

日常ホラーRPG

SCREAM

スクリームハイスクール

HIGH SCHOOL

キャラクターシート ver1.0

クラスの人気者

キャラクター名	累計経験点	年齢	性別
プレイヤー名	使用経験点	身長	髪の色
		瞳の色	肌の色

能力値	成功率	負傷ゲージ	性格傾向技能	スタイルバック/パーソナリティバック
身体	15 (75%)	疲労 7	感情 / 理性 70 / 30	ファイナルガール / クイーンビー
感覚	12 (60%)	軽傷 7	繊細 / 粗雑 60 / 40	
知力	11 (55%)	重傷 5	挑戦 / 安定 30 / 70	
意志	15 (75%)	致命傷 3	動的 / 静的 50 / 50	
魅力	14 (70%)	死亡 1	禁欲 / 享楽 40 / 60	
		行動値 13		
		移動値 1		

特技	感情技能																																
<table border="1"> <tr><th>特技名</th><th>効果</th></tr> <tr><td>情報：噂話</td><td>情報収集判定+30%</td></tr> <tr><td>治療</td><td>(応急手当て)+20%、回復アイテム効果2倍</td></tr> <tr><td>ルックス</td><td>リアクション+30%。シーン1回</td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> <tr><td></td><td></td></tr> </table>	特技名	効果	情報：噂話	情報収集判定+30%	治療	(応急手当て)+20%、回復アイテム効果2倍	ルックス	リアクション+30%。シーン1回									<table border="1"> <tr><th>対象</th><th>ポジティブ感情/ネガティブ感情</th></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> <tr><td></td><td>(%) / (%)</td></tr> </table>	対象	ポジティブ感情/ネガティブ感情		(%) / (%)		(%) / (%)		(%) / (%)		(%) / (%)		(%) / (%)		(%) / (%)		(%) / (%)
特技名	効果																																
情報：噂話	情報収集判定+30%																																
治療	(応急手当て)+20%、回復アイテム効果2倍																																
ルックス	リアクション+30%。シーン1回																																
対象	ポジティブ感情/ネガティブ感情																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																
	(%) / (%)																																

技能	成功率	C値	技能名	成功率	C値	技能名	成功率	C値		
当身	(30%)	30%	6%	運動 ((身体)×3%)	75%	15%	搜索	(30%)	70%	14%
近接武器	(10%)	10%	2%	応急手当て (40%)	70%	14%	調査 ((知力)×3%)	53%	10%	
銃器	(0%)	0%	0%	隠密 (30%)	30%	6%	追跡/逃走 (30%)	30%	6%	
飛び道具	(10%)	10%	2%	解錠 (10%)	10%	2%	抵抗力 (40%)	70%	14%	
回避	(30%)	50%	10%	観察 ((感覚)×3%)	36%	7%	特殊機械操作 (10%)	10%	2%	
威圧 ((意志)×3%)	45%	9%		機械修理 (20%)	20%	4%		%	%	
運転 (40%)	40%	8%		交渉 ((魅力)×3%)	72%	14%		%	%	

装備品		防御力											
名称	種別	属性	攻撃力	対象	射程	切断	銃弾	衝撃	灼熱	冷却	電撃	行動	備考
武器													
防具	制服					1	1	1	0	0	0	±0	
合計						1	1	1	0	0	0	±0	

携帯品		
名称	個数	備考
疲労回復剤	2	疲労3点回復。消耗品
軽傷回復スプレー	2	軽傷2点回復。消耗品
通信端末	1	スマートフォンなど
高級コスメ	1	<交渉>+5%
ファッション	1	アクセサリなど

所持品		
名称	個数	備考
カジュアルウェア	1	外出用
カジュアルウェア	1	部屋着

呪縛値	
初期	<p>○○○○□○○○○□○○○○□</p> <p>○○○○□○○○○□○○○○□</p> <p>○○○○□○○○○□○○○○□</p> <p>○○○○□○○○○□○○○○□</p> <p>○○○○□○○○○□○○○○□</p>

呪縛段階/呪縛数値/効果		受け入れ
1段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
2段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
3段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
4段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
5段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
6段階	□ : □	<input type="checkbox"/>
7段階	□ : □	<input type="checkbox"/>

メモ