

キャラクター名
ゾンビボム

プレイヤー名

ポジション	ジャンク	享年	
メインクラス	ゴシック	暗示	人形
サブクラス	ゴシック	寵愛点	0

初期配置	煉獄
最大行動値	9

記憶のカケラ	内容
スポーツ	56
兄	88

能力値	クラス	修正	合計
武装	0	0	0
変異	2	1	3
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	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		半壊		オート			バトルパートにおけるターン終了時、「たからもの」を破壊した際、いずれも狂気点の増加を受けない
メインクラス		背徳の喜び		ダメージ	0	自身	使用済みの「ラビット」「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
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つを修復する
メインクラス		暴食		ラビット	0	自身	損傷した強化パーツ1つを修復する
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		カルマプロセッサ		オート			あなたは受けた狂気点1点を無効にする代わりに、このパーツを損傷させてもよい
腕		こぶし		アクション	2	0	肉弾攻撃 1
腕		ゾンビボム		ダメージ	0	0	このパーツが損傷した際のみ使用可。判定値8（ジャッジタイミング発生）の「砲撃攻撃2+爆発+全体攻撃」を与える。
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
胴		たからもの		オート			壊れた部品
胴		だるま		オート			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1つを選んで行う
胴		うじむし		オート			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
胴		つぎはぎ		オート			バトルパート終了時、このパーツと損傷した基本パーツ1つを修復してよい
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