

キャラクター名
鳴狐

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	
メインクラス	レクイエム	暗示	物語
サブクラス	タナトス	寵愛点	0

初期配置	花園
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
【空白】	例え自身のことであっても、人が分からないことは分からない。
【小鳥】	どこかで鳥の鳴き声をした。その響きで季節の移り変わりを楽しんでいたこともあった。

能力値	クラス	修正	合計
武装	3	0	3
変異	0	2	2
改造	1	1	2

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		看破		ラピッド	0	0~3	
メインクラス		死の手		ラピッド	0	自身	任意の攻撃マニューバを入れる「ラピッド」で使用してもよい。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	射撃攻撃のマニューバの攻撃判定において出目+1してもよい。
メインクラス		子守唄		オート	なし	自身	バトルパートで射撃攻撃マニューバの攻撃判定出目-1、コスト-1
メインクラス		銃型		ジャッジ	0	0~1	妨害2、その後同対象に射撃攻撃1
サブクラス		殺劇		オート	なし	自身	バトルパートで同カウント内に他の姉妹が攻撃対象とした敵に攻撃判定する際、自身の攻撃判定出目+1、ダメージ+1してよい。
頭		アドレナリン（厚の脳髄）		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		スコープ（博多の眼鏡）		ジャッジ	0	自身	支援2 射撃・砲撃攻撃にのみ可
頭		けもみみ（五虎退の虎の尾）		オート	なし	自身	最大行動値+1 このパーツを行動判定で使用した際、大失敗し手もこのパーツは損傷しない
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
腕		対戦車ライフル		アクション	5	1~2	射撃攻撃5
腕		火炎瓶		アクション	2	0~1	砲撃攻撃1+爆発+連撃1、攻撃判定-1 攻撃判定を1回だけ振り直してもよい
腕		号：鳴狐/刀（納刀状態）		ダメージ	1	自身	防御1+切断無効
腕		お守り[極]		オート	降下参照	自身	お守り、お守り[極]の効果が、お守り[極]に適用される。お守り[極]は、お守り[極]の効果が、お守り[極]に適用される。お守り[極]は、お守り[極]の効果が、お守り[極]に適用される。
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
胴		棺桶（包丁の鞘）		ダメージ	2	自身	防御2。戦闘終了時に破壊されていない場合は、自身の任意のパーツ2つを修復してもよい
胴		おとこのこ		オート	なし	自身	対話判定において判定出目+1してもよい
胴		つぎはぎ（乱の皮膚）		オート	なし	自身	バトルパート終了後、このパーツと損傷した基本パーツ1を修復してよい。
胴		せぼね（一期一振の背骨）		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（平野の足骨）		アクション	3	自身	移動1
脚		ほね（前田の足骨）		アクション	3	自身	移動1