キャラクター名

魔導アーマー

プレイヤー名

ポジション		**享年**	
メインクラス		**暗示**	
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

能力値	**クラス**	**修正**	**合計**
武装	0	0	0
変異	0	0	0
改造	0	0	0

記憶のカケラ	内容

未練

対象	種類	狂気点		発狂時ペナルティ
たからもの	依存	3	①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	
		3	①②③④⑤	

マニューバ

タイプ	損傷	名前	使用	タイミング	コスト	射程	効果
		メタルキック		アクション	2	0	白兵攻撃1+爆発。（釘バット相当）
		魔導レーザー		アクション	2	0-1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1、攻撃判定の出目−1。（火炎ビン相当）
		魔導ミサイル		アクション	3	0-2	射撃攻撃3（熊撃ち銃相当）
		二足歩行		アクション	3	自身	移動1（ほね相当）
		大型クロー		ダメージ	0	自身	自身がダメージを与えた際のみ使用可。白兵・肉弾ダメージ+1。（有刺鉄線相当）
		魔導バリアー		ダメージ	1	自身	防御2（うろこ相当）
		ミスリル合金		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化。（スチールボーン相当）
		エンジン		オート			行動値+2（のうみそ相当）
		動力パイプ		オート			行動値+1（めだま相当）
		装甲板		オート			
		装甲板		オート			