

○指名メダル2召喚おすすめポイント

※メダル1範囲は除外。完全なる独断と偏見であり、実際の使用感や一般的な評価と一致するとは限らない。

※専用霊宝未実装のキャラは今後大きく性能が変化する可能性あり。実装/未実装はR6.7.18現在のもの。(多分)

※奥義レベル目的で重ねる意義があるキャラは範囲内に居ないと考えており、所持の場合のおすすめ度は匣拡張基準。

名前	未所持	所持	雑感と備考	専用霊宝
リリムB	☆☆☆☆	☆	全体睡眠役として代替の効かない役割があり、アキエルCを所持している場合優先度はやや高め。初動に時間が掛かるためアキエルのMEを踏めるグシオンCほど登用タイミングは多くないが、メインでも「取り巻きともども睡眠耐性△」のようなボスがそこそこ居るので棲み分けられる。(同時起用もある。)専用霊宝により夢幻地形という独自の強みができ、奥義主軸での活躍も可能となったが覚醒管理は難しくなったため一長一短。	済
ニバスR	☆☆☆☆☆	☆☆	スキルアタッカーとして今なお頂点に君臨している。クラブを投げ続けると敵は死ぬ。匣は猛撃またはシーナリーで埋めることが多いので拡張できているに越したことはない。専用霊宝は流石にRには来ないのではないか?と思ってたら実装されて暴が更に極まった上にフォトンも湧いた。なんだこの下級メグド。	済
サキュバスR	☆☆☆	☆	専用霊宝により奥義の実用性が向上し、スキルの性能変更によりアクセスも良くなった。フォトン奪取は没収されたが、もともと頼れる確率でも無いため特に問題はない。列魅了は代替が効かないため、適切な編成を組むことができれば化ける可能性がある。	済
フリアエC	☆☆☆☆	☆	列へのバリア付与という一芸のみで役割が持てる。Cのゲージ短縮というMEも貴重であり、パルフェゴールCとの相性が非常に良いが、こちらはマナナガルCの登場によりやや株を奪われている。Rに専用霊宝実装済。	未 (Rに実装)
アラストールC	☆☆☆	☆	専用霊宝装備時は付与率100%のデバフ(レベル3で攻防速全て)をスキル1つで付与できるため妨害性能に優れる。虚弱の種としても優秀。特性により省フォトンで奥義にアクセスできるが非常に非力なのでアタッカーとしては期待できない。奥義は列スキル強化が本体だと考えた方が無難。	済
インキュバスR	☆☆☆☆	☆☆	専用霊宝によって追加された開幕魅了により一部の編成でコンボパーツ的な動きをする。ゼバルRなど覚醒スキルでフォトンを追加するタイプと非常に相性が良い。覚醒管理の関係上素早さ調整が必要になることがあり、匣拡張に多少意味がある。ティアマトRの特性と魅了追撃は重複しないこと(追撃は1回のみ)に注意。相性自体は良い。	済
グリマルキンC	☆☆☆☆	☆☆	専用霊宝によりエレキの使い勝手が格段に上がり、耐久編成で補助なしにある程度の火力を容易に出すことができ、かつ耐久・素早さともにまずまず高く、ケイブキーパーなどを持たせてもよい、と地味ながら有用。耐久性に優れるため塔で単騎起用できる場面もあり、他のスナイパーより匣拡張が有意義。	済
コルソンC	☆☆☆	☆	中速の束縛・呪い役としての起用が基本になるが、専用霊宝によりぬいぐるみ巨大化時のスキル・覚醒スキルの使い勝手が大幅に増したためアタッカーとしても活躍可能。巨大化時の覚醒スキルは4倍に特攻2倍と下手な奥義より高倍率で、攻撃力の関係上そこまで派手なダメージは出ないものの連発可能。 <b>かわいい。</b>	済
バフォメットR	☆☆☆	☆	自己完結型の点穴アタッカーであり、専用霊宝により回転率が増した。爆発力は特化した固定砲台ベリアルに劣るが、できることの多さが強み。また点穴は奥義で消費することが多いため点穴の天敵である暗闇に強く、特性によりその他の状態異常にもある程度強く出られる。一方防御面が脆くサポートは必須。	済
サラR	☆☆☆	☆	前列の点穴サポート役であり、並以上の耐久力を持つため点穴編成で盾を別途用意したくない場合は有用。星間の塔では点穴を無視し、オクトパロス等を持たせての肉壁運用も視野に入る。スキル以外の影が薄い専用霊宝が未実装であるため今後に期待。	未
サタナキアR	☆☆+	☆	後列の点穴サポート役だが配布の専用霊宝マルバスRが非常に優秀で役割を奪われがち。専用霊宝が未実装であるため今後に期待はできる。	未

名前	未所持	所持	雑感と備考	専用霊宝
タナトスC	☆☆☆☆	☆☆	防御無視MEまたはオーブと組み合わせて敵後列に対して極めて高い火力を出すことができる。ベルゼブフCの登場でやや立場が危ういが、全体攻撃では都合が悪い敵もあり、また後列に対する圧力はこちらが上であるため充分差別化可能。火力が命なので匣拡張の優先度はやや高め。専用霊宝未実装。	未
ティアマトC	☆☆☆☆	☆☆	専用霊宝によりシンプルに火力と耐久力が増した。絶好調なら塔のプロトアバドンも単騎で屠る。スキルでの前列覚醒増加は貴重で、かつフォトンを使わずにバーサーク化も可能であるため何かと手数が掛かるバーサーク編成ではとても便利。	済
オリエンズR	☆☆☆☆☆	☆☆	覚醒スキルによる瞬間火力は特筆すべきものがあり、特攻バレットとの組み合わせによりある程度の耐久力のポスは一瞬で削り切ることができる。飛んでの方が悪い。CSナイパーのゲージ短縮MEを持っており、こちらも有用。専用霊宝は未実装だがRに来るかは疑問。	未
オレイB	☆☆☆☆	☆☆	専用霊宝装備時のスキルによる列執心は非常に強力だが重奏編成におけるウラクCほど耐久性に優れておらず、多用すると落ちるので運用には注意が必要。覚醒・奥義ともにやや癖が強く、使いこなすのに慣れが必要。耐久を補うことを考えれば匣拡張の優先度は高め。	済
マルチネB	☆☆☆☆	☆	専用霊宝によりショートチェーンの使い勝手が劇的に上がり、サタナキアBと組んでお手軽高火力フォトン破壊攻撃が可能となった。素の攻撃力が1353と高めで、系譜：連鎖を発動させておくと1ターン目1巡目からチェーンを駆使して強化スキルで2.5倍→3.5倍攻撃を繰り返す暴の化身。	済
アザゼルR	☆☆+	☆	正直なところどこで活かしてあげればよいのかよく分かっていない。素で回避特性持ちなので星間の塔31Fのような一撃死が免れない場面では他のメンバーより長く耐える可能性がある。専用霊宝により覚醒スキルを絡めた奥義連打の火力が上がっている、らしい。	済
アルマロスB	☆☆☆☆☆	☆☆	フォトンを与えなくとも勝手に働き、そのうちゲージが貯まって自動蘇生奥義が撃てるという不可解な性能。強化解除を多用するポスには強く出られないが、それでもブレイク役として一定の役割がある。専用霊宝実装済。立っているだけで仕事をするタイプなので、匣拡張により耐久を増やす意味はある。	済
フルーレティC	☆☆☆☆☆	☆☆☆	めまい・束縛・病気・毒を付与できる状態異常付与のスペシャリスト。妨害性能が高く、奥義の状態異常延長は唯一無二。刺さる場面では劇的に刺さるタイプであるため確保しておきたい。専用霊宝実装済。状態異常命中霊宝が大霊宝であるため拡張優先度は高い。	済
メフィストB	☆☆☆☆	☆	専用霊宝装備時はスキルで後列から中～高速で前列の覚醒を上げられる役として替えが効きづらい性能。(ただし専用霊宝装備時は非常に脆い。)ポーパル装備のフォラスBと比較してオーブ枠が自由になることが利点。	済
ウコバクB	☆☆☆☆	☆	Bへの強化ターン延長MEが非常に強力。また、専用霊宝によりオーラ増加速度が劇的に上がっており、覚醒スキルによる列スキル強化、奥義による大きな攻撃パフともあいまってサポーター性能が非常に高い。できることは多いが全部やるとなると相当に忙しいので編成目的は絞った方が運用しやすい。	済
アマイモンC	☆☆☆	☆	中速の束縛型アタッカー。素の攻撃力が高くスキル→覚醒スキル→奥義がうまくはまった際の火力はかなりのもの。ただし単体奥義アタッカーは他にも競合が多いため、束縛を付与できることや専用霊宝装備時の奥義にダメージ前強化解除がついていることなどに価値を見いだせなければ採用しづらい。	済
アガシオンC	☆☆☆☆☆	☆☆	専用霊宝により極めて高い汎性能を獲得し、1ターン目を安全にやり過ごすための人員としては随一の働きをする。強化解除無効を付与できる奥義もピンポイントで有効に働く場面が存在する。また、デスギフトにより1度蘇生するため、星間の塔では絶不調だろうが問題なく仕事をこなしてくれる過労死候補筆頭。	済

名前	未所持	所持	雑感と備考	専用霊宝
ベバルB	☆☆☆	☆	耐久寄りの協奏編成要員で、リーダー起用時のアバラムBとの相性の良さは特筆すべきものがある。専用霊宝により覚醒スキルの使い勝手が上がり、比較的防御の薄い協奏編成においてエールによる保険をかけやすくなった。ただし耐久をしたいならそもそも重奏を組んだ方が安定することは否めない。	済
アバラムB	☆☆☆	☆	ベバルとコンピを組んで協奏の防御無視範囲アタッカーとして活躍できる。ジズRほどの圧力は無いが、テンプレ協奏では対処しづらい高防御相手にも立ち回ることができるのがメリット。ゲージは重め。専用霊宝未実装。	未
アリトンC	☆☆☆☆	☆☆	フォトンを使わずかばうことができるという特性のみで役割がある。スキルのフォトン破壊もまずまずの成功率であり、有効な相手であればある程度頼りにしてもよい。専用霊宝により耐久性は向上しているが、特性の関係上耐久力はあればあるだけ確保しておきたいため匣拡張の優先度はやや高め。	済
バロールR	☆☆☆	☆	中速コロッセオアタッカーであり、コロッセオの有無で性能が大きく変わる。コロッセオかつ優勢であれば、恵まれたステータスから5.25倍+特攻2倍と3ゲージとは思えない奥義を撃てるが、優勢以外では全体的に控えめな性能。専用霊宝により覚醒スキルの使い勝手が向上し、ブレイクを狙いやすくなった。	済
スコルベノトC	☆☆☆☆	☆	強化ターン延長LMEを持つCであるためケイブキーパー役としての適正が高い。Cトルーパーの開幕覚醒+1も貴重。足が半端に速くブレイク役としてそこまで便利に使うことはできないが、総じて守備寄りでまとまった性能をしており堅実。専用霊宝未実装。	未
フィロタヌスB	☆☆☆☆	☆	S強化が非常に有用でこれだけでも価値がある。貴重な列炎上(範囲炎上は他に3キャラのみ。)持ちで倍率も高く、狂炎の起点にした場合高いダメージが出る。奥義が狂炎化であるためロクサーンを持たせれば自己完結するがやや忙しい。専用霊宝により奥義後の狂炎維持に幾分余裕ができ自己完結力が上がった。耐久増もうれしい。変更されたスキルは地形ターンを縮めるが条件が残ターン4以上なのでそこまで問題にはならない、はず。	済
インプB	☆☆☆☆	☆	Cシャックスへの専用霊宝実装及びC状態異常命中霊宝により感電役としての存在感は多少薄れたものの、ノンタゲで後列に飛ばせる基礎確率100%の感電スキルとして差別化可能。専用霊宝で誘雷を得たがそちらを軸にすることはあまり無いと思われる。見た目によらずそこそこ固めで短い間なら壁役もこなせる。	済
アマゼロトR	☆☆☆☆	☆	攻撃型封印編成の核としてリーダー起用することになり、主にRベヒモスが相方。奥義後の手数が非常に多く、通常アタックを主体とするラッシュ全員でのタコ殴りは非常に高火力。手数が多いためインパルスとも好相性。一方で2~3ターン目始動&R主体編成&MEも攻撃一辺倒、おまけに本人も硬くないため防御面はかなり脆く、多くの場合何らかのサポートが必要。専用霊宝未実装だがきっと実装されても守勢には回らない。	未