

# 『スクリームハイスクール』ルールサマリー

## イントロダクション

『スクリームハイスクール』とは、プレイヤーキャラクターが「怪異」の起こす事件に遭遇し、「呪縛」を受け、その事件を解決する経過を通じて、怪異の恐怖と呪いを克服するという物語を創造するゲームである。

## ●基本セッティング

『スクリームハイスクール』では、PCの設定として空見市にある碧空学園（あおぞらがくえん）に通っている学生で、オカルト研究会のメンバーであるという設定を推奨する。これを基本セッティングと呼んでいる。

## 用語解説

### ●怪異

本書では、怪異と呼ばれる存在が登場する。怪異の多くはオカルトあるいは心霊的な超自然存在だ。PCたちを縛る「呪い」の根源である。怪異とかかわったものはおしなべて「呪い」を受ける。

### ●呪縛

怪異から受けた呪いを数値化したものが呪縛である。呪縛が一定以上の数値に達する（【意志】の5倍より大きくなったら）とPCは日常の世界に戻ることは不可能となる。PCは呪いに飲み込まれて怪異になってしまう。

### ●呪障

呪縛がたまると、身体や精神に変調が発生する。これを呪障と呼ぶ。呪障は複数の段階に分かれており、その効果は累積していく。

呪障はシナリオによって決定される。

## ●D100

十面体ダイスをふたつ振り、片方を10の位、もう片方を1の位として見る方法。00は100とする。

## ●クリティカル

C値（成功率の5分の1）以下が出た場合は、クリティカルとなり、通常より華麗な成功を修めたことになる。

## ●ファンブル

96以上が出た場合は、ファンブルとなり、悲惨な失敗となる。

## ●ROC

RollOrChoiceの略で、チャートや表を参照する際にダイスを振ってもよいし、表の結果を自分で選んでもよいということ。

## ルール

### ●判定方法

D100で指定された技能の成功率や指定された数値以下を出すと成功となる。

### ●感情技能

感情技能はポジティブ感情とネガティブ感情のふたつの成功率を持つ。判定の際には、PCが好きな感情を用いる。

**クリティカル:** 次の判定に+50%

**成功:** 次の判定に+30%

**失敗:** 次の判定に-20%、呪縛+1点

**ファンブル:** 次の判定に-50%、呪縛+1D5点

### ●性格傾向判定

性格傾向判定は感情技能と同様にふたつの成功率を持つ。判定する際にはGMが決定する。

**クリティカル:** 判定した性格傾向にしたがう

**成功:** 判定した性格傾向にしたがう

**失敗:** 反対側の性格傾向で判定する。

・クリティカル: 判定した性格傾向にしたがう

・成功: 判定した性格傾向にしたがう

・失敗: プレイヤーが決定する。

・ファンブル: 反対側の性格傾向にしたがう。呪縛+2点

**ファンブル:** 反対側の性格傾向にしたがう。呪縛+1D5点

### ●恐怖判定

怪異や恐怖体験をしたさいに判定する。成功率は【意志】の5倍である。最大成功率は（100-呪縛）となる。恐怖判定を行なうと呪縛が上昇する。

## メインプロセス

ムーブメント、メインアクション、フリーアクションを好きな順番で行動できる。

### ●ムーブメント

隣接するスクウェアに移動する。

### ●メインアクション

**推奨行動:** 推奨行動を行なう

**克服判定:** 克服判定を行なう

**攻撃:** 攻撃を行なう。

**ムーブメント:** 移動する。

### ●フリーアクション

GMが認めた行為。