

PC名
被検体名

超能力分類

性格

年齢

性別

担当

身長

体重

cm

kg

タグ

雑感

最大AP:3

行動

- 戦闘スキル □管理
□声量 □戦略 □回避
□狙う □我慢 □突破
□弓術 □速射 □武道

- 生活スキル □探索
□警戒 □運転 □治療
□家事 □工作 □運動
□研究 □会話 □芸術

移動

1マス移動します。
床がないエリアだと、床がある所まで落下(p.39)して行動終了します。

1AP

励ます

1マス以内の味方ひとりを励まします。発生しているストレス症状をなくします。

2AP

注目を集める

次の手番まで、自分が【注目】されます。
3マス以内にいる敵の回避を-20%します。

2AP

攻撃

攻撃手段をひとつ選んで、射程にいた対象へ攻撃します。D100が攻撃以下で成功。
5以下C、96以上F

xAP

その他の行動

扉の開閉、物の譲渡、拾う、捨てる、話す(0AP)、観察、姿勢の変更(1AP)、超能力(xAP)など

xAP

行動放棄

その手番、何も行動せずに終わらせると、次の手番の最大APが4に上がります。

全AP

モラル

ストレス症状を抑制する。

ストレス

緊張感

限界値

ストレス限界値まで埋まったら、ストレス増加時にD10を振り、ストレス症状が発生する。発症時は超能力で攻撃する。

服

□厚着

(【ゾンビ化】1回無効□)

□薄着

(常に回避+10%)

ストレスによる超能力の変移について

5	限界 (ストレス5) 超能力(全AP)・超能力後、自身に【怪我】とストレス↑
4	不安 (ストレス3~4) 超能力(1AP) 超能力後、自身にストレス↑
3	
2	安定 (ストレス0~2) 超能力(0AP)
1	
0	

所持品リスト

メイン武器：
サブ武器：
マスク

攻撃手段	AP	射程	攻撃	備考
格闘	1	0	20%	成功すると、1%の感染リスクがあります。【白兵】
体当たり	1	0	40%	ダメージの代わりに【転倒】させます。【白兵】
石	1	1~3	10%	石の補充はいつでもできます。【投擲】【補充】

() □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
() □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
() □□□□ □□□□ □□□□ □□□□