

SF 研 TRPG のローカルな用語を解説する場所です。

ロールプレイングモード [General]

NPC と PC のフィギュアをスクエアマップ上に配置し、位置関係をはっきりさせること。TV ゲームで Wizardry 風ダンジョンを歩いていた PC がアップになり、ムービーシーンに切り替わるイメージ。ダンジョン内にいる NPC はだいたい会話（ロールプレイ）の後に戦闘になることからこう呼ばれるようになった。

用例：

DM「扉を開けた？じゃあここからはロールプレイングモードで。」

PL「(こころこ)」

DM「おめーらイニシアチブ振るな!! 敵じゃなくて NPC だよ!!」

太い [General]

HP が高いこと。AC や防御力が高い時には堅いと言う。

用例：

まるまると太った Skeleton = HP がとても多い Skeleton のこと。D&D においては、HP の Hit Dice が最大値を取った Skeleton。

痛い [General]

攻撃力が高いこと

ペプシマン [D&D]

Astral construct のこと。

ウィザースアイ [D&D]

1round6 秒の戦闘にもかかわらず、魔法使いの人達が出来るだけ被害を最大化(仲間含む)するように魔法の効果範囲テンプレートの最適解を探すこと。ぴぴぴぴと効果音がする。

つやつやした [D&D]

Cha が高いこと。

もうガゼポ [D&D]

戦闘中、何もしないで手番を飛ばすこと。

ダイエット中 [D&D]

アンデッドのこと。

汚い・マンチ [D&D]

褒め言葉の中でも最上のもの。

人によって受け取り方が違うので、外で使うときは気をつけよう。

PK[D&D]

PC Kill。

SF 研内用語というより、D&D 用語。メリケン語。

TPK[D&D]

Total PC Kill。つまり全滅。

これもメリケン語。

メリケン [Global]

American なこと。

ドアが多い際に呪う対象。

用例：

DM「ドアを開けるとそこは大きな部屋でした。扉は6つほどあるね。」

PL「うおお、メエリケエエエン！」

n 人死んだ [D&D]

最大 HP に対するダメージの割合が $n/9$ 程度であることを示す。

分母が9なのは、冒険者は9つの命を持っているため。

いいやつだった [General]

PC が死にそうで、かつまだ死んでいない時に他の PL が言うセリフ。探査系キャラが単身偵察にいったときなどにも使う。いやまだ死んでないってば。

お金持ち [D&D]

Lich のこと。実際、宝は多い。

用例：

DM「そのウィザードは最近不死の力を身に着けた、という噂がある」

PL「うわぁ、お金持ちかよ」

M.S.A.E.[D&D]

誰がなんと言おうと Magic "S"ircle Against Evil の略 (By SKQ)

ゲーム脳 [General]

これらの用語を日常会話で使う人間のこと。さらに重度になると動物園などで動物を見たときに HD やアタックルーチンについて考えたりするようになる。

フィズる [D&D]

Cast Defensive に失敗して魔法が飛ぶこと。元は Fizzle だから日本語にしても動詞で語感がいい。Second Edition より前には Cast Defensive なんて無かったらしいよ。

->Round の頭に行動をあらかじめ決めておいて、自分が Spell を使う前に 1 ダメージでも食らうと必ず Spell は失敗でした。もちろん Spell も無くなる。

朝のお勉強 [D&D]

Wizard が朝に 1 時間かけて自分の Spellbook から呪文を覚えること。類義語に朝のお祈りがある。

縛る [D&D]

HP が -1 以下になった仲間の血を止める為に包帯を巻くこと。

オチュー [D&D]

Otyugh の多分間違った読み方。FF にオチューという名前が出てくるのは SF 研出身者が作ったから、らしい。

爆弾 [D&D]

モンスターが大量にいる時、何度も攻撃のダイスを振るのが面倒なので編み出されたまとめ振り方式。10 匹程度のモンスターの攻撃のダイスをたった 1 回のロールで決定する画期的な方法。攻撃が外れるときは 10 匹まとめて外れるが、当たるときはまとめて 10 匹分当たるので非常に危険。モンスターの種類によってオーガ爆弾、ワイト爆弾などモンスターの名前の後に「爆弾」をつけて呼ぶ。

水子 [D&D]

ダイスを振って Ability を決定した後で、目が低かった為にプレイヤーに見捨てられ、生まれることが出来なかったキャラクターのこと。

4d6 振りで 3 人分作って好きなものを選ぶ、という レギュレーション では一人の PC の裏で 2 人の水子が死んでいる事になる。

用例

水子を大量生産する = Ability の高いキャラクターを作るために猿のようにダイスを振り続けること

テレポート・ウィズ・エラー [D&D]

Wizard 5th Spell の Teleport のネガティブな呼び方。昔の Teleport は結構な確率で*いしのなかにいる* が起こったため、緊急時以外は使われる事はなかった。7th の Teleport without Error (その頃は Greater Teleport の名前はこれだった) との比較からこう呼ばれた。

1 命 [D&D]

金銭の単位で、1 命 =5000gp。死者を復活させる Raise Dead の Material Component が 5000GP なことから。また、高レベルになるとデスペナルティの無い True Resurrection (25000GP) で復活させることが多くなるため、単位が変わり、1 命 =25000GP になる。

心眼 [D&D]

視覚的な効果で 50% 以上の Miss Chance を持つ相手(i.e. Mirror Image)に対して、わざと目をつむることにより 50% に Miss Chance を下げること。特に、Blind Fight を持った生き物や、True Strike をかけた生き物によって用いられる。

でも心眼チャージは納得いかないんだよなあ。

Munchistic Four[D&D]

帝国キャンペーンにおいて、Ecker, Pascal, Zara, Abraham の四人組を指す言葉。

Lv15 の時、いま一む DM 渾身のシナリオを開始 4 時間程度で、しかも余裕で終わらせた。各々のタイトルは、

- ・ 今日 は 殴りシーアージ “ Munchameleon ”
- ・ 悪魔 “ Animunch Mage ”
- ・ 標準アクションが 2 回ないと死ぬ病気 “ Munchblade ”
- ・ 悪魔に対し Massive を出さないほうが稀 “ Fist of Munchiel ”

かっぱぐ [General]

持っているアイテムやお金を奪うこと。主として NPC やモンスターが PC のアイテムを奪う時に受身の形(かっぱがれる) で使われる。

用例

かっぱぎダンジョン : 序盤で PC のアイテムが全て奪われるシナリオ。もちろん、シナリオ終了後も奪われたものが返ってくる事は無い。

ヘイト値 [General]

ネットゲームなどではおなじみの言葉だが、ローカル用語としては GM から PC(または PL) への憎しみを表す。PC(PL) がマンチな行動をしたり、GM がワクワクしながら用意した危険を華麗にスルーしたりすると上がっていく。ヘイト値が高いとむやみやたらとモンスターに殴られるなど、理不尽な事が起こることもある。GM も人間だからね。

やはりネットゲームと同じく、PC が死んだり、酷い目にあったりすると少しだけ下がる。また、

PL にダイスを投げつけると下がる場合もある。が、だいたいまた同じような行動を行うため、すぐに元通りになることが多い。

ちゅるり [D&D]

Mindflayer が脳みそを吸う時の擬音。

用例

ちゅるりもあるよ = Mindflayer が出てきますよ、の意味。

G.O.M.I.[D&D]

敵のアタックロールに対して自分の AC が役に立たないこと。

この場合アタックロールは「1 か 20 チェック」になる。

ジーオーエムアイと発音するのがよい。

Technical に [General]

常識的に考えるとおかしいが、規則的に正しい事を主張する時に使う枕詞。

用例

A

B

俺

(D&D 4th では斜め移動も 1 マスと数えるので)Technical に A と B は俺から等距離の位置にいますよ？

ひまわり [General]

1 人のキャラクターがたくさん敵に囲まれてボコボコにされる様子を表す言葉。グリッド制のマップを使う TRPG で 8 方向を囲まれる姿がまるでひまわりの花のように見える事が語源。敵の大群の中に戦士が単身で突撃した時などに起こりやすい。

リアルひまわり [General]

1 人の GM がたくさんの PL に囲まれてボコボコにされる様子を表す言葉。グリッド制のマップを使う TRPG で 8 方向を囲まれる姿がまるでひまわりの花のように見える事が語源。GM がクソシナリオやクソ裁定を発動させた時に起こりやすい。