

## 経験評価 ( キャリア )

キャラクターの知識や技術は、様々な経験によって獲得されたものである。FHR ではこうした経験の評価方法が幾つか存在する。種類は異なるが、その使い方はいずれも共通でチェックに有利な効果をもたらすほか、特殊な能力を発揮するのに必要ともなる。

ここで挙げられるデータ類は総称してキャリアと呼ばれる。つまり、ソサエティもクラスもキャリアということになる。キャリアの多くは0～3のレベルを持っている。注意してほしいのは「キャリア無し」と「キャリア レベル0」は違うということだ。キャリア無しでは一切キャリアの恩恵は得られないので、レベル0でも有るということは大きい(もちろんレベル1以上と比べれば、その効果は微々たる物ではあるが・・・)。

チェック時にはキャリアを適用することも可能で、そうすることで非常に高い効果を得られるようになる。この際はキャリアの有無だけでなく、そのレベルも重要となる。

ソサエティやクラスを有している者は、それぞれに認められたスキルを習得できる。スキルがあれば特殊な能力を発揮できるようになり、キャラクターを活躍させるためには欠かせないものとなるだろう。

スキルにももちろんレベルがある。チェックに際しては、そのレベルが大きな意味を持つことはいうまでも無い。スキルのレベルも0～3となる。レベル0はチェックにおいては意味が無いかもしいが、「そのスキルに認められた行動が可能」という点で、スキル無しとは大きく異なる。

混乱を招くかもしれないのでまとめておくと、チェック時に「キャリア」として適用できるのは、スキルだけではなく、ソサエティやクラスも含まれている。チェック時にキャリアが与える影響は、そのレベルである。

そしてスキルを習得したいと思う場合、まずそのスキルを習得できる ソサエティやクラスが必要になる。ソサエティもクラスもゲームを始めると、なかなか新たな獲得はできないものなので、キャラクター作成時に明確なビジョンを持って決めることが重要かもしれない。

## ソサエティ

キャラクターが属する組織や地位を表す。これはそのキャラクターの能力というより、認められた社会的な権利や人々から受けるまなざしともいえるだろう。どんなキャラクターでもソサエティを必ず一つは得ており、それだけで生活することが可能である。いわゆる「一般人」の NPC もクラスは持たずに、ソサエティだけ・・・という風になっている。

ソサエティのレベルは基本的に地位の高さを表すと思って良い。またソサエティ独自のスキルを習得できる数は、ソサエティのレベルによって決まる。

## 生活 と 居住

キャラクターは、必ず現在生活している場所(1個)と、過去に生活していた場所の 生活(0個以上)を得る。生まれ育った場所ですっと生活しているなら、得られる 生活はその場所1つだけである。

生活のレベルは住んでいた年数で決まるので、そのルールに従ってレベルを決める。過去に

住んでいた場所の 生活 に関しても同様（設定によるものなので、特に数を制限はしないが、住んだ年数を合計して、自分の年齢を超えるようなことがないように）。

生活したことの無い場所でも、0レベルで習得できる可能性はある。これはキャラクターの設定によるところなので、GMが認めれば数に制限はしない。生まれも育ちも同じ場所のキャラクターだったとしても、0レベルで他の地域の 生活 を得ることはあり得る。

特に問題なく現在の生活が出来ているのであれば、 居住 も得られる。 居住 のレベルもそのルールに従って決定する。2レベル以上にすることを制限はしないが、それはその地では顔が利く代わりに、密かな行動が難しくなるだろうことは覚悟すること。

住むために法的権利が必要な都市であっても 居住 は得られるが、それは納税などの義務を果たさなければいけないこと、多くの場合 国外への旅行に厳しい制限があること、を覚えておくこと。

いずれにしても 居住 を2レベル以上にすることをルール上は制限しないが、GMは慎重に許可を出すようにすること。3レベルにする場合、そのキャラクターは人々に代表として推されるだけの理由をもったクラス構成としなければならない（例えば 指導者 をパイルするなど）。

生活 や 居住 の対象となる地域として選べる場所は多岐に渡るが、基本的には両親の種族に応じたものとなるだろう。世界設定上、選べる場所として推奨されるのは以下であるが、オリジナルの町や村でもかまわない。

以下は地域と各種族の国家・集落などの表（終戦暦）である。このうち を付した国家等は扱いが特殊になるため、PCが出身地として選ぶことは推奨されないことを意味する。GMは基本的にそうした希望については却下すること。

ヒューマン国家については、それぞれの国の説明でどんな都市があるのか示しているので、その中から出身や現在住んでいる場所を選ぶのが良いだろう。規模の大きな都市であれば、そのほかの種族のものがいてもおかしくない。

エルフ・ドワーフ・ピクシーが、自分たちの種族固有の場所以外で育つことは稀である。逆にウィング・ホビット・ライカンスロープはヒューマン国家で普通に暮らしていてもおかしくない。また、ライカンスロープの都市とされているランデルトはかなり特殊な作りとなっているので、都市の説明をよく読んでからソサエティを取得すること。

種族	東方	北方	西方	南方	中央
----	----	----	----	----	----

ヒューマン	<u>ディエル・レン・ティトス帝国</u> 、 <u>アールハス公国</u> 、 <u>槍の神殿</u>	<u>カハシュ都市連合</u> 、 <u>学術都市エレンヴァース</u> 、 <u>黄金都市</u> 、 <u>銀の神殿</u>	ゼール王国、正統ゼール王国、精霊守ジェスリダ	ビステム王国、中立都市レハ、ディス公国、オッフレング王国、山岳都市ランデルト、ジデニア王国、竜王朝、神聖都市グリアテール、精霊船団カンリダ、精霊闘士バリダ	ガーランド選王国、忍びの里
ウィング	-	-	-	ネハースリッグ	リッグキート
エルフ	久緑の森	-	銀輪の森	命光の森	深淵の森
ドワーフ	-	砂の都ヴァーディ	-	鉄の都メナフィ、岩の都ケレイア	-
ホビット	緑園の里	-	-	-	小さき者の園
ピクシー	-	-	大女王の里	友女王の里	小さき者の園
ライカンスロープ	-	-	-	山岳都市ランデルト	-

## クラス

キャラクターが社会で果たす役割を表す。そのキャラクターが冒険の中でどんな能力で活躍するかは、これによって大体決まるといっても過言ではない。エイジにより、同時に選択できるクラスの数は決まっている。

キャラクターのためにクラスを選択することを、FHRでは「パイル」と呼ぶ。どのようなクラスをパイルするかは、キャラクターの方向性を決定する大きな材料となるだろう。

なお、ヒューマン以外の種族の場合、パイル可能なクラスにかなりの制限が加わる。自由なクラスのパイルを望むのであれば、最初から種族はヒューマンとすることをお勧めする。

クラスのレベルは、パイル数と同値である。同じクラスをパイルしてレベルを上げておけば、同じクラスの者同士で実力勝負をしたとき、その差が歴然と出ることもあり得る。

クラス独自のスキルを習得できる数は、クラスのレベル(=パイル数)で決まる。レベルを上げれば、それだけクラス独自の能力を多く発揮できるというわけだし、異なるクラスをパイルすれば、様々な能力を組み合わせる新たな力を生み出せるかもしれない。

## 初期装備

キャラクター作成時に習得したスキル・ソサエティ・クラスによって、最初から入手できる装

備などがある。

---

キャラクター能力 > 経験評価

---