

キャラクター名
骨喰 藤四郎 (ネクロニカ)

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	7(顕現年数)
メインクラス	ステーシー	暗示	罪人
サブクラス	バロック	寵愛点	10

初期配置	煉獄
最大行動値	10

記憶のカケラ	内容
遊園地(80)	賑やかな音楽。色とりどりの施設、幸せそうな仲間たち。あの日はどこへ行ったろう？ あの日の跡はまだあるだろうか？
幸福の時(77)	幸せだ。こんなに幸せでいいのだろうか。この時が終わることがこわいくらい、ゆめじゃないかと思うくらいに幸せ。……確かに、あったはずだ。

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

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
鯨尾藤四郎	友情	2 ①②③④⑤	
堀川国広	依存	3 ①②③④⑤	
にっかり青江	信頼	3 ①②③④⑤	
「審神者」	信頼	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		■■宝剣(お姫様)		ダメージ	0	0~1	自身がダメージを受けた際のみ使用可。対象の他の姉妹1体の次の「アクション」のコストを-1する(最低0)
メインクラス		庇う		ダメージ	0	0~1	対象が受けたダメージを、代わりに自身が受ける。1ターンに何度でも使用可。
メインクラス		焼身(失敗作)		オート	なし	自身	攻撃時・切替時に出回りは全て+1される。ただし、バトルパートでの最終ターン終了時及び戦闘終了時、あるいは任意のパーツを1つ消費する。この消費はコストとしては扱われない。
サブクラス		修復(再生)		ダメージ	1	自身	防御1、1ターンに何度使ってもよい。同じダメージに対して複数回の使用は不可
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		戦いの記憶(カンフー)		オート	なし	自身	1
頭		思い出話(ボイスエフェクト)		ラピッド	2	0~2	対象の姉妹1体と互いに対話判定を行って良い。
腕		××月××(誰か)の写真		オート	なし	なし	バトルパート終了時、任意の未練1つを選んで狂気点を1点減らす。このパーツは損傷時に所持パーツから取り除く。
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		痛みの忘却(うじむし)		オート	なし	自身	バトルパートにてターン終了時、パート終了時、このパーツが損傷していたなら、修復してよい。
腕		鎧袖(うろこ)		ダメージ	1	自身	防御2
腕		骨喰(日本刀)		アクション	2	0	白兵攻撃1+切断
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		刀装(はらわた)		オート			
胴		刀装(はらわた)		オート			
胴		紗綾形の青袖(やぶれひまぐ)		ダメージ	0	自身	防御2
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