

## 基本特性

ここではキャラクターの基本的な能力を具体的な数値として決定する。基本特性が決まれば、キャラクターの外観はかなり見えてくるはずだ。

### ソウルパワー

FHR において、魂の力は非常に重要な意味を持つ。これなくして生命は活動できず、魔族が狙っているのもまさにこれだ。ゲームにおいても魂の力はキャラクターが発揮できる能力の強さとして現われる。

ソウルパワーは "SP" とよく略記される。大きなダメージを受けることで低下する。

能力判定においては、実際に使用出来るダイスの数を表す。振るダイスの数そのものに制限は無いが、最終的に振った中からソウルパワーの数まで用いるダイスを選定しなければならない。つまり、ソウルパワーが1だったら、どんなにダイスを振ってもその中から1つしか選べないわけで、これが低下することは能力判定において非常に深刻な事態を招くことは言うまでも無い。

ソウルパワーをベースにした特殊な行動の権利と、下記に書かれた "ソウルロスト" については「ゲームルール」セクションの「[3.4 魂の力](#)」にて詳しく説明されているので、イメージが湧かない方は先にそちらをお読みになっても良いかもしれない。

#### ソウルパワーの決定

純血種族は3・混血種族は2が基本値となる。ただしエイジが少年期以下の場合、-1しなければならない。これに以下に示すような補正を行う。PC の設定に関わる部分でもあるので、出来れば背景を決めておきたい。他の能力値などを先に決めてからでも良いかもしれない。

#### ソウルロストによる成長

以下の表に示す回数で成長判定が行える。

エイジ	~ 少年期	青年期	壮年期	老年期
判定回数	0 回	1 回	2 回	3 回

成長判定は1d6がソウルパワーを超えているか?で行う。超えていた場合、その時期にソウルロストを起こすような出来事を経験し立ち直ったことを表す。

ソウルロストとは魂の力が弱まるほどに衰弱もしくは薄弱した状態になることで、例えば自分が大切にしていたものを失った時、自分の大きな望みが永遠に果たされないと知った時、などに発生する。文字通りソウルパワーが低下し弱った状態であるが、何らかのきっかけで立ち直った時、それはその者の中で新たな力となる・・・ということを、このシステムは表現する。

「初めてソウルロストを経験して立ち直った時ソウルパワーは+1できる」というルールに従い、成長判定で初めてソウルロスト経験ありと判定されたら、ソウルパワーを+1できる。

二度目以降のソウルロスト体験時については、ソウルパワー上昇に必要な回数が+1される。つまり初めての体験でソウルパワーが上がっていれば、次はソウルロストを2回体験しなければ

ソウルパワーは上がらないことになる。それでも上がる可能性が高まるので、成長判定を行いPCの体験を決定しても良い(老年期のPCならば、+2される可能性があるが、基本的にGMは老年期のPCを認めないはずだ)。

以後はゲーム中にソウルロストが起きた場合に、この結果が引き継がれる。作成段階でソウルロストの経験がなかった場合、ゲーム中で経験して立ち直った時点で「初めての経験」としてソウルパワーが+1できる。

ソウルロスト体験については、必ず「どんな体験をしたのか?」を決めておくこと。大きな挫折や失敗、失恋や肉親の死など、ソウルロストとなる状態は幾らでもあり得る。特に難しい設定を決めずとも構わないので、そのPCの生き様に思いを馳せてみてはいかがだろうか?

## エッセンス

キャラクターが持つ本質的な能力。何らかの行動の際、いかに能力を発揮できるかを表す。ダメージを受けた場合に最初に減るのもこの能力値であり、減ればそれだけ自身の力を発揮することが難しくなる。エッセンス名は【】で挟んで記述される。

### ・【肉体】

- ・その者の肉体的な力強さを主に表す。ただし、これが高いからといって、必ずしも筋骨隆々というわけではない。
- ・このエッセンスが高い(5以上)者は活発な躍動感を他者に印象として与える。逆にこのエッセンスが低い(2以下)者は虚弱な線の細さを他者に印象として与える。また、そのようにロールプレイするのが望ましい。
- ・肉体を使った行動のために能力判定を行う際、このエッセンスを一時的に減らして振るダイスの数を増やせる。肉体特性に属するアビリティが対象となるが、肉体を使うと明確な場合 生来特性に属するアビリティも対象となる。
- ・肉体にダメージを受けた場合、このエッセンスが低下する。これはそのまま身体を使う能力判定がしづらくなることを意味するのは言うまでも無い。ダメージについては他のエッセンスも関連するので別項でまとめた説明を行う。

### ・【精神】

- ・その者の精神的な力強さを主に表す。ただし、これが高いからといって、必ずしも明朗快活というわけではない。
- ・このエッセンスが高い(5以上)者は堅牢な安定感を他者に印象として与える。逆にこのエッセンスが低い(2以下)者は気弱な不安感を他者に印象として与える。また、そのようにロールプレイするのが望ましい。
- ・精神を使った行動のために能力判定を行う際、このエッセンスを一時的に減らして振るダイスの数を増やせる。精神特性に属するアビリティが対象となるが、肉体を使うと明確な場合 生来特性に属するアビリティも対象となる。
- ・精神にダメージを受けた場合、このエッセンスが低下する。これはそのまま精神を使う能力判定がしづらくなることを意味するのは言うまでも無い。ダメージについては他のエッセンスも関連するので別項でまとめた説明を行う。

### ・【希望】

- ・その者が前に進もうとするための力を表す。肉体や精神の強さだけでは言い表せないものが、この中に含まれていると思えばよい。
- ・このエッセンスが高い(5以上)者は困難な事態に直面しても諦めない。逆にこのエッセンスが低い(2以下)者は逆境やプレッシャーに弱く身動きが取れなくなりがちである。また、そのようにロールプレイするのが望ましい。
- ・全ての能力判定で、このエッセンスを一時的に減らして振るダイスの数を増やせる。特に断りが無い場合、生来特性に属するアビリティの能力判定は、このエッセンス以外を使えない。
- ・肉体ダメージや精神ダメージを受けたとき、【肉体】【精神】の代わりに【希望】を減らすことも可能(記録上はどちらのダメージだったか分かるようにしておくこと)。
- ・他のエッセンスと異なり、上限値を超えて回復可能。ただシナリオ終了までに上限値を超えた分を使いきらなければ、次のシナリオ開始時に逆に初期値が下がってしまう。

・【魔晶】

- ・その者が体内に宿している魔晶（マナ）の強さを表す。魔法に関わる能力に大きく関わるが、他3つのエッセンスは若干扱いが異なる。
- ・このエッセンスの高低は特にキャラクターの印象や性格に影響を及ぼさない。外見だけで高さを推し量ることは出来ないのである。他者の【魔晶】がどれくらいなのかを知ること自体は、多少手ほどきを受ければ誰でも出来る。
- ・他のエッセンスと同様、5以上であれば「高い魔力」といわれる。魔法を使うキャラクターにしたい場合も、ここがボーダーラインである。つまり【魔晶】が5未満だと魔法を使う上では不利になる。
- ・魔法にかかわる能力行使時に、このエッセンスの消費が求められる。ただし使用した量に比例する精神ダメージを受けるため、一度に大量消費するのは危険。自身のエッセンスを使う前に、周囲に常に存在する"場のマナ"や、魔法に関する修業を積むことで得られる"固有マナ"を使用するのが常識。自身のエッセンスを消費しての魔法行使は最後の手段である。
- ・【魔晶】がゼロという者も存在し、魔法を使う者の間では「虚無者」と呼ばれている。これは特殊な状態で、魔法を使うことは一切出来ず、自分に掛けられた魔法の効果も大きく低減する。攻撃魔法のダメージは低く済むかもしれないが、回復魔法の恩恵にも与れないということの意味する。ヒューマンとその血を引く混血種族にのみ「虚無者」は現れるが、子に遺伝するわけではないことが知られている。現実世界では「虚無者」の方が圧倒的に多いが、幻想世界ではまだ珍しい存在とされ一部では研究の対象とされることもあるらしい。

エッセンスはダメージを受けたときに最初に低下する。

ダメージは肉体と精神の2種に区別される。肉体ダメージは【肉体】を低下させ、精神ダメージは【精神】を低下させる。ダメージによってエッセンスがマイナスになった場合、それがそのままソウルパワーへのダメージとなる。

ダメージは【肉体】【精神】の代わりに【希望】で受けることも可能。ただし分散は出来ず、必ずどれか1つのエッセンスで受けなければならない。この場合もマイナスになったら、その分だけソウルパワーが低下する。

ソウルパワーが無くなると、そのキャラクターは死亡となるので、エッセンスを抜けるダメージを受けることは避けなければならないことになる。回復のルールに影響するため、受けたのが肉体ダメージなのか精神ダメージなのかは必ず記録しておくこと。

ダメージのルール詳細は別項目となっているので、必ずそちらも参照すること。

エッセンスは能力判定の時に振るダイスの数となる（最終的にはソウルパワーの現在値までの数に選定しなければならないが）。つまりダメージ等によるエッセンス低下はダイレクトに判定を不利にする。どのエッセンスを使って判定するかは、どんな行動をしているのかに依存する。

エッセンスの決定

【肉体】【精神】【希望】を足すと12になるようにエッセンスは決定するが2～6の間の数値としなければならない。ただし自由に決められるのはヒューマンだけで、その他の種族は固定値になる。

【魔晶】はいずれの種族もランダムで決定する。このエッセンスは1以上で上限は特に無い（つまりピクシーなら最大で18になる）。数値が気に入らない場合、振りなおすことが可能だが、ダイスの結果から振り直した回数をマイナスしなければならない。

ヒューマンとその血を引く混血種族に限っては「虚無者」となることを選んでも良く、その場合【魔晶】は自動的にゼロになる。

種族	【肉体】	【精神】	【希望】	【魔晶】
ヒューマン	(4)	(4)	(4)	1d10

ウィング		5	3	4	1d10
エルフ		4	5	3	2d6
ドワーフ		6	3	3	1d6
ホビット		4	2	6	1d6
ピクシー		2	6	4	3d6
ライカスロップ L		5	4	3	1d10
ライカスロップ M		4	4	4	1d10
ライカスロップ S		4	3	5	1d10

ヒューマンの値は平均的な数値である。NPC など特別にデータを定める必要が無い場合のエッセンスは上記の数値になる。

### エッセンスのエイジによる変動

そのキャラクターのエイジに応じてエッセンスは変動する。変動するが、これは上記で決定した値に対する補正であるので、元の値は忘れないようにすること。エイジ補正は合計すると±0になるように決まっている。

下記の補正を受けても、【肉体】【精神】【希望】は2～6の範囲を外れることはない(つまり幼年期の【希望】は必ず6になるだろう)。

【魔晶】は1未満にはならないが、ゼロの者は一切増減しない。

エイジ		【肉体】	【精神】	【希望】	【魔晶】
幼年期		- 1	- 1	+ 4	- 2
少年期		± 0	- 1	+ 2	- 1
青年期		± 0	± 0	± 0	± 0
壮年期		- 1	+ 1	- 1	+ 1
老年期		- 2	+ 1	- 1	+ 2

エイジが青年期・壮年期以外のキャラクターでゲームを開始することは推奨されず、GM も安易に認めてはならない…としているが、数値的にどのような扱いとなるかは上記の表に含めた。表にあるからといって、そうしたエイジを選んで良いというわけではないことを、ここではもう一度強調しておく。

### アビリティ

【肉体】【精神】【希望】のエッセンスに対応し細分化された特性値。そのキャラクターの個性がこのアビリティによって表される。0以上の数値となり、ルール的には能力判定の時に振ることのできるダイス数をも表す。アビリティ名は《》で挟んで記述される。数が多いが、英名の頭文字で表されることもある。

アビリティは魔法などにより一時的に変動することはあり得るほか、エイジが青年期・壮年期以外の場合、制限を受けることもある(後述している)。

- ・ 肉体特性
  - ・ 《頑強》 Hardy %-(ハーディー)-%

- ・肉体的な負荷に対する強靭さを表す。また体が弱っている時でも行動できるだけの力があることをも表す。鍛えあげられた肉体は優れた筋力も発揮するだろう。
- ・《体力》 Vitality %-(ヴァイタリティー)-%
  - ・肉体的な力を維持する能力を表す。長時間の移動や物の運搬に際しては、瞬発的な肉体の強さを表す《頑強》よりも、こちらが求められる。また病気や毒などの内科的な負荷に対する耐性をも表している。
- ・《運動》 Agility %-(アジリティー)-%
  - ・移動を伴うような運動能力や、全身を使った総合的な運動能力を表す。これが高い者は様々な障害を軽々と切り抜けて動き回れるだろう。また一瞬の判断で的確に身体を動かす能力でもある。
- ・《器用》 Dexterity %-(デクスタリティー)-%
  - ・手先の器用さを表す。巧みな指捌きや道具の使いこなしに求められる。これが高い者は細かな作業を難なくこなして見せるだろう。
- ・《知覚》 Perception %-(パーセプション)-%
  - ・一般的な五感を働かせて周囲の状況を正しく感じ取る能力。何かを探したり調べたりする時に用いられる。能動的に調べなくても、何かに気づくことが可能なこともある。
- ・《美貌》 Beauty %-(ビューティー)-%
  - ・外見上の容姿の良さを示す能力。美しさで全てが決まるわけではないが、交渉や芸能の分野では、それに説得力を与えることもまた事実である。
- ・精神特性
  - ・《意志》 Will %-(ウィル)-%
    - ・精神的な負荷に耐えられる強さを表す能力。数値的に表しづらい負の感情を押さえ込むときにも求められる。これが高い者は揺ぎ無い信念を持って行動できるだろう。
  - ・《気力》 Guts %-(ガッツ)-%
    - ・精神的な力を維持する能力を現す。継続して意識を集中させなければならぬときに、この能力が合わせて求められることがある。恐れや驚きの感情を抑えこんで冷静に行動できるかどうかを示すこともある。
  - ・《理知》 Intelligence %-(インテリジェンス)-%
    - ・落ち着いて物事を筋道を立てて考える能力。この能力が高ければ、理論立てた学術研究においても大きな力を発揮できる。
  - ・《博識》 Knowledge %-(ナレッジ)-%
    - ・物事を正確に覚え、その記憶を正しく引き出す能力。いかに知識を蓄えているかを表す能力でもある。知識の深さを表すが、それを応用して新たな思考を進めるためには、《理知》が求められる。
  - ・《探求》 Quest %-(クエスト)-%
    - ・何かを探し出す能力。また、未知のものを追い求め追究しようとする意識の高さをも表す。それは優れた観察力となって現れることもある。
  - ・《社交》 Sociability %-(ソーシャビリティ)-%
    - ・他者との付き合いの上手さを表す能力。それは交渉事で役に立つだけでなく、日常の会話においても気遣いを示すのに役立つだろう。
- ・希望特性
  - ・《機転》 Tact %-(タクト)-%
    - ・一瞬の閃きや判断力の高さを表す能力。短い時間で決断を迫られるような状況では《理知》よりも、こちらの能力の方が求められる。
  - ・《表現》 Expression %-(エクスプレッション)-%
    - ・自分が思い描いたものを正しく具現化する能力。具現化の手段は様々だが、この能力があれば《反応》が低くても、特定分野に限り正確で精密な作業をも可能にする。
  - ・《畏敬》 Reverence %-(リヴィアレンス)-%
    - ・超自然的な存在に対する敬意の念。神々や精霊、先祖の霊など敬意を払う対象はさまざまだが、基本的に普通は目に見えないどころか感じられない存在ということになる。この能力が低い場合、超自然の存在を信じていなかったり、敬意を払う対象として考えていなかったりすることになる。
  - ・《魅力》 Charm %-(チャーム)-%
    - ・人を惹き付ける力の強さを表す。この場合の魅力とは外見・内面どちらの意味で

もある。キャラクターにどのような彩を添えるかはプレイヤー個々に委ねられる。また低いと言う事は不利に働くこともあるだろうが、他者に強い印象を与える・・・という意味では高い者と同等の意味がある。

- ・《靈感》 Oracle %-(オラクル)-%
  - ・超自然的な存在を感じ取ったり、その声を聞いたりする能力。しかし、この能力が高くても《畏敬》が低い場合、そうした声が聞こえても耳を貸していない・・・というキャラクター像が浮かび上がる。
- ・《幸運》 Luck %-(ラック)-%
  - ・偶然としか思えない好機を引き寄せる能力。理屈では言い表せない何かを味方にするには、そのための能力が確かに必要なのである。

アビリティの標準的な数値は2になる。通常、2～3の範囲内に収まり、1以下や4以上になるのは特別な状況の時のみとなる。

アビリティはチェック（能力判定）をする際に、成功判定を満たせるダイス目の最大値を表す。つまり、数値が高ければ高いほど判定に使えるダイス目が多くなる。最終的な能力判定は「行動に応じたエッセンスの数のダイスを振り、ソウルパワーの数まで選定した後、行動に必要なアビリティの数値以下のダイスを数える」というのが基本的な流れになる（実際は更にスキルやアクションポイントといった別要素も関連する）。

アビリティは種族がヒューマンとその血をひく混血種族なら、自分の自由に決めやすいが、それ以外の種族の場合は固定となっている。能力を自由に決めたい場合は種族をヒューマンにするべき、とされるのは、このためである。

### アビリティの決定

純血種族の場合は、以下の表に従って初期値を決める。

ヒューマンは下記の表では標準的なアビリティ値を示している（特に能力値を決めていないNPCはこの値になる）が、以下の方法に従ってある程度自由に決めることが可能。ヒューマン以外の種族はこのルールに従って既に決定された固定値になる。

1. 全アビリティを合計したら 40 になるように割り振る。
2. 基本的に 2 か 3 にする。
3. アビリティを 4 にしたい場合、別のアビリティを 1 にしなければならない。
4. アビリティを 5 以上にすることは出来ない。4 にしていれば、次に述べるソウルパワーによる加算で 5 にすることは可能。
5. アビリティを 0 にして、その分を他に割り振ることも可能だが、かなり特殊であるため GM の許可が必要とする。また、その理由（設定）を考えることを必須とする。0 のアビリティが複数あってはいけない。

種族	頑強	体力	敏捷	器用	知覚	美貌		意志	気力	理知	博識	探求	社交		機転
ヒューマン	2	3	2	2	2	2		2	3	2	2	3	3		2
ウィング	2	3	3	2	2	2		2	3	2	2	2	2		3
エルフ	2	2	2	2	2	3		2	2	4	3	2	1		2
ドワーフ	4	3	1	3	2	2		2	2	2	2	2	2		2

ホ ビット		2	2	3	2	3	2		2	1	2	2	3	2		2
ピ ク シー		1	1	2	2	2	3		4	3	3	2	2	2		2
ライ ソ ン プ L		4	3	2	2	3	2		3	2	2	2	2	1		2
ライ ソ ン プ M		3	3	3	2	3	2		2	2	2	2	2	2		2
ライ ソ ン プ S		2	2	4	3	3	3		1	2	2	2	2	2		2

さらにソウルパワーボーナスを、どの種族も得られる。このボーナスによりアビリティの合計値が40を越えても問題ない。

具体的にはソウルパワーの数だけアビリティを+1できる。ただし、この加算の対象になるのは、値が2か3のアビリティのみとする。同じアビリティに2回加算はできない。この加算により4のアビリティができたとしても、他のアビリティを1にする必要はない。

元の値が4のアビリティについては2回分の加算権利を行使することで特別に5に出来る。魔法などの一時的な効果が無い限り6以上になることは無い。

ソウルパワーの最大値が上がったら、その分ソウルパワーボーナスによるアビリティ上昇が可能。

ソウルパワーがダメージなどの理由で低下したら、その分ソウルパワーボーナスによるアビリティ上昇は失われる。どのアビリティのボーナスを失うかはプレイヤーが選択できるが、5にしたアビリティがある場合、優先的にそれを4に下げなければならない。5のアビリティはソウルパワー低下により3まで下がるが、4まで下げた後は優先して3にする必要はなく、先に他アビリティのソウルパワーボーナスを失うことにしても構わない。

混血種族の場合は、ソウルパワーボーナスを考えない両親のアビリティを平均する（端数は切り上げ）。片親がヒューマンの場合、アビリティの数値決定にプレイヤーの裁量が大きく認められていることを忘れずに。

平均値を計算したら、最終的な合計値が40になるように調整する。40を越えている場合は希望特性のアビリティを減らす。最初に減らすのは《幸運》で、これが1まで下がった後は、プレイヤーが希望特性アビリティの中から任意のものを選んで良い。

合計値が40まで調整できたら、純血種族と同じようにソウルパワーボーナスを付ける。

アビリティはそのキャラクターの能力決定に多大な影響を与える。特にクラス選択時に、その

クラスを選択するに適したアビリティというのが決まっているものもあるので、そのキャラクターにどのようなことをさせたいのかのビジョンを持って、アビリティを決めておかないと後悔する。逆に言うと、人間族以外の種族は、この時点で活躍の方向性がかなり決まっていることになる(ソウルパワーである程度の補填は出来るといえば出来るが)。

### アビリティのエイジによる変動

エイジはアビリティにも影響を及ぼす。具体的には、以下の表のようにエイジに応じて上限値が定められている。キャラクター作成時に上限値を超えている場合は、その上限値として扱い、エイジの変化によって上限値が上がれば、元の値を使えるようになるだろう。

エイジ		肉体特性	精神特性	希望特性
幼年期		1	1	2
少年期		2	1	4
青年期		5	5	5
壮年期		4	5	5
老年期		3	4	4

この上限値はあくまで能力値としての上限なので、魔法などによるアビリティ上昇の効果により、この表を越えた値になることは問題ない。

### タレント(基本スキル) 下記今後書き直し予定

アビリティは十分に細かい能力特製を表すが、さらに色づけをするための能力がタレントである。タレントは能力判定に影響を及ぼす。タレントは名称の前に を付加する。またキャラクターの生業や役割を決める際も特定のタレントが関わる。

タレントは特定のアビリティに従属しているが、それはタレント決定時にそのアビリティが関連することのみを表しており、そのアビリティを使った能力判定時にのみ使えるという意味ではない。

能力判定時に、そのタレントが関連すると GM が認めれば、自由にタレントを適用することが可能である。ただし1つの能力判定に適用されるタレントは1つのみとなる。

プラスタレントを適用した場合、それはランク1のスキルと同じ意味になる。すなわちランク1までのブーストが可能になる。FHR において判定がブーストするかどうかはかなり重要な意味を持つ。

ただし、その能力判定に習得している(させられている)マイナスタレントが関連すると GM が判断した場合、プラスタレントより優先してマイナスタレントを適用しなければならない。

マイナスタレントを適用して能力判定に失敗すると、その結果は通常の失敗よりも重い「ファンブル」になる。ファンブルの影響はスキルによって様々だが、致命的なトラブルになることも珍しくない。

もしその者が習得しているプラスタレントのうち、2つ以上その能力判定に関連するものがある場合、特例としてタレントの適用をブロックできる。すなわちマイナスタレントの強制適用を止めることが可能だが、別のプラスタレントの適用も不可能になるということである。

ルールに既定するタレントを以下に示す。

ただプレイヤーが臨むならキャラクターの特徴づけとして、表には無い名称でタレントを取ることは、GMの許可があれば可能。その場合でも表中にあるタレントとの名前置き換えだけとし、新たな効果は生み出さないこと。

例えば 美貌と同じ効果のタレントとして 美しい髪 というようにより特徴付けることが認められる。

アビリティ	タレント	概略
《頑強》	肉体鍛錬	外傷に拠る肉体ダメージに対する耐性。
	生命力	外傷に拠らない肉体ダメージに対する耐性。
《剛腕》	瞬発力	短時間 大きな力を発揮する。
	格闘	手足を使った打撃や、軽い武器を使って戦う。
《体力》	持続力	長時間 一定の力を維持する。
	休息	肉体ダメージを回復させる。
《運動》	安定	不安定な体勢でバランスを維持する。また不安定な体勢から立ち直る。
	跳躍	足の力で高く / 遠くにジャンプする。またうまく着地する。
	登攀	手足を使って障害物を上り下りする。
	水泳	巧みに泳いで水中を移動する。深くに潜るのは困難である。
《反応》	体術	機敏に身体を動かす。
	回避	自分に向かってくるものを咄嗟に避ける。
	陰伏	他者に見つからないように隠れる。また見つからないようにものを隠す。
	早業	素早い手や指の動きで作業を終わらせる。
《器用》	操作	手や指・軽い道具を巧みに操って作業する。
	手当て	ダメージの悪化を防ぐ応急処置を施す。

《意志》	精神鍛錬	感情に拠らない精神ダメージに対する耐性。
	冷静	感情に拠る精神ダメージに対する耐性。
《集中》	気迫	精神的な力強さを発する。
	思念	雑念を廃し、ひとつの物事に念を集中させる。
《気力》	根性	長時間 集中を維持する。
	瞑想	減った【精神】を回復させる。
《理知》	分析	見聞きした状況から熟考して物事を判断する。
	論考	論理的な思考でものごとを捉える。
	調査	資料や情報を整理して情報を収集する。
	討論	他者と議論を戦わせる。交渉にも使える。
《博識》	知識	これまでに培った経験と知識。
	記憶	見聞きしたことを覚え、覚えたことを思い出す。
	会話	種族独自の言語で話す。交渉にも使える。種族ごとに異なるタレントとなる。
	常識	その種族社会で一般的に知られている知識。種族ごとに異なるタレントとなる。
《機転》	発想	一瞬の閃きから正しい答えを導き出す
	観察	特定のものの特徴を識別する。
《知覚》	探索	様々な感覚を駆使して周囲の様子を感じ取る。
	鋭敏	優れた感覚。視覚 / 聴覚 / 臭覚 / 味覚 / 触覚のいずれかになる。
《表現》	創意	新たなものを生み出す。
	共感	他者が感じていることを読み取る。交渉にも使える。

	音感	音楽に関する基本的な素質（簡単な歌や踊りをこなせる）。
	演技	他者に気取られずに何かのふりをする。
《魅力》	美貌	外見の美しさ。交渉にも使える。
	人望	内面の美しさ。交渉にも使える。
《幸運》	天恵	自分の望むものが何故か手に入る運の良さ。
	天声	危険を事前に察知できる運の良さ。
《靈感》	予感	理屈では無い何かを感じ取る。
	靈魂感知	周辺の靈魂の存在と、その感情を感じ取る。
	魔晶感知	周辺の魔性の存在を感じ取る。
《畏敬》	信心	特定の神に対する進行の念。
	精靈感知	精靈の存在と、その感情を感じ取る。
	妖精感知	妖精の存在と、その感情を感じ取る。

初期タレントをどのように得るかはアビリティの値によって決まる。

- ・アビリティが5の場合は属するタレントをプラスで2つ習得できる
- ・アビリティが4の場合は属するタレントをプラスで1つ習得できる
- ・アビリティが1の場合は属するタレントをマイナスで1つ習得しなければならない。
- ・アビリティが0の場合は属するタレントをマイナスで2つ習得しなければならない。

習得するタレントの数に制限は無く、アビリティの数に応じて全て習得となる。ソウルパワーボーナスにより、アビリティが4～5になったら、その瞬間習得できるタレントの数も増えて選択可能になる。

ヒューマン以外の種族のタレントはほぼ決まっている。まずアビリティの値から確実に選択しなければならないものが「必須タレント」である。任意で覚えられ中でも優先して選択しなければならないものを「優先タレント」として挙げる。更にプラスタレントとしては選択できないものを「不可タレント」として挙げる（マイナスタレントとしての選択は可能）。

種族	必須タレント		優先タレント		不可タレント	
ウィング	《反応》4	回避+	《反応》	体術+	《反応》	陰伏+
	《器用》1	操作-	《機転》	観察+	《畏敬》	信心+

エルフ	《博識》 4	知識 +	《魅力》	外見 +	《剛腕》	瞬発力 +
	《機転》 1	発想 -	《畏敬》	精霊感知 +	《表現》	創意 +
ドワーフ	《頑強》 4	肉体鍛錬 +	《器用》	操作 +	《反応》	体術 +
	《運動》 1	跳躍 -	《表現》	創意 +	《魅力》	外見 +
ホビット	《幸運》 4	天声 +	《反応》	陰伏 +	《剛腕》	瞬発力 +
	《意志》 1	冷静 -	《知覚》	鋭敏 (聴覚)	《意思》	精神鍛錬 +
ピクシー	《集中》 4	思念 +	《表現》	音感 +	《運動》	水泳 +
	《頑強》 1	肉体鍛錬 -				
	《剛腕》 0	瞬発力 -	《靈感》	魔晶感知 +	《意思》	冷静 +
		格闘 -				
ライカソード L	《剛腕》 4	格闘 +	《反応》	体術 +	《集中》	思念 +
	《理知》 1	論考 -	《知覚》	鋭敏 (臭覚)	《表現》	演技 +
ライカソード M	《機転》 4	観察 +	《反応》	体術 +	《剛腕》	瞬発力 +
	《表現》 1	感応 -	《知覚》	鋭敏 (臭覚)	《畏敬》	信心 +
ライカソード S	《運動》 4	安定 +	《反応》	体術 +	《頑強》	肉体鍛錬 +
	《気力》 1	根性 -	《知覚》	鋭敏 (臭覚)	《剛腕》	瞬発力 +

さらに2以上の値になっているアビリティに属するタレント2つを選び、一方に属するプラスタレントと、他方に属するマイナスタレントをセットにするなら選択可能。得意なことを増やしたければ、その結果不得手なものもできてしまうのである。

この方法により低めのアビリティでもプラスタレントを選択できるようになる。高いアビリティでマイナスタレントを選択することも自由である。

このセット選択はプレイヤーの任意に任されるため、必要がないと判断したならば何もしなくてよい。特に数を制限することもないが、あまりマイナスタレントがあるとゲーム進行で不利になり過ぎるので程々に。

---

## キャラクター能力 > 基本特性

---