

トリヴィライト用語集

●プレイヤー

ゲームの参加者のこと。プレイヤーごとに個別にキャラクター（PC）をひとり担当して、ゲームに参加する。

●PC

プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの扱うキャラクターのこと。基本的にひとりのプレイヤーはひとりのキャラクターを扱う。『TVL』ではPCはすべてトリニティ日本支部所属のVIP能力者であり、エージェントとして事件解決を命じられることになる。

●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。GMが管理するPCではないキャラクターの総称。

●クラス

キャラクターのVIP能力の傾向、戦闘スタイルなどを表わす。

●経歴

キャラクターの出身やそれまでの経験、関わってきた人間などを表わす。経歴表で決定され、能力値などに修正を与える特徴を得る。

●レベル

キャラクターの強さを表わすもの。初期は1で、『TVL』での最大は5である。

●HP

キャラクターが敵からの攻撃（ダメージ）にどれくらい耐えられるかという耐久力。

●VIPブースト

キャラクターの能力やダメージを強化する特殊なポイント。

●能力値

キャラクターの力の強さや頭のよさなどを表わす数値。能力値には、以下の3種類がある。

- ・戦闘の時の行動順に関係し、頭のよさや魅力などを表す【心】。
- ・敵を攻撃する時に使用する【技】。
- ・攻撃を防ぐために使う【体】。

●コマンド

キャラクターができる行動や特技、アイテムなどを表わす。5種類がある。調査に使用する【調査コマンド】。

攻撃に使用する【戦闘コマンド】。その他の効果を持つ、【その他コマンド】。常にその効果を発揮している、【常時コマンド】。

攻撃を強化する【強化コマンド】
自分の手番以外の所で割り込んで使用する【割込コマンド】がある。この【割込コマンド】をいつ使うかは、そのコマンド欄に書かれている。

なお、コマンドの中で□がついているものは、レベルアップするまで使用できない。

●フェイズワーク

『TVL』における事件調査のこと。【調査コマンド】を使って行なう。刑事ドラマでの聞き込みやレスキューものでの救助対象の発見、スパイものでの敵アジトへの侵入経路探索などがこのフェイズワークに当たる。

●判定

行動がうまくいったかどうかを判断するためのもの。ダイスを振って行なわれる。『TVL』では、基本的に戦闘での攻撃（命中判定）以外に判定を行なうことはない。

●ダイスの読み方

『TVL』では、キャラクターの行為がうまくいったかどうかや乱数を表現するためにダイス（6面体のサイコロ）を使用する。

- ・nD6
n個（nは1以上の整数）のサイコロ（DはDiceの略）を振って出た目を合計すること。2D6とあった場合、2～12の結果を得られる。

●達成値

判定の結果がどれくらい見事であったかを数値にしたもの。GMが指定した【能力値B】と2D6の出目の合計として算出される。

●クリティカル

判定の際の2D6の出目がクリティカル値以上だった時に発生する。クリティカルが発生した場合、攻撃は自動的に命中してダメージを与えることができる。基本は12。

●ファンブル

判定の際の2D6の出目がファンブル値以下だった時に発生する。ファンブルが発生した場合、攻撃は自動的に外れてしまう。基本は2。

●端数の処理

割り算などの計算の結果として端数が発生した場合、基本は切り捨て。

●ROC

ROCとは Roll Or Choice（ロール・オア・チョイス）の略で、表の項目についてダイスを振って決定しても、任意に選択してもよいことを表わす。もちろん、振った後に改めて選択しても構わない。

チャートなどで、ROCするとあった場合、前記のようにして項目をひとつ決定することを意味している。

また、表にOのようにダイスでは出ない数値に項目が存在する場合、その項目は任意に選択しなければならないことを意味している。

●表記形式

『TVL』では、本文中で次の記号を使ってゲーム用語を表わしている。これらの用語が計算式などに使用されている場合は、その数値を代入して式とすること。

- ・能力値は【】 例：【心】
- ・計算式、及びゲーム用語として使用する言葉は【】

例：【あなたの【体】】、【2+ 2D6】分

