

通常技

立ちP

- 攻撃レベル1
- 発生3F 持続3F 硬直4F 硬直差+3F
- 攻撃力12 Tg1.44 GB増3 GB減8
 - ゲーム中でもほぼ最速の攻撃
 - ホチ即立ちPでの対空やコンボの拾いなどに使う

立ちK

- 攻撃レベル2
- 発生5F 持続4F 硬直7F 硬直差+1F 基底補正90% 硬直終了まで被CH判定 ヒットストップ6
- 攻撃力12 Tg2.64 GB増5 GB減7
 - 下段判定
 - 基底が軽いので主力、当て投げは相変わらず強力

近距離S

- 攻撃レベル3
- 発生6F 持続8F 硬直12F 硬直差-6F
- 攻撃力28 Tg2.64 GB増10 GB減7
 - 持続が長いのと喰らい判定が前に出る為それなりには対空として機能する
 - 威力高め

遠距離S

- 攻撃レベル3
- 発生6F 持続5F 硬直10F 硬直差-1F
- 攻撃力30 Tg2.64 GB増10 GB減7
 - 牽制、対空、コンボの中継と使用頻度の高い技の一つ
 - 低空龍刃に繋がる、ポチョはしゃがみでもヒットする
 - ノックバックがやや大きい、今作はコンボ時間が長い為繋ぎに使う時には注意

立ちHS

- 攻撃レベル4*2 3段目Lv5
- 発生13F 持続3(3)3(3)3F 硬直15F 硬直差+1F
- 攻撃力24*3 Tg3.84*3 GB増14*2,20 GB減6*3
- 3段目に引き戻し効果+強制しゃがみ喰らい
 - コンボの繋ぎに(6HS、爆足、FB百歩)

立ちD(ダスト)

- 攻撃レベル3
- 発生24F 持続4F 硬直12F 硬直差-2F
- 攻撃力16 Tg2.64 GB増8 GB減20
 - 全キャラの中での早い部類に入りガードされても反撃を受ける事はほとんどない
 - 崩しを主体として使う事も多いだろう
 - 今作では落ちダストに持って行こう

2P

- 攻撃レベル1

発生4F 持続2F 硬直4F 硬直差+4F 基底補正90%

- 攻撃力6 Tg1.44 GB増3 GB減8
 - ガード後有利なので当て投げなどに使える
 - 状況により他の攻撃では拾えない場合もこれで間に合う事もある(2P 2HSなど)

2K

- 攻撃レベル1
- 発生5F 持続3F 硬直9F 硬直差-2F 基底補正80%
 - 立ちKが届かないくらいの位置からの下段として使う
 - ヒット時は主に遠S 低空龍刃か足払いに繋げる(2Dのリーチ減に伴い利用価値減)
 - 動作モーションが低姿勢なので相手のジャンプ攻撃や遠距離S等を空かすのにも使えるがやや微妙

2S

- 攻撃レベル3
- 発生6F 持続5F 硬直9F 硬直差-0 基底補正80% CHよろけ
 - 判定は弱化したが大暴れ潰して世話になる

2HS

- 攻撃レベル4
- 発生9F 持続44F 硬直25F 硬直差-12F
- 空中の相手に当てると2段目に引き戻し効果、特殊受身不能時間(スラッシュ25F)有り
 - エリアルに使うと、ディレイをかけても6HSに繋がる為、ACの高威力コンボに必須の技となっている
 - ディレイの具合で相手の高さなどを調節し、ループ性や確定ダウンを調節できる
 - ホチフ難化の為対空としての利用価値が上がった、空振り時の隙のでかさを除けば高性能

2D

- 攻撃レベル3
- 発生6F 持続4F 硬直16F 硬直差-6
- 6F目にFRC追加、リーチ減
- FRC発生前の5F
 - 2Dから爆足の対応キャラが大量に追加されたため、FRCの出番はあまりない
 - 姿勢が低く、紗夢としてはリーチもあるため、差し込みによく用いる

6P

- 攻撃レベル3,4
- 発生7F 持続1(10)3F 硬直12F 硬直差+2 CHよろけ
 - /より発生が2F早くなり使えるようになった、ノックバックが小さい為、6HSからの繋ぎに使う
 - 1段目の持続が1Fの為(スラッシュ時)対空にはやはり厳しい
 - 地上コンボのダメージアップと発生が2F早くなったおかげで相手キャラ次第では主力になり得る

6K

- 攻撃レベル3
- 発生6F 持続4(6)8F 硬直20F 硬直差-14F 強制立ち喰らい
 - コンボの繋ぎに使う
 - 遠距離Sと比べて威力は低いが、発生同じで低位置に攻撃判定が出、ノックバックが小さい

6HS

- 攻撃レベル5 攻撃力28
- 発生18F 持続6F 硬直10F 硬直差+5F ヒット+7F
- 投げ無敵1~23F

下半身無敵（後ろ足のぞく）24~31F膝上無敵 32~33F後ろ足以外下半身無敵

-
- ヒット時強制立たせ のけぞり23F ダウン復帰不能22F
- ガード時ガード硬直20F 19~32F追加技に派生可能
 - 攻撃レベル4(HSor2HS)のしゃがみ喰らいから繋がる
 - ヒット時はSor2Dが猶予2F、6Pが猶予1Fで繋がる

6HS派生

- 攻撃レベル5 攻撃力58
- 発生10F 持続7F 硬直23F 硬直差-11F
- 1~6F膝上無敵 7F上半身無敵 ヒット時壁張り付き効果(48F/張り付き24F)
 - 壁張り付きで朝風が安定、追撃可能

JP

- 攻撃レベル1
- 発生5F
 - 発生は早いが低空ダッシュとダストに使うぐらい
 - JPとしては硬直が長く、判定はかなり短い

JK

- 攻撃レベル1
- 発生5F
 - J攻撃で横に強い攻撃、JPと全体モーション同じくらいで持続が長い
 - 相手のジャンプ牽制で使うのにはもってこい
 - JK JD健在

JS

- 攻撃レベル3
- 発生4F 特殊受身不能時間有
 - 上に判定がかなり強くポチョのケツにも相殺できる
 - 受身狩り、エリアル、ジャンプ中の技の中で唯一のジャンプキャンセル可能技と使用頻度は高い

JHS

- 攻撃レベル3
- 発生7F
 - 判定強め、後ろにも攻撃判定あり
 - めくり易い

JD

- 攻撃レベル3
- 発生7F 2段目特殊受身不能時間有 2段目CHで壁バウンド
 - 龍剣逆の3段締めが無くなった為、逆鱗に繋いで空中コンボの締めに使うことが多くなった

DAA

- 攻撃レベル3
- 発生13F? 硬直差-4? 基底補正50%
- 攻撃判定が2Sと共に弱体化した模様
 - モーションは2S
 - 判定が弱体化した為に相殺多し

地上投げ

- 発生1F 基底補正50% FRC基底補正70%
- 受け身不能?F 投げ間合い143ドット
 - FRCタイミング変更、相手を蹴り出す直前の一番低い姿勢の時
 - FRC無しでも安めだが追撃可能

空中投げ

- 発生1F 基底補正50%
- 受け身不能?F 投げ間合い188ドット
 - 画面端なら追撃可能