



태그

PC 이름
피험체명

초능력 분류

성격



연령

성별

남자

신장

체중

cm

kg

최대 AP: 3

행동

- 전투 스킬 □ 관리
 □ 성량 □ 전략 □ 회피
 □ 조준 □ 참기 □ 돌파
 □ 궁술 □ 연사 □ 무술

- 생활 스킬 □ 탐색
 □ 경계 □ 운전 □ 치료
 □ 가사 □ 공작 □ 운동
 □ 연구 □ 대화 □ 예술

이동

1칸 이동합니다. 바닥이 없는
에리어라면, 바닥이 있는
곳까지 낙하(ZLP39)하여
행동이 종료됩니다.

1AP

공격

공격 수단을 한 가지 선택해
사거리 내의 대상을 공격합니다.
D100이 공격 이하로 나오면 성공.
5이하C, 96이상F

xAP

격려

1칸 내의 동료 한 명을
격려합니다. 발생한 스트레스
증상을 없앨 수 있습니다.

2AP

기타 행동

문을 여닫기, 물건의 양도,
버리기, 줍기, 이야기하기 (0AP)
관찰, 자세의 변경 (1AP)
등반 (3AP) 등

xAP

주목받기

다음 순서까지 자신이 【주목】
받습니다.
3간 이내에 있는 적의 회피를
-20% 합니다.

2AP

행동 방지

이번 순서를 아무런 행동도
하지 않고 종료합니다.
다음 순서에서 최대 AP가 4로
증가합니다.

AP전부

모럴

스트레스 증상을
억제한다.



온

□ 두꺼움
([좀비화] 1회 무효화□)

□ 가벼움
(항상 회피+10%)



소지품

메인 무기:

서브 무기:

마스크



공격수단 AP 사거리 공격 비고

메인

서브

격투	1	0	20%	성공하면, 1%의 확률로 감염 리스크가 있습니다. 【백병】
부딪히기	1	0	40%	대미지 대신 【넘어짐】 상태로 만듭니다. 【백병】
돌	1	1~3	10%	

() □□□□□ □□□□□ □□□□□
 () □□□□□ □□□□□ □□□□□
 () □□□□□ □□□□□ □□□□□