
鳥を手折る (2 3 6 + A o r B o r C)

地上版はクレセントの低空鳥に似たモーション。
ただ、比較すると発生が遅い。

- A

やや前進しながら鳥を出す。ガードさせて有利。飛び上がるため 2 A 暴れ等も潰しやすい。発生が遅いため多用できないが、たまに固めに混ぜるのはアリ。
Ver.1.07より2ヒットになり大幅に有利になった。

- B

後ろに下がりながら鳥を出す。発生はAより早い。

- E X

ジャンプして E X 鳥を出す。ガード時大幅有利だが、ゲージを吐いてまで使う技ではないと思われる。発生後にジャンプキャンセル可能になった。

赫訳・暫糸 (空中 2 3 6 + A o r B o r C)

通称鳥玉。空中に玉を生成する設置技で、いずれも着地硬直が長め。
ボタン押しっぱなしで発動を遅らせることが可能。F秋葉の月と違い、発動したボタンと違うボタンでの維持は不可能。

- A

目の前に鳥玉設置。画面端でのB紅葉の後、低空で設置すると起き上がりに重ねられる。維持にAボタンを使うため、投げは併用できないことに注意。

- B

ある程度の高さで出さないと発生しない。
エリアル一段目J2Cなら最速、二段目J2Cはディレイかけてキャンセルすると起き上がりに重ねられる。

- E X

A版と大体同じだが、範囲と威力が上がり、暗転後発生保証付いている。A版、B版と違い、押しっぱなし状態で相手の攻撃を食らっても攻撃判定は発生する。

赫訳・紅葉 (6 2 3 + A o r B o r C)

全スタイル共通の切り返し技。
ガードされてると死ぬるので多用はしない。

- A

初段空が不可で上半身無敵。上への判定が強いので、対空で狙うと以外と引っ掛かる。2 Aや深めのジャンプ攻撃重ねで潰れるので、リバサに使うには微妙。

- B

発生まで下半身無敵。判定が地面付近にしか出ない技はスカせる。ハーフではしゃがみシールドカウンターからの繋ぎに使う。

- EX

ゲージ消費の無敵技。エリアルで追撃できる。ハーフはガーキャンバンカーに頼ることが多く、こちらはあまり使わない。

リターンを取りたいときや、投げ択が怖いとき、暗転返しなどに用いるといいだろう。

月を穿つ (2 1 4 + A o r B o r C)

空が不可技。クレセントと同様の性能。

- A

目の前に火柱。硬直が長いが発生は早め。カウンターを奪えれば地上・空中を問わず拾い直せる。先読み対空にどうぞ。

- B

A版とは逆に、発生は遅く硬直が少ない。牽制や固めに使う。

溜めると2ヒットになり、遠距離に発生する。

A,B共に高さは約1.5キャラ分程度。

- EX

相手の位置をサーチして火柱。暗転後の発生が遅めなので、解放・設置などを見てから出しても、ガード・シールドが間に合うことが多い。使うなら先読みでぶっぱなす。

あまりない状況だが、近距離で当てればエリアルが間に合う。

獣を窮める (2 2 + A o r B o r C) 空中可

クレセントのものと違い、設置から自動で発動する。

空中版のほうが隙が少ない。地上の相手にヒットすれば浮くので、近距離なら拾ってエリアルにもちこめる。

発生保証は無い。殴られると普通に消える。

- A

自分の足元に設置。下を取って対空を狙う相手に撒く。J2Cキャンセルなどで固めに混ぜるのもよい。

- B

少し離れた所に設置。立ち回りでの牽制効果が高い。クレセントのように相手の真下に出すわけではないので注意。

- EX

6 ヒットになり、空中にも判定が伸びている。起き攻めで使えばリバサを封じつつ攻められる。エリアルJ2Cから出すことで、引き剥がしが可能。B紅葉や2Cで追撃すれば、より有利に起き攻めを仕掛けられる。

赤主・檻髪 (HEAT時 4 1 2 3 6 + C)

密着で投げが可能なら投げ、密着してなければ打撃が出るアークドライブ。特に意味はないが上手くやればコンボにも組み込める。

投げは2000程度のダメージ。

ロック中に連打すると赤ダメを削りが増えるが、ダメージ自体は減る上に相手のゲージも溜まるのでおすすめはできない。

打撃版はダメージが低いが、無敵が長いので割り込みに使える。

ハーフはブラッドヒートがないのでAADとLAは無し。