

キャラクター名
エコー

プレイヤー名

ポジション	アリス	享年	(KPC3と同じ)
メインクラス	ステーション	暗示	
サブクラス	ステーション	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容

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

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		★頭界剥離		ダメージ	2	0~1	対象が受けるダメージを0点にする。1パート中に3回まで使用可能。
頭		猛執		ダメージ	0	自身	自身がダメージを受けた際のみ使用可。自身の攻撃マニューバ1つの所有箇所を変更して良い。
頭		鱗粉（仕掛け罠）		ジャッジ	0	0~2	支援1か妨害1
頭		翅（ローラースケート）		アクション	2	自身	移動1
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		よぶんなはね（はらわた）		オート	なし	なし	なし
頭		アドレナリン		オート	なし	自身	最大行動値+1
腕		矢切り（大太刀）		アクション	3	0~1	白兵攻撃2+切断、攻撃判定の出目+1。
腕		長弓		アクション	3	1~2	射撃攻撃2。この効果は「白兵攻撃」としても扱う。
腕		怨み（得物使い）		オート	なし	自身	元々のコストが「3」以上の攻撃マニューバを使用する際、ダメージ+2してよい。この際「連撃」は失われる。
腕		手を伸ばす		ジャッジ	効果参照	自身	コストとしてあなたは任意の基本パーツを1つ犠牲する。支援1。1ターンに何度使っても良い。この効果を適用した攻撃マニューバは「大成功」してもダメージ加算されない。
腕		よぶんなうで		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。
腕		連射（輪舞曲）		オート	なし	自身	【転倒】【移動】【切断】【爆発】を持たない、攻撃の値が2以下の攻撃マニューバを使用した場合、「連撃（すでにあるなら+1、最大2）」を加えても良い。
腕		うで		ジャッジ	1	0	支援1
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃1
腕		かた		アクション	4	自身	移動1
胴		隠れ蓑		オート	なし	自身	このパーツと同じ効果のパーツを持たない他の手動が同エリアに存在する場合は、あなたを対象とする全ての攻撃判定の出目-1（全体攻撃では自身に対する判定値のみ-1）。
胴		固い皮膚（アーマースキン）		ダメージ	0	自身	防御1
胴		空いた身体（しんぞう）		オート	なし	自身	最大行動値+1
胴		軽業（トランジスタ）		オート	なし	自身	《オートなし/自身》自身の胸部に損傷していない「最大行動値+1」のマニューバがある場合のみ、最大行動値+2
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	なし	なし	なし
脚		追跡		ラピッド	0	自身	姉妹が移動マニューバを使用した際のみ使用可。移動1。
脚		あし		ジャッジ	1	0	妨害1
脚		むしのあし（はらわた）		オート	なし	なし	なし
脚		しっぽ		オート	なし	自身	最大行動値+1