キャラクター名

フリルフリリー

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	10

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
		【メダル名；ビースト】		オート			
		ぜんたいそくばく		ラピッド	MF5	0-4	レンジ内の敵メダロットの次に使用するアクションパーツのコスト+1
		はくへいα		オート			白兵□ 肉弾攻撃の出目+1
		はくへいβ		オート			白兵□ 肉弾攻撃のダメージ+1
		テクニック強化		オート	0	自身	テクニックカテゴリーの好きなパーツを１つ取得可能
				オート			
				オート			
		【頭：フリルン】		オート			
頭		メダルケース		オート			行動値２（のうみそ扱い）
頭		アイカメラ		オート			行動値１（めだま扱い）
頭		アクチュエーター		アクション	1	自	同ターン内の次のカウントで使うパーツのコスト-1（最低０）
頭		ずのう		アクション	2	0-2	使用側が友情判定を行うことが出来る（1ラウンドに各々のチームメンバーに一回づつしか振れない）
頭		なぐる攻撃 ホームシック		アクション	3	0	肉弾2 対象の現在行動値の位置に「ホームシック」のしょうじょうチップを設置する
		スピーダー		オート			行動値１
		きょうりょくじば		オート			射程が０の肉弾攻撃が大成功の場合、対象の現在行動値の位置に「カウントダウン」以外の　　好きなしょうじょうチップを追加で設置出来る
				オート			
		【左腕：ロスター】		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援１
腕		そうこう		オート			
腕		ぼうがい攻撃　こんらん		ジャッジ	3	0-2	敵メダロットが出目３以下で失敗した場合に使用可能、対象メダロットの次の行動は必ず判断行動になる 行動内容は敵チームによって決定される
		［強化パーツ］		オート			
				オート			
				オート			
		【右腕：パニクル】		オート			
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃１
腕		かた		アクション	4	自	移動１