

キャラクター名  
 ナターシャ・オブ・ウォーカー

プレイヤー名

ポジション	コート	享年	8
メインクラス	ロマネスク	暗示	破局
サブクラス	レクイエム	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	11

記憶のカケラ	内容
手をつなぐ	誰かを手をつないでいた。相手はわからないけれど、確かに手の中に入った安心感。手に触れることで安心を得られるなら、せめて今いる仲間とも手をつないでいたい。冷たい手でもぬくもりは感じられるから。
黒い館	警備のようは、不気味な黒い館のフルエットが頭に何度も浮かぶ。記憶の中のおあなたは、好奇心のまま館に入ってしまう。入ってはいけないのに。入ったら……ああ、それが悪い思い出だ。
助手	

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

未練			
対象	種類	狂気点	発狂時ペナルティ
たからもの (ぬいぐるみ)	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1
HO1		3 ①②③④⑤	
HO2		3 ①②③④⑤	
HO4		3 ①②③④⑤	
HO5		3 ①②③④⑤	
たからもの (赤いUSBメモリ)	依存	3 ①②③④⑤	パーツとして所持。破壊で狂気点+1

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		憎まれ役		オート	効果参照	効果参照	他の姉妹が、狂気判定に失敗または大失敗した際、その結果を成功に変えてもよい。結果を変更したなら、あなたは任意の未練に狂気点1点を加える。
ポジション		冷静		オート	なし	自身	行動判定において、出目+1してよい。
メインクラス		死の舞踏		ジャッジ	0	自身	攻撃判定のサイコロを振りなおす。
メインクラス		時計仕掛け		オート	なし	自身	このスキルを習得した際、レベル3改造パーツを追加で1つ獲得する。このパーツは強化値に縛られず、修復することも可能である。
メインクラス		円舞曲		ラピッド	1	自身	ターン終了まで、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1 (全体攻撃では、あなたへの判定値のみ-1)。
サブクラス		集中		ラピッド	2	自身	以後、ターン終了まであなたの攻撃判定の出目+1。
サブクラス		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。
頭		のうみそ		オート	なし	自身	最大行動値+2。
頭		めだま		オート	なし	自身	最大行動値+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		リフレックス		オート	なし	自身	最大行動値+1
頭		エンバーミング		ジャッジ	2	0	妨害2。1ターンに何度使ってもよい。ただし、1回の判定への重複は不可。
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。
腕		かた		アクション	4	自身	移動1。
腕		対戦車ライフル		アクション	4	1~3	射撃攻撃5。
腕		よぶんうで		ラピッド	0	自身	望む「アクション」マニューバ1つを「ラピッド」として使用する。
胴		せぼね		アクション	1	自身	同ターン内の次カウントで使うマニューバ1つのコスト-1 (最低0) する。
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		はらわた		オート	なし	なし	なし
胴		あるびの		ジャッジ	1	0~1	支援1。
胴		アーマースキン		ダメージ	0	自身	防御1。
胴		ぬいぐるみ		オート			たからもの
胴		赤いUSBメモリ		オート			たからもの
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。