

宿主 :	PA名 :
PAL 設定 :	
<p>【共振】BLV=___ / 外見変化 : ・《知覚》の判定に+【共振】BLV ・「共振効果」が使用可能。</p>	
<p>【虚身】BLV=___ / 外見変化 : ・《隠密》の判定に+【虚身】BLV</p>	
<p>【刃角】BLV=___ / 外見変化 : ・身体を武器に変形。攻撃修正=±0、破壊力=【刃角】BLV、《格闘》で判定 ・鞭状も可能。攻撃修正=-1、破壊力=【刃角】BLV-1、 射程距離=【刃角】BLV×1m、《白兵》で判定。</p>	
<p>【射牙】BLV=___ / 外見変化 : ・身体を射撃武器に変形。攻撃修正=±0、破壊力=【射牙】BLV、 射程距離=【射牙】BLV×10m、《射出》で判定する。</p>	
<p>【瞬動】BLV=___ / 外見変化 : ・《運動》の判定に+【瞬動】BLV ・移動力に+【瞬動】BLV (【怪力】のものと重複可能)</p>	
<p>【飛翼】BLV=___ / 外見変化 : ・翼や噴射器官を作り出して宿主を飛行可能にする ・空中での《運動》を使った判定は、【飛翼】BLVで行う。</p>	
<p>【怪力】BLV=___ / 外見変化 : ・《体力》の判定に+【怪力】BLV ・《格闘》、《白兵》、《投擲》で使用する武器の破壊力に+1 (【刃角】も可) ・助走なしで垂直に【怪力】BLV×2m、水平に【怪力】BLV×4m跳躍可能 助走ありならその距離を2倍に計算。 ・移動力に+【怪力】BLV (【瞬動】のものと重複可能)</p>	
<p>【鎧皮】BLV=___ / 外見変化 : ・移動&防御修正=±0、構造力=【鎧皮】BLVの鎧を着ているのと同じ。 ・通常の鎧とは併用不可。</p>	
<p>【増殖】BLV=___ / 外見変化 : ・LPを【増殖】BLV×1点回復 (1ターンに1回のみ、自分の行動順番に 行動消費無しで可能) ・欠落した身体部位の再生 : 拳大 (目、耳、鼻、手、内臓1つなど) = 1分 / 1点 腕1本 = 3分 / 3点、脚1本 = 5分 / 5点の時間 / SPが必要。 ・毒や病気の効果を除去 (GMが難易度を設定し、【増殖】で判定)。</p>	
独自能力 :	