

『トワイライトハイスクール』ルールサマリー

イントロダクション

『トワイライトハイスクール』とは、PC（プレイヤーキャラクター）がパラノーマル（超常存在）の起こすトラブルに出会い、これを解決するために奔走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

『トワイライトハイスクール』では、PCの背景設定として天^{てん}河^{かわ}市にある蒼^{そう}輝^き学園に通っている学生で、UFO研究会に所属しているという設定を推奨している。これを基本セッティングと呼んでいる。

用語解説

●パラノーマル

このゲームでは、異星人、異世界人、超能力者、未来人といった超常の存在をパラノーマルと称している。彼らはそれぞれが自分のパラノーマルリアリティ（超現実、PNR）というセカイをまとい、パラノーマルとかかわった人間はPNRの影響下に置かれる。

◆隣人^{ネイバー}

パラノーマルであっても、PNRを持たない者もいる。地球のリアリティを受け入れ、地球世界で生きているパラノーマルである。彼らのことを隣人^{ネイバー}と呼ぶ。超能力者や異星人のPCも隣人である。

●WP（ウィアードポイント、不思議点）

PNRから受けている影響の大きさを数値化したものがWPである。

●TP（タイヤードポイント、疲労度）

WPが一定の数値に達すると、身体的精神的な影響が発生する。これをあらわすのがTPである。TPは7つの段階に分けられていて、7段階目に達したままシナリオが終了すると、PCはパラノーマルになってしまう。

●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%、WP+1点

ファンブル: 次の判定に-50%、WP+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。WP+2点

ファンブル: 反対側の性格傾向にしたがう。WP+1D5点

●不思議判定

パラノーマルや超常現象、不思議な出来事に遭遇した際に不思議判定行なう。成功率は【意志】の5倍である。成功率の最大値は100からWPを引いた値となる。不思議判定を行なうとWPが上昇する。