

『スクリームハイスクール』 特技リスト

■特技一覧

- ▼**格闘技**：～～(P43) <※格闘技：打撃> <※格闘技：組技> から選択する。<※格闘技：打撃> では「素手(打撃)」が、<※格闘技：組技> では、「素手(組技)」が使用できる。<当身> が100%以上の場合、<当身> を近接攻撃に対する回避判定に使用できる。
- ▼**戦闘訓練** (P43) <当身> <近接武器> <銃器> <飛び道具> を常に+20%する。
- ▼**調達** (P43) 購入判定に+30%する。
- ▼**軽業** (P43) <運動> に+20%する。
- ▼**水泳** (P43) 水中で<運動> のペナルティを受けない。
- ▼**飛行** (P43) 空中で<運動> のペナルティを受けない。
- ▼**スノースポーツ** (P43) 雪上氷上で<運動> のペナルティを受けない。
- ▼**推測** (P43) 情報収集判定に+20%する。
- ▼**靈感** (P43) オカルト関連に+20%する。
- ▼**情報**：～～(P44) 情報収集判定に+30%する。
- ▼**操縦**：～～(P44) <運転> へのペナルティを受けない。
- ▼**治療** (P44) <応急手当て> に+20%する。あなたが負傷を回復するアイテムの効果は二倍となる。
- ▼**精神分析** (P44) <交渉> や<観察> と相手の<抵抗力> と対決する。この対決に勝利することで、相手の呪縛ポイントを1点回復させる。
- ▼**コンピューター** (P44) コンピュータ機器を用いる情報収集判定に+30%する。
- ▼**ハッキング** (P44) <※コンピューター> を取得している場合のみ、取得可能。<※コンピューター> を組み合わせた判定へのペナルティを受けない。
- ▼**メカトロニクス** (P44) <特殊機械操作> に+30%する。
- ▼**オカルティスト** (P44) 恐怖判定に-10%する。呪縛からの解放で減少する呪縛は+1D10される(合計2D10)。
- ▼**カリスマ** (P44) <交渉> や<威圧> に+20%される。
- ▼**ジングス** (P44) 呪縛が増えるとき、毎回1点多く増える。さらに、致命傷の負傷ゲージが+1される。
- ▼**フェイム** (P45) この特技を使用すると、対象はあなたへの感情技能を即座に取得する。1シナリオに1回使用可能。
- ▼**ブラックマーケット** (P45) 購入判定で「違法物品」を入手できる。キャラクター作成時や成長時に違法物品を入手、常備化できる。
- ▼**リアリスト** (P45) 恐怖判定に+10%する。恐怖判定に失敗した場合、1D10点多くの呪縛を受ける。

- ▼**ルックス** (P45) 1シーンに1回、リアクションの成功率に+30%する。
- ▼**リッチ** (P45) キャラクター作成時にものみ取得可能。常備化レートの合計が【魅力】+5までアイテムを入手できる。
- ▼**レックレス** (P45) あなたの呪縛を1段階上げる。1シナリオに1回だけ使用可能。
- ▼**知識**：～～(P45) 専門的な知識を持っていることを表わす。組み合わせた成功率に+30%する。
- ▼**芸術**：～～(P45) さまざまな芸術の技術を取得していることを表わす。組み合わせた成功率に+30%する。
- ▼**外国文化**：～～(P45) 外国文化に親しんでいて、言語の会話や読み書きにも堪能であることを表わす特技。組み合わせた成功率に+30%する。
- ▼**競技**：～～(P45) 特定の競技に精通していることを表わす特技。組み合わせた成功率に+30%する。

■『ハイスクール・オブ・ザ・リビングデッド』 追加特技

- ▼**聖痕** (P13) 1シナリオに3回まで恐怖判定の成功率に+10%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**マッシュヴ** (P13) 1シナリオに3回まで【身体】や肉体を使った行為の成功率に+20%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**ナーヴァス** (P13) 1シナリオに3回まで【感覚】や五感を使った行為の成功率に+20%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**インテリゲンチャ** (P13) 1シナリオに3回まで【知力】や知識、知性を使った行為の成功率に+20%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**コンセントレーション** (P13) 1シナリオに3回まで恐怖判定を除く【意志】や意思力、集中力を使った行為の成功率に+20%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**チャーミング** (P13) 1シナリオに3回まで使用できる。【魅力】や容姿、物腰などを活かした行為の成功率に+20%する。ただしファンブルは90以上となる。
- ▼**昔ちよっとね** (P13) 1シナリオに3回まで使用できる。成功率が40%未満の技能判定をその行為がもっとも関連しそうな能力値による判定で代行できる。
- ▼**特徴的な性格**：～～(P13) 性格傾向判定の成功率を+20%する。～～には性格傾向の単語が記入される。性格傾向ごとに別の特技として使用できる。