

# HårnWorld

## 概要

### 『ハーン』って何？

『ハーン』(Hårn) によるこそ！

かつてブームだったリアル系ファンタジー世界。ずっとそれを作り続けている設定馬鹿たちがいます。年表、各国の王族の家系図、貴族の紋章。等高線付きの地図、各村落の位置や世帯数が設定済み。このTPRG汎用世界設定が『ハーンワールド』、そしてこの世界設定専用システムが『ハーンマスター』です。そしてこれらを合わせて『ハーン』と呼んでいます。

### ハーン島について

『ハーン』の主な舞台は10世紀のイングランドをモデルにした“ハーン島”で、膨大な設定が用意されています。もちろん、これらを熟知していなければ遊ぶことができないようなものではありません。中世西洋のディティールのイメージを持ってさえいれば問題ないでしょう。

『ハーン』をより楽しむためにプレイヤーが押さえていたほうがいいのかもしい知識は、大体以下のもの程度です。

### ハーン島の人種、亜人間

**古代種族:**かつてハーン島を支配していた亜人で、シンダリン(エルフ)とコースデイル(ドワーフ)の両種族を指す。両者とも高い技術を有するも現在は滅亡の道を歩んでいる。

**ガルグーン:**約600年前に妖術師が異次元から召喚した子鬼族(オーク)。繁殖力が高く、女王を頂点とする蟻のような社会を形成する。ガルグーンは1つの種ではなく、“小オーク”や“赤オーク”などの5種の亜種に分類される。

**人間:**ハーン島に様々な民族が移住、そして混じり合った。数世紀を経て彼らの多くは自分たちを“ハーン人”と見なす様になっている。その中、独自の文化を保持している民族は下記の通り：  
ジャリン人：ハーン島に最初に入植した民族。

イヴィニア人：リステア大陸からハーン島に侵略、移住したヴァイキング民族。

**部族民:**文明化から取り残された者たちの総称。独自の文化を有する18の部族が存在し、一大勢力を有している。

### 文化および国家

#### 封建国家

**カルドア王国:**東部に位置する封建国家。騎士道の国で中世イングランドのイメージに近い。王都タシャルはハーン島で2番目に規模の大きい都市である。

**メルデリーン王国:**南東に位置するメルデリーン島を本拠地とする。神秘的な伝説を有し、魔術師の国と見なされている。“11人評議会”が国の権力を握っており、そのメンバーには巫神も名を連ねている。

**チビーサ王国:**カルドア王国とメルデリーン王国に挟まれた小国。

**カンデイ王国:**コラニ帝国から追放された貴族が建国した騎士道の国。隣国が邪教を信奉するサーダ共和国とレセム王国のため、小競り合いが絶えない。

**レセム王国:**約一世紀前に蛮族の侵攻によってできた王国。邪教を主教とする。

#### ヴァイキング国家

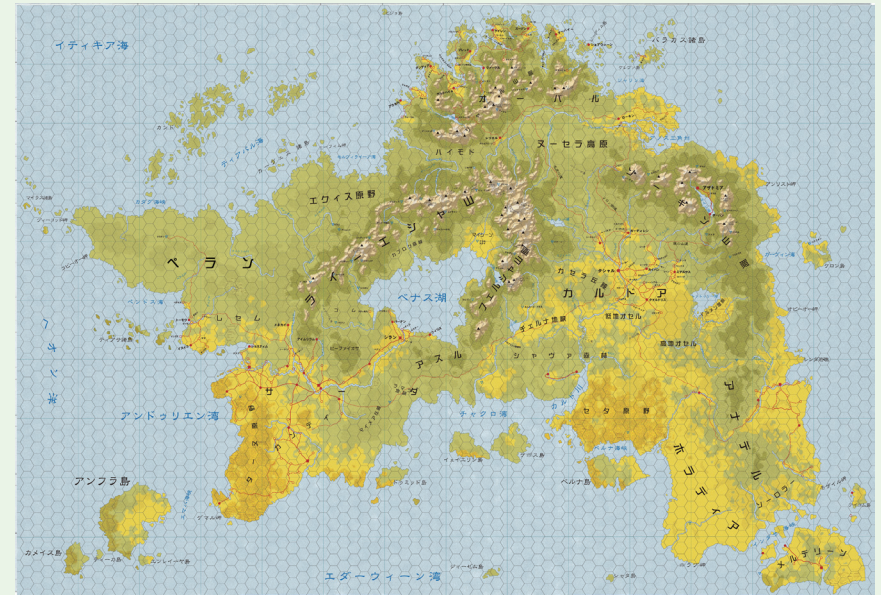
**オーバル王国:**イヴィニア人がジャリン人の土地を略奪してできた国家。氏族の連合体の側面が強い。

#### その他

**サーダ共和国:**コラニ帝国の末裔。ローマ帝国をモチーフにしているが、その負のイメージを増大させた感じであり、邪神を信奉しており、享乐的で墮落した側面が強い。奴隷制が認められており、闘技場で殺人ショーが行われている。首都コラナンはハーン島最大規模の都市である。

**エヴァイエル王国:**シャヴァ森林に位置するシンダリン(エルフ)の国家。孤立政策を取っている。

**アザドミア王国:**ソーキン山脈に位置するコースデイル(ドワーフ)の国家で、孤立政策を取っている。ただし、カルドア王国などと交易は行なっている。



### 神格

#### 善の神々

- ・ピオーニ：慈愛と農業の女神。思いやりや正直、勤勉さを尊び、農民などの被支配者階級に広く信仰されている。
- ・ララーニ：騎士道を尊ぶ聖騎士の女神。主に騎士(貴族)が信仰している。
- ・サーヴァイ・クノア：知識の神かつトリックスター。賢者や道化などが信仰し、知名度は高くない。

#### 中立の神々

- ・シエム：主に古代種族が信仰する神で、神秘と魔術、夢を司る。また、自然の守護者の一面も有する。
- ・ハリリア：美と享楽の女神で、契約と商売の守護者。
- ・サライーン：イヴィニア人が信仰する神で、勇猛さと名誉を尊ぶ好戦的な戦神。
- ・イルヴィーア：性別のない神で、イヴァッシュと呼ばれる化け物を創造する不可解な存在。

#### 悪の神々

- ・アグリク：邪悪な戦神。女神ララーニの仇敵。
- ・モーガス：狂気に陥った混沌の邪神。
- ・ナヴェイ：陰謀と暗殺の神。他の2柱とは異なり表立った組織はない。

# HârnMaster 簡易サマリー

行為判定

## パーセント・ロールによる技能制

当システムの核は 100 種類以上用意された技能である。技能は 1d100 で判定が行われる。

- 1d100 値が技能の値以下 ⇒ 通常成功
- 1d100 値が技能の値を越えた ⇒ 通常失敗
- 1 の位が 0 または 5 で成功 ⇒ 決定的成功
- 1 の位が 0 または 5 で失敗 ⇒ 致命的失敗

## パーセント・ロールの修正

上記の技能判定には主に以下の修正が加えられるが、判定の値の最低値は 05、最高値は 95 である。いかなる判定でも成功と失敗の確率が与えられている。

**総合ペナルティ**：心身の不調による修正。負傷レベルと疲労レベルの総計。パーセントにはこれの 5 倍した値がペナルティとして適用される。

**肉体的ペナルティ**：総合ペナルティに荷重ペナルティを加えたもの。肉體技能および戦闘技能のみに適用。

## 技能を使用しない判定

能力値（属性値）を用いた判定もパーセント・ロールによって行われる。

例えば、「重量挙げ」判定を「【筋力】×5」の値で行なうなどである。

## パーセント・ロール以外の判定

意識不明に陥るかを定める「ショック判定」、転倒するかを決める「転倒判定」、手に持っている武器を落とすかを定める「ファンブル判定」。これらの判定は、ある個数の d6 をロールして出目の合計が特定の能力値（属性値）以下かどうかで成否を判定する。

	能力値	d6 の数
ショック判定	耐久力	総合ペナルティと同数
転倒判定	敏捷性	3d6 (固定)
ファンブル判定	器用度	3d6 (固定)

戦闘ルール

## ラウンドとターン

当システムの戦闘はラウンドによって区切られる。ラウンドは約 10 秒であり、各キャラクターは〈主導権〉技能の修正済みパーセンテージの値順に自分のターンを得る（つまり負傷レベルを得ると〈主導権〉が低下する）。

## マップと移動

戦闘はヘクスマップ上で行なわれる。1 ヘクスの大きさは約 5 フィートである。移動可能なヘクス数は、「移動力」と「移動速度」による。「移動力」は荷重、負傷などで減少する（ただし、最低でも 1 ヘクスは移動可能）。

### 移動速度

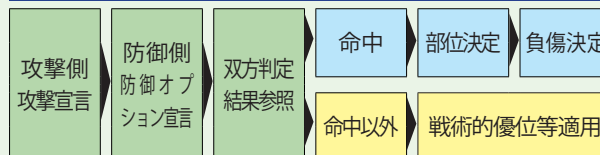
- 半速 「移動力」の半分（切り捨て）に等しいヘクス数
- 等速 「移動力」に等しいヘクス数
- 2 倍速 「移動力」の倍に等しいヘクス数

## 行動オプション

自分のターンに主に以下の行動のいずれかを行なうことができる。

- **近接攻撃**：近接攻撃武器で接敵中の敵を攻撃。攻撃の前に 1 ヘクス移動し、任意の敵を攻撃することも可能。
- **射撃攻撃**：射撃武器で射線の通る敵を攻撃。矢弾をつがえる一連の動作もこの行為に含む。
- **自由移動**：2 倍速までの移動。敵に隣接していないキャラクターが可能で、移動の途中に接敵した場合は移動が終了する。
- **接敵**：未隣接のキャラクターが接敵するための半速までの移動。接敵した敵に近接攻撃を行なうことが可能（任意）。
- **突撃**：未隣接のキャラクターが接敵するための等速までの移動。接敵した敵に近接攻撃を行なう（強制）。
- **離脱**：接敵しているキャラクターが 1 ヘクス移動し、未隣接の状態から半速までの移動。
- **手作業**：物品を拾い上げや、武器の交換等。

## 近接戦闘および射撃戦闘の流れ



## 近接戦闘の処理

攻撃側の攻撃ロールの前に防御側が「受け」、「回避」または「逆撃」のいずれかを選択。攻撃の成否は、各表で双方の成功度合いの組み合わせによって決定する。防御側が意識不明などの場合は、「無防備」となり防御側は防御判定を行なえない。

## 受け

		防御側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
攻撃側	致命的失敗	双方ファンブル	攻撃側ファンブル	防御側戦術的優位	防御側戦術的優位
	通常失敗	防御側ファンブル	受け成功	防御側戦術的優位	防御側戦術的優位
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力 +2d	攻撃側命中 衝撃力 +1d	受け成功	防御側戦術的優位
	決定的成功	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +2d	攻撃側命中 衝撃力 +1d	受け成功

## 回避

		防御側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
攻撃側	致命的失敗	双方転倒	攻撃側転倒	防御側戦術的優位	防御側戦術的優位
	通常失敗	防御側転倒	回避成功	回避成功	防御側戦術的優位
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力 +2d	攻撃側命中 衝撃力 +1d	回避成功	回避成功
	決定的成功	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +2d	攻撃側命中 衝撃力 +1d	回避成功

## 逆撃

		防御側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
攻撃側	致命的失敗	双方ファンブル	攻撃側ファンブル	防御側命中 衝撃力 +2d	防御側命中 衝撃力 +3d
	通常失敗	防御側ファンブル	受け成功	防御側命中 衝撃力 +1d	防御側命中 衝撃力 +2d
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +2d	双方命中 衝撃力 +1d	防御側命中 衝撃力 +1d
	決定的成功	攻撃側命中 衝撃力 +4d	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +1d	双方命中 衝撃力 +1d

## 無防備

		攻撃側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
防御側	戦術的優位	攻撃側命中 衝撃力 +1d	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +4d	攻撃側命中 衝撃力 +4d
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力 +1d	攻撃側命中 衝撃力 +3d	攻撃側命中 衝撃力 +4d	攻撃側命中 衝撃力 +4d

## 射撃戦闘の処理

攻撃側の攻撃ロールの前に防御側が「受け」または「回避」のいずれかを選択。攻撃の成否は、各表で双方の成功度合いの組み合わせによって決定する。防御側が意識不明などの場合は、「無防備」となり防御側は防御判定を行えない。

### 受け

		防御側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
攻撃側	致命的失敗	外れ ファンブル	外れ ファンブル	外れ ファンブル	外れ ファンブル
	通常失敗	外れ	外れ	外れ	外れ
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力+2d	攻撃側命中 衝撃力+1d	受け成功	受け成功
	決定的成功	攻撃側命中 衝撃力+3d	攻撃側命中 衝撃力+2d	攻撃側命中 衝撃力+1d	受け成功

\*シールド以外の近接武器は「受け」が困難である。投擲武器などの低速弾体に対しては基本パーセンテージが半減する。加えて、矢などの高速弾体に対しては「受け」を試みることができない。

### 回避

		防御側			
		致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
攻撃側	致命的失敗	外れ ファンブル	外れ ファンブル	外れ ファンブル	外れ ファンブル
	通常失敗	外れ	外れ	外れ	外れ
	通常成功	攻撃側命中 衝撃力+2d	攻撃側命中 衝撃力+1d	回避成功	回避成功
	決定的成功	攻撃側命中 衝撃力+3d	攻撃側命中 衝撃力+2d	攻撃側命中 衝撃力+1d	回避成功

\*矢などの高速弾体に対する「回避」は困難なため基本パーセンテージが半減する。

### 無防備

攻撃側			
致命的失敗	通常失敗	通常成功	決定的成功
外れ ファンブル	外れ	攻撃側命中 衝撃力+2d	攻撃側命中 衝撃力+3d

## 戦術的優位

「戦術的優位」とは敵がファンブル判定に失敗し武器を落とすなど隙を作った際に、ただちに追加の行動を行なえる機会が付与されることである。同一ターンに1回の「戦術的優位」しか得ることはできない。また、双方が転倒するなどして、敵も同時に「戦術的優位」を得た場合、それらは相殺されて無効となる。「戦術的優位」を得る機会は以下の通りである：

- ・「近接攻撃表」の結果が「防御側戦術的優位」の場合。
- ・接敵している敵が「ショック判定」、「転倒判定」、「ファンブル判定」、または「武器損壊判定（追加ルール）」に失敗した場合。

## ダメージの決定

攻撃が命中した場合、下表により命中部位を決定し、「処理表」で指定された数のd6をロールし武器の衝撃力に加える。その値から命中身体部位の該当する防御点を引いた値が「実効衝撃力」である。下表で命中部位と実効衝撃力より決定される「負傷」および転倒判定などの付随効果を受ける。

「重傷4」等の数字は負傷レベルを表し、負傷を負う毎に前述の「ショック判定」を行なう。失敗したら意識不明になり、以降、自ターンに再度判定を行なう。成功したら再度「ショック判定」をする。成功なら行動可能になるが、失敗した場合は「ショック状態」となり能動的な行動は行なえない。

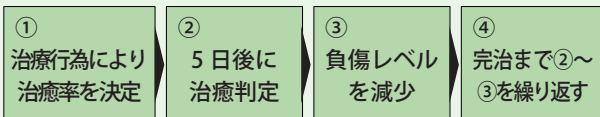
1d100	身体部位 *奇数：左 *偶数：右	実効衝撃力				
		1～	5～	9～	13～	17～
01-05	頭部	軽傷1	中傷2	中傷3	致命傷4	致命傷5
06-10	顔	軽傷1	中傷2	中傷3	重傷4	致命傷5
11-15	首	軽傷1	中傷2	中傷3	致命傷4	致命傷5（切断）
16-27	肩*	軽傷1（ファンブル）	中傷2（ファンブル）	中傷3（ファンブル）	重傷4（ファンブル）	致命傷4（ファンブル）
28-33	上腕*	軽傷1（ファンブル）	軽傷1（ファンブル）	中傷2（ファンブル）	中傷3（ファンブル）	重傷4（F/切断）
34-35	肘*	軽傷1（ファンブル）	中傷2（ファンブル）	中傷3（ファンブル）	重傷4（ファンブル）	重傷5（F/切断）
36-39	前腕*	軽傷1（ファンブル）	軽傷1（ファンブル）	中傷2（ファンブル）	中傷3（ファンブル）	重傷4（F/切断）
40-43	手*	軽傷1（ファンブル）	中傷2（ファンブル）	中傷3（ファンブル）	重傷4（ファンブル）	重傷5（F/切断）
44-60	胸部	軽傷1	中傷2	中傷3	重傷4	致命傷4
61-70	腹部	軽傷1	中傷2	中傷3	致命傷4	致命傷5
71-74	股間	軽傷1	中傷2	中傷3	重傷4	重傷5（切断）
75-80	臀部*	軽傷1（転倒）	中傷2（転倒）	中傷3（転倒）	重傷4（転倒）	致命傷4（転倒）
81-88	腿*	軽傷1（転倒）	中傷2（転倒）	中傷3（転倒）	重傷4（転倒）	致命傷4（転倒/切断）
89-90	膝*	軽傷1（転倒）	中傷2（転倒）	中傷3（転倒）	重傷4（転倒）	重傷5（転倒/切断）
91-96	脛*	軽傷1（転倒）	軽傷1（転倒）	中傷2（転倒）	中傷3（転倒）	重傷4（転倒/切断）
97-100	足*	軽傷1（転倒）	中傷2（転倒）	中傷3（転倒）	重傷4（転倒）	重傷5（転倒/切断）

- ・女性は「股間」への命中を「臀部」への命中として扱う。

## 負傷レベル制

当システムはいわゆるヒット・ポイントはなく、キャラクターの傷は負傷レベルによって表される。例えば、右肩に負った傷は「負傷レベル2の刺し傷」と記録される。負傷は個別に記録されるが、レベルの合計は前述の「総合ペナルティ」に使用される。

## 負傷治癒の流れ



上記の流れを負傷毎に行なう。

## 負傷の治癒

負傷が治るかは自己治癒能力次第である。傷を負ってから5日後（1日12時間の休息をとることが前提）に治癒判定を行なう。治癒判定は【耐久力】に「治癒率」よばれる倍率をかけた値を、パーセント・ロールにて判定する。これは負傷毎に判定を行なう。「治癒率」は傷に対する治療行為の成否で決定する（右表）。治療行為は負傷毎に1度しか試みることができない。

「治癒判定」による負傷レベルの回復は下記の通りである。負傷レベルが0以下になればその傷は癒える。

- 決定的成功：2レベル減少
- 通常成功：1レベル減少
- 通常失敗：レベル減少なし
- 致命的失敗：解放創の場合、感染症に罹患

## 負傷治癒の例

森番が山賊に襲われた。棍棒で殴られた右肩が大きく腫れ（負傷レベル1）、左太ももにナイフを突き立てられた（負傷レベル2）。命からがら逃げ帰った彼は、ピオーニ教会の助祭から治療を施される。左肩の打撲傷への〈治療〉判定は通常成功。「治癒率」は6になる。左腿の刺し傷への〈治療〉判定は通常失敗。「治癒率」は4になる。

5日後、それぞれの負傷に対して治癒判定を行なう。森番の【耐久力】は11。右肩の軽傷の成功率は  $11 \times 6 = 66\%$  になる。ロールの出目が72、通常失敗だったので負傷レベルに変化はない。左腿の成功率は44%、出目が24で通常成功。負傷レベルが1減少し1まで回復する。

## 感染症（破傷風）

ダメージ種別が「刺突」および「斬撃」による全ての傷、「打撃」による重傷は、「解放創」になる。これは膿んで破傷風等にかかる危険性がある。感染症にかかったら感染症の治癒率を得、それは罹患した時点のその傷の治癒率に等しい。その後、1日毎に感染症自体の治癒判定を行ない、治癒判定の成否で「治癒率」自体を増減させる。「治癒率」が6になれば完治、0になれば死亡する。

- 決定的成功：治癒率を2上昇
- 通常成功：治癒率を1上昇
- 通常失敗：治癒率を1減少
- 致命的失敗：治癒率を2減少

## しょうしゃく 焼灼

感染症を防ぐため熱した刃物などで傷口を焼いて塞ぐ追加の治療行為が「焼灼」である。これは本来の治療が終了し「治癒率」が決定してから、〈治療〉技能に+30%のボーナスを得て判定を行なう。その成功度合によって「治癒率」が向上する。「焼灼」は重傷の「解放創」には行なうことができない。

- 決定的成功：治癒率2向上
- 通常成功：治癒率1向上
- 通常失敗：治癒率そのまま
- 致命的失敗：治癒率1減少

## ショック状態の回復

「ショック判定」に失敗して意識不明になり、戦闘中に再度判定を行ない成功するものの、続いての「ショック判定」に失敗すると意識が朦朧とした「ショック状態」に陥る。4時間後毎にこれの回復判定を「感染症」同じ要領で行なう。初期の「治癒率」は5であり、6になれば回復、0以下になれば死亡する。付き添いの看護を受けた場合、この判定に看護者の〈治癒〉技能の半分の値をボーナスとして得る。

- 決定的成功：治癒率を2上昇
- 通常成功：治癒率を1上昇
- 通常失敗：治癒率を1減少
- 致命的失敗：治癒率を2減少

## 疲労レベルの回復

肉体的ではなく精神的な消耗を表す指標として「疲労レベル」があり、極限状態で激しい運動を継続的行なったり、魔法や超能力の使用によりこれを得る。疲労レベルは10分間続けて休息することで1レベルずつ回復していく。

種別	負傷の 度合い	負傷の描写	治療方法および 〈治療〉判定ボーナス	治療 未実施	致命的 失敗	通常失敗	通常成功	決定的 成功
斬撃	軽傷	3～5cmの切傷	消毒および包帯 +30	治癒率5	治癒率4	治癒率5	治癒率6	翌日完治
	中傷	5～15cmの切傷	手術 +20	治癒率4	治癒率3	治癒率4	治癒率5	治癒率6
	重傷	15cm以上の深い切傷	手術 +10	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率2 <sup>後</sup>	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率4 <sup>後</sup>	治癒率5
刺突	軽傷	深さ3cmの刺し傷	洗浄および包帯 +25	治癒率5	治癒率4	治癒率5	治癒率6	翌日完治
	中傷	深さ8cmの刺し傷	洗浄および包帯 +15	治癒率4	治癒率3	治癒率4	治癒率5	治癒率6
	重傷	非常に深い刺し傷	手術 +5	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率2 <sup>後</sup>	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率4 <sup>後</sup>	治癒率5
打撃	軽傷	あざ、ねんご	冷湿布 +30	治癒率5	治癒率4	治癒率5	治癒率6	翌日完治
	中傷	骨折	添え木 +20	治癒率4 <sup>後</sup>	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率4 <sup>後</sup>	治癒率5	治癒率6
	重傷	複雑骨折	手術 / 添え木 +10	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率2 <sup>後</sup>	治癒率3 <sup>後</sup>	治癒率4	治癒率5

\* 「治癒率4<sup>後</sup>」など「後」の文字がついているものは、負傷が完治しても後遺症が残り、関連する能力値が1d3減少する。例えば、右膝に矢を受けてしまい完治後も片足を引きずって歩くようになった場合、【敏捷性】を減少させるなどである。