

小さな百鬼夜行 / 疎雨の百鬼夜行

## 伊吹萃香 (いぶき すいか)



萃香は有志プレイヤーの手によって、キャラ専用wiki：[伊吹萃香 攻略Wiki](#)が作られています。興味のある方はそちらも見に行くと良いでしょう。

- [伊吹萃香 \(いぶき すいか\)](#)
  - [特徴 - Feature](#)
  - [通常技 - Normal Art](#)
    - [打撃 - striking](#)
    - [射撃 - shooting](#)
  - [必殺技 - Super Art](#)
  - [特殊技 - Special Art](#)
  - [スペルカード - Spell Card](#)
  - [スペルカード - 詳細・性能](#)
  - [コンボ - Combo](#)
  - [スペルカードコンボ - spell card combo](#)
  - [大道芸 - roman](#)
  - [戦略 - Tactics](#)
    - [固め](#)
    - [起き攻め](#)
  - [ストーリー攻略 - Solution](#)
  - [バグ&小ネタver1.02現在](#)
  - [その他](#)
  - [キャラ対策](#)

### 特徴 - Feature

- 前作から続投。前作ラスボスという難しい立場ながらも、しっかりと活躍している。
- 天候は「疎雨」で、効果は「必殺技全開になる程度の天気」全必殺技が天候発動中のみLv4になる
- 動作や射撃などに独特なものが多い。
- 相殺強度の弱い射撃が多く、殆どのキャラに通常弾幕で競り負ける。(強度はないがC射撃は広域をカバーできる)

花曇天候でB、C射撃戦は競り負けるのでコマンド技を上手く使い立ち回ること。

- バックステップが前ダッシュのような長い軌道になっているためグレイズ能力が高い。(ダッシュで前後してるだけでただの弾幕だけならほぼ回避できてしまう)
- 選択画面の立ち絵に定評がある
- キーを連打すると人生をリセットした錯覚に襲われる

## 通常技 - Normal Art

### 打撃 - striking

コマンド	判定	判定F	終了F	dmg	Limit	特徴
近A	上 上 中 中	10-35	15-68	500 ~	0.0.40.40	4回入力で連続技になる。dmgは500.600.850.1200。1~3段目は空中ガード不可。3段目は中段技になっている。 4段目は相手に頭から飛び込む中段クラッシュ攻撃になっているが隙が大きく防がれると反撃確定。 威力は非常に高いが3~4段目は射撃&必殺技キャンセル不可。追撃やフォローはスペカ頼りとなる。 横に瓢箪を飛ばす中段技。リーチが長く中距離での牽制に向く。ホールドでリーチが伸び、中段クラッシュ攻撃になる。 ガードクラッシュさせても追撃できる距離や技などが限られる。 寝ながら相手を蹴る下段技。萃香の技の中では発生が最速だが硬直は長め。通常はリーチが短く、ホールドではリーチが大きく増し、更に吹き飛ばし攻撃となる。
遠A/ 溜	中	17-20/28-31	21-40F/23-51F	850/1000	0/40	口から火を噴く中段技。リーチと速度は遠Aとほぼ同じ、hitすると相手が吹き飛ばす。ホールドで若干リーチが伸びる。
2A/ 溜	下	9-10F/20-24F	11-28F/25-54F	550/850	0/40	ヘッドスライディング。ホールドでリーチが大きく伸び、下段クラッシュ攻撃になる。
6A/ 溜	中	18-20F/28-30F	21-50F/31-70F	1000/1150	40/40	ホールド版は特に隙が大きく、ガードされると反撃確定。距離次第ではクラッシュさせても五分五分な状況になる。 ホールド版は射撃&必殺技キャンセル不可になり、追撃やフォローはスペカ頼りとなる。
3A/ 溜	下	19-34F/27-42F	35-58F/43-70F	900/1100	40/40	肘で攻撃する。2Aと並んで発生最速。リーチは短いが持続が長い。 爆発エフェクトのあるキックを出す、当たると相手が横に吹き飛ばす。
JA	中	9-28F	29-42F	600	0	判定が強く空中戦の要となる、発生がやや遅い点と外すと隙ができる点に注意。
J6A	中	12-14F	15-48F	1200	40	

J2A	中	13-14F	15-44F	1000	40	斜め45度下へ瓢箪で攻撃。密着状態だと当たらないがリーチは長め、当たると相手が斜め45度上へバウンドする。鎖を振り回して上方向へ上昇、最大4Hitする。
J8A	上	13-36F	37-60F	200	5	真上HJ 即J8Aで飛翔よりも早く画面天井に到達することができる。
DA	中 中	14-15F/31-33F	16-30F/34-62F	450/700	0/40	前進しながらパンチ、アッパーの中段2回攻撃。アッパーが当たると相手を浮かす。端以外で1段目がカウンターhitするとアッパーが入らない。
DB	下	18-35F	35-59F	500	15	見た目は3Aと同じだが最大3Hitし、ガードされても隙が無い。発生直後からグレイズあり。
DC	中	17-33F	34-53F	900	40	前方にジャンプしながら中段判定の回転体当りをする、当たると相手は横に吹き飛ばす。 技中はグレイズ付きだが発生直後にグレイズが消える瞬間があり、またガードされると隙が大きい(48Fの隙)。 ヒットorガード後のバク転の際に空中必殺技でキャンセル可能。ガードされた場合は反撃に来た相手を地霊密や元鬼玉で迎撃すると吉。

### 射撃 - shooting

コマンド	判定	開始F	終了F	dmg	Limit	特徴
B	-	17F	18-45F	400	10	地上をバウンドする玉を投げる、ホールドで3回連続で投げる。
6B	-	18F	19-46F	831	40	相手をサーチして一直線に火の玉を投げる、射角はさほど広くない。 弾速と出がかなり速く、Hitすると横に吹き飛ばす。
2B/溜	下	16-17F/25-26F	18-43F/27-52F	1100/1100	40/40	着弾時の爆発にも攻撃判定があり、この爆発は相殺能力高め。 瓢箪を叩きつける下段技。ホールドでリーチが大きく増し、当たると相手が真上へバウンドする。 霊力を1消費する。花曇でも使える打撃属性。
C	-	22F	23-52F	150*18	2	目の前に花火を投げる。一定距離で爆発し円形に拡散する。拡散を全部Hitさせると高威力になる。
6C	-	22F	23-52F	150*18	2	また、本体が攻撃を受けた場合は約60~90もの気質に変換されるため、天候を潰したりといったトリッキーな運用も可能。
2C	-	12F	13-36F	150*18	2	横遠くに花火を投げる。 上高めに花火を投げる。他のC系より隙が少なくキャンセルタイミングが早い。

JB	- 14F	16-42F	400	10	萃香の射撃の中で最も早い射撃。空中からBを放つが、玉のバウンドが縦に大きくなっていて空中の相手を捕らえやすくなっている。 ホールドで3回連続で投げる点も同じ。低空で出すと地上版とバウンドが変わらない為、射出したときの高さに影響を受けていると思われる。
J6B	- 18F	19-46F	831	40	空中から6Bを放つが、下方向へのサーチが弱く追撃には相手との高低差を選ぶ。
JC	- 22F	23-51F	150*18	2	空中からCを放つ。
J6C	- 22F	23-51F	150*18	2	空中から6Cを放つ。

## 必殺技 - Super Art

名称	コマンド	発生F	空中	LvUp	特徴
 妖 気-密-	236+B or C	B23,C32	空	LvUp	<p>周囲の熱を拳に集めて発火させパンチと共に爆炎の塊を射出する 拳は打撃、爆炎は飛び道具という二つの属性を持つ技</p> <p>LV.0 ホールドまで約2秒ほど、AA 妖気密(B) = 威力2261            LV.1 ホールドまで約2秒ほど、AA 妖気密(B) = 威力2380            LV.2 ホールドまで約2秒ほど、AA 妖気密(B) = 威力2497            LV.3 ホールドまで約2秒ほど、AA 妖気密(B) = 威力2614            LV.MAX ホールドまで約1秒ほど、AA 妖気密(B) = 威力2731</p> <p>攻撃発生直前の動作中はスーパーアーマー状態になるが射撃に対して効果がない(?)            ホールドでB版なら画面端、C版なら画面天井まで届くようになる。            地中の気脈を集め隆起させ、岩の槍で相手を突き上げる。            岩だけでなく落下パンチ部分にも攻撃力がある。</p>
					<p>地上B 打撃中段技 + 射撃、空中ガード可能 1473 2hit 40%            地上C 打撃中段技 + 射撃、空中ガード可能 1473 2hit 40%            空中B 打撃中段技 + 射撃、空中ガード可能 1473 2hit 40%            空中C 打撃中段クラッシュ + 射撃、空中ガード可能 1616 2hit 40%</p> <p>髪を媒体に自身の分身を発射する 一体一体の威力は低いですが数があり 発射ボタンで発射パターンが変わる</p>
 地 霊-密-	623+B or C	31,空中 B19C35	可	LvUp	<p>LV.0 6hit 威力約1000            LV.MAX 10hit 威力約2000</p> <p>LVの上昇ごとに分身が一体増える。コンボには向かず、弾幕や固めのパーツとして使うのが無難。</p>
					<p>LV.0 6hit 威力約1000            LV.MAX 10hit 威力約2000</p>
 妖 気-疎-	214+B or C	24	空	LvUp	<p>LVの上昇ごとに分身が一体増える。コンボには向かず、弾幕や固めのパーツとして使うのが無難。</p>
					<p>LVの上昇ごとに分身が一体増える。コンボには向かず、弾幕や固めのパーツとして使うのが無難。</p>

敵を吸い込むブラックホール弾 発射後一定距離で弾けて効果発動 敵の移動を妨害する。

LV.0 1.0秒  
 LV.1 1.2~1.4秒 1.3秒?  
 LV.2 1.6~1.8秒 1.6秒?  
 LV.3 1.8~2.0秒 1.9秒?  
 LV.MAX 2.2秒







萃 22+B or C 14

鬼

効果発動から終了まで手作業での計測。正確性に欠けませんが何度も計り直しております。  
 LVごとの上昇率が一定だとすれば0.3秒ずつではないでしょうか...(正確な情報求む)

## 特殊技 - Special Art

スキルカードで使えるようになる技  
 基本的に必殺技に上書きされる

名称	コマンド	発生F	空中	LvUp	特徴
 元 鬼玉	236+B or C	17	可	威力増加、LvUPで火の玉の大きくなる速度が上がる	周囲の熱を萃めて火の玉を作り前方へと投げつける射撃技。 ホールドで火の玉を巨大化させ強力な攻撃を行う事も可能
 地 霊-疎-	623+B or C	B23, C33			地面を叩き地霊を呼び起こす。飛び出した地霊は空を漂って、接触した敵へダメージを与える。  LV.1 (B/C)7hit / 9hit 威力1710 / 2026 LV.MAX (B/C)10hit / 12hit 威力2751 / 3085 霧に姿を変えて自由に移動できる。移動方向はキーで制御可能で出現時に攻撃力も持つ
 厭 霧	214+B or C	13			お酒を飲む動作の後、少しの間だけ完全無敵の霧状態となり自由(空中含む)に移動が可能。 無敵発生までは速いほうだが、相手のラッシュ中から逃げ出すのはやや難しい。 移動速度はダッシュと同程度。効果が切れる際に必ずジャンプする為に隙が大きいので注意。 LV.1~3の違いは現在不明。LV.MAXになると出現時に攻撃判定のある霧を出す。 弾を出すホワイトホールを発射 暫くの間周囲を弾幕で制圧する。
 疎 鬼	22+B or C	14			LV.1 13hit 1311 LV.2 13hit 1428 LV.3 13hit 1541 LV.MAX 13hit 1657

持続時間は約1秒ほどで変わらず、威力と若干射程(弾の大きさ?)が増していく程度。



火 623+B 19  
or C

鬼

地面を叩き溶岩弾を噴出させる。溶岩は地面で弾けて火の礫になる。  
溶岩の塊は威力が高く、火の礫は飛び散る範囲が広い。

スペカキャンセル不可。ジャンプキャンセルからコンボに繋ぐことが可能。

## スペルカード - Spell Card

名称	コスト	暗転前F+ 暗転後F	空中	特徴
 霧符「雲集霧散」	1	4+13		鬼の霧で壁を作る防御技。霧は敵の弾幕を遮る壁になり、画面上に暫く停滞してくれる。
 萃符「戸隠山投げ」	2	12+57	可	辺りの石や岩を萃めて巨岩にし敵へ勢いよく投げつける技 射出は遅いがグレイズが出来ない 無敵あり
 酔神「鬼縛りの術」	2	10+11		鎖で敵を縛りつけ霊力を散らし食らった相手の霊珠を破壊する ダメージは少ないが引き寄せでの追撃が可能
 鬼符「ミッシンゲパワー」	2	1+18		巨大化して周囲を吹き飛ばす
 酔夢「施餓鬼縛りの術」	4	10+11		鎖で敵を縛りつけ霊力漏れ状態にする
 鬼神「ミッシンゲパープルパワー」	4	1+18		巨大化して暴れまわる。
 鬼火「超高密度熾禍術」	4	6+6		地面で跳ねる事によって分離拡散する溶岩弾を噴出させる
 萃鬼「天手力男投げ」	5	6+5		完全無敵で掴みかかり敵を岩で押し固めて投げ飛ばす 打撃扱いなのでガードされてしまう
 鬼符「大江山悉皆殺し」	5	9+2		敵を掴み何度も地面に叩きつける 間合いは狭い(ほぼ密着状態でしかヒットしない)がガード不可の投げ技 無敵

## スペルカード - 詳細・性能

名称	コスト	詳細・性能
霧符「雲集霧散」	1	自分の前方に相手の射撃を無効化する霧を吹き出す。射出の瞬間には攻撃判定がある。 持続時間は5秒ほど。射程はやや短く、また距離が近いと当たらないがコンボには組み込める。 霧はゆっくりと相手に向かい移動し、射撃の妨害をするが貫通系には効果がない。 咲夜の「殺人ドール」は無効化できるが「夜霧の幻影殺人鬼」は無効化できない。 貫通系にも効果あり？hit数減少など？少女調査中...
萃符「戸隠山投げ」	2	真上に上昇し、相手に向けてグレイズ不可の岩石を投げるが射出が遅くガードも可能 技自体にダメージはないが、相手の霊球一つをクラッシュ状態にする。
酔神「鬼縛りの術」	2	相手を手前に引き寄せる為、コンボの継続が可能。 威力補整で大ダメージこそ狙えないが遠Aからでも繋げることが可能。 霊球一つをクラッシュさせる能力よりもコンボパーツとしての見方が強い模様。
鬼符「ミッシングパワー」	2	瞬間的に巨大化して相手を吹き飛ばす、横へのリーチは短めでコンボは限定される。 発生保障の完全無敵なので割り込みに使えるが、攻撃発生が僅かに遅く相手の技を選ぶ。 また元の姿に戻った後に隙があるので確実に当てたい。 技自体にダメージはないが、相手の霊力を一定時間消費させ続ける状態にする。
酔夢「施餓鬼縛りの術」	4	相手を手前に引き寄せる為、コンボの継続が可能。 鬼縛り同様、威力補整で大ダメージこそ狙えないが遠Aからでも繋げることが可能。 こちらは一定時間霊力を消費させ続ける能力が重宝されている。 約10秒ほどかけて霊球7~8個分を消費させる、霊力が尽きた相手は射撃も飛翔もできなくなる。

ミッシングパワーよりも更に巨大化して相手を吹き飛ばす、横へのリーチは短めでコンボは限定される。  
更にそのまま約10秒ほどスーパーアーマー状態となり自由に動かすことが可能。  
発生保障で巨大化しきるまで完全無敵なので割り込みに使えるが、攻撃発生が僅かに遅く相手の技を選ぶ。  
被ダメージは通常と変わらずガード不可、巨大化中は別のスペルカードを使うことはできない点に注意。

移動...移動中に攻撃判定がある。  
J...ジャンプ、上昇中に攻撃判定がある。  
A...ストレートパンチ、リーチが長く、座りや空中の相手も捕らえる、だが相手との距離が近いと当たらない。  
B...下段突き、見た目よりも横に攻撃判定は広いがジャンプされるとまず当たらない。  
C...アッパー、足元から空中までしっかり攻撃判定がある。飛翔で逃げる相手に。  
JA...飛び蹴り、大半のしゃがむ相手には当たらない、グレイズ可能なので飛翔中の相手にも当たらない。  
JB...地面を踏み付ける、足自体には判定がなく震動でダメージを与えている模様。  
JC...JBと同じ？  
角...後ろにふらついた際の角にはガード不可の攻撃判定がある。相手の起き上がりに重ねるのが基本。

鬼神「ミッシングパ  
ーブルパワー」 4

移動...上段攻撃、空中ガード不可、グレイズ可能(?)  
J...空中ガード可能。  
A...下段ガード不可、空中ガード不可、グレイズ不可。  
B...下段クラッシュ、空中ガード不可、グレイズ不可。  
C...中段クラッシュ、空中ガード不可、グレイズ不可。  
JA...下段クラッシュ、空中ガード不可、グレイズ可能。  
JB...下段攻撃、空中の相手には当たらない、グレイズ可能。  
JC...下段攻撃、空中の相手には当たらない、グレイズ可能。  
角...ガード不可、グレイズ可能。

天候「霧雨」の影響を受け、全ての攻撃が威力増加。  
天候「花曇」でも攻撃を行うことが可能。  
天候「濃霧」の影響を受けない。  
天候「川霧」の影響を受けない。相手が一方的に距離調整をされる。

今回は角がグレイズ可能な為、起き上がりに重ねると見せかけて...などの戦略が有効。  
被ダメージが変わらずグレイズもガードもできなくなるので体力に余裕のある序盤に使用して相手を圧倒するのが良策。  
火鬼の純粹強化版、特大の火球を地面に叩き付けてバウンドさせる。バウンドするごとに火球は小さく分裂を繰り返し一時的に場を支配する。  
分裂の経過は「大1個 中4個 (中1個につき)小4個 = 計16個」  
当たり方次第で異常なほど霊力を削る。  
ガード可能な打撃判定の移動投げ、射程距離は短く前方に弧を描くように飛ぶ。  
発生保障の完全無敵で割り込みに使えて非常に高威力、空中の相手にも当たるのでコンボに繋ぐのも容易。  
また台風でも相手を投げることが可能で、密着状態から出すとほぼ回避不可能になる。  
中段クラッシュ属性が付いている。

鬼火「超高密度燐禍  
術」 4

萃鬼「天手力男投げ」 5



	J2A	J6B		1505	2hit	1	
中央付近	J2A	J6C (中心当て)		2383		1	J2Aを低めに当てる
中央付近	J2A	J6C (端当て)	J6B	~2200		2	当て方により威力変化
画面端	J2A	JC (中心当て)		2383		1	J2Aを低めに当てる
—		J2A>J6C (端当たり)		2831		2	Cが端当たりしたときのレシビ
		>JA>JA>J6A>J6B					

火花がかす当たりの場合は最速追跡J6Aか最速J6Bで追撃可能。

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	端付近	J6A JB J6D JA J6A 地霊密(B)	2917	6hit		2	打点が高いこと端から距離が必要なことなど条件が厳しいが 実戦ではこの位置でのJ6Aは決まる事も多いので狙える

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	DA	DA(2段目) 妖気疎(B) JA J6A	2060	8hit		1	

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
		「妖気-密-」コンボ					
		AA 妖気密(B)	~2261	~9hit		1	基本コンボ
		AAB 妖気密(B)	~2391	~9hit		2	基本コンボ
		JA 着地AA 妖気密(B)	~2583	~10hit		1	
		JA 着地AAB 妖気密(B)	~2657	~10hit		2	
		3A 妖気密(B)	1762	4hit	100%	1	
		3A B 妖気密(B)	1842	4hit	100%	1	
		DA(2hit) 妖気密(B)	1790	5hit	100%	1	
	画面端	JA JB 着地AAB 妖気密(B)	2761	11hit		3	

技の性質上、位置関係で威力がぶれます。基準ダメージは中央で密着状態から。

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
		「地霊-密-」コンボ					
		DA(2hit) 地霊密	1754	4hit	80%	1	
		J2A 地霊密(B)	1767	3hit	80%	1	
	画面端付近	JA J6A 地霊密(B)	2355	4hit	80%	1	J6Aで壁パスさせる
	画面端付近	JA J6A B 地霊密(B)	2501	5hit	120%	2	JAを低めに当てる
	画面端付近	J6A 地霊密(B)	2005	3hit	80%	1	
	画面端付近	JA J6A J6B 地霊密(B)	2690	6hit	120%	2	
	画面端付近、相手空中	JA J6A 地霊密(B)	2355	4hit	80%	1	
	画面端付近、相手空中	J6A J6B 地霊密(B)	2384	5hit	120%	2	
	画面端付近、相手空中	JA J6A J6B 地霊密(B)	2690	6hit	120%	2	
	画面端付近	J2A JB 地霊密(B)	1925	4hit	90%	2	
	画面端付近	J2A 溜めJB 地霊密(B)	2192	6hit	110%	2	タイミング難
	画面端付近	J2A 6B 地霊密(B)	2128	5hit	120%	2	

「元鬼玉」コンボ

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
		AB 元鬼玉	1471	3hit		2	
		AAB 元鬼玉	1870	4hit		2	
		JA 着地AAB 元鬼玉	2238	5hit		2	
		J2A 元鬼玉	1454	2hit		1	
		J2A J6C(中心当て) 元鬼玉	2468	20hit	116%	2	J2Aを低く当てる
		DA(2hit) 元鬼玉	1472	3hit	80%	1	
	画面端付近	DA(2hit) A 元鬼玉	1714	4hit	80%	0	
	画面端付近	DA(2hit) AA 元鬼玉	1982	5hit	80%	0	タイミング難
	画面端	JA JB 着地AAB 元鬼玉	2401	6hit		3	
	画面端	J2A B 元鬼玉	1610	3hit		2	
	画面端	J2A JC 元鬼玉	2037	hit		2	
	画面端	J2A JC 元鬼玉	2468	hit		2	

「火鬼」コンボ

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
—	ほぼ密着	AA 火鬼(B) J2A	2414	8hit	100%	1	J2Aを遅めに当ててバウンドする溶岩の全段hitを狙う。
—	ほぼ密着	AA 火鬼(B) J2A B	2357	7hit	100%	2	お手軽にLimit
—	ほぼ密着	AA 火鬼(B) J2A 6B	2459	8hit	130%	2	J2A、6B要タイミング
—	ほぼ密着	AA 火鬼(B) J2A 元鬼玉	2470	7hit	120%	2	
—		DA(2hit) 火鬼 JA J6A	2076	5hit	130%	1	

恐らくキャラクター限定のない基本的なコンボ、消費霊力1で2413/8hitがお勧め。

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
—	ほぼ密着	AA 火鬼(B) JA J8A	2185	7hit	55%	1	ネタ、反撃確定？
—		AA 火鬼 最速キャンセル JB J6A	2646	9hit	110%	2	難易度高いです
—		3A 火鬼 JA J6A	2101	4hit	120%	1	
		DA(2hit) 火鬼 JA J6A	2076	5hit	120%	1	端付近だと確定、中央だと火鬼引き付けがカギ？

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
—	キャラ限定、密着	AA 火鬼 JA J6A J6B	2589/2658	7hit/8hit	125%	2	
—	キャラ限定、密着	JA AA 火鬼 JA J6A J6B	2935	9hit	125%	2	
	中央~自分壁際、密着	AA 火鬼(B) 最速JA 垂直jからJA J6A J6B	2816	9Hit	125%	2	火鬼後から前j最速JA 火球Hit 垂直jJA~とHit、壁端キリキリは不可

密着AA始動、バウンドした溶岩が当たるかで7hitか8hitかに分かれる。  
中央付近ならB版で8hit、自分が画面端よりならばC版で8hitになる。

- ・当たる 霊夢、魔理沙、咲夜、妖夢、幽々子、パチュリー、紫、萃香、小町
- ・難しい アリス、うどんげ
- ・当たらない レミリア、射命丸、天子

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
—	キャラ限定、密着	AAB 火鬼(C) JA J6A J6B	2697/2759	8hit/9hit	130%/135%	3	自分が画面端よりだと溶岩が+1hitする
	キャラ限定、密着	JA AAB 火鬼(C) JA J6A J6B	3023	10hit	135%	3	難易度高い(?)

一部キャラ限定で中央でも狙えるが密着AABから始動しないと火鬼が当たらない。

- ・当たる 魔理沙、アリス、パチュリー、紫、うどんげ、射命丸、衣玖、天子
- ・当たらない 霊夢、咲夜、妖夢、レミリア、幽々子、萃香、小町

rep	限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
—	画面端	AAB 火鬼 JA J6A J6B	2742	8hit	130%	3	
	画面端	AAB 火鬼 JA J6A 元鬼玉	2753	8hit	130%	3	
	画面端	JA 着地AAB 火鬼 JA J6A J6B	3008	9hit	130%	3	
	画面端	JA 着地AAB 火鬼 JA J6A 元鬼玉	3018	9hit	130%	3	

### キャラクター限定コンボ検証

コマンド AA 火鬼 JA~

当たる 霊夢、魔理沙、咲夜、妖夢、幽々子、パチュリー、紫、萃香、小町

難しい アリス、うどんげ

当たらないレミリア、射命丸、天子

アリス、うどんげは奇跡的に拾えるのを数回ほど確認しました。

ですが実戦的ではないと思いますので難しい=当たらないと思って下さい。

コマンド AAB 火鬼(C)~

当たる 魔理沙、アリス、パチュリー、紫、うどんげ、射命丸、衣玖、天子

当たらない霊夢、咲夜、妖夢、レミリア、幽々子、萃香、小町

アリス、うどんげ、天子は「AAB 火鬼(C)」は当たるがJAに繋がらない、J2Aコンボで代用。

## スペルカードコンボ - spell card combo

### ミッシングパワー

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
キャラ限定、密着	AAA ミッシングパワー	3113	4hit	80%	0	幽々子、萃香には繋がらない
	DA(2hit) ミッシングパワー	2455	3hit	80%	0	
	溜め3A ミッシングパワー	2738	2hit	80%	0	
	地霊密(B/C) ミッシングパワー	2797/2856	3hit	70%/80%	1	DCの隙埋めから
画面端	AAAA ミッシングパワー	3234	5hit	120%	0	
画面端	JA 着地AAAA ミッシングパワー	3442	6hit	120%	0	

画面端	JA JB 着地AAAA ミッシングパワー	3476	7hit 130%	1	
画面端	DA(2hit) 地霊密 ミッシングパワー	2566	5hit 120%	1	
画面端	DB(3hit) ミッシングパワー	2676	4hit 85%	0	
画面端、密着	J2A JC(中心当て) ミッシングパワー	3558	20hit 116%	1	J2Aを低めに当て、JC後真下に飛翔
画面端or密着	3A ミッシングパワー	2555	2hit 80%	0	

### ミッシングパープルパワー(略=MPP)

キャラ限定、密着	AAA MPP	2429	4hit 80%	0	幽々子、萃香には繋がらない
キャラ限定、画面端付近、密着	AAA MPP A	3131	5hit 120%	0	幽々子、萃香には繋がらない
	DA(2hit) MPP	1760	4hit 80%	0	
	溜め3A (GC) MPP A	1846	2hit 80%	0	溜め3Aで深く潜り込んでからMPP

### 地霊密 MPP

MPP後	角 角	2055	2hit 0%	0	hitの瞬間に相手と反対の移動ボタンを押す
キャラ限定、MPP後	角 角 A	2413	3hit 40%	0	2hit後に即振り向きA、タイミング難(?)幽々子に入らない模様。
画面端付近	DA(2hit) MPP A	2474	4hit 120%	0	MPP後に少し前進してA
画面端	DA(2hit) MPP AorC	2474	4hit 120%	0	Cだと空中受け身から飛翔で逃げられるので注意。

### 鬼縛りの術、施餓鬼縛りの術

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	遠A 鬼縛り AA 2B	1817	5hit		1	
	AA 鬼縛り AA 2B	2082	6hit		1	
	AA 鬼縛り AA 妖気密(B)	2089	8hit		1	
	AA 鬼縛り AA 地霊疎(B)	2000 ~ 2200	9 ~ 11hit		1	
	AAB 鬼縛り AA 2B	2245	7hit		2	
	AAB 鬼縛り AA 妖気密(B)	2206	8hit		2	
	AAB 鬼縛り AA 地霊疎(B)	2100 ~ 2300	9 ~ 13hit		2	
	AAB 鬼縛り AAB 妖気密(B)	2320	9hit		3	
	JA 着地AA 鬼縛り AA 2B	2425	7hit		1	
	JA 着地AA 鬼縛り AA 妖気密(B)	2432	9hit		1	
	JA 着地AA 鬼縛り AA 地霊疎(B)	2300 ~ 2500 ?	10 ~ 13hit ?		1	
	JA 着地AA 鬼縛り AAB 妖気密(B)	2476	9hit		2	
	JA 着地AAB 鬼縛り AA 2B	2569	8hit		2	
	JA 着地AAB 鬼縛り AA 妖気密(B)	2534	9hit		2	
	JA 着地AAB 鬼縛り AA 地霊疎(B)	2400 ~ 2700 ?	10 ~ 14hit ?		2	

JA 着地AAB 鬼縛り AAB 妖気密(B)	2635	10hit	3
JA JB 着地AAB 鬼縛り AA 2B	2697	9hit	3
JA JB 着地AAB 鬼縛り AAB 妖気密(B)	2738	11hit	4
DA(2hit) 鬼縛り AA 2B	1756	6hit	1
DA(2hit) 鬼縛り AA 妖気密(B)	1782	7hit	1
DA(2hit) 鬼縛り AA 地霊疎(B)	1711 ~ 1800 ?	8 ~ 11hit ?	1
DB(3hit) 鬼縛り AA 2B	1924	7hit	1
DB(3hit) 鬼縛り AA 妖気密(B)	1951	8hit	1
DB(3hit) 鬼縛り AA 地霊疎(B)	1825 ~	9 ~ 12hit ?	1
溜め2B 鬼縛り AA ~	---	-hit	溜め2B当たったら花火コンボ狙ったほうが吉
3A 鬼縛り AA 2B	1720	5hit	1
3A 鬼縛り AA 妖気密(B)	1751	6hit	1
3A 鬼縛り AA 地霊疎(B)	1600 ~ 1800 ?	7 ~ ? hit	1
溜め3A 鬼縛り AA 2B	1912	5hit	1
溜め3A 鬼縛り AA 妖気密(B)	1943	6hit	1
溜め3A 鬼縛り AA 地霊疎(B)	1700 ~ 1900 ?	7 ~ ? hit	1

鬼縛りを当てた段階でリミットに達すると相手がりミット状態のまま引き寄せられることがあります。

タイミングだと思いますが少し難しいようです、使い道があるかは現在不明。妖気密(B)ヒット中や、鬼縛り 鬼縛りなど...

### 天手力男投げ

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	AA 男投げ	4531	4hit	0%	0	
	JA AA 男投げ	4573	5hit	0%	0	
	3A 男投げ	3659	3hit	40%	0	
	溜め遠A (GC) 男投げ	3400	2hit	0%	0	
	溜め3A 男投げ	3831	3hit	40%	0	
	溜め3A (GC) 男投げ	3400	2hit	0%	0	
	溜め2B 男投げ	3670	3hit	40%	1	
	DA(2hit) 男投げ	3382	4hit	40%	0	
	DB(3hit) 男投げ	3673	5hit	45%	0	
画面端、近距離	遠A 6B 男投げ	3499	5hit	40%	1	
画面端、近距離	溜め遠A 男投げ	3745	3hit	40%	0	
画面端	DA(2hit) AA 男投げ	3583	6hit	40%	0	AAで拾うのが難

BやJBなどを挟むと補整で威力が低下します、同じ始動ではこれがベストのはずです。

### 大江山悉皆殺し

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
密着	JA 皆殺し	4375	5hit	0%	0	
密着、キャラ限定	B 皆殺し	4213	5hit	10%	1	紫、文、パチエ、萃香のみ可能

画面端、密着	A	皆殺し	4455	5hit0%	0	
画面端、密着、キャラ限定(?)	JA	A	皆殺し	4513	6hit0%	霊力 調査中...掴むのにコツがあるっぽいです
画面端	遠A(CH)	皆殺し	4411	5hit0%	0	霊力 壁バウンドから

## 大道芸 - roman

狙ってみてはいかが？

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
風雨	AAA JA J6A J6B	2896	7	120%	1	

鬼縛りの術 + ミッシングパワー

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	遠A 鬼縛り ミッシングパワー	2314	3hit		0	
	AA 鬼縛り ミッシングパワー	2616	4hit		0	
	AAB 鬼縛り ミッシングパワー	2762	5hit		1	
	JA 着地AA 鬼縛り 3A ミッシングパワー	2843	6hit		0	
	JA 着地AAB 鬼縛り 3A ミッシングパワー	2981	7hit		1	
	JA JB 着地AAB 鬼縛り ミッシングパワー	3031	7hit		2	
	DA(2hit) 鬼縛り ミッシングパワー	2107	4hit		0	
	DB(3hit) 鬼縛り ミッシングパワー	2302	5hit		0	
	3A 鬼縛り ミッシングパワー	2141	3hit		0	
	溜め3A 鬼縛り ミッシングパワー	2328	3hit		0	

鬼縛りの術 + 雲集霧散

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
	遠A 鬼縛り AA 霧散	1981	6hit		0	
	AA 鬼縛り AA 霧散	2257	6hit		0	
	AA 鬼縛り AAB 霧散	2361	7hit		1	
	AAB 鬼縛り AAB 霧散	2494	8hit		2	
	JA 着地AA 鬼縛り AA 霧散	2580	7hit		0	
	JA 着地AAB 鬼縛り AA 霧散	2747	8hit		1	
	JA 着地AAB 鬼縛り AAB 霧散	2829	8hit		2	
	JA JB 着地AAB 鬼縛り AAB 霧散	2928	9hit		3	
	DA(2hit) 鬼縛り AA 霧散	1874	7hit		0	
	DA(2hit) 鬼縛り AAB 霧散	2126	8hit		1	
	DB(3hit) 鬼縛り AA 霧散	2050	7hit		0	
	DB(3hit) 鬼縛り AAB 霧散	2126	8hit		1	
	3A 鬼縛り AA 霧散	1860	5hit		0	
	3A 鬼縛り AAB 霧散	1943	6hit		1	
	溜め3A 鬼縛り AA 霧散	2051	5hit		0	
	溜め3A 鬼縛り AAB 霧散	2133	6hit		1	

鬼縛りの術 + 天手力男投げ

限定事項	コマンド	ダメージ	hit	Limit	霊力	備考
曇天	遠A 鬼縛り AA 男投げ	3419	6hit		0	
曇天	AA 鬼縛り AA 男投げ	3793	6hit		0	
曇天	JA 着地AA 鬼縛り AA 男投げ	3931	8hit		0	
曇天	DA 鬼縛り AA 男投げ	2906	7hit		0	
曇天	DB(3hit) 鬼縛り AA 男投げ	3157	8hit		0	
曇天	3A 鬼縛り AA 男投げ	3085	6hit		0	



