

ダメージ

FHR におけるダメージのルールは、このシステムの根幹であるが少々複雑でもある。一番良いのはダメージを受けないことである。これは、FHR においては鉄則だ。だが、避けられないこともあるだろうから、ルールだけは把握しておくこと。

ダメージの種類

FHR におけるダメージは2つの分類がある。これをまずは説明しよう。

肉体ダメージ

外傷など怪我によるダメージや、疾病などによる内面的なダメージが分類される。肉体に受けたダメージはまず【生命】を低下させる。

精神ダメージ

集中することによる消耗や、恐怖・驚愕などの激しい感情によるダメージが分類される。精神に受けたダメージはまず【意志】を低下させる。

さらにダメージの程度に応じて、以下の分類もある。

通常ダメージ

肉体や精神を確実に弱らせるダメージ。このダメージを受けた場合、それなりに時間をかけた治療が必要になる。

疲労ダメージ

一次的な疲労によるダメージ。短時間の休息で簡単に回復は出来るが、そのまま蓄積させると通常ダメージ並のペナルティを引き起こす。

ダメージは、これら2つの組み合わせで表される。・・・すなわち「肉体通常」「肉体疲労」「精神通常」「精神疲労」の4タイプが FHR におけるダメージと言うことになる。

ダメージランク

実際のダメージの重さ。【生命】や【意志】を始めとするエッセンスやソウルパワーの低下量は、このダメージランクで表される。ダメージとして記録する必要があるのも、このダメージランクである。

■エンデュランス

ダメージのランクは、以下の示される「エンデュランス」と呼ばれる表から決定される。表中の数値はそれぞれのランクとして判定される最低ダメージを意味している。エンデュランスは、最初に受けたダメージのランクの他、累積疲労から疲労ランクを求めるためにも使用される。

肉体ダメージに対しては《頑強》の値と同じエンデュランス、精神ダメージに対しては《冷静》と同じエンデュランスを用いる。

ダメージ ランク:	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9
--------------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	---

＋2エンデュランス	1	7	14	22	31	41	52	64	77	91
＋1エンデュランス	1	6	12	19	27	36	46	57	69	82
±0エンデュランス	1	5	10	16	23	31	40	50	61	73
－1エンデュランス	1	4	8	13	19	26	34	43	53	64
－2エンデュランス	1	3	6	10	15	21	28	37	46	56

10 ランクは即死ダメージと判定される。つまり 100 以上のダメージを受けた者は無条件で死亡とみなされる（即死ダメージは 100 で変わらない）。そこまでいかなくても、4 ランク以上のダメージを受ければ、相当に重傷であり大抵の場合行動が大幅に制約されるはずだ。

0 ランクと判定された場合（上表なら 5 未満のダメージ）は、そのダメージはかすり傷程度のもので判定される。この場合、ダメージの処理はここで終了となる。何事も無く一安心と言うことだ。

《頑強》や《冷静》のアビリティが変動した場合は、その変動した結果でエンデュランスも変わる。しかし、どんなにアビリティが高くなったとしても、PC は＋2 より上のエンデュランスを使用できない（つまり PC 以外のクリーチャーの中には、＋3 以上のエンデュランスを用いるものも存在するということだ）。

■通常ダメージなら【生命】／【意志】から下がっていく

受けた通常ダメージのダメージランクが確定したら、そのランクを記録する。記録する場所は肉体・精神それぞれに 3 つの欄がある。3 つの欄とは、肉体ダメージなら【生命】→【希望】→ソウルパワー、精神ダメージなら【意志】→【希望】→ソウルパワーで、この順で能力が低下する。

つまり、最初は【生命】か【意志】がダメージランクと同じ数だけ低下する。もし 0 未満になるときは、【希望】が低下する。これも 0 未満になるときは、ソウルパワーが低下する。ソウルパワーが 0 になったら死亡となる。

ソウルパワーの低下は絶対に避けなければならないが、エッセンスの低下も軽視は出来ない。なぜなら【生命】や【意志】は、チェック時に振るダイスの数であるから、これが 0 になるということは、すなわちそれを使ったチェックができないということを意味するからだ。もちろん【希望】を減らしてチェックは可能だが、どんどんジリ貧になっていくのは言うまでも無い。【生命】や【意志】が 0 になっているときに、さらにダメージを受ければ【希望】が減るし、そのダメージを防ぐためにチェックをするにも【希望】を減らすしか無いということになるのだから…。

いずれにしても、FHR ではダメージを受けること自体が避けるべきことだという認識でいた方が良い。

ダメージを記録する時は、低下した能力の欄に そのランクを記入する。ダメージ回復という見地からすると、【生命】／【意志】と【希望】はその回復方法が大きく異なる。だが、これらに受けたダメージが全て回復していなければ、ソウルパワーへのダメージは回復できない。その意味でも、ダメージをきちんと区別して記録することは重要となる。

■疲労ダメージなら累積されて疲労ランクが上がっていく

疲労ダメージを受けていた場合も、ダメージランクは決定する。しかし、通常ダメージと違い、疲労ダメージは別に累積記録する。過去に疲労ダメージを受けてる場合、それに合算する形ということだ。合算したら、累積疲労を もう一度エンデュランス表と見比べて、疲労ランクを決定する。

疲労ランクが1以上ある場合、それはチェック時に振るダイスへのペナルティとなる。すなわち、肉体疲労ランクは【生命】のチェック時のダイスペナルティ、精神疲労ランクは【意志】のチェック時のダイスペナルティとなる。直接【生命】や【意志】を減らすわけではないことに注意すること。

しかし、疲労ダメージを受けることにより【生命】や【意志】の最大値を超える疲労ランクとなった場合、それ以降 疲労ダメージを受けるたびに【希望】を－1しなければならない。このためダメージ記録欄で、疲労ダメージでも【希望】が減った値を記録する場所がある。その場合でも累積疲労は計算し、疲労ランクも再計算しなければならない。

比較的 短時間で容易に回復可能とはいえ、チェック時に振れるダイス数という意味合いにおいては通常ダメージと等しい効果になる。疲労を累積させることはチェックを大幅に不利にするし、あまりに疲労がたまると【希望】という重要なエッセンスが低下するので、適度な休息は大切といえるだろう。

疲労ランクは疲労ダメージの値が変動したら、即座に再計算する。

また疲労により【希望】が低下した場合、そのダメージは通常ダメージで【希望】が減ったのと同じように別記しておくこと。【希望】の低下量を記録する時は、通常ダメージと疲労ダメージで別々にする必要は無く合算しておいて良い。

ダメージの回復

受けたダメージ量の計算と同じくらい、回復の手順も少々複雑になっている。特に回復の順序は、ダメージを受ける順序と若干異なるので、よく注意して欲しい。まず、ダメージを回復させるために必要な行動について挙げておく。

休息

一切チェックをしないで休むこと。1 オード単位の休息により、疲労ダメージが回復できる。

休養

1 週間(8 日) 単位で、肉体／精神双方に通常ダメージを受けない状態を維持すること。通常ダメージを回復させるために必要な基本行為。ダイスペナルティを受けない程度なら、疲労ダメージを受けることまでは禁じられない。

療養

治療の能力を持った者の監督下で"休養"すること。もちろん、"休養"の過程で適切な治療が行われる(これにより"療養"に必要な日数が減ることも多い)。【希望】が低下するぐらいにダメージを受けていた場合、ただの"休養"ではなく、"療養"しなければそのダメージを回復できない。もっとも原始的な"療養"は安静を保って"休養"することである。これは、通常ダメージだけでなく、疲労ダメージも受けない状態を1週間(8日)単位で維持することを表す。治療能力を持った者の監督が無くても、これは立派な"療養"として認められる。

FHRには魔法を使うことで、休むよりも遥かに短時間での治療も可能であるが、その回復量などについては回復可能な特殊能力の説明を読むこと。特に重要なのは回復名ために行う行動の単位時間である。例えば、以下で断わりなく"休養する"と書いてあれば、それは「通常ダメージを受けない状態を8日保つ」ということを意味する。

■疲労ダメージの回復

ダメージの回復は、まず疲労ダメージから行わなければならない。肉体疲労ランクと精神疲労ランクの双方が0でなければ、【希望】以外のダメージ回復は出来ないルールとなっているからだ。

"休息"により、累積疲労は1d10回復できる。だから、あらかじめ休息する時間をオード単位で指定して、その数だけダイスを振って合計することにより、累積疲労の回復を決めても問題ない。一晩寝ることを選択すれば、疲労ダメージはあっという間に回復するだろう。

しかし、"休息"しても、疲労によって減った【希望】は回復できない。【希望】の回復方法は少々特殊であり、GMもPLもなかなか回復できるタイミングを図れないかもしれないが、休息で回復するものでないことは間違いない。

ソウルロスト状態でも疲労ダメージの回復は可能。

■通常ダメージの回復(1)【生命】【意志】の回復

肉体と精神双方の疲労ランクが0であれば、【生命】や【意志】に受けたダメージの回復が可能になる。これは、精神疲労ランクが1以上だと、肉体疲労ランクが0だとしても、減った【生命】(＝肉体通常ダメージ)は回復できないということや、その逆を意味する。とにかくまずはよく休息すること。

"休養"により、減った【生命】【意志】は1回復できる。ただし、ソウルパワーが減った状態の場合は"休養"ではなく"療養"が必要となる。単純に【生命】や【意志】だけが減っていた場合、"休養"で良い分、比較的簡単に回復できる。

ソウルロスト状態でも【生命】【意志】に受けたダメージは回復可能。

■通常ダメージの回復(2)【希望】の回復

疲労状態に関わらず【希望】は回復出来るが、その方法は少々特殊である。というのも、PLのダイス運に左右されるし、ダイスを振らなければ回復のチャンスは無いからだ。【希望】が回復する契機とその量は以下のように決まっている。

1. チェックで達成値が目標値と一致した時
 - ・【希望】は3回復する。
2. チェックでブーストした時
 - ・【希望】はブーストランクと同じ数回復する。

3. チェックに限らず複数のダイスを振って、全て同じ目だった時
 - ・【希望】は振ったダイスと同じ数回復する。振ったダイスに10面ダイスが含まれている場合、回復量は+1できる。
 - ・チェックでオーバーブースト(全て1の目)した場合、この回復に加えて「ブーストした時」の回復も行われることになる。
4. シナリオ上、PCの意識が高揚した状態とGMが判断した時
 - ・回復量はGMに任される。最大まで回復できるぐらいでも良い。ただし、この回復は1シナリオに1回のみとし、それも重要なポイントでの演出として用いるようにするのが望ましい。参加している全員の賛成が得られないなら、PLはこのルールの適用をGMに求めるべきではない。

【希望】はダイスを振った結果が条件に当てはまった時、その他のダメージの状態に関係なく回復する。ただし、ソウルロスト状態のときは絶対に回復できない。まずはそのソウルロスト状態を解消しなければならない。その方法については、ソウルロストの説明の方を読んでいただきたいが、普通にダイスを振ったりして回復できるものではない、ということだけは明言しておく。

■ソウルパワーの回復

ソウルパワーが減っていた場合、【生命】【意志】【希望】のダメージが全て回復している状態になって初めて回復できる。

"休養"により、減ったソウルパワーは1回復する。ただし、ソウルロスト状態になっている場合、どんなに"休養"しても回復できない。まずはそのソウルロスト状態を解消しなければならない。その方法については、ソウルロストの説明の方を読んでいただきたいが、普通にダイスを振ったりして回復できるものではない、ということだけは明言しておく。

ダメージのイメージ

既にFHRのダメージルールの複雑さに閉口している方がいるかもしれない。これについては、ただひたすら謝罪するのみだが、ここでダメージに関するルール策定時のイメージについて、少しだけ掘り下げておく。

■希望の力

まず、FHRでは"希望"という曖昧なエネルギーが、密かにキャラクターを突き動かす原動力となっていると感じ取っていただけたらどうか？ 希望があれば何でも出来るし、希望があるうちはその力が折れることは無い。逆に希望を失っては何も出来ないし回復も見込めないのである。

現実を知らないがゆえに夢も大きく膨らみがちな子供達の方が【希望】が多めに評価されるのにも、それなりに意味はあるのだ。

■精神へのダメージ

それから実は意外にイメージが曖昧になりそうな「精神通常ダメージ」についても触れておく。PCが精神に通常ダメージを受ける機会は、実はあまり多くない。気力消耗はどちらかというと疲労ダメージとして計上される傾向があるのも、その一因ではあるが、FHRにおける精神通常ダメージとは何か？ という本質が、その機会を減らしている。

つきつめるなら、FHRにおける「精神通常ダメージ」とは、「PCの行動に制約を与えるほどの負の感情の高まり」である。

この場合の負の感情とは、恐怖・憤怒・悲嘆といったものである。つまり、こうした感情の変

化があった時に PC は精神通常ダメージを受けるのである。このため、精神ダメージのエンデュランスは《冷静》をベースにしているのだ。

精神に働きかける魔法などにより、精神通常ダメージを受ける契機は存在するが、基本はこうした負の感情が高まった時に受けるものなのである。この感情によるダメージを受けるかどうかは、最終的に GM が判断するが、どちらかというとその時の状況により PL と共に PC の心情を押し量った結果、双方の合意に基づいて決定されることを想定している。

またその衝撃があまりに激しい場合は、そのまま ソウルロスト状態 に落ちることも検討すべきであろう。

人にとって自分のアイデンティティを揺さぶられるぐらいの衝撃で 6 d 10 というのが通常ダメージの目安である。あとは、その衝撃の度合いに応じてダイスの数を減らして、GM は PC が受ける負荷を調整する。世の中には「ショック死」という言葉もある。滅多にあることではないが、死ぬほどの衝撃というのも世の中にはあるかもしれない。その場合は、ダイスの数をもっと増やしてもよいが、PC に対して あまりに大きな精神ダメージを与える機会は少ない方が良く、ダメージを増やすよりも ソウルロスト状態 として表現した方が望ましい。

重症ダメージ

さて、ここでは さらにダメージルールを複雑にする 重症ダメージ について言及する。このルールは、ゲーム上での処理を煩雑にさせるだけだと感じる方もいるだろう。このため、GM の判断により このルールは使わないことにしても良い。1 シナリオの間 使うか使わないかの方針は変えないのが望ましいが、これも無理強いはしない。必要に応じて GM が判断する裁量の範疇とするが、シナリオ中での方針変更時は参加者全員の承諾がある方が望ましい。

PL が重症ダメージを受けたかどうかの判定は単純で、ダメージランクが 3 以上のダメージなら重症ダメージ、というだけである。チェックとの兼ね合いを考えると、3 以上のダメージを受けることは、それだけで十分な痛手となるが、そのダメージの大きさゆえに後遺症が残る・・・というのが、重症ダメージの基本的な考え方である。

重症ダメージを記録するときは、○で囲むなどして別記し、重症ではないダメージと区別できるようにしておかなければならない。その上で、以下のルールに従わなければならない。

■気絶判定

重症ダメージを受けることによる影響の一点目は「気絶判定」である。重症ダメージを受けたら、そのダメージ(ランクではなく元の値)を目標値にしたレジストチェックをしなければならぬ。肉体の重症ダメージなら肉体レジストチェック、精神の重症ダメージなら精神レジストチェックである。これに失敗したら、即座に気絶する。

治療行為が行われれば、気絶状態からはすぐに回復できる。つまり、1 オード気絶したままでも、休息と同じ扱いになるので、気を取り戻すということである。もちろん、気絶した状態では何も行動は起こせないで、そのまま止めを刺されても文句は言えない。

■後遺症判定

重症ダメージを受けたとき、同時に「後遺症判定」もしなければならない。これは「気絶判定」とはまた異なっており、「気絶判定」と同時に行わなければならない。この判定は 1 d 10 で行われる。これがダメージランク以下だった場合、そのダメージは後遺症となって残ってしまう。後遺症の度合いは、その時の 1 d 10 の値は「後遺症ランク」としてそのまま使用され、その後(ダメージ自体は回復しても)、特定のアビリティチェックにおいて、それがダイスペナルティとなっ

てしまう。

後遺症ありと判定された場合、続けて どのアビリティに対する後遺症になるのかを決定しなければならない。これはランダムでも良いし、その時の状況に応じて GM が指定しても良い。肉体ダメージならば《腕力》《頑強》《体力》《反射》《安定》《器用》のいずれか、精神ダメージならば《気迫》《冷静》《根性》《思考》《記憶》《知覚》のいずれかが対象となる（ランダムにするなら 1 d 6 で決めることになるだろう）。

肉体に対する後遺症のイメージ例としては・・・《腕力》なら「腕に大きな怪我を負った後遺症で、以前ほど力が出せなくなった」、《反射》なら「足に大きな怪我をした後遺症で、以前ほど走れなくなった」などとなるだろう。

肉体ダメージによる後遺症は命に関わらない部位の切断というイメージでの表現もあり得る。例えば片足を失うことは《安定》への後遺症ランク 5 ぐらいのペナルティともいえるだろう。

精神ダメージによる後遺症のイメージ例としては・・・《冷静》なら「その時のことを思い出すと嫌な気分が止まらなくなる」、《記憶》なら「その時のショックで何かを思い出せなくなった」などとなるだろう。

精神への後遺症は、常に発生せず何かをトリガーとして急激に発生するということにしてもよい。ただし、その場合 後遺症ランクは 2 倍しなければならない。普段は後遺症によるペナルティは無いが、ダメージを受けたのと同じ状況になったときなど、特定の条件で後遺症が劇的に起きる・・・というわけだ。

無理にイメージを考える必要は無いが、いずれにしてもアビリティと後遺症ランクが決まったら、それをアビリティ欄に書き込まなければならない。そして、以後 そのアビリティのチェックをする時は、必ず後遺症ランクと同じだけチェック時に振るダイスの数を減らさなければならない。

重傷ダメージが回復しきらないうちは、相当に厳しいダイスペナルティとなるため、もし後遺症を負うようなダメージを受けてしまった時は、その後の退避など仲間の手を借りて安全に行く必要があるだろう。

なお後遺症ランクは、それを受けた状態で 1 シナリオ経過するごとに 1 減算できる。この減算は元々の後遺症ランクの半分になるまで行える。このため、重い後遺症であっても時間を掛ければ完全ではないにしても ある程度はペナルティが軽減される。

上記の方法以外の自然治癒で後遺症ランクが減ることは無い。ダメージとは別のものなので後遺症を負わせた重傷ダメージ自体は回復できたとしても、後遺症はその名の通り 残り続ける。ただし、魔法などの特殊な能力によって さらに回復できる可能性はある。

■回復への影響

重症ダメージの回復にかかる時間は、通常の 2 倍になる。治療魔法などのように即効性のある治療行為の場合、その回復量が半分になる。回復量が 1 の治療魔法の場合、2 回掛けて初めて 1 回復できるということになる。

さらに重症ダメージが残っている場合、通常のダメージは回復できない。重症ダメージが後遺症に転化した場合、それによって重症ダメージ自体は無くなった扱いとなるため、通常ダメージ回復の道が開ける。

