

# シナリオ

作成日  
作者

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:任意のリソースを追加で得ます。失敗:要加工品を追加で得ます。

昼はゾンビが活動し始めます。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。

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。

## シナリオ情報

推奨人数:  
想定時間:  
拠点:  
開始:

## クリア条件

	ア	イ	ウ	エ	オ	カ	キ	ク	コ	サ	シ	ス	セ	ソ
5F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
1F	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
B1	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

## タイムスケジュール

経過日数	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目
朝	前						
	後						
昼	前						
	後						
夜	前						
	後	zzz	zzz	zzz	zzz	zzz	zzz
時間帯	1日目	2日目	3日目	4日目	5日目	6日目	7日目

基本的には、タイムスケジュールの通りにイベントが発生します。日数経過エンド以降の使わない日数は×して、削除してください。

## シナリオ紹介

## 罫類&調査初期配置

### 初期生活リソース

- <食料>
- <資材>
- <飲水>
- <電気>

**START** 開始する時間帯です。拠点に辿り着いた時刻となります。

**?** 固有の探索イベントが発生します。固有イベントは1から順番に発生します。

**!** 固有調査ポイントはアルファベットになります。!の場合、調査ポイント表(p.52)で決めます。

**X** 敵の襲撃です。X番の敵グループを出します。拠点上にあるのは出現場所です。

**あ** 挿入イベントです。ひらがなに対応したイベントが発生します。

**zzz** 休息します。緊張感が0へ。治療中の【怪我】【不調】を回復。会話でストレスが増減します。

**マークの説明**

## イベント
