キャラクター名

鳴狐

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	**享年**	
メインクラス	レクイエム	**暗示**	希望
サブクラス	ステーシー	**寵愛点**	17

初期配置	花園
最大行動値	12

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

記憶のカケラ	内容
２９：翼を	高い高いところから下を見ていた。地上の風景はよく思い出せないけれど、きっと空を飛べると信じて一歩を踏み出した。あれからどうなったのだろう。空を飛べたのだろうか。
２６：パーティ	友達が集まり、家族が揃い、とてもとても楽しいパーティの記憶。間違いない幸せの時間。それはとても幸せだったけれど、それだけに思い出すことに、今との落差で苛んでいく。

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
江雪	信頼	3	①②③④⑤	
アツシ	信頼	3	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	①②③④⑤	
		2	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		足掻く		オート	なし	自身	狂気点を使って判定を振りなおす際、出目が+１される。
メインクラス		銃神		オート	なし	自身	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。
メインクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了時まで攻撃判定の出目+１。
サブクラス		失敗作		オート	なし	自身	攻撃判定・切断判定の出目は全て+１される。ただし、バトルパートでの毎ターン終了時および戦闘終了時、任意のパーツを１つ損傷。この損傷はコストとしては扱わない。
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
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		合金トランク		ダメージ	0	自身	防御１+「爆発」無効化
腕		対戦車ライフル		アクション	4	１～３	射撃攻撃５
腕		小さいアンデッド		オート	なし	なし	お供のキツネ。喋る。煩い。
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
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1