

Имя: Шидоу Харука

Класс: Стратег

Сила: C+

Скорость: A

Ловкость: B+

Рефлекс: A

Магия: B+

Резерв: A

Навыки/черты характера:

Семейный темперамент [D]: Унаследованная черта. Моримия Кадзуя и те, кто с ним связан, обладают этой чертой на разных уровнях. Это делает семью очень защищенной друг от друга и тех, кого они считают очень близкими, и может прийти в ярость, если кто-то угрожает тем, кто им дорог. Харука, как и его мать, по большей части могла контролировать свой темперамент и не станет полноценным берсеркером, даже если это сработает. Однако он потеряет всякое чувство милосердия и однажды станет настоящим садистом.

Пространственная магия [A]: Харука под руководством Момоки стала мастером пространственной магии. В этом ранге только боги, обладающие властью над пространством и временем, могли бросить ему вызов. Харука все еще мог бы значительно улучшиться, так как в нем течет кровь Момоки. Похоже, за этой магией кроется какой-то секрет.

Владение мечом [A+]: Харука - это тип техники / скорости с неземным рефлексом. Он также является настоящим вундеркиндом в искусстве владения мечом. На своем нынешнем уровне он находится на пике мастерства, возможного при ограничении телесного сосуда. Лучший из богов войны едва ли мог сравниться с ним в мастерстве, если бы он выложился до конца. Но поскольку он сосредоточен на скорости и технике, физическая сила Харуки - единственная проблема с ним. Он мог бы сравниться с любым другим типом скорости и техники, но у него будут проблемы с типом силы с высокой защитой, хотя его неземное мастерство и качество его меча компенсируют это.

Алхимия стали [C]: Харука из-за своей любви к мечам изучает алхимию, связанную со сталью. На этом уровне он мог создавать мощные мечи только с помощью алхимии, сравнимые с мечами высокого уровня, созданными [Рождением меча] и [Кузнецом клинка]

Кузнечное дело [C]: Харука также учится кузнечному делу для развлечения (не совсем весело). Он мог производить и ремонтировать значительно мощные магические мечи на этом уровне.

Сопротивление магии [C]: Харука еще не полностью пробудилась, поэтому ее уровень ниже, чем должен быть.

Полет [B-]: Харука может летать, используя либо свою магию, либо превращая имитацию Экскалибура в крылья. Момока усердно тренировал его и, наконец, сумел достичь уровня, на котором он достоин интенсивного воздушного боя. Момока все еще работает с ним, чтобы достичь уровня, на котором она находится, а именно, ранга А.

Оружие/Священное снаряжение/Снаряжение:

[София - Десятицентовый клинок Ведьмы Ночного Неба -] [Ы]: главное оружие Харуки и его священное снаряжение. Он обладает всеми возможностями [Софии], прежде чем стать священным механизмом, который включает в себя прорезание пространства и времени, свойство убивать всех (демонов, Драконов, Божеств), совместимость с концептуальной магией, неразрушимость и опасно острый край. Превращение в священное снаряжение значительно снижает эффекты, помимо неразрушимости, и требует Нарушения баланса, чтобы восстановить всю грозную мощь оружия, но с включением Момоки [София] в качестве священного снаряжения может предоставить пользователю базовое использование пространственной магии Момоки и ограниченный пространственный контроль. С Харукой в качестве пользователя, это облегчает ему использование всей его пространственной магии, еще больше усиливая его и без того впечатляющие возможности.

[Имитация Экскалибура] [C]: хрупкий фрагмент Экскалибура был усилен Харукой, чтобы выдержать большой урон. Харука переделал Мимику Экскалибура после его исчезновения, используя свои знания в кузнечном деле и алхимии, хотя и с помощью Момоки, который обладает большими знаниями в слишком многих вещах. Меч поднялся на полтора ранга выше, и он обычно скрывает его как ножны [Софии], которые он использует, чтобы убить ничего не подозревающего дьявола, маскируя его святую ауру и нанося удар в нужное время.

[Линейка Экскалибура] [C+]: самый сильный из фрагмента Экскалибура. Харука использует это вместе с Имитацией для двойного владения.

Имя: Хедо Иссей

Класс: Стратег

Сила: А

Скорость: В

Маневренность: С

Рефлекс: Б

Магия: С

Резерв: В

Навыки/черты характера:

Темперамент дракона [D+]: У Иссея довольно сильный темперамент, когда его гордость как дракона задета. Поскольку он когда-то был нормальным человеком, его темперамент более ручной и на самом деле вполне разумный, если вы не будете совать нос в опасные места. У большинства драконов уровень около С или В, а у более старых драконов почти всегда есть А. Единственный пожилой дракон с низким темпераментом - это Офис с рангом Е+.

Магия дракона [С +]: Иссей не очень талантлив в магии, но он мог бы справиться с помощью Ddraig.

Боевое искусство [А]: Иссей - очень опытный мастер боевых искусств. По сравнению с его магией, боевое искусство - его сильная сторона, и Офис позаботилась о том, чтобы оно расцвело, обучив его своему собственному стилю.

Соппротивление магии [В+]: Как дракон, Иссей обладает высокой сопротивляемостью магии. Только высококлассная магия могла причинить ему вред.

Трансформация дракона [ЕХ]: Иссей может превратиться в свою форму дракона, что даст ему еще больший прирост необработанной энергии, чем в Balance Breaker или Juggernaut Drive, но он не такой быстрый или маневренный и должен полагаться на свои собственные драконьи способности вместо [усиленного снаряжения], из-за чего он потерял способность переносить или проникать, если он не мог получить это сам. Он похож на очень молодого Ддрайга и начинает с базовой формы Ддрайга. Он мог бы стать таким, как Дрэйг, и обрести свои способности, но Иссей предпочитает этого не делать. Он сохраняет способность к повышению только в этой форме. Иссей большую часть времени использует только свои крылья и редко использует свою полную форму дракона. Если он хочет развивать свои собственные драконьи силы, ему нужно тренироваться в полной форме дракона, а не в человеческой форме.

Полет [А]: Иссей - отличный летчик, и благодаря его обучению, он стал очень смертоносным. На этом уровне Иссей мог участвовать в экстремальных воздушных схватках с такими, как Офис.

Оружие/Священные механизмы/Снаряжение:

[Усиленное снаряжение – Перчатка Императора Красного Дракона] [А+]: Легендарный лонгин среднего уровня. Имеет возможность увеличить мощность и передачу своего пользователя. Иссей достиг высокого уровня мастерства в использовании этого священного снаряжения.

- [Почта с усиленной шкалой передач -версия Issei-]: форма нарушителя баланса [усиленной передачи]. Эта форма покрывает Иссея в красной драконьей броне. Из-за множества улучшений, главным образом из-за того, что Иссей на 99% дракон, и с помощью Офиса, почта Issei приобретает темно-малиновый цвет, как Кардинальный малиновый полный привод в сапон. У него также может быть две пары крыльев (так как, по его словам, это круто), одно из которых - кольчуга, а другое - его собственное. Это увеличило его защитные возможности и скорость, так как он может использовать свои крылья для защиты и двигаться с большей скоростью с лучшей маневренностью.

- [Juggernaut Overdrive]: Проще говоря, более мощный и управляемый привод Джаггернаута. Это результат того, что Иссей преодолел ненависть всех предыдущих хозяев, используя свою гордость и боевой дух. Иссей мог оставаться в этой форме около тридцати минут, прежде чем его осушили.

Имя: Сарашики Татенаши

Класс: Сила

Сила: С+

Скорость: В+

Ловкость: В

Рефлексы: В+

Магия: Б

Резерв: В++

Навыки/черты характера:

Пилотирование [A]: Как опытный пилот IS, Татенаши, очевидно, очень хорош. Она также хороша в пилотировании реактивных самолетов и других небольших самолетов, но не стоит давать ей пассажирские самолеты, так как даже если бы она могла летать на них, она все равно помешана на скорости, и никогда не стоит сажать ее в пассажирский самолет.

Магия стихий [B+]: Татенаши очень хороша в управлении стихиями, особенно водой. Можно сказать, что она лучший элементальный маг в группе Рэйки и все еще может совершенствоваться.

Боевое искусство [C]: Хотя это и не ее настоящая сильная сторона, Татенаши все еще значительно искусна в боевом искусстве. У нее достаточно навыков, чтобы легко справиться с большинством ворчунов только с помощью боевого искусства, но она не может сражаться с такими, как Вали и Иссей, в одиночку.

Владение копьем [B+]: Татенаши очень искусна в использовании копья, так как это ее главное оружие.

Меткая стрельба [C]: Татенаши - хороший стрелок, но не лучший. На этом уровне у нее около 80% точности на средней дистанции. Она квалифицирована как снайпер, но ее снайперские навыки меркнут перед снайперскими специалистами.

Искусство фехтования [B]: Татенаши - мастер фехтования. Она улучшает его, чтобы максимально использовать свое оружие.

Рейс [B]: Она опытный летчик, как в своей, так и вне ее. Она может летать, используя свою магию, и умело сражаться в воздухе, но она предпочитает использовать ее, так как это проще. В этом звании полет больше не мешает ее боеспособности и подходит для интенсивных воздушных боев.

Оружие/Священное снаряжение/Снаряжение:

[Поклонник Татенаши] [C]: Татенаши любит свой веер, и он был изменен, чтобы стать переменным оружием. Эй, он может превратиться в меч или копье!

Имя: Риас Гремори

Класс: Сила

Сила: D

Скорость: E

Маневренность: E

Рефлекс: E

Магия: D+

Резерв: C

Навыки/черты характера:

Сила разрушения [D]: Риас еще не может полностью использовать свою силу разрушения и поэтому имеет гораздо более низкий уровень по сравнению со своим братом. Но у нее есть огневая мощь.

Полет [D]: Она может летать, используя свои крылья, но в основном как средство передвижения, и у нее мало навыков в воздушном бою.

<http://tl.rulate.ru/book/61679/1646701>