

**T** **RPG** テーブルトーク・ロールプレイングゲームの略。  
 コンピューターゲームとは違い、人間同士の会話を通じて行うRPG。  
 世界観などを参加者全員で共有するためのルール——ゲームシステムと、ダイス(サイコロ)やトランプ、タロットなどの  
 乱数を発生させるもの、そして筆記用具を用いて行われることがほとんど。最近ではGoogleスプレッドシートやSkype、  
 IRC、どどんとふなどのサービスを用いたオンラインセッションも盛んに行われている。

**PC** **キャラクター**  
 それぞれのプレイヤー  
 が担当するゲーム中の  
 自分自身。対義語として  
 GMが担当するノンプレ  
 イヤーキャラクター(NPC)がある。

**GM** **ゲームマスター**  
 ゲームのホストとなる参加者。  
 ルールの裁定やプレイヤー以外  
 のキャラクターを演じるなどをしてゲーム  
 の進行を取り仕切る役割である。

**シナリオ**  
 そのセッションに  
 おける用意された  
 舞台、話の軸などを  
 記した脚本。  
 シナリオをルール  
 に従い進めていく  
 ことで、TRPGを  
 遊ぶことができる。

**PL** **プレイヤー**  
 ゲームの参加者。自分の分身で  
 あるプレイヤーキャラクター  
 を作成して、ゲームに参加する。

# 用語集

**リプレイ** 実際に行われたプレイ(セッションとも呼ば  
 れる、1回分のゲーム内容の意味)を読み物  
 として直したもの。公式・非公式問わず様々なリプレイが出ている。



以下、シノビガミ独特の用語

自分のキャラクターが相手の  
 キャラクターをどう思ってい  
 るかを表現するもの。**【感情】**  
 を結ぶと、相手が**【秘密】**などの**【情報】**を得た際  
 が起こり、その瞬  
**「情報共有」**間にその**【情報】**を  
 知ることができたり  
 する。どう思っているかはダイスでランダムに  
 決まるため、出目によっては大惨事である。

**【使命】**シノビガミの  
 シナリオにお  
 いてキャラク  
 ター=シノビが達成すべき目標。  
 公開の情報であり、最初から全  
 員がお互いの**【使命】**は確認する  
 ことができる。

シノビガミ最大のキモとも言えるルール。**【使命】**と対になっており  
 最初は自分のキャラクターの**【秘密】**しか知らない状態からゲームが  
 スタートする。また自分の**【秘密】**は自ら他人に見せたり教えたりす  
 ることはできない。**【秘密】**によって**【使命】**が書き  
 換わることもある為、シノビガミのセッションは **【秘密】**  
 基本的にこの**【秘密】**を巡って進行していく。

シノビガミは  
 フィクション  
 と呼ばれるシ  
**~判定**サイコロ・  
 シリーズと  
 テムグルー  
 プの1つである。自分の持っている特技で  
 判定する場合は、6面体ダイスを2つ振つ  
 て合計値が5以上であれば成功。その他、  
 様々な修正が入る。

キャラクターが高速機動や  
 忍法の負荷に耐えられなく  
 なり、失速した状態。戦闘  
**逆風**中「ラウンドの開始」以外で  
 行為判定のファンブルを起  
 こした場合に陥る。ラウン  
 ドの終了時までそのキャラクター  
 のあらゆる行為判定が自動的に失  
 敗するようになり、極めて危険。

**回想シーン** クライマックスフェイズでのみ、自分の  
 想いを吐露することによって1度だけ強  
 い想いを行動に込めることができる。直  
 後の判定に1度だけ+3の修正を得るか  
 もしくは与えるダメージに1点の接近戦  
 ダメージを加えるかを選択する。自分の  
**【秘密】**を、自ら他者に伝える  
 ことのできる数少ない手段で  
 ある。