

Dロイス未採用ビルド

自力で戦えるよう、使い勝手の良いマイナー移動エフェクトを採用。
 あまり該当する敵を見ないが一応空対空もいけるのでBCDのような指をくわえて待つ展開にはなりにくいかも…？
 ファンアウトに頼り切らない形になるのが万が一の五十鈴さん不在時に対応できる(というか本来それが正常なのだが…)だけでなく、
 距離を取りながら戦ってくる敵に対してしつこく張り付いてインファイトし続けられるのは炎凍っぽくてRP的にもいいかも
 標的を変える(接触中に別エンゲージへ移動)ことはできないので注意

従来は判定値の暴力で火力を出すタイプだった為か、跳ねた時の爆発力こそあれどこぞという時意外と仕留めきれず、
 その後も鱗くんに狩ってもらったり(それはそれで美味しかったが)、次ラウンドに移行して敵の反撃を許す機会がそこそこ頻度であった
 リミットエフェクトをとる方向に舵を切ったので固定値とのバランスも取りつつ火力大幅増強でき、炎凍らしい高めの判定値もキープできたような気がします。

エフェクト
 マオト
 1D10 《リザレクト》オト/Lv1 (Lv)D点HP回復 ※同じだけ侵蝕値上昇

《コンセントレイト:サラマnder》Lv3 $\frac{3}{4}$ 侵蝕率2 クリティカル値Lv (下限値7)
 《炎神の怒り》Lv3 $\frac{3}{4}$ 侵蝕率3 +Lv+1D、HP3失う
 《結合粉碎》Lv3 $\frac{3}{4}$ 侵蝕率4/対決/侵蝕率4/ビュア 装甲無視、+LvD
 《クロスバースト》Lv5 $\frac{3}{4}$ 侵蝕率4/制限80% 攻撃力+Lv×4、判定-2D
 《氷炎の剣》Lv5 $\frac{3}{4}$ 侵蝕率3 武器作成、命中-2、攻撃力+Lv+6、ガード値+6