

日常ホラーRPG

SCREAM

スクリーム・ハイスクール

エネミーシート

ver.1.0

ゲームマスター名	
シナリオ名	
エネミー名	
日付	

■エネミーデータ

タイプ: 怪異 ()
 克服値: ()
 恐怖判定: (() / () D10 + ())

◆能力値 成功率

身体: () () %
 感覚: () () %
 知力: () () %
 意志: () () %
 魅力: () () %

行動値: ()
 移動値: 1

◆負傷ゲージ

疲労: () □□□□ □□□□
 軽傷: () □□□□ □□□□
 重傷: () □□□□ □□□□
 致命傷: () □□□□ □□□□
 死亡: () □

◆技能

技能名	成功率	C値
()	() % () %	
()	() % () %	
()	() % () %	
()	() % () %	
()	() % () %	
()	() % () %	

◆特技

◆攻撃

▼ () () 種別: ()
 対象: () 射程: ()
 攻撃力: < > () D10 + ()

◆防御力

▼防具 ():
 () / () / () / () / () / ()

●シナリオ呪障と呪障ボーナス

呪障	呪縛数値	発生する事象	呪障ボーナス
第1段階	～		
第2段階	～		
第3段階	～		
第4段階	～		
第5段階	～		
第6段階	～		
第7段階	【意志】×5倍～		シナリオ終了時にNPCになる。

●克服判定

●推奨行動一覧

推奨行動	技能	効果
	< > < > < > >	以降の克服判定+5%
	< > < > < > >	以降の克服判定+5%
	< > < > < > >	以降の克服判定+5%
	< > < > < > >	エネミーの攻撃対象となる。
	< > < > < > >	エネミーの命中判定の成功率を-20%
	< > < > < > >	CPを1点得る。
その他	任意の技能	PCによりアイデアがあれば採用すること。