

## トリニティセブン RPG ルールサマリー

### スペシャリティオーダー (能力値)

**体術才質:**肉体や体力に関係する才質。

運動や追跡、敏捷性を問われる時に使用。

**解析才質:**魔力や術式を見抜き、分析する時に用いる才質。物事の調査や状況を把握する際にも使用。

**発動才質:**魔力発動の際の安定度や出力に関する才質。術式の成功率や判定にボーナスが加わる。

**支援才質:**他者の精神から場所・空間まで他のものに影響を与える才質。情報収集や状況操作にも使用。

**特殊才質:**他の魔道士が持っていない特異な才質。

### 判定 (P125)

#### ■基本的な考え方

PCは強力な魔道士なので、普通の人間が行う行為や非魔道士の一般人を無効化するなどの行為は判定するまでもなく成功。普通の人間では不可能なレベルの対処をする場合に判定を行う。

#### ■判定方法: D100 で行う

【能力値】 ≥ 【D 100 の結果】 → 成功

【能力値】 < 【D 100 の結果】 → 失敗

### トリニティロール (P22)

セッション中に一度だけ使用可。特殊才質で判定し、成功すると下記のいずれか1つの効果が発動。

- ・戦闘不能状態時に即座にHP1で復活
- ・発動/命中判定の失敗時に、判定を成功に変更
- ・ダメージダイスを振る時に、クリティカル効果を得る

### クリティカル (P126)

D100の結果が01～07の場合クリティカル(大成功)。

#### ●通常判定でのクリティカル

- ・HPかMPが最大値まで回復
- ・GMの負担とならない、かつシナリオの流れを阻害しない範囲で追加情報を開示

#### ●術式判定でのクリティカル

- ・判定した術式をMP消費せずに使用可能。
- ・ダメージ効果のある術式の場合、ダメージダイスを1つ「7」にすることができる。

### 特殊な場合でのD6時の「7」(P126)

クリティカル時、再接続時などにダメージロールのD6の値が「7」になった場合、「7」のダイスと別のダイスどれか1つの結果を乗算(掛け算)することができる。

### ファンブル (P127)

D100の結果が95～100の場合ファンブル(大失敗)。

#### ●通常判定でのファンブル

- ・HPかMPに1D6のダメージ
- ・GMやPCの負担とならない、かつシナリオの流れを阻害しない範囲でちょっとしたドジやコミカルな演出。

#### ●術式判定でのファンブル

- ・その術式が自動的に失敗し、通常の1.5倍のMPを消費
- ・次のラウンドのメインフェイズにファンブルした術式を発動できない
- ・次のラウンドの自身のメインフェイズまでフォロータイミングの行動ができない

#### ●ラッキーハブニングによるMP回復(選択ルール)

ファンブルした際に特殊なアクシデントが起きると、その場のPCやNPCのMPを2D6回復。※採用には参加者全員の了承が必要