

## ◆ T&T 簡易ルール

### ① 戦闘ルール

T&T では戦闘において、毎戦闘ターン、敵との攻撃力を比べ合います。

武器の攻撃力（ダイスを振って出た目に修正値を足します）に個人修正を足したもののどうしを比べて、低いほうが差分のダメージを受けます。ただし、防具を着けていれば、防御点のぶんだけダメージは軽減されます。ダメージは耐久度を減らし、耐久度が0になれば死にます。

戦士である場合は、武器ひとつにつき経験レベルと同じ数だけ、ダイスを増やして戦うことができます。また、防具の扱いもうまく、防御点が2倍になります。

### ② セービングロール (SR)

SR は物事の成否を決めるために行う、判定行為です。

プレイヤーはダイス2個を振り、ゼロ目が出たら振り足していきます。最終的な合計値に能力値を足した値が、目標値（本文に記載があります）に到達して

いたら成功、していなければ失敗です。

ただし、ダイスの目の合計値が3だった場合は、自動的失敗になります。

SR に失敗して、それが自動的失敗でなかったとき、人間はSRをやり直すことができます。

### ③ モンスターレート (MR)

敵の強さはMRで表されることがあります。MRは敵の強さ兼ヒットポイントです。

戦闘時、毎戦闘ターンごとに敵は  $\{(MR \text{ の } 10 \text{ 分の } 1) + 1 \text{ 個}\}$  のダイスを振ります。出た目の合計に、MRの半分（端数切りあげ）を修正値として足したものが、その戦闘ターンの敵の攻撃力になります。これを、主人公キャラクターの攻撃力と比べます。

MRは敵の生命力をも示します。ダメージを受けるとこの値が減り、敵の修正値は新たなMRの半分の値になります（ダイスの数は変わりません）。MRが0になると敵は死にます。