

テンション

FHR のゲームにおける進行方法はテンションと言うルールに集約される。通常はローテンションだが、短時間での厳密な行動が必要な時はハイテンションになる。この2つのテンションの切り替えをするかどうかは、GM の判断によって決定される。

ローテンション

通常の状態であるがゆえに特殊なルールはほとんど無い。時間進行はかなり大雑把だが、最小単位は1オードとなる。しかし、GM が「1週間経過した」といえば、その通りになるのがローテンションでもある。

■サプライズ・シフト

ローテンションからハイテンションに移行するにあたり、奇襲されるなどして不意をつかれたら、このルールを適用しなければならない。具体的には、奇襲された側は、最初のラウンドに限り、イニシアチブがー5される(0未満になることも多いだろう)。これはすなわちシーケンス値が5減ることを意味するほか、シーケンス値が同じ場合の行動順が不利になることをも意味する。

ハイテンションに移行する直前に、目標値15の精神レジストチェックに成功した者は、このサプライズ・シフトによるイニシアチブ低下を受けずに済む。

ハイテンション

FHR において戦闘が発生したときは、必ずハイテンションになる。しかしながら、ハイテンション＝戦闘モードと言うわけでもない。あくまで「短時間のうちに厳密な処理が必要な場合」に移行するものである。例えば、高速で移動してくるものをうまく避けたり操作したりする・・といった時でも、やはりハイテンションになる。

ハイテンションでの時間進行はラウンドというゲーム上の区切りで管理される。各員の行動の順番を決定して、その順番に従って順次行動を起こしていくというのが基本である。ただ、その中で色々とローテンションの時には無かったルールが幾つも登場する。

■テンション修正

ハイテンションとローテンションで、決定的に違うのはチェックである。ローテンションでは特に気にする必要は無いが、ハイテンションで【生命】や【意志】のチェックをする時は、少々面倒なルールに従わなければならない。

具体的には、【生命】【意志】のチェックをしたら、そのたびに次に振るダイスの数を1減らさなければいけない。ダイスの数はチェックをするたびにー1されていき、この修正をテンション修正と呼ぶ。このテンション修正は、各ラウンドの最初に0にリセットされる。それまではひたすらマイナスになっていくため、自然に1ラウンドで出来る行動回数は限定されていくことになる。

混乱の元になるので、テンション修正を覚えきれないと思う PL は、ラウンドの始めに【生命】と【意志】の数だけダイスを用意することをお勧めする。そして、チェックをするたびにそのダイスを減らしていけば、間違いは少なくなるだろう。

ところで、このテンション修正だが、チェックのたびに疲労ダメージを1受けることで-1しなくても良くなる。もちろん、疲労ダメージも蓄積するとマイナス修正になるわけだが、一時的にでも行動の制約を回避できる方法として、覚えておいて良いだろう。

なお、どんな場合でも【希望】を減らしてダイスの数を追加することは可能である。

■シーケンス値

ラウンドの最初に各員が決定するもので、これが高い順番で行動できる。

まず、あらかじめイニシアチブを計算しておく。

イニシアチブは《反射》のアビリティ値になるのが基本。さらに《知覚》《感応》がプラスならそれぞれ+1できる。PCの場合、アビリティは±2の範囲になるので、イニシアチブは+4が最大、-2が最小になる。

単純に《反射》《知覚》《感応》を合計するわけで無いことに注意すること。《知覚》や《感応》は±0以下でも、イニシアチブには一切影響しない。

実際のシーケンス値は、ラウンドの始めに全員が1d10してイニシアチブを加えて求める。これが一番高い者から順番に行動できるが、シーケンス値が同じ場合、イニシアチブの高い方が先に行動となる。それも同じ場合は、完全な同時行動となる。

10以上のシーケンス値だった場合、シーケンス値を-10した順番で、さらに行動できる。もちろんチェックが必要な行動の場合、テンション補正が掛かることを忘れないように。複数回行動が出来るからといって、効果的な活躍が出来るとは限らないのである。

【希望】を1減らすごとにシーケンス値を+1d6できる。このように【希望】は様々な局面で万能の働きをするのだ。

後述する特殊シーケンス宣言でも、シーケンス値は変動するので読んでおくと良いだろう。

■能動行動と受動行動

シーケンス値の高い順に起こせる行動を「能動行動」と呼ぶ。また、この行動の結果を防いんだり妨害したりすることを「受動行動」と呼ぶ。最も典型的なパターンとしては、攻撃が能動行動であるのに対し、それを回避したり防御したりする行動が受動行動となる。大抵の場合、受動行動は能動行動に対する対抗チェックとなる。

受動行動は必ず元になる能動行動か、それに繋がる受動行動に対して行われるリアクションでなければならない。全く関係ない行動は能動行動であり、シーケンス値に応じて自分の順番が来た時でなければ起こせない。

順番が回ってきた者が能動行動を宣言し、それに対する受動行動が宣言されていき全て解決して、次の順番に回るまでの間を「シーケンス」と呼ぶ。それゆえに、順番を表す数値をシーケンス値と呼び、現在の順番を意味する言葉として「シーケンス～」という呼び方もする。

能動行動は自分のシーケンスでしか起こせないが、受動行動はテンション補正などが許す限り、1ラウンド中に何回行っても良い(もちろん対応する他者の行動が必要になるが)。

シーケンス値が10以上なら、10減らした順番で、再び自分のシーケンスとなる。もっともターン補正をリセットできるわけではないので、受動行動を繰り返すようなことがあれば、再行動す

る余裕はなくなっているかもしれない。

いずれにしてもシーケンス0が終わったら、そのラウンドは終了となる。

「同時行動」となった場合、能動行動を同時に起こせるが、お互いにそれに対する受動行動ができない。互いが互いを攻撃すると宣言した場合、その攻撃のためのチェックでファンブルしない限り、受動行動が出来ないから相打ちになるということだ。

また同時行動の対象が同一だった場合、その対象は同時行動で起こされた行動のうちどれか1つに対してしか受動行動が出来ない。強敵と戦う時、これは非常に重要な戦略となるかもしれない。

■短時間と言うこと

1ラウンドが具体的に、どれくらいの時間かという厳密な決まりは無いが、長くても5秒程度である。だから、長い台詞をハイテンション中に一気に話すことは出来ない。そうした必要がある場合、GMは適宜ローテンションへの移行を宣言するべきである(その場合も完全にシーケンスを終わらせるのが望ましいが、絶対ではない)。

ハイテンションで互いにこう着状態となり動きが止まった、という場合も、そこでローテンションに一度切り替えた方が進行しやすいだろう。

ハイテンションで何ラウンド経過しようとも、ローテンションに戻ったとき経過する時間は1オードとなる。つまり、効果時間が1オードとなっている魔法をハイテンション中にかけた場合、その効果はハイテンションが続く限り持続し、ローテンションに移行した時点で切れる。逆にそうした魔法をかけた次のラウンドでローテンションに移行したとしても、やはりその魔法の効果は切れる。

PLの中には「ハイテンションに移行する直前にあわせて魔法を使う」と行動宣言する者がいるかもしれない。その目的は、ハイテンションの1ラウンド目からその魔法の効果を得ることであろうが、GMは必ずこれを却下しなければならない。そうしたことはハイテンション中に自分のシーケンスで行うべきことだからだ。

■特殊シーケンス宣言

自分のシーケンスに関連して、幾つか特殊な宣言が可能。

以下の4つは、ラウンドの最初シーケンス値を決定し、一番高い者のシーケンスを開始するまでの間でのみ宣言可能。GMは実際にシーケンスを始める前に、これらの宣言をする者がいないか必ず確認すること。

クイック宣言

この宣言により、【生命】【意志】双方のテンション修正を-1するたびに、シーケンス値を+5するという補正が可能になる。このテンション修正低下は疲労ダメージで無効には出来ない。元々エッセンスが高めのPCであれば、これを利用して高いシーケンス値を確保できるかもしれない。

パッシブ宣言

この宣言により、シーケンス値を-5するたびに、受動行動のチェックにのみ適用されるダイス補正を+1得られる(テンション補正を+1できるわけではないことに注意)。このダイス補正はそのラウンド中有効だが、一度でも能動行動を起こすと失われる。だからこのダイス補正を失いたくなければ、自分のシーケンスになってもパスしなければならない。

ディレイ宣言

この宣言により、自分のシーケンス値をその時決定したより低い値に変更できる。味方と行動を合わせたいときなどに宣言することになる。これにより、特にダイスなどに補正は行われない。

シンクロ宣言

特殊なディレイ宣言。自分本来よりも低いシーケンス値の他者を同時に指定することで、行動を遅らせて その相手と 同時行動 が出来るようになる。同時行動の注意点については前述した通りである。

ゲームルール > テンション
