

■ アクセル=ロウ フレーム表 (PS5\_Ver.1.003) ■

技名	攻撃力	攻撃Lv	CH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
<b>通常技(立ち攻撃)</b>															
P	40(52)	2(3)	小	上	必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	31	-11	-8	-8	+9	基底80%。空中ヒット時、きりもみ横吹っ飛び効果。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
K	30	1	小	上	J必	赤紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	19	-2	+1	+1	+16	基底90%。空中ヒット時、浮かせ効果。
近S	40	3	中	上	J必	赤紫	8	簡易版では省略	簡易版では省略	28	-4	-1	+12	+17	空中ヒット時、浮かせ効果。
遠S	34	2	中	上	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	37	-14	-11	+2	+6	基底90%。空中ヒット時、横吹っ飛び効果。十ころがり効果。
HS	48	4	大	上	必	赤紫	16	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-4	-1	+17	+17	空中ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果。
ダスト	45	2	中	中		赤紫	20~28	簡易版では省略	簡易版では省略	48~56	-15	±0	+13	D	基底80%。ガード時特殊ヒットストップ(20F)。通常ヒット時特殊ヒットストップ(16F)。地上ヒット時突き上げ効果(通常時28F/CH時40F)。RCH時上吹っ飛び効果。空中ヒット時or 空中CH時上浮かせ効果。ボタン長押しでタメ可。
ダスト(長押し)	56	4	中	中		赤紫	28	簡易版では省略	簡易版では省略	56	-10	D	D	D	ガード時特殊ヒットストップ(20F)。ヒット時特殊ヒットストップ(通常時45F/CH時45F/RCH時45F)。ヒット時レバー上要素入力でホーミングジャンプへと派生可能。ホーミングジャンプ上昇演出中サイクバースト使用不可。ホーミングジャンプ中に同じ攻撃ボタンを連続で押した際、フィニッシュブロウが発生。ホーミングジャンプ時、ジャンプ属性+1。ヒット時かつホーミングジャンプへと派生しなかった場合、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
フィニッシュブロウ (ホーミングジャンプ中派生)	80					紫	21								ヒット時特殊ヒットストップ(30F)。ヒット時画面遷移演出+叩き付け効果+ダウン効果。ヒット時サイクバースト使用不可。ヒットさせずに画面遷移した際の硬直差は「±0F」。
<b>通常技(特殊攻撃)</b>															
6P	30	2	中	上	必	赤紫	12	簡易版では省略	簡易版では省略	38	-13	+2	+15	+20	基底90%。上半身無敵あり。空中ガード時、特殊ノックバック。通常ヒット時、特殊ヒットストップ(16F)。地上ヒット時、突き上げ効果(通常時28F/CH時40F/RCH時45F)。空中CH or RCH時、ダウン効果。
6K	40(52)	3(4)	中	上	必	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	40	-13	-10	+3	+8	基底90%。空中ヒット時、横浮かせ効果。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
6HS	54	4	大	中		赤紫	27	簡易版では省略	簡易版では省略	48	-3	±0	+18	+18	基底80%。足元無敵あり。空中ヒット時、横吹っ飛び効果+地面バウンド効果+壁バウンド効果+ダウン効果。
<b>通常技(しゃがみ攻撃)</b>															
2P	30(39)	1	小	下	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	34	-13	-10	-10	-26	基底80%。空中ヒット時、きりもみ上吹っ飛び効果。
2K	26	1	小	下	必	赤紫	7	簡易版では省略	簡易版では省略	20	-2	+1	+1	+16	基底70%。空中ヒット時上浮かせ効果。
2S	35(45)	3(4)	中	上	必	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	41	-16	-13	±0	+5	空中ヒット時、上浮かせ効果。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
2HS	45(58)	3(4)	大	下	必	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	45	-18	-15	D	D	基底90%。地上CH or RCH時、横吹っ飛び効果+浮かせ効果。空中ヒット時、横吹っ飛び効果+浮かせ効果。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
足払い	34	2	大	下	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	32	-9	D	D	D	基底90%。地上ヒット時ダウン効果。空中CH時 or RCH時ダウン効果。
<b>通常技(ジャンプ攻撃)</b>															
JP	32(41)	1(2)	小	中	必	赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	35					基底80%。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
JK	28	1	小	中	J必	赤紫	8	簡易版では省略	簡易版では省略	26					基底80%。
JS	32(41)	2(3)	小	中	必	赤紫	11	簡易版では省略	簡易版では省略	35					基底80%。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
JHS	40(52)	2(3)	小	中	必	赤紫	12	簡易版では省略	簡易版では省略	42					基底80%。空中ヒット時、叩き付け効果。先端部分は性能が変化。「攻撃力」、「攻撃Lv.」の括弧内の数値は先端部分のもの。
JD	44	3	中	中	必	赤紫	10	簡易版では省略	簡易版では省略	36					基底80%。ヒット時、横吹っ飛び効果。
<b>通常技(投げ)</b>															
地上投げ	80			地投		赤紫	2		3	38					強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。硬直差(ヒット)は投げ成立時のもの。
空中投げ	80			空投		赤紫	2		3	着地まで+着地後10	着地まで+着地後10				強制基底50%。投げ成立時ダウン効果。全体、硬直の数値は空振り時のもの。

技名 必殺技	攻撃力	攻撃Lv	GH種類	ガード段	C	RC	発生	持続	硬直	全体	ガード時	ヒット時	CH時	RCH時	備考
鎌閃撃	15×3	3	小	上		紫	24	簡易版では省略	簡易版では省略	67	-19	D	D	D	基底80%。特殊ヒットストップ(6F)。ヒット時、浮かせ効果。飛び道具相殺判定あり。動作40F目から各種派生技に派生可能。お互い画面端時、攻撃が届くまでは「34F」。
曲鎖撃 (鎌閃撃派生)	30	3	小	上		紫	6	簡易版では省略	簡易版では省略	47	-11	D	D	D	基底80%。ガード時、引き寄せ効果。ヒット時、引き寄せ効果+横吹っ飛び効果+ダウン効果。
旋鎖撃 (鎌閃撃派生)	13×5	2	小	下		赤紫	5	簡易版では省略	簡易版では省略	59~102	-6	D	D	D	基底90%。動作中、ガード、ヒットに関係なく引き寄せ効果。ガードor通常ヒットorCH時、特殊ヒットストップ(2F)。ヒット時、浮かせ効果+ダウン効果。レバー下要素長押しで動作延長可。1段目発生後8F毎に攻撃判定発生(最大5ヒット)。5ヒットした段階で解除動作へと移行(19F)。最長動作で6回分の攻撃判定発生。最長動作で12回分の攻撃判定発生。
鬼灯 (通常版) (鎌閃撃派生)	40	3	小	上		紫	18	簡易版では省略	簡易版では省略	51	-3	D	D	D	基底80%。ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。鎌閃撃からの派生を進めた際、強化版となる(詳細は「鬼灯(強化版)(鎌閃撃派生)」参照)。
鬼灯 (強化版) (鎌閃撃派生)	60	4	小	上		紫	22	簡易版では省略	簡易版では省略	45	+10	D	D	D	基底80%。ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
冬蠟燭	20・41 (20・42)			地投		赤紫	28	簡易版では省略	簡易版では省略	81		+54			強制基底50%。近距離でヒットした際、2段目がアクセルボンバーへと変化。近距離ヒット時、追撃可。「攻撃力」の括弧内の数値は近距離ヒットのもの。「全体」は空振り時のもの。「発生」はお互いに画面端時のもの。
地上蠟燭	45	3	中	上		赤紫	17	簡易版では省略	簡易版では省略	57	-24	D	D	D	地上ヒット時、きりもみ上吹っ飛び効果。空中ヒット時、きりもみ斜め上吹っ飛び効果。
空中蠟燭	45	3	中	上		赤紫	16	簡易版では省略	簡易版では省略	着地まで+着地後10					ヒット時、叩き付け効果+地面バウンド効果。
凧	40	3	中	上		赤紫	24	簡易版では省略	簡易版では省略	44+着地後3	+3	D	D	D	基底80%。アクセル側ガードor通常ヒット時、特殊ヒットストップ(6F)。ガード時、特殊ガード硬直(18F)。ヒット時、きりもみ吹っ飛び効果。
アクセルボンバー 必殺必殺技	80	4	大	上		赤紫	9	簡易版では省略	簡易版では省略	着地まで+着地後7					ヒット時、斜め上吹っ飛び効果+ダウン効果。
百重燐焼	50×2・ 20×3	4	中・小	上		赤紫	11+暗転170+2	簡易版では省略	簡易版では省略	11+暗転170+71	-2	D	D	D	無敵あり。1~2段目ガードor通常ヒット時、特殊ヒットストップ(7F)。1~2段目ヒット時、上吹っ飛び効果+ダウン効果。3~5段目ヒット時、横吹っ飛び効果+ダウン効果+ウォールブレイク効果。2段目の発生は「暗転後6F」、3段目の発生は「暗転後35F」、4~5段目は3段目ヒットから1F毎に発生。
ワンヴィジョン (発動準備時)						紫				5+暗転30+30					効果発動準備継続状態300F。暗転終了2F前~効果発動準備状態開始。効果発動準備状態中に再度コマンド入力で時間停止の効果発動(詳細は各種「ワンヴィジョン(効果発動時)」参照)。
地上ワンヴィジョン (効果発動時)		3		上		紫	8+暗転21+2	簡易版では省略	簡易版では省略	8+暗転21+32	±0	D	D	D	発動時の衝撃波がヒットした際、一定時間時間停止効果。時間停止効果時間150F。地上ヒット時、特殊のけぞり(13F)。空中ヒット時、吹っ飛び効果+ダウン効果。時間停止中に任意の攻撃を当てた際は、時間停止効果解除後の挙動は時間停止中に最後に当てた攻撃のものとなる。各種ダストアタック、フィニッシュブロウ、各種通常投げ、各種覚醒必殺技以外の各種攻撃からキャンセル可。時間停止中にダストアタックやウォールブレイク効果によるエアアシフトが行われた際は効果が強制解除される。
空中ワンヴィジョン (効果発動時)		3		上		紫	8+暗転21+2	簡易版では省略	簡易版では省略	8+暗転21+32					発動時の衝撃波がヒットした際、一定時間時間停止効果。時間停止効果時間150F。地上ヒット時、特殊のけぞり(13F)。空中ヒット時、吹っ飛び効果+ダウン効果。時間停止中に任意の攻撃を当てた際は、時間停止効果解除後の挙動は時間停止中に最後に当てた攻撃のものとなる。各種ダストアタック、フィニッシュブロウ、各種通常投げ、各種覚醒必殺技以外の各種攻撃からキャンセル可。時間停止中にダストアタックやウォールブレイク効果によるエアアシフトが行われた際は効果が強制解除される。

■ アクセル=ロウ フレーム表 (PS5\_Ver.1.003) ■

基本システム数値	データ	備考
防弾係数	1.07	
慣性値	1	
ジャンプ移行	4F	
着地硬直	6F	移動以外の行動でキャンセル可。空中行動した時は全ての行動でキャンセル不可の着地硬直が3F発生。
ジャンプ全体	42F	
ハイジャンプ全体	49F	
最低空空中ダッシュ移行	4F	5F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	4F	5F目から空中バックダッシュが出る。
空中ダッシュ全体	25F	
空中バックダッシュ全体	12F	
空中ダッシュ攻撃移行	18F	19F目から攻撃発生。
空中バックダッシュ攻撃移行	6F	7F目から攻撃発生。
バックステップ全体	20F	
バックステップ無敵	5F	
起き上がり(仰向け)	55F	
起き上がり(うつ伏せ)	55F	
キャラ重量	中量級	