

キャラクター名

プレイヤー名

シンドローム	キュマイラ	ワークス	レネゲイドビーイングC	カヴァー	年齢	性別
	エグザイル					
オプション	ブラム=ストーカー					
覚醒		衝動		初期侵食率	0	%
出自		経験		邂逅		

	基本値	ワークス	ボーナス	成長	他修正	能力値	HP	46
肉体	5	0	0			5	行動値	3
感覚	1	0	0			1	(非装備時)	3
精神	0	1	0			1	戦闘移動	8
社会	2	0	0			2	全力移動	16

肉体			感覚			精神			社会		
技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正	技能	SL	修正
白兵			射撃			RC	1		交渉	1	
回避			知覚	1		意志	1		調達		
運転:			芸術:			知識:			情報: UGN	1	
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		
運転:			芸術:			知識:			情報:		

武器・コンボ	能力	命中値	G値	攻撃力	射程	メモ
		0				

防具	価格	装甲	回避	行動	メモ

所持品	

合計装甲: 0 合計回避: 0

ロイス			
対象	感情(pos)	感情(neg)	タイムス消費
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	
	P	N	

最大財産P: 4 残り財産P:

スキル名	SL	コスト	タイミング	射程	対象	判定	制限	メモ
ワーディング	★	-	オート	視界	シーン	自動	-	
効果: 非オーヴァードのエキストラ化								
リザレクト	0	1d10	気絶時	-	自身	自動	↓100	
効果: コスト分のHPで復活								
融合	1	2	オート	至近	単体	自動	120	
効果: 自身を行動済、対象は自身のスキルを全て使用可能								
完全獣化	2	6						
効果:								
究極獣化	4	4D10					120	
効果:								
神獣撃	2	2					80	
効果:								
知性ある獣	1	2						
効果:								
崩れずの群れ	1							
効果:								
イージスの盾	2							
効果:								
異形の刻印	3							
効果:								
オリジン:レジェンド	◇							
効果:								
ヒューマズネバー	◇							
効果:								
	★							
効果:								
効果:								
効果:								

仮面ライダーのベルトをイメージ
相方が殴る専門ならば、自分のスキルを全て投げ渡せるのが特徴だろう。

今後を見据えるのならば、
巨人の生命や異形の刻印でHP最大値を上昇させ
不死者の恩寵や生命吸収でHPの回復手段を確立させる。
後は防御性能を攻撃性能より上げていけばいいと思う。
他にもRBのテイクオーバーなどで、侵食率を肩代わりし素早く120%を目指すという方法もある。
コンセントレイトはあってよかったかなあ

ちなみに、一番この構成の危険なことは
従者を複数作れるようになった時に、変身を味方全員に行えることである。
逆に弱点を挙げるのなら、毎ターン融合を行わなければならないために、HP最大値の適用が面倒であるということだろう。
ただ描写的にベルトの従者とか、完全にショッカー的なニュアンスになるからやりたくない。