

第3章 戦闘ルール

『Myth & Renaissance』の舞台は平和な世界ですが、時として武力による解決が行われることもあります。この章では、そのような場面のルールを解説します。

3.1 装備

どのキャラクターも銃器を除くすべての装備品を身につけることができますが、装備品を扱うためには次の2つの条件を満たさねばなりません。

- ・ 装備品の重量合計が「体力」×3以下である。
- ・ 片手武器、盾、鎧の重量はそれぞれ「体力」以下である。
- ・ 両手武器の重量は「体力」×2以下である。

この条件を満たしているときに限り、キャラクターは装備品を扱うことができます。

3.2 戦闘の基本

戦闘の開始時に、キャラクターは魅力に等しいTPを付与されます。この際、不意打ちを受けたなど不利な状況から戦闘がスタートした場合などは、GMは必要に応じて付与するTPを変えてもかまいません。

~~~~~  
暗い古道を進んでいたPCたちは、気づかないうちに山賊の団に後をつけられていました。GMはプレイヤーに、聞き耳の判定を指示しましたが、全員失敗。誰一人気が付かず、歩き続けて狭い岩場に差し掛かったとき、山賊がPCたちに襲い掛かりました。

~~~~~  
通常の戦闘であれば、GMが「魅力」に等しいTPを付与するのですが、不意打ちであることを考慮して、TPを「魅力」の半分、と指示しました。TPが少ないと、手で押されたときに非常に不利になりやすいです。果たして、PCたちは無事だったのでしょうか？
~~~~~

TPは戦闘時以外にも付与して使うことができます。

限られた時間内でPCが行動をとる場合、行動の回数を規定することができます。

例えば、日が落ちてからPCが足を運んで調査を行

う場合、あらかじめPCに「魅力」の1/10などのTPを付与して、限られた回数だけ判定を行って調査ができるようにしておけば、セッションの進行をスムーズにすることができます。

また、追いかけてくる闇の司祭から逃げる際に、GMとの対抗判定に2回勝てば、逃げられるとした場合に、判定回数をTPで与えることで、キャラクターの行動の速さ、相手から逃げる工夫をする回数の差を表現することができます。

### 戦闘中の行動とアクション

戦闘の行動順は「運動」の値が高いキャラクターからです。「運動」が同じ値なら、「幸運」を比較し、それで同じならば同時行動になります。自分の順番になったキャラクターは、以下の行動を1ラウンドにそれぞれ1回だけ好きな順番で行うことができます。

#### ・ 攻撃などの行動

攻撃、奇跡を使う、追加移動、何もしないなどの何らかのアクションを取ることができます。

#### ・ 行動遅延

具体的に順番を指定して（～のあとや、～と同時など）行動を遅らせることができます。

### 戦闘に用いる基準値

戦闘では「命中値」、「回避値」というパラメータを用いて攻撃の成否を判定します。

**命中値 = 運動 + (攻撃もしくは射撃) スキルランク + 武器・鎧の命中ボーナス**

**回避値 = 運動 + (軽業) スキルランク + 武器・鎧の回避ボーナス**

ダメージを計算する際には、「攻撃値」および「防御値」を用います。

**攻撃値 = 武器の重量 + 武器・鎧の攻撃値ボーナス**

**防御値 = 鎧の重量 + 武器・鎧の防御値ボーナス**

## TP の消費

戦闘中に判定を行うたびに、TP を 1 消費します。武器・防具ごとに消費 TP が記載されている場合があります。その装備を身につけている間は、行動の内容に関わらず（戦闘行動でなくても）、記述されている **TP を余分に消費**します。

すべてのキャラクターが行動を終えたら、1 ラウンドが終了します（1 ラウンドは 10 秒です）。1 ラウンドが終了しても TP は回復しません。その TP のままで、次のラウンドが始まります。

戦闘を進め、すべてのキャラクターの TP が 0 になったら、次のターンになります。ターンが変わると、すべてのキャラクターは TP の値が「魅力」まで回復します。ターンが変わると、行動順を再度、決定します。

---

## 3. 3 戦闘ルール

---

攻撃側と防御側で対抗判定を行い、攻撃の成否を決定します。

・ **攻撃側の効果値 = 命中値 + 判定値**

・ **防御側の効果値 = 回避値 + 判定値**

**攻撃側の効果値 ≥ 防御側の効果値** のとき、攻撃は成功です。

### 攻撃が成功した場合

攻撃側が再度、判定値を出し、防御側にダメージを与えます。

**ダメージ = 攻撃側の攻撃値 + 攻撃側の判定値 - 防御側の防御値**

計算結果が 0 以下の場合は、ダメージは 0 になります。

### 攻撃が失敗した場合

ダメージを与えることはできません。

## 命中判定時に攻撃側にクリティカルが発生した場合

ダメージ計算の際に、さらにもう 1 回判定値を出し、両方の判定値をダメージ加えます。

---

## 3. 4 気絶、死亡

---

キャラクターの HP が 0 を下回るとキャラクターは**気絶**します。気絶したキャラクターは、手当てや奇跡により、目を覚ますまで、一切の行動をとることができません。

気絶したキャラクターの意識を取り戻させるには、キャラクターが受けたダメージ（= 最大 HP - 現在 HP）を目標値として、薬草学もしくは医学の判定を行います。成功すれば、意識を取り戻します（HP は回復しません）。失敗した場合は 1 点のダメージを受けます。また、奇跡により、HP が 0 以上に回復した場合も、意識を取り戻します。

キャラクターの HP が「幸運」を下回るとキャラクターは**死亡**します。死亡したキャラクターは奇跡以外の方法では復活することはありません。

キャラクターを気絶もしくは死亡させるダメージを与えた攻撃では DF を獲得することができません。DF を獲得できるのは、気絶もしくは死亡した後にダメージを与えた攻撃からになります。