

魂の力

FHRにおいて、命を持つものは「肉体」と「精神」を有しており、これを「魂」が結び付けていると考える。これは人だけでなく動物や植物でも同様である。「死」とは、突き詰めると「魂が力を失って肉体と精神を繋ぎ止められなくなること」だ。だからこそ、魂が大きな力を発した時、肉体と精神は常識を超えた力を発することすら可能になる。

本項では、ゲームの中での魂の扱いについて、特に説明する。

ソウルブレイク

ソウルブレイクとは、魂の力を爆発的に発揮することで、本来ならありえない奇跡とも言えるべきことを引き起こすことである。ゲーム上ではこのルールにより何事にも優先される強力な効果を得ることが可能になる。

各 PC はシナリオ開始時点で、その時のソウルパワー最大値と同じ回数のソウルブレイクを起こす権利を得る。

シナリオの途中でソウルパワーの最大値が増えた場合、ソウルブレイクの回数も同じように増える。しかし、それ以外の方法でソウルブレイクを起こせる権利が増えることは無い。

ソウルブレイクを起こせるシチュエーションは後述するように幾つかのパターンがある。どのパターンでも、PL は権利が残っている限りいつでもソウルブレイクを宣言できる。

ソウルブレイクにもチェックにおけるブーストと同じようにランクがある。通常、宣言するだけならランクは1だが、ソウルブレイクを起こせる権利を一度に2つ以上行使することで、そのランクを使った回数分に上昇できる。ソウルブレイクによる行動の対決があった場合、ランクの高い方が対決に勝てることは言うまでも無い。

ソウルブレイクを起こしたからといって、ソウルパワーが低下するわけではない。だが、ルール上明記はしないが、ソウルブレイクを起こした後、力が抜けたような演出をするのが自然なこともあるだろう。特に、ランクが2以上のソウルブレイクの場合、そうなる方が当たり前でもある。

■ソウルブレイクの宣言

ここではソウルブレイクによってどんなことが出来るのかを具体的に説明する。また、どのタイミングで、それを宣言すれば良いのかも説明する。とはいうものの、ソウルブレイクのルールは、その他のいかなるルールよりも優先される。このため、本来なら行動できないタイミングでも、ソウルブレイクならば行動可能になる、というシチュエーションは多い。

(1) チェックを無条件で成功させる

ソウルブレイクを宣言したチェックは、目標値の有無に関わらず必ず成功する。

ソウルブレイクの宣言はチェックの前でも後でもどちらでもしても良い。つまり、結果を見ながらソウルブレイクを宣言して構わないのである。ただし、ソウルブレイクした結果に対抗するチェックの場合は、対抗しようとしているソウルブレイクより高いランクのソウルブレイクを宣言しなければ、それに勝てない(これは(3)の他者のソウルブレイク無効化を意味している)。だから、ソウルブレイクは先に起こした方が有利といえるかもしれない。

ところでソウルブレイクはいつ宣言しても良い。これは、ハイテンションで自分のシーケンスがくる前でも、ソウルブレイクを宣言して行動を起こせるということを意味する。しかも、その結果は相手もソウルブレイクしない限り成功するのだ。

(2) 一時的な【希望】のポイントを得る

ソウルブレイクを宣言して、この効果を選んだ場合、その最大値と同じ【希望】のポイントを一時的に得られる。このポイントは、そのまま【希望】として使用できるが、シナリオ終了時まで残っていた場合は、全て失われる。

この効果は【希望】が実際に減る・・・というタイミングで宣言し、本来の【希望】の代わりに減らせるようになる。このソウルブレイクで得られた【希望】のポイントが残っているうちは、ソウルブレイクでさらに【希望】は得られない。

ソウルブレイクのランクを上げて、得られるポイントの数は増えない。しかし、ソウルブレイクを無効化するためのソウルブレイクに対抗する場合、そのランクは大きな意味を持つだろう。

ダメージを受けて、これによって得た【希望】を減らすことは可能。このポイントは回復できるものではないが、大きなダメージを受けた時にこのソウルブレイクを起こして、そのポイントで実際の【希望】やソウルパワーが低減するのを防ぐことは可能。

(3) 他者のソウルブレイクの無効化

誰か(NPC含む)がソウルブレイクを宣言した時、それを無効化するためにソウルブレイクを起こせる。この効果のために相手より高いランクのソウルブレイクを宣言しなければならない。

この宣言のタイミングは、もちろん他者がソウルブレイクを宣言した直後である。どのような方法でソウルブレイクを止めるのかは、各人の演出に任される。

もちろん、このソウルブレイクを無効化も出来る。その場合は、さらに高いランクのソウルブレイクでなければならない。

■協力してのソウルブレイク

ソウルブレイクは、その性質上一人だけで起こすとは限らない。複数で同じ目的のためにソウルブレイクを起こすことは、ルール上制限無く認められる。その場合、複数のソウルブレイクランクを全て合計して、1つの巨大なソウルブレイクとして扱える。

この場合、同じソウルブレイクを起こす人々が必ずしも同じ場所にいる必要は無いし、死亡していないのなら意識が無い状態でも構わない。とにかく、一つの目的のために奇跡を起こせるのである。

これは余談だが、魔族と呼ばれる FHR における絶対的な敵対勢力は、この魂の力を求めてのことといえるだろう。上位の魔族はソウルパワーと同じような効果を持つデモニックパワーというものを持っており、人々のソウルパワーを吸収して自らのデモニックポイントに変換できる。しかも、ソウルブレイクに対抗できるデモニックブレイクと言うのを起こせる。

これほどの難敵を少人数で倒すことは非常に難しく、多くの人々が思いを一つにする必要があるのも現実である。

■オーバーソウルブレイク と ファイナルブレイク

ソウルブレイクを起こせる回数は、ソウルパワーの最大値までである。もちろん、ランク2以上にしたいなら、その分だけ回数は余分に減る。これが本来のルールである。だが、実はソウルパワーの最大値を越えた回数のソウルブレイクも起こせる。これをオーバーソウルブレイクと呼ぶ。

オーバーソウルブレイクは大きな代償と共に起きる。その代償とは「ソウルパワー最大値の減少」である。オーバーソウルブレイクした場合、本来の回数を超えた分だけ、ソウルパワーの最大値が恒久的に失われる。つまり、チェック時に使えるダイスの数が恒久的に減るということなので、PCがオーバーソウルブレイクを起こす場合は、その後のことをよく考えてからにした方が良いでしょう。

オーバーソウルブレイクは、ソウルブレイクより優先される。どんなに高いランクのソウルブレイクでも、オーバーソウルブレイクには勝てない。それを超えたランクのオーバーソウルブレイクでなければ止められないのだ。

そして、ソウルパワー最大値が0以下になるオーバーソウルブレイクは、さらに一段上の効果を持つファイナルブレイクとなる。

ファイナルブレイクを起こした場合、そのキャラクターは必ず死亡する。天寿を全うしたものとして扱われ、蘇生効果のある能力でも、その魂は呼び戻せない。死亡するタイミングはファイナルブレイクの直後と決めなくてもよいが、そのシナリオの間を越えて命を永らえることは出来ない。

オーバーソウルブレイクやファイナルブレイクの効果については、特にルールを規定しない。通常のルールを越えた奇跡が起こっても構わない。ただし、PCがこれを使わなければ問題が解決できないようなシナリオを最初から組むことは避けるべきであるし、PCも安直にこれを使っての問題解決をするべきではない。・・・と言うまでも無く、乱打されることは無いはずだが・・・。

ソウルロスト

ソウルロストとは、その言葉の示す通り「魂の力の喪失」である。数値的なルールと言うよりは、観念的なルールになるかもしれないが、この状態になったとき命を持つものの輝きは失われてしまう。しかし、それを乗り越えることが出来れば、それは大きな力に変わることだろう。

■ソウルロストの発生

具体的にソウルロストが起きる契機は、数値的なルールでは決まらない。ゲームをプレイしている上で、GMとPL双方が「PCが精神的に大きな衝撃を受けた」という合意を得た時点で、ソウルロストをGMは宣告する。間違っても、PLが納得していないのに宣告してはいけない。だからソウルロストとは、シナリオの中にある程度は組み込まれるものかもしれない。

具体的なソウルロスト発生の例を以下に挙げる。

- ・大切な存在(恋人、家族、仲間)を失った時
- ・自分が大事にしていたものが失われた時
- ・希望していたことがかなわなかった時
- ・自分の目標としていたことが叶わないと分かった時
- ・信じていたものに裏切られた時
- ・自分の力及ばず、取り返しの付かない事態を招いた時

- ・想像に耐えがたい苦痛(肉体/精神関わらず)を受けた時

過去にソウルロストの経験がある場合、次にソウルロストが起きる条件はさらに厳しくすべきである。少なくとも、前回ソウルロストしたのと同じ状況になったとき、再びソウルロストする、ということはある得ない。それではソウルロストを乗り越えた経験がある、ということにならないからだ。

また、長命の種族であるエルフやピクシー、それにその血を引く混血種族の者の場合、ソウルロストが発生する状況はさらに高いレベルで見積もらなければならない。もしその他の種族と同じ程度のことでソウルロストするのなら、長命な彼らがソウルロストを経験する回数は飛躍的に増えてしまう。しかし、長いときを生きる者は、それだけ自分の魂を維持するすべをわきまえており、己を律することが出来るのだ。それは、短い時間しか生きられない者には分かりづらい感覚で、ともすればドライでクールな印象を与えるかもしれないが、それは仕方が無いこともあるし、それぐらいのロールプレイが望ましい。

■ソウルロスト状態

ソウルロストが発生したら、ソウルパワーの最大値が最低でも1低下する。その度合いが激しいと GM・PL が判断した場合、さらに低下量は増えるが、ソウルパワーが0になるような低下は絶対に発生しない。

最大値の方が低下する以上、現在値が低下した最大値を越えていたら、低下した最大値まで現在値は押し下げられる。これは一般的なダメージとは異なるため、この最大値低下が解消されたら、現在値も元の値に戻して良い。だが、現在値が低下している場合、ソウルパワーへのダメージによって死亡する可能性が高まることは間違いない。

ソウルロスト状態になった場合、その PC は脱力・無気力の様子を示すことになる。これはロールプレイ上の表現として、そうすべきであると同時に、ソウルパワーの低下=チェックの結果悪化であるため、ルールのにも弱体化する。

■ソウルロストの解消

ソウルロストが解消される条件も、発生条件と同様、具体的な数値のルールは存在しない。ロールプレイ上、その PC が立ち直ったと判断された時点で、ソウルロスト状態は解消となる。最終的な解消の宣言は、GM によって行われなければならない。

ソウルロスト解消は、実際のゲーム時間の中でプレイされるのが望ましい。ただし、プレイ状況やシナリオ上の都合もあるだろう。だから、他シナリオ開始前に GM と PL 双方の合意を条件に、ソウルロストの解消を決めても良い。この場合、即座に次に述べる「ソウルロストによる成長」を行う。

ソウルロストが解消される例は、長くなるのでこのページの最後に挙げる。

■ソウルロストによる成長

ソウルロストを解消し立ち直った PC は、それだけ強くなれる。これを表すため、ソウルロスト解消により、ソウルパワーの上限値は+1できる。

過去にソウルロストした経験が既にある場合(PC作成時の経験もちろん含む)、その回数ごとに、ソウルパワー+1に必要なソウルロスト解消回数も+1される。具体的に言うなら、過去に一度ソウルロストを乗り越えてソウルパワーが+1されている PC の場合、次にソウルパワーを

+1するためには、ソウルロストを2回乗り越えなければならない。さらに+1するためには3回・・・というように以後増えていく。

こうしたことから、ソウルロストを経験した回数は、忘れないように記録しておくことが望ましい。そこから分かりやすく説明するなら、ソウルロストのトータル経験回数が、1回目、3回目、6回目、10回目、15回目・・・というタイミングでソウルパワー上限値は+1できる、という風にも言える。

もっとも・・・ソウルロストの経験は一般的な人の生涯の中で、どんなに多くても5回程度のはずである。これが10回も20回もあるような状況のPCを作るべきではない。

■立ち直るということ

以下は、ソウルロストがどのようなときに解消されるのかを示した例である。GMとPLが色々と話し合い、ドラマチックに演出してPCを立ち直らせて欲しい。もちろん、ここに書いてある中から選ぶ必要は無い。キャラクターならではの演出があるだろうから。

遺された思い

大切な人、大切な物・・・もう二度と触れることは出来ない。だが、ふと眼を向けると、失ったものの残り香を感じた。それは形ではないかもしれない。その失われたものを忘却しないように、後世に残すために頑張る他人の姿かもしれない。とにかく、形としては失われたものでも、その思いは受け継がれている。それを目の当たりにした時、自分が何時までも呆けている場合だろうか？

魂の叫び

何をするにも気力が出ない。そんな日々がどれだけ続いたか。見かねた仲間が声を掛ける。最初は慰めるように・・・しかし、思いが届かないことに哀しみを覚えた彼(彼女)の感情が高まっていく。普段からは思いも因らないその行動に驚くあなた。なぜ、そこまで？気力を失った木偶になっても、それを守るために自分を犠牲にすることだって厭わない。そんな姿を見ても何も感じないのか？

無力ゆえに

皆が悲しみにふける。特に近かった自分にとって掛け替えのないものを失った喪失感の時として耐え難い。それを知る周りの者も無理に触れられずにいる。そんな中、年端も行かない小さな女の子が、自分も涙を目にため、歯を食いしばりながらあなたに食事をして、と訴える。こんな子供でさえ哀しみに耐えている。自分にそれが出来ないといえるものだろうか？

確かにそこに

既に亡き者のメッセージが見つかった。それは生前誰かが預かったものか、故人の部屋にひっそりと置かれていたものか。とにかく、それはあなた向けのメッセージのようだ。躊躇いつつもそれに目を通す。そこには、声に出してはなかなか語れなかった故人の思いがしたためられていた。一文字見るたびに零れ落ちる涙。その涙と共に悲しみなどの負の感情も流れ落ちていけばよい。

必ず自らの手で

どれくらい自分の部屋で横になっていたのか。始めの頃は家族や友人も声を掛けに来たが、無駄と悟ったのか最近では滅多に人も訪れない。しかし、この無念を晴らせるのは自分しかない。そう考えた時、居ても立ってもいられなくなった。呆けている場合ではない。自分が立ち上がらなければ。気を奮い立たせ行動の準備を始めるあなた。これが最善かは分からないが、何も出来ないと思うのは我慢できないじゃないか。

ヒントはすぐそばに

どうやっても自分の思い通りのものにならない。考え得る手段は全て試したはずだ。それなのに、どうしてうまくいかないのだろうか。これが解決しなければ先には進めないのに・・・・・・もう考えるのも面倒になってきた。所詮、無理なことだったのか・・・。そう思って目をつぶり座り込もうとした時、電撃のように何かがひらめいた。そうだ！それがあったじゃないか！ どうして、今まで気がつかなかったんだ？ こうしてはいられない。すぐに試さなければ！

それでも時は流れる

もう何年の歳月が流れたのか。自分でも計算するのは煩わしい。しかし、現実には自分は生きており、生きているからには生活しなければならない。切なく悲しい思いを精算は出来ない。しかし、それでも どうにか一人で歩けるようにはなったらしい。傍目に見ても「元気になった」と思っている人が大半だ。実際そうなのだろう。忘れられることは出来ないとしても、時は流れるのだから・・・。

ゲームルール > 魂の力
