

# 第1章 キャラクター

このセクションではキャラクターの持つ能力と、キャラクターの作成を解説します。

## 1.1 レベル

『Myth & Renaissance』には、**加護レベル**と**キャラクターレベル**の2種類のレベルがあります。

**加護レベル**はキャラクターが受けている祭神の加護の強さを表す数値です。『Myth & Renaissance』の世界では、キャラクターは必ず1つ以上の祭神の加護を受けています。複数の祭神の加護を受けることができ、それぞれの祭神ごとに加護レベルを設定します。祭神については祭神データを参照してください。

**キャラクターレベル**は加護のレベルの合計値です。

キャラクター作成は、キャラクターレベルを祭神の加護レベルに割り振ることから始まります。加護を受けている祭神の種類とレベルによって、キャラクターの能力値やイメージが、ある程度決まるので慎重に選びましょう。

経験値が0の初期キャラクターは、加護レベル、キャラクターレベルともに1レベルになります。

~~~~~  
今回はキャラクターレベルが1レベルのキャラクターを作ることにします。幸運なキャラクターにしようと考えたので、ルカの加護を選びました。キャラクターレベルが1であるため、ルカの加護に1レベルを割り振っておしまいです。  
~~~~~

## 1.2 能力値

**能力値**とはキャラクターの能力を数値化したものです。以下の8つの能力値があります。

### 「知力」

キャラクターの記憶力を表す値です。知識があるかどうかの判定などに使用します。

### 「心力」

キャラクターの心の強さを表す値です。奇跡を扱う時などに使用します。

### 「体力」

キャラクターの肉体の強さを表す値です。力の大きさ、体の強靭さに関係する判定に使用します。

### 「幸運」

キャラクターの運の良さを表す値です。すべての判定結果に影響を与えます。

### 「魅力」

キャラクターの魅力や集中力を表す値です。交渉などの判定に使用します。

### 「運動」

キャラクターの運動能力、すばやさ、器用さを表す値です。格闘や潜伏の判定などに使用します。

### 「判断」

キャラクターの判断力、頭の回転のよさを表す値です。観察や技術の判定などに使用します。

### 「総合」

キャラクターの総合的な能力を表す値です。すべての能力が試されるような判定で使用します。

## 1.3 能力値の決め方

「知力」、「心力」、「体力」、「幸運」の4つの能力値を**基本能力値**と呼びます。基本能力値は**初期値**と**祭神の加護による上昇値**の合計になります。残りの4つの能力値は、基本能力値から計算で求めます。

### 基本能力値の決め方

初めに、初期値の割り振りを行います。**好きな2つの値に5、残りの2つに4**を割り振ってください。決まった初期値に、加護による上昇値を加えます。

**基本能力値 = 初期値 + 祭神の加護による上昇値**

上昇値は祭神データに記載されている数値で、祭神ごと、能力値ごとに定められています（祭神によって

はマイナスもあります)。記載されている上昇値は加護レベル1レベルあたりの値です。加護レベルが2レベル以上の場合や複数の祭神の加護がある場合、加護による上昇は累積します。

## 残りの能力値の決め方

残りの能力値は以下の計算により決まります。

「魅力」=「心力」+2 + 「体力」+2  
「運動」=「体力」+2 + 「知力」+2  
「判断」=「知力」÷2 + 「心力」÷2  
「総合」=「知力」÷3 + 「心力」÷3 + 「体力」÷3

『Myth & Renaissance』では、特に断りのない場合は、**小数点以下の端数はすべて第1位で四捨五入します**。また、割り算を行うごとに四捨五入してください。

(例えば、「心力」が3、「体力」が3の場合、「魅力」=3÷2+3÷2=1.5+1.5⇒2+2=4とします。)

~~~~~

まず、基本能力値の初期値を割り振ります。運と心の強いキャラクターにしたいので、「幸運」と「心力」を5にしました。残りの「知力」「体力」は4になります。ルカの加護による上昇値は「知力」が0、「心力」、「体力」、「幸運」が2です。初期値と上昇値を足して、「知力」が4、「心力」が7、「体力」が6、「幸運」が7になりました。

次に残りの4つの能力値を計算します。「心力」÷2=3.5、「体力」÷2=3なので「魅力」の能力値は4+3=7となります。同様に「運動」=2+3=5、「判断」=2+4=6、「総合」=1+2+2=5となりました。

~~~~~

## 1. 4 パラメータの決定

能力値の以外にキャラクターの状況を表す数値があります。この数値をパラメータと呼びます。パラメータは能力値と異なり、ゲーム内で頻繁に変動します。パラメータは以下の4つです。

### 「HP」

キャラクターの肉体の耐久性を表すパラメータです。ダメージを受けると減少していき、負の値にもなります。負の値になるとキャラクターは気絶します。HPは1日に1点ずつ回復します。

HP = 「体力」×2

### 「MP」

キャラクターの精神の耐久性を表すパラメータです。奇跡を使用するとき消費しますが、負の値にはなりません。0点になると気絶します。MPは6時間以上の睡眠をとると、全回復します。

MP = 「心力」

### 「TP」 (Time Point : 時間点)

TPはキャラクターの集中力や限られた時間内での行動力を表すパラメータです。シナリオ中で時間制限などを設けたい場合や緊迫した場面で、GMがキャラクターに付与します。これにより、行動回数の制限を与え、場に緊張感を与えることができます。

時間制限や緊迫した状況(戦闘など)で判定を行う場合に「魅力」依存(「魅力」の何分の1など、状況に応じてGMが判断)でGMがキャラクターに付与します。このTPがキャラクターに付与されている場合、**なにか判定を行うたびにTPを1点消費します**。TPを消費できない場合は判定を行えません。

TPは時間制限や緊迫した状況が解除された場合になくなります。また、余ったTPは次回に繰り越されることはありません。また、TPが付与されていない場合は、TPを消費することによって使える特殊能力を使用することができません。

キャラクターシートのTP欄は、通常は空けておき、GMから指示があった場合に、数値を記入して使います。

### 「DF」 (Divine Favor : 神の寵愛)

DFは神性な力の大きさを表すパラメータです。DFには祭神と同じく、光、薄明かり、闇、魔の4つの属性があります。

DFは、「**神の試練**」を達成することで取得でき、取得したDFを使用すれば、超常現象を起こすことができます。何らかの理由で、DFが0になってしまったキャラクターは世界から消滅してしまいます。神の力を失ったため、その肉体、精神を保てなくなってしまうからです。

**キャラクターの初期DFは、そのキャラクターの取得している加護の属性と同じになります。**

**また、キャラクターのDFの合計は、「心力」が上限になります**。DFを取得できる条件を満たしても、

上限を超えて、DFを取得することはできません。

詳しくは、2章の2.4『DFの取得』および2.5『DFの使用』を参照してください。

HPは「体力」の2倍なので12、MPは「心力」と同値なので7です。TPはキャラクターメイキングの時点では計算の必要がないので空白しておきます。初期DFは祭神の加護と同じなので、ルカ1レベルから光のDF1を獲得します。

神の試練については表に記載されているものをそのまま使います。ルカの試練は「いかなる過酷な状況でも、希望を失わない」です。これらもキャラクターシートに記入しておきます。

## 1.5 スキル

スキルは、ある行為に対する熟練のことです。スキルにはランクがあり、スキルランクと呼びます。スキルランクはスキルポイントを消費することによって上昇させます。スキルランク1につき+1のボーナスを関連する判定で得ることができます。

### スキルポイント

キャラクターが保有しているスキルポイントは「**知力**」+「**総合**」です。キャラクターレベルが上昇し、能力値が上昇することによって、上昇分だけのスキルポイントを新たに得ることが出来ます。スキルポイントは使わずにためておくこともできます。

### スキルランクの上昇

スキルポイントを消費することにより、スキルランクを上昇させることが出来ます。1ランクにつき1点のスキルポイントを消費します。

### スキルランクの習得上限

スキルはそのキャラクターのキャラクターレベルまでしか習得できません。キャラクターレベルが5レベルのキャラクターでは、スキルランクの最大が5になります。

スキルポイントは「知力」+「総合」=4+6=9点です。これを消費してスキルを修得します。「心理」を1ランク、「意志」を1ランク、「感覚」を1ランク、「観察」を1ランク取って4点使いました。

5点は後述の特殊能力にとっておきます。

## 1.6 特殊能力

「奇跡を使うことができる」、「打たれ強い」といったキャラクターの持つ特殊な力のことを特殊能力と呼びます。特殊能力はスキルポイントを消費することで、取得します。個々の特殊能力の内容と取得条件、必要なスキルポイントは特殊能力表を参照してください。

スキルポイントを5点残しておいたので、5点分の特殊能力を取得できます。より強い奇跡を使うキャラクターにしたいので、5点のスキルポイントで、中奇跡を使うことができるようになる特殊能力「祭神の力」を取りました。これで、スキルポイントは0になりました。

## 1.7 幸運レート

『Myth & Renaissance』では、同じであっても能力値でも、異常に強運なキャラクターや、運に影響されにくいキャラクターなど、キャラクターの持つ運の要素にも幅を持たせたキャラクターメイキングができるようになっています。

2D6で判定を行います。ダイス目をそのまま判定の結果に適用しません。**幸運レート**と呼ばれる表で、ダイス目を、判定結果を表す数値に変換します。判定結果を表す数値は、判定値と呼ばれます。幸運レートの上段がダイス目、下段が上段のダイス目に対応する判定値です。

幸運レートには、3~12までのダイス目に対して、合計で「**キャラクターレベル×5+幸運×2.5（四捨五入）**」になるように数値を割り当てます。ここで割り当てた数値が判定値になります。

割り当てる数はダイス目の大きい方がより多くの数が割り当てられているようにしなければなりません。また、割り振ることのできる数値は「**キャラクターレベル+5**」までです。

12の欄には2カ所記載する部分がありますが、割り当てた数値を「/」の左側に、その数値に幸運を加

えた値を「/」の右側に書き込みます。

~~~~~  
キャラクターの運のバランスを決める幸運レートを決めます。キャラクターレベル1、「幸運」7なので、23点の数値を割り振ります。判定結果の差を大きくしようと思しますので、なるべく値をばらけさせるように割り振ることにしました。そこで「3」には0を、「12」には割り振れる上限の6を割り振りました。

~~~~~  
残りもバランスを見ながら割り振って、「3」が0、「4」、「5」が1、「6」、「7」、「8」が2、「9」、「10」、「11」、が3、「12」が6となりました。  
~~~~~

---

## 1. 8 プロフィール

---

幸運レートまでの作成が終わった、データの作成はほぼおしまいです。続いて、プロフィール、設定、装備品などを記入します。

### 名前

キャラクターには通常の名前（姓名）のほかに、生まれたときに神としての名前がつけられます。

これを、『神名』と呼びます。日常生活で使われるときはめったにありませんが、神事に関するを行うとき、奇跡を用いる時などには、この名前が用いられます。『神名』は、加護を受けている祭神の名の一部を使ってつけられることが多いです。

神の力を否定し、科学の力を信じるキャラクターの中には、『神名』を捨てる者もいます。

名前は現実世界のどんな言語の名前でも構いません。漢字、カタカナ、ひらがな、アルファベット、その他発音できるならどんな文字を用いてもいいです。また、名前の表記や発音により出身地が特定されることはありません。有名な家ならば別ですが、また、どのような文字で表記しても字が読める全てのキャラクターはその名前を読むことができます。

### 職業

一般的な職業は農民、狩人、職人、神官、司祭です。都市部ではこのほかに給仕、作家、芸人などのサービス業に従事する者もいます。他には職業といえるかは微妙ですが、旅人などもいます。彼らは旅のプロフェッショナルで、物を運ぶという大事な仕事を取り扱っています。どのような職業にも協会があり、その職業についている人は協会に所属しているのが普通です。

協会はサービスの向上と価格設定、そのためのノウハウ作りや情報源としての働きを担っています。協会に所属していない人はその業界でモグリと呼ばれ、嫌われています。

### 所持金

作成時のキャラクターの所持金は10万 Ph です。

~~~~~  
まず、名前を決めます。ロジャーという名前にしました。続いて、神名を決めます。ルカなので、ルキウスという神名にしました。

1レベルのキャラクターなので、見習い司祭という設定にしました。職業欄に見習い司祭と書きます。

~~~~~  
所持金の10万 Ph で装備品を購入し、残りのプロフィールを記入すると、見習い司祭ロジャーの誕生です。  
~~~~~

---

## 1. 9 キャラクターの成長

---

キャラクターは試練や苦難を乗り越えることで、強くなることができます。キャラクターがどれぐらい経験をつんできたかを経験値という数値で表します。経験値が規定の数に達すると、キャラクターはレベルアップします。

### レベルアップの手順

セッション中に「神の試練」を成就した祭神の加護レベルを1上げます。これによって、能力値が上昇するため、能力値の再計算を行います。HPや幸運レートなども必要に応じて書き換えます。また、能力値が上昇することによって、スキルポイントも変わりますので、必要に応じてスキルや特殊能力の取得を行ってください。

### シナリオ終了時に取得できる経験値

シナリオ終了時に取得できる経験値はおおむね次のようになります。

#### 取得経験値

**= 敵 NPC が消費したDFの合計 × 2**

**- PC が消費したDFの合計**

**+ 目的達成によるボーナス**

**+ ロールプレイによるボーナス**

これが一人分の経験値になります。

目標達成によるボーナスとロールプレイによるボーナスはそれぞれ、最大でもキャラクターレベル以下にとどめておくのが適当です。

経験値とレベルの関係は別表を参照してください。