日常ホラーRPG

SCREAM HIGH SCHOOL

スクリーム ハイスクール

レコードシート ver.3.0

キャラクター名	
プレイヤー名	
ゲームマスター名	
シナリオ名	
日付	

呪縛値

初期

○○○○□○○○○□○○○○□
○○○○□○○○○□○○○○□
○○○○□○○○○□○○○○□
○○○○□○○○○□○○○○□
○○○○□○○○○□○○○○□

負傷ゲージ

疲労	□□□□□□□□□□
軽傷	□□□□□□□□□□
重傷	□□□□□□□□□□
致命傷	□□□□□□□□□□
死亡	□

ダーザイン

NPC名	からの　感情	使用
	からの	□
	からの	□
	からの	□
	からの	□

パーソナルゴール（PG）

手がかりポイント（CP）

CP使用方法

	（消費CP）	効果
・ダイスロールの振り直し	（1）	自身の直前のダイスロールを振り直す。
・死亡の回避	（3）	自身の埋まった死亡ゲージを消し、戦闘不能になる。
・ダメージ上昇	（2）	ダメージに＋10する。
・ダメージ減少	（2）	ダメージに－10する。
・ラッキースター	（1）	判定のダイスロールの、十の位と一の位を入れ替える。

メモ

呪障段階／呪縛数値／効果

受け入れ

1段階		：	□
2段階		：	□
3段階		：	□
4段階		：	□
5段階		：	□
6段階		：	□
7段階		：	□

デバフ

□ DOT

□ スロウ：［　　］
□ 放心　　□ マヒ
□ スタン　　□ 衰弱

感情技能

対象	ポジティブ感情／ネガティブ感情
	（　　）／（　　）
	（　　）／（　　）
	（　　）／（　　）
	（　　）／（　　）

経験点表

・セッションに最後まで参加した	□ ×5点	点
・呪縛を解くために努力した	□ ×5点	点
・シナリオの目的を達した	□ ×　点	点
・PGを達成した	□ ×5点	点
・よいロールプレイをした	□ ×1点	点
・他の参加者を助けた	□ ×1点	点
・セッションの進行を助けた	□ ×1点	点
・場所の手配、連絡を行なった	□ ×2点	点
	経験点合計	点

GMの署名	

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2020 FarEast Amusement Research Co.,Ltd.