

サンプルキャラクター⑥: スポーツ選手

『勝負事にはなれてるんでな』



職業 スポーツ選手

頭	腕	足
元値: 6	元値: 10	元値: 8

↓元値÷4(切り捨て)

初期能力値

1	2	2
+		

職業能力値

0	1	0
+		

成長

=		

能力値合計

1	3	2
=		

頭技能	腕技能	足技能
発見		操作
交渉	登攀	● 隠密
知覚	作成	追跡

タレント

タレント名	レベル	対象	効果	使用回数
逃	1	味方全員	味方全員に逃亡の達成値+「タレントレベル」。使用者はこのターン逃亡できない。	□

スロット

出目	アイテム名	カテゴリ	効果	対象	使用回数	騒音	価値	制限
⑥								
⑤								
④								
③								
②	スコップ		【腕】ダメージを与える	敵1体	□□	D	5	なし
①	〈抗ゾンビ薬〉		【感染度マス】を1マスランダムで回復する	自分	□□□	—	—	【スロット①】