
Myth & Renaissance 3.1

このペーパーは、新しい RPG をつくる会のオリジナル TRPG システム『Myth & Renaissance 3rd』(以下 M&R) の修正・追加ルールを記載しているものです。正式な改訂版として、ルール改訂、データ変更などを盛り込んだ 3.5 版を発刊する予定でしたが、満足のいく完成度ではないため、この夏コミでは見送ることにしました。代わりに、ルールブックで欠落していた部分の追記、修正などを少し盛り込み、正式な改訂版ではなかなかページを割けないプレイのヒントや、ルールに関する注釈などをぎざっと書くことにしました。まとまりのない構成になっておりますが、ご容赦ください。

システムをお持ちではない方は、当サークルのブースにてお求めいただくか、新しい RPG をつくる会のウェブサイトルールを掲載しておりますので、そちらをご参照ください。

ルール変更

祈り

祈りを行うことができる条件に以下の項目を加えます。

- ・祈りを捧げる神の試練を達成していること

シナリオ終了時に取得できる経験値

以下のように変更します。

取得経験値 = キャラクターが獲得した DF + 目標達成によるボーナス + ロールプレイによるボーナス + ファンブル/クリティカルボーナス

目標達成によるボーナスは、セッションの貢献度に応じて、キャラクターごとに個別に指定してもよいです。例えば、特に活躍したキャラクターには、他のプレイヤーよりも 2 点ほど多く与えるなどです。目安としては、少なくとも 1 点、多くても 10 点までで、通常程度の達成であれば 5 点程度がよいでしょう。ロールプレイによるボーナスはルールブックの通り、多くてもキャラクターレベルまでとなります。

ファンブル/クリティカルボーナスは、セッション中、いずれかの PC にファンブルが発生した場合に 1

点、クリティカルが発生した場合に 1 点が、PC 全員に与えられます。これらは回数、PC 数に関わらず 1 点ですが、ファンブルとクリティカルが起こったときのみ、合計で 2 点となります。DF を使用して起こした場合でも、ボーナスは発生します。これは、ファンブル、クリティカルがセッションを盛り上げたことに對するおまけのようなものです。

追加データ

祭神の解説

闇の神々のアグノイアの解説が抜け落ちていたため、以下のとおり追加します。

【アグノイア】

アグノイアは盲目、愚かさ、怠惰をつかさどる女神です。プロワの妹とも言われていますが、プロワにも謎が多いため、真偽のほどは分かっていません。世界に混沌をもたらす活動的な姉に対して、アグノイアは目立った活動はほとんどしないとされています。しかし、それゆえに気づかぬうちに、影響を受けてしまうことが多いようです。アグノイアの影響を受けたものは、変化を非常に嫌悪し、盲目的に今までの習慣を繰り返したがるようになります。体を壊すのを分かっているのに劇物の摂取を続けるなどといった、極端な中毒症状もアグノイアの影響を受けていると考えられています。

アグノイアが人の姿で描かれる場合は、ボロをまとった、目に輝きのない若い女性であることが多いです。

データ修正・注釈

最新の解説【アトゥクシア】

司るものがフォボスと一部で重複しているため、以下の通りに修正します。

アトゥクシアが司るのは、絶望、失意、不運です。

奇跡『小天秤』

ルールブックでは効果が分かりにくいので解説を加えます。この奇跡を使うと、対象となる人物がどの神の加護を受けているかを知ることができます。ただし、分かるのは加護のうち1つのみです。複数の加護を持っている場合は、ルールブック p84~p85 の神データの中で、光の神々から順番にみて、**一番初めにある神の加護のみ**です。例えば、フォトス1レベル、フー1レベル、コロナ1レベルの3レベルのキャラクターに対して小天秤を使った場合、フォトスとフーとコロナの中で表の上位に存在する神を探します。フォトスが3番目、フーが5番目、コロナが29番目のので、結果として、フォトスの加護を持っていることが分かります。この奇跡によって、対象の加護が闇の神々あるいは新しい神々だとわかった場合は、同時に光の神々や薄明かりの神々の加護がないことも分かります。そのため、邪神や魔神の信者を特定する際によく使われます。

キャラクターの作り方

M&R では、神の加護を選択することで、キャラクターの能力値が決まります。能力値から取得できるスキル、特殊能力の上限が決まるため、神の加護の選択は、キャラクターの個性に大きく影響を与えます。それゆえ、キャラクターメイクでは、どの神の加護を選択するかで悩むことが多々あります。ここでは、そんな悩みを解消する方法をご紹介します。これ以外にもありうろと思えますので、あくまで目安程度にお考えください。

・キャラクターイメージから選ぶ

現在のところ、筆者の周辺では最も採用されている方法です。作りたいキャラクターのイメージが固まっている場合は、神データの中の象徴にマッチするものがないかを探していきます。いくつかピックアップしたら、神の紹介のページを読んで、最終決定をします。2レベル以上の場合、複数の神を選択することが可能なので、組み合わせることによって、イメージを調整することができます。

たとえば、主神メガスを選択すると、非常に厳格なキャラクターのイメージになるため、メガスとフォトスを組み合わせて、少しそれを和らげるといった感じです。（もっとも、フォトスも非常に厳格な一面がありますが。）

また、神のイメージとして比較的柔軟な解釈ができる神を選択することで、多少はプレイがしやすくなります。この点で好まれているのは、水の神アーニウ

エルや火の神フーです。光の神々の中でも比較的上位の神々ですが、それほど厳格なイメージがなく、性格面として水は知的、火は情熱的、とキャラクター像としてとらえやすく、能力値も特化しやすく、神の試練も達成しやすいため、使い勝手がよくなっています。初めての方で、どれを選んでよいかわからないなら、この2つから選んでみてはいかがでしょうか。

・奇跡から選ぶ

特にイメージもなく、マスターからも指定がない場合は、奇跡表などを見て、使ってみたい奇跡がないかを探してみましょう。気に入ったものがあれば、発動値を確認して、発動が可能な能力値になるように神の加護を選択し、能力値を整えていきます。

奇跡から見た場合のオススメの神は、小奇跡がある神です。小奇跡は DF ではなく、MP で発動することと、奇跡を発動するための特殊能力が不要である（＝スキルポイントを節約できる）ことから、かなりの使い勝手がよいです。小奇跡の効果自体はそれほど強力でないことも多いですが、MP を有効に使えるのは有利です。小奇跡の中でオススメは、メガスの「小天秤」、フォトスの「まばゆい光」です。これらの奇跡は、発動値が低い割に、効果が中奇跡並みに強力になっています。尋問など口頭での調査の必要なシナリオにおいて、活躍することでしょう。

神の試練から選ぶ

あらかじめマスターからシナリオの内容を聞いている場合は、シナリオの方向性と合致している試練がある神を選択する方法もあります。奇跡が使えないキャラクター場合でも、DF はダイスを操作することに使えますので、決して無駄にはなりません。

光の神々の試練は汎用的で達成しやすいものが多い一方、薄明かりの神々の試練は限定的で難易度が高めのものが多いです。特に、スピリアの試練はかなり難しいので、取得 DF が高めになっています。スピリアをとる場合は注意しましょう。ソラ、アデュエルも条件が他人（マスター）任せになる部分があるため、やや難しくなっています。マスター側で、シナリオの導入などに使うのも手です。

幸運レート

M&R の特徴的なルールの一つに幸運レートがあります。幸運レートはキャラクターの運に味付けをするためにあり、幸運レートの割り振りによって、キャラクターに個性を出すことができます。例えば、幸運レートをすべてのマスに均一に入れた場合、ダイス目によって効果値が変動することがほとんどなくなります。一方で、12に近い数値に割り振ることができ

る限界の数値を割り振って言った場合は、効果値に幅がでます。前者のキャラクターの方は、判定で安定した効果値を出せる一方で、上限も限られており、格下相手にはめっぽう強く、格上の相手にはめっぽう弱くなります。後者の場合は、格下の相手に負ける可能性も出てきますが、格上の相手に勝つ可能性も出てきます。M&R はレベルの格差がはっきりと出やすいため、格上と戦うつもりであれば、後者の割り振りにしておいた方がよいでしょう。一方マスター側は、PC の敵として出す NPC に前者のように割り振ることで、数値の処理を早めることもできます。

シナリオの作り方

M&R は、RPG として現代人と違う世界認識、価値観を持つキャラクターをプレイする新鮮さを楽しむことと、それによって自分たち現代人の感覚を違った切り口からとらえようとするを目的として作られています。そのため、突き詰めていくと一般的なファンタジー RPG では珍しいロールプレイとこれまでのプレイ経験を生かして、プレイヤーと違った世界認識、価値観を持つキャラクターの思考を掘り下げていくことが必要になってきます。初めから、M&R の舞台となるオーランの一般人をロールプレイすることはほぼ不可能なので、マスターもプレイヤーもシステムに段階的に、M&R の世界に慣れ親しんでいくことをオススメします。M&R の本当の面白さを感じるようになるまでにしばらくプレイが必要になりますが、途中で投げ出さないように頑張ってください。

初めての方対象の場合

まず、ルールに慣れたいという初めての方は、簡単な邪心信者を退治するシナリオをやってみてはいかがでしょうか？ PC は、聖都にいる司祭もしくは聖戦士で、上位の司祭から、近郊の村で邪神（＝闇の神々）の信者が悪事を働いているという情報をもとに、調査に行くというはじまり方をします。この導入の形式は、M&R のシナリオではよくあるパターンです。悪事を働いている邪神信者は度の神でも構いません。神データの闇の神々の中に悪事を働きそうな神がたくさんいるので、イメージに合いそうな神を選択するとよいでしょう。重要なのは、その神に対応する簡単な伝承をつくっておくことです。伝承はどんなものでもよいですが、これからシナリオで起こることとある程度（完全に一致しない方がよい）近いものがよいでしょう。例えば、「邪大昔に△△村で大規模な地割れが起き大勢の村人が亡くなった。」とかいう具合です。この伝承は PC たちの事件解決のヒントになります。PC は地割れから地震を想像することができ、地震を象徴としているのは邪神ディスだと考えていくことができます。しかし、一方で地震以外でも地割れが起きて

いることも考えられます。その場合は、実は別の邪神の仕業だったということになります。その場合は、別の伝承を用意してもよいでしょう。伝承通りの展開にするかどうかはシナリオをどう作るかなので、皆さんにお任せします。

「なぜ伝承が必要なのか？」ですが、M&R のオーランには現実世界に存在し、我々にとって当たり前である科学が一般には存在しません。正確には、存在はしていますが、一般人はほとんど知られておらず、異端視されています。そのため、オーラン人にとって、神話や伝承に示されている過去の記録や光や闇の神々といった神様の性質が、我々にとっての科学に相当するのです。したがって、ロジカルに原因究明をするためには、神話や伝承によって類推される神々の性質が必要不可欠なのです。「過去にこの神様はこういうことをしたから、今回もこの神様がこういうことをしたのだろう」とか、「この神様はこういうことはいないから、この神がしたことではないのだろう」といった推測をしながら、PC は事件を解明していくのです。初めてのプレイヤーにはなかなか難しいので、マスターから「神話」スキル（神が直接登場する場合）や「伝承」スキル（神が直接搭乗者ない場合）で判定を要求して、「○○の神がこういうことをしたことがある」あるいは「○○の神の奇跡にこういうのがある」と推測自体を与えてもよいでしょう。判定ではなくて、高位の NPC からそのようなヒントを与えるというのもありです。

それ以外は、一般的なファンタジー RPG のシナリオと同様につくることができます。M&R として肝になる部分は、最後に、PC たちに指示を与えた司祭に報告をするパートを設けることです。そして、PC たちに M&R の世界理解で、起こったことを説明してもらうのです。このときに先程の昔話が生きてきます。

例えば、病気が流行っていた場合は、単に病気が蔓延していたというのではなくて、「病の神ポネロスの力が働いて村人が治癒の難しい病気になっておりました。ポネロスの奇跡の媒体となっていたのは村に大量にいたネズミでした。そして、そのネズミを放ったポネロスの信者が数名いたが、すべて捕縛しております」といった具合です。このような報告シーンをやっておくと、後のセッションで魔神の信者に出会ったときにプレイヤーが対処しやすくなります。基本ルールブックに収録されているリプレイは、このパターンに近いので、プレイヤーに読んでもらおうとよいでしょう。また、基本ルールブックに収録されているシナリオは比較的初心者にもやりやすいでしょうから、こちらをプレイされるのもよいでしょう。

ルールに慣れてきた方対象の場合

ルールに慣れてきたという方は、次のステップとして魔神の信者との遭遇シナリオをやってみるとよいでしょう。シナリオの進行自体は邪神の時と同じで構いません。ただ、魔神と邪神とはある部分で大きく異なります。邪神は M&R の世界オーランの一般人でもその存在を認識をしていて、邪神が引き起こす現象の力の源を神の存在によって説明しています。つまり、先程の例だと、「病の神が力を及ぼしたから病気になる」というような説明です。一方で、魔神の引き起こす現象は、一般的に知られている神の奇跡とかけ離れた現象であることがあり、また一般的に知られているような信仰の形とかけ離れています。特に、信仰における大きな違いは、邪神の信者は邪神の信者なりに、オーランで一般的に信じられている神話体系の中で、禁忌とされた神を信仰をしているだけですが、魔神の信者は神話体系の中にないものを信仰しており、この点が大きく違います。PC は自分たちの概念ではにわかに理解できないものに遭遇し、シナリオの最後で、報告を行うことになります。その報告の際に、オーランの世界の中で一般的な世界解釈、つまり神がいてその神の力によって現象が起きているという解釈に基づいて、今まで見たことないような現象に対する説明を考える必要が出てきます。現代人の感覚で言うと、超常現象を目の当たりにして、科学的に説明がつかないといった感じでしょうか。このシーンは、ルールブックのリブレイ小説にも出てきますので、そちらをご参考ください。また、頒布しているシナリオ集にも魔神の登場するさまざまなシナリオが掲載されております。シナリオが思いつかないという方はご参考にされてみてはいかがでしょうか？

魔神と何度か遭遇した方対象の場合

魔神信者と何回も遭遇して、彼らの引き起こす現象を神の力によって説明をできたらなら、もう立派なオーラン人です。たまには物理現象を離れて、心の問題を取り扱ってみてはいかがでしょうか。このペーパーと同時に頒布されたリブレイ『罪と罰』では、オーランの罪の概念をテーマに取り上げています。オーランの罪の概念から考えたときの魔神像は、また少し違ったものになります。

マスタリング

「神話」スキル判定

「神話」スキルによる判定は M&R において重要な判定になります。M&R における神話は現代人の物理法則、常識的な判断などさまざまなところにみられ、オーラン人はおおむね神話によって是か非か判断していると言っても過言でないでしょう。オーランにおいて常識的な行為は何か、一般的におこりうる現象とその説明はすべて神話に依拠しています。そのため、マスターは「神話」判定を積極的にプレイヤーに求めることでプレイを円滑にすることができます。

神の試練

「試練の発見」は取得 DF が少なく、PC の行動指針にもつながるので、マスター側から積極的に与えていくのもよいでしょう。特に低レベルキャラクターは、DF が少なくほとんどの奇跡が使えない状況でスタートします。一方で、「試練の達成」は、取得 DF が多いので慎重に判断するのもあります。

新しい RPG をつくる会について

M&R の紹介については前項でおしまいです。ここからは新しい RPG をつくる会の紹介になります。

『新しい RPG をつくる会』は、TRPG システムの創作を中心とし、TRPG の可能性を追及する活動を行っているサークルです。コミケで新作を発表し、ウェブページ上で新作の既刊のシステムのデータなど

新しいRPGをつくる会
を公表しています。

新しい RPG をつくる会 HP

<http://www.ne.jp/asahi/logical/dreamers/>