

主要用語

キャラクターデータ

ENo.

キャラクターの識別番号です。様々な部分で用いられます。

守護者

この世界では生まれながらにして7種類の守護者に分類されます。守護者は様々な伝承に頻繁に登場する人物達です。

PS

この世界での通貨単位で「Power Stone」の略称です。魔力が蓄えてある石とでも思ってください、思わなくてもいいです。

NP

「Nikoniko Point」の略称です。闘技大会に参加するともらえます。また、基本行動が未宣言でなければ毎回1ずつ増加します。NPは宣言「NP消費行動」で確認/使用します。

CP

訓練の際に消費されるもので、黄色が能力を訓練する為の能力CP、緑色が戦闘/補助技能を訓練する為の戦闘CP、白色が生産技能を訓練する為の生産CP、青色が上位技能を訓練する為の上位CPです。各CPは毎回結果の最後に増加します、その他にもイベント等で増加することがあります。

能力CP 戦闘&補助技能 生産技能 上位技能（総CP）の順で表示されている

GIFT

主に基本行動「技の忘却」によって得られます。GIFTを消費することで他者から技を教わったり技の「最大」を増やすことができます。

業

「誰かにデュエルを仕掛ける」によるデュエルを仕掛けた際や「業持ちにデュエルを仕掛ける」「前科持ちにデュエルを仕掛ける」を仕掛けられた際に勝利すると増加します。「練習試合を申し込む」以外でのデュエルで負けると0になります。業は技や上位技能の修得条件となることがあります。業が高いとたまに特殊な敵が襲ってきます。

前科

今までに獲得した業の合計です。

撃退

「誰かにデュエルを仕掛ける」によるデュエルを仕掛けられた際や「業持ちにデュエルを仕掛ける」「前科持ちにデュエルを仕掛ける」を仕掛けた際に勝利すると増加します。撃退は技や上位技能の修得条件となることがあります。

場所

現在いるエリアを表します。

体調

食事を怠っていると「絶好調」「いい感じ!」「まあまあ。」「やばい...」「還りたい。」の順に低下していきます。体調次第で戦闘能力が落ちたり戦闘後のHPSP回復量が減ったり持久減少量が増えたりします。体調が最悪の「還りたい。」になると持久が0になってしまいます。

持久

毎戦闘ごとに低下していきます。持久の最大値は技使用回数の振り分け数でもあります。持久が0になると技が一切使用できなくなります。パーティ全員の持久が0になると強制的に遺跡外に移動してしまいます。

HP/MHP

生命力です、戦闘中に0になると倒れて戦闘離脱してしまいます。HPの右側に表示される数字はMHPといい、HPの限界値を表します。

SP/MSP

技を使用する際に消費する値です、不足していると技が使用できません。SPの右側に表示される数字はMSPといい、SPの限界値を表します。

戦闘の間だけMSPが上昇する技もある

持久/最大持久

持久が0になると技の使用ができなくなる。PT全体で持久がなくなると遺跡外に強制的に戻される

宝玉

手に入ると毎更新の各CPの増加が1個につき+1されます。

第2期には、それに加えて宝玉によって異なった効果が戦闘時に得られました。

CP (キャパシティポイント)

能力CP 戦闘&補助技能 生産技能 上位技能 (総CP)の順で表示されている。

GIFT

技を忘れた時に得られます。技の伝承と技の訓練に使用できます。

連勝

連勝している数です。負けると0に戻ります

能力値

キャラクターの能力です。

修得技能

覚えている技能が表示される。

戦闘技能と補助技能は1番から6番まで

生産技能は7番と8番のみ

上位技能は9番から16番に表示される

戦闘値

戦闘中に使われる値で、その意味は以下のようにになっています。

HP

生命力です、戦闘中に0になると倒れて戦闘離脱してしまいます。HPの右側に表示される数字はMHPといい、HPの限界値を表します。

PHP

追加HPです、HPが0以下になっても追加HPが足りる限り自動的に回復します。

SP

技を使用する際に消費する値です、不足していると技が使用できません。SPの右側に表示される数字はMSPといい、SPの限界値を表します。

AT・MAT

それぞれ物理攻撃力・魔法攻撃力を表します、高いほど与えるダメージが大きくなります。

DF・MDF

それぞれ物理防御力・魔法防御力を表します、高いほど受けるダメージが小さくなります。

HIT・MHIT

それぞれ物理攻撃命中率・魔法攻撃命中率を表します、高いほど攻撃が命中しやすくなります。

EVA・MEVA

それぞれ物理攻撃回避率・魔法攻撃回避率を表します、高いほど攻撃を回避しやすくなります。

CRI・MCRI

それぞれ物理攻撃クリティカル率・魔法攻撃クリティカル率を表します、高いほどクリティカルしやすくなります。クリティカルが発生するとその攻撃によって与えるダメージが増加します。

SPD

戦闘中の行動速度を表します、高いほど早く行動できます。また、追加行動が発生しやすくなり、1ターンでの追加行動回数の上限にも関わります。

WAIT

次の行動までの残り待機時間を表します、高いほど次の行動までの時間が長いことを意味します。また、待機時間が0以下になると追加行動の発生に繋がります。

特性

には特定の状態異常名・属性名が入ります。この値が高いほどその状態異常・属性攻撃が強化されます。(属性特性に関しては防御面にも関わります)

耐性

には特定の状態異常名・属性名が入ります。この値が高いほどその状態異常・属性攻撃に強くなります。

能力

能力は基本行動「訓練」によって上昇させることができます。各能力の特徴は以下の通りです。

体格

- HP/AT/DFに大きく関わります。
- 衰弱の特性/耐性に強く関わります。
- アイテム所持最大数に関わります。
- 武器/防具作製の出来に関わります。
- 体格が大きいと体調の維持に必要な食料が多くなりますが、食い溜めしやすくなります。

敏捷

- EVAと戦闘フェイズでのSPDに大きく関わります。
- 猛毒/炎上/凍結/麻痺/睡眠の特性/耐性に強く関わります。
- クリティカルを受けた時のダメージ増加量に関わります。

器用

- HITと非接触フェイズでのSPDに大きく関わります。
- 戦闘フェイズ開始時のWAITに関わります。
- 猛毒/麻痺/混乱の特性/耐性に強く関わります。
- クリティカル時のダメージ増加量に関わります。
- 武器/防具/魔石/装飾作製の出来に関わります。

魔力

- SP/MAT/MDF/MHITに大きく関わります。
- 炎上の特性/耐性に強く関わります。
- 魔石/装飾作製の出来に関わります。

魅力

- MEVAに大きく関わります。
- CRI/MCRIに軽く関わります。
- 凍結/混乱/睡眠/魅了の特性/耐性に強く関わります。
- ペットに関する様々な判定に関わります。
- 魅力が高いと戦闘中に敵を魅了することがあります。
- 装飾作製の出来に関わります。

天恵

- 追加HPに大きく関わります。
- 魅了/衰弱の特性/耐性に強く関わります。
- 高いほど戦闘中に守護者から様々な恩恵が得られるようになります。

能力を上げるためには能力の現在値の10分の1（小数点以下切り捨て）だけの能力CPが必要となります。どの能力もCRI・MCRI・WAITを除く全ての戦闘値に必ず少しは関わっています。また、その他様々な判定にも影響します。