■ スレイヤーーフレーム表ー（REV2/CS版Ver.1.07）■

技名	攻撃力	攻撃Lv	ガード段	BL	C	RC	MC	発生	持続	硬直	全体	硬直差	備考
通常技(立ち攻撃)													
P	16	1	立/屈/空FD	立/空	連J必	黄赤紫	○	5	6	6	16	±0	空振り時12F目からP、2P、K、2K、6Pでキャンセル可。
K	28	2	立/屈/空FD	立/空	J必	黄赤紫	○	7	3	8	17	＋3	基底90%。
近S	28	2	立/屈/空FD	立/空	J必	黄赤紫	○	5	4	14	22	－4	
遠S	32	2	立/屈/空FD	立/空	J必	黄赤紫	○	13	2	6	20	＋6	16F目から前HSでキャンセル可。
HS	50	4	立/屈/空FD	立/空	J必	黄赤紫	○	13	5	18	35	－4	地上ヒット時よろけ効果（最大[通常時39F/CH時39F]/Lv.1：[通常時30F/CH時29F]/Lv.2：[通常時27F/CH時24F]/Lv.3：[通常時24F/CH時19F]/最速：[通常時19F/CH時19F]）。
ダスト	28	2	立/空FD	立/空		黄赤紫	○	24	3	20	46	－9	基底80%。地上ヒット時特殊ヒットストップ（通常時20F/CH時20F）。派生なし時地上ヒット時横きりもみ吹っ飛び効果（通常時20F/CH時ダウン）。ホーミングジャンプ派生時特殊受身不能（通常時66F/CH時66F）＋派生硬直38F＋相手サイクバースト31F目から可能。ホーミングダッシュ派生時ころがり＋壁張り付き効果（通常時60F/CH時ダウン）＋壁張り付き中に攻撃ヒット時壁ずり落ち効果＋ころがり中のみ特殊補正70%が掛かる。相手サイクバースト2F目から可能。
通常技(特殊攻撃)													
6P	45	4	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	18	6	14	37	－1	基底90%。1～3F胸上無敵。4～6F上半身無敵。7～23F膝上無敵。ヒット時横吹っ飛び効果（通常時38F/CH時ダウン）＋壁バウンド効果（画面中央含む）。
6K	30	2	立/空	立/空		黄赤紫	○	20	5	8	32	＋1	基底90%。6～27F空中判定。ソルのしゃがみに22Fでヒット。
6K(フェイント)						黄					30		6～26F空中判定。
6HS	50	4	立/屈/空FD	立/空	必	黄赤紫	○	17	6	15	37	－2	地上CH時よろけ効果(最大46F/Lv.1：34F/Lv.2：31F/Lv.3：25F/最速：22F)。空中ヒット時特殊受身不能（通常時32F/CH時ダウン）。
通常技(しゃがみ攻撃)													
2P	10	0	立/屈/空FD	立/空	連必	黄赤紫	○	5	2	6	12	＋2	基底80%。
2K	20	2	屈/空FD	屈/空	必	黄赤紫	○	6	2	8	15	＋4	基底90%。
2S	34	2	立/屈/空FD	立/空	J必	黄赤紫	○	10	9	12	30	－7	
2HS	48	3	屈/空FD	屈/空		黄赤紫	○	13	2	25	39	－10	基底80%。5～14F足元無敵。特殊ヒットストップ（通常時0F/CH時0F）。ヒット時上吹っ飛び効果（通常時34F/CH時ダウン）。
足払い	30	4	屈/空FD	屈/空		黄赤紫	○	9	21	9	38	－11	地上ヒット時ダウン効果。
通常技(ジャンプ攻撃)													
JP	13	1	立/空	立/空	連必	黄赤紫	○	5	3	9	16		
JK	24	2	立/空	立/空	J必	黄赤紫	○	6	9	16	30		
JS	20×4	2	立/空	立/空	J必	黄赤紫	○	4	2(2)2 [(4)2(2)2]×3	着地まで	着地まで		特殊ヒットストップ（通常時6F/CH時6F）。
JHS	36	2	立/空	立/空	必	黄赤紫	○	13	5	18	35		空中ヒット時特殊受身不能（通常時18F/CH時42F）。
JD	40	2	立/空	立/空	J必	黄赤紫	○	7	5	32＋着地後5	43＋着地後5		地上CH時よろけ効果(最大29F/Lv.1：23F/Lv.2：20F/Lv.3：17F/最速：14F)。空中ヒット時叩き付け効果（通常時20F/CH時40F）。
J2K	22	2	全	立/空	必	黄赤紫	○	13	3	18＋着地後5	33＋着地後5		地上ヒット時浮かせ効果（通常時27F/CH時ダウン）。空中ヒット時特殊受身不能時間（通常時27F/CH時54F）。
通常投げ													
地上投げ	68		地投			赤	×	1	1		94	備考参照	強制基底65%。投げ成立時ダウン効果。硬直差はソル相手に＋13F（キャラ毎のうつぶせダウン時間によって異なる）。
空中投げ	60		空投			赤	×	1	1		着地まで		強制基底65%。投げ成立時ダウン効果。
システム攻撃													
DAA	25	2	全	立/空			×	18	6	17	40	－9	1～23F無敵。24～36F投げ無敵。追撃不可。通常ヒット時横吹っ飛び効果＋壁バウンド効果（地上：30F/空中：30F）。CH時横吹っ飛び効果＋壁バウンド効果（画面中央含む）（地上：ダウン/空中：60F）。CH時特殊起き上がり時間（通常時より－11F）。
ブリッツシールドチャージアタック	60	1	立/屈/空FD	立/空		赤	○	(15～48)＋13	3	【ヒット時】11 【空振り時】20	【ヒット時】26 【空振り時】35	－2	基底55%。特殊ヒットストップ（通常時30F/CH時32F）。ヒット時自分のバーストゲージ増加＋相手のバーストゲージ減少。通常ヒット時横吹っ飛び＋壁張り付き効果(40F)。地上CH時膝崩れダウン効果(79F)。空中CH時斜め上きりもみ吹っ飛び効果＋壁張り付き効果(80F)。
最大タメブリッツシールドチャージアタック	60	4	立/屈/空FD			赤	○	50＋13	3	【ヒット時】11 【空振り時】20	【ヒット時】26 【空振り時】35	＋5	特殊ヒットストップ（通常時30F/CH時42F）。地上ヒット時膝崩れ効果（通常時79F/CH時79F）。空中ヒット時斜め上吹っ飛び効果＋画面端到達時壁張り付き効果（通常時50F/CH時100F）。コンボ中に2回以上（1回目が非最大時も含む）ヒットさせた際、2回目以降の受身不能時間に同技補正あり(20F)。
必殺技													
マッパハンチ(P版)	40	4	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	11	3	17	30	－1	
マッパハンチ(K版)	40	4	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	14	6	15	34	－2	

技名	攻撃力	攻撃Lv	ガード段	BL	C	RC	MC	発生	持続	硬直	全体	硬直差	備考
必殺技													
血を吸う宇宙	72		地投			黄赤紫	×	7	2		42		強制基底80%。全体及び硬直は空振り時のもの。投げ成立時よろけ効果(最大[通常時49F/CH時49F]/Lv.1:[通常時43F/CH時43F]/Lv.2:[通常時40F/CH時40F]/Lv.3:[通常時34F/CH時34F]/最速:[通常時24F/CH時24F])。投げ成立時投げ後200F間必殺技が強制カウンターヒットする様になる。強制カウンターヒット中に再度投げが成立した際は強制カウンターヒットの時間が200F延長される。投げ成立時、体力が回復。
ダンディーステップ(P版)						黄					30		1～3F打撃無敵。16F目から各種派生技へ派生可能。
ダンディーステップ(K版)						黄					38		1～6F打撃無敵。27F目から各種派生技へ派生可能。
パイルバンカー (ダンディーステップ(P版)派生)	70	4	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	4	3	36	42	－20	基底90%。通常ヒット時横吹っ飛び効果(地上:ダウン/空中:ダウン)。CH時横吹っ飛び効果＋壁バウンド効果(画面中央含む)(地上:ダウン/空中:ダウン)。
パイルバンカー (ダンディーステップ(K版)派生)	80	4	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	4	3	36	42	－20	強制基底85%。CH時特殊ヒットストップ(33F)。通常ヒット時横吹っ飛び効果＋壁ずり落ち張り付き効果(地上:ダウン/空中:58F)。CH時横吹っ飛び効果＋ころがりダウン効果(地上:接地まで＋90F＋ダウン/空中:接地まで＋90F＋ダウン)。
クロスワイズヒール (ダンディーステップ(P版)派生)	27･32	2	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	6	4(9)7	16＋着地後5	41＋着地後5	－14	3～18F足元以外無敵。1～18F投げ無敵。1段目空中ヒット時特殊受身不能(通常時32F/CH時ダウン)。2段目地上ヒット時上吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。2段目空中ヒット時上吹っ飛び効果(通常時42F/CH時ダウン)。
クロスワイズヒール (ダンディーステップ(K版)派生)	27･32	2	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	6	4(9)7	16＋着地後5	41＋着地後5	－14	3～18F足元以外無敵。1～18F投げ無敵。1段目空中ヒット時特殊受身不能(通常時32F/CH時ダウン)。2段目地上ヒット時上吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。2段目空中ヒット時上吹っ飛び効果(通常時44F/CH時ダウン)。
アンダープレッシャー (各種ダンディーステップ派生)	36	2	立/屈/空FD	立/空		黄赤紫	○	5	2	12	18	±0	地上CH時よろけ効果(最大38F/Lv.1:29F/Lv.2:26F/Lv.3:23F/最速:18F)。空中ヒット時特殊受身不能(通常時24F/CH時48F)。8F目から派生技へ派生可能。
イッツレイト (アンダープレッシャー派生)	52	4	立/空FD	立/空		黄赤紫	○	14	6	10	29	＋3	基底90%。1～19F投げ無敵。CH時地面バウンド効果(地上:ダウン/空中:ダウン)。
ヘルタースケルター (各種ダンディーステップ派生)	32	3	全	立/空		黄赤紫	×	25	6	13	43	＋12	基底80%。1～2F下半身無敵。22～25F投げ無敵。3～21F、26～動作終了まで空中判定。地上ヒット時強制しゃがみ食らい。空中通常ヒット時特殊受身不能(20F)。CH時上吹っ飛び効果(地上:40F/空中:40F)。
フットルースジャーニー	40×3	3	全	立/空		黄赤紫	○	5	[2(2)]×6	着地まで＋着地後14	着地まで＋着地後14		特殊ヒットストップ(通常時7F/CH時11F)。ヒット時横吹っ飛び効果(通常時24F/CH時48F)。
アンダートゥ	60	4	ガー不	全		黄赤紫	○	39	1	22	61		基底70%。地上ヒット時横吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。空中ヒット時横吹っ飛び効果(通常時24F/CH時48F)。
覚醒必殺技													
デッドオンタイム(通常版)	140	4	全			黄赤紫	○	7＋演出120＋0	9	36＋着地後21	7＋演出120＋ 44＋着地後21	－47	強制基底85%。最低保障20%。7F～暗転後2F打撃無敵。ゲージ消費6F目。暗転後1～43F空中判定。特殊ヒットストップ(通常時25F/CH時31F)。地上ヒット時横吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。空中ヒット時横吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。
デッドオンタイム(バースト版)	175	4	全			黄赤紫	○	7＋演出120＋0	9	36＋着地後21	7＋演出120＋ 44＋着地後21	－47	強制基底85%。最低保障20%。1～7F無敵。暗転後1～2F打撃無敵。ゲージ消費6F目。バーストゲージ消費演出中。暗転後1～43F空中判定。特殊ヒットストップ(通常時25F/CH時31F)。地上ヒット時横吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。空中ヒット時横吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。
永遠の翼	88	4	立/屈/空FD			黄赤紫	○	5＋暗転48＋4	18	36＋着地後7	5＋暗転48＋ 57＋着地後7	－42	強制基底85%。最低保障20%。1～暗転後21F無敵。ゲージ消費4F目。地上ヒット時上吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。空中ヒット時上吹っ飛び効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。
直下型ダンディー	【打撃】 100	4	立/屈/空FD			黄赤紫	○	8＋暗転41＋3	着地まで	着地後20	着地まで＋着地後20		強制基底80%。最低保障20%。1～暗転後2F打撃無敵。ゲージ消費7F目。特殊ヒットストップ(通常時7F/CH時13F)。地上ヒット時よろけ効果(最大[通常時63F/CH時63F]/Lv.1:[通常時51F/CH時51F]/Lv.2:[通常時48F/CH時45F]/Lv.3:[通常時42F/CH時39F]/最速:[通常時31F/CH時31F])。空中ヒット時叩き付け効果(通常時ダウン/CH時ダウン)。
	【衝撃波】 120	4	全			黄赤紫	×	8＋暗転41＋3	8				最低保障20%。
一撃必殺技													
一撃準備(通常)											80		30F目に一撃ゲージに変化。
一撃準備(暗転)											5+暗転70+5		30F目に一撃ゲージに変化。
オールデッド(通常)	残体力	3	全	立/空				9＋暗転30＋9	6	30	9＋暗転30＋44	－19	9F～暗転後14F無敵。
オールデッド(暗転)	残体力	3	全	立/空				5＋暗転30＋5	6	30	5+暗転30＋40	－19	5F～暗転後10F無敵。

基本システム数値	データ	備考
防御係数	0.97	
根性値	1	
気絶耐久値	70	
ジャンプ移行	4F	
ハイジャンプ移行	4F	
ジャンプ全体	42F	
ハイジャンプ全体	54F	
最低空空中ダッシュ移行	3F	4F目から空中ダッシュが出る。
最低空空中バックダッシュ移行	3F	4F目から空中バックダッシュが出る。
空中ダッシュ全体	12F	
空中バックダッシュ全体	9F	
空中ダッシュ攻撃移行	9F	10F目から攻撃が出せる。
空中バックダッシュ攻撃移行	6F	7F目から攻撃が出せる。
前方ステップ全体	18F	5～6F打撃無敵。7～12F無敵。
長距離前方ステップ全体	24F	5～6F打撃無敵。7～12F無敵。
バックステップ全体	28F	
バックステップ無敵	20F	
起き上がり(仰向け)	54F	
起き上がり(うつ伏せ)	48F	

■ 無敵付加メモ

「無敵付加」はバックステップ中にジャンプキャンセルをする事でバックステップの無敵をジャンプ後の行動に引き継ぐテクニックである。
引き継ぐ事の出来る無敵時間は最大で15Fとなっている為、ジャンプ移行が4FあるスレイヤーがA無敵付加をしたままジャンプをするには、
12F目までに上要素を入力し、ジャンプ移行状態になる必要がある。
なおジャンプに成功した際は、残りの無敵時間に関わらずジャンプの1F目で無敵が切れるので注意が必要。
ジャンプキャンセルキャンセルで必殺技を出す場合は、バックステップ開始から数えて15Fの無敵を付加する事が出来る。
ただし、必殺技のモーションの7F目には無敵が切れる様になっている様なので、持続の長い技を避けながら攻撃することは出来ない模様

ジャンプ移行開始F	J移行の無敵	無敵ジャンプの成否
1	4	○
2	4	○
3	4	○
4	4	○
5	4	○
6	4	○
7	4	○
8	4	○
9	4	○
10	4	○
11	4	○
12	4	○
13	3	×
14	2	×
15	1	×
16	0	×
17	0	×
18	0	×
19	0	×
20	0	×