

# 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

### アスリート

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	16 (80%)	疲労 6	感情 / 理性 60 / 40	アスリート / ジョックス
感覚	13 (65%)	軽傷 8	繊細 / 粗雑 50 / 50	
知力	12 (60%)	重傷 5	挑戦 / 安定 60 / 40	
意志	13 (65%)	致命傷 4	動的 / 静的 70 / 30	
魅力	13 (65%)	死亡 1	禁欲 / 享楽 30 / 70	
		行動値 14		
		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>軽業</td><td>〈運動〉+20%</td></tr> <tr><td>水泳</td><td>水中でのペナルティ無効</td></tr> <tr><td>リアリスト</td><td>恐怖判定+10%、失敗時の呪縛+1D10</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	軽業	〈運動〉+20%	水泳	水中でのペナルティ無効	リアリスト	恐怖判定+10%、失敗時の呪縛+1D10									<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> </table>	対象	ポジティブ感情/ネガティブ感情		( %) / ( %)		( %) / ( %)		( %) / ( %)		( %) / ( %)		( %) / ( %)		( %) / ( %)
特技名	効果																														
軽業	〈運動〉+20%																														
水泳	水中でのペナルティ無効																														
リアリスト	恐怖判定+10%、失敗時の呪縛+1D10																														
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%)	70%	14%	運動 (〔身体〕×3%)	88%	17%	搜索	(30%)	30%	6%	
近接武器	(10%)	10%	2%	応急手当	(40%)	40%	8%	調査 (〔知力〕×3%)	36%	7%	
銃器	(0%)	0%	0%	隠密	(30%)	60%	12%	追跡/逃走	(30%)	60%	12%
飛び道具	(10%)	10%	2%	解錠	(10%)	10%	2%	抵抗力	(40%)	60%	12%
回避	(30%)	30%	6%	観察 (〔感覚〕×3%)	49%	9%	特殊機械操作	(10%)	10%	2%	
威圧 (〔意志〕×3%)	39%	7%	機械修理	(20%)	20%	4%		%	%		
運転	(40%)	40%	8%	交渉 (〔魅力〕×3%)	39%	7%		%	%		

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
軽傷治療スプレー	3	軽傷2点回復。消耗品
通信端末	1	スマートフォンなど
スポーツ用品	1	競技を行なうための用具

所持品		
名称	個数	備考
カジュアルウェア	1	トレーニングウェア系

呪縛値	
初期	○○○○□○○○○□○○○○□
	○○○○□○○○○□○○○○□
	○○○○□○○○○□○○○○□
	○○○○□○○○○□○○○○□
	○○○○□○○○○□○○○○□

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

