

第4章 奇跡と祈り

この章では『Myth & Renaissance』の世界を特徴づけている奇跡を解説します。

4. 1 奇跡とは？

オーランの人々は祭神の寵愛によって、超常現象を引き起こすことができます。

奇跡には規模によって3つの種類に分けられます。

・小奇跡

誰でも使うことのできるおまじないのようなものです。使用することで、ちょっとだけキャラクターにとって都合のいいことが起こります。

・中奇跡

司祭が儀式を行うことによって起こすことのできる超常現象です。単に「奇跡」と呼ばれることもあります。

・大奇跡

複数の司祭が儀式を行うことで起こすことのできる大規模な超常現象です。

4. 2 奇跡を使う

奇跡を使うには次の3つの条件を満たす必要があります。

- ・行使しようとする奇跡が、加護を受けている祭神の奇跡であること。
- ・必要なDFまたはMPを持っていること。
(DFの場合は属性が一致している必要があります。)
- ・中奇跡、大奇跡を使う場合は、特殊能力「祭神の力」を持っていること。

奇跡ごとに定められた**発動値**と呼ばれる値を目標値として発動判定を行い、成功すれば、奇跡が発動します。

「奇跡の発動の基準値」

= 「心力」 + 「スキルランク」 + 「加護レベル」

「奇跡の発動の効果値」 = 「心力」 +

「スキルランク」 + 「加護レベル」 + 「判定値」

大奇跡の場合は、行使にかかわるすべてのキャラクターが判定を行います。すべてのキャラクターの効果値を合計し、その値が発動値を上回れば、奇跡が発動します。大奇跡に参加できるキャラクターの人数は、参加するキャラクターの中で、その奇跡を司る祭神の加護レベルが最低のキャラクターの加護レベルに等しい人数が最大となります。

奇跡を使用するときに使用する能力値は「心力」、技能は「奇跡」ですが、いくつかの祭神の奇跡では、これとは違う能力値やスキルを使用することもあります。

例：リンリン（魅力）、エオローテ（幸運）など

4. 3 奇跡の対抗判定

奇跡の中には相手にかけるものもあります。この場合、対抗判定を行います。奇跡の発動判定を行い、発動した場合に限り、後手（＝奇跡の対象）が、その発動判定の効果値を対象に対抗判定をします。

「後手側の基準値」

= 「心力」 + 「奇跡スキルランク」

「後手側の効果値」

= 「心力」 + 「奇跡スキルランク」 + 「判定値」

後手側が使えるスキルは「奇跡」です。ダメージを与える奇跡の場合は、奇跡を射撃武器として扱い、通常の攻撃と同じ手順で処理を行います。

奇跡によるダメージは防御値でダメージを減少させることができません。

4. 4 奇跡が失敗したとき

奇跡の発動に失敗した場合、その反動によりキャラクターはMPを失います。失うMPは発動値と効果値の差分になります。

「失うMP」＝「発動値」－「効果値」

奇跡の発動に失敗した場合は、DFは消費されません。大奇跡の発動に失敗した場合、行使にかかわったすべてのキャラクターがMPを失います。

MPが0になったキャラクターは6時間意識を失います。

4. 5 奇跡の範囲、距離など

奇跡には発動の効果範囲、距離、タイミング、効果時間があります。

・ **効果範囲**・・・**効果の及ぶ範囲のことです。**

「1つ」は1つの物体、「1体」は1つの生き物、「自分」は自分、「範囲」は効果地点から最大で奇跡を使うキャラクターの「心力」メートルの円もしくは球の内部に存在する全ての生き物に効果があります。「範囲」では、効果半径を好きな大きさにすることができます。

・ **距離**・・・**有効な距離のことです。**

「接触」は触れている対象、「近距離」は最大で、奇跡を使うキャラクターの「心力」に等しいメートルまでの範囲内が有効な距離になります。距離は好きな大きさにすることができます。

・ **タイミング**・・・**発動できるタイミングです。**

「通常」は通常のアクションと同じです。「瞬間」は攻撃を受けたときなど、相手の行動にレスポンスして使うことができます。

・ **効果時間**・・・**奇跡の効果が持続する時間です。**

「-」と記載差入れている場合は、効果は一瞬です。秒」は奇跡を使ったキャラクターの「心力」×10秒だけ効果を持続します。「分」は奇跡を使ったキャラクターの「心力」に等しい分数だけ効果を持続します。

例：冬の奇跡「吹雪」の場合

奇跡「吹雪」は、効果範囲が「範囲」、距離が「近距離」、タイミングが「通常」、効果時間が「-」です。この場合、効果の範囲の起点が、「近距離」内でその起点から「範囲」に奇跡の効果が発生します。

「心力」が12のキャラクターの場合、奇跡を行使したキャラクターから12メートル以内に発生起点を指定します。効果はその起点から最大で半径12メートルの範囲で発生します。効果範囲に入っている場合は、奇跡を行使したものも影響を受けます。

キャラクターから発生起点までの距離、効果範囲の半径は12メートル以内で選ぶことができます。

4. 6 祈り

奇跡とは別に、キャラクターは神に祈りをささげることで、超常現象を起こすことができます。

祈りを使うには次の2つの条件を満たす必要があります。

- ・ **祈りをささげる神に対する信仰をもっていること。**
- ・ **必要なDFまたはMPを持っていること。**

奇跡を使うことができる特殊能力は必要ありません。

祈りの効果は様々です。プレイヤーはGMに起こしたい現象を告げ、内容によってGMは発動値と消費DFを決定します。(近い内容の奇跡が存在する場合は、それよりも3高い発動値、消費DFを設定すべきです。より具体的、より高度、より条件の複雑な祈りほど発動地と消費DFを高くします。また、消費DFは祈りをささげる神と同じ属性のDFでなければなりません。)

決定したら、GMは消費DFをプレイヤーに教えますが、この発動値はプレイヤーに教えてはいけません。キャラクターが消費する以上(同じでもよい)のDFを持っている場合は、判定を行います。

「祈りの発動の基準値」＝「心力」＋「加護レベル」

**「祈りの発動の効果値」＝「心力」＋「加護レベル」
＋「判定値」**

効果値が発動値を超えた場合は、祈りは無事に神に届き、神は祈りを叶えます。祈りのあいまいな部分は、GMが判断し、どのような現象が起こるかを決定しま

す。効果値が発動値を下回った場合、祈りは正しく届かず、不完全な形か、誤った形で祈りが叶えられます。どのような現象が起こるかは、GMが決定します。

祈りは、判定の成否にかかわらず、DFを消費します。また、祈りでDFを失い、DFが0になった場合、キャラクターは即座に消滅してしまいます。