アイテム表

=回復量　=威力　=改造後威力　★=１回の《攻撃》で〔喪失〕

	♤ 鈍器		♧ 射撃		♥ 格闘		◆ 刃物	
A	抱き枕 Mai waifu	6 1D-3 1D	注射器と薬 Happy set	6 ★2D -	ヌカ・コーラ Nuka-Cola	6 ★1D-2 ★3D	冷凍マグロ Frozen tuna	6 ★2D -
2	救急箱 First-aid kit	4 1D-2 -	止血スプレー Medic spray	4 - ★2D	携帯AED Mobile AED	4 ★1D+1 0	裁縫道具 Sewing set	4 1D-2 -
3	ドラム缶 Oil drum	3 1D-4 ★3D	缶詰 Spam	3 ★1D -	骨付き肉 Bony chops	3 1D-2 -	酒ビン Liquor bottle	3 ★1D -
4	フランスパン Baguette	2 1D-3 -	リンゴ Apple	2 ★1D-1 -	大根 Daikon	2 1D-3 -	とがった氷 Sharp ICE	2 ★1D-1 -
5	カメ Turtle	2 1D-2 -	ネコ Cat	2 - ★2D	小型犬 Small dog	2 1D-4 1D-1	ニワトリ Chicken	2 ★1D -
6	ギター Guitar	2 ★1D+1 -	花火 Fireworks	2 ★1D ★1D+3	懐中電灯 Flash light	2 1D-2 1D	鎮痛剤 Pain-killer	3 ★1D-2 -
7	フライパン Fry pan	1 1D-1 1D+1	薔薇の花束 Rose's dart	2 1D-1 -	工具セット Tool set	1 1D-1 1D+1	スコップ Scoop	0 1D -
8	木製バット Wood bat	0 1D 1D+2	パチンコ Sling shot	0 1D 1D+2	金属チェーン Metal chain	0 1D 1D+2	包丁 Kitchen knife	0 1D 1D+2
9	トイレのアレ Plunger	2 1D-3 1D	モデルガン Model gun	0 1D-2 2D-2	月刊コミック Magazine	2 1D-2 -	枝切はさみ Secateurs	0 1D-1 1D+1
10	竹刀 Bamboo sword	0 1D-2 1D	釘打ち銃 Nail-Gun	0 1D -	安全靴 Safety shoes	0 1D-1 1D+1	芝刈り機 Motor cutter	0 1D-3 1D-1
J	大鍋 Big pan	2 1D-2 1D	カーボン弓 Modern Bow	0 ★2D 2D	ヘルメット Helmet	2 1D-2 1D	大型ナイフ Combat knife	0 1D+2 -
Q	金属バット Metal bat	0 1D+2 2D	拳銃 Hand Gun	0 ★3D -	大型犬 Big dog	2 1D+1 2D	日本刀 Katana	0 2D-1 -
K	丸太 Beast slayer	3 2D-2 3D-3	ショットガン Zombie slayer	0 ★4D -	ガスボンベ Shank slayer	3 1D ★5D	チェーンソー God slayer	0 2D 3D

SURVIVE & SALVAGE

アイテムシートA
ver. 1

トラブル表

♠♣	内容	イベント例
A	ＮＰＣの衝撃発言。全ＰＣアラートＤを半分に減少（切り捨て）	「ゾンビの死体？ 結構うまかったぜ」
2	ＮＰＣがやたら頭上を気にする。全ＰＣアラートＤ２個を「１」にする	「なぁ、なんか天井がおかしくねぇ？ 妙な音がするって言うか…」
3	ＮＰＣから恋愛相談を受ける回想。〔ランダム１名〕へ即座に関係を結ぶ	「あのさ… ○○さんて、何が好きなのかな」
4	ＮＰＣの経歴詐称が発覚。技能を決めなおす	「へへ…ケガなんて治せねぇよ。本当は製薬会社の営業だからな」
5	ＮＰＣが食事を作る回想。【ＡＰ】を１点減少し、アラートＤを４点回復	「あ、そこの棚にあった食材で作ったの。まだ痛んでいないと思う…」
6	ＮＰＣが〔脅威〕の重要性を語りだす。全ＰＣアラートＤ１個減少	「この災害は自然を破壊する人間への警告なんだ！」
7	ＮＰＣのケンカだ！《統率》判定に失敗すると全ＰＣアラートＤ２個減少	「ナイフなんて捨ててかかってこいよ！」「野郎ぶっころしてやらぁ！」
8	ＮＰＣが最も回復力の高いアイテム１個を消費してしまう〔喪失〕	「（むしゃむしゃ…）え？ た、たべてないよ？」
9	ＮＰＣが最も数値の高いアイテム１個を壊してしまう〔故障〕	「俺だってこれがあればなぁ！（ぼきり）…あっ」
10	ＮＰＣが大声で警告。全ＰＣアラートＤを全て「６」にする	「ねぇ、後ろから何か来てるよ！！」
J	ＮＰＣの無理なアイテム回収。アイテム１個獲得し、〔脅威〕× １死角から出現	「なんで出ていったんだよ！」「だって良いもの落ちてたんだもん！」
Q	ＮＰＣのヒステリー。《統率》判定に失敗すると〔脅威〕× １D出現	「もう限界よ！ わたし外に出るから！」 開いた扉の向こうに…
K	誰かが駆け込んでくる！ＮＰＣ１人獲得し〔脅威〕× ３出現	「助けて下さい！」 通路の向こうから人間と怪物が飛び込んでくる

♡◇	内容	イベント例
A	うかつな動作。全ＰＣアラートＤを半分に減少（切り捨て）	バキン！何かを触ってしまい大きな音がする！跳ね上がる心臓！
2	やたら頭上が気になる。アラートＤ２個を「１」にする	頭上が気になってしょうがない。首筋がざわつくんだ
3	気のせいかうすら寒い気配を感じる。危険度１上昇	周辺から嫌な予感が高まっているのを感じる
4	食事を作った回想。【ＡＰ】を１点減少し、アラートＤを４点回復	ああ、これはまあ痛んでないだろな。おお美味いじゃないか。
5	気のせいか気持ちの悪い頭痛がする。危険度１上昇	気圧が変化してるのか、何か嫌な気配が消えない
6	〔脅威〕の重要性に気づき始める。アラートＤ１個減少	もしや災害は自然を破壊する人間への警告なのでは・・・？
7	気のせいか古傷に痛みを感じる。危険度１上昇	おかしい。昔膝に矢を受けたときの傷が痛む・・・
8	野生の生物が最も回復力の高いアイテム１個を消費してしまう〔喪失〕	「にゃーん」なんだ猫か・・・あれ？アイテムは・・・？
9	何かから見られているような視線を感じる。危険度２上昇	じっと何かから監視されているような猛烈な不快感が襲う
10	足元から猛烈な違和感。アラートＤを全て「５」にする	足元が気になってしょうがない。絶対に何かある・・・っ！
J	夢中になって気が付かなかった。〔脅威〕× １死角から出現	集中していると周りが見えないこともある。
Q	油断、慢心、何か勘違いしてた。〔脅威〕× ２死角から出現	意外とサバイバル生活も悪くないじゃないか。そう思った時もあった
K	誰かが駆け込んでくる！ＮＰＣ１人獲得し〔脅威〕× １死角から出現	「うわああ！」 人間に目を奪われた隙に死角から怪物が！？

Joker	ＮＰＣ１人死亡。そして最も「ヤバい」〔脅威〕× １死角から出現	人間1人が一瞬で天井の穴に引き込まれてしまう！ そして…
	（ＮＰＣ居ない場合）【ＨＰ】１減少。そして最もヤバい〔脅威〕× １死角から出現	気づいたときには既に・・・！これはまずい！

※NPCが居ない場合に♠♣が出た場合、♡◇の表に読み替える