

PC名

メモ

キャラクターシート

職業	性格	性格
性別/年齢	身長	体重
	cm	kg

タグ

- 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

行動 最大AP:3

**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、射程にいる対象へ攻撃します。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)、登攀 (3AP)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。

- 服**
- 厚着 (【ゾンビ化】1回無効□)
  - 薄着 (常に回避+10%)

緊張感

ストレス

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。

所持品リスト

- メイン武器:
- サブ武器:
- マスク、スマートフォン

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】

( ) ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

( ) ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○

( ) ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○ ○○○○○