
%# 今や 2025 年 %#

最終更新が 2008 年だから、15 年以上経っています…。
このことを忘れていたわけではないのですが、なかなか筆が進まずでした。

ただ、久しぶりに過去に書いたものを見ていたら、
旧ページの用語集などが埋もれるには勿体ないくらい色々書いていたので、
そのへんをこちらの Wiki にもう少し書きたいなあとも思っています。
焦らずゆっくり進めていこうかなと。

このページ冒頭のランダムで現れるストーリー切り取りみたいなのは、
結構色々な時期・地域のことを書いていて、
自分でも「これ色々伏線張ってるんだよねえ」などと思ってました。

用語集と照らし合わせると、だいたい分かるのですが、
この Wiki だけで完結出来るようにしたいと思っています。

「ファンタジーハザード リンカーネーション」は、作り始めてかれこれ 20 年近く掛かってしまっている TOS のオリジナル TRPG です。といっても、その間に年単位でblankが空くこともあり、20 年間迷い続けているわけではありませんが…。元々「ある程度複雑でも、キャラクターの特性をきっちりデータの形として表す」「ダメージを受けたときは相応に弱体化する」という基本方針があり、これがなかなかゲームとして完成しない原因ではあります。

それでも周囲の指摘で、オリジナルの世界観を構築した結果、そこで生きる人たちのイメージがしやすくなり、ルール策定の意欲が増しているのは事実です。世界観については、かなり完成している（完璧と言う意味ではないですが）ので、是非そちらを御覧になって、どんな世界で PC が冒険をするのか想像してみてください。ようやく…ようやくルール部分もまとまりそうなので、何とか形にしたいと思っています。

各章から、ここに戻りたい時はページ上部の「Fantasy Hazard Reincarnation revision3」の文字をクリックしてください。左サイドバーの「FHR rev.3」でも戻ってこれます。

最初に

「ファンタジーハザード リンカーネーション（以後「FHR」と略）」において、何の断わりも無く使用される用語や略語について、あらかじめここで説明しておく。また、ゲームをプレイする上で必要なものも挙げるので、チェックをしておいて欲しい。

幻想世界リアスターグ

オリジナルのファンタジー世界。キャラクター作成において世界観は大きく影響を及ぼすため、オリジナルの世界を使おうとゲームマスター (GM) が思っているときは、キャラクターの能力部分の説明を色々確認する必要があるだろう。

キャラクター能力

プレイヤー (PL) の分身たるプレイヤーキャラクター (PC) が、どのような能力を持っているのか？ それを具体的に表す方法を説明すると共に、実際にキャラクター作成を試みよう。PC 以外の全てが同様に能力値を持つことになる。

ゲームルール

PC が完成したら、GM が用意したシナリオを元にストーリーを作っていくことになる。実際のゲームにおいて、各種のデータがどのように使用されるのかを、ここで説明する。全員がある程

度把握していることが望ましい。

リソース一覧

本文中に書くと、全体像が分かりづらくなりそうな、細かいデータをここにまとめる。ただし、クラスに関してはキャラクターと密接に関わるため、1章にて説明を行っている。

- ・ただいま、キャラクター作成時の情報として、2章にて世界観を書いているところです。
- TOS (2007年03月14日03時25分11秒)
- ・冒頭のショートストーリーは、割とランダムで出ます。どんな世界なのかを知る材料になれば幸いです。 - TOS (2007年03月24日07時20分50秒)