

クラス：CTS

- ・クラスによって、能力値やレベル上昇時の能力上昇に違いがある。
- ・クラスによって、使用可能なスキルに違いがある。
- ・装備に関しては、クラスは関係ない(どのクラスであっても、すべての武器が装備可能)
- ・ただし、一部のスキルには装備制限がある。

スキル詳細は[こちら](#)。

- ・ [ファイター](#)
- ・ [グラップラー](#)
- ・ [スナイパー](#)
- ・ [サイエンティスト](#)
- ・ [エクセレンター](#)
- ・ [ビーストマン](#)
- ・ [ダークファイター](#)
- ・ [エキスパート](#)
- ・ [ドラグーン](#)
- ・ [フェンサー](#)
- ・ [ヘヴィガンナー](#)
- ・ [ストライクフェアリー](#)
- ・ [キャバルリー](#)

ファイター

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
70	40	50	30	20	30	20

この一撃に耐えられるか、超怒級の攻撃力！
最大攻撃力を上げ近接武器攻撃に特化したのがファイターです。覚醒能力の多くを体力に費やし高い体力を生かし、前線に武器を持って切り込む姿は勇壮にうつるでしょう。
ファイターは覚醒時には高い体力を武器に、圧倒的威力で敵を倒します。覚えやすいスキルには近接攻撃の攻撃力を高めるものなどが多く、パーティーの主力となる戦闘要員です。

取得可能スキル

- ・ 豪破斬撃
- ・ 豪力発現
- ・ 流し斬り
- ・ 二段撃
- ・ 紅蓮衝撃
- ・ ソニックブーム
- ・ 急所突き
- ・ 先手必勝
- ・ スマッシュ

ポイント

いわゆる戦士タイプ。とにかく殴って斬って高威力を叩き出したい人にオススメ。
生命力や装備力も高いので、打たれ強さも持ち合わせる。

グラップラー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運

50	50	60	40	20	20	10
						×

信じるものは己の拳。その攻撃、回避不能。
 瞬発力を高め、近接格闘攻撃に特化したのがグラップラーです。前線で直接戦うには防御力が低いので危険度は高いですが、その攻撃力と敏捷性により蝶のように舞い、蜂のように刺す攻撃が可能です。
 グラップラーはそのスピードをいかし、敵の懐に入り込んで攻撃をおこないます。
 覚えやすいスキルは命中力・回避力を高めるものが多く、回避力が高い敵相手には貴重な戦力となるでしょう。

取得可能スキル

- 二段撃
- 疾風脚
- 瞬天速
- 急所突き
- 瞬即撃
- 先手必勝
- 限界突破
- 二連撃

ポイント

回避型前衛。ヒットアンドアウェイが好きな人にオススメ。

スナイパー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
25	70	30	50	30	40	20
						×

遠距離からの一撃、見ることも至難

射撃能力を高め、精密度で遠距離攻撃に特化したのがスナイパーです。銃や弓を用いて戦います。後方支援が主ですので直接戦闘能力は低いですが、器用さと直感を生かし離れた場所からの戦いを得意とします。
 スナイパーは、覚醒時には器用さや直感を高め、高い命中力で遠距離から敵を攻撃します。覚えやすいスキルは命中力・攻撃力上昇など、遠距離から攻撃するのに適したものが多く、遠距離からの攻撃は援護に欠かせず、パーティーに必要な戦力になるでしょう。

取得可能スキル

- 急所突き
- 先手必勝
- 鋭覚狙撃
- 隠密潜行
- 即射
- 強弾撃
- 狙撃眼
- 二連射
- 影撃ち
- 援護射撃
- 制圧射撃
- ブローンポジション

ポイント

射撃特化型。離れたところから狙ってズドン。
 銃にはサイレンサーが常備されていないので、隠密行動を好む人には弓が人気。場合によって持ち替えるのもあり。
 ステータス特性上、知覚も高くなる傾向にあるので、非物理の射撃武器もひとつ持っているといいかもしれない。物理防御力は高いが非物理への抵抗力は低い敵との戦闘に役立つ。

サイエンティスト

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
10	50	10	50	80	30	30
×		×				

人知を超えるその頭脳。影の防衛立役者。前線に出ることは少ないですが、その優れた知識などを生かし、武器の開発、メンテナンスなどに携わるのがサイエンティストです。サイエンティストは戦闘には向きませんが、超機械を使用して活躍することができます。サイエンティストは超機械と呼ばれる、扱いの難しい機械を使用して行動します。超機械は他者の回復、能力向上など、さまざまな支援能力を持っています。

研究所でのアイテム強化時、ドローム社でのK V改造時に、成功率にプラス補正が加えられます。

取得スキル

- ・ 練成強化
- ・ 練成治療
- ・ 電波増幅
- ・ 練成弱体
- ・ 虚実空間
- ・ 練成超強化

ポイント

ドラクエで言えば僧侶。ラグナロクオンラインで言えばアコライト。いわゆるサポートクラスであり、生身での戦闘では欠かせない存在。

ただし体力面で非常に劣るため、初期は装備力の低さに泣かされることになる。サイエンティストのスキル発動に超機械が必須だが、レベルが上がって装備力が上昇するまでは、知覚攻撃力よりも軽さを重視して選んだほうがいいかもしれない。下手に他の防具を削ると、生命力も低いので危険度が増す。

エクセレンター

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
20	30	20	50	50	70	20

超越する存在。限界すらも

航空機から発展した万能論は、能力者にも及び、エミタの爆発性を純粋に追い求め、距離に限らない戦闘から、果ては傷の治療まで自らでこなす存在が必要になりました。

エクセレンターは近接戦闘から援護までこなす万能タイプのキャラクターです。ただし、いずれの能力も他のキャラクタークラスの得意分野にかなわないため、扱いには注意が必要です。

取得可能スキル

- ・ ソニックブーム
- ・ 急所突き
- ・ 強弾撃
- ・ 狙撃眼
- ・ 影撃ち
- ・ レイ・バックル
- ・ ディフレクト・ウォール
- ・ ロウ・ヒール
- ・ レイ・エンチャント
- ・ ファング・バックル
- ・ 虚闇黒衣
- ・ 布斬逆刃

ポイント

よく言えば万能、悪く言えば器用貧乏。ちょっと不遇な扱いを受けているクラス。しかし前衛と共に戦うことも、後衛と共に前衛をサポートすることも可能なので、依頼のメンバーに応じて、穴を埋めるように立ち位置を調節することもできる。今後もし他者回復スキルが使えるようになれば、一躍花形になるかもしれない。

ビーストマン

- ・ BNOからのコンバート専用クラス。

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
50	40	70	40	30	30	20

新たな力を得よ！人間を超越したその力。

「覚醒時に発生する肉体的変調を利用することにより、さらに超越的な力を得られないか？」との命題をもとに生まれたのがビーストマン（獣人）でした。

通常の能力者の覚醒変調はあくまで個人の性質によるものであり、研究の際に決定できるものではありませんでしたが、ビーストマンは能力者となる段階から、人間を超越した、（実在・空想を問わない）生物の特徴が覚醒時に発現されるように設計されています。まだ身体に起こる変化を完全に解明されてはならず、種類や特徴も数多存在するのが現状ですが、能力者の力をさらに高める存在として注目を集めています。

取得可能スキル

- ・ 流し斬り
- ・ 二段撃
- ・ 紅蓮衝撃
- ・ 急所突き
- ・ 先手必勝
- ・ 獣の皮膚
- ・ 瞬速縮地
- ・ 獣突
- ・ 真音獣斬
- ・ 虚闇黒衣
- ・ 布斬逆刃

ポイント

コンバート専用クラスなので絶対数はそこまで多くないが、覚醒時に耳や羽や尻尾を生やせるため、一部で人気。ステータス的にはファイターよりもグラップラーに近いが、命中はグラップラーよりも若干劣る。反面、防御を固めるスキルがあるのでグラップラーよりも打たれ強い。

BNOでのクラスに関係なくこのタイプのため、BNOで後衛職などであった場合には脳内変換が必要かもしれない。

ダークファイター

- ・ アクスディアからのコンバートPCは自動的にこのクラスになります。

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
90	60	30	30	20	10	10

精神は当初「40」でしたが、解禁直後に修正が入り、現在の値になっています。

圧倒的な力が欲しい、誰よりも強い力が、
バグアの戦力が多様化していく中で、能力者の攻撃力が不足するケースは多くなっていました。ダークファイターの能力は敵をなぎ払う破壊力に特化されています。覚えやすいスキルも自己の破壊力を高めるものが多いですが、自己や他者をサポートするものも散在します。有る程度己自身の力ですべてをまかなう前線要員と言えるでしょう。

取得可能スキル

- ・ 流し斬り
- ・ 二段撃
- ・ ソニックブーム
- ・ 両断剣
- ・ 活性化
- ・ キュア

ポイント

根強い人気を誇るアクスディアからのコンバートが可能なクラス。魔皇と逢魔の両方をコンバートできるため、セットでコンバートしている人もいるのでは。KVはアクスディアにおける殲騎が元になっているものも多く、わかる人なら以前からの自分の愛機を使い続けることも可能。

スキルが乏しく、汎用性には少々欠けるものの、ファイター以上の攻撃・命中適性は前衛として頼りになる。また、スキルは使用できなくなるが、後衛から射撃することも十分可能。

エキスパート

- ・ サイコマスターズからのコンバートPCは自動的にこのクラスになります。

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
60	50	20	40	30	60	40

難しいことは考えるな、今は生き残ることだけ考える。

バグアとの長期にわたる戦闘は深刻な物資不足を起し、凡そ近代戦とは言いがたい戦場も数多く存在するようになりました。エキスパートの特徴はその高い防御・抵抗にあります。スキルも自己のバッドステータスを回復するものが多く、いかなる状況であつても不利になることなく、自己の戦い方を追求することができます。

取得可能スキル

- ・ 二段撃
- ・ 紅蓮衝撃
- ・ 瞬即撃
- ・ 先手必勝
- ・ 強弾撃
- ・ 二連射
- ・ 影撃ち
- ・ ロウ・ヒール
- ・ 探査の眼
- ・ 自身障壁
- ・ GoodLuck
- ・ レジスト

ポイント

探査の目が非常に使い勝手のよいスキル。依頼だけでなく、大規模作戦での生身行動でも活用されている。

あまり素早くないので後手に回ることが多いが、防御力アップや自己回復のスキルがあるので、十分に対処できるはず。攻撃用のスキルには前衛用と後衛用の双方が揃っているので、どちらかに特化するか、他メンバーに応じて調整できるようにするか、自分次第。

ドラグーン

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
60	50	20	40	30	60	40

30	30	20	30	20	20	20

未だ見えぬ可能性の力！ おのが鎧を操れ！

ドラグーンはラスト・ホープ島内に所在する学校、『カンパネラ』の生徒に与えられる特別なクラスであり、神経と直接リンクして動くパワードスーツ「AU-KV」を使用し、能力者自身の力を著しく高めることができます。基本能力値はほかのどのクラスよりも劣っていますが、専用兵装『AU-KV』を装着することによって、あらゆる状況に対応した行動をとることが可能になります。

取得可能スキル

- ・ 竜の爪
- ・ 竜の鱗
- ・ 竜の腫
- ・ 竜の角
- ・ 竜の翼
- ・ 竜の血
- ・ 竜の息
- ・ 竜の咆哮
- ・ 竜の尾

ポイント

カンパネラ学園の「学生」という属性が必ずついてくる。といっても、それで制限されることはあまりない。むしろAU-KVという特典がついてくるのが大きな特徴。また、バイクとして使用することもできるため、生身での機動力が期待できる。

しかし、AU-KVがなければ攻撃・防御ともに貧弱。バイクも地形上の理由により使用することができない場合も多い。よって「AU-KVがあるから生身ではドラグーンが最強」というわけでは、決してない。一部のKVは、AU-KVを装着したままでは乗ることができないので注意。学生同士で固まる傾向があるが、排他的にならないようにという点でも注意が必要。

フェンサー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
40	60	50	50	20	30	20

接近戦の魔術師、その業、一撃必殺

フェンサーは『軽戦士』と形容することができる、一撃離脱を心情とする、前線クラスです。専用スキルの殆どは射程0の格闘武器でなければ使用できず、若干打たれ弱いという弱点を持っていますが、初期能力値が他クラスと比較して高く、接近戦のみを心情とするのであれば、かなり使い勝手の良いクラスとなります。盾を手に相手の懐に入り、攻撃を受け流しながら一撃必殺のタイミングをうかがう戦い方がメインとなるでしょう。

取得可能スキル

- ・ 円閃
- ・ 二連撃
- ・ スマッシュ
- ・ 抜刀・瞬
- ・ 刹那
- ・ 疾風
- ・ 迅雷
- ・ エアスマッシュ

ポイント

グラップラーよりも器用や非物理方面がやや高く、体力的にはやや劣る。とはいえ大差はないようなので、スキル面が充実してきたこともあり、どちらのスキルをより好むかで決めるのもありかもしれない。

ヘヴィガンナー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
80	60	20	50	70	30	30
		×		×		×

その破壊力は他人が為に破壊力あふれる大型マシンガンなどの重火器を取り扱うことに特化したクラスがヘヴィガンナーです。ヘヴィガンナーは大型銃器を運用して、敵を制圧することを目的としたクラスです。覚えやすいスキルは射撃武器での制圧射撃、連射による範囲攻撃など大きな火力を生かしたパワフルなものが多くなっています。破壊力にあふれる外観に反して、味方の援護こそが真骨頂です。気は優しくて力持ち、それがヘヴィガンナーなのです。

取得可能スキル

- ・ 豪力発現
- ・ 援護射撃
- ・ プリットストーム
- ・ 制圧射撃
- ・ 即射
- ・ 強弾撃
- ・ ブローンポジション

ポイント

同じ遠距離射撃型ではあるが、器用のスナイパー、体力のヘヴィガンナー、となる。体力があるぶん、重火器や、重いものの防御性能が高い防具を装備しても、動きが鈍くなるということがないだろう。

ストライクフェアリー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運	操縦
20	40	20	50	70	30	30	40
×		×					

妖精は鋼鉄の翼を得て、鋼鉄の鎧を纏う
ナイトフォーゲル戦の熾烈さが日々増大していく中で、これに特化したパイロット適正の高い能力者が求められたのはある意味で当然の成り行きでした。
ストライクフェアリーはナイトフォーゲル戦を得意とするクラスです。

生身での戦闘は得意ではなく、味方の援護を行うスキルが多くなっています。

初期取得可能スキル例

練成強化：消費練力：2
行動力を1消費します。
超機械によって、半径30m以内にある、視認できる武器を強化することができます。
強化された武器は3ターンの間威力が2上昇します。この効果は重複しません。

拡張練成強化：消費練力：20

行動力を3消費します。
超機械によって、半径30m以内にある全ての生身用SES武器を強化することができます。
強化された武器は3ターンの間攻撃力と知覚力が10上昇します。この効果は重複せず、効力の高いものが優先されます。
外見：強化された武器が淡く光ります。

取得可能スキル

- 拡張練成強化
- 拡張練成治療
- 練成強化
- 電波増幅
- 練成弱体
- 虚実空間
- GooDLuck

ポイント

注目すべきはやはり、KV戦闘特化型ゆえの操縦値の高さ。他のクラスではいくつもレベルが上がってようやく到達する水準に、初期レベルから既に達しているのはかなり大きい。
反面、生身での戦闘能力はどうしても低い。通常依頼など、生身での戦闘が必要となる状況においてはサイエンティストのように工夫が必要となるだろう。

キャバルリー

初期能力値

体力	器用	俊敏	直感	知力	精神	幸運
70	20	50	40	20	50	30
	x			x		

戦場に立つ不破の盾

能力者の傭兵参戦後、激化するバグアの攻撃に対抗するためには、攻撃だけではなく、それを守り、支援する存在が必要とされてきました。

その中で登場したのが戦場の守り手である、キャバルリーです。

その力は攻撃ではなく、他者を守ること、そして支援することに集約されています。他者をかばったり、その攻撃を最大限に引き出すための能力を得意としています。

腕の立つキャバルリーが参加した戦場では、傭兵たちの生還率は大きく異なるでしょう。

初期取得可能スキル例

ボディガード（ボディガード）消費練力：4

すぐ近くにいる仲間を護り、かばう技。

同一スクエアにいる仲間が攻撃を受けたときに使用できる。その攻撃の身代わりとなり、対象をスキル使用者とする。身代わりになった場合、回避や受けの判定は行えず、防御・抵抗は - 50%されてダメージを決定する。

弾き落とし（ハジキオトシ）消費練力：2

集中して盾や武器を構えることで、効率よく受け、防御能力を大きく上昇させる。

使用した直後の一瞬のみ、受防を + 30する。

取得可能スキル

- 援護射撃
- 精密射撃
- スマッシュ
- ボディガード
- 弾き落とし
- 防御陣形
- シールドスラム
- 渾身防御
- 蘇生術
- 守護神
- 背後の守り
- 先手必勝
- ディフレクト・ウォール
- 自身障壁
- GooDLuck

ポイント

(作成中)