

プロフィール

ここではキャラクターの能力の大枠を決定付ける基本的なデータを決定する。ここで決めたことはその後の能力決定に大きく左右されるので、よく考えて決定したい。どうしたらいいか迷ってしまった場合は、ヒューマンの青年期か壮年期をお勧めする（性別とサイズはお好みで）。これが一番選択肢が広い組み合わせだからだ。

種族と性別

まず最初に種族を決定しなければならない。PC としては選択出来るのは、7つの種族から選択が可能である。種族は、PC の能力に大きな影響を与えるのでよく考えた方がよい。特に亜人間種族の能力は大きく限定されるので、自由に PC を作っていきたいと思うのであれば、ヒューマンを選択することを推奨する。

また自分自身の種族と同時に、どの種族社会で生まれ育ったのかも決める必要がある。通常の場合、自身の種族と同じ種族社会出身ということになる。キャラクターに特殊な設定を決めたい場合は、GM に相談して許可を得た上で、どの種族社会で育ったのかを選択する。

種族と出身社会を決めることで、キャラクターには幾つかの先天的特徴が備わる。これについても、以下に示すが、このうち「先天的特徴」は自分が選択した種族のものを無条件で得る。継承確率が記述されているが、これは混血種族の場合に用いる値で、純血種族の場合は無視してよい。身体的な特徴や能力などが、ここには含まれる。

以下の記述には「先天的」と対比される「後天的特徴」は無いが、出身社会を決めることにより、これ以降で習得できるスキルなどが決定されることが相当する。

純血種族

まずゲーム上のデータとして、PC が選択できる7つの種族について、以下にはまとめられている。ここには事務的に種族の簡単な説明と、先天的特徴が記述されている。

先天的特徴には「継承」というデータが付記されているが、純血種族ならば全く気にしなくて良い。これは混血種族の場合に必要なデータで、この数値が高いほど混血の子供にもその特徴が引き継がれやすいことを表している。

さらに PC の出身社会を決める上での情報と、外見的特徴を決める民族（呼び方は種族により様々）については、別ページにまとめている。この部分は背景世界の成り立ちにも大きく影響する部分なので、GM がリアスターグ以外の世界を背景にしようとしている場合、その設定を踏まえて決める必要がある部分である。

各種族の説明部分には、様々な外見の異なる民族のことも記述されている。ルール上 禁じられていない限り、どんな民族を選んでもいいし、どんな民族との混血も可能だが、種族と異なり、民族によるルール上の能力差は存在しない。あくまで文化や外見などを決める要素に過ぎないことに注意すること。

リアスターグにおいては、魔道大戦が終わるまでの間、人間（ヒューマン）以外の種族は存在しなかった。戦いに参加した妖精（慈母神の使い）と人間との間に生まれた子供が数を増やし淘汰された結果、現在の6つの亜人間種族にまとまった、というのが歴史的な背景となる。それゆえ、

亜人間種族は慈母神に対し、母とでもいうべき感情をどこかに持っている。

リアスターグに生きる PC を作る場合でも、その PC が生きる時期が「聖帝追悼戦」の前か後かを、GM は最初に決定しなければならない。この出来事の前後で世界背景がいくつか変わっているためである。

なお、ゲームのルールは、この聖帝追悼戦前後の時期（終戦暦 500 年前後～新旅暦以降）を前提としている。公式には新旅暦が始まって以降の出来事は、ほとんど決まっていない（PC が作る歴史でもある）が、終戦暦時期の出来事はかなり過去のものも決まっているため、古い時代を舞台にすることは不可能ではない。しかし現状ではそこまでルールではフォローしないので、古い時代を舞台としたい場合、GM と PL が細かく時代考証の必要があるかもしれない。

■ヒューマン

世界で最も人口比の多い種族。様々な気候風土に柔軟に適応できるため、全世界に版図を広げた（それ以外の種族は生活する場に何らかの条件があり、それなくして生活できないのである）。平均的な体格は身長 160cm 前後・体重 60kg 前後、平均寿命は 60 歳前後である。

■先天的特徴

適応能力（継承：－）

いかなる環境の中でも、生活していけるように適用できる。他の種族は、多かれ少なかれ、自分に合わない環境で長い年月を過ごすことが出来ない。ヒューマンが世界各地で繁栄することが出来た最大の要因。他種族と混血した場合、この特徴は失われる。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のヒューマン社会

→新旅暦のヒューマン社会

■ウィング

背中に大きな白い翼を持ち飛行可能な種族。翼は完全に背中にたたむことが可能で、そうして服を着たときの外見はヒューマンと変わらない。翼を失うと、その命をも失う。風の感じられない場所に長時間いられない性質がある。

平均的な体格は身長 160cm 前後・体重 50kg 前後、平均寿命は 50 歳前後である。翼があっても、なお同じ身長のヒューマンより体重は軽い。

■先天的特徴

翼（継承：5 / 12）

背中に翼が生えており、それで自由に飛行できる。自由に背中に折りたたむことも可能で、そうすると外見的にはヒューマンと変わらなくなる。翼が片方だけでももがれた場合、そのウィングは絶命する。ウィングを片親に持つ混血種族の場合、継承判定のために振った 2d6 が 5 以下だったら、翼は生えているがそれを背中にたたむことができなくなる。

鳥の目（継承：5）

非常に高い視力を持っている。このため、遠くを見通す必要のあるチェックに +5 の修正を得られる。ただし、周囲が暗い場合、この修正は得られない（マイナスの修正になるわけではない）。

風の心 (継承：10)

自由に行動できることを尊ぶ。このため、頭ごなしに上から指図されることを極端に嫌う。また、自由に飛ぶことの出来ない場所が苦手である。このため、地下や屋内に継続して3日いるたびに、目標値20の精神レジストチェックをしなければならず、これに失敗するとそこから脱出できるまで、【意思】が半減し、精神集中が不可能になる。さらに3日その状態が続くと、今度は【生命】も半減し、さらに3日続くと【希望】も半減する。さらに4日続くたびに、ソウルパワーが-1される(0になれば死亡する)。この状態になると、空気の流れを敏感に感じ取れるようになり、少しでも空気の流れがあるところに行こうとする。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のウィング社会

→新旅暦のウィング社会

■エルフ

細身で細長い耳が特徴の種族。非常に長命であり、いまだに寿命で死んだ者はいない。森で生活しており、長期間 森から離れると体調が崩れる。時間間隔が、他の種族より大きくずれているところもあるが、これは仕方が無いことであろう。

平均的な体格は 身長 180cm 前後・体重 60kg 前後、前述したように寿命は無い。

■先天的特徴

細長い耳 (継承：6 / 9)

明らかにヒューマンとは異なる細長い耳を持っている。聴覚に優れており、聴覚を用いるチェックに+5の修正を得られる。 混血種族が継承する場合、2d6が6以下ならエルフに比べると 他種族の耳に近いが、よく見れば混血だと分かる・・という程度の外観となる。この場合、聴覚を用いるチェックへのプラス修正は得られない。

菜食主義 (継承：8)

主義・・というか、肉を消化できないため、必然的に菜食主義となる。好き嫌いの問題ではないので、エルフに肉を勧めるのは大変に失礼であることを覚えておくが良い。

森の心 (継承：10)

森に住み、森を愛する心を持っている。森・・しいては自然を破壊する者に激しい憎悪を覚える。必要な分の狩りは認めるが、彼らの目の前でそうしたことをする者はいない。 また、10年以上 森から離れると、精神的に激しく不安定になる。具体的には、1年以上継続して森でゆっくり休まない限り、【意思】が半分になり、精神集中が不可能になる。さらに10年そのままだと、今度は【生命】も半分になってしまい、さらに10年そのままだと【希望】も半分になる。さらに10年経過するたびに、ソウルパワーが-1される(0になれば死亡する)。この状態になると、森の匂いや気配がある方に少しでも向かおうとする。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のエルフ社会

→新旅暦のエルフ社会

■ドワーフ

小柄でずんぐりとしていて、髭が印象的な小人の種族。肉体的な能力に優れているが、彼らに有名にしているのは 職人としての技である。そのために都合のいい地下に巨大な都市を築いて、日夜 自分の技に磨きをかけている。

平均的な体格は、身長が 140cm 前後・体重が 50kg 前後。平均寿命は 120 歳前後である。

■先天的特徴

暗視 (継承：10)

暗闇の中でも、不自由なくものを見通せる。100 ディソルト (約 180 m) 先まで見通せるが、光源があると その周囲は霧がかかったようになり、きちんと視認できなくなる。この能力のおかげで、ドワーフたちは明かりが無くても、各種の鉱脈を掘り進むことが可能である。ドワーフの混血種族が、特徴を継承する場合、継承判定時の $2d6 \times 10$ ディソルトが、可視範囲となる。

大食漢 (継承：9)

その体格からは想像もつかないほど飲み食いしないと、満足できない。ヒューマンの 5 人前ぐらいが、彼らの標準である。総食事量がこれを満たせない日が 3 日続くと、次の日から【意思】が半分になり、精神集中が不可能になる。さらに 3 日続くと【生命】が半分になり、さらに 3 日続くと【希望】が半分になる。さらに 4 日続くと そのたびにソウルパワーが -1 される (0 になれば死亡する)。この状態になると、食べられるものであれば何でも口に入れようとしてしまう。

髭の誇り (継承：6)

男女どちらであっても、1 日に 1/8 ウォルト (約 3 cm) ぐらいのペースで髭が生える。豊かな髭はドワーフの誇りである。髭を剃られた姿を見られるのは、大変な屈辱であり、ドワーフの法律でも、極刑に位置する。この屈辱を受けた場合、その姿を見た者とは二度と顔を合わさないようにするドワーフが大半である。ヒューマン社会で生活するドワーフの中には、このためにドワーフ社会にいられらなくなった者もいるのは事実である。ドワーフ社会出身でなければ、髭が生えるペースが速いだけで、髭に対してこうした思い入れが無くても構わない。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のドワーフ社会

→新旅暦のドワーフ社会

■ホビット

見た目はヒューマンの子供と変わらない小人の種族。身体的な素早さと、類稀なる強運に恵まれるが、非常に強い好奇心を持っていて、これが周囲に悲劇や喜劇をよくもたらす。草原で生活していたこともあり、長期間 草原から離れていると体調が崩れる。

平均的な体格は、身長が 120cm 前後・体重が 30kg 前後。平均寿命は 50 歳前後である。

■先天的特徴

好奇心 (継承：12)

強い好奇心を持つ。初めて見るものであれば、それがどんなに怪しそうなものでも、実際に触ってみなければ気がすまなくなる。それを見てから 1 オード (約 10 分) ごとに目標値 20 の精神レジストチェックをしなければならぬ。これに成功すれば好奇心を我慢でき、連続して 3 回成功すれば、好奇心は収まる。だが失敗したら、次に成功するまで、他の何よりもそれに触れることを優先して、行動しなければならない。

草の息吹 (継承：10)

草原の中にいると、心が安らぐ。しかし、半年以上 そうした環境に身をおかなかった場合、【意思】が半減し、精神集中が不可能になる。さらに半年続くと【生命】が半減し、さらに半年続くと【希望】も半減する。さらに半年続くと、そのたびにソウルパワーが -1 される (0 になったら死亡する)。

強運 (継承：5)

並外れた運の強さを持っている。何らかのチェックに失敗したときに、同じ条件による《幸運》チェックが可能になる。これに成功すれば、元のチェックに成功したことにできる。これは1日にソウルパワーの回数まで可能で、1つのチェックに複数回この効果を適用しても構わない。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のホビット社会

→新旅暦のホビット社会

■ピクシー

他種族の手のひらに乗る程度の大きさの種族。音楽と踊りが大好きで陽気。魔法を使う技にも長ける。多くは森の奥に潜んでおり、エルフと同様森から長期間離れると体調を崩す。性別的に女性しか存在しないことも知られている。

平均的な体格は、身長が 15cm 前後・体重が 0.5kg 前後。平均寿命は 300 歳前後である。

■先天的特徴

踊り好き

音楽が耳に入ったら、それがどんな種類のものであれ、それに合わせて踊りたくなる。1 オードごとに目標値 20 の精神レジストチェックをしなければならない。これに成功すれば我慢でき、3 回連続で成功すればもうチェックをしなくても済む。しかし一度でも失敗すると、音楽が止まるまで踊り明かそうとする。この間、精神集中ができなくなる。

高い魔力

体内に高い魔力を有している。通常、MP の自然回復は 1 日に 1 ポイントだが、ピクシーだけは 1 ディソード (約 1 時間半、1 日は 16 ディソード) ごとに 1 ポイント回復できる。つまり、放っておいても、1 日に 16 ポイント回復できることになる。

森の心

エルフと同様の特徴。森に住み、森を愛する心を持っている。森・・しいては自然を破壊する者に激しい憎悪を覚える。必要な分の狩りは認めるが、彼らの目の前でそうしたことをする者はいない。また、5 年以上森から離れると、精神的に激しく不安定になる。具体的には、1 年以上継続して森でゆっくり休まない限り、【意思】が半分になり、精神集中が不可能になる。さらに 5 年そのまましていると、今度は【生命】も半分になり、さらに 5 年そのままだと【希望】も半分になる。さらに 5 年経過するたびに、ソウルパワーが -1 される (0 になれば死亡する)。この状態になると、森の匂いや気配のある方に少しでも向かおうとする。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のピクシー社会

→新旅暦のピクシー社会

■ライカンスロープ

人間 (ヒューマン) の姿と獣の姿の両面を併せ持つ特殊な種族。有名なのは狼だが、他にも熊・獅子・虎・猪・犬・猫・兎・鼠のほか、鳥や魚の姿をとるものもある。半獣半人の姿をとることも可能。どんな姿をとるかは本人の意思次第なのだが、月の満ち欠けにより自由に制御できなくなる時期もある。

人間時の体格は、獣の姿の時の体格も影響するが、あまりに非常識な体格にはならない。それでも熊などの大きな動物の場合は、身長が 180cm 以上になることもあるし、兎や鼠などの小動物だと、身長は 140cm 程度にまで縮まる。平均寿命は短めで 40 歳前後である。

■先天的特徴

月の呼び声 (継承：12)

人と獣いずれの姿をとるかは、基本的に本人の自由である(獣→人と変わる時は、基本的に全裸になるので注意した方がいいかもしれない)。人と獣の姿が混ざった姿になることも可能である。しかし、"白き月"の満ち欠け次第で、自身の制御が利かなくなることも多い。具体的には、"白き月"が新月の時は人の姿にしかたれない。満月の時は逆に獣の姿にしかたれない。新月～半月の時期は特に制限が無い。半月～満月にかけてのときは、人の姿の時に"白き月"の光を浴びたら、月齢値(新月を0・半月を4・満月を8とする値)×2の肉体レジストチェックをしなければならない。これに失敗したら、自分の意思に逆らって獣の姿になってしまう。月の光を浴びていないところでは、自分の意思通りの姿を保てる。ライカンスロープの子供は、この特徴を必ず継承する。

火への恐怖 (継承：5)

本能的に火を恐れる。火のそばに1オード(約10分)いるたびに、目標値20の精神レジストチェックをしなければならない。これに成功したら我慢できるが、失敗した場合は即座に熱を感じなくなる範囲まで離れる行動を取らなければならない。あまりに寒い場合は、暖を取る方を優先する意識が働くことにしても構わない。人の姿のときは、寒さの感じ方も人と変わらないので、この特徴はかなり苦痛に感じるかもしれないが、獣の姿のときは極端な寒さで無い限りはやり過ごせる。また、信頼できる仲間(恋人・家族というレベル)がそばにいるときは、この恐怖感を抑えられる。

野生の血 (継承：8)

獐猛な獣の姿をとる者は、血の匂いをかぐと好戦的になる。さらなる血の匂いを求めてしまう。逆に警戒心の強い獣の姿をとる者は、血の匂いをかぐと弱気になり、その場から離れたくなる。どちらとも言えない場合、無理にロールの傾向を決める必要は無い。また、群れを成す獣の姿を取る者は、1人で過ごす期間が3日続くと、【意思】が半減し、精神集中でなくなる。さらに3日続くと【生命】も半減し、さらに3日続くと【希望】も半減してしまう。逆に、群れを作らない獣の姿を取る者は、多数で過ごす期間が続いたとき、同様の影響を受ける。他の種族にも似たような特徴があるが、ライカンスロープのこの特徴はソウルパワーの低下までは引き起こさない。

■リアスターグにおける社会

→終戦暦のライカンスロープ社会

→新旅暦のライカンスロープ社会

混血種族

GMの許可を得た場合に限り、異種族の混血PCを作ることが可能。ただし、混血種族は社会的に明らかな差別を受けることもあり、その扱いは決してよくない。なぜそのようなPCが生まれたのか?という設定を必ず考えなければならない。また、GMも安易に混血種族のPCを認めてはならない。

混血種族のキャラクター作成は多少難しくなる。

というのも両親の種族的特徴を引き継ぐため、その双方の特徴を確認する必要があり、基本特性決定時も双方を意識しなければならないからだ。

まず両親の種族を選ぶ。ただし可能な組み合わせは決まっている。以下の表で「○」もしくは「△」となっている組み合わせから選ぶこと(ピクシーは女性のための種族なので、父親の欄に入っていないのは漏れではない)。

記号の意味は以下ようになる。

- ・○→問題なく子供が生まれる組み合わせ

- ・△ →母体に危険が及ぶが出産自体は可能な組み合わせ
- ・× →必ず死産になるか、母体が命を落とす組み合わせ

母親の種族→↓父親の種族	ヒューマン	ウィング	エルフ	ドワーフ	ホビット	ピクシー	ライカンスローフ
ヒューマン	—	○	△	○	×	×	○
ウィング	○	—	×	×	△	×	△
エルフ	○	△	—	×	△	×	○
ドワーフ	△	×	△	—	○	×	△
ホビット	△	×	○	○	—	×	○
ライカンスローフ	○	○	○	○	○	×	—

次に双方の種族の先天的特徴をどれだけ受け継ぐのかの判定を、特徴ごとに行う。具体的には 2d6 を特徴ごとに振り、継承の値以下なら その特徴を受け継ぐことになる。

ヒューマンの「適応能力」のように混血種族には受け継がないものや、ウィングの「翼」のように受け継ぎ方に段階が存在するものもあるので、各特徴の説明には注意しなければならない。

混血種族のルール上の表記は「父親の種族 = 母親の種族」という形式とする。しかし、どの種族社会でも、それ以外の種族との子供は総じて「～との混血」と言われるのが通例だろう。

なお、混血種族は子を成さない。少なくとも、そうした事例が確認されたことは無い。しかし、その理由については解明されていない。

性別

性別は能力値には特に影響を与えない。それ以上にロールプレイに与える影響のほうが大きいことが疑いない。ピクシーは女性限定となるが、それ以外の種族は純血・混血に関わりなく男女どちらを選んでもかまわない。

エイジ

キャラクターの年齢は能力に大きな影響を与える。しかし、種族によって寿命がまちまちであるため、絶対的な数値の範囲で年齢を推し量ることは難しい。このため、FHR では年齢という絶対的な数値を決めると共に、これに対応した種族を超えて共通のランクを決め、これをもって能力決定などの材料としている。このランクのことをエイジと呼ぶ。

エイジは以下の 5 段階に分けられる。

エイジ	概略
幼年期	ようやく言葉を理解できるようになった年頃。しかし、まだ自分の意志を完全に伝えたり、相手の意思を完全に理解したりは出来ない。保護者無しでの成育は困難な年代。

少年期	自我がはっきりし始め、自分の意志で行動することも出来るようになってくる年頃。しかし経験不足の感は否めず、社会的には半人前として扱われるし、実際その通りでもある。
青年期	自分の力で自立した生活が出来るようになる年頃。肉体的にはピークであり、さらに上の世代と共に社会を支える層を形成する。まだ「若者」と言っても良いが、社会的に一人前として扱われる。
壮年期	ある程度の年を経て円熟してくる年頃。社会的な信用を得ることも難しくない。年相応の経験を持ち、社会的に高い地位にあってもおかしくない。家庭を築いていることも多い。
老年期	生命のピークは過ぎた年頃。肉体的にも精神的にも若いときのようにはいかないかもしれないが、積み重ねた年月が深みを与える。老化による能力低下が始まり、エルフとピクシー以外はいずれ寿命で命が終わりを迎える。

年齢とエイジの決定

キャラクターの年齢は PL が自由に決めて構わない。ただし、下表に示すように その年齢に対応するエイジが「青年期」または「壮年期」となるようにすることが推奨される。

「老年期」のキャラクターを作成するためには、GM の許可が必要だが、基本的にあまり認めるべきではない。「少年期」のキャラクターについては、それ以上に推奨されず (実際、社会的に制約が多すぎる)、「幼年期」のキャラクターは絶対に認めてはならない。これらのエイジは NPC のデータ作成時の参考のためにルールに規定されていると解釈すること。

種族	幼年期	少年期	青年期	壮年期	老年期		平均寿命
ヒューマン	4-8	9-15	16-25	26-39	40-		60
ウィング	4-8	9-15	16-25	26-39	40-		50
エルフ	21-50	51-90	91-130	131-200	201-		無し
ドワーフ	5-12	13-25	25-40	41-60	61-		100
ホビット	4-6	7-12	13-30	31-60	61-		80
ピクシー	10-30	31-70	71-100	101-200	201-		無し
ライカスローフ ^o	3-5	6-12	13-20	21-29	30-		40

なお FHR では年齢が高いほうが、初期能力も高くなる傾向がある。少しでも有利な条件で始めたいと思うのなら、壮年期でのキャラクター作成をお勧めする。

混血種族

混血種族のエイジ決定は、より複雑になる。

まず片親にヒューマンが含まれる場合、少年期までの年齢経過はヒューマンと同じになる。すなわち「4-8 歳が幼年期、9-15 歳が少年期」だ。

青年期以降はもう片方の親の種族に準じるようになり、寿命もその種族のものに合わせられる。本来の青年期のエイジより小さな年齢の時から、エイジとしては青年期扱いになる時期が多くなるはずだ。エルフの血を引いた場合、寿命は無い。

例えば「エルフ = ヒューマン」の場合、青年期の範囲は「16-130」というとてつもない長さになるのである。それまでヒューマンと同じ生育スピードだったものが、徐々にエルフのスピードに落ちていく。

双方の種族がヒューマン以外の混血種族の場合、エイジの年齢範囲と平均寿命は双方の平均を取ったものになる。エイジごとに年齢の最低値の方をうまく合わせるように計算する。エルフの血を引く場合、寿命は無くなる。

例えば「ウィング = ホビット」の場合、「4-7 歳が幼年期、8-15 歳が少年期、16-28 歳が青年期、29-50 歳が壮年期、51 歳以上が老年期、65 歳が平均寿命」となる。

サイズ

いわゆる体格である。種族によってはほぼ固定されていることもある。サイズは、そのキャラクターの身体能力に大きな影響を与える。また接近戦ではサイズの差がダメージにダイレクトに影響する。とはいうものの、種族がヒューマンかその血を引く混血種族で無い限り、選択の余地はあまりない。

サイズもエイジと同じく相対的な表現である。その意味は以下のようなになる。

サイズ名	大きさの目安
XS	掌に乗る程度のサイズ。
SS	ヒューマン幼年期の体格。身長 50cm 以下。
S	ヒューマン少年期の体格。身長 50 ～ 140cm 程度。
M	ヒューマン青年期の平均的体格。身長 140 ～ 160cm 程度。
L	ヒューマン青年期の大柄な体格。身長 160 ～ 180cm 程度。
LL	ヒューマン青年期でも特別大柄な体格。身長 180 ～ 200cm 程度。
XL	人の大きさではないサイズ。

種族とエイジにより、サイズは大体決まる。範囲がある場合はプレイヤーが任意で決めて良いが、直前のエイジより小さくならないように注意すること。

種族	幼年期	少年期	青年期	壮年期	老年期
ヒューマン	SS	S-M	M-LL	M-LL	S-L
ウィング	SS	S	M-L	M-L	S-L
エルフ	SS	S	M-L	L-LL	L-LL

ドワーフ	SS	S	M	M	M
ホビット	SS	S	S	S	S
ピクシー	XS	XS	XS	XS	XS
ライカンスロープ	SS	S-M	M-LL	M-LL	S-LL

キャラクター能力 > プロフィール
