

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。

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。

逆風
 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
 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。