

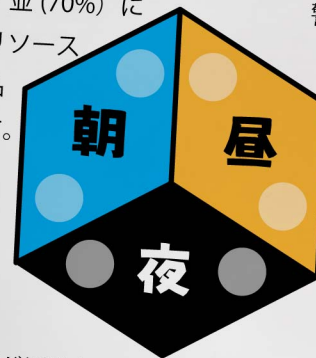
場所名

日数

警戒

休息

失敗：要加工品
を追加で得ます。



夜の襲撃者情報
を得られます。
拠点での活動が
メインです。

マスの右下の ☐ は、
【汚い】かどうか表す
チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
5F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
4F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
3F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
2F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
1F	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐
B1	ア ☐	イ ☐	ウ ☐	エ ☐	オ ☐	カ ☐	キ ☐	ク ☐	ケ ☐	コ ☐	サ ☐	シ ☐	ス ☐	セ ☐	ソ ☐

ゾンビライン

拠点防衛RPG

拠点シート

場所名

海の家

日数

探索

警戒

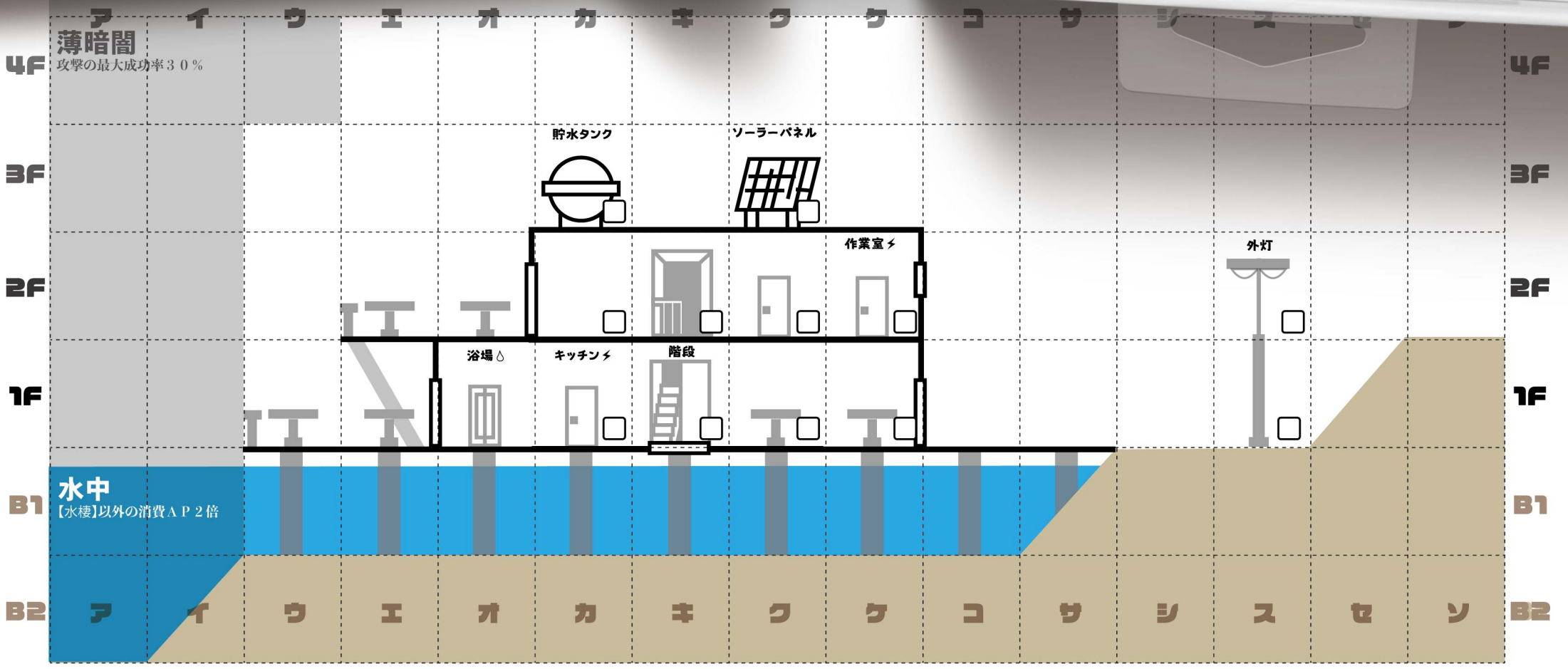
休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に 警戒 (70%) すると
 成功：任意のリソース 夜の襲撃者情報
 失敗：要加工品 を得られます。
 を追加で得ます。 拠点での活動が
 メインです。



マスの右下の□は、
 【汚い】かどうか表す
 チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。



ゾンビライン

拠点防衛TRPG

拠点シート

場所名

刑務所

日数

探索

警戒

休息

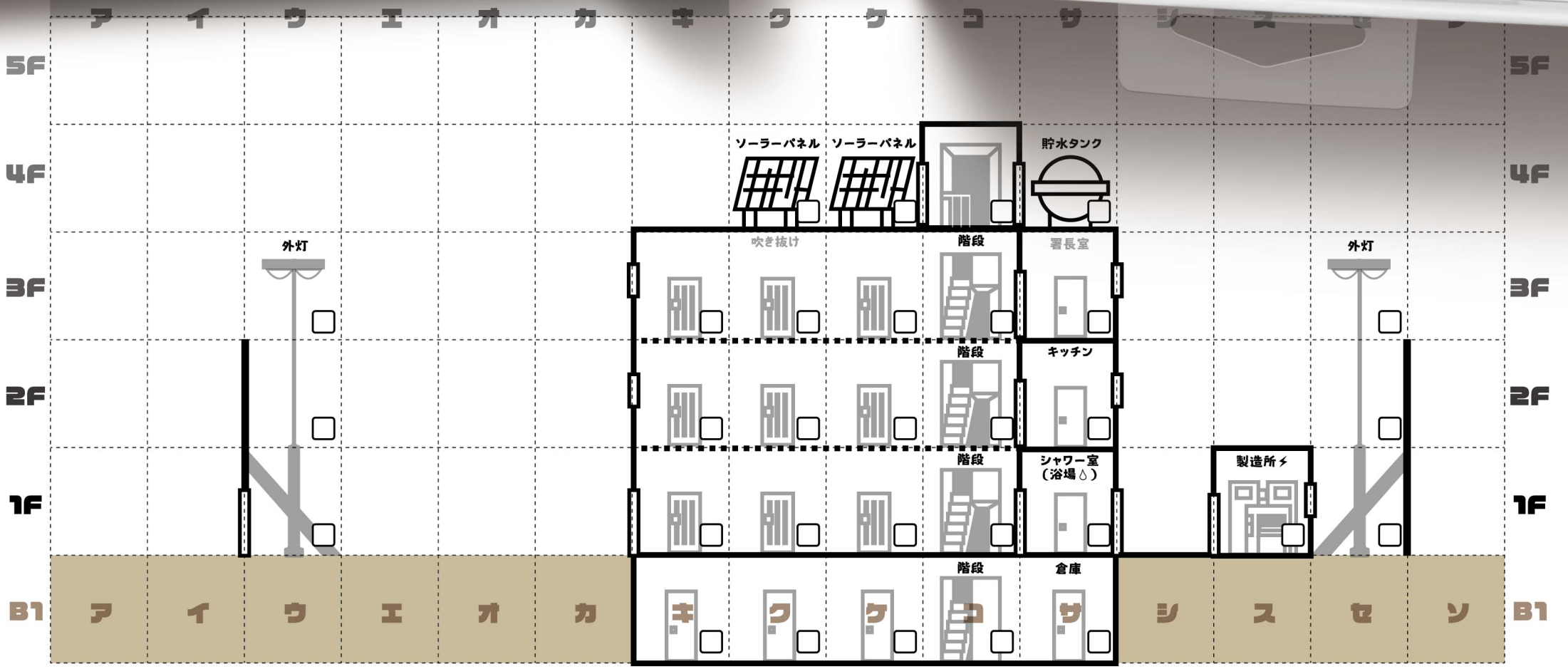
朝はゾンビの活動が制限され、昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に成功：任意のリソース
 失敗：要加工品を追加で得ます。



警戒 (70%) すると夜の襲撃者情報を得られます。
 拠点での活動がメインです。

マスの右下の□は、【汚い】かどうか表すチェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。



ゾンビライン

拠点防衛RPG

拠点シート

場所名

コンビニ住宅

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に
 成功：任意のリソース
 失敗：要加工品
 を追加で得ます。



警戒 (70%) すると
 夜の襲撃者情報
 を得られます。
 拠点での活動が
 メインです。

マスの右下の ☐ は、
 【汚い】かどうか表す
 チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	
5F	薄暗闇 攻撃の最大成功率30%															
4F									ソーラーパネル	貯水タンク						
3F									リビング	キッチン	ユニットバス (浴場)	梯子				
2F											ユニットバス (浴場)	階段				
1F										倉庫	作業室	階段				
B1									商品棚 (棚)	商品棚 (棚)	カウンター	階段				

ゾンビハン

拠点防衛RPG

拠点シート

場所名

鉄橋

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
探索で、探索／並 (70%) に 警戒 (70%) すると
成功：任意のリソース 夜の襲撃者情報
失敗：要加工品 を得られます。
を追加で得ます。 拠点での活動が
メインです。



マスの右下の□は、
【汚い】かどうか表す
チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
4F															
3F															
2F			外灯	外灯	外灯	外灯	外灯	外灯	外灯	外灯	外灯	外灯			
1F															
B1			水中												
B2	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ

ゾンビライオン

拠点防衛TRPG

拠点シート

場所名

洋館

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に 警戒 (70%) すると
 成功：任意のリソース 夜の襲撃者情報
 失敗：要加工品 を得られます。
 を追加で得ます。 拠点での活動が
 メインです。



マスの右下の□は、
 【汚い】かどうか表す
 チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
5F	薄暗闇 攻撃の最大成功率30%														
4F															
3F															
2F			外灯	木	木										
1F															
B1															

ソーラーパネル

貯水タンク

書斎

梯子

吹き抜け

階段

客室

客室

階段

浴場

キッチン

倉庫

作業室

階段

ゾンビランド

拠点防衛RPG

拠点シート

場所名

病院

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に 警戒 (70%) すると
 成功：任意のリソース 夜の襲撃者情報
 失敗：要加工品 を得られます。
 を追加で得ます。 拠点での活動が
 メインです。



マスの右下の□は、
 【汚い】かどうか表す
 チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

5F	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	5F
	薄暗闇 攻撃の最大成功率30%						ヘリポート	エレベーター		貯水タンク	ソーラーパネル	ソーラーパネル				
4F								機械室	エレベーター	階段		病室				4F
3F					屋上庭園			カフェ (キッチン)	エレベーター	階段		病室				3F
2F		外灯				訓練室	浴場	控室	エレベーター	階段		病室			外灯	2F
1F		正門	駐車場			待合室	受付	薬局	エレベーター	階段	診療室 (医務室)	手術室 (医務室)	救急外来 (医務室)	駐車場	裏門	1F
B1	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	B1
								エレベーター	階段	霊安室	倉庫	倉庫				

ゾンビランド 拠点防衛RPG 拠点シート

場所名

ガソリン
スタンド

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
探索で、探索／並 (70%) に
成功：任意のリソース
失敗：要加工品
を追加で得ます。



警戒 (70%) すると
夜の襲撃者情報
を得られます。
拠点での活動が
メインです。

マスの右下の□は、
【汚い】かどうか表す
チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	
5F	薄暗闇 攻撃の最大成功率30%															
4F																
3F																
2F	外灯				給油機				給油機				ソーラーパネル			
1F					階段				リビング				自販機 (棚)			
B1					地下タンク				サービスルーム				階段			

ゾンビライズ

拠点防衛RPG

拠点シート

場所名

ログハウス

日数

探索

警戒

休息

朝はゾンビの活動が制限され、 昼はゾンビが活動し始めます。
 探索で、探索／並 (70%) に 警戒 (70%) すると
 成功：任意のリソース 夜の襲撃者情報
 失敗：要加工品 を得られます。
 を追加で得ます。 拠点での活動が
 メインです。



マスの右下の□は、
 【汚い】かどうか表す
 チェックボックス。

夜はゾンビが活動しており、探索や脱出は困難です。
 昼の警戒が成功していない・襲撃されると、ストレス+1されます。

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	
5F	薄暗闇 攻撃の最大成功率30%															
4F																
3F	ソーラーパネル 屋根 (坂) 屋根 (坂) ロフト 梯子															
2F	木	木	木	木	木	階段							木	木	木	
1F	木	木	木	木	木								木	木	木	
B1	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	ケ	コ	サ	シ	ス	セ	ソ	