

SURVIVE & SALVAGE

プレイシート ver. 1



内容	イベント例
♠ A N P C の衝撃発言。全 P C 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 N P C がやたら頭上を気にする。全 P C アラート D 2 個を「1」にする	「なあ、なんか天井がおかしくねえ？ 妙な音がするって言うか…」
3 N P C 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 N P C の経験許容が範囲。技能を決めなおす	「へへ…ケガなんて治せねえよ。本当は製薬会社の営業だからな」
5 N P C が食事を作る回想。【A P】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 N P C が「脅威」の重要性を語りだす。全 P C アラート D 1 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 N P C のケンカだ！『統率』判定に失敗すると全 P C アラート D 2 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あ！』
8 N P C 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〕	「（おしゃむしゃ…）え？ た、たべてないよ？」
9 N P C 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！（ぱきり）…あっ」
10 N P C が大声で警告。全 P C アラート D を全て「6」にする	「ねえ、後ろから何か来てるよ！！」
J N P C 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	「なんで出でていったんだよ！」「だって良いもの落ちてたんだもん！」
Q N P C のピスティー。『統率』判定に失敗すると〔脅威〕 × 1 D 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！ N P C 1 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 P C 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 D 2 個を「1」にする	頭上が気になってしまうがない。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。【A P】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。おお美味しいじゃないか。
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が、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 D 1 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まうがない。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！ N P C 1 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 N P C 1 人死亡。そして最も「ヤバい」〔脅威〕 × 1 死角から出現 （N P C 居ない場合）【H P】1 減少。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… 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

▲山札

▼安全度

▲トラブル表

▼危険度

安
全
度

危
險

險

度