

雷槌の巨神

キャラクターレベル		10
レベル	C1	スーパー
	C2	コンダクター
	C3	

加護	
	ガイア
	イダウン
	自由

体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
12	15	13	9	12	12
4	5	4	3	4	4

特技	
ハードナックル	
デモンズリアクター	
ガードナックル	
バインドストーム	
ブラックボックス解放	
黒鉄の城	
魔神再生	
不壊なる巨神	
ゴッズアーティクル	
出力強化解放	
バインドストームII	
魔神再生II	
大地の守護者	
カバーアシスト	
エンジニア	
達人の指導	
自由	

戦闘値表	戦闘値ベース	クラス修正			未装備(小計)	乗騎	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	OP	他1	他2	戦闘値(合計)
		C1	C2	C3										
命中値	4	5	1		10	1								11
回避値	4	3	1		8	0								8
砲撃値	3	4	1		8	1								7
防壁値	3	3	1		7	0								7
行動値	8	3	1		12	-6								6
力場値		66	8		74	12						49		135
耐久力	12	36	4		52									52
感応力	12	18	3		33	12						57		102
攻撃力		10	1		11	8	殴 + 8						9	殴 + 46
							雷 + 15			10				雷 + 53
									+					+
														+

戦闘移動	3												
全力移動	6												
その他持ち物など													
防御修正	斬	21											
	刺	21											
	殴	21											
	炎	19											
	氷	19											
	雷	19											
	光	13											
闇	13												
代償		なし	4E										
射程		0	0										

ガーディアン	海戦型スーパー級
主武装近	ナックル
副武装近	マグネティックコレダー
主武装遠	
副武装遠	
オプション	DLSユニット
その他	

運用:  
 「射程:0~3」の味方をカバーしながら魔神再生で回復し続けるのがメインの運用  
 「タイミング:イニシアチブ」で魔神再生。[FP回復:3D+37]を1ラウンド2回まで  
 魔神再生はBSも1つ回復できるのを忘れずに  
 ダメージ次第でガードナックルで[ダメージ軽減:3D+9]。1ラウンド1回  
 攻撃はバインドストーム+IIで防御判定を-5しつつ、ハードナックル  
 [殴+46+4D]あるいは[雷+53+4D]で、基本はマグネティックコレダーを使う。期待値は67点  
 自由枠は、リトライやアドヴァイスが有力。加護はプラグかな?  
 常備化ポイントは22点しか使ってないので、残り28点でお好みに改造しよう

レムリアの飛行城塞

キャラクターレベル		10
レベル	C1	エンタープライズ
	C2	コンダクター
	C3	

加護	
	バルドル
	イダウン
	自由

体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
10	12	15	15	9	12
3	4	5	5	3	4

特技	
トランスフォーメーション	
艦載機発進	
艦内補給	
着艦誘導	
エキスパートクルー	
緊急発艦	
強襲支援	
カバーアシスト	
クイックリベア	
イグニッションブレイブ	
アタックアシスト	
チェイスアタック	
アタックアシスト	
リベアエキスパート	
サポートエキスパート	
超精密照準	
(自由4)	
能力解放	
チェイスアタックII	
リベアエキスパートII	
サポートエキスパートII	
不壊なる魂	

戦闘値表	戦闘値ベース	クラス修正			未装備(小計)	乗騎	主武装近	副武装近	主武装遠	副武装遠	OP	他1	他2	戦闘値(合計)
		C1	C2	C3										
命中値	4	2	4		10	1								11
回避値	4	2	4		10	-1		1	-1	1	2			12
砲撃値	5	3	4		12	4								16
防壁値	4	3	4		11	-3		1		1	2			12
行動値	9	2	4		15	-2			-2					11
力場値		32	49		81	42					10			133
耐久力	10	12	24		46									46
感応力	9	20	18		47	42								89
攻撃力		2	4		6	9	+							+
								光 + 6						光 + 26
									闇 + 12					闇 + 32
										炎 + 8				炎 + 28

戦闘移動	2												
全力移動	4												
その他持ち物など													
防御修正	斬	23											
	刺	23											
	殴	23											
	炎	23											
	氷	23											
	雷	23											
	光	23											
闇	23												
代償			8E	1弾	1弾								
射程		0	0	0									

ガーディアン	エンタープライズ城郭形態
主武装近	
副武装近	フotonバリスタ
主武装遠	重力子破砕砲
副武装遠	迎撃ミサイルシステム
オプション	ファンタズム騎士団
その他	

運用:  
 回復とダメージ増加をばらまく支援型  
 ある程度前に出ないと支援が活用できないので、行動できないことも多々あると思われる  
 一応、攻撃も可能。砲撃なら、超精密照準でダメージ+[1D+10]、闇+42+3Dなので、期待値50  
 一応搭載整備型として組んであるが  
 「艦内補給・着艦誘導・緊急発艦」を「ピンポイントバリア・突撃戦術・(3LV枠)」に変えることで、  
 より戦闘に向けた構成にすることが出来る  
 その場合、コンダクターの自由枠4は、プロックエキスパートカムーブ&ファイアなどにするか?  
 チェイスアタックは3D+10点。1ラウンドに3回  
 アタックアシストは2D+10点