

# フォースロマキャン対応技

## 通常投げ

- 相手を放り投げて一番姿勢を低くした瞬間、猶予2F

従来より数テンポ遅く変更されたので練習して慣れるように。  
青り口ほどの重要度ではないがダウンを奪える可能性もあるため / よりは有用か

## 千里沁鐘

- 正面版のみ、発生直前の3F + 発生直後の1F

爆蹴にバーストをされ読んで避けるなら青せずとも回り込めばいい。  
発生青を出せるなら強いが、まず安定できないためほぼ使用することはない

## 跳迅

- 地上版、空中版、派生版全て可能、動作開始すぐあたり、猶予3F

主力とまではいかないが攻めのアクセントとして使える  
実用度は別にしても割とこれを使った揺さぶりネタは多い

## 2D

- 発生前の5Fと発生直後の1F

SI攻撃や6P、6KからゼクスのFCDみたいなことが出来るが微妙  
発生青が出来るなら有用だろうが、安定は難しいと思われる

## 激・碎神掌

- 攻撃発生直後の2F

反確ではない不利時や起き上がりのぶっぱ等に使うと案外強い  
必要ゲージ量の問題で機会は少ないが、意外と悪くない。