



トリニティセブン

RPG

はじめに

アーカイブ

「書庫に接続、テーマを実行する！」

ようこそ魔道学園のひとつ、王立ビブリア学園へ。

キミは魔道士となるためにこの学園で魔道を学び、そして自身が追求するテーマを研究し、極めることになる。様々な魔道的事件の解決も。学生たちとの日々の交流も。本学園での勉学も。

全てはこの、キミ自身のテーマと魔道の探求のためでしかない。

テーマとは何かって？

それらは、いわゆる『七つの大罪』に属している。

キミの中に絶対的に存在していない概念。

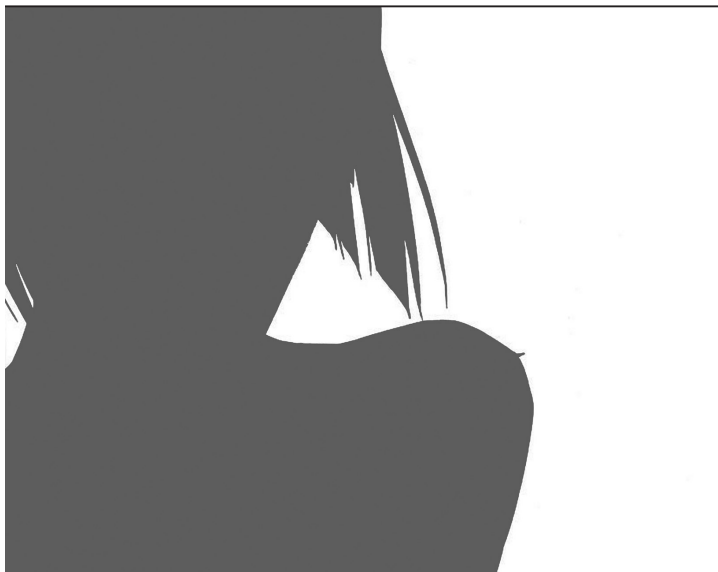
キミが全く理解できず、考えることも感じることもできないこと。

キミの常識には存在していないからこそ『魔道』というわけだ。

さあ、テーマは決まったかな？

だったら、キミはもう魔道士だ。
メイガス

早速そのテーマを実行して、キミだけの魔道を見せておくれ！



原作者から

はじめまして『トリニティセブン R P G』の世界ようこそ。

本書はコミック雑誌『ドラゴンエッジ』で連載されており、2014年にアニメ化、2017年、2019年には劇場版としてメディアミックスもされている『トリニティセブン』の世界を T R P G 化したものとなっています。

しかし、トリニティセブンについて知らなくても大丈夫。

このゲームは『全く知らない人でも楽しめる』ものとして、個性的な魔術で戦う魔道士のプレイを楽しんでいただける奥深いものとして制作されています。また、トリニティセブンしか知らず、T R P G を遊んだことがないという方も大丈夫。そういった方も楽しめるように難しい要素を取り除いてあります。つまり、全くトリニティセブンを知らない人も、トリニティセブンが大好きな人も、一緒に遊べるよう作られておりますので、どちらもご安心ください。もちろん、遊んでみた結果本編にも興味を持った方は是非、原作も楽しんでください。

さて、あなたたちは王立ヒリア学園所属の、凄腕^{メイガス}の魔道士です。既に魔道の研究においては優秀な成績を収めており、名だたる強敵魔道士や凶悪な魔物たちとも戦えるほどの強い魔道士です。そんなあなただからこそ、学園側から『魔道的で危険な事件を解決してほしい』という依頼が舞い込むこともあります。ここで言う魔道的な事件とは、簡単に言えば超常現象が発生している、ということですよ。

——山に魔物がいきなり大量に現れた。悪い魔道士が時空を歪めて世界を滅ぼそうとしている。国がひとつごとく消失した——。

これらはこの世界では割とよくある事件です。そういった、普通の人では如何ともし難い事件を解決するのが魔道士であるあなた。ご理解いただけましたでしょうか？ただ、これらの事件を綺麗に解決するのが魔道士の仕事ではありません。

その本分はあくまで『テーマの研究』。つまり、どんな状況であっても事件解決よりも優先されるのがテーマ研究なのです。

『正義』がテーマの人は、どんなに他人の正しいことがわからなくても『正義』っぽく振る舞わなければいけない。『友情』がテーマの人は、どんなに他人がどうでもよくても、仲間たちと『友情』を深める行動をとらなければいけない。『期待』がテーマの人は、どんなに他人に期待できなかつたとしても、誰かに『期待』をする態度をとり続ける。時としてこのテーマが事件解決の妨げになることもありすが、それでもそのテーマを実行し続けることこそが魔道に堕ちた人々、魔道士の使命であり宿命ということです。逆に言えば、この世のあらゆる事象や事件、この世に存在する全ての人々はあなたにとって『自身の研究を深めるためのもの』でしかありません。

簡単にまとめますと「1：あなたは学園所属の凄腕魔道士である」「2：不思議な事件を解決する役目がある」「3：テーマ研究を第一に考えて行動する」

これが『トリニティセブン R P G』の全容です。

さあ、それではこの不思議な魔道の世界をお楽しみください！

『トリニティセブン』原作者 サイトウケンジ

C O N T E N T S

はじめに.....	002
原作者から.....	003
1章 「トリニティセブンRPG」の世界ようこそ.....	005
2章 キャクターパート.....	019
サンプルキャラクター.....	026
名字表・名前表.....	040
3章 データパート.....	045
テーマシート.....	048
特徴表.....	077
特徴リスト.....	078
装備リスト.....	091
魔道表.....	095
術式リスト.....	099
4章 ルールパート.....	117
5章 戦闘パート.....	129
6章 ゲームマスターパート.....	143
エネミーリスト.....	151
7章 ワールドパート.....	159
キャラクター紹介.....	168
8章 シナリオパート.....	185
サンプルシナリオ①「魔道研究と狂気牙竜」.....	186
サンプルシナリオ②「円環図書館と破滅の影」.....	200
付録.....	
索引.....	218
戦闘ルールサマリー.....	220
ルールサマリー.....	221
キャラクターシート.....	222
あとがき.....	223

S T A F F L I S T

【原作／監修／執筆】

サイトウケンジ

【カバーイラスト】

奈央晃徳

【執筆補佐】

蛭岸準一（エクスライタース）

【ゲームデザイン】

泉川瀧人（エクスライタース）

【本文イラスト】

奈央晃徳
華尾ス太郎
阿倍野ちょこ
かんくろう

【カバーデザイン】

LIGHTNING

【本文デザイン】

江本昂紀（KADOKAWA）

【編集】

稲垣 健（KADOKAWA）
ドラゴンブック編集部

【スペシャルサンクス】

市村徹
うそうま
御門智（エクスライタース）
KADOKAWA ドラゴンエイジ編集部



1章

「トリニティセブンRPG」の 世界へようこそ

INTRODUCTION

トリニティセブンRPGとは？

『トリニティセブン』の世界へようこそ。これからあなたは魔道を探求する「魔道士^{マジカス}」として、異端の探求を専門とする学園「王立ヒブリア学園」の生徒となり、この世界にある不思議な力「魔道」に関わる事件に巻き込まれていくこととなります。『トリニティセブンRPG』は、そんな魔道に関わる事件を解決するために、魔道士であり、主人公である「あなた」が奔走するゲームです。

その世界は、一見我々の日常となんら変わりはありません。しかし、造られた異世界や禁忌の魔族が封印された遺跡、果ては神代の時代に納められた神話武装を護る神殿など、世の中には魔道に通じる何かが潜んでいます。そしてそれらは時に、あなたたち魔道士に牙を剥くこととなるでしょう。魔道事件を調査し、然るべき対応を行う。それがあなたたちの目的なのです。

そして、事件や調査を遂行する中で、魔道士として「テーマ」に沿って選択を迫られる時がくるでしょう。テーマとは、魔道士が探求すべき事柄。大いなる敵と対峙したとき、事態から逃げるか、仲間をかばうか、それとも立ち向かうか。それらの選択の全てにテーマは関わっています。テーマに沿った選択は、いずれあなたを救うかもしれません。たとえそれが、この世界を滅ぼす強大な魔族相手でも、魔道は可能性を否定しません。真に身を助けるのは、己が魔道なのです。

このゲームの遊び方

「トリニティセブンRPG」は、魔道士となり魔道に関わる事件を調査・解決するために努力するゲームです。この作品には、シナリオと状況の管理・進行をするGM、そして遊んでくれるプレイヤーがいれば、楽しむことができます。

簡単にまとめると、以下の4つになります。

① 紙とペン、この本を見ながらゲームを進めよう！

このゲームでは様々な情報が飛び交い、あなたの選択に影響を与えることでしょう。それらの出来事やキーワードを書き記しておくことが必要な場面があります。

そして、よくわからない用語が出てきたら、この本を見て確認をして進めるのが良いでしょう。この本には『トリニティセブンRPG』に必要な情報が記載されています。

② サイコロを振って、自分の運命を切り拓こう！

遊んでいる際に起きる出来事の中で、成功と失敗の判定をサイコロを使って決めることがあります。魔道士であるあなたの運命を左右するのは、その手のサイコロなのです。

『トリニティセブンRPG』は特に、サイコロにより導き出される結果の数値が極端に大きくなる場合があります。上手く用いれば、どんな状況でも必ず乗り越える力となることでしょう。

③ 他の参加者と協力してハッピーエンドを迎えよう！

このゲームでハッピーエンドを迎えるには、強大すぎる相手と向かい合わなければならないことがあります。場合によっては、あなた1人ではとても太刀打ちできないこともあります。そんなときは、参加者と協力し合い進めることで、世界を救うこともできるはずです。何より物語とは、人と人が紡ぎあうものです。主人公としてのあなたが「役割」を演じることで物語は進み、魔道士たちが力を合わせることで、ハッピーエンドへの道が拓けるのです。

④ 原作マンガを未読でも大丈夫

これはアプリゲームやTVゲームと違って「オフラインで遊ぶアログゲーム」です。「トリニティセブン」の世界に詳しい人、詳しくない人、様々な人が集まることでしょう。そんな中、原作にあった魔術やテーマなどが出てくることもあり、それらの設定が原作と異なることもあるかと思いますが。

『トリニティセブン R P G』では、この本に記載されている設定を正しいものとして扱います。また、詳しい人は原作の設定を他者に強要しないようにしましょう。みんなで楽しくプレイするためには、それぞれのプレイヤーのやりたいことを尊重する必要があります。

新米魔道士に向けて（初めての方へ）

『トリニティセブン』を初めて知った。アログゲームをやったことがない。そんなあなたも問題ありません。新米の魔道士の皆さま

に向けて、いくつかアドバイスをさせていただきます。

① 単語の意味がわからなくても大丈夫？

これは『トリニティセブン』という作品を元にしたゲームです。また、作中いくつも日常で聞き慣れない単語が現れます。

専門用語をはじめとして、ゲームのルールがわからなくなることもあるでしょう。もちろん、完ぺきに理解している必要はありません。最初から全てを理解することは難しいものです。また、失敗を怖がらず、この本を読み返して、徐々に慣れていってください。

② テーマを実行できるか不安

「テーマ」に沿った魔道の追求の中で、あなたは自分なりに頑張って進めていくだろうと思います。しかし、中には上手く行動できず、不安に感じることもあるでしょう。しかし、間違っていたり、上手く出来なくても落ち込むことはありません。誰しも最初から理想通りにはいかないので、一歩ずつ進んでいきましょう。もし困ったときは、自分が上手いと思うプレイヤーの行動を参考にするのも良いと思います。

③ キャラクターを演じるって難しそう……

キャラクターを作り、自分の代わりに世界で活躍してもらう。それが『トリニティセブン R P G』の主人公です。あなたの分身ともいえる主人公は、多種多様のテーマの中から1つを用いて魔道士として過ごしています。

あなたはそんなキャラクターに「なりきり」プレイを進めていきます。あなたが演じるのは、あなたの代わりに世界をカッコよく／可愛く探求し、救いをもたらす唯一無二の主人公。理想的に演じることが、たしかに難しいかもしれませんが。

しかし、失敗しても構いません。あなたらしい表現の魔道士こそ魅力的であり、このゲームの楽しみ方の1つなのです。

④ なりきりは出来るけど、それだけでいいの？

なりきりプレイが上手い人は、それだけでみんなに注目されます。上手い人のプレイほど、目が離せないものなのです。

そんななりきりの上手い方々は、ただキャラクターらしく話しているだけではありません。みんな「役割を演じている」のです。

ここで覚えておいていただきたいのは、物語をより良くするのは「ただなりきる」ことではなく「なりきりながらも役割を演じる」ことです。

例えば、役割を演じる2人の例を出してみしましょう。

——魔道の調査に出かけることになった2人。仮にこの2人をLさん、Aさんと呼ぶことにしましょう。

2人はそれぞれ、ゲームのプレイスタイルが異なります。その違いに注目して読んでみてください。

魔道事件の調査中に初めて出会ったとき……

Lさん…「おっ、こんなところで同業者に会うとは、奇遇ッスね。」

自分はLっていうッス。もしかして、地下迷宮を調べに来たスか？」

Aさん…「Aは名を名乗り、Lと同じ目的であることを告げるわけ。Lは私のどんな様ではないから、彼女の素性がわかるまで少し距離をとっている状態ね」

魔族の悪いボスが現れたとき……

Lさん…「さっそくお出ましッスね。流石にヤバそうな相手なんで、一度撤退したいところッスけど……どうするか、Aさん？」

Aさん…「この魔族が元凶なのだから、Aはボスに問答無用で殴りかかることにするわ」

Lさん…「おおう、やる気ッスね。そういうことなら自分も戦うッスよ！」

LさんとAさんは、2人とも違う「なりきり」方法でプレイしていました。

・Lさん

本人が「キャラクターらしく話す」ことができ、「調査にきたこと」「危ないから逃げよう」と提案」できている。

・Aさん

相手の反応に対して「自分がすべきことを共有」している。その際に「相手の提案に応えながら行動」できている。

「さんのような取り組み方が、一般的な「なりきりプレイ」に見えるかと思います。しかし、Aさんもまた「役割を演じて」いるのです。どちらも状況ややりたいことの伝え方は異なりますが、『トリニティセブン R P G』の世界に生きていることに変わりはありません。

なにより2人はお互いに、やりたいことを行いながらも参加者同士でコミュニケーションをとりながら進めています。今回のAさんは特に、相手にどういう理由で行動するのかを伝えているので、Lさんから「撤退したい」という提案をなぜ受け入れなかったのか、というのがLさんにも理解できるようになっていました。

このようになりきりには色々な伝え方があり、人それぞれなのです。正解はありませんし、自分の方法論を強要することはできません。『トリニティセブン R P G』では、そのどちらも実践して構いません。何よりも一番大事なのは、みんなで楽しくプレイすること。シナリオをクリアして、成功を共有することなのです。そのために必要なのが、参加者同士のコミュニケーション。失敗を許容する心。そして、魔道の可能性を信じることです。

熟練魔道士の皆さまへ（TRPG経験者の方々へ）

『トリニティセブン』を原作とするTRPGである本書では、ゲームに必要な情報を全て記載してあります。原作必読のゲームではないこと、原作設定よりも本書記載を優先して問題ないことを予めお伝えしておきます。とはいえ、原作準拠のため読みきれない点もあるかと思いますが、ご容赦いただければ幸いです。

また、このゲームでは多種多様なテーマを通じてのキャラクターを演じる面白さや、他のゲームではなかなかない規格外なダメージ数値など、ゲームを楽しんでもらえるような仕掛けを用意しています。初心者の方も楽しめるような作りになっているので、このゲームを入り口とし、TRPGの面白さを広めていく一助になればと思います。

本書の読み進め方

この本を手にとられた方には二パターンあるかと思っています。

①プレイヤーとしてキャラクターを作り、ゲーム進行のための考え方やルールを知りたい方。

②ゲームマスター（GM）として場面に相応しい判定を学んだり、円滑に進めるための考え方を知りたい方。また、時としてオリジナルシナリオを作成してみたい方。

この本の全てを読むには多くの時間が必要です。ここでは、少しでも早く遊びたい方のために 最低限読んでいただきたい箇所をご紹介します。

プレイヤー

- ・『トリニティセブンRPG』の『お約束』（P 11）
- ・テーマとセルフ（P 12）
- ・用語集（P 13）
- ・キャラクター作成（P 20）※サンプルキャラクターを使用する場合は必要ありません。
- ・サンプルキャラクター（P 26）
- ・セッションの進め方（P 118）
- ・判定方法（P 125）
- ・戦闘ルール（P 130）
- ・再接続（P 137）

GM

- ・『トリニティセブンRPG』の『お約束』（P 11）
- ・テーマとセルフ（P 12）
- ・用語集（P 13）
- ・セッションの進め方（P 118）
- ・判定方法（P 125）
- ・戦闘ルール（P 130）
- ・再接続（P 137）
- ・GMパート（P 144）
- ・シナリオ（P 186）※自作シナリオを使用する場合は参考にしてください。

おまけ

『トリニティセブンRPG』は本書掲載ルールを使用してのネット上への自作動画アップロードを許諾しています（本書がなくてもゲームが遊べるほどのデータを直接アップロードすることは許諾していません）。

そういった動画を閲覧していただくことで、より分かりやすくルールや進め方を覚えることができます。本書発売以降にTRPG動画制作チーム「うそつま卓」によって製作された動画がアップロードされる予定ですので、ご覧になってみてはいかがでしょうか。

うそつま公式Twitter

https://twitter.com/shiouda_trpg

うそつま卓投稿動画一覧

<https://www.nicovideo.jp/user/62037385>

『トリニティセブンRPG』の『お約束』

この『お約束』は『トリニティセブンRPG』をプレイする皆さんが知っていることで、よりゲームを楽しむためのものです。もし、このお約束を知らないまま参加するプレイヤーがいた場合には、GMが優しく分かりやすく伝えるといいでしょう。

①セッションの目的はその場の全員が楽しむことです。もちろん人によって楽しさは違いますが、お互いに話し合ったり、相手の行動の意図を考えたりすることで、より深い理解が得られることでしょう。

②セッション中は、GMの判断を最優先しましょう。GMは「その方が楽しい」と判断した場合はルールの変更をしても構いません。参加するプレイヤーの行動をよく聞いて、その場の全員が楽しくなる方向にGMはきちんと判断していきましょう。

③ルール運用を間違った場合、GMの判断で対応しましょう。参加するプレイヤーに意見を貰ったり、GMがその場限りのルールを設定したりするなどして、仲良く話し合っつてルールのミスを修正すれば大抵のことは問題ありません。

④『トリニティセブンRPG』の世界は、コミックやアニメで展開される『トリニティセブン』の世界のパラレルワールド（平行世界）として扱います。本書に掲載の世界観に関するテキストは公式のもですが、GMが自由に変更してもらって構いません。ただし、大幅に変更する場合は、あらかじめGMがプレイヤーに説明しておいた方が良いでしょう。

それでは良い物語を楽しんでください！



『テーマ』と『セルフ』

『トリニティセブン』の世界において、魔道士とは『テーマ』を追求する存在を言います。

『テーマ』とは何か？

それは本来の自分である『セルフ』から最も遠い、もしくは欠如しているモノ（感情、考え方など）のことです。

『セルフ』と『テーマ』の存在が遠ければ遠いほど、強大な力が生まれます。

一定以上を超えるとそれは『魔』と呼ばれ、通常の物理法則では成しえないような現象を起こします。

故に魔道士は『魔』を扱うために『テーマ』と『セルフ』の距離を保たなければいけません。

『テーマ』に『セルフ』が感化され、やがてそれが自然になってしまふ。また、『セルフ』が強く出すぎてしまい『テーマ』の実行を躊躇してしまふ。そうした状況に陥ってしまふと『魔』を生み出せなくなり、魔道士は魔道士としての機能を失ってしまうのです。

『テーマ』を実行しつつも『セルフ』を保ち続けること。この矛盾を抱えた存在こそが魔道士であると言えます。

この『トリニティセブンRPG』ではそれを再現するため、すべての魔道士に獲得しているテーマ一つにつき『テーマカード』を一枚配布します。

それには魔道士として実行すべき『テーマ』と保ち続けるべき『セルフ』が記載されています（アーカイブとテーマ…P.46）。

また、その矛盾を乗り越えることで魔道士はより深く自身の『魔』である『書庫』と接続するための手段、『再接続』を得ます。

『再接続』すること、魔道士はより強大な力を扱えるようになります（再接続…P.130）。



用語集

この用語集には、本書を含む『トリニティセブン R P G』における独自の用語がまとめられています。作中やセッションを進める上で用いられた言葉の意味を参照する際にご利用ください。

トリニティセブン関連

●書庫

傲慢、色欲、憤怒、嫉妬、強欲、暴食、怠惰の七種類の大罪が冠された、『魔』そのものの分類。高次元の階層に存在し物理的に到達することができないため、魔道士たちは意識・精神を飛ばすことで書庫に接続し魔力を得る。魔道士の研究する『テーマ』は、この七種類のいずれかに属している。

●魔力

人間が持つ、その世界に存在するための力。ほとんどの人間は持っているが、魔道士はこの魔力を高めることで通常使用することの出来ない、奇跡のような技や能力を使用出来る。

●魔道士

『魔』を探索し、求め、極める研究を続ける者。総じて人間としての『何か』が欠けている場合が多い。

●テーマ

本来の自分から最も遠いモノ（感情、考え方など）。これを研究し追求し実行することで、魔道士はより強大な魔力を得る。

●セルフ

本来の自分。正反対の存在であるテーマを実行しながらも、保ち続けなければならないもの。詳しくは『テーマとセルフ（P12）』参照。

●トリニティセブン

各書庫に一つずつ存在する、魔道の極致『魔道極法』を修めた者。『魔王』と共に世界を滅ぼすともされている、最強クラスの魔道士七人。当代のトリニティセブンは全員『王立ビブリア魔道学園』に属している。

●メイガスモード

魔道士が全力で術式を使用する、また戦闘する際に取る形態。魔道士の着衣は主に魔力で構成されている為、メイガスモードになることで着衣にも変化が起きる。

●王立魔道学園

世界に三つ存在する魔道士育成の機関。年齢出身問わず魔道士の素質ある者が集まり学んでいる。基本的に入学は学園側のスカウトによるもので、卒業に関しては本人の判断。もはや学園で学ぶことがないと判断した者は卒業し、個別の研究を進める。

●魔王

『魔』の王にして世界を終わらせる者。その存在は純粹な悪ではなく、力に目覚める前は一般的な人間として、あるいは普通の魔道士として生活している。魔王になるための力の結晶である魔王因子を持つ者を魔王候補と呼ぶ。

●○○図書館

魔王に破壊された他の世界の残滓にして、一つの小さな世界たる存在。内部には世界の力を宿した『神話武装』や強力な魔道の奥義が隠されている場合がある。それゆえに迷宮化し、強力な魔物が棲みついていることも。

●魔道事件

この世の中で発生している、一般的な人間には解決することのできない不可思議で超常的な事件。多くの場合は『魔』の力が関わっていることから、魔道事件と呼ばれる。魔道士はこの魔道事件に関わり、調査し、そこで得たものを研究することで自分の魔道を追求する。

●崩壊現象

この世界の存続が危つくなるレベルの危険な魔道事件、及びその際に発生する状況のこと。崩壊現象が発生してしまっている場合、それはその地域だけの問題ではなく世界が危ないことを意味してい

る。本編の「トリニティセブン」では割と頻繁に発生しているが、本来は大変危険な状況。

●アーティファクト

強い魔力のこもった道具、古くから存在する貴重な品など、所持するだけで魔道の研究が捗る物品。その魔力が暴走することで発生する魔道事件も多いので、所持には厳重な警戒が必要。

●魔物

魔道事件の際に現れる、人間の生命や魔力を食料にするバケモノ。多くの場合は影のように暗い姿をしており、群れを成して現れる。

●コードD

魔物の中でも強く驚異的な存在をこう呼ぶ。幻獣種、特にドラゴンの外見をしていることが多い。

●魔族

『魔』を追求した魔道士が人間を捨て魔物の体を得た者、もしくは超常的な概念が意志を持った者、魔物が進化し自意識が芽生えた者などの凄まじい魔力を持ち災害レベルにまで達した者。並の魔道士では太刀打ちできない。

●(魔)術式と魔法

この世界では「魔力を使用して様々な現象を起こす」ことを『魔

術』と呼び、世界の法則すら変えて全く別のルールを生み出すことを『魔法』と呼ぶ。

魔術を実行するための行程を登録したものを「術式^{マジック}」と呼ぶ。魔道士はこの『魔法』に達するために日々の研鑽と研究に励んでいるなお、一般人にはよく分からない分類なので仕方なく『魔法』と呼ぶこともあるが、内心は不本意である。

ゲーム関連

●ダイス(D)

サイコロのこと。「nDx」という表記がある場合、「n」はサイコロの個数で「x」はサイコロが何面体かを示している。

例えば、「2D6」という表記は六面体サイコロが二個という表記。詳しくは【判定方法(P125)】参照。

●セッション

一回のゲームプレイのこと。セッションは通常一人のGM(ゲームマスター)と一人から複数のプレイヤーによって遊ばれる。『トリニティセブンRPG』では一人一人の見せ場を作りやすい環境作りやプレイ時間の短縮の為、プレイヤー数は3人から4人程度を推奨している。【セッションの進め方(P118)】参照。

●GM(ゲームマスター)

セッションの進行役。シナリオを用意したり、判定の有無を判断したり、PCの行動の結果を考えたりと、映画監督のようにPC(プレイヤーキャラクター)の物語を彩る役割。【セッションの進め方(P118)】参照。

●PC(プレイヤーキャラクター)

プレイヤーが操るキャラクターのこと。時には第三者の視点から、時には同一存在とも言える自分の分身。

●NPC(ノンプレイヤーキャラクター)

一般的な学園の生徒やエネミーなど、GMが操るPC以外のキャラクターの総称。

●才質

魔道士の各分野に関する専門性を表すパラメータ。その魔道士の得意、不得意を表すもの。【パラメータについて(P21)】参照。

●HP(ヒットポイント)

どのくらいのダメージに耐えられるかの値。魔道士にとっては純粋な生命力というよりも存在力といった方が近い。【戦闘ルール(P130)】参照。

●MP（マジックポイント）

術式のうち、MPを消費することで使用できるものを扱うための値。術式を使用することに、術式に記載された数字だけ減少する。

【戦闘ルール（P130）参照。

●シナリオ

ゲームマスターが使用する、セッション中で展開されるストーリーやイベントが記載された映画の台本のようなもの。本書にも二篇収録されている。

●ハンドアウト

シナリオ内容によって、セッション開始前にプレイヤーに渡される個別の情報。PCのモチベーションや他参加者には明かせない秘密の目的などに深く関わっている場合が多く、他プレイヤーとは共有されない場合が多い。

●経験点

PCを成長させるためのポイント。セッション終了時に配布される。【成長について（P128）参照。

●割り算の記述

本書内で「（能力値）／（数値）」という記述が出た時は、その能力値を指定された数値で割ること。

●小数点以下の数字の処理

特に記載がない限り、小数点以下の数字は切り捨てになります。

●クリティカル

大成功のこと。基本的にはダイスの目が01～07であった場合を指す。通常よりも良い結果がもたらされる。【判定方法（P125）参照。

●ファンブル

大失敗のこと。基本的にはダイスの目が96～100であった場合を指す。失敗に加えて、通常よりも不利な状況になることが多い。【判定方法（P125）参照。

●ロール

TRPGにおける「ロール」とは以下の二種類のいずれかを指す。
①ROLL。ダイスを振ること。本書で「ロールする」と記述している時は主にこちらを指す。
②ROLE。役割や演技のこと。

●ロールプレイ

PCの立場になって行動をしたり、演技をしたりすること。具体例はP7参照。

●リプレイ

TRPGのセッションの結果を、戯曲のシナリオのようなテキスト形式や動画などで再構成したもの。

紅茶余談と囲み記事

リス「アラタ。ここではトリニティセブンRPGについてのちょっとしたコラムを語っていいと思います」

アラタ「うむ! よろしくな、リス」

リス「さて、本作『トリニティセブンRPG』は原作である『トリニティセブン 7人の魔書使い』の世界観や登場人物をベースとした、テーブルトークゲームのルールブックです」

アラタ「俺たちのいる世界がゲームになったってことだな。いやあ、すごいもんだなあ」

リス「はい、すごいことなんです。ですから、気を引き締めて授業を聞いてくださいね」

アラタ「む。わかった、がんばろう。それにしても、このゲームで活躍するのは俺たちじゃないんだろ?」

リス「そうですね。この王立ビブリア魔道学園に所属している、とても強い力を持った……それこそ、私たちトリニティセブンに引けを取らないほどの魔道士たちが主人公です」

アラタ「やっぱり、リスたち以外にも強い魔道士がいたんだ」

リス「はい。彼らや彼女らが敵でなくて本当に良かった。そう思えるほどの方たちなんです」

アラタ「ううむ。俺たちが色々している間に、他の魔道士たちも頑張ってくれていた、というわけか」

リス「もっとも、原作の世界とこの世界は位相がずれた場所となっています。わかりやすい言葉で言うと、パラレルワールド……でしょうか?」

アラタ「ということは……」

リス「はい。この世界ではどんなことが起きるのか、さっぱりわからないということです。時間軸もバラバラですので、たとえばアラタが学園に来たばかりだった場合でも、とくにリーゼさんがいたり、ユイさんが起きていたりすることもあります」

アラタ「おおう、つまり、なんだ。そういう細かいことは忘れて、ワイワイ楽しんでいる世界ってことなんだな」

リス「さすがです、アラタ。その細かいところは無視してノリだけで考える部分は魔道の研究においても大事ですよ」

アラタ「魔道の研究……いずれにせよ、それが一番大事なんだろう? このゲームでも」

リス「はい。我々魔道士にとって、魔道の、テーマの研究は何よりも優先されます。それこそ、命よりも大事です」

アラタ「と、なると……魔道事件に関わる魔道士たちも、そのテーマを研究しながら頑張るわけか」

リス「そうですね。テーマによっては、わざと敵の攻撃を受けたり、敵の味方をしたり、仲間の邪魔をしたり、心にもない提案をしたりなど、様々な行動を敢えてとらなければなりません」

アラタ「それはまた……大変なんだなあ、魔道士って」

リス「そんな、他人事みたい」

アラタ「ふむ。と、いうことは。俺が意図せずみんなを裸にしてしまうのも、テーマの研究だから仕方ない、ということに……!」

リス「なりません!」

原作関連書籍紹介

「トリニティセブン」の世界では王立ブリリア学園を中心に様々なキャラクターが多様な物語を展開しています。ここではそんな「トリニティセブン」の関連書籍を紹介します。また各書籍情報にあるQRコードにアクセスすると、試し読みができるページにアクセスできます。まだ読んでいない作品があったら、ぜひチェックしてみてください！

トリニティセブン レヴィ忍伝

原作：サイトウケンジ
作画：華尾ス太郎
キャラクター原案：奈央晃徳



トリニティセブン リーゼクロニクル

原作：サイトウケンジ
作画：阿倍野ちよこ
キャラクター原案：奈央晃徳



トリニティセブン 7人の魔書使い

原作：サイトウケンジ
作画：奈央晃徳



トリニティセブン 公式ガイドブック 叢智の書

編：ドラゴンエイジ編集部



トリニティセブン 7人の魔書使い The Novel

著：サイトウケンジ
イラスト：奈央晃徳



トリニティセブン セブントイズ

原作：サイトウケンジ
作画：森みさき
キャラクター原案：奈央晃徳



トリニティセブンさん

原作：サイトウケンジ
作画：森みさき
キャラクター原案：奈央晃徳

