

ダメージの赤色の数値はVSダメージ(赤ダメ)

データは家庭版調べなので、CCでは性能が変わっている可能性もあります。

テラーニュース(ライ) 236+AorBorC

通称：横カット

Aテラーニュース(ライ)

発生	持続	ダメージ	補正
13F	3F	900 450	なし

発生早く隙の少ない単発技、固めの御供に。
といたいけどほとんど使い道がないのが現状。
ただ発生が早いのを生かせばどうにでもなる。

画面端ならばEX横入れ込みで良いが、中央に入った場合少し悩む。
近めでHITしたならEX横かEX縦、中央横カットコンボに自信がないのなら縦で。ダメージはもちろん雀の涙、さらにカウンターヒットした時、浮きが小さいのも手伝って逃げられることが多い。
暴れ潰しとして振った場合、拾うのは難しい。受身狩りでも狙おう。一応A 3Cが間に合わないこともない。

基本的にはA横>EX横とB横で択をかけるように使っていく。

ガード時微不利。

スパキャン対応。

空振りスパキャン可能。

AACC1.07より空中ガード不能になり入れれば潰しができるように、入れ込みでEX横カットを仕込んでおこう

Bテラーニュース(ライ)

発生	持続	ダメージ	補正	相殺
23F	1Fx3	600x3 300x3	なし	6~15F 肩の辺り

ガード時ヒット時有利な3HIT技。

発生が遅いため、無敵技やリーチの長い技(琥珀の2C等)で差し込まれたり、

避け フルコンなんてもらったりする。

一段目だけシールドを取って後が当たった場合、ダッシュAが確定。

二段目までシールドされた場合、投げで。

暴れ狩りやいれれば狩りよりも普通に固め目的で使うことが多め。

B横をガードさせればこちらが有利。

随分な事だが、立ちCや各種技からのキャンセルB横からいれれば逃げれると勘違いする輩が多い。

B横ガードさせたらダッシュ立ちAを恥も外見も捨てて振ってみよう。

上いれればなら気合で見てエアリアル、暴れならコンボ、ガードなら攻め継続で。

ただ立ちAはいれれば相手に2発~3発が限度。

それで見極められないのなら立ちA 3C入れ込みでも可。どうせガードされても反確じゃない。

ガードされたらシールド(orバクステ)か暴れの逆択をかけても面白い。

スパキャン対応。

空振りスパキャン可能。

BEBテラーニュース(ライ)

発生	持続	ダメージ	補正	相殺
39F	1Fx4	600x3 300x3	なし	6~15F 肩の辺りt

ただでさえ発生が遅いBカットがさらに遅くなるので使い道が難しいところ。
内部ヒットは4だが、実際には3ヒットである。

EXテラーニュース(ライ)

発生	持続	ダメージ	補正	リアクト属性
5F+12F	3F	850x3 700x3	乗算93%x3	対応

ゲージ100%消費のEX技。
ガードヒット問わず有利。
なお画面端においてはHIT後確実にエリアルに持っていける。
中央でもダッシュ慣性JCで追撃可能だがなかなかタイミングが厳しい。

AスパキャンでB横と同じ使い方ができる。A横が当たれば言わずもがなコンボに持って行ける。
リアクト属性だが使い道は現在不明・・・

テラーニュース(マリス) 623+AorBorC

通称：縦カット

Aテラーニュース(マリス)

発生	持続	ダメージ	補正
11F	2F	1200 900	上書き70%

発生早く隙の少ない良単発技。空中ガード不可。Vシオンの身長以上に上まで届く親切仕様。
持続が2Fと短いので置きにはすこし厳しい。
10Fまで上半身無敵（スカートあたりまで）がついているが、気休めになるか微妙なライン。

Bテラーニュース(マリス)

発生	持続	ダメージ	補正
11F	2F	800 500	乗算85%x2

2HIT技。
コンボ用としてがメイン
一応ガードさせれば微不利で済む。
シールドおしっぱで相手のBやC類を取れたらEX横を放つよりこっちのほうがコストパフォーマンス的に良い。
ちなみに昇竜だからと言って無敵はない、代わりにガードされても4F不利ですむ。
つまりネコアルク以外には反撃確定ではないと思われる。
この技を対空で使おうとすると一方的にカウンターヒットを受けることがあるので推奨は出来ない。

EXテラーニュース(マリス)[ゲージ100%]

発生	持続	ダメージ【派生】	補正
6F+4F	2F	300 200 【500x6 400x6 】	なし

ゲージ100%消費のEX技。
ガードされたりすかさされた場合手痛い反撃を喰らうがそれでも大事な無敵付き切り替えし技。
コマンド入力から攻撃発生まで全身無敵が持続。
しかしリバサや先読み対空には十分使える範囲。
なお空中ガードは不可だがシールドは可能。
一発目が当たった場合に自動で派生が出るような仕様に変更された。

確定ダウンなのでそこから起き攻めが可能。

レプリカント・コンダクター(オシリス) 214+AorBorC

Aレプリカント・コンダクター(オシリス)

発生	持続	ダメージ	補正	リアクト属性
36F	2Fx4	400x4 250x4	乗算94%x4	対応

アルクがうるさい！をだす。
距離次第でHIT後JCで追撃が出来る場合もある。
なお近距離でHITした場合HIT数が増える。
隙が思ったより大きいのでリーチの長いキャラや無敵技の有るキャラには容赦なく割り込まれる。
レンにおいてはネコ化されるとHITしなかったが、今回はまだ確認されていない。

ネロの立ちBなんかに合わせてと向こうのほうで蚊トンボのごとく上がって落ちる。
コンボにいくのは難しいが、攻めの起点にはなる。

今までは出掛かりに潰されるとアルクが消えたのだが、今回は発生してからも殴られれば消える。
その点で、実は結構大きい下方修正を受けている。

CC1.05でリアクト属性になり、受身不能時間がおそらく延びているためコンボにも組み込める。

Bレプリカント・コンダクター(オシリス)

発生	持続	ダメージ	補正
123F	2F	1000 700	上書き50%

大きい隙で数度腕を回してからさっちゃんが行くよ～！をだす。空中ガード不可。
HIT時空中受身不可、ガード時大幅有利といい事尽くめだが、補正などで総合的に秋葉に負ける。
とは言え衝撃派に重なった時のVシオンの見辛さは随一なのでトドメにでも。
当たったときに受身を取られた、という報告もあるが、真偽は如何に。

ぶっちゃけ2Aと投げの択でも強い、2Aを調整すれば投げをいれっぱで避けたり、暴れで避けようとした奴に美味しく当たる。

Cレプリカント・コンダクター(オシリス)

発生	持続	ダメージ	補正
97F (出現10F+秋葉の攻撃判定発生87F)	2F	1500 1100	上書き80%

上段技。
召還後歩いてヤクザキックをするので起き攻めに使うのがメインとなる単発技。
HIT時は壁バウンド誘発。
レプリカ秋葉に重なるとVシオン本体が見えづらくなる。
他に比べて隙が小さいので、立ち回りでも十分使用可能。寧ろ使った方が良い。
使わない場合、Vシオンの良さの数割失われたと言っても過言ではない。

レプリカント・コンダクター(イシス) 421+AorBorC

A発生 57F	B発生 123F	C発生 106F
---------	----------	----------

レプリカント・コンダクター(オシリス)の遠距離版とでも言ったところ。
生成が始まった時点で相手がいる方向に向かって攻撃が発生する。
大抵のキャラがこの技を見てから攻撃が間に合うので、立ち回りで使うのはあまりよろしくない。
ちなみに(イシス)のA攻撃にもリアクト属性はある。が、使い道がない

この技のBさつき、C秋葉のレプリカが、Vシが殴られた場合に消えてしまう。
Aアルクは生成されてしまえば殴られても消えない。
現状だと誤爆専用とも言えるほど使う人がいない技。

レプリカント・コンダクター（ホルス）63214+C

発生	持続	ダメージ	補正	リアクト属性
4F+32F	端まで	250x3-300x3 200x6	上書き80%x3-乗算90%x3	対応

EXエッジの150%消費技、ワラキアの夜の互換とっていいのかどうか。
シエルが出てきて、黒鍵投げを派生までやってくれる。
黒鍵にしか攻撃判定がないために近距離の相手には当たらない。
さらに発生保障がない、殴られたら消える等の難点があるため、あまり使われない技ではある。

ヒート状態が切れそうな時に相手が遠かったらぶっ放してもよし。
EX横とモーションが同じなため、固めで使えないこともない。
リアクト属性技になり、起き攻めに重ねる際は注意が必要
重ねたつもりが引き剥がしちゃって相手は空中に...なんてことに

クルーエル・ブラッド（AD）41236+C

発生	持続	ダメージ	補正
13F+1F	2F	3000 2400	なし

投げ判定のアークドライブ。
距離が近ければB横カットから繋がるので思い出したように使うと食らってくれる人もいる。
アークドライブが決まると体力をすこし回復することができる。

クルーエル・ブラッド（AAD）41236+C

発生	持続	ダメージ	補正	リアクト属性
14F+1F	1F	4200 3840	なし	対応

アナザーアークドライブになると範囲とダメージが増え、回復量も増える。
ACの時は空中の相手もヒットしたが、MBAAからは空中の相手にはヒットしないようになった。
AACCC1.05でリアクト属性になりダウン中でもヒットするようになった

No・Ark（LA）

発生	持続	ダメージ	補正
5F+0F	1F	8000 7000	なし

ラストアーク。
リーズがプレイアブルキャラクターになったので別物になった。
成功すると相手をロックし確実に決めることができる。