

(戦場操作+ダメージ型)

種族 人間(戦士)
称号 エレメンタルアデプトA/ゴッドハンドA
体力 敏捷 知性 精神 幸運
物D 魔D 行動値 生命力

戦闘修正
命中 回避 発動 抵抗 看破
物D 魔D 行動値 生命力

戦闘値
命中 回避 発動 抵抗 看破
物D 魔D 行動値 生命力

武器 2
武器・盾 2
防具 1
装飾
その他
合計 22 20 2 3 3
物D 魔D 行動値 生命力 装甲 結界

その他概要
武器: 疾風手裏剣◇マルチターゲット、◇強化改造、◇距離拡大、◇貫通効果、伝説の品、大型化、エンブレム
武器: 疾風手裏剣◇マルチターゲット、◇強化改造、◇距離拡大、◇貫通効果、伝説の品、大型化、素材グリップ
防具・装飾: 対神戦ジャケット、霊力偏光グラス、
運用: 基本的には神撃咬破(コスト:ひとつ)+天地功(コスト:なし)で攻撃する
: 霊力に6があれば、天地功1回の代わりに神行法を使用する
: 神行法、神撃咬破、天地功で[ランク:+3/物D+38]となるので最終は[ランク:5/物D82]、出目6で112点
: 天地功の効果で、敵の配置を3マスまでいじれるので、仲間の様子を見て適宜配置を調整しよう
: エレメントプラスト(コスト:奇)もあるので、状況に応じて使い分ける
: 理想的な霊力は「奇・奇・6・自由」

タレント

▲ 適応能力
▲ 秘奥取得: 神撃咬破
※ エレメントバースト
※ 天地功
1 両手利き
1 拳器一体
2 発勁
3 ●裂帛投擲
4 ◎オリジンパワー
5 連続行動
▲ ●適応強化
6 ●エレメントプラスト
7 ●神行法
8 ●エレメントブレイク
9 ●エクステンド
10 奥義到達者: ◎天地合一
※ 称号奥義: ◎小周天
▲ ●異能色覚
11 ●デフュージョン
12 ●探索熟練

癒やしのモノノケ

種族 サキミタマ(魔眼)(魔法)
称号 ディバイントーカーB/エレメンタルアデプトB/レガシーユーザーB
体力 敏捷 知性 精神 幸運
物D 魔D 行動値 生命力

戦闘修正
命中 回避 発動 抵抗 看破
物D 魔D 行動値 生命力

戦闘値
命中 回避 発動 抵抗 看破
物D 魔D 行動値 生命力

武器
武器・盾
防具
装飾
その他
合計 1 2 20 16 4
物D 魔D 行動値 生命力 装甲 結界

その他概要
武器1: ホーリーシンボル、◇霊力の輝き、◇自動詠唱、◇移動魔法陣、回復強化、多重魔法陣、霊石飾り
武器2: ホーリーシンボル、◇霊力の輝き、◇自動詠唱、◇移動魔法陣、回復強化、多重魔法陣、霊石飾り
防具: 輝く神衣、生け贄の祭器、不死身の魔力、神器の後光、不可視の霊力、装甲+6、敏捷+1
装飾: 霊毛パーカ、竜鱗の指輪
運用: 「タイミング: 防御」でバリアと生命賛歌を重ねて使用するのがメイン(コスト:なし)
: バリアで10点軽減しつつ、生命賛歌で35点回復できるので、45点までのダメージは実質ノーダメージに
: 得意技指定してある虚脱の邪視で、1ターン2回まで発生したダメージを-[任意の【主能力値】(18)]点減少
: また、状況に応じて、1ターン2回まで治癒の神宝(コスト: 奇or2)で50点回復
: ついでに、自分の手番でも賦活聖歌(コスト: 3)で3体まで「ランク: 5/魔D13+30」点回復可能。出目6で73点
: 霊力は、奇数か2が多ければいいので、揃えるのは容易と思われる
: 毎ターン超過霊力が一個湧くのも忘れずに(主に賦活聖歌用になると思われる)

タレント

▲ 虚脱の邪視
▲ 血統の祖神: 魔眼
※ 鎧装賛歌
※ エレメントガープ・火炎
1 生命賛歌
1 両手利き
2 バリア
3 ◎絶対凱歌
4 ●オブスタクル
5 称号取得: レガシーユーザーB
▲ ●破邪の神眼
6 治癒増強
7 ●無限音感
8 ◎祝福の誼い手
9 賦活聖歌
10 得意技: 虚脱の邪視
※ 称号奥義: ◎マスターアデプト
▲ 妖力秘奥: 護りの賛歌
11 ●守護神の祭器
12 ◎絶歌唱神

現代の大魔導師

種族	封神(魔法)									
称号	エルダーメイジA/デジタルソーサラーA/アークスレイヤーA									
	体力	敏捷	知性	精神	幸運	物D	魔D	行動値	生命力	LV
主能力値	2	14	17	4	1	1	9	19	6	12
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	

戦闘修正	0	1	1	1	1	0	4	7	29
	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
戦闘値	2	15	18	5	2	1	13	26	71

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
武器			2				9	3			
武器・盾			2				9	3			
防具		1								4	2
装飾											2
装飾								2			
その他			1				8	8			
合計	2	16	23	5	2	1	39	42	71	4	4

その他概要

武器: 秘伝霊符、◇霊力の輝き、◇自動詠唱、◇移動魔法陣、詠唱強化
 武器: 秘伝霊符、◇霊力の輝き、◇自動詠唱、◇移動魔法陣、詠唱強化
 防具・装飾: 術式補助コート、紋付訪問着、霊カモバイル
 素材: 発動+1(2)、魔D+3(3)、行動値+3(3)
 運用: 戦闘地帯化した大魔術行使(コスト:ひとつ)をぶっぱするだけの簡単なお仕事
 : 大魔術行使の度に、神力音叉(コスト:なし)天神の業(コスト:なし)で[ランク+2/ダメージ+任意の【主能力値】]
 : 全部込み込みで[ランク7/魔D73]点の魔法ダメージ。出目6で115点
 : 戦闘移動後にも魔法攻撃を撃てるのがポイント。より戦術的な位置取りが可能
 : 嫌がらせに、1ターン1回だけ、妨害光弾(コスト:2)対象の移動距離を2マスに変更できる
 : 霊媒魔術(コスト:ひとつ)で気持ちだけ回復と記憶操作ができる
 : 全部込み込みで[ランク4/魔D73]点の魔法ダメージ。出目6で97点……全然気持ちじゃなかったが、1体のみ
 : 理想的な霊力は、とりあえず2が一つあればよし

タレント

▲ 異能の瞳術
▲ 神秘の威厳
※ 大魔術行使
※ ゴハールメソッド
1 両手利き
1 妨害光弾
2 霊媒魔術
3 ◎攻撃魔術の達人
4 ◎神秘の紋章
5 連続行動
▲ ●天神の業
6 ●サポートプログラム
7 ●幻想具現
8 ●神力音叉
9 ●魔法熟練
10 奥義到達者:◎万敵不敗
※ 称号開花:アークスレイヤーA
▲ ●忌まわしき血脈
11 ●重力制御
12 ●エクステンド
13
14
15
16
17
18
19
20
▲
※ 破神秘奥
※

生身の守護神

種族	人間(戦士)									
称号	ドラゴンキャリアB/デジタルソーサラーB/ディバイントーカーB									
	体力	敏捷	知性	精神	幸運	物D	魔D	行動値	生命力	LV
主能力値	18	4	2	14	2	9	1	9	32	12
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	

戦闘修正	1	1	1	0	0	2	2	5	41
	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃	〃

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
戦闘値	19	5	3	14	2	11	3	14	133

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
武器	1					11		2		4	9
武器・盾		1						-4		6	4
防具								-1		10	10
装飾											3
装飾											
その他									60	9	9
合計	20	6	3	14	2	22	3	11	193	29	35

その他概要

武器: 三千世界の剣、◇破邪の刃、◇金剛刀、◇破魔の鐔、宿る霊光、
 武器: ギガントシールド
 防具・装飾: 強化霊力骨格、霊カモバイル、アンダーボディーマー
 素材: 装甲+3(3)、結界+3(3)
 運用: 開始で結晶装着、プログラムシェル、増幅聖歌、アクセルドメインを使用する(合計コスト:5・奇)
 : 自身効果: 装甲+28、結界+18、行動-10、物理ダメージ軽減18点、被ダメージ軽減5点、発動+1、戦闘移動+1
 : 自身以外効果: 発動+1、戦闘移動+1、物理ダメージ軽減18点
 : 以後は毎ターンプログラムシェル、増幅聖歌(コスト:奇)、アクセルドメインを使用する
 : 攻撃を受ける度にガードルーチン(コスト:なし)でカバー。距離が5マスなのは要注意
 : 対象が範囲や戦闘地帯の場合は、守りの賛歌(ゾロ目)を使用
 : 最終的な防御力は[装甲57(28点軽減)/結界53(10点軽減)]で、物理は85まで、魔法でも63まで無効化可能
 : 理想的な霊力、1ターン目は「5・奇・ゾロ目」2ターン目以降は「奇・ゾロ目・自由」
 : 攻撃?なにそれ美味しいの?

タレント

▲ 汎用能力
▲ 適応能力
※ 結晶装着
※ イェツィラーメソッド
1 プログラムシェル
1 ガードルーチン
2 アクセルドメイン
3 ◎クリスタルエンハンス
4 ●プログラムトーチカ
5 称号取得:ディバイントーカーB
▲ ●秘奥熟練:●真・結晶装着
6 ●プロテクトドメイン
7 増幅聖歌
8 ●武装聖歌
9 ●無限音感
10 脅威の生命力
※ 称号奥義:◎エーテルチャック
▲ 秘奥取得:護りの賛歌
11 ●戦闘熟練
12 ●マルチディフェンダー
13
14
15
16
17
18
19
20
▲
※ 鎧装賛歌
※

(超過霊力付与+タレント妨害型)

種族	魔眼(汎用)
称号	エレメンタルアデプトB/ダークハンターB/デジタルソーサラーA/エレメンタルアデプトA

	体力	敏捷	知性	精神	幸運	物D	魔D	行動値	生命力	LV
主能力値	3	14	3	1	17	2	2	19	4	12
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	

戦闘修正	1	0	1	0	0	2	2	8	35

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
戦闘値	4	14	4	1	17	4	4	27	75

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
武器							8	1			5
武器・盾											
防具		1						1		5	4
装飾											
装飾								2			2
その他							3	15		3	3
合計	4	15	4	1	17	4	15	46	75	8	14

その他概要

武器:強化式神、◇霊力の輝き、◇自動詠唱、◇移動魔法陣、回復強化、多重魔法陣、拡散魔法陣

防具:装飾:赤糸威、詠唱ヘッドフォン、紋付訪問着

素材:魔D+3、行動+3、装甲+3、結界+3

運用:[コスト:済]で1ターン2回=虚脱の邪視、遅速の邪視、束縛の邪視、急所透視

: [コスト:ひとつ]で1ターン2回=影破り([タイミング:開始・準備]のタレントを消滅させる)

: [コスト:奇]で1ターン2回=エレメントプラスト([タイミング:防御・終了・特殊]のタレントを消滅させる)

: [コスト:奇]で1ターン1回=エレメントロンド(攻撃の対象を自分一人にする)

: [コスト:奇・2]で1ターン1回=影縛り([タイミング:攻撃]のタレントを消滅させる)

: 自分の攻撃行動は、影門霊力(コスト:ひとつ)で霊力±1と回復と超過霊力をばらまくこと

: 武装システムと、武器の追加効果で最大5人まで同時に可能

: 影門治癒は[ランク1/魔D20]で最大26点と、基本気休め

: 後は、霊力や敵の行動に合わせてタレントを使い分ける。

タレント

▲	虚脱の邪視
▲	遅速の邪視
※	エレメントガープ・火炎
※	ゾハールメソッド
1	影門霊力
1	エレメントロンド
2	影門治癒
3	◎マスターアデプト
4	◎ピカムエレメント
5	称号取得:ダークハンターB
▲	●急所透視
6	●影縛り
7	●影破り
8	●サポートプログラム
9	●影技増幅
10	得意技:影門霊力
※	称号開花:エレメンタルアデプトA
▲	束縛の邪視
11	●エレメントプラスト
12	●探索熟練
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
▲	
※	
※	

タレント

種族	
称号	

	体力	敏捷	知性	精神	幸運	物D	魔D	行動値	生命力	LV
主能力値								5		
	+	+	+	+	+	+	+	+	+	

戦闘修正									

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力
戦闘値								5	

	命中	回避	発動	抵抗	看破	物D	魔D	行動値	生命力	装甲	結界
武器											
武器・盾											
防具											
装飾											
装飾											
その他											
合計	0	0	0	0	0			5	0	0	0

その他概要

武器:

防具:装飾:

素材:

運用:

▲	
▲	
※	
※	
1	
1	
2	
3	
4	
5	
▲	
6	
7	
8	
9	
10	
※	
▲	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
▲	
※	
※	