キャラクター名	プレイヤー名
フリルフリリー	

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
		ぜんたいそくばく		ダメージ	5	0-4	レンジ内の敵メダロットの次に使用するパーツのコスト+1
		テクニック強化		オート			「テクニック」カテゴリーの好きなパーツを1つ取得可能
		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
		フリルン		オート			パーツ名
頭		メダルケース		オート			2（のうみそ）
頭		アイカメラ		オート			1（めだま）
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1回づつしか振れない）
頭		アクチュエータ		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うパーツ1つのコスト-1（最低0）
頭		スピーダー		オート			最大行動値+1
頭		きょうりょくじば		オート	なし	自身	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
		ロスター		オート			パーツ名（左腕）
腕		そうこう		オート	なし	なし	なし
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		こんらん		ジャッジ	3	0-2	敵メダロットが出目3以下で失敗した際に使用可能、対象メダロットの次の行動はかならず判断行動になる　行動内容は敵チームによって決定される
		パニクル		オート			パーツ名（右腕）
腕		そうこう		オート	なし	なし	なし
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	自身	移動1
腕		こんらん		ジャッジ	3	0-2	敵メダロットが出目3以下で失敗した際に使用可能、対象メダロットの次の行動はかならず判断行動になる　行動内容は敵チームによって決定される
		ハリヤー		オート			パーツ名
脚		そうこう		オート	なし	なし	なし
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害 1
脚		きゃくぶ		アクション	3	自身	移動1：しんりん・ジャングルでの行動値+2　さばく・アリじごく・すいちゅう・ひょうがでは補正なし　それ以外では行動値+1
脚		かじばのばかぢから		オート			このパーツが破損した際のみ使用可能、MF値が追加で1上昇
				オート			