

ヤミマ式	コマンド	フレーム
壁×の技	1P+KPK	29
スカす技	T	30
起こす技	2P	13
合計	目標71	72
成功時	ダウンヒット中	
失敗時	受け身時+1	
備考	受け身されてもジャッキー有利。パーチャキャラは2Pの硬直が優秀なのでこういうことができる。	

ヤミマ式	コマンド	フレーム
壁×の技	1P+KPP	27
スカす技	6T	33
起こす技	2P	13
合計	目標71	73
成功時	ダウンヒット中	
失敗時	受け身時±0	
備考	受け身されて五分。他の択との組み合わせ、コンボ適応範囲から考えるとこちらの方が使い勝手がよさそう。	

ヤミマ式	コマンド	フレーム
壁×の技	6PK	26
スカす技	6T	33
起こす技	2P	13
合計	目標71	72
成功時	ダウンヒット中	
失敗時	受け身時+1	
備考	受け身されて有利。投げをスカした時点で、後述の追い式がばれないようにするため。	

ヤミマ式	コマンド	フレーム
壁×の技	1P+KPP	27
スカす技	P	25
起こす技	6H+K	18
合計	目標71	70
成功時	ダウンヒット大。+21F	
失敗時	受け身時-5F	
備考	受け身されても投げキャラのTのみ確定。起こし大を狙えるのは強みか。なぜか当たるが持続3だからか？	

追い式	コマンド	フレーム
壁×の技	1P+KPP	27
スカす技	P	25
重ねる技	8P+KK	41
合計	目標93or94	93
成功時	ヒット時アッパー。ガード時+3F	
失敗時	起き蹴り確定	
備考	上段なのでしゃがまされるとアウト。バレるまでは使えそう。8P+KPや8P+K止めから中段も使っていくべきか。	

追い式	コマンド	フレーム
壁×の技	6PK	26
スカす技	64T	43
重ねる技	2P+K	23
合計	目標93or94	92
成功時	ヒット時尻もち。ガード時+1F	
失敗時	起き蹴り確定	
備考	中段なので使いやすい。ヒット時は6Pが確定。壁を背負わせているなら66Kもありか。	

追い式	コマンド	フレーム
壁×の技	KPPPK	32
スカす技		
重ねる技	7P+K最大タメ	61
合計	目標93or94	93
成功時	ガード時+22F	
失敗時	起き蹴り確定	
備考	Kで壁バウンドさせたときに使える。狙う場面は少ないが、PBを重ねられる。	