キャラクター名	プレイヤー名
イザベル	

ポジション		**享年**	14
メインクラス		**暗示**	渇望
サブクラス		**寵愛点**	0

初期配置	花園
最大行動値	11

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
邪悦(β47)	おぞましい惨劇。痛ましい凶事。人の身にそれがふりかかるのを見た時、なぜか笑っていた。そうしたものを見るのが好きだった。人の不幸に幸福を感じる。そして今や世界は不幸の果てだ。
血の宴(基本05)	金臭い真っ赤な血の池で、座り込んでいた。周囲に飛び散る人の部品は、誰のものだろう。誰がこんなことをしたのだろう。私はなぜこんなところに1人でいるのだろう。ひょっとして……。

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
ポジション		貫徹		オート	なし	自身	このスキルを習得したとき、あなたはメインクラスの特化スキルを一つ選択し、習得する。このスキルを持っているならば、あなたはメインクラス・サブクラス以外のクラスから、寵愛点を使用してスキルを習得する事ができない。
メインクラス		トリプルアクセル		ラピッド	2	自身	あなたが次に使う攻撃マニューバの効果に「連撃2（既に連撃がある場合にはその数値+2）。この攻撃マニューバの処理後、このパーツを損傷する。」を加えてよい。
メインクラス		調律		ラピッド	0	0	対象の損傷パーツを1つ選ぶ。ターン終了までそのパーツのマニューバを使用してよい(使用済み・重複不可などは戻らない)
メインクラス		クイックステップ		オート	なし	自身	1ターンに2回まで、アクションタイミングに宣言した自身のマニューバのコストを-1（最低2）してよい。
サブクラス		スタイル:ハッピートリガー		オート	なし	自身	1カウント内に射撃攻撃マニューバで敵のパーツを5つ以上損傷させたなら、5つ目のパーツを損傷させた際にあなたは任意の未練から狂気点を1点減らしてよい。この効果は記憶のカケラによる回復回数の上限に含まない。
頭		のうみそ		オート			2
頭		めだま		オート			1
頭		あご		アクション	2	0	肉弾攻撃１
頭		カンフー		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ		ジャッジ	0	自身	支援2。射撃・砲撃攻撃にのみ可
頭		ネックレス		オート	なし	なし	たからもの。アクセサリー。
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		かた		アクション	4	自身	移動１
腕		レーザーサイト		オート	なし	自身	「切断」「爆発」を持たない射撃攻撃マニューバの攻撃判定において、出目+1してもよい。
腕		ミニガン		アクション	5	0～3	射撃攻撃3+連撃2。攻撃判定の出目+1
胴		せぼね		アクション	1	自身	次カウントで使うマニューバ１つのコスト-1
胴		はらわた		オート			
胴		はらわた		オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		ほね		アクション	3	自身	移動１
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害１