



序章

2. 用語解説

ここでは、ゲームで使用される代表的な用語について説明する。詳しい内容を知りたい場合は、後述の解説を参照すること。

ゲーム用語と世界観用語の2つに分けて解説する。

■ゲーム用語

GM

ゲームマスター (Game Master) の略。PC以外のプレイヤー(NPC)、ルールのジャッジ、シナリオの進行を担当する。

NPC

ノンプレイヤーキャラクター (Non Player Character) の略。GMが担当するキャラクターのこと。ゲーム上に登場する依頼人など、GMが演じるキャラクターは、すべてNPCである。

PC

プレイヤーキャラクター (Player Character) の略。プレイヤーが担当するキャラクターのこと。『P J』において、プレイヤーが担当するキャラクターは、職業は違えどすべて冒険者である。

PL

プレイヤー (Player) の略。セッションに参加するGM以外の参加者のこと。

サイコロ

『P J』において使用するサイコロは6面体サイコロのみであるため、ゲーム中のサイコロは6面体サイコロのことを指す。

カード

『P J』ではトランプのことをカードと呼び、ゲーム中の特殊判定において使用する。

基本能力値

『P J』では、<冒険><野望><文明><世界><財力><幸運>の6つの基本能力値があり、それぞれが各種の技能行動に対応している。

技能

このゲームにおいて、技能は基本能力値が包括するものであり、別に表記されるデータではない。

キャラクタークラス

PLは[トレジャーハンター][軍人][学者][コンダクター][富豪][犬]の中から1つを選びPCとしてプレイする。

生命力

冒険者たちの余命を表す値で、0になればPCは死亡となる。

行為判定

PCの行動をサイコロで判定することにより、行動に対する結果の成否が決定する。詳しい判定方法は後述。

キーアイテム

PCが探しているプレシャスのこと。このプレシャスを探すが、PCの最大の目的である。

ターゲット・ナンバー

[行為判定]時に目標となる値。各[基本能力値]に1つのターゲット・ナンバーが決められている。詳しくは後述。

アタック・カウント

[行為判定]により、算出されたターゲット・ナンバーに対応する値のサイコロの数の合計値であり、判定による成功結果の値のこと。



ミッション・コード

〔行為判定〕において、GMが設定する難易度のこと。〔アタック・カウント〕がこの値の同値及び上回れば〔行為判定〕は成功となる。

ジャッジメント

行為判定に加えておこなうカードによる特殊行動のこと。カードの内容や使用タイミングにより、さまざまな特殊行動ができる。詳しくは後述。

プレシャスカード

トランプの赤いスーツのカードのことを指す。詳しい解説は後述。

ジャンクカード

トランプの黒いスーツのカードのことを指す。詳しい解説は後述。

ワールドカード

トランプのジョーカーカードのこと。詳しい解説は後述。

感情表

PC間で相手をどう思っているかを示す表。

PJスペシャル

他のTRPGでいうところの神業や必殺技みたいなもの。各キャラクタークラスにつき、1つ決められている。

財産点

ゲーム中により獲得したカードのこと。財産点としてのカードの詳しい獲得方法は後述。

キープレイヤー

場面において、シナリオの主軸となり活躍するPCのこと。

場面【カット】

『PJ』において、PCが活躍する舞台を場面と呼ぶ。いくつもの場面を重ねてシナリオは完成されていく。

ユニオン

『PJ』において集団で現れる敵のこと。集団以外でも、強力でない敵のことを〔ユニオン〕として扱う。

シビア

〔プレシャス〕を守る番人や、同業者となる強力な冒険者など、単体で現れる敵のこと。

■世界観用語

冒険者【ぼうけんしゃ】

『PJ』において、PLが演じるキャラクターの総称。

その中でも伝説の秘宝“プレシャス”を手に入れた冒険者は“プレシャス・ハンター”（以下、PHと略す）として、多くの冒険者から敬意を称される存在となる。

一般人にはないパワーと冒険魂を秘めたヒーロー的存在、それが冒険者である。

プレシャス【Precious】

『PJ』において、冒険者たちが探す伝説の秘宝の総称。その種類、形状などはさまざまで、世界中に散らばっている。冒険者たちは必ず運命を左右するプレシャスに導かれ、冒険の旅に出ることとなる。

ジャンク【Junk】

伝説の秘法を語る紛い物のこと。プレシャスを悪用する者を呼ぶ場合にも使用する。

伝説の9名の冒険者【Legend Hunter】

世界中のプレシャスを集め、それらを封印したと伝えられている9名の冒険者たち。詳しい文献は残っていないので、彼らの存在自体がプレシャスと呼ぶのに相応しいのかもしれない。

アジア、ヨーロッパなどから、古代人、宇宙人までいたとされる精鋭たち。多くの冒険者の憧れの的でもある。



美宝桐商会【びほうどうしょうかい】

世界的に有名な古美術商。プレシャスは安全に保管・管理するべきだと考えている。

プレシャスの特性や意味を理解しているため、良き相談役として冒険者たちに重宝されている。[ディスティニー・シード]とは、一線を引いていて、協力することはない。伝説の9名の冒険者の1名ではないかと噂されている。

KHコーポレーション

米野屋豹汰（こめのひょうた）という若旦那が祖父の残した店をもとに立ち上げたベンチャー企業。今で言うM&Aを繰り返して、巨大な企業へと変貌を遂げた。自らも冒険者を名乗るが、彼が冒険しているところを見たという噂はない。伝説の冒険者に昔助けられた記憶があると本人は言っているが定かではない。

彼らの活動品目は多岐に渡るが、その中でも一番力入れている活動はプレシャスの回収である。米野はプレシャスコレクターであり、そのためには多額の資財をつぎ込んで手に入れたと思っている。彼は多額の報奨金で冒険者を雇い、プレシャス探しを行わせている。

ジャポネット滝川

「どこにでも良い商品を安く提供する」を社訓にしている何でも屋。

名物女社長であるクリスティーヌ滝川が広告塔として動き、冒険者たちには名の知れた存在である。クリスティーヌは、伝説の冒険者の血を引いていると言われている。

冒険に必要な物品調達から、運び屋まで冒険者たちの活躍をサポートしている。すべて金利手数料が無料なのが嬉しい。

冒険者ギルド・アルカディア【Arcadia】

北半球を統括する冒険者ギルド。伝説の冒険者の1人が設立したと言われている。

冒険者ギルドへの登録は自由だが、ギルドに登録していなくても、若干のサポートを受けることができる。

敵対した場合、好戦的になることはなく、話し合いによる解決を望む傾向にある。

冒険者ギルド・ガイア【GAIA】

南半球を統括する冒険者ギルド。伝説の冒険者の1人が設立したと言われている。

冒険者ギルドへの登録は自由だが、ギルドに登録しないとサポートを受けることができない。

アルカディアと違い、敵対した場合に、ガイアはギルド以外の冒険者を排除しようとする好戦的ギルドである。

プレシャスの監視者“ガーディアン”

古代よりプレシャスの行方を監視する屋敷務を担っている一族がいる。

それが“プレシャスの監視者”ガーディアンである。

彼らの目的は、プレシャスを狙う冒険者及び[シビア]の前に立ちまはだかり、プレシャスの流出を防ぐ。彼らは選ばれた存在であり、プレシャスを封印する能力を持っている者もいる。ガーディアンが持つ杖は、プレシャスだと言われている。

ヘブンズ・ゲート【HEAVEN'S GATE】

冒険者の案内役としてサポートをする世界NO. 1の実績と信頼を誇る旅行会社。

ビギナー冒険者ならば、彼らは世界中の地理に精通しているため、世話役・案内役として雇っておいて損はない。今は亡き会長は伝説の冒険者だったと言われている。

ただし、派遣された案内人の力量には差があるので運が悪いと、安全の保障はできないが・・・

ディスティニー・シード【Destiny Seed】

プレシャスの管理・保管を目的にしている財団。伝説の冒険者の1人が設立したとされている。

彼らの目的は、すべてのプレシャスを管理下に置き、安全に保管すること。冒険者としての特殊訓練を受けたエージェントを使い、プレシャスを探している。

己の私欲を満たすためだけの冒険に否定的で、冒険者たちの敵となり、エージェントたちは、たびたび対立する。