

キャラクター名  
ジャンメイ (PGMD 101)

プレイヤー名

ポジション  
ジャンク

享年  
13

メインクラス  
ゴシック

暗示  
絶望

サブクラス  
ゴシック

寵愛点  
54

初期配置	煉獄	記憶のカケラ		内容	
最大行動値	9				
能力値	クラス	修正	合計	銃声	
武装	0	0	0	死後の世界	
変異	2	2	4		
改造	2	2	4		

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
ポスカル	対抗	2	①②③④⑤	
セネカ	友情	3	①②③④⑤	
シノア	嫌悪	3	①②③④⑤	
フニコロ	憧憬	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		随行		ラピッド	0	自身	他の姉妹が移動マニューバ使用時、移動1。
メインクラス		暴食		ラピッド	0	自身	損傷した強化パーツ1つ修復。
メインクラス		肉の宴		アクション	1	自身	損傷した基本パーツ1つ修復。
サブクラス		背徳の悦び		ダメージ	0	自身	使用済の「ラピッド」「ジャッジ」「ダメージ」のマニューバを1つ再使用可能にする。
				オート			
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		しょくしゅ		ラピッド	1	0~1	移動妨害1
				オート			
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		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、このパーツを損傷していたなら、修復してよい。
腕		リミッター		オート	なし	自身	このパーツがバトルパート中に損傷したとき、宣言することで最大行動値に+2してもよい。バトルパート終了まで効果は続き、効果中はこのパーツを修復できない。
腕		不発爆弾		オート			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。このパーツ損傷時に所持パーツから取り除く。
				オート			
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		だるま		オート	なし	自身	任意の箇所を望む数選び、ダメージを振り分けてよい。切断判定は、ダメージを受けた箇所の1つを選んで行う。
胴		サイボーグ		ダメージ	0	自身	防御2。
胴		スチールボーン		ダメージ	1	自身	防御1+「切断」無効化。
胴		どろどろ		ダメージ	1	0~1	自身がダメージを受けた際、その対象に肉弾攻撃2。
胴		かなりきれいな白衣		オート			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。このパーツ損傷時に所持パーツから取り除く。
				オート			
脚		ほね		アクション	3	自身	移動1