

## キャラクター能力

FHR では作ろうとしているキャラクターをある程度イメージしておいた方が望ましい。というのも、最初のプロフィールからして、その PC の能力を決定付けるような要素が多いからである。また、どちらかという年齢を重ねた方が扱い易いようにデザインされていることは、あらかじめお断りしておく。

キャラクターの能力を決定する前に、GM はどうしても決めなければならない重要な事項がある。それはゲーム時間を「聖帝追悼戦」が前か後か？ である。終戦暦最後の大きな出来事であり、これにより秩序が大きく変わった地域がある。これは種族の選択範囲に影響を与えることもあるため、必ず一番最初に決定しなければならない。

### プロフィール

キャラクターの種族や体格・年齢をここで決定する。実は、ここで決めることが PC の能力を大きく左右する。特にヒューマン以外の種族を選んだ場合、はっきり能力は固定されるので、それを踏まえて PC を作成すること。

### 基本特性

キャラクターがもつ先天的な能力をここで決定する。そのベースはプロフィールであるが、種族にヒューマンを選んでいるのであれば、かなり自由にデータを定めることが可能である。種族に迷った時はヒューマンにしておけば、思った通りのキャラクターをここで実現できる可能性が高い。

### 経験評価

キャラクターがもつ後天的な能力をここで決定する。いうまでもないが、年齢を重ねている方が経験を積んでいるはずだ・という観点に立つため、年若い PC を作ろうと思ったプレイヤーはちょっと不満に思うかもしれない。しかし、それが FHR の特徴でもある。

### 新たな旅立ち

数値的なデータがまとまったら、PC に名前を付けて出来上がりだ。GM のチェックを経て、全プレイヤーが PC を作成するまで、しばし待つことにしよう。ここでは、サンプルキャラクターを何人が紹介もしている。

---

## キャラクター能力

---