

プレイヤーズガイド

拠点防衛TRPG

# ゾンビマスター



作・絵 保田琳



# プレイヤーズガイド



## 目次

世界観 .....	6
サンプルキャラクターシート .....	7
キャラクター作成 .....	8
キャラクターシートの見方 .....	9
キャラクター作成のススメ .....	13
惨劇の夜 .....	14
攻撃手段 .....	16
乗物 .....	19
物品 .....	20
拠点生活 .....	21
管理シートの見方 .....	23
拠点シートの見方 .....	24
拠点行動 .....	26
設備 .....	28
判定 .....	32
罨類 (罨や障害物) .....	33
自作 .....	34
製造 .....	35
コンディション .....	36
戦闘 .....	38
攻撃 .....	40
簡易戦闘 .....	42
拠点改築 .....	43
続きから .....	46
ゲームマスター .....	47
マスタリング .....	48
エンディング .....	51
特殊な状況 .....	52
惨劇の夜表 .....	54
拠点への道のり表 .....	57
探索イベント .....	58
敵 .....	64
BOSSゾンビ .....	75
群れ .....	75
敵の所持 .....	75
シナリオ：3日間生き残れ！ .....	76
シナリオ：博士とゾンビと .....	78
シナリオ：7日間生き残れ！ .....	82
シナリオブック .....	83
索引・タグ一覧・シート類 .....	84
奥付 .....	96

プレイヤーズガイドの公開範囲です。

## 二次創作・商用利用について

非営利での使用はCC (クリエイティブ・コモンズ) で許可していますが、二次創作や営利目的の場合はどこまで良いのか判断に迷う所もあると思います。具体例は奥付 (p.96) を参考にしてください。

ここまでおおまかな方針だけ。

拠点防衛 TRPG  
ゾンビライン

プレイヤーズガイドとして

48p まで無料公開・配布可

二次創作は OK

動画配信や映像系は OK

有料イベントで遊ぶは OK

勝手に複製して販売は NG

全文の意図的な配布は NG

公式だと誤解させる表記は NG

## 世界観と人の恰好

ゾンビが大量発生した現代  
日本で生き抜く拠点防衛系  
ゾンビサバイバル物。

人々は感染予防でマスク  
を常に身につけている。

また、ゾンビに噛まれる  
ことを防ぐため、左図の  
ような長袖姿をして  
いる。





あ  
の時から、

人々  
が

いかにして

生き延びたかの

物語を

これから語るう。

# ゾンビライン

## このゲームについて

拠点防衛TRPG『ゾンビライン』は、ゾンビの大量発生事件、通称“惨劇の夜”以降の街で生き残ることが目的となる協力ゲームです。

プレイヤーは、このゲームの世界に住む現代人を創作し、そのキャラクターを通じて拠点までの道中を回想し、夜の襲撃に備えた拠点生活をします。そして、真相解明・安全圏への脱出・自給自足・教団発足といったエンディングを目指しましょう。

## TRPGとは

ひとつのテーブルを囲み、参加者同士で会話のやり取り（コミュニケーション）を楽しんだり、困難に立ち向かったりして、一緒に自分たちの物語をつくりだす会話型協力ゲームです。

司会進行役をするGM（ゲームマスター）と、ゲームの主演、PC（プレイヤーキャラクター）を演じるプレイヤーに分かれて遊びます。

TRPGには「勝ち負け」はなく、「皆がどれだけその物語を楽しめたのか」が大切になります。

## ■初回の流れ

- ① **キャラクター作成**  
プレイヤーが演じるPCを作成します。
- ② **惨劇の夜（セッションの導入部）**  
拠点到たどり着くまでの道中を振り返ります。
- ③ **拠点生活（セッションの本編）**  
いずれかのエンディング条件を満たすまで、朝・昼・夜、3つの時間帯を過ごします。
- ④ **拠点改築**  
拠点到PCがいる場合、拠点を改造します。

## ■エンディング条件の例

- ・ **確率エンド**  
1～100%の確率を振る結末を迎えました。
- ・ **時間経過エンド**  
指定された日数、生き残りました。
- ・ **自給自足エンド**  
全リソースが∞の状態で見守り維持を選びました。
- ・ **教団エンド**  
拠点の全員がひとりの教祖の信徒となりました。
- ・ **全滅エンド**  
全員【ゾンビ化】か【戦闘不能】になりました。

## TRPGの約束事（セッション前に話しておく4箇条）

- ・ 物語の主人公となって、ゲームマスターと一緒に物語をつくってみてください。
- ・ セッションを楽しむために、ゲームマスターの言うことには従ってください。
- ・ 間違いを避けるために、ゲームマスターが許可を出した後にダイスを振ってください。
- ・ 話したいことがある時は、他の人の話を最後まで聞いてから話し始めてください。

## 準備物

筆記用具  
【参加者】セット

正十面体サイコロ  
【参加者×2】個



駒



キャラクターシート  
【プレイヤー人数】枚

PC名

メモ

キャラクターシート

本書1冊

無料配布 PDF  
プレイヤーガイド  
【プレイヤー人数】

所持品リ

## セッションの準備

オンラインセッションツール  
用データや印刷用 PDF データ、  
プレイヤーガイドを公式サイト  
で頒布しています。QR リンク→  
参加者が全員本書を持つか、  
プレイヤーガイドを参照できるようにしましょう。  
オンラインセッションツールのココフォリアで  
ゾンビラインを遊べる環境が詰まった ZIP データを  
用意しました。ぜひ、ご活用ください。



拠点シート1枚



## 用語集

### ○プレイヤー

ゲームの参加者で主役を務める。

### ○GM (ゲームマスター)

ゲームの参加者で司会進行・審判役を務める。

### ○セッション

プレイヤーが PC となって物語を遊ぶ活動。

### ○キャラクター

ゲームの登場人物 (ゾンビ・動物など含む)。

### ・ PC (プレイヤーキャラクター)

プレイヤーが操作するゲーム内の主役。

### ・ NPC (ノンプレイヤーキャラクター)

GMが操作するゲーム内の準主役、脇役たち。

### ○ダイス (D)

#### ・ D10 (ディーじゅう)

10面体サイコロを振って1~10を決める。

#### ・ D100 (ディーひゃく、パーセンテージダイス)

1~100を決める表や判定の時に使う。

一と十の位を決め10面体サイコロを2個振る。

※計算時の端数は切り捨てる。

## GMの特権

GMはそのセッション中に限りルールブックよりも上位の存在です。

セッション中はルールやデータを修正・追加・削除・改造してかまいません。

たとえルールミスや勘違いがあっても、時間を巻き戻さず、セッション中はGMが決めたことには従いましょう。

ルールミスはセッション終了後に軽く指摘するだけに留め、責める必要はありません。

“正しい”よりも“楽しい”ままで終わることの方が重要です。

# 世界観

現実とそれほど変わらない現代社会の日本が舞台です。  
違う点は、住宅施設のエコロジー化と“惨劇の夜”。  
ゾンビの発生後は通信手段が不安定になっています。

## 説明箱

専門用語の  
ちょっとした  
説明をする。

## 惨劇の夜

某日18時07分、同時多発的に起きたゾンビ発生事件。原因はテロ組織のウイルス散布とも、宇宙からの飛来物とも言われていますが、まったく分かっていません。

様々な場所で同時に苦しみ出した人々が突如ゾンビ化し、周囲の生物を噛むことで感染拡大しました。最初の24時間で爆発的に広がったようです。

日本では、内閣が緊急事態宣言を発令し、自衛隊の治安維持出動で事態の沈静化を図ります。しかし閣僚のひとりがゾンビ化したことで、政治的混乱が起き事態は悪化。前線で待機していた自衛隊員にゾンビへの攻撃命令が一向に出ないことにより混乱を極めました。

独断で発砲した部隊もありますが、発砲を許可されないまま全滅した部隊も少なくありません。

## 住宅や施設の特徴

エコロジー推進事業と対災害政策により、公共施設や新築の建物の場合は太陽光発電のソーラーパネルと貯水タンクの設置を義務付けられています。

## 通信手段の制限

“惨劇の夜”以降、インフラの維持が困難となりました。特にインターネットや電話は不安定な状況が続いています。

## 日本における銃と猟師

日本社会において警察や自衛隊以外で銃を扱う職業はそう多くはありません。民間において銃を扱うのは競技選手と銃猟免許を持った猟師ぐらいです。

また、猟師という銃を持っているイメージがあると思います。猟の免許は第一種銃猟免許、第二種銃猟免許(空気銃のみ)、わな猟免許、網猟免許と分かれており、免許を取得した猟のみ許されています。

銃を狩猟目的で使えるのは20歳以上です。また、ライフル銃は散弾銃を継続して10年以上使っていないと所持許可されず、クマ、ヒグマ、イノシシ、シカのみで使用できます。

実弾を使う猟銃を所持する時は鍵付きのガンロッカーで厳重に管理します。

## ゾンビ

“惨劇の夜”以降に目撃報告がみられる。

- 現状わかっているゾンビの特徴は以下のようにまとめられる。
- ・脳死状態・体内成分の変容・血管が浮き出る・眼球が白化。
  - ・運動機能及び知能の低下・太陽光を嫌悪・死んだフリをする。
  - ・首の切断、一定以上の内蔵破損により活動停止する。
  - ・血液感染によるゾンビ感染は数分から数日と個体差がある。
  - ・人間のみならず、動植物への感染も報告される。

## 対策

長袖を着用し肌を露出せず、マスクを着用すること。





# キャラクター作成

## キャラクター作成

プレイヤーはゲームの主演となるPCを作成し、PCを通じてゾンビラインの世界を遊びます。

キャラクターシートを用意してください。

PCは超能力や魔法は使えない<sup>ただ</sup>の一般人です。しかし、無力な存在ではありません。あなたのPCは困難に立ち向かう勇気と理性があります…多分。

物語の主演を務められる魅力的なキャラクターを今からつくりましょう。

## ■作成時の注意点

### ① PCの初期状態はランダム！

このゲームは、最初にどんな状態でスタートするのはセッション開始後ランダムで決まります。あらかじめ何を持っているかは決められません。

### ② そのPCはロストしやすいかも！

PCの構成によっては、ゾンビの攻撃が当たると一発で【ゾンビ化】して、シナリオ終了時にゾンビとなる。そんな未来がありえます。

肌を露出させて日本刀を振り回す…残念ながら、そんなキャラクターはこのゾンビ世界で生き残ることは難しい、つまりハイリスクな選択です。それを承知の上で選ぶなら、何も問題ありません。

### ③ 安全な構成は？

畏や注目を集めることで協力して敵の回避を減らし、遠くから攻撃する厚着キャラがオススメ！

## 職業を決める

職業表から選ぶか自由に決めます。

## 性格をふたつ決める

性格表から選ぶか自由に2つ決めます。

## 性別・年齢を決める

性別・年齢表から選ぶか自由に決めます。

## 身長・体重を決める

体格表や日本人の身長体重中央値で身長と体重を決めてから、体型表の追加体重で増減した結果を用いるか、人間に収まる範囲で自由に決めます。

## 自由枠を決める

自由枠に経験や好き嫌いを書きます。思いつかなければ空欄でもかまいません。

## 名前を決める

姓と名の表から選ぶか自由に決めます。

## スキルを決める

戦闘スキルから1つ、生活スキルから1つ、職業スキルの推奨を1つ、自由に1つ計4つのスキルを選んで取得します。

## 服装を決める

厚着にするか薄着にするか選びます。

## 完成！



# 職業

# 性格 × 2

D100	職業	推奨スキル	D100	職業	推奨スキル
1	学生(帰宅部)	《探索》	51	スポーツ選手	《運動》
2	学生(風紀委員)	《警戒》	52	サーカス団員	
3	学生(自転車部)	《運転》	53	消防隊員	
4	学生(保健委員)	《治療》	54	スタントマン	
5	学生(料理部)	《家事》	55	トレーナー	
6	学生(工芸部)	《工作》	56	科学者	《研究》
7	学生(陸上部)	《運動》	57	プログラマー	
8	学生(科学部)	《研究》	58	専門家	
9	学生(生徒会)	《会話》	59	教授	
10	学生(美術部)	《芸術》	60	院生	
11	学生(図書委員)	《管理》	61	芸能人	《会話》
12	学生(オカルト部)	《我慢》	62	弁護士	
13	学生(合唱部)	《声量》	63	政治家	
14	学生(ゲーム部)	《戦略》	64	司会者	
15	学生(新体操部)	《回避》	65	接客業	
16	学生(野球部)	《狙う》	66	アーティスト	《芸術》
17	学生(サッカー部)	《突破》	67	デザイナー	
18	学生(弓道部)	《弓術》	68	演奏家	
19	学生(サバゲ部)	《速射》	69	芸人	
20	学生(柔道部)	《武道》	70	作家	
21	探偵	《探索》	71	会社員	《管理》
22	司書				
23	記者				
24	探検家				
25	検事				
26	警備員	《警戒》	76	教師	《我慢》
27	登山家				
28	農家				
29	執事				
30	船員				
31	プロドライバー	《運転》	81	声優	《声量》
32	バス運転手				
33	タクシー運転手				
34	パイロット				
35	なんでも屋				
36	医師	《治療》	86	投資家	《戦略》
37	看護師				
38	獣医				
39	救急隊員				
40	カウンセラー				
41	料理人	《家事》	91	猟師	《武道》
42	パティシエ				
43	清掃員				
44	主婦/主夫				
45	メイド/ボーイ				
46	大工	《工作》	96	土木作業員	《狙う》
47	工場労働者				
48	職人				
49	修理屋				
50	モデラー				
			97	射手	《弓術》
			98	武士	
			99	傭兵	《速射》
			100	軍人	

D100	性格	D100	性格
1	正直	51	大雑把
2	熱血	52	見栄っ張り
3	明るい	53	神経質
4	上品	54	ごうまん
5	気さく	55	カッコつけ
6	仲間思い	56	ストイック
7	素直	57	リアリスト
8	責任感がある	58	ワイルド
9	ブレない	59	皮肉屋
10	無神経	60	裏表がある
11	ズれている	61	執着
12	気が利く	62	いたづら者
13	細かい	63	臆病
14	ロマンチスト	64	内気
15	大胆	65	しつこい
16	一途	66	ナルシスト
17	クール	67	おしとやか
18	世話好き	68	勇敢
19	純真	69	ワンコ
20	大げさ	70	悪気がない
21	自己犠牲	71	冷たい
22	狂気	72	奇人
23	真面目	73	強引
24	豪快	74	優柔不断
25	粹	75	夢がない
26	ひょうきん	76	顔に出ない
27	個性的	77	ツンデレ
28	柔軟	78	合理的
29	おおらか	79	感情的
30	能天気	80	苦勞人
31	口うるさい	81	お節介
32	頑固	82	弱腰
33	ちよろい	83	生意気
34	活発	84	ケチ
35	几帳面	85	下品
36	慎重	86	蛮勇
37	親切	87	情がない
38	自信満々	88	変態
39	賢い	89	控えめ
40	高飛車	90	わがまま
41	夢見がち	91	世間知らず
42	やんちゃ	92	なまけ者
43	せっかち	93	小賢しい
44	シャイ	94	腹黒い
45	誇り高い	95	ひねくれ
46	大人しい	96	主体性がない
47	優しい	97	キレやすい
48	儉約家	98	自信がない
49	計算高い	99	厨二病
50	寂しがり屋	100	常識人

10 若いPCにしたければ学生(希望職業)とするとよいでしょう。

十と一の位を入れ替えると表現が変わります。

## 性別・年齢／身長・体重

xD10はx個振って合計を求めます。

性別表の"その他"は、無性、両性、それ以外の全てを含みます。

体格表から身長と体重を決めるか、日本人の身長体重中央値(2020年)を参照にして身長と体重を決めます。

次に、体型表で体重を増減させて、最終的な身長と体重を求めます。

思いつくなら、自由に決めましょう。

## 性別 年齢

D10	性別
1	女性
2	男性
3	女性
4	男性
5	女性
6	男性
7	女性
8	男性
9	その他
10	自由

D10	年齢層	年齢(才)
1	少年	8+1D10
2	青少年	10+2D10
3	青年	14+1D10
4	壮年	20+3D10
5	中年	40+3D10
6	初老	50+2D10
7	老年	55+3D10
8	若手	17+1D10
9	中堅	25+1D10
10	ベテラン	30+2D10

## 体格 体型

D10	身長(cm)	体重
1	140+1D10	35
2	150+1D10	40
3	150+1D10	45
4	155+1D10	45
5	155+1D10	50
6	160+1D10	50
7	160+1D10	55
8	165+1D10	60
9	170+1D10	65
10	180+1D10	70

D10	追加体重(kg)
1	-2D10
2	-2-1D10
3	-1D10
4	-5+1D10
5	-10+2D10
6	+1D10
7	+2D10
8	+3D10
9	+4D10
10	+5D10

## 日本人の身長体重中央値(2020年)

年齢	男子		女子	
	身長(cm)	体重(kg)	身長(cm)	体重(kg)
10	140.1	35.9	141.5	35.4
11	146.6	40.4	148	40.3
12	154.3	45.8	152.6	44.5
13	161.4	50.9	155.2	47.9
14	166.1	55.2	156.7	50.2
15	168.8	58.9	157.3	51.2
16	170.2	60.9	157.7	51.9
17	170.7	62.6	157.9	52.3

D100	姓	D100	姓
1	青木	51	竹内
2	浅野	52	武田
3	阿部	53	田中
4	新井	54	谷口
5	安藤	55	千葉
6	五十嵐	56	辻
7	池田	57	手塚
8	石井	58	東宮
9	伊藤	59	内藤
10	井上	60	中島
11	岩崎	61	永田
12	上田	62	中村
13	上野	63	西川
14	遠藤	64	西村
15	大久保	65	沼部
16	太田	66	根津
17	大塚	67	野口
18	大西	68	野村
19	岡本	69	橋本
20	小川	70	長谷川
21	尾崎	71	浜田
22	加藤	72	林
23	金子	73	原
24	川村	74	原田
25	菊地	75	平野
26	北村	76	福田
27	木下	77	藤井
28	木村	78	藤原
29	工藤	79	古川
30	久保	80	辺見
31	熊谷	81	星野
32	黒田	82	堀
33	玄田	83	前田
34	後藤	84	松田
35	小林	85	松本
36	近藤	86	丸山
37	酒井	87	三浦
38	坂本	88	水野
39	桜井	89	宮崎
40	佐々木	90	村上
41	柴田	91	目木
42	島田	92	望月
43	清水	93	森
44	菅原	94	山崎
45	杉本	95	山本
46	杉山	96	湯上
47	鈴木	97	横山
48	関	98	吉田
49	園田	99	和田
50	高橋	100	渡辺

D100	名(下の名前)	D100	名(下の名前)
1	アキト/アオイ	51	タケヒコ/ハマコ
2	アキヒコ/アカリ	52	タツヤ/ハルカ
3	アサヒ/アキコ	53	チョウジ/ヒカリ
4	アヤト/アンナ	54	ツガヤ/ヒナギク
5	アラタ/イチカ	55	ツトム/ヒナタ
6	イオリ/イト	56	テツヤ/ヒマリ
7	イサム/イロハ	57	トウマ/ヒヨリ
8	イツキ/ウタ	58	トシゾウ/フウカ
9	イブキ/エナ	59	ナオヤ/フミコ
10	ウキョウ/エマ	60	ハヤト/ヘレン
11	ウダイ/オリヒメ	61	ハルキ/ボタン
12	ウタマロ/カエデ	62	ハルト/ホノカ
13	エイト/カオリ	63	バンクロー/マイ
14	オウマ/カノン	64	ヒョウスケ/マナ
15	ガイ/カホ	65	ビルヤ/マユミ
16	カイリ/カンナ	66	ヒロシ/ミオ
17	カガミチ/キヌエ	67	ヒロト/ミカ
18	カズヒサ/ギンコ	68	フドウ/ミズキ
19	カツハル/コトハ	69	ブンスケ/ミドリ
20	カナタ/コハル	70	ヘイジ/ミユ
21	カブト/サキ	71	ペイタ/ミライ
22	キョウジ/サクラ	72	ホマレ/ムイカ
23	キヨシ/サザンカ	73	ボンジロウ/メイ
24	ギンジロウ/サナ	74	マキト/メグミ
25	クジヨウ/サラ	75	マサカズ/モエ
26	グレン/シオリ	76	マサツグ/モモカ
27	ケンジ/ショウコ	77	マサト/ヤミコ
28	ゲンジョウ/スズカ	78	マサムネ/ユア
29	コウキ/スミレ	79	ミナト/ユイカ
30	コウセイ/セツコ	80	ミノリ/ユウナ
31	コウタ/セナ	81	ヤマト/ユカ
32	コウノスケ/チアキ	82	ユイト/ユキ
33	コジロウ/チナツ	83	ユウキ/ユズキ
34	ゴロウ/チハヤ	84	ユウセイ/ユナ
35	サク/チヒロ	85	ユウト/ユノ
36	シュウイチ/ツキカ	86	ユウマ/ユリ
37	ショウ/ツムギ	87	ユキオ/ヨウコ
38	ジロウタ/トミコ	88	ユタカ/ラナ
39	ズシキ/ナオ	89	ヨウスケ/リオ
40	ゼン/ナギサ	90	ヨシアキ/リコ
41	ゾウサク/ナツキ	91	ライメイ/リョウコ
42	ソウジ/ナナ	92	リクト/リリカ
43	ソウスケ/ナナミ	93	リツ/リンカ
44	ソウマ/ニイナ	94	リト/ルイ
45	ソラ/ニコ	95	リョウジ/ルルエ
46	ダイ/ヌエコ	96	ルイ/レイコ
47	タイガ/ネミ	97	レイ/レナ
48	ダイスケ/ノア	98	レオ/レンナ
49	タイセイ/ノエカ	99	レンヤ/ロウナ
50	タクミ/ハナ	100	ロンド/ロッカ

読みは自由に決めましょう。

カタカナのままでも漢字にしてもかまいません。

# 戦闘スキル

イニシアチブ

戦闘でD100を振り高い順に手番が来ます

AP

アクションポイント1手番に使える行動力です

D10	戦闘スキル名	戦闘の効果	説明
1	管理	拠点に置ける異類最大配置数を+1します。また、防衛時に異をひとつ再配置できます。	異を仕掛けた場所を把握し、作動できるように手入れします。
2	声量	「注目を集める(2AP)」による【注目】の効果が常に周囲4マスまで広がります。	大きくよく通る声で広い範囲に届けてより多くの注目を集めます。
3	戦略	戦闘開始時の「イニシアチブの決定」で、D100を2回振って好きな方を採用します。	広い視野で状況を把握して動きます。先手を取るか後手を取るか選べます。
4	回避	常に自分の回避を+10%します。	致命傷となりうる攻撃を受けたりそらしたりして避けます。
5	狙う	「観察(1AP)」の効果に、その手番中で次に行う攻撃を1回だけ+20%を付与します。	観察した目標の動きを予測して狙い撃ちします。
6	我慢	1シナリオに1回使えます。手番で《我慢》を使うと、戦闘中のストレス症状を抑えます。	自分の気持ちをコントロールして精神的な動揺を抑えます。
7	突破	1シナリオに1回使えます。手番で《突破》を使うと、その手番中だけ最大APが4になります。	力を溜めて一気に解放することで、一瞬だけ限界を超えた動きを見せます。
8	弓術	常に【弓】武器の射程と攻撃が弱体化することなく使えます。	弓を引いた状態を保持し、矢を放ちます。矢は自作できます。
9	速射	常に【銃器】武器の消費APを-1(最低1)します。	銃で対象を狙って撃つ動作を素早く行えます。銃と銃弾の入手は困難です。
10	武道	攻撃手段「投げ」ができます。また、常にすべての白兵攻撃を+10%します。	訓練した体術や武術を使って戦います。ゾンビとの近接戦は危険です。

# 生活スキル

注目

この状態は、周囲3マス敵の回避-20% 次の手番終了まで

D10	生活スキル名	活用場面	説明
1	探索	拠点行動「探索」で朝の生活リソースの獲得探索や調査ポイントでの発見	目ぼしいものがないか探します。
2	警戒	昼に拠点行動「警戒」で夜の襲撃の把握外での周囲の状況の変化	周囲の状況を把握し、近づいてくる敵を補足します。
3	運転	探索中の乗物を使った逃走乗物での「体当たり」や移動中による事故防止	バイクや自動車を上手に乗りこなすドライブテクニックがあります。
4	治療	拠点行動「治療」で【怪我】【不調】を治療中へ拠点行動「メンタルケア」でストレス軽減	医学の知識があります。治療やストレス軽減に役立ちます。
5	家事	拠点行動「料理」で食材を加工して〈食料〉へ拠点行動「清掃」で【汚い】マスを綺麗に	生モノなどの食材を適切に調理したり、汚れた部屋を綺麗に掃除したりします。
6	工作	拠点行動「自作」「製造」で武器、異類の作成拠点行動「加工」でガラクタを〈資材〉へ	ありあわせの物で必要な機能を持った物の作成をしたり、ガラクタを加工したりします。
7	運動	探索中の戦闘での逃走落下による着地	ダッシュやジャンプ、クライミング、アクロバティックな動きを得意とします。
8	研究	資料の読み取り、検証や実験拠点行動「浄水」「蓄電」で〈飲水〉〈電力〉へ	仮説を立て、試行錯誤して目的を達成します。汚水や廃電池の再利用ができます。
9	会話	探索で遭遇した相手との交渉拠点行動「メンタルケア」でストレス軽減	交渉したり本音を引き出したりする話術に長け、ストレス軽減に役立ちます。
10	芸術	拠点行動「メンタルケア」で自分や周囲を含めてストレス軽減	絵、音楽、踊り、お笑いなど分野をひとつ決めます。周囲を含めたストレス軽減に役立ちます。

## スキルの取得数

キャラクター作成時に戦闘と生活スキル1つずつ、職業の推奨スキル1つ、自由に1つの計4つ選びます。

また、“惨劇の夜”の体験を通して、必要に感じたスキルを追加で1つ獲得できます。

そのため、拠点生活では5つのスキルを持ちます。スキルはその後、増えることはありません。

## 戦闘スキルの選び方

戦闘では、D100で**武器の攻撃-相手の回避の値以下**が出たら敵を倒せます。

防衛戦に相手の回避を下げたり足止めしたりできる罠はとても重要です。安全のため、遠距離から攻撃できるスキルを選ぶとよいでしょう。

弓術や速射は強力ですが、弓や銃だけでなく矢や弾の用意が重要となります。

**矢は作成できますが、弾の入手は運が絡みます。**

## 生活スキルのメリット

判定はD100を使い、目標となる%以下が出たら成功します。**取得したスキルに関することであれば2回振ります。**どちらかが目標となる%以下が出たら成功します。生活スキルは拠点生活でよく使います。

## オススメ!

どのスキルを取得するか困ったら、とりあえずオススメを選びましょう。

## 服装

服装は基本的に厚着を推奨します。

**厚着** 例:学ラン、スーツ、作業服、冬服

長袖で肌を露出しない厚手の服装です。

**効果:**【ゾンビ化】を1回だけ無効化します。

噛まれても服が破けるだけで感染を防げます。

破れた厚着は動きにくいので回避は上がりません。

“着替え”で破れていない厚着になれます。

**薄着** 例:半袖、タンクトップ、水着、夏服

一部肌を露出した動きやすい服装です。

**効果:**常に自分の回避を+10%します。

一度でも噛まれたら【ゾンビ化】します。

厚着(破れても可)を脱げば薄着になります。

## 職業スキル

職業にはそれぞれ職業に合った推奨スキルが設定されています。

自分のイメージと合わない場合は他に合うスキルにしてもかまいません。職業を自由に決めた時も、その職業に合うスキルを取得してください。

## 外国人をつくりたい

ゾンビラインのランダム決定表は日本人風の名前しかありませんが、外国人の名前を書いてもかまいません。また、他のPCと意思疎通できる程度の日本語はできることにしましょう。

## 作成手順にこだわらなくていい

キャラクターの作成手順通りに作成する必要はありません。名前を最初に決めたり、思いついた部分だけ先に書いたりした方がやりやすい場合は、作成手順を無視して大丈夫です!

## PCの作り方

ゾンビラインのPCの作り方のオサライだ!

まず、キャラクターシートと10面サイコロを2コ用意しよう。画面の前の君はTRPGを補助するオンラインセッションツールを起動だ。

キャラクターはタグという単語で個々の要素に分解されている。君は単語を書きただけでその人物がどんな存在か周りに伝えられるんだ。

ゾンビ世界をどんな人物で遊びたいかイメージがあるなら、サイコロで決めずにタグの表を参考にしながら好きに記入しよう。

もし、どんな人物にするか思いつかないなら、とりあえずタグをサイコロで決めよう!

自由欄は空欄でも大丈夫だ!名前は自分で決めていいけど、とりあえず自分や誰かの名前をそのままパクらない(やるならもじる)ことだ。

スキルはオススメのものを選べばとりあえずなんとかなる。服装は“厚着”に✓しておこう。この世界で“薄着”は、かなり危険だ!

# 惨劇の夜

某日18時7分、“惨劇の夜”がここから始まります。  
同時多発的なゾンビの出現、被害拡大によって  
24時間でゾンビの感染は爆発的に広がります。

## 某日18時7分、惨劇の夜

平日18時7分に“惨劇の夜”が始まった時、PCはどこにいたかの回想から始まります。プレイヤーはPCの職業などからどこで惨劇の夜を迎えたか決めましょう。それぞれが惨劇の夜にPCがどうやってゾンビから逃げのびたか演出してから、各PCのストレスを1増加します。

## 翌日の朝

GMは「ゾンビの活動が大人しくなった。」と言って、外で探索できることを伝えます。プレイヤーは朝表(p.54)をD100で決めます。

GMはイベントを演出して、PCに2つの選択を迫ります。

**プレイヤーはどちらかを選択します**  
GMは選択した結果をプレイヤーに伝えて、得た所持品やモラル、ストレス増加をキャラクターシートに記入してもらいます。

## 翌日の昼

GMは「ゾンビの活動が活発になった。」と、外が段々危険になっていると伝えます。プレイヤーは昼表(p.55)をD100で決めます。  
**朝と同じく演出、選択、記入します**

## 翌日の夜

GMは「ゾンビに追いかけて回された。」と、外にいと大変危険な状況だと伝えます。プレイヤーは夜表(p.56)をD100で決めます。  
**朝と同じく演出、選択、記入します**

## 拠点への道のり

PCがどう合流したか、p.57の道のり表に従ってGMは演出し、所持品の獲得とPC全員のストレスを1上げます。さらに自由にスキルをひとつ取得します。

## 拠点生活へ

## 回想

“惨劇の夜”は、すでに起こったことです。PCは無事に“惨劇の夜”をやり過ごせた前提で話を進めます。プレイヤーには、「これは回想で、ゾンビから逃げ延びた結果になるなら、ある程度自由に演出していい。」と伝えるとよいでしょう。

## 演出

状況の説明、PCやNPCのセリフを話して物語をつくることで、データの的な変化は起こりません。

## 拠点への道のりの登場順

PC人数が複数人いる場合はD100を振って、一番高い順番から登場していきます。

登場時の状況はプレイヤーに決めてもらいましょう。

また、拠点にたどり着くまでにどれだけ日数がかかったのかは特に決めていません。数日後でも数週間後でも、GMの好きなように決めてください。

## ■ロールプレイの仕方

ロールプレイの仕方の例を挙げておきます。

### ① そのキャラになりきって喋る。

利点：キャラ性がわかりやすく、臨場感も出ます。  
例：「こんなとこいられるか！俺は扉を開けるぜ！」

### ② 小説の3人称視点で喋る。

利点：地の文で内心の思いや仕草を伝えられます。  
例：憤った顔のタメシは「こんなとこにいられるか！」  
と言いながら、乱暴に扉を開け外に出ます。

### ③ 行動を宣言し、いい感じに拾ってもらう。

利点：セリフを言わずとも皆が補完してくれます。  
例：扉を開けて外に出ます。ここに居られない  
というのをタメシが乱暴な口調で言ってます。

## 惨劇の夜の例

GMはプレイヤーにPCがどんな風にゾンビから逃げのびた回想にしたいか希望を聞いてみましょう。特になければ以下の例を参考に演出してから、ストレスを1増加させてください(例文には記載済)。

### 学校

放課後、校門の方が一時期騒がしくなる。  
少しして放送が聞こえる。「緊急避難放送です。  
皆さん、落ち着いて…ここから逃げ…うあああ！」  
そこからが地獄の始まりだった。学生や先生が  
ゾンビとなり、友人を襲う。感染は瞬間に  
広がり、君はからくも学校から逃げ出せた。  
この光景に君のストレスが1増加した。

### 友人と帰宅

友人と帰宅中、近くで車の衝突事故が起きる。  
君の友人が事故車の人を助けようと駆け  
寄ると、突然運転手に噛み付かれた。  
君が友人に駆け寄ると、白目をむきゾンビと  
なった友人が襲いかかってくる。  
かつての友人を突き飛ばして逃げ出すしか  
なかった君は、ストレスが1増加した。

### 観光

観光中、階段でうずくまっている人を見かけた。  
近くに居た人が心配そうに声をかけている。  
すると、うずくまっていた人が声をかけた人の  
首筋に噛み付いた。絶叫が響く。  
そして、その絶叫の連鎖は瞬間に広がった。  
君はゾンビに追いかけてられて旅行カバンを  
失い、ストレスが1増加した。

### 会社

仕事中、突然来客用のドアが開き、うめき声を  
上げる不審者が多数現れた。  
警備員が近づくと、問答無用で噛み付かれて  
倒れ、場は騒然となる。  
混乱の中、哀れな犠牲者が次々と増えていく中、  
君だけはその場から逃げ出すことに成功した。  
命の危機に君のストレスが1増加した。

### 夕食の準備

夕食の準備をしていると、外から悲鳴がした。  
そして、ガラスの割れる音が聞こえる。  
近くの家から火災報知器が鳴り響く。その家  
は燃え始めているようだった。  
この場にいたままでは危ないと思った君は家  
を飛び出す。燃える家に背を向けながら走る君  
のストレスが1増加した。

### 病室

遠くで煙が立ち登っていた。  
突然、病室のガラスが割れる。白い部屋に  
鮮血が散り、傷だらけの鳥が飛び込んでくる。  
鳥の目は白くにごり、死臭がする。明らかに異常  
な鳥は君に襲いかかってきた。君は近くにあった  
花瓶をぶつけて逃げ出した。ゾンビの患者であふ  
れる病院から脱出し、ストレスが1増加した。

### 交通機関

公共交通機関に乗っていた君は、同乗してい  
た客のひとりが突然苦しみだし、隣に座っていた  
人に噛み付くのを目撃した。狭い車内で身動きを  
取れない人々の間で次々と感染が広がり、絶体  
絶命となったその時！  
車体が横転して君は窓から投げ出される。  
幸運にも無傷だが、ストレスは1増加した。

### 野外

惨劇の夜があった時、君はちょうど野外活動  
に出ていた。  
君が戻ってきた時、街は一変していた。  
そして、戸惑う君はゾンビの群れに襲われ乗っ  
ていたものは壊され、引きずり降ろされようとした  
所を身一つでなんとか逃げ延びたのだ。  
(財産を失った)君のストレスが1増加した。

# 攻撃手段

人間は有史以来、武器の発明によってその生存圏を広げます。己の肉体の延長線として戦う手段を増やしていったのです。

**製造可**

製造所で  
〈資材〉を消費して  
作成できます

**自作可**

作業室、製造所で  
〈資材〉を消費して  
作成できます

**《武道》**

取得すると【白兵】  
の攻撃+10%し、  
「投げ」できます

## 白兵

近づいた状態でできる攻撃です。  
格闘と体当たりは誰でもできます。

【盾】1AP消費して「盾を構える」行動が  
取れるようになります。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
格闘	1	0	20%	【白兵】	【ゾンビ】に攻撃が成功すると、1%の感染リスクがあります。誰でも使えます。	パンチやキック、頭突きをします。至近距離のため、血飛沫を浴びる可能性があります。
体当たり	1	0	40%	【白兵】【無ダメ】	ダメージの代わりに【転倒】させます。誰でも使えます。	全体重を相手にぶつけることで転ばせます。乗物で効果が変わります。
投げ	1	0	60%	【白兵】【無ダメ】	ダメージの代わりに【転倒】させます。人型相手にしか通用しません。《武道》がないと使えません。	柔道や合気道、レスリングといった武道の技で相手を転ばせます。
鈍器	2	0	40%	【白兵】【自作可】		木刀やバット、靴下に石を詰めた即席武器といった打撃を与える武器です。手に持って叩けるものは【鈍器】として扱えます。
特殊警棒	2	0	50%	【白兵】【隠匿】		伸縮型の警棒です。警備員や警察官が用います。
つるはし	2	0	60%	【白兵】【製造可】	攻撃が当たると相手に刺さります。再び使えるようにするには、自分の手番に1AP消費して「引き抜く」必要があります。	鉱山などで使われる工具です。棒の先にカーブを描いた尖った重りがついています。
短い刃物	2	0	50%	【白兵】【刃物】【隠匿】【自作可】	ファンブルすると自分が【怪我】します。	一般家庭にもあるようなナイフや包丁などの短めの刃物です。
刀剣	2	0	60%	【白兵】【刃物】	ファンブルすると自分が【怪我】します。	ブロードソードや脇差といった対人用につくられた、持ち手より刃の長い武器です。
チェーンソー	3	0	80%	【白兵】【刃物】【騒音】【補充】	1戦闘中は継続して使用可能です。補充するには〈資材〉1消費します。ファンブルすると自分が【怪我】します。	歯が高速回転する大変危険な工具です。ガソリンを使って動きます。
ボール	2	1	40%	【白兵】【自作可】		アルミでできた2m超のボールです。
竹槍	2	1	50%	【白兵】【自作可】		2m以上ある竹の先端を鋭く切った武器です。
長槍	2	1	60%	【白兵】【刃物】【製造可】	ファンブルすると自分が【怪我】します。	2m以上ある棒の先に刃をつけた武器です。
折りたたみ椅子	2	0	50%	【白兵】【無ダメ】【製造可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。	椅子を広げれば、高さ50cmの足場になります。
スタンガン	2	0	60%	【白兵】【無ダメ】【隠匿】	1回使用できます。補充するには、〈電力〉1消費します。ダメージの代わりに【感電】させます。	高電圧を与えてショックを与える防犯グッズです。
間に合わせの盾	2	0	60%	【白兵】【無ダメ】【盾】【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。また、自分の手番に1AP消費して「盾を構える」ことで、次の手番まで自分への攻撃を-10%します。	鍋蓋などで作った即席の盾です。
防護盾	2	0	50%	【白兵】【無ダメ】【盾】	ダメージの代わりに【転倒】させます。また、自分の手番に1AP消費して「盾を構える」ことで、次の手番まで自分への攻撃を-20%します。	機動隊が使うポリカーボネート製の透明な強化プラスチックの盾です。
刺叉	2	1	70%	【白兵】【無ダメ】【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】させるか、相手が壁のあるマスもしくはすでに【転倒】中なら、(自分が「移動」などで射程外に出るまで)【束縛】します。	地面に転がしたり、相手の動きを抑え込むための捕獲用の武器です。武器の耐久は1です。

**転倒**

この状態になると、最大AP-1回避-20%姿勢の変更で解除

**束縛**

この状態になると、最大AP-1回避-20%移動不可

**感電**

この状態は最大AP-1回避-判定-20%次の手番終了まで

**怪我**

この状態は重複し、判定/攻撃-10%3回重なりと瀕死

**ゾンビ化**

この状態になるとシナリオ終了までゾンビになります

**刃物**

この武器でファンブルすると、【怪我】します

# 攻撃手段の見方

## AP

アクションポイント  
1手番に使える  
行動力です

## 武器

攻撃手段となる武器。己の肉体も含まれます。

## 射程

自分のいるマスとして、上下左右斜めに隣接するマスを1マスとします。1~3なら、1~3マス先の対象を攻撃できます。

## 無ダメ

殺傷性が低く、ダメージを与えません

## 隠匿

この武器は小型で隠せるため、相手を安心させます

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
格闘	1	0	20%	白兵	【ゾンビ】の攻撃が成功すると、1%の感度低下があります。誰にも与えません。	パンチやキックで頭突きをします。至近距離なため、血飛沫を浴びる可能性があります。

## AP

APの消費量です。

## 固有効果

その攻撃固有の効果です。

## 説明

形状や用途の説明です。

## 攻撃

攻撃の成功率です。【無ダメ】でなければ、成功で相手にダメージを与えます。

## タグ

攻撃や物品の情報を単語化したものです。

## 補充

(必要な【資材】を消費して)いつでも入手できます

## 火だるま

この状態になると、手番終了時に1ダメージ受けます

# 投擲

腕の力で物を投げる攻撃です。  
消費しない武器は拾うと再利用できます。

石はいくらでも補充できます。  
【消費】攻撃の成功失敗問わず失います。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
石	1	1~3	10%	【投擲】【補充】 【隠匿】	石の補充はいつでもできます。	手に持って投げられるサイズの手頃な石です。簡単に入手できます。
硬球	1	1~3	20%	【投擲】【消費】 【隠匿】	攻撃すると消費します。5個1セット。	硬式野球で使われる硬いボールです。
矢(弓指定)	1	1~3	20%	【投擲】【刃物】 【消費】【隠匿】 【自作可】	『短い刃物』にもなります。ファンブルすると自分が【怪我】します。攻撃すると消費します。5本1セット。	弓用の矢です。それぞれの弓に合った矢でない、弦への負担や命中精度の悪化があるため流用はできません。
火炎瓶	3	1~3	60%	【投擲】【無ダメ】 【消費】【自作可】	ダメージの代わりに【火だるま】とします。攻撃すると消費します。	ガラス瓶の中にガソリンなどの可燃性の液体をいれた武器です。栓に火を付けて投げます。
手斧	2	1~3	50%	【投擲】【刃物】 【製造可】	『短い刃物』にもなります。ファンブルすると自分が【怪我】します。	薪割り用や消防車に備え付けられている斧です。
ボーラ	1	1~3	50%	【投擲】【無ダメ】 【消費】【隠匿】 【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。攻撃すると消費します。	2つの石を紐で結んだ捕獲用の武器です。
投網	3	1	80%	【投擲】【無ダメ】 【自作可】	ダメージの代わりに【束縛】と【転倒】させます。	重りのついた網を投げる捕獲用の武器です。武器の耐久は1です。

# 射撃

パチンコ球や矢を射出する攻撃です。  
パチンコ玉と矢は残数管理しましょう。

【補充】(【資材】)を消費して入手します。  
【弓】《弓術》がないと攻撃が弱体化します。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
スリングショット	2	1~4	40%	【射撃】【補充】 【自作可】	パチンコ玉を消費します。パチンコ玉10発を補充するのに【資材】1消費します。	パチンコ玉をゴムで発射します。Y字のものや、ライフル型のものもあります。
手製弓	2	1~5	50%	【射撃】【弓】 【自作可】	矢(手製弓)を消費します。《弓術》がない場合、射程1~3、攻撃40%となります。	構造が単純な弓です。
クロスボウ	2	1~5	60%	【射撃】【弓】 【製造可】	矢(クロスボウ)を消費します。《弓術》がない場合、射程1~4、攻撃50%となります。	台座に弓がついており、狙いやすい弩型の弓です。
長弓	2	1~6	70%	【射撃】【弓】	矢(長弓)を消費します。《弓術》がない場合、射程1~3、攻撃40%となります。	弓道で使われており、職人のつくる大型の弓です。
コンパウンドボウ	2	1~6	80%	【射撃】【弓】	矢(コンパウンドボウ)を消費します。《弓術》がない場合、射程1~4、攻撃40%となります。	アーチェリーでも使われる滑車のついた弓です。

## 《弓術》

取得すると、【弓】の攻撃と射程が低下しません

# 銃器

銃に装填した銃弾を射出する攻撃です。  
弾込めやマガジン交換は1AP消費します。

戦闘外で、銃やマガジンに最大装填数まで弾を装填できます。

《速射》  
取得すると【銃器】のAP-1(最低1)します

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
エアライフル	2	1~5	30%	【射撃】【銃器】 【補充】	鉛玉を消費します。鉛玉 10 発を補充するのに〈資材〉1消費します。体重 10kg 以下には攻撃2倍(60%)。装填数1発。	小型動物を対象としたスプリング式空気銃です。弾は菓葉のないただの鉛弾です。
改造 ネイルガン	2	0~1	10%	【射撃】【銃器】 【補充】【自作可】	釘を消費します。釘 10 本を補充するのに〈資材〉1消費します。同対象に2回攻撃します。装填数20発。	セーフティー機能を取っ払い釘を飛ばせるようにしてある違法釘打ち銃です。
ショットガン	2	1~5	80%	【射撃】【銃器】 【騒音】	弾(ショットガン)を消費します。物品や乗物、構造物の破壊もできます。装填数2発。	命中率の高い中に粒が詰まった散弾を放つ大型銃です。許可された猟師や警察、軍隊が使います。
ライフル	2	1~6	70%	【射撃】【銃器】 【マガジン】 【騒音】	弾(ライフル)を消費します。装填数5発。	長い銃弾を使う狙撃に向けた銃です。特別に許可された猟師や狙撃手が使います。
拳銃	2	0~4	50%	【射撃】【銃器】 【隠匿】【騒音】	弾(拳銃)を消費します。装填数5発。	モデルは38口径のニューナンプと呼ばれる回転式拳銃です。警察官が所持します。
9mm 自作銃	2	0~4	X%	【射撃】【銃器】 【隠匿】【騒音】 【製造可】	9mm 弾を消費します。装填数2発。ファンブルすると暴発して自分が【怪我】します。	3Dプリンターで形成した樹脂やホームセンターにある材料で作った銃です。作成者の腕次第で性能(1~50%)が大きく変わります。
ピストル	2	0~4	50%	【射撃】【銃器】 【マガジン】 【隠匿】【騒音】	9mm 弾を消費します。装填数8発。	9mm 弾を放つ自動拳銃です。自衛隊や犯罪組織が用います。
サブ マシンガン	2	0~4	30%	【射撃】【銃器】 【マガジン】【騒音】	9mm 弾を消費します。同対象に3回攻撃します。装填数15発。	9mm 弾を使う携帯しやすい短機関銃です。要人警護や犯罪組織が用います。
パーソナル ディフェンスウェポン PDW	2	0~4	40%	【射撃】【銃器】 【マガジン】 【騒音】	弾(PDW)を消費します。同対象に3回攻撃します。装填数30発。	アサルトライフル並の威力とサブマシンガン並の携帯性を両立した軍用銃です。特殊部隊が用います。
アサルト ライフル	2	1~5	50%	【射撃】【銃器】 【マガジン】 【騒音】	弾(アサルトライフル)を消費します。同対象に3回攻撃します。装填数30発。	ライフルより短い銃弾を用いる軍用自動小銃です。自衛隊や軍隊にいる歩兵の主武装で、命中精度よりも取り回しのおよさを重視されています。

# 特殊

マスを対象とした攻撃です。  
キャラクター、異類、設備全てが対象です。

【放射】連続して放出し広範囲に広がります。  
【爆発】破片と爆風が広がります。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	固有効果	説明
消火器	2	0~1	80%	【射撃】【放射】 【無ダメ】【補充】	戦闘中は1回だけ使用可能です。補充するには〈資材〉1消費します。マスひとつを攻撃対象とします。ダメージの代わりに【転倒】させ、【火だるま】を解除します。マスの【炎上】も解除します。	家庭に置かれることが多いABC粉末の加圧式消火器です。一度押すと中身がなくなるまで消火剤を噴射します。
火炎放射器	2	1~2	60%	【射撃】【放射】 【無ダメ】【補充】	1戦闘中は継続して使用可能です。補充するには、〈資材〉1消費します。マスひとつを攻撃対象とします。ダメージの代わりに【火だるま】にします。	背中に背負ったタンクの液体で火炎を放射する軍用武器です。
パイプ爆弾	3	0~3	50%	【投擲】【爆発】 【消費】【隠匿】 【自作可】	マスひとつを攻撃対象とします。さらに周囲1マス以内には爆発の破片による追加攻撃(30%)をした後、爆風により必ず【転倒】させます。攻撃すると消費します。	パイプの中に火薬や発火装置を入れた爆弾です。火をつけて投げます。作りやすいため学生運動やテロリストに使われます。
手榴弾	2	0~3	50%	【投擲】【爆発】 【消費】【隠匿】	マスひとつを攻撃対象とします。さらに周囲1マス以内には爆発の破片による追加攻撃(30%)をした後、爆風により必ず【転倒】させます。攻撃すると消費します。	手で投げる軍用爆弾です。ピンを引き抜いて数秒後に爆発します。
ロケット ランチャー	3	1~5	70%	【射撃】【爆発】	ロケット弾を消費します。マスひとつを攻撃対象とします。さらに周囲1マス以内には爆発の破片による追加攻撃(30%)をした後、爆風により必ず【転倒】させます。	個人で携帯できるロケット弾を発射する軍用兵器です。

# 乗物

人間は歩くだけでなく、乗物で速く遠くへ行く手段を手に入れました。  
移動速度の早い乗物は、通常の探索よりも広い範囲を見て回れるため、収穫物も多くなります。

**無ダメ**  
殺傷性が低く、ダメージを与えません

**加速**  
同じ手番で二度目以降の移動は2マス進めます

**遮蔽物**  
乗物が壊れるまで車内への攻撃を通しません



【白兵】【爆発】【乗物】などのダメージを受けた時、運転中の事故、体当たりを運転／難(50%)に失敗などで耐久は減少します。耐久が0になると壊れます。耐久：-は壊れません。

「体当たり」の成功率です。【無ダメ】でなければ、成功で相手にダメージを与えます。乗る乗物で「体当たり」の効果は上書きされます。《武道》の効果は乗らないことに注意しましょう。

※(車椅子以外の)乗物で「体当たり」した時、事故しないか運転／難(50%)をします。

乗物	耐久	定員	脱出	重量	攻撃	タグ	固有効果	説明
車椅子	-	1名	+0%	本人+15kg	50%	【乗物】【無ダメ】	ダメージの代わりに【転倒】させます。	座ったまま移動できる電動式の車椅子です。
自転車	1	1名	+10%	本人+10kg	50%	【乗物】【無ダメ】	ダメージの代わりに【転倒】させます。	足漕ぎで得られる人力で動かす二輪車で、広く愛用されています。
乗用カート	1	5名	+10%	500kg	40%	【乗物】		ゴルフやリゾートの敷地内の移動に使われる小型の四輪自動車です。
オートバイ	2	1名	+20%	100kg	60%	【乗物】【加速】	自分の“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	スクーターも含まれるエンジンのついた二輪自動車です。
サイドカー	2	2名	+20%	200kg	50%	【乗物】【加速】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	側車のあるオートバイという変則的な三輪自動車です。
セダン	2	5名	+20%	1500kg	70%	【乗物】【加速】【遮蔽物】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	ボンネットがあり、4枚ドアと独立したトランクのある四輪自動車です。
ミニバン	2	8名	+20%	2000kg	70%	【乗物】【加速】【遮蔽物】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	ボンネットがあり、車室とトランクが一体化した広めの四輪自動車です。
小型トラック	2	3名	+20%	2000kg	80%	【乗物】【加速】【遮蔽物】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。設備をひとつ搭載できます。	オープンな荷台がついた2ドアの四輪自動車です。
マイクロバス	3	20名	+20%	4000kg	80%	【乗物】【加速】【遮蔽物】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	観光バスや送迎バスとして使われるかなり大きい四輪自動車です。
スポーツカー	2	2名	+30%	1000kg	80%	【乗物】【加速】【遮蔽物】	定員の数まで、“ライフラインボーナス”で得られる生活リソースが2倍になります。	高速走行を目的としたリアウイングのある2ドアの四輪自動車です。

※(車椅子以外の)乗物で「体当たり」した時、運転／難(50%)に失敗すると、事故で乗物の耐久が1減少します。

# 物品

人間は生活を便利にするために様々な物を作りました。  
現代社会の日本において、物は溢れるほどあります。  
〈資材〉として収集した物品の中に必要な物が含まれていることも。

## 物品

役立つ道具の一覧です。入手の数の〈資材〉【要加工品】生活リソースになる材料です。  
と交換することで、実はあったことになれます。【電力】1回の充電で使える時間の長さです。

道具	タグ	内容	説明	入手
着替え	【予防】	着替えます。 服装を破れていない【厚着】か【薄着】にします。	着替え用の衣服です。	1
マスク	【予防】	マスクをせず同じマスクの【ゾンビ】に攻撃した時、5%の確率で【ゾンビ化】します。	飛沫感染を防ぐ口周りの衛生用品です。	1
工具箱	【生活用品】	作業室でなくても、《工作》で自作 (p.34) できます。	多様な工具や接着剤が入っています。	7
救急箱	【生活用品】	医務室でなくても、《治療》で治療 (p.30) できます。	清潔な包帯や消毒液が入っています。	7
調理道具	【生活用品】	キッチンでなくても、《家事》で料理 (p.29) できます。	携帯コンロなどを含む調理具です。	7
掃除道具	【生活用品】	清掃の範囲が左右1マス (計3マス) に広がります。	業務用の強力な洗剤や掃除機です。	7
登山道具 (ロープ付き)	【生活用品】	ロープを使い、床がない壁のあるマスを懸垂下降 (3AP) で移動できます。	ロープやザイルなど登山に必要な道具が一揃っています。	7
ラジオ	【機械】【電力】	〈電力〉1: 6時間帯分。ラジオ放送を聞けます。	ラジオ放送の受信機です。	2
ドローン	【機械】【電力】	〈電力〉1: 3時間帯分。 拠点の警戒が警戒/易 (90%) になります。	カメラを搭載した小型無人航空機です。	5
スマートフォン	【機械】【電力】【光源】	〈電力〉1: 3時間帯分。周囲1マスまでの【暗闇】【薄暗闇】のマスを明るくします。電波環境良好なら、連絡を取り合い、ネット検索できます。	コンピューターやネットとして使える多機能携帯電話です。アプリでゲームや電卓などが使えます。	5
懐中電灯	【機械】【電力】【光源】	〈電力〉1: 3時間帯分。周囲2マスまでの【暗闇】【薄暗闇】のマスを明るくします。	携帯用の照明器具です。	2
ライター	【着火】【光源】	火を点け、自分のマスの【暗闇】【薄暗闇】を明るくします。	携帯用の着火器です。	1
ゲーム (タイトル)	【娯楽】	遊ぶとストレスが1減少します。10%の確率で飽きてしまい、このゲームでストレスが減少しなくなります。	将棋やTRPGなどのアナログゲームです。	1
防犯ブザー	【騒音】	糸を引っ張ることで大きな音を出します。石のように投げられます。	紐を引っ張ると大音量を流すブザーです。	1
生モノ食材	【要加工品】【消費】	食べると10%で【不調】になります。料理できる状態で家事/易 (90%) に成功で〈食料〉へ。エンディングを迎えると“怪しい食材”になります。	チーズ、生肉、生卵、密閉された消費期限切れの食材などです。	-
怪しい食材	【要加工品】【消費】	食べると50%で【不調】になります。料理できる状態で家事/並 (70%) に成功で〈食料〉へ。エンディングを迎えると“危ない食材”になります。	生魚、芽の出たジャガイモや放置された生肉、密閉されていない食材などです。	-
危ない食材	【要加工品】【消費】	食べると90%で【不調】になります。料理できる状態で、家事/難 (50%) に成功で〈食料〉へ。	フグ、適当に集めたキノコ、生梅、腐りかけの肉、カビの生えた食材などです。	-
ガラクタ	【要加工品】	工具がある状態で、工作/並 (70%) に成功で〈資材〉へ。	スクラップ同然のゴミです。	-
汚水	【要加工品】	研究機材がある状態で、研究/並 (70%) に成功で〈飲水〉へ。	不純物だらけの水です。	-
廃電池	【要加工品】	研究機材がある状態で、研究/並 (70%) に成功で〈電力〉へ。	古い電池や変形したバッテリーです。	-
エナドリ	【医薬品】【消費】	緊張感が-1されます。同じ時間帯に複数回飲用すると、10%で【不調】になります。	エナジードリンクの略。肉体疲労時の栄養補給を目的とした飲料です。	-
モルヒネン EX	【医薬品】【消費】【交換】	丸1日経つまで【怪我】のペナルティを (重複もすべて) 無効化します。ストレスが1減少します。	軍用に開発された高い鎮痛作用と依存性がある医療用麻薬です。	-
パプロマイシン H	【医薬品】【消費】	丸1日経つまで【不調】のペナルティを無効化します。ストレスが1減少します。	強力な解熱成分と抗生物質が含まれる総合風邪薬です。	-
9mm 弾	【弾薬】	9mm 弾対応銃がマガジンに「弾込め (1AP)」で1発装填します。	多くの拳銃に採用された銃弾です。	-
弾 (銃指定)	【弾薬】	指定された銃がマガジンに「弾込め (1AP)」で1発装填します。	銃の種類で規格が異なる銃弾です。	-
マガジン (銃指定: x 発)	【弾薬】	指定された銃の弾倉です。「マガジン交換 (1AP)」で銃の残弾とマガジンのx発を入れ替えます。	銃の弾倉です。弾倉ごと取り替えることで素早く銃弾を装填します。	-
ロケット弾	【弾薬】	ロケットランチャーに使う大型の砲弾です。	推進剤で滑空し爆発する砲弾です。	-
タバコ	【交換】	タバコ好きな人には強力な交換材料になります。	身体に悪い煙を出す嗜好品です。	-
高級酒	【交換】	酒好きな人には強力な交換材料になります。	有名な銘柄の酒です。	-
現金バッグ	【交換】	現金好きな人には強力な交換材料になります。	大金が入ったバッグです。	-

# 掘点生活



# 拠点生活

拠点は人々が生活し、防衛する<sup>ホーム</sup>居住地です。  
”惨劇の夜”以降、朝に街を探索する以外は  
拠点で生活するのが基本となります。

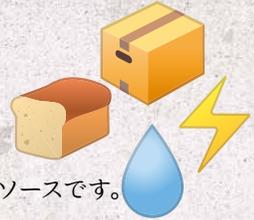
## 拠点のライフライン

拠点で生活する上でライフラインの確保は大切です。〈食料〉〈資材〉〈飲水〉〈電力〉4つの生活リソースで成り立っています。

この内、〈飲水〉〈電力〉は貯水タンク/井戸、ソーラーパネルにより∞として扱われます。

そのため、PCが悩むのは基本的に〈食料〉と〈資材〉についてが多いでしょう。

## 生活リソース



生活の基盤となるリソースです。

生活リソースは“ライフラインボーナス”のある朝の探索で入手できます。

また、生活リソースとなるものが見つからなかった時は、加工することで生活リソースになる【要加工品】を代わりに入手します。

## 食料

1日分の栄養を補給する生活リソースです。

食事で〈食料〉もしくは何らかの食材を1つ消費します。食事をしないキャラクターは1日後には【空腹】、2日後には【不調】となります。

要加工品…D100を振り、出目に応じた食材を得ます。1~50: 生モノ食材、51~80: 怪しい食材、81~100: 危ない食材

## 資材

物の用意や作成に必要なリソースです。

素材、雑貨、燃料、衣類すべてを含みます。

〈資材〉は武器や罠の作成、拠点改築に使います。GMが認めるなら、入手した資材の中に必要な物が含まれていたとして、物品リストにない物でも入手できてかまいません。

要加工品…ガラクタ

## 飲水

水分を補給するために必要なリソースです。

1人につき、1日分の飲水を消費します。

〈飲水〉を確保できず1日が過ぎると、水分不足でキャラクターは【不調】になります。

3日飲水を飲まないで瀕死となります。

「貯水タンク」「井戸」…〈飲水〉が∞になります。

要加工品…汚水

## 電力

【光源】や電化製品に必要なリソースです。

〈電力〉を必要とするものを使う時、〈電力〉1消費します。消費できない場合、使えません。

夜の時間帯、屋内に周囲2マスを照らす【光源】を1マス灯すごとに〈電力〉1消費します。

「ソーラーパネル」…〈電力〉が∞になります。

要加工品…廃電池

## ライフラインボーナス

朝の探索はゾンビの動きが悪くなるため、他の時間よりも探索時間を長く取れます。

〈食料〉〈資材〉〈電力〉〈飲水〉から1種類選び、探索/並(70%)の判定(p.32)をします。

○成功: 生活リソース1つ/×失敗: 対応する要加工品1つを得られます。

オートバイや自動車などの乗物で探索しているなら、定員数まで得られる数が2倍になります。



# 拠点シートの見方

**場所**

場所の名前を記入します。

**探索、警戒、休息**

拠点生活時に駒を配置することで、その行動を行います。

**時間帯**

現在の時間帯です、朝・昼・夜あって、各2回拠点行動ができます。

**日数**

セッション開始してからの経過日数です。

**マス**

一定範囲を区切った空間です。サイドビュー視点のため、マスの枠下が床、枠の左右が壁、枠上を天井とします。左右両端のマスから外へ出られます。

**座標番号**

横軸のカタカナが座標、縦軸は高さを表します。例えば今示している○は「カ1F」と表記します。バリケードなどマスの境にある障害物が「キク1F」と左右両方の座標を表記します。

**板材** (耐久—/増築：2)

マスの間を通行できず射線を遮る構造物です。マスの間を直線で表します。

**金網** (耐久2)

マスの間を通行できず射線は通る構造物です。マスの間を点線で表します。

**土台** (耐久—)

マス自体が通行できず射線を遮ります。マスを塗りつぶして表します。

**扉** (耐久1)

「扉を閉める」と通行できず射線を遮り、「扉を開ける」と通行できて射線を通します。辺の2/3を枠で囲います。

**窓** (耐久1)

「姿勢の変更(1AP)」でかがむことにより通行でき、射線を通します。辺の1/3を枠で囲います。

**坂** (耐久—)

マス自体へ移動でき、斜め上マスに移動します。射線は斜面に沿って遮ります。斜め半分塗りつぶします。



# 拠点行動

拠点行動は朝昼では1回約3時間経過します。  
夜は1回約6時間ほど経過します。朝は外で探索、  
昼は拠点で備え、夜はゾンビと戦いましょう。

## 1日の開始

寝不足や栄養不足、水分不足で【不調】になります。  
前日に〈食料〉を食べていないと【空腹】になります。

## 時間帯：朝（前・後）

探索に“ライフラインボーナス”が付きまます。  
特別な希望がない限り、探索を2回行います。

## 時間帯：昼（前・後）

誰かは夜の警戒を成功させましょう。  
拠点の利用やメンタルケア、調査など一番自由に動けます。

## 時間帯：夜（前・後）

襲撃が発生するか、誰も昼に警戒が成功していないと、全員ストレス↑します。  
襲撃が発生すると、強制的に拠点の防衛が始まります。  
特別な要望がない限り、最後は休息します。

## 1日の終了

## エンディング条件

エンディング条件を満たしたらエンディングへと移行します。プレイヤーが拠点生活を続けたい場合は、先送してもかまいません。  
複数のエンディング条件を満たした場合、どのエンドを迎えたいか決めてください。

## 時間帯は朝・昼・夜の3つ

大きく朝・昼・夜の3つの時間帯に分かれ、それぞれ前後の2つのパートで各PCは1回ずつ行動できます。

つまり、1日に計6回拠点行動ができます。

## 配置→実施→配置→実施...

事前に誰が何をするか話し合ってから、実施したいところへ一斉に駒を配置します。

配置後、(同じ拠点行動なら同時に)各拠点行動を実施します。全員の拠点行動が終わったら時間をひとつ(前→後に)(後→次の時間帯の前に)進めます。

## 各時間帯の主な拠点行動

朝：探索

昼：警戒、拠点の利用、メンタルケア、調査

夜：休息、防衛/拠点の利用など

## 挿入イベント **あ**

シナリオによるイベントが差し込まれることもあります。  
少し話す、何か異変に気付くといった短時間の出来事です。



## まともな出入り口がない拠点は探索が2倍かかる

・外に繋がる扉がひとつもない・窓からロープを垂らして降りないと外に出られない・罫類が最大設置数を超えているなどの出入りが大変な拠点は、外に出て探索するのに倍の時間がかかります。  
その拠点が外の探索1回で拠点行動2回分かかるかどうかは、GMが判断します。

## 〈食料〉の要加工品 D100 表

1~50 51~80 81~100  
生モノ食材 怪しい食材 危ない食材

### 探索 (朝にオススメ)

探索の上へ駒を配置します。  
外出して、物資の調達や情報収集をします。  
朝は“ライフラインボーナス”があります。  
〈食料〉〈資材〉〈電力〉〈飲水〉から1種類選び、  
探索／並 (70%) で○成功：生活リソース1つ/  
×失敗：対応する要加工品1つを得られます。  
探索イベント (p.58) は必ず発生します。

### 探索イベント

複数人探索しても  
1回の探索で1度  
しか発生しません

### 生活リソースと要加工品

〈食料〉…食材系    〈資材〉…ガラクタ  
〈電力〉…廃電池    〈飲水〉…汚水

### 休息 (夜にオススメ)

休息の上に駒を配置します。  
1日分の食事 (〈食料〉1) と睡眠を取ります。  
・夜に休息すると、緊張感が0になります。  
・治療した【怪我】ひとつや【不調】を回復します。  
・2人以上の休息で交流 (ロールプレイして、  
プレイヤー判断で各ストレスを±1) できます。  
※1日に1度も休息しないと、翌日から【不調】です。

### 拠点の利用／清掃

拠点内の設備があるマスに駒を配置します。  
その設備を利用するか、清掃できます。  
設備の利用は P.28 を参照します。  
清掃の時は、家事／並 (70%)  
に成功することで、そのマスに  
ついた【汚い】をなくし部屋を  
綺麗にします。

#### 汚い

拠点生活中に、  
このマスで過ごす  
とストレス↑します

### 調査

調査ポイントがあるマスに駒を配置します。  
そのマスにある調査ポイントのイベントが  
発生します。  
場合により、要求された判定に成功するまで  
調査ポイントが消えないこともあります。

### 警戒 (昼にオススメ)

警戒の上に駒を配置します。  
次の時間帯に襲撃する敵の情報を得ます。  
警戒／並 (70%) の成功で、まだ判明してい  
ない中で一番重い敵 (【群れ】の敵は、その合計)  
がどちらから来るのか判明します。  
誰ひとり昼の警戒に成功していないと、夜の  
襲撃がなくても、全員ストレスが増加します。

### 防衛 (夜に強制発生しやすい)



戦闘開始時の場所に駒を配置します。  
襲撃が発生すると自動的に選択されます。  
拠点にいる全員のストレスが増加します。  
PCは防衛側、敵が襲撃側となります。  
p.38 の戦闘を参照します。  
拠点を守らず逃げ出す場合は、p.53 です。

### メンタルケア

メンタルケアをしたい人と同じマスに駒を配置  
します。  
治療 or 会話 or 芸術／並 (70%) に成功する  
と、相手のストレスを1下げます。  
《治療》や《会話》は1人だけですが、《芸術》  
の場合、そのマスにいる全員 (自分含む) の  
ストレスを1減少します。

### その他の行動

所持品を使う、脱出計画を練る、引っ越す、  
罫を再配置するなど、実際にできそうなことを  
します。  
着替えをする、装填する、補充するなど、  
時間のかからないとGMが判断したことは  
拠点行動を消費せずできてかまいません。



# 加工系

## 作業室

必要 (資材) 5 【屋内】【電力】

常時効果

なし

生活配置

どちらかを選択します。  
 ①自作:《工作》で武器や罠を作成します。自作 (p.34) を参照します。  
 ②加工:複数の“ガラクタ”を工作/並 (70%) で判定し、○成功:〈資材〉に変えます。/×失敗:ゴミになります。

戦闘配置

なし

説明

自作するための工具や機械が揃っています。

## キッチン

必要 (資材) 5 【屋内】【電力】

常時効果

なし

生活配置

料理:複数の食材 (p.20) を《家事》で判定 (異なる【食材】が含まれる場合、一番高い難易度で判定) します。  
 ○成功:〈食料〉に変わります。/×失敗:ゴミになります。

戦闘配置

なし

説明

調理するための調理具や水場、家電が揃っています。

## 製造所

必要 (資材) 20 【屋内】【電力】

常時効果

なし

生活配置

どちらかを選択します。  
 ①製造:《工作》で武器や罠を作成します。製造 (p.35) か、成功率+20%した自作 (p.34) を参照します。  
 ②加工:複数の“ガラクタ”を工作/易 (90%) で判定し、○成功:〈資材〉に変えます。/×失敗:ゴミになります。

戦闘配置

なし

説明

製造するための工業機械が揃っています。

## 研究室

必要 (資材) 5 【屋内】【電力】

常時効果

なし

生活配置

どれかを選択します。①研究:研究資料を《研究》します。  
 ②浄水:複数の“汚水”を研究/並 (70%) で判定し、○成功:〈飲水〉に変えます。/×失敗:ゴミになります。  
 ③蓄電:複数の“廃電池”を研究/並 (70%) で判定し、○成功:〈電力〉に変えます。/×失敗:ゴミになります。

戦闘配置

なし

説明

研究するための機材が揃っています。

## ソーラーパネル

必要 (資材) 50 【屋外】【発電】

常時効果

〈電力〉が∞になります。  
 夜間、拠点に【光源】が灯り、拠点から周囲2マスまで明るくなります。  
 この設備が使えなくなった場合、拠点の〈電力〉は10となります。



生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

太陽光による再利用エネルギーで電気を生み出します。

## 貯水タンク/井戸

必要 (資材) 50 【屋外】

常時効果

〈飲水〉が∞になります。  
 この設備が使えなくなった場合、拠点の〈飲水〉は10となります。



生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

綺麗な水を中に溜めておけます。

## 食料庫

必要 (食料) 50 【屋内】

常時効果

〈食料〉が∞になります。  
 この設備が使えなくなった場合、拠点の〈食料〉は10となります。



生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

食料がきちんと保存され、豊富にあります。

## 資材置き場

必要 (資材) 100 【屋内】

常時効果

資材が∞になります。  
 この設備が使えなくなった場合、拠点の〈資材〉は10となります。



生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

資材が分類分けされ、豊富にあります。

# 移動系

## 梯子

必要 (資材) 2 【屋内】【屋外】

### 常時効果

上のマスと上下階を繋げます。

### 生活配置

なし

### 戦闘配置

徒歩なら、梯子の上に隣接するマスと上下に行き来できます。

### 説明

上下階を移動するための梯子がついています。

## 階段

必要 (資材) 3 【屋内】【屋外】

### 常時効果

上のマスと上下階を繋げます。

### 生活配置

なし

### 戦闘配置

徒歩なら、階段の上に隣接するマスと上下に行き来できます。  
このマスにいれば【白兵】攻撃に対して回避+10%します。

### 説明

上下階を移動するための段差やエスカレーターです。

## エレベーター

必要 (資材) 5 【屋内】【電力】

### 常時効果

同じ座標で異なる高さに位置するエレベーターと上下階を繋げます。

### 生活配置

なし

### 戦闘配置

ラウンド終了時、このマスにいれば同じ座標で上下階のエレベーターがあるマスへ移動できます。

### 説明

上下階に運ぶ昇降機です。

## 家庭菜園

必要 (資材) 3 【屋外】

### 常時効果

セッション終了時に“生モノ食材”(このマスが【汚い】なら“危ない食材”)×5を獲得します。

### 生活配置

なし

### 戦闘配置

足場が悪いため、このマスにいれば回避-10%します。

### 説明

野菜などを育てられる畑です。

## 浴場

必要 (資材) 5 【屋内】【屋外】

### 常時効果

セッション終了時にストレスが1減少します。

### 生活配置

入浴:このマスが【汚い】でないなら、(飲水)を消費してストレスが1減少します。

### 戦闘配置

足場が悪いため、このマスにいれば回避-10%します。

### 説明

身体を洗える風呂場や露天風呂です。

## 車庫

必要 (資材) 5 【屋内】【屋外】

### 常時効果

セッション終了時に乗物の耐久値を全回復します。

### 生活配置

整備:工作/並(70%)に成功で乗物の耐久を1回復します。

### 戦闘配置

なし

### 説明

車両を整備するための空間と機材が揃っています。

## 倉庫

必要 (資材) 5 【屋内】【屋外】

### 常時効果

セッション終了時に(資材)×3を獲得します。  
農類を配置せず、倉庫にしまうことで物品管理に入れます(最大設置数に含まれません)。“再配置”で設置できます。

### 生活配置

整理:家事/並(70%)の判定をします。  
○成功:(資材)1/×失敗:“ガラクタ”1つ入手します。

### 戦闘配置

なし

### 説明

不用品をしまっておけます。

## 医務室

必要 (資材) 5 【屋内】【電力】

### 常時効果

セッション終了時に【怪我】【不調】を回復します。

### 生活配置

治療:治療/並(70%)に成功で【怪我】ひとつもしくは【不調】を治療中にし、さらに“休息”をとることで治療中のものを回復できます。

### 戦闘配置

なし

### 説明

清潔なベッドや医療品が揃っています。

# 生存系

## 棚



〈資材〉2 【屋内】【屋外】

常時効果

なし

生活配置

なし

戦闘配置

「棚を倒す (3AP)」で、このマスの自分以外に攻撃 (30%) します。  
立っている状態の棚でなければ倒せません。倒れた棚を元に戻すには、拠点生活中に1行動使うか、拠点改築中に武器や罠の作成分の行動を使う必要があります。

説明

靴箱、本棚、陳列棚などです。いざとなったら倒せます。

## 柱



〈資材〉2 【屋内】【屋外】

常時効果

上のマスの土台となります。  
土台と違い、このマスは通行できて射線が通ります。

生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

柱です。通行可能な空間で、上に設備が置けます。

# 光源系

## スポットライト



〈資材〉5 【屋外】【電力】

常時効果

なし

生活配置

なし

戦闘配置

「光を当てる (1AP)」このマスから射線が通り、指定したマスひとつの【暗闇】【薄暗闇】を明るくします。  
これは【光源】ではないため、周囲は明るくなりません。

説明

直線状の光の投射装置です。

## 外灯



〈資材〉5 【屋外】【電力】

常時効果

夜間、自動的に周囲2マスを明るくする【光源】が灯ります。

生活配置

なし

戦闘配置

なし

説明

建物の外を照らす明かりです。

## 最初の一撃

バリスタやカタパルトの1射目は、警戒ができていればあらかじめ滑車を回しておいたことにできます。

## カタパルト



〈資材〉10 【屋外】

常時効果

なし

生活配置

なし

戦闘配置

「発射する (3AP)」で、射程3~6に対して【投擲】攻撃 (60%) します。当たるとダメージが2倍です。  
〈資材〉1を消費します。  
再発射するには、「滑車を回す (1AP)」の行動を合計12AP必要とします。

説明

大きな石やボウリング球を投げ飛ばす大型の投石機です。

## バリスタ



〈資材〉10 【屋外】

常時効果

なし

生活配置

なし

戦闘配置

「発射する (3AP)」で、射程3~7に対して【射撃】攻撃 (50%) します。当たるとダメージが2倍です。  
矢 (バリスタ) を消費します。  
再発射するには、「滑車を回す (1AP)」の行動を合計12AP必要とします。

説明

大型矢を発射する大型のクロスボウの台です。

## モーターアーム



〈資材〉10 【屋外】【電力】

常時効果

なし

生活配置

なし

戦闘配置

「起動する (3AP)」で、〈電力〉を消費し、隣接するマスの設備の「滑車を回す (1AP)」を6AP分を行います。

説明

大型モーターでアームを高速回転させます。

# 滑車系 31

# 判定

成功失敗により、今後の展開を左右する行動の時、判定が起こります。  
判定はD100で○成功/×失敗を決めます。  
成功率 $\geq$ 出目=成功 成功率 $<$ 出目=失敗



## GMが判定の内容を決める

使用するスキルと成功率を決めます。  
難易度によって確率が変わります。  
易：90%・並：70%・難：50%

## プレイヤーがD100を振る

D100を1回振って、  
成功率以下の出目なら成功です。  
成功率を超える出目なら失敗です。  
成功率は1~99%の間となります。  
《取得スキル》ならD100を2回振る  
判定に使用するスキルを取得していた  
なら、判定を2回振って、どちらかが  
成功率以下なら成功です。

## 緊張感の増加で+10%

出目が分かってから、判定している人は  
緊張感を1上げることに成功率+10%  
緊張感は現在ストレス値まで重複使用可能  
これによって成功率 $\geq$ 出目なら成功へ

## クリティカル・ファンブル

成功で1~5ならクリティカル  
失敗で96~100ならファンブル  
となります。GMはその状況に合わせて  
クリティカルならその陣営に有利な展開を、  
ファンブルならその陣営に不利な展開を  
与えます。

## 成功/失敗による影響

成功/失敗によってどう展開するか  
GMが話を進めます。

## 判定終了

## 難易度

難易度は3段階(易、並、難)あります。  
GMはPCがとる行動の難しきでどの段階  
にあたるか決めます。

各難易度の成功率は以下の通りです。

易：90%、並：70%、難：50%

例：部屋の中を探すなら、探索/並(70%)  
で判定してください。

## スキル

判定に使うスキルを取得していた場合、  
D100を2回振って、どちらかが成功すれば  
判定は成功します。

クリティカルとファンブルは判定の成否に  
関わらず両方の出目で発生します。

両方出た時は、効果を打ち消し合います。

## クリティカルとファンブル

1~5でクリティカルしたなら、ストレスや  
緊張感の減少、好条件になるなど。

96~100でファンブルしたなら、ストレス  
や緊張感の増加、敵が増えるなど。

GMはセッションがより面白くなるように  
展開を変えてみるとよいでしょう。

## 確率

D100を振って、確率以下が出たら当たり、  
確率を超えたら外れます。

確率が100%は必ず当たります。

「50%の確率で【不調】になります。」  
などの時に使います。

## 成功率50%の場合

1~5 = クリティカル  
6~50 = 成功  
51~95 = 失敗  
96~100 = ファンブル

## 成功率98%の場合

1~5 = クリティカル  
6~98 = 成功  
99~100 = ファンブル

# 罾類 (罾や障害物)

●重複設置

罾  
同じマスに重複設置可能  
障害物  
重複して設置できない

## 罾類

罾と障害物をまとめて罾類と称します。  
拠点に置ける罾類の最大配置数は5+《管理》の数となります(配置していない罾類は含みません)。  
最大設置数を超えて罾類を設置した場合、管理不足となって防衛開始時に各罾が50%の確率で壊れていないか確認します。

## 罾

罾はマス内に複数設置できます。  
座標番号はその座標と高さを書きます。**A1Fなど**  
罾を作成する時に《資材》を余分に1消費するごとに発動を拡張・制限する条件付けができます。  
【隠蔽】されない限り【ゾンビ】のみに影響します。

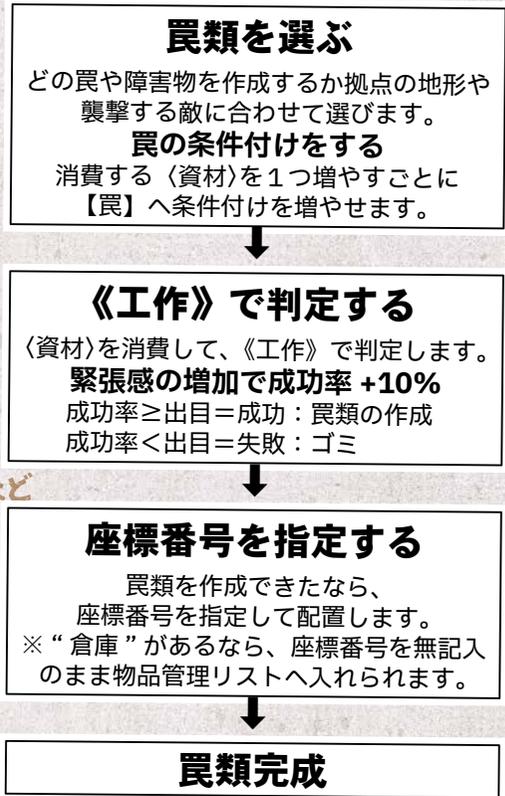
## 障害物

障害物は左右のマスの上に1つだけ設置できます。  
座標番号は両方の座標と高さを書きます。**E1Fなど**  
壁のような機能を持ち、最初から【ゾンビ】【生物】どちらにも影響します。

## 罾類の再配置

罾類は防衛開始時に《管理》の数だけ“再配置”(別の座標に配置)できます。拠点行動時に罾類と同じマスに駒を配置した時も“再配置”できます。

# 罾類作成の手順



※罾や障害物は床や壁、天井、土台などを基に設置できます。

## 罾類の見方

罾類	耐久	タグ	内容	説明	資材	工作
バケ	2	【障害物】 【自作可】	マスの間に設置します。マスをまたぐよう移動するのを足止めします。乗越えには運動/難(50%)を必要とします。	柵や机を積み重ねてつくられた障害物です。	2	99%

**罾類** 罾類の名称です。

**タグ** 罾や障害物の情報を単語化したものです。

**説明** 材料や用途の説明です。

**耐久** 【白兵】【爆発】【乗物】の攻撃を受けた時、減少します。耐久が0になると壊れます。

**内容** 罾類の固有の効果です。

**資材** 作るのに必要な《資材》の数です。

**工作** 《工作》の成功率です。成功すると作れます。

# 自作

作業室や工具箱で作れる武器です。  
比較的作りやすい物に限定されます。  
必要な資材を消費して、指定された工作の判定に成功すれば作成します。

# 武器

作業室や工具箱で作れる武器です。  
比較的作りやすい物に限定されます。

必要な資材を消費して、指定された工作の  
判定に成功すれば作成します。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	内容	資材	工作
鈍器	2	0	40%	【白兵】【自作可】		1	90%
短い刃物	2	0	50%	【白兵】【刃物】 【隠匿】【自作可】	ファンブルすると自分が【怪我】します。	1	70%
ポール	2	1	40%	【白兵】【自作可】		1	70%
竹槍	2	1	50%	【白兵】【自作可】		1	70%
間に合わせの盾	2	0	60%	【白兵】【無ダメ】【盾】 【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。 また、自分の手番に1AP消費して「盾を構える」ことで、次の手番まで自分への攻撃を-10%します。	1	70%
刺叉	2	1	70%	【白兵】【無ダメ】 【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】もしくは、相手が壁のあるマスもしくはすでに【転倒】中なら、(自分が「移動」などで射程外に出るまで)【束縛】します。	1	70%
矢(弓指定)	1	1~3	20%	【投擲】【刃物】【消費】 【隠匿】【自作可】	『短い刃物』にもなります。ファンブルすると自分が【怪我】します。攻撃すると消費します。5本1セット。	1	70%
火炎瓶	3	1~3	60%	【投擲】【無ダメ】 【消費】【自作可】	ダメージの代わりに【火だるま】とします。 攻撃すると消費します。	1	70%
ポーラ	1	1~3	50%	【投擲】【無ダメ】【消費】 【隠匿】【自作可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。 攻撃すると消費します。	1	90%
投網	3	1	80%	【投擲】【無ダメ】 【自作可】	ダメージの代わりに【束縛】と【転倒】させます。	2	70%
スリングショット	2	1~4	40%	【射撃】【補充】 【自作可】	パチンコ玉を消費します。 パチンコ玉 10 発を補充するのに(資材) 1消費します。	2	70%
手製弓	2	1~5	50%	【射撃】【弓】 【自作可】	矢(手製弓)を消費します。《弓術》がない場合、 射程 1~3、攻撃 40% となります。	2	70%
改造 ネイルガン	2	0-1	10%	【射撃】【銃器】【補充】 【自作可】	釘を消費します。釘 10 本を補充するのに(資材) 1消費 します。同対象に2回攻撃します。装填数 20 発。	2	50%
パイプ爆弾	3	0~3	50%	【投擲】【爆発】【消費】 【隠匿】【自作可】	マスひとつを攻撃対象とします。 さらに周囲1マス以内には爆発の破片による追加攻撃 (30%)をした後、爆風により【転倒】させます。 攻撃すると消費します。	2	50%

# 罠類

メンテナンスが必要な罠や障害物です。  
5 + 《管理》の数だけ設置できます。

最大設置数を超えると管理できず、防衛時  
に 50% の確率で壊れます。

道具	耐久	タグ	内容	説明	資材	工作
バリケード	2	【障害物】 【自作可】	マスの間に設置します。 マスをまたぐよう移動するのを止めます。 乗り越えるには運動/難(50%)を必要とします。	柵や机を積むなどして つくられた障害物です。	2	99%
スネア	1	【罠】 【自作可】	この罠に気づかず、設置マスへ侵入している全対象を 【転倒】させます。1戦闘中1回だけ効果があります。 資材追加で条件づけできます。	草結びや足元に張ったワイヤーで転ばせる罠です。	1	90%
杭	1	【罠】 【自作可】	この罠に気づかず、設置マスに侵入している 対象1体に1ダメージ与え、この罠は壊れます。 資材追加で条件づけできます。	パンジステークや乱杭と いった地面に尖った杭を 設置した罠や、振り子の 要領で杭を刺す罠です。	1	90%
トラバサミ	1	【罠】 【自作可】	この罠に気づかず、設置マスへ侵入している全対象を 【束縛】します。1戦闘中1回だけ効果があります。 資材追加で条件づけできます。	くくり罠などと呼ばれ、捕 まえた後に逃げられない ように罠が木などに結ん であります。	1	70%

# 条件付け

(資材)1ごとにひとつ追加

- ・隠蔽:【生物】でも「観察」されるまでどこにあるか気付けなくなります。
- ・ワイヤー式: そのマスに高さ〇〇 cm 以上がいた時、発動します。
- ・重量感知: そのマスの合計重量が〇〇kg 以上になった時、発動します。
- ・リモコン式: 「スイッチ ON (1AP)」した後から発動します。

# 製造

製造所でつくれるものです。

製造所は、自作の武器や罠類も+20% (最大 99%) で作成できます。

必要な資材を消費して、指定された工作の判定に成功すれば作成します。

## 武器

製造所で作れる武器です。【自作可】武器を+20% (最大 99%) で作成できます。

必要な資材を消費して、指定された工作の判定に成功すれば作成します。

武器	AP	射程	攻撃	タグ	内容	資材	工作
つるはし	2	0	60%	【白兵】【製造可】	攻撃が当たると相手に刺さります。再び使えるようにするには、自分の手番に1AP消費して「引き抜く」必要があります。	2	70%
長槍	2	1	60%	【白兵】【刃物】【製造可】	ファンブルすると自分が【怪我】します。	2	70%
折りたたみ椅子	2	0	50%	【白兵】【無ダメ】【製造可】	ダメージの代わりに【転倒】させます。	1	70%
手斧	2	1~3	50%	【投擲】【刃物】【製造可】	『短い刃物』にもなります。ファンブルすると自分が【怪我】します。	2	70%
クロスボウ	2	1~5	60%	【射撃】【弓】【製造可】	矢(クロスボウ)を消費します。《弓術》がない場合、射程1~4、攻撃50%となります。	3	50%
9mm 自作銃	2	0~4	X%	【射撃】【銃器】【隠匿】【騒音】【製造可】	9mm弾を消費します。装填数2発。ファンブルすると暴発して自分が【怪我】します。	3	50%

## 罠類

メンテナンスが必要な罠や障害物です。5+《管理》の数だけ設置できます。

製造所は【製造可】はそのまま、【自作可】罠類は+20% (最大 99%) で作成できます。

道具	耐久	タグ	内容	説明	資材	工作
有刺鉄線	2	【障害物】 【製造可】	マス間に設置します。マスをまたぐよう移動するのを足止めします。乗り越えるには運動/難(50%)を必要とし、20%の確率でダメージを与えます。	フェンスに棘状の鉄線を巻くことで殺傷性を高めた障害物です。	2	90%
電気柵	2	【障害物】 【電力】 【製造可】	マス間に設置します。マスをまたぐよう移動するのを足止めします。乗り越えるには運動/難(50%)を必要とします。電気柵へ接触した対象に《電力》を消費して60%の確率で【感電】させます。	鉄柵に高圧電流を流し込めるようにした障害物です。	2	70%
ネット	1	【罠】 【製造可】	この罠に気づかず、設置マスへ侵入している全対象を【転倒】【束縛】します。1戦闘中1回だけ効果があります。資材追加で条件づけできます。	広げた網で包むようにして捕獲する罠です。	2	70%
指向性散弾	1	【罠】 【放射】 【製造可】	設置時に8方向の矢印をつけます。この罠に気づかず、設置マスに侵入している時、そのマスと隣接する矢印方向のマスにいるキャラクター全員へ散弾による攻撃(40%)をして、この罠は壊れます。資材追加で条件づけできます。	クレイモアと呼ばれる、小さな鉄球が無数に発射される対人兵器の罠です。殺傷範囲をある程度コントロールできます。	2	70%
設置型爆弾	1	【罠】 【爆発】 【製造可】	この罠に気づかず、設置マスに侵入している時、そのマスにいる全員を攻撃(50%)します。さらに周囲1マス以内には爆発の破片による追加攻撃(30%)した後、爆風により必ず【転倒】させ、この罠は壊れます。資材追加で条件づけできます。	地面に埋め込んだものを地雷と呼ぶ爆弾の罠です。強力な分、取り扱いが非常に危険です。	2	50%
自動投擲機	1	【無人兵器】 【電力】 【製造可】	設置時に8方向の矢印をつけます。イニシアチブ0の時、設置マスから矢印方向のマスまでの間に存在し、一番近い対象1体へ《電力》を消費して投擲攻撃を1回します。同じ【投擲】武器を5つまでストックできます。資材追加で条件づけできます。	自律型攻撃兵器です。敵味方の区別がつかず、カメラに収めた対象に向かって自動的に投擲します。	3	50%

## 条件付け

《資材》1ごとにひとつ追加

- ・隠蔽：【生物】でも「観察」されるまでどこにあるか気付けなくなります。
- ・ワイヤー式：そのマスに高さ〇〇cm以上がいた時、発動します。
- ・重量感知：そのマスに合計重量が〇〇kg以上になった時、発動します。
- ・リモコン式：「スイッチ ON (1AP)」した後から発動します。
- ・センサー式：そのマスに指定人数以上がいる時に発動します。
- ・遅延式：発動を指定ラウンド後の同イニシアチブ時まで遅らせて発動します。
- ・連動式：罠をひとつ指定し、指定された罠の発動と同時にこの罠が発動します。

# コンディション



## ストレス

外的要因で受ける精神的な負荷です。親しい者の死、苦痛、不快感などでストレスが増加します。

ストレスを下げるには、メンタルケアや休息で助け合うロールプレイをしましょう。

## モラル

利益にならない道徳心のある行動をすると得ます。

モラルを消費することで、発症したストレス症状を理性で抑えて打ち消せます。

## ストレス限界値

ストレスを許容できる最大値（基本5）です。

限界値になった状態でストレスが増加すると、D10を振って**ストレス症状（下表）**が発症します。

「モラル」や《我慢》で抑えられます。

## 緊張感

最大で現在のストレスの値まで増加できます。

判定直後の成功率を[緊張感増加×10]%増減します。自分が関わっている判定にしか使えません。

夜に「休息」を取ると緊張感は0に下がります。

## 症状

ストレスが限界を超えた時に起こります。

症状は自分に効果を適用したら消えます。

症状は同時にひとつだけで上書きされます。

モラルや「励ます」で症状は抑えられます。

010	症状タグ名	効果（戦闘中は、自分の手番に行います）	説明
1	憤怒	一番近い敵を攻撃（成功率+20%）しにいけます。近くに敵がない場合、誰かのストレスを+1させます。	頭に血が上り、誰かに怒りをぶつけます。
2	逃避	落下してでも敵から逃げるように移動します。周囲に敵が居ない場合、現実逃避します。	耐えられなくなり、逃げ出します。
3	幻覚	戦闘中は、「行動放棄（全AP）」します。戦闘以外なら、幻覚を見て笑います。	自分が望む幻覚が見えます。
4	絶叫	戦闘中は、「注目を集める（2AP）」をします。戦闘以外なら、無意味に叫びます。	思わず叫んでしまいます。
5	自傷	自ら【怪我】を負います。戦闘中は「自傷行為（1AP）」をして自分が【怪我】します。	思わず自分を傷つけます。
6	不安	誰かのストレスを1上げます。近くに誰も居ない場合、泣き出します。	不安にかられて余計なことを言います。
7	忌避	その場から一番近い対象に「石（1AP）」を投げます。それができない場合、【転倒】してうずくまります。	嫌悪感から全てを拒みます。
8	暴走	一番近い敵を攻撃しにいけます。近くに敵がない場合、周りの意見も聞かずに安直な行動をします。	冷静でいられなくなり、直情的になります。
9	混乱	近くにいるランダムな対象に格闘で攻撃しにいけます。それができない場合、「行動放棄（全AP）」します。	世界全てが敵に見えて攻撃します。
10	開眼	ストレスは0まで下がります。あなたは教祖となって教義をひとつづつ「布教」できます。次の症状が出るまで効果は続きます。	ゾンビだらけの世界の真理を見つけます。

## 布教

教祖が「メンタルケア」する時に宣言して、教義のロールプレイで仲間を信徒になるよう誘えます。

仲間が全員信徒になると教団エンドです。誘いを断られると教祖のストレスが1上がります。

信徒となることを承諾したキャラクターは教祖の命じる行動全てに+10%のボーナスを得ます。

## 状態

キャラクターの現在の状態を表します。  
複数の状態になることもあります。

すべての状態の効果が適用されます。  
ゾンビや瀕死になるとPCはロストします。

状態タグ名	効果	解除方法
転倒	自分の最大 AP は1減り、回避が-20% されます。	1AP 消費して「姿勢の変更」で立ち上がることで解除できます。
束縛	自分の最大 AP は1減り、回避が-20% されます。 束縛している物から離れられません。	束縛している物（基本耐久1）を破壊することで解除できます。
感電	自分の最大 AP は1減り、回避が-20% されます。 全ての判定（攻撃含む）の成功率が-20% されます。	次の自分の手番の終了時に解除されます。
注目	自分の周囲3マスにいる敵の回避を-20% します。目立ちます。	次の自分の手番の終了時に解除されます。
火だるま	手番の終了時、自分が1ダメージ受けます。	2AP 消費して「地面に転がる」と解除されますが、代わりに【転倒】します。
怪我	全ての判定（攻撃含む）の成功率が-10% されます。 重複します。怪我が3回重ると瀕死になります。	治療を受けた上で、休息することでひとつ解除されます。
不調	全ての判定（攻撃含む）の成功率が-20% されます。	治療を受けた上で、休息することで解除されます。
空腹	食材や食料を見つけて我慢／難（50%）に失敗すると、それがどんな状態でも食べようとします。	食材や食料を食べることで、解除されます。
ゾンビ化	戦闘中は手番開始時にストレス症状を振ります。 シナリオ終了時までには必ずゾンビとなります。	解除方法はGMが特別に用意しない限りありません。
戦闘不能	戦闘中に手番が回らなくなります。さらにダメージを受けると瀕死になります。ゾンビなら、戦闘から除外してかまいません。	治療を受けた上で、休息することで解除されます。



## PCのロスト

PCがゾンビに感染したり瀕死になったら、もう助かりません。

ただ、ゲームから退場するまでには猶予があります。この猶予を使ってPCの散り際を美しく飾りましょう。

GMは助からないPCのプレイヤーからどうゲームから退場したいか聞きます。

それを可能な限り叶えてあげましょう。

### 例

- ①ゾンビとなったPCの自我が自分の動きを抑え、戦闘せずに仲間に倒してもらう。
- ②脱出の時に、囷となってゾンビの群れの中に消える。
- ③遺言と形見の品を渡してから自殺する。
- ④いったん行方不明になり、次の戦いで知人ゾンビとして敵側となる。

## ■最期の演出

### ●ゾンビ

ゾンビからダメージを受けると【ゾンビ化】し、シナリオ終了時までにはゾンビとなります。

基本的にはシナリオ終了時でゾンビにします。

それまではゾンビになる恐怖、諦めをプレイヤーに演出させて、物語から綺麗に退場するシチュエーションを話をすり合わせた上で用意してあげるといいでしょう。他のPCを巻き込むような最期はそのプレイヤーの許可を取った上でしましょう。

### ●瀕死

【怪我】が3回重なる、【戦闘不能】でダメージを受けるとゾンビとならずに瀕死となります。

瀕死になったら、プレイヤーに遺言や所持品の譲渡を演出させてからそのキャラクターを死亡させるといいでしょう。現実は無情です。

# 戦闘

## ■簡易戦闘 p.42

- 探索イベント中の戦闘はマップをしません。
- ・射程を無視し、どの攻撃手段でも攻撃できます。
- ・逃走（3AP）運動／並（70%）ができます。
- ・倒すだけでなく、全員が逃げても戦闘終了です。

### 防衛側を配置する

防衛するキャラクター（PC）を拠点の好きなマスに配置します。《管理》の数だけ異類を再配置できます。

### 襲撃側を配置する

侵略するキャラクター（敵）を拠点の両端のマスと外に配置します。

### イニシアチブの決定

D100 を振って手番の順番を決めます。同じ時はより体重が軽い方が、もう一度D100 を振ってより高い方が先となります。

### ラウンド進行

- ①イニシアチブが高い順に手番が回ります。
  - ②手番が来ると最大AP（基本3）持ちます。APを消費して行動を組み合わせます。APを使い切る必要はありません。
  - ③手番を終えたら次の人に移ります。
  - ④全手番の終了で次ラウンド①に戻ります。
- ※途中で戦闘終了したら“後処理”へ。

### 後処理

【戦闘不能】が回復し、物品を回収できます。

### 戦闘終了

ゾンビ A 100

PC 1 94

ゾンビ C 79

PC 2 75

ゾンビ D 75

ゾンビ B 8

イニシアチブは1ラウンドに1回高い順から手番が回ってきます。最大AP分、行動を組み合わせてください

### 戦闘の終了条件

戦闘の終了は、防衛側／襲撃側の全滅か撤退。つまり戦闘の意志をなくすことです。

GMは勝敗が定まったと思ったら、戦闘を途中で切り上げてかまいません。

### イニシアチブ

イニシアチブとは主導権という意味です。

イニシアチブが高い順から手番がきます。

各キャラクターはD100を振りましょう。

GMはあらかじめ1～99の範囲で敵のイニシアチブを決めてかまいません。

同じ値なら体重の軽い方が手番は先です。

### AP（アクションポイント）

手番の時に必要な行動力です。

手番の度にAPは最大値まで回復します。

基本的に最大APは3です。

APが許す限り、APを消費して複数回行動できますが、例えば残り1APの状態でも2AP以上消費する行動はできません。

### ■PCによる襲撃

#### ●新拠点の奪取

基本的にPCは防衛側ですが、ゾンビに占領された拠点の解放やならず者のいる拠点への襲撃で立場が逆転することがあります。この場合、防衛側と襲撃側を反対に置き換えて配置してください。

つまり、先に敵を配置してからPCを配置します。中の様子が見えない時は敵の配置を隠します。

手番が来た時にできる行動の一覧です。

( ) 内の AP を消費して行動します。行動の連続や順番は自由です。

## 攻撃 (xAP)

攻撃手段をひとつ選び、射程内の対象へ攻撃します。  
対象: キャラクター、構造物 (扉や窓)、物品、気付いた罫類

## 励ます (2AP)

1マス以内の味方ひとりをお励ます。  
対象が同意すれば、対象のストレス症状をなくします。

## 注目を集める (2AP)

自分が【注目】されます。周囲3《声量》があるなら4) マス以内の敵は回避が-20% されます。

## 移動 (1AP)

移動可能な上下左右の隣接マスに自分を動かします。  
床がないマスに行くと、落下 (下参照) します。

## その他の行動 (xAP)

PCが実際にできそうなことをプレイヤーは提案できます。かかる時間で消費APが決まります。以下はその例です。

## 行動放棄 (全AP)

他の行動を一切せず、手番に何もしません。  
次の自分の手番の最大APを+1します。累積しません。

### その他の行動

## やりとり (0AP)

同じマスの人に物を受け取ったり、渡したり、簡単に話したりします。

## 拾う／捨てる (0AP)

自分のいるマスに置いてある物を所持します。  
または、所持している物を自分のいるマスに置きます。

## 扉の開閉 (0AP)

鍵のかかっていない、または鍵を持っている扉を開け閉めします。

## 観察 (1AP)

注意深く周囲を見て【隠匿】、【隠蔽】された何かを発見します。  
《狙う》があるとその手番の次の攻撃を+20% します。

## 姿勢の変更 (1AP)

立つ、座る、伏せる、かがむなど姿勢を変えます。  
【転倒】解除や乗降車、窓など狭い場所を抜ける時にします。

## 隠れる (1AP)

茂みや物陰に隠れます。隠られるマスでのみできます。「観察」されない限り見つかりません。

## 手加減攻撃 (xAP)

【爆発】以外のダメージを与える攻撃手段で攻撃します。  
ダメージの代わりに、【怪我】とストレス↑を与えます。

## 設備の活用 (xAP)

自分のいるマスの設備を使います。  
戦闘配置に書いてあるAPを消費する行動をします。

## 登攀 (とうはん) (3AP)

凹凸のある壁を登ります。斜め上の隣接マスへ移動します。それができない場合、上のマスの壁に張り付きます。

## 落下

移動したマスに床がない場合、落下します。床があるマスまで下に落ちて移動します。

- ・落ちたマスの数だけ《運動》の判定回数が増え、失敗した判定の数だけ【怪我】とストレス↑します。
- ・硬い地面: 運動/難 (50%)、土の地面: 運動/並 (70%)、クッションの上: 運動/易 (90%)
- ・成功失敗に関わらず、落下すると残りAPはすべて消費されます。

# 攻撃

## 攻撃手段を決める

射線が通っていて攻撃手段の射程内にいる対象をひとつ選びます。

## 攻撃一回避±α＝成功率

攻撃から、対象の回避を引いた値がその攻撃の成功率（1～99％）です。状況などでも成功率は変動します。

## プレイヤーがD100を振る

成功率≥出目＝攻撃成功してダメージへ  
成功率<出目＝攻撃失敗して攻撃終了へ

## 緊張感の増加で±10%

出目が分かってから、攻撃側と回避側は緊張感を1上げることによって成功率±10%  
緊張感は現在ストレス値まで重複使用可能

## クリティカル・ファンブル

1～5が出たらクリティカル  
96～100が出たらファンブル  
となります。GMはその状況に合わせてクリティカルならその陣営に有利な展開を、ファンブルならその陣営に不利な展開を与えます。

## ダメージ

ダメージを与えると、【戦闘不能】にします。  
**ゾンビからのダメージ**  
【戦闘不能】ではなく【ゾンビ化】します。  
**物品・構造物へのダメージ**  
【白兵】【爆発】【乗物】によるダメージ限定）耐久を1ずつ減らし、耐久0で破壊します。  
**【無ダメ】の効果**  
【無ダメ】は、ダメージがない代わりになんらかの【状態タグ】を与えます。

## 攻撃終了

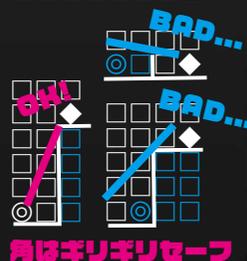
## ■射程と射線

射程は、上下左右斜めを1マスとします。



射線が通ることも大切です。

自分のマスと目標のいるマスの四隅を線で結ぶ時、どこか一箇所でも壁や天井、床（マスの直線囲み）に遮られていないなら、射線が通っています。



## 回避

攻撃を避けられる値です。スキルやタグによって回避は変動します。初期値は0です。

・避けやすくなるスキル・タグ（各+10%）

《回避》【薄着】

・当たりやすくなるタグ（各-20%）

【転倒】【束縛】【感電】【注目】

### 転倒

この状態になると、最大AP-1回避-20%  
姿勢の変更で解除

### 束縛

この状態になると、最大AP-1回避-20%  
移動不可

### 感電

この状態は最大AP-1  
回避・判定-20%  
次の手番終了まで

### 注目

この状態は、周囲3マス敵の回避-20%  
次の手番終了まで

## クリティカルとファンブル

1～5でクリティカルしたなら、緊張感の減少、増援、複数体へダメージを与えるなど。

96～100でファンブルしたなら、ストレスの増加、敵が増えるなど。

GMはセッションがより面白くなるように展開を変えてみるとよいでしょう。

### 刃物

この武器でファンブルすると、【怪我】します

## ダメージ

致命傷を与えて戦闘不能にする。ゾンビに感染する。物品を破壊するのがダメージです。

### 戦闘不能

この状態になると手番が来ません  
戦闘から除外

### ゾンビ化

この状態になるとシナリオ終了までにゾンビになります

### 破壊

【白兵】【爆発】【乗物】のダメージで耐久が減り、0で破壊

## 暗闇

まったく見えないマスです。  
このマスへの攻撃の成功率は、  
(放射・爆発以外) 最高が5%です。  
また、「観察」できません。

## 薄暗闇

なんとか物の形が分かる程度の  
明るさしかないマスです。  
このマスへの攻撃の成功率は、  
(放射・爆発以外) 最高が30%です。  
また、「観察」できません。

## 煙

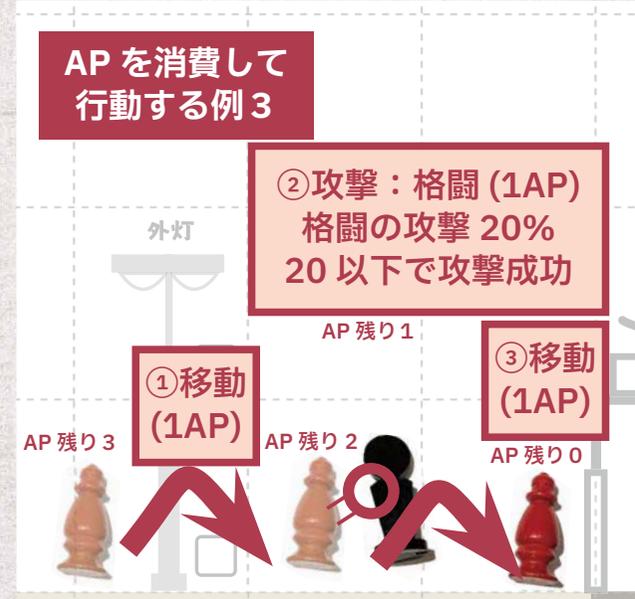
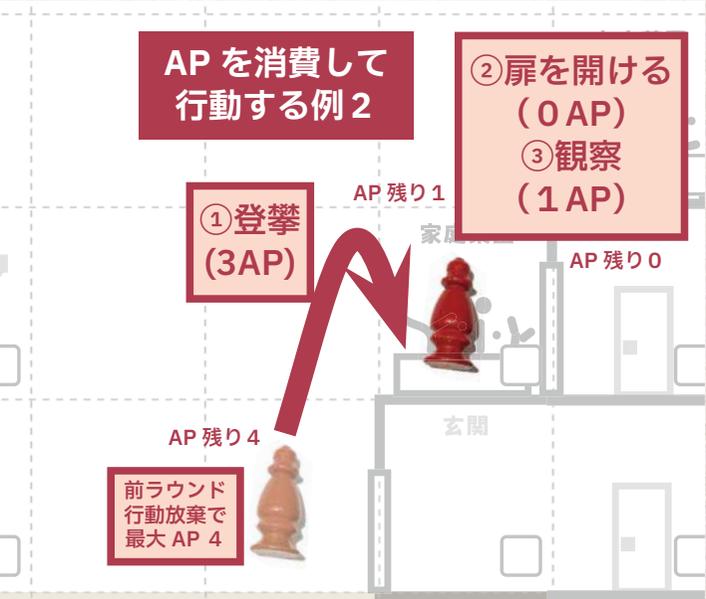
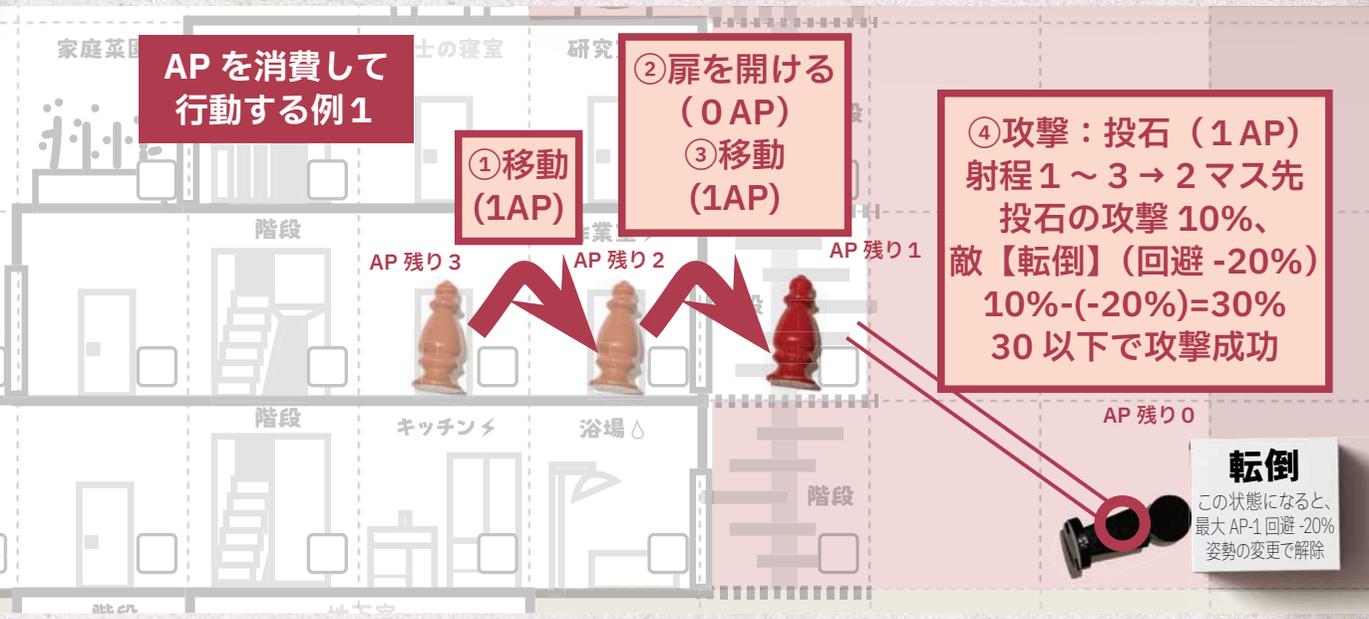
煙で見えにくいマスです。  
このマスを通る、もしくはこの  
マスへの攻撃の成功率は、最高で  
30%になり、「観察」できません。

## 炎上

壁や床が燃えているマスです。  
炎など可燃性の液体が撒かれた  
所に火がつくと発生します。  
ラウンド終了時にこのマスに  
いると火傷の【怪我】をします。

## 状況タグ

マスにタグ付けすることで、  
特殊な状況を再現します。  
複数の状況タグがある  
マスは一番制限が厳しい効  
果が適用されます。  
例:【暗闇】【煙】マスは、  
このマスへの攻撃の成功率  
は最高で5%、このマス  
を通る攻撃の成功率は  
最高で30%です。



# 簡易戦闘

場所が制限されないような広い場所で戦う時や、逆に身動きが取れない狭い場所で戦う時に用います。

## 戦闘の参加者を確認する

その場にいるPCと敵を確認します。

## イニシアチブを決定する

D100を振って手番の順番を決めます。同じ時はプレイヤー側優先か、もう一度D100を振ってより高い方が先となります。

## ラウンド進行

- ①イニシアチブが高い順に手番が回ります。
  - ②手番が来ると最大AP(基本3)持ちます。APを消費して行動を組み合わせます。APを使い切る必要はありません。
  - ③手番を終えたら次の人に移ります。
  - ④全手番の終了で次ラウンド①に戻ります。
- ※途中でも戦闘終了したら“後処理”へ。

## 後処理

【戦闘不能】が回復し、物品を回収できます。

## 戦闘終了

### 攻撃 (xAP)

攻撃手段をひとつ選び、対象へ攻撃します。どの射程の武器でも使用できます。

### 励ます (2AP)

味方ひとりを励まします。対象のストレス症状をなくします。

### 注目を集める (2AP)

自分が【注目】されます。敵の回避が-20%されます。また、仲間の逃走の難易度を運動/易(90%)にします。

### 逃走 (3AP)

運動/並(70%) (乗物の場合は運動/易(90%))に成功すれば、その場から逃げ出せます。

### その他の行動 (xAP)

PCが実際にできそうなことをプレイヤーは提案できます。かかる時間で消費APが決まります。p.39を参照します。

### 行動放棄 (全AP)

他の行動を一切せず、手番に何もしません。次の自分の手番の最大APを+1します。累積しません。

## 簡易戦闘の終了条件

簡易戦闘の終了は、防衛側/襲撃側の全滅か撤退。つまり戦闘の意志をなくすことです。

GMは勝敗が定まったと思ったら、戦闘を途中で切り上げてかまいません。

## 乗物の活用

乗物のライフラインボーナスの効果を受けて探索した時などは、最初から乗物に乗った状態で簡易戦闘を始められます。

乗物で逃走する場合は、運動/易(90%)に成功すれば全員逃げ出せます。定員超過の場合は、運動/並(70%)となります。

## 距離の概念

距離や立ち位置は抽象化されます。

GMが指定しない限り、全員が近づいて攻撃できる距離にいるとしてください。

【放射】や【爆発】は全員巻き込みます。

## 簡易戦闘の行動

「移動」の代わりに「逃走」があります。

以下は簡易戦闘のできる行動です。

# 拠点改築



# 拠点改築

セッション終了後、拠点に残った人々は拠点を改築できます。この世界で生き抜くためにより快適でより強固な環境を作りましょう。

## 追加報酬

セッション終了時、PCが拠点にいる場合、生存系の設備による追加報酬がもらえます。

## 増築・設備の追加

生活リソースを消費して、拠点に構造物(板材、金網、扉、窓)を建てる増築、設備の追加ができます。判定は必要ありません。

増築には以下のルールがあります。

- ①土台や建物の上には床や壁、扉、窓、設備を増設できません。
- ②屋内は“板材”“扉”“窓”で囲われた空間を指します。
- ③左右の同じ高さに構造物があれば、天井を取り付けられます。
- ④設備はタグのある空間(【屋内】【屋外】)に1マス1つ置けます。

## 拠点の修理

板材や金網、障害物などの耐久が減っていた場合、〈資材〉1につき耐久1回復します。

## 罫類や武器の作成

罫類か武器の作成をひとり1回行えます。  
GMはこの回数を増やしてもかまいません。  
罫は最大設置数を超えて作成できません。  
すでにある罫を減らしてください。

**土台** 左右に壁があれば天井を取り付けられます。

土台や柱の上か建物の上でしか構造物、設備を増設することはできません。

**坂の移動**

②移動 (1AP) 坂で斜め上に移動する

①移動 (1AP)

資材 20 で坂をつくったことで、4 AP かかる移動が、たったの 2 AP で移動可能になります。



### 板材 (1辺=〈資材〉5) 耐久<sub>2</sub>

マス間を通行できず射線を遮る構造物です。  
マス間をプラスの直線で表します。

### 金網 (1辺=〈資材〉5) 耐久<sub>2</sub>

マス間を通行できず射線は通る構造物です。  
マス間を点線で表します。

### 土台 (1マス=〈資材〉40)

マス自体が通行できず射線を遮ります。  
マスを塗りつぶして表します。

### 扉 (1辺=〈資材〉5) 耐久<sub>1</sub>

「扉を閉める」と通行できず射線を遮り、「扉を開ける」と通行できて射線を通します。  
辺の2/3を枠で囲います。

### 窓 (1辺=〈資材〉5) 耐久<sub>1</sub>

「姿勢の変更(1AP)」でかがむことにより通行でき、射線を通します。  
辺の1/3を枠で囲います。

### 坂 (1マス=〈資材〉20)

マス自体へ移動でき、斜め上マスに移動します。射線は斜面に沿って遮ります。  
斜め半分に塗ります。

# 設備

必要な条件、生活リソースを消費すること  
で設備をつくれます。

設備は1マスに1つしか置けません。  
【屋内】【屋外】の対応した空間に置けます。

設備タグ名	必要	タグ	説明
空き部屋	屋内にある	【屋内】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：—
キッチン	〈資材〉5	【屋内】 【電力】	常時効果：— 生活配置：料理：複数の食材(p.20)を《家事》で判定(異なる食材が含まれる場合、一番高い難易度で判定)します。○成功：〈食料〉に変わります。／失敗：ゴミになります。戦闘配置：—
作業室	〈資材〉5	【屋内】 【電力】	常時効果：— 生活配置：どちらかを選択します。①自作：《工作》で武器や罠を作成します。自作(p.34)を参照します。②加工：複数の“ガラクタ”を工作／並(70%)で判定し、○成功：〈資材〉に変えます。／×失敗：ゴミになります。戦闘配置：—
製造所	〈資材〉20	【屋内】 【電力】	常時効果：— 生活配置：どちらかを選択します。①製造：《工作》で武器や罠を作成します。製造(p.35)か成功率+20%した自作(p.34)を参照します。②加工：複数の“ガラクタ”を工作／易(90%)で判定し、○成功：〈資材〉に変えます。／×失敗：ゴミになります。戦闘配置：—
研究室	〈資材〉5	【屋内】 【電力】	常時効果：— 生活配置：どれかを選択します。①研究：研究資料を《研究》します。②浄水：複数の“汚水”を研究／並(70%)で判定し、○成功：〈飲水〉に変えます。／×失敗：ゴミになります。③蓄電：複数の“廃電池”を研究／並(70%)で判定し、○成功：〈電力〉に変えます。／×失敗：ゴミになります。戦闘配置：—
ソーラーパネル	〈資材〉50	【屋外】 【発電】	常時効果：〈電力〉が∞になります。夜間、拠点に【光源】が灯り、拠点から周囲2マスまで明るくなります。この設備が使えなくなった場合、拠点の〈電力〉は10となります。生活配置：— 戦闘配置：—
貯水タンク／井戸	〈資材〉50	【屋外】	常時効果：〈飲水〉が∞になります。この設備が使えなくなった場合、拠点の〈飲水〉は10となります。生活配置：— 戦闘配置：—
食料庫	〈食料〉50	【屋内】	常時効果：〈食料〉が∞になります。この設備が使えなくなった場合、拠点の〈食料〉は10となります。生活配置：— 戦闘配置：—
資材置き場	〈資材〉100	【屋内】	常時効果：〈資材〉が∞になります。この設備が使えなくなった場合、拠点の〈資材〉は10となります。生活配置：— 戦闘配置：—
階段	〈資材〉3	【屋内】 【屋外】	常時効果：上のマスと上下階を繋げます。生活配置：— 戦闘配置：徒歩なら、階段の上に隣接するマスと上下に行き来できます。このマスにいると【白兵】攻撃に対して回避+10%します。
梯子	〈資材〉2	【屋内】 【屋外】	常時効果：上のマスと上下階を繋げます。生活配置：— 戦闘配置：徒歩なら、梯子の上に隣接するマスと上下に行き来できます。
エレベーター	〈資材〉5	【屋内】 【電力】	常時効果：同じ座標で異なる高さに位置するエレベーターと上下階を繋げます。生活配置：— 戦闘配置：ラウンド終了時、このマスにいると同じ座標で上下階のエレベーターがあるマスへ移動できます。
医務室	〈資材〉5	【屋内】 【電力】	常時効果：セッション終了時に【怪我】【不調】を回復します。生活配置：治療：治療／並(70%)に成功で【怪我】ひとつもしくは【不調】を治療中にし、さらに“休息”をとることで治療中のものを回復できます。戦闘配置：—
車庫	〈資材〉5	【屋内】 【屋外】	常時効果：セッション終了時に乗物の耐久値を全回復します。生活配置：整備：工作／並(70%)に成功で乗物の耐久を1回復します。戦闘配置：—
家庭菜園	〈資材〉3	【屋外】	常時効果：セッション終了時に“生モノ食材”(このマスが【汚い】なら“危ない食材”)×5を獲得します。生活配置：— 戦闘配置：足場が悪いため、このマスにいると回避-10%します。
浴場	〈資材〉5	【屋内】 【屋外】	常時効果：セッション終了時にストレスが1減少します。生活配置：入浴：このマスが【汚い】でないなら、〈飲水〉を消費してストレスが1減少します。戦闘配置：足場が悪いため、このマスにいると回避-10%します。
倉庫	〈資材〉5	【屋内】 【屋外】	常時効果：セッション終了時に〈資材〉3を獲得します。異類を配置せず、倉庫にしまうことで物品管理に入られます(最大設置数に含まれません)。“再配置”で設置できます。生活配置：整理：家事／並(70%)の判定をします。○成功：〈資材〉1／×失敗：“ガラクタ”1つ入手します。戦闘配置：—
棚	〈資材〉2	【屋内】 【屋外】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：「棚を倒す(3AP)」で、このマスの自分以外に攻撃(30%)します。立っている状態の棚でなければ倒せません。倒れた棚を元に戻すには、拠点生活中に1行動使うか、拠点改築中に武器や罠の作成成分の行動を使う必要があります。
柱	〈資材〉2	【屋内】 【屋外】	常時効果：上のマスの土台となります。マス自体は通行でき、射線が通ります。生活配置：— 戦闘配置：—
外灯	〈資材〉5	【屋外】 【電力】	常時効果：夜間、自動的に周囲2マスを明るくする【光源】が灯ります。生活配置：— 戦闘配置：—
スポットライト	〈資材〉5	【屋外】 【電力】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：「光を当てる(1AP)」で、このマスから射線が通る指定したマスひとつの【暗闇】【薄暗闇】を明るくします。これは【光源】ではないため、周囲は明るくなりません。
バリスタ	〈資材〉10	【屋外】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：「発射する(3AP)」で、射程3-7に対して【射撃】攻撃(50%)します。当たるとダメージが2倍です。矢(バリスタ)を消費します。再発射するには、「滑車を回す(1AP)」の行動を合計12AP必要とします。
カタパルト	〈資材〉10	【屋外】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：「発射する(3AP)」で、射程3-6に対して【投擲】攻撃(60%)します。当たるとダメージが2倍です。〈資材〉を消費します。再発射するには、「滑車を回す(1AP)」の行動を合計12AP必要とします。
モーターアーム	〈資材〉10	【屋外】 【電力】	常時効果：— 生活配置：— 戦闘配置：「起動する(3AP)」で、〈電力〉を消費し、隣接するマスの設備の「滑車を回す(1AP)」を6AP分行います。

# 続きから

拠点改築し終わったら、次のセッションへの準備をします。  
SNSで生存報告すると、〈資材〉がもらえます。

## 長期に渡っている拠点

改築した拠点は、最初よりも強固となり、より強いゾンビの襲撃にも耐えられるようになっていくことでしょう。

しかし、同時にゾンビの感染は拡大し、より強力なゾンビが拠点到現れるかもしれません。人間の他のコミュニティにもあなたたちの噂が流れ、良からぬことを考える者も出てくるでしょう。

ひとつの拠点到長くなるほど、危険性が増すこともあります。

## 異なる世界線

『ゾンビライン』の世界線はシナリオの数だけ存在します。

そのため、GMが同じ世界線だと定義しない限り、別のシナリオで死亡したお気に入りのキャラクターが登場してもおかしくありません。

## キャンペーン

TRPGでは、世界線が同じ連続したシナリオのことをキャンペーンと呼びます。

『ゾンビライン』では、PCたちが安全圏へ避難できた、ゾンビパニックが収まった、拠点を旅立った…などがひとつの区切りとなるでしょう。参加者が望むなら、物語が一区切りつくまで何度も遊びましょう。

## プレイヤーをもっと楽しもう！

- ・GMだけでなく、他のプレイヤーともよく話し合ってみてください。
- ・p.49のGMのテクニックはプレイヤーにも応用が効きます。
- ・初心者の行動が非効率なものに感じて干渉は控えめに。

## ■二回目からの流れ

### ※新たなキャラクター

PCがロストした、新たなプレイヤーが加わった時に、キャラクター作成をして“惨劇の夜”を決めます。ただし、“拠点への道のり”は省き、スキルだけ取得します。

どうやって合流したか話し合うといいでしょう。

### ①セッション開始までの遭遇

各PCは1D100振り、遭遇イベントを連続して行います。これは、日々の出来事を表します。

### ②拠点生活（セッションの本編）

いずれかのエンディング条件を満たすまで、朝・昼・夜、3つの時間帯を過ごします。

### ③拠点改築

拠点到PCがいる場合、拠点を改造します。

## ■生存報告

こんな世界でも助け合いできる！

SNSでゾンビラインのセッションについて書くと、「いいね！」分の“救援物資”〈資材〉がもらえる！君が知ってしまったゾンビ発生の真実を書いてもいい。あれ、真実の情報が錯綜してる？

#ゾンビライン #救援物資と書いて、SNSで投稿します。GMが認めれば、次回のセッション時までに「いいね」「♥」の数だけ〈資材〉が拠点到届きます。特に救援物資が必要ない場合は、#ゾンビラインとだけタグをつけてください。

これらは全て、遊学芸の公式サイトより全文／体験版のダウンロードができます。右は公式サイトのQRです。



### SRS システムを基にした初作品 マモノと SRS

明るいパディ物 TRPG。  
初めて作成したシステムで  
F.E.A.R. 社主催第15回  
ゲームフィールド大賞で  
SRS 部門準入選した作品  
を無料公開したものです。



### シンプルなダンジョン攻略 TRPG いただきダンジョン RPG

ステップアップのための  
剣と魔法の TRPG。  
東京学芸大学の加藤浩平  
様と共同開発しました。  
リプレイや和風データも  
全て無料公開しています。



### TRPG 風協力脱出ゲーム Un Realistic Escape Game

通称 UREG (アレグ)。  
第7弾まで出ています。  
基本ルール見開き1ページで、  
判定のない TRPG に近い  
会話型協力ゲームです。  
体験版が遊べます。



### 1GM 100人プレイヤー1時間 みんなでダンジョン RPG

多人数対応の TRPG。  
124 人でもキャラ作成込み  
1時間で終わりました。  
TRPG の楽しみをぎゅう  
ぎゅうに詰めてあります。  
体験版が遊べます。



### TRPG を通じて物語を遊ぶ 物語の世界を旅しよう

国語教材×TRPG。  
横浜国立大学の石田喜美  
様と共同開発しました。  
5分間のセッションを通して  
誰もがシナリオづくりとGM  
体験を簡単にできます。



### 滑走召喚 TRPG サモンスケート EX

実際に召喚陣を描いて  
遊ぶバトルが楽しい 140p  
フルカラーの意欲作。  
英語版 Kickstarter は 150  
人超えの支援をいただき  
成功しました。



### 入門〜クトゥルフ神話風人狼ゲーム〜 ニャルラト人狼

クトゥルフ×人狼ゲーム。  
人狼の精神的な負担を軽減し、  
5〜6人でも楽しく遊べます。  
キャラカードあり、復活あり、  
GM 勝利条件ありです。  
ユドナリウムで体験版遊べます。



# ダウンロードコンテンツ

ゲームを遊ぶのに必要なシート類などの PDF データはすべて右の QR コードの「ゾンビライン ダウンロード」にあります。

シナリオ作成に役立つシートやキャラクターシートなど、全てフルカラーとなっております。



プレイヤー向けに、46 ページまで無料公開のプレイヤーズガイドもあります。ぜひ、遊ぶ際はこちらをご利用ください。



## ココフォリアルームデータ

遊学芸の DL ページよりココフォリアで遊べる ZIP データを用意してあります。PC の場合はドラッグアンドドロップで部屋を再現します。

「ZOMBILINE\_CCFOLIA.zip」

■ココフォリア様 <https://ccfolia.com>

部屋を新規作成し、上記 ZIP を入れましょう。

## Google スプレッドシート製キャラクターシート

スキルや武器のデータが表示されるキャラクターシートです。

Google ドライブへリンクされており、そのままでは閲覧しかできません。

「ファイル」→「コピーを作成」で保存した後に編集してください。

右側に▼があるセルは、入力するか▼を押してリストから選ぶことで、データが表示される仕組みになっています。

Google ドライブにあるため、他の参加者とキャラクターシートを簡単に共有でき、オンラインセッションに向きます。また印刷も可能です。

左の QR コードを読み取ることでシートをすぐに閲覧できます。



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お励ます。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

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】

( ) □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

( ) □□□□ □□□□ □□□□ □□□□

( ) □□□□ □□□□ □□□□ □□□□