

●基本設定	
所有者：	パーソナ： ルカラー：
形状：構造力：耐久力：修正	外殻のイメージ：
<input type="checkbox"/> バックル： 5：10：-3	
<input type="checkbox"/> ウェポン： 7：16：-1	
<input type="checkbox"/> 刀剣型、 <input type="checkbox"/> 拳銃型、 <input type="checkbox"/> 可変型	
バッテリーレンズのSP現在値 □□□□□・□□□□□	
ドライバーの耐久力現在値：□□□□□・□□□□□・□□□□□・□□□□□	
●ドライバーデータ	
タイプ：スロット：変身SP：バーストゲージ	
<input type="checkbox"/> アイ： 1：1：◇◇◇◇◇・◇◇◇◇◇	
<input type="checkbox"/> ソフ： 2：2：◇◇◇◇◇・◇◇◇◇◇	
<input type="checkbox"/> アウル： 3：3：◇◇◇◇◇	
●強化能力	
《外殻形成》	・SLV=構造力の鎧として扱う。 ・形成される外殻は、外殻耐久力を持つ。
《肉体強化》	・《格闘》、《白兵》、《投擲》の破壊力に+《肉体強化》SLV ・素手・蹴りは負傷ダメージに変更。 ・《体力》の判定の達成値に《肉体強化》SLVを加算可能。
《運動強化》	・移動力に《運動強化》SLVを加算して移動距離を算出可能。 ・《運動》、《格闘》、《白兵》、《投擲》の判定の達成値に《運動強化》SLVを加算可能。
《知覚強化》	・《知覚》、《射出》、《銃撃》、《砲撃》の判定の達成値に《知覚強化》SLVを加算可能。 ・五感への攻撃を防御する判定に《知覚強化》SLVを加算可能。
外殻耐久力	・負傷ダメージを受けたら、外殻耐久力から先に減少させる。 ・外殻耐久力が0になったら、外殻は消滅し、変身が解除される。 ・現在値：□□□□□・□□□□□・□□□□□・□□□□□・□
●MPLノ銃技能力	
#1： メイン能力：	
サブ能力：	
#2： メイン能力：	
サブ能力：	

●MPLノ殻技能カー

3 :
メイン能力 :

サブ能力 :

4 :
メイン能力 :

サブ能力 :

5 :
メイン能力 :

サブ能力 :

6 :
メイン能力 :

サブ能力 :

7 :
メイン能力 :

サブ能力 :

8 :
メイン能力 :

サブ能力 :