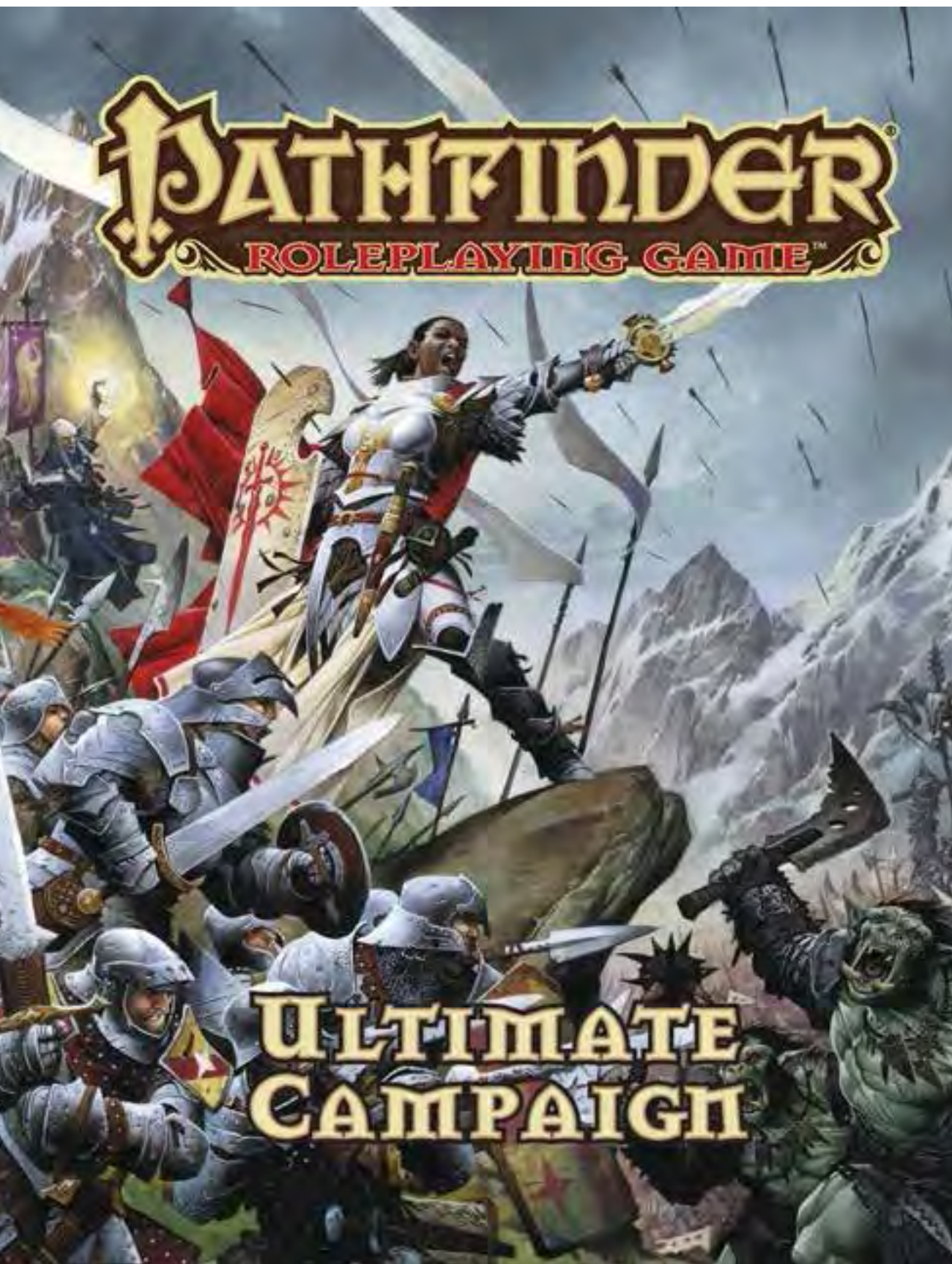


**PATHFINDER ROLEPLAYING GAME**

**REFERENCE DOCUMENT**



This PDF documents uses trademarks and/or copyrights owned by Paizo Publishing, LLC, which are used under Paizo's Community Use Policy. We are expressly prohibited from charging you to use or access this content. This PDF documents is not published, endorsed, or specifically approved by Paizo Publishing. For more information about Paizo's Community Use Policy, please visit [paizo.com/communityuse](http://paizo.com/communityuse). For more information about Paizo Publishing and Paizo products, please visit [paizo.com](http://paizo.com).



# ULTIMATE CAMPAIGN

## 目次

### 4 キャラクターの背景

#### キャラクターの背景 Character Background

#### 背景の作り方 How to Create a Background

背景について考える Brainstorming Your Background

独自のキャラクター構想の作成 Creating a Unique Character Concept

#### 本項の利用 Using This Section

#### 幼少時代 Early Life

生まれた環境 Circumstances of Birth

家族 Family

地域 Region

社会的地位と教育 Social Rank and Education

魔法 Magic

宗教と儀式 Religion and Ritual

幼少時代の重大な出来事 Major Childhood Event

#### 8 青年期 Adolescence

成人の儀 Initiation Rites

友、仲間、影響 Friends, Allies, and Influences

クラスに関わる出来事 Class Event

初恋 First Love

義務と責任 Duty and Responsibilities

#### 9 成人 Adulthood

葛藤と振る舞い Conflict and Behavior

弱点 Vulnerability

友、同僚、仲間 Friends, Associates, and Companions

#### 10 キャラクター背景の自動生成 Background Generator

#### 30 特徴 Traits

基本特徴 Basic Traits

社会特徴 Social Traits

種族特徴 Race Traits

地域特徴 Regional Traits

信仰特徴 Religion Traits

短所 Drawbacks

#### 41 物語特技 Story Feats

#### 48 休息期間 Downtime

概要 Overview

資本を得る Gaining Capital

休息期間フェイズ Downtime Phases

#### 54 休息期間の活動 Downtime Activities

呪文書に呪文を追加する Add Spells to Your Spellbook

建造物の建築 Construct Buildings

魔法のアイテムを作成する Craft Magic Items

一般のアイテムを作成する Craft Mundane Items

資本を稼ぐ Earn Capital

XP を稼ぐ Earn XP

情報収集 Gather Information

他人の治療 Heal Others

君の王国を導く Lead Your Kingdom Lead Your Kingdom

ビジネスを発起する Promote a Business

55

君の動物の相棒を置き換える Replace Your Animal Companion

55

君の使い魔を置き換える Replace Your Familiar

55

組織の募集 Recruit for an Organization

55

呪文を研究する Research a Spell

56

事実や伝承の研究 Research Facts and Lore

56

休憩 Rest

56

再訓練 Retrain

56

ビジネスを動かす Run a Business

56

来たる冒険への準備 Scheme for an Upcoming Adventure

56

動物の調教 Train an Animal

57

#### 支配人 Managers

59

#### 部屋とチーム Rooms and Teams

59

ユニットのデータ・ブロックの読み方 Reading a Unit Stat Block

61

建造と募集の遅れ Construction and Recruitment Delays

61

組織の移動 Moving an Organization

61

部屋 Rooms

69

チーム Teams

72

#### 建造物と組織 Buildings and Organizations

75

組織 Organizations

77

#### 休息期間の出来事 Downtime Events

87

組織イベント Organization Events

90

#### 90 キャンペーン・システム Campaign Systems

90

#### 属性 Alignment

93

#### 価格交渉 Bargaining

93

評価 Valuation

93

価格交渉のルール Bargaining Rules

94

収集家の NPC Collector NPCs

94

市場の飽和 Flooding the Market

94

交易品 Trade Goods

95

#### 随伴者 Companions

95

随伴者の制御 Controlling Companions

96

随伴者の成長 Advancing Companions

97

随伴者を忘れない Remembering Companions

98

随伴者のプロットのフック Companion Plot Hooks

99

随伴者の取り換えと復活 Reviving and Replacing Companions

100

#### 有力者 Contacts

100

信頼 Trust

100

リスク Risk

101

折衝判定 Negotiation Checks

101

有力者を得る・関係を深める・失う Gaining, Cultivating, and Losing Contacts

102

有力者の種類 Types of Contacts

104

#### 104 探査行 Exploration

104

箱庭の探査 Sandbox Exploration

104

移動行程 Movement

105

ランダム・エンカウント Random Encounters

105

遭遇の計画 Planned Encounters

105

ヘックスの地形のタイプ Hex Terrain Types

107

ランダムなマップ生成 Random Map Generation

107

障害地域 Hazards

108

#### 108 榮譽 Honor

108

榮譽ポイント Honor Points

108

榮譽の得失 Gaining and Losing Honor

108	荣誉を費やす Spending Honor	132	<b>若年キャラクター Young Characters</b>
108	荣誉を失う悪影響 Consequences of Losing Honor	132	若年キャラクターの作成 Creating Young Characters
<b>110</b>	<b>投資 Investment</b>	132	若年から成年へ Leaving Youth Behind
110	投資システム Investment Mechanics	132	若年について考慮すること Considerations of Youth
111	投資と問題の例 Example Investments and Problems	<b>133</b>	<b>王国と戦争 Kingdoms and War</b>
<b>112</b>	<b>親族 Lineage</b>	<b>133</b>	<b>王国の構築 Kingdom Building</b>
112	家族の構築 Developing Your Family	133	王国の用語 Kingdom Terminology
112	複雑で機能不全の家族 Complicated and Dysfunctional Families	134	王国の建国 Founding a Kingdom
112	家族の価値 Family Values	134	指導者の役割 Leadership Roles
113	家族をゲームに含める Including Families in the Game	137	建造ポイント Build Points
113	支持と義務 Support and Obligation	<b>138</b>	<b>王国ターンの進行 Kingdom Turn Sequence</b>
113	相続 Inheritance	138	維持フェイズ Upkeep Phase
113	敵としての家族 Family Members as Foes	138	勅令フェイズ Edict Phase
114	家族の死 Death in the Family	139	勅令 Edicts
114	有名な親族 Famous Lineages	140	ヘックスを失う Losing Hexes
<b>115</b>	<b>魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation</b>	140	地形改善 Terrain Improvements
117	利益のためのアイテム作成 Creating Items For Profit	141	特殊地形 Special Terrain
117	象徴物構成要素 Talismanic components	142	居住地と地区 Settlements and Districts
<b>119</b>	<b>協力関係 Relationships</b>	142	居住地を建てる Founding a Settlement
119	協力関係レベル Relationship Levels	143	居住地の魔法のアイテム Magic Items in Settlements
119	協力関係を育てる Growing Relationships	143	建造物 Buildings
119	協力関係の例 Example Relationships	143	建造物の詳細 Building Descriptions
119	親 Parent	148	イベント Events
120	兄弟姉妹 Sibling	<b>151</b>	<b>王国の選択ルール Optional Kingdom Rules</b>
120	幼年期のライバル Childhood Rival	151	放棄された建造物 Abandoned Buildings
121	配偶者 Spouse	151	神格と聖域 Deities and Holy Sites
<b>122</b>	<b>評判と名声 Reputation and Fame</b>	151	外交勅令 Diplomatic Edicts
122	名声 Fame	153	拡張した居住地の修正 Expanding Settlement Modifiers
122	勢力圏 Sphere of Influence	153	探査勅令 Exploration Edicts
122	威信ポイント Prestige Points	153	名声と悪名 Fame and Infamy
122	報酬 Awards	153	政府の形態 Forms of Government
124	不評と悪名 Disrepute and Infamy	154	独立と統一 Independence and Unification
124	名声の共有 Shared Fame	154	指導者の役割技能 Leadership Role Skills
124	別人格、偽名、秘密のアイデンティティ Alter Egos, Aliases, and Secret	154	居住地の規模 Settlement Sizes
Identities		154	貿易勅令 Trade Edicts
<b>125</b>	<b>引退 Retirement</b>	155	隷属勅令 Vassalage Edicts
125	簡易生活 The Simple Life	<b>156</b>	<b>大規模戦闘 Mass Combat</b>
125	PC との協力関係 Relationship to the PCs	156	軍勢データ・ブロック Army Statistics
126	別の道を行く Taking a Different Path	157	戦闘フェイズ Battle Phases
126	裏切り Betrayal	157	攻撃とダメージの適用 Attacking and Taking Damage
<b>127</b>	<b>再訓練 Retraining</b>	157	戦場の状況 Battlefield Conditions
127	能力値の上昇 Ability Score Increase	157	軍勢の戦術 Army Tactics
127	アーキタイプ Archetype	158	戦略の記録 Strategy Track
127	クラス特徴 Class Feature	158	敗走 Rout
128	クラス・レベル Class Level	158	勝利、敗走、壊滅 Victory, Rout, or Defeat
129	特技 Feat	158	回復 Recovery
129	ヒット・ポイント Hit Points	159	指揮官 Commanders
129	新しい言語 New Language	160	輜重品 Army Resources
129	種族特性 Racial Trait	160	特殊能力 Special Abilities
<b>130</b>	<b>税制 Taxation</b>	162	戦場の PC Player Characters in Battles
130	税の種類 Types of Taxes	163	大規模戦闘のオプション・ルール Optional Mass Combat Rules
130	技能ランク Skill Ranks	163	予備軍 Reserve Army
130	修得呪文 Spells Known	163	軍勢の分割 Splitting an Army
131	奉仕の種類 Types of Service	163	軍勢のサンプル Sample Armies
131	順守 Compliance		

2017/01/17

# キャラクターの背景

## キャラクターの背景 Character Background

キャラクターの背景はキャンペーンにおける英雄譚の中でその役割の前に起きたもので、キャラクター独自の物語を作り出す特徴的な出来事、人々、人生経験を詳しく述べている。特別な環境下で預言や前兆により歓迎されて生まれたキャラクターもいる。その一方で劇的な出来事が英雄やモンスターのそばで旅するという危険な道に追いやられるまでは、全く普通の人生を過ごしてきた者もいる。キャラクターの背景は複雑な動機や感情的な弱さの基盤を形作る。そしてそれら過去の経験は、キャラクターが現在の人生における状況で反応する道しるべとなるのだ。女神と定命のものの子供ならば、普通のクリーチャーを劣った存在と見なすだろうか？ 絶望的な貧困の中で育ったなら、君が何かを盗まれた時にどのような反応をするだろうか？ 軍事神政国家が異端者として君の兄弟姉妹を焼き払ったなら、他の宗教のクレリックにどんな反応をするだろうか？ 新しいキャラクターをプレイする際、背景を詳細にすることは、君にその過去に基づく小回りのきく操縦桿を与えてくれる。これによりキャラクターの内に入り込むことや、プレイ時の考え方を採用することがずっと簡単になる。キャンペーンが進むにつれ、初期の冒険が徐々にその背景の一部となる——切れ目のない出来事の連続は君の人生を作り上げ、絶えず起きる変化と役割の発展に貢献するのだ。

## 背景の作り方 How to Create a Background

キャラクターの背景に近づくにはいくつかのやり方がある。やり方の1つは有機的手法だ——本章に掲載される項目の質問を頼りに、キャラクターの細部を話し合う。また、16ページから始まる、無作為に過去を編み上げる背景ジェネレーターを使用することもできる。背景ジェネレーターの表を想像の叩き台とすることもできるし、君がいいと思った背景要素や、やりたいと思う方向性に合うものをじっくり選んでもよい。

出版されている Pathfinder Adventure Path においては、その Adventure Path の関係する特定の筋書きと君のキャラクターをテーマ上で紐つけるキャンペーン特徴という選択肢があることも多い。GMに君のキャラクターがキャンペーンやGMの進めている冒険とキャラクターをつなぐ助けとなる公式のキャンペーン特徴もしくは他の特徴を指示してくれるかどうかを確認しておこう。これらの特徴は、それが無作為にロールしたものにせよ手ずから選んだものにせよ、キャンペーンの主題にうまくかみ合った背景の細部を選ぶことで、本書から細部を加えることができるよい基盤を提供してくれる。

キャラクターの背景の作成をどのように行ったかに関わらず、次の段階はゲームの用語にその背景を落とし込むことだ。君が想像している背景を捉えた特徴2つ（もしくは特徴3つと短所1つ）を選択すること。特徴と短所は51ページから掲載されている。これらの特徴は人生経験から得られた技能や知識を反映した小さなボーナスを提供する。選択したならば、短所は感情的な弱さや汚点を表す。これはわずかながらルールの不利益を提供するが、それだけではなく、（もっと重要な）面白い選択になり得るロールプレイの道具として機能するのだ。完璧な人なんていない！

## 背景について考える Brainstorming Your Background

背景に関わる作業を始める前に、能力値をロールし、種族とクラスを選択しよう。この基本的な情報を決めることで、これらの鍵となる要素に一貫した背景を作り出すことに集中することができる。種族、クラス、属性が理にかなう形で背景の細部を考えることになるわけだ。

本章の以下の項目では、キャンペーンの開始までの人生を調べていく。誕

生から始まり、幼年期や青年期の経験を形作りながら進め、成人しては菓の世界の見方を作り出して終わりとなる。各項では考えるべきいくつかの質問が投げかけられる。これら全ての質問に答えを持つ必要はないし、ゲームが進む中で見つける方がいいと思うものがあるかもしれない。しかしこれらの質問に答える時間を費やすことで、キャラクターの頭の中に簡単に足を踏み入れることができるかもしれない。それは単純に、キャラクターからより多くの情報を引き出すことができるだろうからだ。これらの質問は君の人生の特定の時期に対する想像力の集中を促す。そしてそれは強力なロールプレイと物語のきっかけを、君や君のグループ、GMに生み出すことになる。

## 独自のキャラクター構想の作成 Creating a Unique Character Concept

ときどき、自分で同じクラスと種族の他のキャラクターと一線を画すと感じるキャラクターの作成は挑戦的に思えることがある。種族やクラスの典型例をプレイするのは簡単だ——エールをガブガブ飲むバトルアックスを持ったドワーフのファイター、ロングボウを手に森の中をさすらう素早く賢いエルフのレンジャー、こそこそとした子供のようなハープリング・ローグ、などなど。それらはなにも悪いところはなく、多くの楽しみがあるだろうが——結局、そもそも文化的な典型例になる理由があるのだ——、何か新しいことを試したいときもある。典型から離れる際に手助けとして使用できる手法を、いくつかここに示す。

**独自性：**君があまりにもこだわるのが難しくして独自性を出せないのなら、本や映画、ゲームその他の媒体で既に組み込まれているアイデアを見つけたときに失望するかもしれない。しかし独自のアイデアを呼び起こすのは難しい一方、君が会う人間一人一人は独自の存在で、個々の経験によって形づけられている。独自の構想1つにこだわるよりも、キャラクターの人生を決めたり個性やものの見方を決めた経験に目を向けてみよう。特別な経験は、典型的な存在から離れる助けとなるだろう。

**第3の考え：**アイデアを考えているとき、心によぎった最初と2つ目のアイデアを外し、代わりに3つ目や4つ目、5つ目に訪れたアイデアを考慮に入れるといいことがある。このやり方では、より広く、より面白い、まだ探索されていない物語の潜在力に満ちた可能性の探索に挑むことになる。心に最初に湧き上がる簡単なアイデアは、おそらく今までに見たことがあるから浮かぶものだろう。

**逆：**つまらない、面白味のない、典型的だと感じる個性で行き詰まったなら、君自身が真実と思っているものの代わりにその逆にすること。例えば、君が前述のドワーフのファイターをプレイする場合、おそらく以下のうち一つを備えよう。

- ・ 飲酒に関する誓約を立て、酒を飲まない。あるいは酔っぱらうと奇妙で風変わりな行動をとる。
- ・ 髭を蓄えることができない。
- ・ 鎧、斧、クロスボウ、その他の一般的なドワーフの武器以外の武器を好む。
- ・ ほとんどのドワーフが好む丘や山ではなく、森や島に住む。
- ・ 暴力を嫌う平和主義者。
- ・ オークやゴブリンを深く哀れんだり愛する。

これらのキャラクターの奇行の一つでもあれば、素晴らしいキャラクターを作り出すことができ、キャンペーンにおける物語の引き金にもなるだろう。

**臆面もなく盗む：**新しいキャラクターを作るとき、作成のテンプレートや基盤が必要となることがある。文学、コミック、歴史、実生活、テレビや映画のキャラクターは即席の基盤を提供してくれる。君が全く異なる構想を十

分持てるように変わるまで、そのモデルとなるキャラクターの様々な側面を変えてみるのが肝要だ。

下げる機会となる。

ドラキュラ伯爵をエルフのウィザードにするには何を变えたいだろうか？ ハーフリングのクレリックでは？ 血を饗じることにこだわるのか、それとも単に古く気味の悪い、孤独で神秘的なところだろうか？

何より、背景を作ることが重荷にならないようにしましょう。この目的はキャラクターをプレイする助けとすることであり、すぐにやりたくない決定で思考を停止させることではないのだから。

ユリウス・カエサルを人間のローグやノームの幻術士として再構成するにはどうすればいいだろうか？ この人間のローグは対戦相手を殺し町を支配する腹黒い三人組の1人で、ローマを支配するためにカエサルは殺されるだろうか？ ノームの幻術士はカエサルが古い師に言われたように、自らの死を告げる予言を受けただろうか？ 既にあるキャラクターや人々を基盤に構築することで、君は骨組みを得る。新しいアイデアを思いつくするためには、単に異なる状況に追いやる必要があるだけだ。彼らはゲームを続けるに従い、自ら成長していくだろう。君が選んだ最初の着想やモデルは、車輪の再発明をすることなくキャラクターを素早くつかむ助けとなる。

この手法の別の進め方に、メディアや歴史から全く異なるキャラクター2人の特筆すべき特徴を組み合わせる方法がある。例えば、シャーロック・ホームズの推理術とハムレットの優柔不断さを兼ね備えたキャラクターをどのようにプレイするだろうか？ アキレスの武勇とニコラ・テスラの発明精神を組み合わせると？ マーリンの魔力とマリー・キュリーの科学の真実への調査力を兼ね備えたら？ ジャンヌ・ダルクの信仰心とナポレオンのすさまじいまでの野心だったらどうだろう？

## 変わった点2つと短所1つ：素早く手垢のついたキャラクターの確立 Two Quirks and a Flaw：Quick and Dirty Character Establishment

時間がない場合やなるべく単純にキャラクターの基本を作る方法を探しているなら、特異な点2つと短所1つを考えることで、性格の要素を確立しよう。特異な点は個性や性格の特別な性質だ。キャラクター特徴、衝動、奇抜さ、そして一般的でない肉体的特徴だ。ありふれたものや平凡なものではだめだ。「背が高い」だと不十分だが、「自分の体にはでかすぎる」であれば問題ないだろう。「魅力的」では弱いが、「出会った人はほとんど誰もがナンパする」なら特別で実用的だ。「出不精」は特異な点としては不十分で、「家から出ると疲れ、不快になり、腹が減る」の方がいい。

同じやり方で短所を加えよう。単なる「傲慢」ではなく、「知っている誰よりも自分が賢いと信じている」とか。ひょっとしたら「尊大」では十分ではなく、「悪い存在や愚かな存在をおそれている」のほうがいいかもしれない。「強欲」よりも「死に至る貧困や飢えを恐れている」ほうがいいかもしれない。奇行や短所として使用するために属性や特徴を選択すると、自分にその理由と実現方法を問いかけてその構想の深くまで掘り進むことができる。内気なら、どのように内気なのか？ あまりにも内気だから、他人と直接目を合わせたことが今までないのだろうか？ 偏執狂なら、何故偏執狂なのだろうか？ もしかしたら今まで信じていた人が皆、君を裏切ったのだろうか？ 欲望と恐怖を誘導することがこれらの質問に答える助けとなるだろう。簡潔にするため、背景ジェネレータには奇行や短所に基本的な説明が使用されている。詳細さを伴う最小限の説明に従い作成するためのわずかな時間を費やすことで、簡単で特徴がないキャラクターに特徴を付ける助けとなるだろう。

## 本項の利用 Using This Section

本章の残りの部分では、君の背景のさらに深い部分、誕生や幼少期の初めから青年期を介して成人期の初めに至るまでに潜っていく。それぞれ考え(書く)ためのいくつかの質問が記されている。それらを通じて、君に当てはまらない質問を発見するかもしれない。それは何故当てはまらないのかを考える機会となる。そしてそれこそ世界の他の部分と関係を持つことを意味するのだ。同様に、質問に短い回答を見つけれられたなら、それが「はい」「いいえ」といったものであれ、何故そうなるのかについて深く掘り

## 幼少時代 Early Life

幼少時代の経験は残りの人生に大きな影響を与える。家族、社会階層、地域、家族の商売や職業、執狂、文化、そして人生で起きた大きな出来事は、大人として対応していくキャラクターの成長と世界観を形作る大きな影響を与える。人生の初期について考える際、以下の質問について考え、選択したクラスの才覚を得る遙か昔の自分の起源を想像すること——詰まるところ、現在彼らのためにおかれている将来の職業を持って人生を始めるものはほとんどいないのだ。この譲歩は技能や特徴、物語特技、ペナルティなどの選択に影響を与え、キャンペーン世界に足場を築く助けとなるのだ。

## 生まれた環境 Circumstances of Birth

すべてのキャラクターが例外的な状況で生まれるわけではないが、多くの文化は英雄や悪役の誕生と時を同じくした重大な出来事の発生という神話を持っている。隕石や地震、火山の噴火、日食や月食、自然現象、流れ星といった自然現象が起きることもある。他の例では王の戴冠や預言者の殉教のような社会的、政治的、宗教的なものもある。厳密で身近なカレンダーが各家庭には無いため、年月や時代というものは彼らの語彙の中にある特記すべき事件によって思い出されることが多い。そのため大きな出来事の近くに生まれ落ちたキャラクターは、同族や仲間からその出来事に関連していると何かにつけて言われることもある。

誕生の前後で生じた特別な、あるいは魔法的な事件はあるだろうか？ 特別な生まれながらの印を持っていたり、古代の文言に予言されて生まれただろうか？ その誕生は超常的な存在によって呪われたり祝福されたりしただろうか？ 生まれた日や年の事を想像してほしい——両親はそのことを覚えていて、それを君に伝えたかもしれない。どの季節に生まれただろうか？ 大嵐や降雪、地震、日食や月食のような自然現象はあっただろうか？ 季節外れに暖かかったり穏やかな気候だったりしなかっただろうか？ ひょっとしたら、君の生まれた日や年に特別なイベントがあったかもしれない——例えば、地方君主が大きな祭りを開催したり、大きな名声や重要性を持つ人物が消えてしまったかもしれない。君の誕生を覚えている共同体の中の人物は、その時に他に起こったことに合わせて君の誕生を思い出す。世界を揺るがすような事件である必要はない。しかしその事件は何かを君に告げ、君が世に現れたことを予感させる出来事としてヒントを与えるものであるべきだろう。

## 家族 Family

家族は君が子供の間最も強い影響力を持つ事が多い。特に養子、捨て子、孤児、浮浪児にとっては、この家族は必ず血縁関係に依存するものであるわけではない。子供の頃に育て、君の生存、食事、住まい、保護に責任を持ってくれた人達が君の家族である。家族は慣習、伝統、宗教、迷信を伝える。子供を育み、守ってくれる家族もいる。お互いに戦い、傷付け合う家族もいる。背景について考え始める際、君の家族生活について説明することで始めよう。

**両親：**両親が互いに関わるやり方は、しばしばその子供が大人の関係を理解する一例となる。子供はこれらの見方を青年期や成年にまで持ち込み、(後にそれを否定するとしても) 意識してあるいは無意識に両親の姿を抱える。ロマンティックな関係(あるいは結婚の契約)において君が振る舞うやり方は、一部は両親の関係の見方を軸にしている。

君の両親は誰で、どのように彼らは出会ったのだろうか？ 両親は結婚したのだろうか？ 結婚していたなら、その結婚は愛によるものか、金によるものか、政治力によるものか、何か他の理由によるものだろうか？ お見合い結婚だろうか？ 両親は互いに喧嘩したり罵り合ったりしたのだろうか？ 逆に両親は喜びに満ち、君の心に恋愛の理想像を創り出したのだろうか？ 両親は互いに誠実だったのだろうか、あるいは一方(あるいは両方)は遊び

だったのだろうか？ 一方の親が知らないもう一方の親の秘密で、君は何を知っているだろうか？ 両親は離婚したのだろうか？ 片親は死んだのだろうか？ 片親だけで育てられたなら、もう一方の親は配偶者からの別離をどのように扱っていたのだろうか？ そのような出来事は君の人生にどのような影響を与えた(あるいは今後与える)だろうか？ 家族生活のお陰で君は家族を所有したいと熱望するようになったのだろうか、あるいはそのような考えを避けるようになったのだろうか？

**兄弟姉妹：**家族の性質に応じて、君の兄弟姉妹は最も身近な友人かもしれないし最悪の敵かもしれない。時には兄弟姉妹は友情によってつながり、守り合い、支えあう。別の時には彼らは競争や好きなもの、恨みによって袂を分かつ。

家族の力学について考えよう。兄弟姉妹がいるなら、君は彼らと親しいだろうか？ 兄弟姉妹一人以上によっていじめられていたのだろうか、あるいは守られていたのだろうか？ 君は家族で最年長の子供だったのだろうか、あるいは他の理由で兄弟姉妹を見張る責任を持っていたのだろうか？ 両親は他の兄弟姉妹よりも君により大きな義務や期待、責任を負わせたのだろうか？ 他の兄弟姉妹より親しい兄弟姉妹はいるだろうか、あるいはどの兄弟姉妹にも等しく接しているだろうか？ 家族で一番のお気に入りの子供はいたのだろうか？ 君はそのお気に入りだったのだろうか、あるいは他の兄弟姉妹がそうだったのだろうか？ 家族に厄介者はいたのだろうか？ 兄弟姉妹に私生児や片親の違うもの、義理の兄弟姉妹はいなかったのだろうか？ もしそうなら、その関係はどのようなものだったのだろうか？

**拡大家族：**祖父母、伯母(叔母)、伯父(叔父)、姪、甥、いとこは、ときに直接の関係よりもずっと親しいものになることもあり得る。最低でも、そのような関係は直接の家族の外にいる近い親友になりえる。そのようなお気に入りの関係を持っていたのだろうか？ その人物は君の人生においてどんな役割を持っていたのだろうか、そしてどの家族の役割をその人物は埋めていたのだろうか？ 君の拡大家族は直接の家族と一緒に住んでいたのだろうか、あるいは訪れていたのか、関わりを持っていたのだろうか？ あるいは母もしくは父はその家族から勘当されていたのだろうか？

**養子、非嫡出子、孤児：**養子として育てられたり、両親から別れたり、非嫡出児であったり、孤児だったりとすると、君の考え方に大きな影響を与えるかもしれない。自らの独自性に疑問を持ち、世界の中で自分自身を確立するためにさまよったり、生まれた環境への疑問に悩まされたりすることになることもある。

二人の献身的な両親から生まれたか、偶然の密会の結果生まれたか、あるいは別の要因で生まれたのだろうか？ 産んでくれた両親によって育てられたのだろうか、あるいは他の誰かが育ててくれたのだろうか？ そしてそれは一方と比べて良かったのだろうか悪かったのだろうか？ 異種族の両親(野生動物やモンスターも含む)が君を育ててくれたのだろうか？

**親の職業：**両親の職業は君の成長する環境に対する背景である。その仕事に関連した仕事や雑用を君が与えられるというのはありそうなことだ。関係のある技能を学んだかもしれない。

両親の職業はなんだったのだろうか？ 片親は異なる背景や職業から独自にやってきたのだろうか？ 家族の職業に好意的あるいは否定的な感情を抱いていたのだろうか？ 両親を手伝ったのだろうか、全く仕事から切り離されていたのだろうか？ 両親の仕事を手伝っていたのなら、年を経て仕事から技能を学んだのだろうか？ その仕事を受け継ぐことを期待していたのだろうか、兄弟姉妹の一人にその権利を受け渡したのだろうか？ 仕事の中で気に入ったり憎んだりしたものはあったのだろうか？

## 地域 Region

君の育った地理的な地域を想像しよう。そしてそこで成長する際に密接に関わるものをいいものと悪いものをそれぞれ考えよう。その景色が君の肉体にどのような影響を与えるかを考えよう。砂漠に囲まれて育った場合、君はこの地を不毛で特徴のない荒野と捉えているだろうか、それとも無限の可能性のある広く開けた場所とみなしているだろうか？ 森の近くで成長した場合、君の想像を魅了する青々とした森林だろうか、それとも野生の獣が狩場とする厳しく危険な場所だろうか？

君の共同体を取り巻く環境は、君の体格や修得した技能にも影響を与える。岩だらけの山の住人だろうか、森をさまよう遊牧民だろうか、小作農の村人だろうか、町人だろうか、年の住人だろうか、離島の船員だろうか？ 君が学んだ生き残る術は野原や平原から根や野菜を集めることだろうか、それとも静かな森で追跡して狩りをする事だろうか？ 都市の大通りや裏通りで機知を磨いただろうか？

湿地や川、沼の近くで育ったなら、君は釣りや船の扱い方を知っているかもしれない。山では君は登坂やスキーの技術を発達させたかもしれない。都市で育ち壁に覆われた環境で幼少期を過ごしたなら、都市の外に広がる世界を君はどのように捉えているだろうか？

君が育った場所も、様々に世界の他の部分の捉え方を形作る。町を蔑みあるいは好奇の目で見る田舎娘と自然を神秘あるいは恐怖なものとして捉える都市に住む青年の間には、大きな違いがある。

## 社会的地位と教育 Social Rank and Education

ほとんどの文化で、富と特権は一般的な大部分から遠くはなれたところにある。しかし中流階級の商人や一般の労働者がそうであるように、富や権力を持つ人々もまたヒエラルキーを持つ。子供の時に所属していた社会的地位は君の教育と世界の見方に影響を与える。

貴族として生まれたなら、利便性の良い環境で他人に命令を下せたかもしれない——単に君がより良いと思うものに従ってほしいというだけで彼らが従うことを期待するような。他のほとんどの人よりも優れた教育を受けていることもありえるだろう。

君が一般的な生まれなら、ひょっとしたら人生をもっと異なる見解を持っているかもしれないし、公式な教育はほとんど受けていないかもしれない。地位のある人には権力があり、君は従うことを期待されていた。ありふれた出自は君の話し方や衣服、物腰にも現れるかもしれない。君の両親の経済的・社会的な位置はどうだろうか？ 貧しい労働者や商人だっただろうか？ 家族の一員は裕福で権力を持つ人々の従者だっただろうか、あるいは君自身が裕福で権力を持っていただろうか？ 裕福であったなら、「昔からの金持ち」だっただろうか、成金だっただろうか？ 家族は共同体の中で尊敬されていただろうか？

他の社会的地位の人を扱う際、どのように扱っただろうか？ 他の社会的地位の人々を尊敬していただろうか、軽蔑し嫌っていただろうか？ 今までに社会的地位の高いあるいは低い人との揉め事に巻き込まれたことはあるだろうか？ それはどのようなもので、その結果何が起こっただろうか？ 自分の社会的地位の慣習や様式を守っているだろうか、そのような慣習から離れ、より高位あるいは低位の地位のものに従っているだろうか？

## 魔法 Magic

標準的な人型生物種族のほとんどにとって、その本質は魔法的ではない。

しかしその中には魔法を学び、そのうちに魔法の極意を学ぶことになるものだってある。君が魔法を有さない文化から来たなら、秘術の技は奇妙に——人生におけるいかさまのようだとか、信仰上の禁忌を破ったかのよう——見えるかもしれない。ひょっとしたら君は魔法のことを、獲得するのが難しい素晴らしく幻想的なものだと受け入れるように学んだかもしれない。

成長過程で魔法についてどれだけ知っていたら？ 毎日の生活の一部だっただろうか、それとも迷信や物語、伝説として語られただけだろうか？ 今までに呪文や呪いの影響下にあったことがあるだろうか？ 子供として奇妙で超常的な力をふるったことがあるだろうか？ 監視されていないところで魔法の経験をしたことは？ 幼少期に君にかけられた心術や呪いといった、長く続く魔法の効果の影響を受けたことはないだろうか？

## 宗教と儀式 Religion and Ritual

両親は通常、宗教の慣習や教義、実践、儀式、伝統を教育することで、子供に自らの宗教的観念を通過させる。伝統と儀式は祭事、成人の加入儀式、休日など決めるため、文化の大部分を占める。君が信心深くない場合でさえ、君はおそらく子供の頃に宗教に関連した経験をいくつかしてきているだろう。ひょっとしたら親戚や友人、君の育った地域の主要な信仰の信者からそのような経験を受けたかもしれない。

両親は同じ宗教を信仰していたらどうか、そして君にそのような教えを与えたのだろうか？ 死や不確実な世界において、家族の人生における宗教的な信念や伝統はどの程度重要視されていたら？ 家族が実践していた特別な宗教や伝統の慣習は何だろうか？ 道徳的もしくは宗教的な禁忌は何だろうか？ 君が宗教的であろうとなかろうと、君はそのような儀式を順守し、禁忌を守ったのだろうか？ 家族の宗教的な教えを守ったのだろうか、それともそれらを破ったのだろうか？ 守ったなら、幼少期から青年期までの変化のあいだにそれらはどのような快適さを与えてくれたらだろうか？

## 幼少時代の重大な出来事 Major Childhood Event

子供の頃の視点では、世界は違う場所だ。環境と視点に従い、世界は神秘的に満ちた愛すべき楽園に見えるかもしれないし、陰鬱で意味のないどうか恐怖に耐えられる地獄の縁のように見えるかもしれない。幼少期の出来事は、子供が大人になるまで持ち続ける世界の見方に効果的な衝撃を与える。

このことを念頭に置いて、君を形作り今でも時々考えることのある印象的な幼少時代の出来事を描写しよう。それは修道会への入信日や生涯にわたる友人ができた状況、親や世話人が君を厳しく叱った日といった個人的なことかもしれない。逆に大火の只中にいたとか、広範囲に広まった疫病を生き延びたとか、大きな歴史的な出来事の目撃者となったなど、大規模で他の人に影響を与えたことかもしれない。

この出来事は君の幼少期で最も強く影響を受けたことの一つだ。この出来事が現在の君の個性を形作り続ける方法を探そう。

## 青年期 Adolescence

青年期は幼少期から成人への肉体的、精神的な変化の時期であり、君の周りの世界をより自覚し始める。これは肉体と精神が成長し、大きな危険を冒し、君の住んでいる場所にあるルールや体制に疑問を持ち、その地に整備されている体制の境界や権力を試す期間である。この期間はまた、いつの日か選択するキャラクター・クラスへの道を歩むことになる鍵となる事件が数多く起きる。今、君は幼少期の環境にあったものを知っている。青年期になる際に受けたかもしれない危険や選択の類いを想像してみよう。逆に、道徳や家族、慣習、伝統、宗教、誇り、恐怖などのために避けた危険や選択の類いを想像してみよう。以下の項目を読み進める中で質問について考えるとともに、この雑然とした時期に遭遇した経験を視覚化するために時間を費やしてみよう。

## 成人の儀 Initiation Rites

ほとんどの文化や共同体では、幼少期から青年期に至る変化に儀礼や儀式が添えられる。場合によってはこのような伝統は非公式のものであったり、体系化されていないことさえある。公式な伝統であれば、個々の幼少の終わりりと大人としての生活の始まりを刻むものとして、通常はその共同体にとって神聖なものだ。

幼少期から青年期に至る際、順守すべき種族の慣習はあっただろうか？ 宗教儀式で信仰の徒として入信しただろうか？ 共同体は君を若い大人として認めたのはいつで、その立場によりどんな特権と責任を請け負ったのだろうか？ 君と家族は君が地位を認められる前に成人の試練を完遂する必要がある、特別な組織、集団、仲間、会社、組合に所属していただろうか？ 君が聖人になるために通過しなければならない慣習、伝統、資産は何だろうか？

## 友、仲間、影響 Friends, Allies, and Influences

同格のものに受け入れられたい、認められたいという欲望はほとんどの青年の決断を突き動かす。惜しげなく与えられても受け入れられたいと思う青年もいれば、賞賛されることによる尊敬を得るために自らの力を証明するために努力するものもいる。この移り変わる期間に作った友情は人生において続くものではないかもしれないが、これらの友人は君が必要だと感じた人物であり、そのお陰で君は若い頃を生き延びることができたのである。このようなものは新しい経験や異なる視点で君の心を開き、興味や知識、成長に大きな影響を及ぼしている。

青年期に受け入れられたいと思っていた人を想像しよう。その人物は危機に貧した時の救い手だろうか、あるいは君の信念に挑み成長とは何かを教えることから目を向けていた人物だろうか？ 君がこの人物の評価に達するよう骨を折った時、どんな技能や実務を学んだだろうか？ この人物と余暇を過ごしたことはあるだろうか？ またその時をどのように過ごしただろうか？ その人物は今の君の考え方にどれだけ長い間影響を及ぼしたのだろうか？ それが友人なら、今も友達のままだろうか？

## クラスに関わる出来事 Class Event

君は環境——友、家族、仲間から様々な影響、そして全くの偶然——により形作られる。幼少期に見出した才能の中には、青年期の成長の間に熟達した技術へと成熟しているかもしれない。これらの才能は、特定の職業の道に至る傾倒を示す——君の場合、キャラクター・クラスの第一歩である。プレイに際し選択したクラスを思い浮かべ、人生の初めに起きた、この道を選ぶことになった最も重要な出来事を想像してみよう。人生を振り返って、無かったら人生は全く異なるものになっていたかもしれない出来事はあるだろうか？

親は魔法を学ぶための特別な学校に、君を送つただろうか？ 神格の十字軍に加わるような、宗教的な啓示を受けただろうか？ 家を追い出され、通りで生き残らねばならなかっただろうか？ 君の演奏を聞いて裕福な支援者が吟遊詩人としての居場所を提供してくれただろうか？ 軍隊に徴収されたり、先祖伝来の武器やアイテムを受け取っただろうか？

## 初恋 First Love

青年期には肉体が成熟し始める。それにつれて求愛という最初の経験を行う。その試みはしばしば深い興味によるもので情熱的、不器用で忘れられないものとなる。君の初めての求愛は大きな自信を提供するかもしれないし、すべての自信を喪失させるかもしれない。恥ずかしさと力不足といった感情が持ち上がってくるのである。君が青年期の心の傷から癒えたことがないのなら、いつも痛みと屈辱に耐えた後、激情に対して心に障壁を張るのである。あるいは砕かれた感情を整理し軽率な魅惑者や女たらしになったのなら、いつも一人ならぬ恋人を連れているかもしれないが、感情的に全てから距離を置いたままかもしれない。

初恋の相手は誰だろうか？ お互いに称賛を分かち合っただろうか、あるいは遠くのものに恋い焦がれただろうか？ 相手の両親の職業や社会的地位は何だっただろうか？ どれくらい長く続いた？ 今相手がどこにいるか知っているだろうか？ 今も相手のことを考えるだろうか？ この経験から学んだ教訓は何だろうか、それは楽しい経験を基にしているか辛いものから受けただろうか？ その関係の後多くの人とつきあっただろうか？

## 義務と責任 Duty and Responsibilities

子供から肉体的に成熟し精神的に意識する人に成長するにつれ、家族は君の助けをより多く求めるようになるかもしれない。君が得た義務と責任は何だろうか？ それらの仕事はそもそも肉体的なものだろうか、それとも精神的なものだろうか？ それらは職業に焦点を当てたものだろうか、それとも君は異なったあるいは普通でない特性の責任を負わされたのだろうか？ それらの行為は君の精神、肉体、魂をどのように成長させただろうか？ 他のクリーチャー（獣やモンスターなど）を育てたなら、その文化で君に期待されていたことは何だろうか？



## 成人 Adulthood

肉体的に成熟し、大人への最後の加入儀式を済ませ、文化圏における公式な責任を負う年齢に到達すると、君は大人であると見なされる。この時点で君は、誕生から成人までに味わった感情、経験、選択すべてを足しあわせた存在だ。君は過去を分析することができるし、経験への感情的あるいは知的反応は、道徳的あるいは倫理的な視点で形作られる。

成人になってからキャラクター・クラスを選ぶというのは有り得る話だ——冒険に出る前の職歴は軍隊や大学院、神学校や交易がすべてだという人もいるかもしれないし、あつという間に成人となり極端に若い時に成熟した人もいだろう。老年あるいは若年のキャラクターをプレイする場合、パーティの原動力は様々な形を取りうる。GMが望むなら、キャラクターのより広い、あるいはより狭い人生経験を反映させるために、キャラクター作成の間に特徴を追加するか減らすかとしてもいいだろう（194ページの『若年キャラクター』を参照）。年齢にかかわらず、人生初期の経験は選択したキャラクター・クラスのプロローグなのだ。

以下の項目では、世界観、哲学、属性を形作るキャラクターの葛藤や弱点を探っていく——それは成人へ至る旅の結末である。本章を通して読みながら、キャンペーンに加わるまでに経験した人生を俯瞰してほしい。

## 葛藤と振る舞い Conflict and Behavior

葛藤はキャラクターの発達の中核である。葛藤に対する反応として取る行動は、君を定義し属性を決める。たとえ君が自らを純粋で善、公明正大、あるいは粗野で個人主義な存在だと理解していても、内外の葛藤に直面した時に実際にどのように行動するだろうか、そしてそれらの価値は変化するだろうか？ 君は行動基準に従う（秩序）だろうか、葛藤を公平に解決する最良の方法を探す（中立）だろうか、すぐに正しいと思えることに従い衝動的に行動する（混沌）だろうか？ 葛藤を解決する際、他の人にとって得策であるように行動することを好む（善）だろうか、コストにかかわらずすべての面で等しい決定に専念する（中立）だろうか、他の人の出資で自分自身が利益を得る決定を行う（悪）だろうか？ 時間を超えて行ったこの選択は道徳的、哲学的な世界観を決めるために加えられる。

自分のことを悪だと思うキャラクターは極めて稀だ。悪のキャラクターは自らの自己中心的あるいは破壊的な行動を、自分が信じている理由によって正当化する。さらに、他の人がより良くなるために勤勉に働くが、あまりに慎ましく自らの欠点に気づいているために自分のことを善だと思えない、無私のクリーチャーも多くいる。属性について考えるときには、君がこれまでの長きにわたって作り上げた過去について説明しよう。個人的には自分がどの属性だと考えているだろうか？ 本当はどの属性だろうか？

## 弱点 Vulnerability

成長に従い、君は様々な対立する力や周りを取り巻く人々——兄弟姉妹、両親、同僚、ガキ大将、法律、などなど——と争う。君は自分、愛する人、興味の対象を守るための決定を行う中で、肉体的感情的な損害から身を守る術を学ぶ。これらの葛藤は心の傷、あるいは弱点として残ることがある。

弱点は君の鎧の割れ目であり、奥底で君に影響を及ぼしている君が愛するものあるいは君が恐れているものだ。難しい選択——本当の属性を本当に決めるもの——は感情的な弱点に基づく。誰かが君のボタンを押した時、その人は心の弱点を活用し、君の不安や心配事、恐怖や弱点を弄んでいるのだ。見、読み、プレイする際に最も面白いキャラクターは心理的な弱点を持っている。そのため心理的な弱点を与えることは、GMに強力なシナリオフックを提供するだけでなく、複雑で本当にいるかのようなキャラクターにする長い道のりを行くことになる。

キャラクターの弱点はこれまでの成長した歳月の経験に基づく強力な感情——愛や恐怖——にもとづいている。幼少期、君は世界、愛、忠誠、友情の第一印象を得る。青年期、複雑な新しい感情、哲学、世界を覚悟する方法を取り扱う中で、君は上司や同僚の中で妥協するために争う。幼少期

に学んだ教訓を思い浮かべよう。それは世界をよりポジティブあるいはネガティブに考える原因となったのだろうか？ 今日、その教訓はどのように影響を与えているだろうか？ 青年期に君を傷つけた出来事に名前をつけよう。その経験を返視して、今ではどのように感じるだろうか？ 君の見方は変化したことがあるだろうか？ 痛みを受けて当然だったのだろうか？ 君にひどいことをした人に対して今も恨みをこらえているだろうか？ それらの出来事は背景を作り出す際、より早くに行った選択に関連しているかもしれない。

大人としての生活の中で、君が大切にしていたり愛していた人1名・もの1つ、あるいは君が憎んだり恐れていた人1名・もの1つに名前をつけよう。その人・ものに対する君の感情は知られていただけだろうか？ もしそうなら、誰が知っていただろうか？ 今、君に幸せ、喜び、満足をもたらした人・もの、悩み、悲しみ、むかつきをもたらした人・もの、ものごとを考えよう。何がこのような感情を生み出すのだろうか？ 世界から隠した自分の一部はなんだろうか、そしてなぜそんなことをしたのだろうか？ もしその人物、物体、記憶、信念、価値が攻撃されたり危険にさらされたら、それを守るためにどれほど遠くまで行けるだろうか？

感情や愛情に鈍感になったキャラクターもいる。そのようなキャラクターには厳粛なモンクや雇われの将軍、無慈悲な暗殺者、危険なサイコパスが含まれ、名を上げるのはほんの僅かだ。しかしそのようなものでさえ、内なる壁の後ろに感情の核を隠し守っているのである。「感情のない」キャラクターをプレイする場合、この核が埋もれているのはどれだけ奥深くで、どのような状況下であればその壁が貫かれ暴かれるのだろうか？ 君の隠された面を暴く言葉や行動はなんだろうか？ ほとんど何よりも重要と感じるものはなんで、それを失うと君はどうするだろうか？

## 友、同僚、仲間 Friends, Associates, and Companions

キャンペーンが始まる時、キャンペーンすべてを知っている必要はない。しかしそのグループの中にある重要なつながりを構築することはパーティや物語の結束を促進する。すべてのキャラクターが異邦人として始まるキャンペーンでは、互いに協力したり援助しあう理由がほとんどないためパーティが独立した個人から構成されることになり、その物語はつながりのないものに感じゲームは不安定なものになる。対照的に、互いに知っているキャラクターが1～2名いる状態で始まったキャンペーンは、互いのキャラクターに歴史——互いをつなぐ共有した記憶——があるため動きやすい。劇では、互いに（評判だけでも）知っている人の間をつなぐシーンは、重要な関係のない人々のシーンよりもずっと優先される傾向がある。

君のグループの他のキャラクターのことを考えよう。その1人（以上）を取り上げ、重要な面識や関係を確立しよう。同じ人に雇われて働く間に過去に出会ったのだろうか？ 人生の長きに渡る友人だろうか？ 恋愛や他の何かの競争相手だったのだろうか？ 過去もしくは現在の競争相手だろうか？ 近親のものだろうか？ 評判を互いに知っているのだろうか？ もしそうなら、どのようなことを聞いたことがあるのだろうか？

最後に、どのキャラクターも孤立しているわけではない。悪のキャラクターでさえ、時に応じて一時的な友人グループの外にいる人々に関わりを持つ。君が定期的に関わりを持っているパーティの外にいる人のことを考えてみよう。その人物は誰で、その人物は君にとって何者だろうか？ 友達だろうか？ 恋人？ 敵？ その人物は君にどのような影響を及ぼしたのだろうか？ 物語の作成や将来のシナリオにつながるよう、このNPCをGMと共有しよう。

## キャラクター背景の自動生成 Background Generator

背景の自動生成は、キャラクターの背景における曖昧な細部を具体化しようとする時にプレイヤーをくじけさせることがある、創造性という圧力を取り除く事を目的としている。この自動生成は単純なダイス・ロールや、提供された表や一覧からプレイヤーが意識的に選択することで、このような細部を提供する。背景の自動生成の表のそれぞれの要素を、君が他に想像したことのある物語を作り出す無作為な要素とつなげるのできる物語素材の欠片として考えてみよう。しっかりとしたつなぎ目のないキャラクターの背景を一任させる、しっかりとした素早いルール以上のものとして、このツールを想像力を想起させるために使用しよう。この自動生成は多くのキャラクター背景の基礎をなす細部を多く提供するが、それだけではなく特定のものを伝える創造的な考えも与えてくれる。自動生成を使用する際には、いつだって自由に矛盾する要素を無視したり再ロールして構わない。また、作られつつあるキャラクターの姿に近づくもののためであれば、自由に無視や再ロールをしてほしい。本章の始めに説明した背景への質問のように、これらの表に記載されたアイデアは、単に君の想像力を引き出し集中させるためにデザインされた単なる提案なのである。

背景を作るには、ダイスをロールして表や副表に従えばいい。しかしその前に、PCの性別、種族、クラスを決めておかなければならない。これらの選択は、使用する表に情報を与える手助けとなる。これらの基本的なキャラクター要素を決めた後で、以下にまとめた3段階に従って背景の自動生成を使用し、キャラクター固有の背景を決めていくことができる。これらの詳細は、以降のページに記載されている。

**その1—故郷、家族、幼少期：**出生、親の職業、主要な幼少期の出来事を決定する。兄弟姉妹の数を決定するために、種族に応じた表をロールすること。兄弟姉妹それぞれ毎にd%をロールする。01～50：その兄弟姉妹は女性、51～100：その兄弟姉妹は男性。その後兄弟姉妹との年齢関係を決定するため、兄弟姉妹の年齢関係表をロールする。

**その2—青年期と訓練：**君の青年期と受けた訓練を決定する環境や出来事を決定する。さらに君の人生においてこのときから関係した有力者も作成する。

**その3—精神的衝突、人間関係、短所：**過去の主な衝突、関わった他のパーティ、どうやってその衝突を解決したかを決定する。また、恋愛関係や仲間の冒険者との関係、性格上の短所も決定する。

この3段階で表をロールする間に、特徴、物語特技、短所につながる可能性がある。これらのルール項目を獲得するたびに、それを書き残すことができる。1つ以上の短所とつながった場合、(後述する特徴選択の通常ルールに従って) つながった特徴から追加で1つ得るために、短所から1つを取得してもよい。物語特技へのつながりを得た場合、その特技の前提条件を満たしたということになる。キャラクター作成のタイミングでなくても、任意のタイミングでこの特技を修得することができる。

### その1—故郷、家族、幼少期 Step 1—Homeland, Family, and Childhood

以下の表は家族や故郷のベースを決定する。また養育環境、家族構成、家族の社会的地位、幼少期に経験した主要な出来事も固めていく。これらの背景を決定するにあたり、以下に従うこと。

- 自身の種族の項を見つけ、その項にある故郷、両親、兄弟姉妹の表をロールする。兄弟姉妹がいるなら、兄弟姉妹の年齢関係と養子の兄弟姉妹の種族を決定するため、兄弟姉妹の年齢関係表と養子の兄弟姉妹の種族表をロールする。
- 生まれた環境を決定するため、生まれた環境表をロールする。環境に従い、副表をロールする必要があるかもしれない。
- 主要な幼少期の出来事を決めるため、主要な幼少期の出来事表をロールする。
- その2—青年期と訓練へ進む。

### ドワーフ Dwarf

多くのドワーフは勤勉で結束が強い。彼らは共通の目標を達成すべく共に働くという、同じ考えを持った人で構成される共同体に生まれる。

#### ドワーフの故郷

d%	結果
01～40	<b>丘陵地：</b> 〔秘宝への嗅覚〕 種族特徴と〔ハイランダー〕 地域特徴を取得できるようになる。
41～80	<b>地下：</b> 〔地上での異邦人〕 地域特徴と〔隧道戦士〕 種族特徴を取得できるようになる。
81～87	<b>ドワーフ以外の町ないし村：</b> 〔調合の達人〕 種族特徴と〔退役軍人〕 地域特徴を取得できるようになる。
88～95	<b>ドワーフ以外の街ないし大都市：</b> 〔調合の達人〕 種族特徴と〔流浪の子〕 地域特徴を取得できるようになる。
96～100	<b>特殊な故郷：</b> 特殊な故郷表をロールすること。

#### ドワーフの両親

d%	結果
01～60	両親は健在である。
61～73	父親のみが健在である。
74～86	母親のみが健在である。
87～100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕 社会特徴を取得できるようになる。

#### ドワーフの兄弟姉妹

d%	結果
01～80	1d4人の血縁の兄弟姉妹がいる。兄弟姉妹が2人以上いるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
81～90	1d4 + 1人の血縁の兄弟姉妹がいる。〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
91～95	1d3 - 1人の血縁の兄弟姉妹と1d3 - 1人の養子の兄弟姉妹がいる。兄弟姉妹が2人以上いるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。養子の兄弟姉妹の種族表をロールして、養子の兄弟姉妹それぞれの種族を決定すること。
96～100	兄弟姉妹はいない。

### エルフ Elf

エルフはしばしば他に関心を持たないエルフの共同体で生まれる。そこに住む人々は長命であるがゆえに、エルフの子供はしばしば大きな社会の助けを受けて育てられる。

#### エルフの故郷

d%	結果
01～60	<b>森：</b> 〔丸太転がし〕 種族特徴を取得できるようになる。
61～80	<b>エルフ以外の街ないし大都市：</b> エルフならば、〔文明人〕 社会特徴と〔苦難の人生〕 種族特徴を取得できるようになる。ハーフエルフならば、〔文明人〕 社会特徴と〔失敗した見習い〕 種族特徴を取得できるようになる。
81～95	<b>エルフ以外の町ないし村：</b> エルフならば、〔苦難の人生〕 種族特徴を取得できるようになる。ハーフエルフならば、〔失敗した見習い〕 種族特徴を取得できるようになる。
96～100	<b>特殊な故郷：</b> 特殊な故郷表をロールすること。エルフならば〔苦難の人生〕 特徴を取得できるようになる。ハーフエルフならば、〔エルフの如き反応〕 種族特徴を取得できるようになる。

#### エルフの両親

d%	結果
01～79	両親は健在である。
80～87	父親のみが健在である。
88～95	母親のみが健在である。
96～100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕 社会特徴を取得できるようになる。

#### エルフの兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 80	1d2 人の血縁の兄弟姉妹がいる。ロールして兄弟姉妹が2人になったなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
81 ~ 85	1d4 + 1 人の血縁の兄弟姉妹がいる。〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
86 ~ 90	1d4 + 1 人の血縁の兄弟姉妹がいる。そのうち 1d3 - 1 人はハーフエルフか養子、もしくはそれらが混ざっている (選択)。〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。養子の兄弟姉妹の種族表をロールして、養子の兄弟姉妹それぞれの種族を決定すること。
91 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

## ノーム Gnome

気まぐれで気楽なノームは広範な地域に根ざし多様である。彼らは一般にノーム自身の共同体で生まれるか、他の人型生物の社会の中で差別なく生まれるかのいずれかだ。

## ノームの故郷

d%	結果
01 ~ 30	<b>森</b> ：〔丸太転がし〕 地域特徴と〔動物の友〕 種族特徴を取得できるようになる。
31 ~ 65	<b>ノーム以外の町ないし村</b> ：〔動物の友〕 種族特徴を取得できるようになる。
66 ~ 95	<b>ノーム以外の街ないし大都市</b> ：〔悪戯っ子〕 種族特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>特殊な故郷</b> ：特殊な故郷表をロールすること。

## ノームの両親

d%	結果
01 ~ 90	両親は健在である。
91 ~ 93	父親のみが健在である。
94 ~ 96	母親のみが健在である。
97 ~ 100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕 社会特徴を取得できるようになる。

## ノームの兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 50	1d4 人の血縁の兄弟姉妹がいる。2人以上の兄弟姉妹がいるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	1d4 - 1 人の血縁の兄弟姉妹と、養子の兄弟姉妹が1人いる。2人以上の兄弟姉妹がいるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。養子の兄弟姉妹の種族表をロールして、養子の兄弟姉妹の種族を決めること。
61 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

## ハーフエルフ Half-Elf

2つの異なる世界の間に生まれたもの、ハーフエルフは容易な幼少期を過ごすことはほとんどない。ハーフエルフとしての悲嘆は全く性質の異なる種族の間にあることであり、家族の存在が全く孤独で育つことのないよう手助けをしてくれる。しかし捨てられたハーフエルフは自らの手で家族を作らなければならない。

## ハーフエルフの故郷

d%	結果
01 ~ 25	<b>エルフの故郷で生まれた</b> ：エルフの故郷表をロールすること。
26 ~ 75	<b>人間の故郷で生まれた</b> ：人間の故郷表をロールすること。
76 ~ 95	<b>森</b> ：〔丸太転がし〕 種族特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>特殊な故郷</b> ：特殊な故郷表をロールすること。

## ハーフエルフの両親

d%	結果
01 ~ 20	両親は健在である。
21 ~ 55	父親のみが健在である。
56 ~ 90	母親のみが健在である。
91 ~ 100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕 社会特徴を取得できるようになる。

## ハーフエルフの兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 20	1d2 人の片親の同じ兄弟姉妹がいる (エルフか人間のいずれかを選択)。兄弟姉妹が2人以上いるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	ハーフエルフの兄弟姉妹が1人いる。〔えにしにの絆〕 魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

## ハーフオーク Half-Orc

彼らを世界にもたらしたものが人間とオークの幸せなつながりによるものであることは滅多にないため、ハーフオークはしばしばモンスターと見なされる。このわびしい現実により彼らはハーフオークを珍しいものとし、例えばそれが外から来たものであったとしても他の種族の少年を大切な存在とする。

## ハーフオークの故郷

d%	結果
01 ~ 25	<b>地下</b> ：〔解体屋〕 種族特徴あるいは〔地上での異邦人〕 地域特徴を取得できるようになる。
26 ~ 60	<b>オークの居住地</b> ：〔解体屋〕 種族特徴を取得できるようになる。
61 ~ 75	<b>人間の故郷で生まれた</b> ：人間の故郷表をロールすること。
76 ~ 90	<b>本当の故郷はない</b> ：君は逃亡の人生を生きている。〔追放者〕 種族特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>特殊な故郷</b> ：特殊な故郷表をロールすること。

## ハーフオークの両親

d%	結果
01 ~ 10	両親は健在である。
11 ~ 35	父親のみが健在である。
36 ~ 60	母親のみが健在である。
61 ~ 100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕 社会特徴を取得できるようになる。

## ハーフオークの兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 60	1d6 + 1 人のオークの兄弟姉妹がいる。〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	1d4 人の人間の兄弟姉妹がいる。兄弟姉妹が2人以上いるなら、〔親族の守護者〕 戦闘特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	1人のハーフオークの兄弟姉妹がいる。
81 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

## ハープリング Halfling

生来社会的で友好的なハープリングは、人間の共同体でも狡猾な一族の共同体でも同じようにうまくやっていく。旅行熱にやられたハープリングは、文明化された人型生物の居住区であればどこでも見る事ができる。

### ハープリングの故郷

d%	結果
01 ~ 50	<b>ハープリングの居住地</b> ：〔文明人〕社会特徴と〔博識〕種族特徴を取得できるようになる。
51 ~ 80	<b>人間の居住地</b> ：〔ストリート・チルドレン〕社会特徴と〔博識〕種族特徴を取得できるようになる。
81 ~ 95	<b>旅団あるいは商隊</b> ：〔町ごとの友人〕社会特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>特殊な故郷</b> ：特殊な故郷表をロールすること。

### ハープリングの両親

d%	結果
01 ~ 70	両親が健在である。
71 ~ 80	父親のみが健在である。
81 ~ 90	母親のみが健在である。
91 ~ 100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕社会特徴を取得できるようになる。

### ハープリングの兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 30	1d2 人の兄弟姉妹がいる。兄弟姉妹が 2 人いるなら、〔親族の守護者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
31 ~ 90	1d4 + 1 人の兄弟姉妹がいる。〔親族の守護者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

## 人間 Human

広い範囲に住んでいて多様な種族、人間は似た起源や歴史を持つ大小様々な社会の中で成長する事を好む。しかし個々の人生は理想的なものから痛ましいものまで多岐に渡りうる。

### 人間の故郷

d%	結果
01 ~ 50	<b>町ないし村</b> ：〔退役軍人〕地域特徴を取得できるようになる。
51 ~ 85	<b>街ないし大都市</b> ：人間であれば、〔文明人〕社会特徴と〔流浪の子〕地域特徴を取得できるようになる。ハーフエルフであれば、〔文明人〕社会特徴と〔失敗した見習い〕種族特徴を取得できるようになる。ハーフオークならば、〔残虐〕種族特性と〔流浪の子〕地域特徴を取得できるようになる。
86 ~ 95	<b>開拓地</b> ：〔開拓地で鍛えられし者〕地域特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>特殊な故郷</b> ：特殊な故郷表をロールすること。

### 人間の両親

d%	結果
01 ~ 50	両親は健在である。
51 ~ 70	父親のみが健在である。
71 ~ 90	母親のみが健在である。
91 ~ 100	両親はすでに亡くなっている。〔孤児〕社会特徴を取得できるようになる。

### 人間の兄弟姉妹

d%	結果
01 ~ 40	1d2 人の兄弟姉妹がいる。兄弟姉妹が 2 人いるなら、〔親族の守護者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
41 ~ 70	1d2 人の兄弟姉妹と 1d2 人の混血の兄弟姉妹がいる (d% をロールしてそれぞれの種族を決定すること。01 ~ 50：ハーフエルフ、51 ~ 100：ハーフオーク)。〔親族の守護者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
71 ~ 90	2d4 人の兄弟姉妹がいる。〔親族の守護者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	兄弟姉妹はいない。

### 兄弟姉妹 Siblings

少なくとも兄弟姉妹が 1 人いるなら、以下の表をロールしてそれぞれの兄弟姉妹との年齢関係を決定すること。それぞれの養子としての兄弟姉妹毎に、多種族の兄弟姉妹表をロールして兄弟姉妹の種族を決定すること。

### 兄弟姉妹の年齢関係

d%	結果
01 ~ 48	その兄弟姉妹は君より年上だ。
49 ~ 96	その兄弟姉妹は君より年下だ。
97 ~ 100	君とその兄弟姉妹は双子だ (一卵性か二卵性かは君が決定する)。この表を再びロールすること。再びこの結果がロールされれば、君は三つ子の 1 人だ。そうでないなら、その兄弟姉妹との年齢関係がどちらが先に生まれたかを決定する。

### 養子の兄弟姉妹の種族

%	結果
01	アアシマール
02	キャットフォーク
03 ~ 04	チェンジリング
05	ダンピール
06	ドウエルガル
07 ~ 16	ドワーフ
17 ~ 26	エルフ
27	フェッチリング
28	ギルマン
29 ~ 38	ノーム
39	ゴブリン
40	グリプリー
41 ~ 50	ハーフエルフ
51 ~ 60	ハーフオーク
61 ~ 70	ハープリング
71	ホブゴブリン
72 ~ 81	人間
82	イフリット
83	キツネ
84	コボルド
85	マーフォーク
86	ナガジ
87	オーク
88	オレイアス
89	キャットフォーク
90	サンサーラン
91	ストリックス
92	スリ
93	スヴァーフネブリン
94	シルフ
95	テング
96	ディープリング
97	ウンディーネ
98	ヴァナラ
99	ヴィシユカニヤ
100	ワヤン

### 特殊な故郷 Unusual Homeland

君は自分の種族が故郷と呼ぶ場所と関係のないといわれる地域で育った。特殊な故郷表をロールして家族の故郷を決定すること。その結果が種族の一般的な地域の1つとなった場合、その地域は君の家族を除いて、種族の他の者達がほとんどいない場所である。

### 特殊な故郷

d%	結果
01 ~ 10	<b>地下:</b> [地上での異邦人] 地域特徴を取得できるようになる。
11 ~ 25	<b>山岳地:</b> [ハイランダー] 地域特徴を取得できるようになる。
26 ~ 40	<b>平野:</b> [サバンナの子] 地域特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>町ないし村:</b> [退役軍人] 地域特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>街ないし大都市:</b> [文明人] 社会特徴および [流浪の子] 地域特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>森:</b> [丸太転がし] 地域特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>川、沼、湿地:</b> [河ネズミ] 地域特徴を取得できるようになる。
81 ~ 85	<b>砂漠:</b> [砂漠の子] 地域特徴を取得できるようになる。
86 ~ 90	<b>海:</b> [海の魂] 地域特徴を取得できるようになる。
91 ~ 95	<b>ツンドラ:</b> [ツンドラの子] 地域特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>他の次元界:</b> GM が次元界を選択する。[大いなる彼方の学者] 信条特徴を取得できるようになる。

### 生まれた環境 Circumstance of Birth

一度ロールして生まれた環境を決定する。

### 生まれた環境

d%	結果
01 ~ 40	<b>下層階級の生まれ:</b> 君は小作人かスラムの住人の家に生まれた。村や館の周りがある土地で働いたり初歩的な交易をこなしたり、居住地で物乞いをするなどして育った。[赤貧] 社会特徴を取得できるようになる。親の職業表で親の職業を選択する際、d%の代わりに2d20をロールすること。
41 ~ 65	<b>中産階級の生まれ:</b> 君は商人や職人といった中産階級の家で生まれた。かなり大きい家で育ったかもしれないし、両親のいずれかは組合や他の交易組織に所属していたりするかもしれない。自由な人間として、君は農奴や小作人として拘束されたことはない。しかし貴族の特権も持ってはいない。君は [芸術家] 社会特徴および [商人] 社会特徴を取得できるようになる。
66 ~ 70	<b>貴族の家に生まれた:</b> 君は貴族の中で特権を持って生まれた。両親のいずれかが摂政でも無い限り、君の家族はより高い地位の貴族に仕え、(順番に) 下位の貴族は君の家族に仕える。君は [影響力] 社会特徴および [裕福な両親] 社会特徴を取得できるようになる。家族の貴族階級を決めるため、貴族表をロールすること。
71 ~ 72	<b>他種族に養子に出された:</b> 君は産んでくれた家族の元では成長せず、君自身とは異なる種族の家族の中で育った。多種族の養子表をロールすること。
73 ~ 77	<b>養子:</b> 君は生まれた家族ではなく、同じ種族か文化の別の家族の元で育てられた。両親の職業表を1回ではなく2回ロールする——1つ目が生まれた家族であり、2つ目が養子となった家族である。君は両方の親に関連する特徴を取得できるようになる。
78 ~ 81	<b>庶子:</b> 君の親は密会したため、婚姻外で君が生まれることになった。君は片親を知っているが、もう一方の親のことは知らないか、せいぜい離れた場所にいる。君は [私生児] 社会特徴と《恥辱》物語特徴を取得できるようになる。
82	<b>祝福された誕生:</b> 生まれた時、君はエンジェル、アザータ、ジンニーといった大いなる力を持つ存在に祝福された。この祝福は特定の危険から君を守ってくれたか、ある神格から特別に見られている印となった。君は [祝福されし者] 信条特徴と [生まれながらの印] 信条特徴を取得できるようになる。
83 ~ 84	<b>暴力的な出生:</b> 君の誕生は暴力的な、望まれない行為の末のものだ。君には片親しかおらず、他方はおそらく分からないままだ。君は [斧を常に] 戦闘特徴と [私生児] 社会特徴を取得できるようになる。
85	<b>時代の外で生まれた:</b> 君は異なる時代、遙か昔か久遠の未来のいずれかで生まれた。ある出来事は君をその時代から遠ざけ、現在の行いや慣習は君にしてみれば奇妙で異質なものだ。君は [大いなる彼方の学者] 信条特徴を取得できるようになる。

86 ~ 87	<b>隷属下で生まれた:</b> 君は奴隷もしくは隷属化で生まれた。親が奴隷もしくは従僕であったか、君が赤ん坊の時に奴隷として売られた。君は [徒労の人生] 社会特徴を取得できるようになる。
88	<b>呪われた出生:</b> 君が生まれた時、力ある不浄の存在が何らかの力で君の血を全て穢し、闇の予言の使者となるよう呪いをかけた。君は [魔物の血] 血脈種族特徴と《忌まわしきもの》物語特徴を取得できるようになる。
89 ~ 90	<b>没落した家族:</b> かつて社会的に名誉があったものの、今では不名誉のために没落してしまっただけに君は生まれた。そのことを知っているものによって、現在では家名は嫌われ非難を受けており、君は自らを守らねばならない。君は [対応者] 戦闘特徴、《失われた遺産》物語特徴、《贖罪》物語特徴を取得できるようになる。
91 ~ 92	<b>遺産相続人:</b> 君は旧名を持ち著名な過去を持つ家の後継者だ。家族は裕福かも知れないし中流階級かも知れない。しかし君の名前自身こそ、君の運命ととりわけ価値があるものだ。君は [影響力] 社会特徴と [裕福な両親] 社会特徴を取得できるようになる。
93 ~ 94	<b>死の縁:</b> 生まれてきた時君は死の縁に瀕していたが、状況の変化により君は生き残った。君は [勇敢] 戦闘特徴、[獐猛] 社会特徴、《死の理由》物語特徴を取得できるようになる。
95	<b>神による印:</b> 神格が君に印をつけた。この印は体あるいは魂に付けられたものだ。君は [生まれながらの印] 信条特徴、[神聖なる接触] 信条特徴、《預言者》物語特徴を取得できるようになる。
96	<b>力の充填:</b> 生まれてくる間に、君は強力な神聖エネルギーの源に曝された。君は [神聖なる導管] 信条特徴と [神聖なる接触] 信条特徴を取得できるようになる。
97	<b>力を受け継ぐもの:</b> 君は特に強力なつながりや別の時代の力の中で生まれた。君は [魔法の才能] 魔法特徴、[魅力的] 社会特徴、[神聖なる接触] 信条特徴を取得できるようになる。
98	<b>予言された子:</b> 君の誕生は予言されたものだ。それは最近のものであれば全世代の間、はるか昔であれば何千年も前のことだ。君は [予言されし者] 信条特徴を取得できるようになる。
99	<b>転生:</b> 君はいくつもの輪廻の中で再誕してきた。ひよっとしたら運命づけられた究極の使命を成し遂げるまで、更に再誕を続けるかもしれない。君は [転生者] 信条特徴、《死の理由》物語特徴、《忘れられた過去》物語特徴を取得できるようになる。
100	<b>お告げ:</b> 君の社会における賢者、神官、魔術師が君の誕生は来たる時代や出来事の前兆であると告げた——ひよっとしたら君は明るい見通しの前兆かもしれないし、前に迫る闇の時代の先触れかもしれない。君は [鼻緒切れ] 信条特徴を取得できるようになる。

### 親の職業 Parents' Profession

大抵の場合、親は共に同じ社会的階層出身である。前代未聞というわけではないが、階層の外にいる人と結婚することは珍しい。以下の表をロールして両親の主要な職業を決定すること。

### 親の職業

d%	結果
01 ~ 05	<b>奴隷:</b> 君は [徒労の人生] 社会特徴を取得できるようになる。
06 ~ 25	<b>農奴/小作人:</b> 君は [赤貧] 社会特徴を取得できるようになる。
26 ~ 30	<b>芸人:</b> 君は [天性] 社会特徴を取得できるようになる。
31 ~ 34	<b>軍人:</b> 君は [戦術家] 戦闘特徴を取得できるようになる。
35 ~ 37	<b>水夫:</b> 君は [世界的] 社会特徴を取得できるようになる。
38 ~ 40	<b>盗賊:</b> 君は [ストリート・チルドレン] 社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 55	<b>自由民:</b> 君は [サバンナの子] 地域特徴を取得できるようになる。
56 ~ 70	<b>商人:</b> 君は [芸術家] 社会特徴と [徒労の人生] 社会特徴を取得できるようになる。
71 ~ 85	<b>職人:</b> 君は [芸術家] 社会特徴を取得できるようになる。
86 ~ 95	<b>貿易商:</b> 君は [商人] 社会特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>聖職者もしくは狂信者:</b> 君は [寺院の子] 信条特徴を取得できるようになる。

**他種族の養子 Adopted Outside Your Race**

キャラクターが他種族の養子であるという結果をロールしたなら、以下の表をロールして君を育てたクリーチャーの種別を決定すること。

**他種族の養子**

d%	結果
01 ~ 05	<b>竜の養子</b> ：竜自身の目的のために、竜は君を自分の子として育てた。君は言語、歴史、知恵、能力、ドラゴン類の力について学んだ。君は〔竜の血〕血脈種族特徴と〔魔法のコツ〕魔法特徴を取得できるようになる。
06 ~ 10	<b>フェイの養子</b> ：君の里親はコレド、ピクシー、ドライアドのようなフェイ・クリーチャーだ。君は〔魅力的〕社会特徴と〔魔法のコツ〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 13	<b>死者の中で育った</b> ：君の里親はスペクター、ゴースト、リッチ、ヴァンパイアといった生命を持たないクリーチャーだ。君は空虚な廃墟の玄関や墓や遺体安置所の中で、生命を喰らうクリーチャーによって育てられたかもしれない。君を育てた目的が何かは、誰も答えることはできない。君は〔死に触れし者〕血脈種族特徴、〔魔法のコツ〕魔法特徴、《一歩先の狂気》物語特技を取得できるようになる。
14 ~ 19	<b>エンジェルに育てられた</b> ：エンジェルは君の誕生に付き添い、天界で彼らと共に育つよう世話をしてくれた。この宇宙的な存在は取り囲んでいる世界だけではなく、遥か大きな多元宇宙にまで君の視野を広げてくれた。君の行くところにはどこでも、天使である親が見守っていることを知っている。君は〔祝福されし者〕信条特徴を取得できるようになる。
20 ~ 25	<b>獣に育てられた</b> ：君が血縁上の親から分かれた時、野生の獣が君を見つけて育ててくれた。君の道は自然の道。君を育てた特定の獣が持つ自然の生態において、君は優れた生存能力を備えた。君は〔回復力〕戦闘特徴と《野生の心》物語特技を取得できるようになる。
26 ~ 70	<b>文明的な人型生物に育てられた</b> ：君は自らの種族とは異なる文明化した人型生物(GM が選択する)の共同体で育てられた。君の立ち居振る舞い、考え方、価値観はその種族の影響を受けたが、本来の個性はしばしば表に出てくる。君は育ててくれた種族から種族特徴を1つ取得できるようになる。
71 ~ 95	<b>未開の人型生物に育てられた</b> ：君はオーク、コボルド、トログロダイト、リザードフォークといった未開の人型生物に育てられた。その結果、君の価値観、慣習、伝統は育ての親の者となったが、本来の個性はしばしば表に出てくる。君は〔猛猛〕社会特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>不浄な存在に育てられた</b> ：君は本来の両親から分かれた、不浄なる存在に育てられた。君はその存在から神の狂気と悪意を教えられ、無垢なる魂を汚すために定命のものの道具で君を形作った。君は〔魔物の血〕血脈種族特徴と《不浄》物語特技を取得できるようになる。

**貴族階級 Nobility**

貴族の地位を持つ人として、君は一般の人々を超えた財産、特権、影響力を持っている。キャラクターが貴族の生まれ(判断貴族制が伝統的な地位の構成を持つ社会出身)なら、貴族階級表をロールして、為政者階級の中で両親がどの地位を占めているかを決定すること。

**貴族階級**

d%	結果
01 ~ 60	<b>地主</b> ：君は収入や荘園のような先祖代々の土地、称号を持つ小規模な領主や貴族の子だ。君は邸宅の中で育ち、親は小作人から税を受け取っていたかもしれない。君の親は高位の男爵、伯爵、公爵に仕えている。
61 ~ 78	<b>騎士</b> ：君は地位、称号、王より賜った土地を持つ貴族である騎士の子だ。君の家は君主——男爵、公爵、伯爵など——に対する忠誠を誓った。そして自らの名のもとに軍を率いることを約束した。騎士の子として自らの騎士の道を追求するため、君は他の騎士の従者として仕えているかもしれない。
79 ~ 85	<b>男爵</b> ：君は小さな荘園をいくつも取り囲む土地に敬意を払い責任をもつ貴族、男爵の子だ。君の親は君主から直接命令を受け、君は王宮に参加することを期待されている。君は代々の地位、家名、土地を継承する資格がある。
86 ~ 91	<b>伯爵</b> ：君は高貴なる伯爵の子だ。君の家族は代々受け継いだ家名、土地、地位を受け継ぎ、彼らは最も裕福な貴族だ。騎士や地主は君の家族に敬意を払い、君の親は君主に直接随行する。君は王宮に参加することを期待されている。

92 ~ 96	<b>公爵</b> ：君は王家を除いてこの地で最も力ある貴族、公爵の子だ。君の親は君主に直接随行し、王宮で最も高い地位を占める。君の土地、家名、地位は莫大なもので、多くの領主と騎士が君の親の命令に従う。
97 ~ 99	<b>王家の子</b> ：君は王子もしくはは姫の子であり、王家の一員だ。君は次の後継者というわけではないが、その権力と財力はまさに莫大だ。
100	<b>摂政</b> ：君は王子もしくはは姫、すなわち君主の息子ないし娘だ。君は親に直接献身する義務を負うが、他のものに従う必要はない。権力と富で君に命じることが出来るものはほとんどいない。全てではないが、王冠の前に跪く者の中にあっては、君の存在は大いなる尊敬の念を呼び起こす。

**幼少期の主要な出来事 Major Childhood Event**

幼少期の間に、将来の人物像を形作る助けとなった特徴的な出来事に影響を受けている。以下の表をロールし、幼少期の初期に君を形作った出来事の種別を決定すること。

**幼少期の主要な出来事**

d%	結果
01 ~ 05	<b>学校での訓練</b> ：君は技能を学び現在の職業の訓練を受けるため、私塾に通った。素晴らしい学生だったか落第したかはともかく、その教育環境は幼少期の大部分において君の故郷であった。君は〔集中する精神〕魔法特徴を取得できるようになる。
06 ~ 10	<b>裏切り</b> ：他の誰より信頼していた友もしくはは家族の一員が君を裏切った。それから君は決して他人を完全に信用できなくなり、他人への信頼よりも自らの能力に頼ることをよしとするようになった。君は〔疑念を持つ者〕社会特徴を取得できるようになる。
11 ~ 15	<b>いじめ</b> ：幼少期、君は被害者だった——君より強いもの、より打ちのめし、君をスポーツのように扱った。この虐待は強い復讐の炎を培った。君は〔ガキ大将〕戦闘特徴を取得できるようになる。
16 ~ 20	<b>競技での優勝</b> ：君は幼少において競技で優勝し、頭角を現した。それは武器を用いた武闘大会かもしれないし、初等魔法の技術披露かもしれない。あるいは一か八かの賭博、ひょっとしたら大食い大会のようなありふれたものかもしれない。君は〔影響力〕社会特徴と《チャンピオン》物語特技を取得できるようになる。
21 ~ 25	<b>家族の死</b> ：最も身近な存在——親、祖父母、中の良い兄弟姉妹、叔母、叔父、従兄弟——の死に、君は深く影響を受けた。この事は君に深く影響を与え、このことを記憶から取り去ることは決してできなかった。君は〔対応者〕戦闘特徴と《死神の拒絶》物語特技を取得できるようになる。
26 ~ 30	<b>死</b> ：君は死んだ。あるいは生と死の境界を歩くほどに、死の近くに足を踏み入れた。一度生命の領域から飛び出したことで、君は一風変わった生命の見方を持っている。ひょっとしたらよりすばらしい判断基準なのかもしれない——あるいはその経験がとるに足らないものを拒絶し、本当に重要なものだけに集中する理由なのかもしれない。君は〔恐れ知らずの対抗心〕信条特徴と《死の理由》物語特技を取得できるようになる。
31 ~ 35	<b>大きな権力の失墜</b> ：幼少期に、はるか遠くにまで影響を及ぼしていた古来よりの権力が衰退した。それは帝国かもしれないし、大組織や集団、親切な王や邪悪な暴君のような個人かもしれない。君は幼少期の記憶から、この大きな権力が住んでいた地域に、利益あるいは損害を及ぼしていたかを思い出すことができる。君は〔世界的〕社会特徴を取得することができるようになる。
36 ~ 40	<b>不良連中の一員</b> ：幼少期において、君は残忍で邪悪、加虐的な集団と付き合っていた。暴力集団や盗賊ギルド、その他の非道な組織に所属していたのかもしれない。圧力に屈して君に彼らが言うことになんでも従うのは簡単な事だった。君のものの見方は、道徳的な曖昧性に色づけられている。君は〔ストリート・チルドレン〕社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 45	<b>最初の殺人</b> ：君は幼少期からその手を血に濡らした。その時君は、初めて別のクリーチャーの命を奪ったのだ。その行いが君に嫌悪感を及ぼしたか喜びをもたらしたかはともかく、それは自分を形作る経験だった。君は〔殺し屋〕戦闘特徴と《無垢なる血》物語特技を取得できるようになる。

46 ~ 50	<b>初恋による苦惱</b> ：君の初恋は、君がそうだろうと想像した全てだった。それは君が愛する存在と分かたれるまでの全てだった。それは距離的な問題か、意見を交わしたからか、死か、地位や家族の違いによるものかもしれない。そのせいで君は愛されてしまったんだという者もいる——世界が本当はどのように動いているのかを伝えてくれたのだと君は考えている。君は〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。また恋愛関係表をロールする際、d20ではなくd12をロールすること。
51 ~ 55	<b>投獄</b> ：君の犯罪歴は若い時に始まった。君は投獄され罰を受け、もしかしたら公的に犯罪者として晒されたかもしれない。君が犯罪を認めたかどうかにかかわらず、この経験に君はまだ固執している。君は〔咎人〕社会特徴を取得できるようになる。23ページの犯罪と罰補足記事を参照すること。君はまた《解放者》物語特技を取得できるようになる。
56 ~ 60	<b>継承</b> ：君は幼少期に途方もない富あるいは財産を遺産として受け取り、それは特別な意味を君に与えた。日々の生活費は君の関心事ではなく、金で買えないものはほとんど無いことを学んだ。君は〔裕福な両親〕社会特徴を取得できるようになる。
61 ~ 65	<b>誘拐</b> ：君は幼少期のある時点で誘拐された。誘拐犯は海賊や奴隷商人かもしれないし、身代金狙いの盗賊や親を脅そうとする強力な組織、カルト、その他のものかもしれない。君が解放されるか身代金により取り戻されるか、あるいは逃げる前に、君は犯罪的な下層社会の様々な側面を理解した。君は〔隠語使い〕社会特徴と《解放者》物語特技を取得できるようになる。
66 ~ 70	<b>魔法の贈り物</b> ：子供の頃、見つけたのか盗んだのかももらったのか、君は超常的な能力を与えてくれる魔法のアイテムを手に入れた。そのアイテムを悪戯や犯罪、前項に使用したかもしれない。そのときより、魔法のアイテムはいつだって君の心をとりわけときめかせてくれる。君は〔魔法の才能〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 75	<b>大災害</b> ：君は幼少期に大火や洪水、地震、火山の噴火、嵐のような大災害に見舞われ——そして生き残った。君の住んでいた場所が小さな村や大都市、島そのものであれ、災害はそこを消し去った。君は〔回復力〕戦闘特徴と《忘れられない人》物語特技を取得できるようになる。
76 ~ 80	<b>指導／支援</b> ：指導者あるいは支援者が君の成長に興味を持ち、君を訓練ないし支援してくれた。このクリーチャーの動機が何もかも明らかであったわけではないかもしれないが、その影響力なしには今の君の姿はなかっただろう。君は〔助言役〕社会特徴を取得できるようになる。
81 ~ 85	<b>魔法的なクリーチャーとの出会い</b> ：本の子供だった頃、君は竜、ユニコーン、ジンニー、ピクシー、類似のクリーチャーといった、魔法的なクリーチャーとつながりを持った。君は強力な訓練や魔法の技をそのクリーチャーから学んだ。このやりとりは君の生活を一変させ、他の子供達とは異なる存在とした。君は〔天賦の才〕魔法特徴を取得できるようになる。
86 ~ 90	<b>ありふれた幼少期</b> ：君の少年時代はほとんどありふれたもので、格別の祝福も危機もなかった——冒険の日々とは全く対照的だ。君は成長する期待を持って人生を過ごした。だから君は、つまらない人生の描写された退屈な背景に影響を与えることができた。成長した今、何も起こらないであろう静かな日々を忘れるのはたやすいことだ。君は〔目立たない人〕社会特徴を取得できるようになる。
91 ~ 95	<b>侵略者</b> ：侵略者の一団が君の居住区を襲い、何人も人が殺された。それは暴力的な人型生物の部族だったのかもしれないし、文明化された国の侵略軍だったのかもしれない。その結果、君は特定の派閥、種族、国に深い敬意を抱いている。君は〔斧を常に〕戦闘特徴と《敵殺し》物語特技、《報復》物語特技を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>戦争</b> ：君の幼少期の世界の多くに影響を及ぼした大きな軍隊の衝突を背景に、君は成長した。君は小食や占領された土地での生活、土地から土地への移動に慣れていた。君が子供の頃に知っていた人の何人かは戦争で亡くなり、それには君の家族の一員も含まれる。君は〔流浪の子〕地域特徴と《死神の拒絶》物語特技を取得できるようになる。

## その2—青年期と訓練 Step 2—Adolescence And Training

若い時期に受けていた訓練は、大人になった時の個性を決める。背景のこれらの側面を決めるために、以下に従うこと。

1. 選択したクラスに関連したクラスの表をロールする。
2. 影響を受けた人物表をロールして、影響を受けた人物を決定する。
3. その3—精神的衝突、人間関係、短所へ進む。

### アルケミスト Alchemist

信仰呪文や秘術呪文の使い手が知っているように魔法を身につける代わりに、アルケミストは試薬反応の秘密を解き明かす処方学を学ぶことで可燃性の調合物と変異薬を体得する。世界に利益をもたらすためにその発見と珍しく特殊な構成要素の知識を使うアルケミストもいるし、その強力な飲料をそこまで慎重に扱わないものもいる。以下の表をロールして錬金術を学習しようと思うに至った出来事を決定すること。

### アルケミストの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>偶然の発見</b> ：君の鋭い知性はいつも錬金術の技を学ぶにあたり役立ってくれる。だが論理と合理性にとどまらず、君は錬金術の“センス”も持ち合わせている。この直感とはときに錬金術師のほとんどが決して不可能だと思えるようなやり方を発見する手がかりとなる。しかし君はそれがどのように機能するであろうかを知っているのだ。君は〔錬金術的直感〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>放火魔</b> ：錬金術師の技術の全ての面を学んだものの、君は火を扱う才能がある。火はいつだって君を喜びで包み目を奪わせる、魅力的で強力な力だ。君は気づいた頃から火に対する弱さを悪用することに長けている。君は〔燃焼集中〕魔法特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>力不足</b> ：君は若い頃に自らが力不足だと痛感する出来事に直面した。病で親類が亡くなったのかもしれないし、君が力不足で動かせない瓦礫に友人が潰されたのかもしれないし、なにか他の恐ろしい惨事に見舞われたのかもしれない。君は自分の肉体の限界を超えるために錬金術に手を付けた。君の過酷なまでの献身は限界を超える能力を引き出した。君は〔持続性変異薬〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>偏らぬものの魔法</b> ：君はいつだって秘術に興味があった。しかし生まれながらに持つソーサラーの魔法も、ウィザードの宿す確固とした専心も、君には欠けていた。科学の信奉者であった君には、信仰魔法も閉ざされていた。君は錬金術に打ち込んだ。かつて身につけたいと願った魔法を真似るエキスに注力した。魔法への元々の興味は今でも、処方を練る際に貴重な直感を時折提供してくれる。君は〔またがる知識〕魔法特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>熟練の職人</b> ：足留め袋の不定形のベトベトが空気中に溶け、陽光棒の熱のない光が君の目を覆う。あの最初の体験から、君は錬金術が持つ神秘の虜になった。君はそのようなアイテムを製作する秘密を学ぶため、その時から骨を折っている。君は〔錬金術の熟達〕魔法特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>医師</b> ：錬金術は癒し手の技の修得に時間を費やした際に、自然な派生として学んだ。君の最初のエキスは湿布やエリクサーを作ろうとした際に偶然できた副産物に過ぎない。学習を続け、君は自然な思いやりとして、錬金術師の冷たい論理を癒し手としての行いに混ぜ込んだ。これにより君は他のほとんどのものとは異なる臨床医としての身を作っていた。君は〔繊細な手当〕魔法特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>処方へのこだわり</b> ：君にとって、錬金術は完璧な結果を作り出すために一緒に機能する異なる要素をいくつも必要とする、繊細で複雑な交響曲だ。爆弾や変異薬を作る際、同業者はある原料の代替品を思いつくけれど、君はその行いを軽蔑し、汚染であると思わしている。君にとっては常に完璧な原料が存在し、更にそれによって君の錬金術はずっと強力なものになる。君は〔細心の調合物〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>自然の敵</b> ：自然があまりにも無慈悲であるがゆえに、君は大切な物あるいは人を失った。ひょっとしたら君は誰かが暴風に荒れる海に飲み込まれるところや、夏の森林火災が君の家や持ち物全てを破壊する様を目撃したのかもしれない。刺激したものがなんでもあれ、自然は予測できないのだという事実が、君を小さく望みのない存在だと感じさせた。その後の錬金術への熱狂は、自然自体を制御し、すべての自然のクリーチャーを意のままに支配するという望みにおいて小さくない部分を占めている。君は〔自然ならざる復讐〕社会特徴を取得できるようになる。

- 81 ~ 90 **再び奇跡を呼び起こすために**：君の命もしくは君の愛していた人の命は、魔法のエリクサーによって救われた。この事実は、錬金術の技に対する感嘆を刻み込んだ。君の調査は、まだはるか昔に飲んだ一口の純粋な複製を作り出すことはまだできていない。しかし再現する試練に向かい続けた年月は、君をポーション作成の匠とした。君は〔完璧主義者の調査〕魔法特徴を取得できるようになる。
- 91 ~ 100 **狂気の錬金術師**：重症の好奇心と未知へのおそれを知らない心により、君は錬金術の基本的な実験に引きずり込まれた。この好奇心は錬金術の不安定性を費やして、興味深い錬金術の秘密を暴いた。君の実験は狂気だと考えるものもある。君は〔不安定性変異薬〕魔法特徴を取得できるようになる。

**バーバリアン Barbarian**

バーバリアンは超常的な激怒を燃料とする。その激怒が彼らからその内にある不安定なアドレナリンの備蓄を解き放つ助けとなる。この激怒は冒険者としての人生を通してバーバリアンと共にあり、時間に従ってたぎる怒りの発作を純化する事だけを学んでいく。しかしバーバリアン各々の激怒は異なり個人的なものだ。それは自らの魂の根本の深みから生じ、作り出すことはできない。選ばれたほんのわずかな者だけが、何より純粋で何より深い激怒を戦いにおける武勇を超えることに注ぎ込むことができるのだ。以下の表をロールし、君が初めて激怒を経験する原因となった出来事を決定すること。

**バーバリアンの背景**

d%	結果
01 ~ 10	<b>報復</b> ：若い頃、君が君の愛する人、家族、民にひどい出来事が起きた。この経験は君を掻き乱し、君を始原の感情そのものに従わせた。ただ報復の夢だけが君の心の休まる拠り所となった。君は〔斧を常に〕戦闘特徴、《敵殺し》物語特技、《報復》物語特技を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>祖霊の英雄</b> ：成人の儀において、君の神格、祖霊、守護霊が君の魂を宗教的な熱狂に駆り立てた。この存在は獣の魂かもしれないし、戦を第一とする神やデーモン・ロード、その他の超自然的な存在かもしれない。この異世界の名において、君は止まることなく戦士になった——部族の敵全てに死を。君は〔靈感〕信条特徴と《チャンピオン》物語特技を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>征服</b> ：成人し、君は初めての略奪に向かった。君はそこで混沌と暴力のスリル、勝利の戦利品を持ち帰る満足感を学んだ。敵が厚かましくも君に相対する時、征服し圧倒するまで君の激怒は再び燃え上がる。君は〔殺し屋〕戦闘特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>忌まわしき敵</b> ：成長期において、君は特定の個人、部族、王国、帝国、種族、モンスターを嫌悪するようになった。彼らが君もしくは民を軽視し傷つけたためだ。この敵は君の考えていたよりも近くに潜んでいた。君の憎悪はあまりに強く、その敵を思うだけで激怒が駆り立てられる。君は〔無謀者〕戦闘特徴と《敵殺し》物語特技を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>性格の傷</b> ：他のもの以上に憎む部分が君にはある。青年期に、君は自らの欠陥に初めて気付いた——恥ずかしさに包まれた。それは君が捨て去りたいと望む柔らかな部分かもしれないし、制御できない粗暴さ、傲慢、強欲、化け物じみた側面かもしれない。君の激怒は自己嫌悪を燃料とする。あるいは君が破壊したいと願う敵に自分の一部を投影して君は激怒する。君は〔斧を常に〕戦闘特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>文明への憎しみ</b> ：君が若い頃に初めて文明に出会った時、その弱く退廃的な人々は君を拒絶した。かつてそのような人々は自由で強かったが、法規と秩序が彼らを弱くしたのだ。君の激怒は自らの野生の部分——純粋な一部——であり、君を「文明的な」人々の臆病なやり方と分かちつものだ。君は〔猛猛〕社会特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>迫害</b> ：君は他の権力——対立部族、拡大する帝国、野蛮なモンスターの部族など——に迫害されて育った。打ち負かされ血に濡れた人々はなんとかこの行いに耐えてきた。しかしこの迫害は君を強くし、傷を有益なものに繋ぐ方法を教えてくれた。その時から、激怒の炎は抑圧するものに解き放たれるのを待ち望みながら、君の内に燃え盛っている。君は〔ガキ大将〕戦闘特徴を取得できるようになる。

- 71 ~ 80 **滅び行く血族の一員**：君は人々がゆっくり死にゆくさまを眺めながら育った——世界の変化の前では、君たちが消えることは避けられないものなのだ。若い活力にあふれる君は、戦わずして自らの火を消すようなことはしないと誓った。君の怒りは記憶に残りたい、消え行く種族の消滅の前に世界に印を刻みたいという、絶望的な望みから生じたものだ。君が激怒するとき、燃え盛る心にはただ1つの思いが広がる。死につつあるというなら、誰かを道連れにしよう。君は〔対応者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
- 81 ~ 90 **混沌の抱擁**：君は自然の法——捕食者と獲物の法——を除いて一切の法がない野蛮な土地で育った。君は世界の中にある意味を、神々の中にある意味を、神宮に祈る意味を、星が並ぶ中にある意味を探した。しかし何も見つけられはしなかった。あるがままで抑えの効かない力を除いては、自然世界に順列など存在しないのだ。混沌は万物のあるべき状態であり、それが君が混沌を好む理由だ。君は〔予測不可能〕社会特徴を取得できるようになる。
- 91 ~ 100 **血の渴き**：価値ある敵の血を撒き散らしその命が固い地面に消えて行くのを初めて見た時、君は自分が狂おしい、うっとりするような恍惚に満たされていることに気付いた。それは他では感じられないものだ。この理屈抜きの経験の記憶が、君を常に戦闘に追いやっている。留まることを知らない中毒と言ってい。それはさらなる流血によってのみ和らぐのだ。君は〔血の飢え〕戦闘特徴と《無垢なる血》物語特技を取得できるようになる。

**バード Bard**

バードは歌と物語に卓越しており、他の技能を表面的に理解し、その才能を開発することで自らの職に就いた。以下の表をロールして、この道に自分をもたらしした出来事を決定すること。

**バードの背景**

d%	結果
01 ~ 10	<b>有名人</b> ：成長期において、君は聴衆を魅了する演芸を行う演者あるいは一団を目にした。そのときに、君は群衆の称賛のために壇上で演芸を行いたいと思うようになった。ちょっとした名声を得た君は、〔魅力的〕社会特徴と〔影響力〕社会特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>文化の委託</b> ：君の文化にはいつも尊敬されている語り部がいた。それは公的吟遊詩人かもしれないし、最高の詩人かもしれないし、寓話や世間の知恵を織り交ぜる洗濯屋かもしれないし、酒場で物語を話す老いた農民かもしれない。若い頃より、君の共同体はこの役割を代替できるよう、君を訓練した。銀の舌を持つ語り部として、君は〔饒舌〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>素人</b> ：裕福な家庭で育ったかそれとも貧乏だったかとはもかく、君は自らの社会的役割や意義のために与えられた制限を受け入れることを拒んだ。若い頃、君は知るために存在するもののほんのわずかに学ぶことにした。君は1つの職に熟練することはなかったが、経験の幅は広がり、深みが増し、多様性を持つようになった。君は〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>愛故に</b> ：若い頃、君は愛する人へ、歌や詩を使って自らを表現しようとした。欲望に突き動かされ、君の技術は磨かれ、物語や歌の中でありのままの感情を表現する術を学んだ。君は〔音楽のための耳〕信仰特徴と《真なる愛》物語特技を取得できるようになる。恋愛関係表において、d20ではなくd12をロールすること。
41 ~ 50	<b>贈り物</b> ：誰かが君に、特別な楽器か唱歌集および物語集を送った。それは人生において、君が最も必要な時期だった。君はそれを他の何よりも大切な物とした。そしてそれは君に新しい歌や物語という道を歩ませ始めた。君は〔捜索者〕社会特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>今も続く後援</b> ：若い頃、資産あるいは権力を持つ人物が君の芸術に興味を持ち、君に投資した。君の作った物のほとんどはこの後援者の嗜好に向けられた。おそらく君は今もこの後援者のために活動している。この人物は君の人生に強い影響を与え続けている。君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>密偵</b> ：一度、誰かが君の芸術の才能を人を観察し、ものを盗み、情報の一部を取り戻すものとして用いるよう要求した。役者や吟遊詩人、語り部に扮して様々な家や私有地に潜入しながら、君は他のほとんどどの芸人よりも稼ぎがよいほどに自らの芸に磨きをかけた。君は〔盗人〕社会特徴を取得できるようになる。23 ページの犯罪と罰補足記事を参照のこと。



71 ~ 80	<b>旅芸人の一団</b> ：君は旅芸人の一団の中で生まれたか、支援されたか、偶然に仲良くなった。君は青年期の何年かを、場所を移り放浪しながら過ごした——宿から宿へ、街から街へ、国の間でさえ。長期にわたる旅は、君に長い練習時間と技術を磨く時間を与えてくれた。君は〔世界を旅するもの〕人間種族特徴を（君の種族に関係なく）取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>巨匠</b> ：ある日、君は楽器を手を取った、あるいは物語を語った。君のあるがままの能力は、君の演芸を見たもの全てを魅了した。言葉と音楽は努力しなくても、呼吸と同じように君の元について訪れる。君は〔天性〕社会特徴と《最高傑作》物語特技を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>世界を震撼させる者</b> ：子供の頃より、君は自分の周りにおける世界を観察し、その結果を物語や歌に翻訳してきた。その独特で露わな視点は、聴衆に単純な真実と新たな見方を示し、聴衆に共感された。君にとって、人々が自分の言葉を引用し、自分を見上げるのはいつものことだ。しかし君を扇動家やトラブルメーカーと見なす権力者もいる。君は〔生来のリーダー〕社会特徴を取得できるようになる。

## キャヴァリアー Cavalier

キャヴァリアーは騎乗した戦士であり、命令や規則を順守する者だ——例えそれがあるキャヴァリアーだけに適用される個人的な規則であっても。道徳的判断と個人的信条のパターンは、職責とするキャヴァリアーの呼び出しの基盤として機能するようになるほど正確だ。以下の表をロールして、どのようにしてキャヴァリアーの道を定めた規約を受け入れたのかを決定すること。

### キャヴァリアーの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>悲劇と喪失</b> ：若い頃、君は現在の自分を形成する、印象的な惨事を経験した。君は〔悲嘆暮れ〕社会特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>信仰</b> ：君は年少において宗教を受け入れ、生活をその理想に捧げた。君はすぐに、従い崇拜するだけでは十分ではないことを学んだ。宗教には英雄が——宗教の徳や教義、教えを、宗教を腐敗、変質、破壊しようとするもの達から守ることのできる人々が——必要なのだ。君は〔不屈の信仰〕信条特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>民の英雄</b> ：君は一般の人々の中で育った。君はそのような人々と近く、彼らが抑圧され、苦しみ、無力である様を目にしてきた。誰かが立ち上がり、彼らを守らねばならない。そしてその誰かは自分だ。君は〔退役軍人〕信条特徴、《チャンピオン》物語特技、《町の管理者》物語特技を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>従僕</b> ：君は非常に異なる種類の騎士に仕える若い従者だった。この騎士は君に戦いの技以上のものを教えてくれた。君の行いと剣を導くため、厳しい規範によって生きる術を君に伝えた。君は〔影響力〕社会特徴と〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>軍隊</b> ：職歴の始めに、君は傭兵、悪党、職業戦士の一団として仕えた。この経験は君に様々な集団と戦術的に動く方法を教えてくれた。君は〔戦術家〕戦闘特徴と〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>自分だけの規範</b> ：若い頃、君は自らの育った、混沌とした無法な世界を理解した。そのときに用いたものは自らの道徳と行動規範だ。君は究極の調停者でありこの規範における権威である。全ての意味を失う経験でも無ければ、それを破ることはない。君は〔信念を持つ者〕信条特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>騎手</b> ：君が初めて馬に乗った時、馬との密接なつながりを見出し、自分が馬に乗るために生まれたのだと知った。動物とのつながりを通して得た卓越した馬術により、君はキャヴァリアーとしての地位を高めていった。君は〔獣との絆〕社会特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>権利</b> ：君は職歴の早くにキャヴァリアーとなった。それは個人的な行いや努力によるものではなく、家族の熱意、コネ、昇進のためだった。君は武器、戦術的な訓練、乗騎、軍における布告においてより良いものを与えられた。今君は、彼らに従える術を学ばねばならない。君は〔裕福な両親〕社会特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>面目</b> ：遥か昔、君が達成しなければならない約束が結ばれた。これは若き頃に行った誓約かもしれないし、古代の祖先がなしたものかもしれない。いずれにせよ、君はその宣誓の内容が達成されるまで、キャヴァリアーの規範に従わなければならない。例えそれに対して、個人的な疑念や不安があっても、君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。

91 ~ 100 **古き戦士**：若い頃、君は古代の騎士によって宣誓された古い騎士道の誓いを発見した。その誓約の美しい布告は世界からは忘れられてしまったが、この古いやり方は君が受け継ぎ、君に目的を与えた。君は〔靈感〕信条特徴を取得できるようになる。

## クレリック Cleric

クレリックは単に宗教的な信仰を持つ人というわけではない——彼らは奉じる神格から真の神聖な力を授かった敬虔な従者なのだ。自らの信仰にクレリックを進ませる特定の道は、デーモンを奉じる狂信者と神格の祝福された信仰の秩序の先触れとの間の差を意味することがある。以下の背景上の出来事は、クレリックが自らの信仰を見出す形の概要を述べている。以下の表をロールして、どのようにして信仰が自身に舞い降りたかを決定すること。

### クレリックの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>御使いとの遭遇</b> ：エンジェルやデーモンといった超常的な存在が君の前に現れ、君には神に奉仕すべき偉大な任務をなすよう定められていると宣言した。君は否定しようとしたかもしれない——そして今なお拒絶しているかもしれない。しかし結局君は聖戦士の外套をまとい、この運命に正面から向き合う選択をした。君はこのような運命を果たすにふさわしい、あるいは簡単に難事ではないと超常の使者に示すほど、自らに誇りを持っているかもしれない。君は〔予言されし者〕信条特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>償い</b> ：若い頃、君は自慢できない行いに身を投じた。その行動は君の魂に暗い傷を残し、人生を投じて注ぐほど根深いものもある。最低の行為——強欲、中毒、快楽、単なる良心の欠落なのかはともかく——をなしたとき、君は信仰に転じ、君が行った悪辣な行為のすべてを償うことを誓った。君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>改宗</b> ：若い頃、君は異なる宗教、異なる神や権力者を信仰していたか、ひょっとしたらいかなるものも信仰していなかった。現在の信仰を伝えてくれた人は、君の行いの誤りを諭し、君を改宗させた。君はより幸せになることはなかった。この人が君にしてくれたことを他の人になすことだけが、君の望みだ。君は〔靈感〕信条特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>献身</b> ：若いころの記憶から、君は信仰している神格と近い関係を持っていた。この存在は君の人生で常に傍らにいた。最も偉大なやすらぎ、最高の仲間、真なる愛、あるいはそれら3つの混じりあったものだった。君を通して神格が見えるものを知るために、君は神格とともに観察して話さねばならないということにはなかった。そして他の人の考えや非難は君を惑わすことはなかった——君は満ち足りている。君は〔祝福されし者〕信条特徴と《恐れ知らずの熱狂》物語特技を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>呪文による治療</b> ：子供の頃、君は心身関わらずひどい病気を患ったか、社会的な役に立たなくなるほどの大怪我を負った。奇妙の担い手が君の体に触れ、回復するよう命じた。すると——ひょっとしたら人生で初めて——君は健康になった。今、君は治療してくれた信仰の癒し手の奉じる神格に生活を捧げて生きている。ひょっとしたら援助に値する信じていないものと同じ贈り物を贈りたいと願っているかもしれない。君は〔神聖なる接触〕信条特徴と《戦場の癒やし手》物語特技を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>再誕</b> ：君は死んだ。あるいは死ぬ瀬戸際だった。この経験の最中、君の精神は奉じる神格もしくはその代理人を目にする場所にまで至った。そこで君の肉体は引きつけられ魂は刹那の死より引き戻された。それ以来、毎日が贈り物だ。君は数え切れないものが消えていく中で君が生き残った理由を懸命に理解しようとしている。君は〔死に触れし者〕血脈種族特徴と《死の理由》物語特技を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>宗教都市</b> ：君は宗教都市もしくは宗教街で育った。これは僻地にある小さな村かもしれないし、単一宗教を奉じる王国規模の神聖国家かもしれない。成長した時、君は自らの神と国にクレリックとして仕えることを決めた。この選択は人々から尊敬され、威厳や誇りを得られる選択であった。君は〔生来のリーダー〕社会特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>啓示</b> ：若い頃、神格は君に驚愕の真実を告げる幻視あるいは夢を見せた。この幻視は予言かもしれないし、推量を要するものかもしれないし、君や家族、共同体の患っていた問題の超常的な解法が現れていたのかもしれない。この幻視はあまりに強力に屈服させるものであったため、君は人生をこの神格に捧げることにした。君は〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。

81～90 **安らぎの地**：若い頃、君は非常に邪悪な行いをした——あるいはそう告発された——そして法から逃れることのできる場所に逃れた。君は神格を奉じるものの中に安らぎを見出し、彼らは君を招き、守ってくれた。やがて、君は世界の理想を果たす助力をすべく、入信した。君の過去の罪が差す影は、今でも教会の壁を超えて忍び寄ってくる。君は〔咎人〕社会特徴を取得できるようになる。23 ページの犯罪と罰補足記事を参照のこと。

91～100 **教会丁稚**：侍祭として働くためあるいは現場で奉公人として仕えるため、君は若いころ教会もしくは修道院で過ごした。それは孤児として拾われたのかもしれないし、同じように熱心な親に送られたのかもしれないし、自らの決断により信仰に尽くそうとしたからかもしれない。この宗教の伝承と儀式は、青年期を通して君の生活に影響を与えた。そして君は自分の信仰において、世界で一番の技術を得るため、この信心深い共同体を離れた。君は〔寺院の子〕信条特徴を取得できるようになる。

**ドルイド Druid**

ドルイドは多様な方法でその始原の力を手に入れる。元素クリーチャーから力を受け取るドルイドもいるかもしれないし、獣やフェイからその力を学ぶものもいるかもしれない。以下の表をロールして、自らの力を受け入れた原因となる出来事を決定すること。

**ドルイドの背景**

d%	結果
01～10	<b>自然の中での迷子</b> ：君は自然の中で道に迷い、自らの力で生き抜かねばならなかった。君は砂漠砂丘か森、高い山で迷ったのかもしれない——ひょっとしたら、君は難破して砂の島に流れ着いたのかもしれない。若く弱い存在だった砂の島に最初世界の自然の驚異に恐れをなした。しかし世界の始原の力を引き出す方法を学ぶにつれ、君は自然における生活に順応していった。君は〔回復力〕戦闘特徴を取得できるようになる。
11～20	<b>フェイとの遭遇</b> ：森を歩いている時に、君はエルフ、スプライト、トリエント、ニーム、ノーム、ブラウニイといったフェイ・クリーチャーに出会った。この魔法の存在は君に、フェイの穏やかなやり方で自然世界に傾倒するやり方を学んだ。君は〔魔法のコツ〕魔法特徴を取得できるようになる。
21～30	<b>自然の精霊</b> ：儀式、幻視、夢を通して、君は始原の自然精霊と交信した。威厳のある獣の姿で、この精霊は自然世界を破壊しようとするものから守る使命を君に担わせた。君はこのクリーチャーの精霊をその身に宿した——その力の小さな欠片が、大人になるにつれ成長していった。君は〔神聖なる接触〕信条特徴を取得できるようになる。
31～40	<b>植物の世話</b> ：若い頃、君は小さな庭園、果樹園、木立、田畑の世話をする中で植物の手入れを学んだ。これらの植物は他のものよりも生い茂った。君はいつだって、人以上に植物のことを理解している。君は〔緑を愛するもの〕信条特徴を取得できるようになる。
41～50	<b>ドルイド団</b> ：君は自然の拡大を守るドルイドの団を見つけたか、入会した。ドルイド達は君に自然に対する自らの責務と、自然世界が彼らに与えてくれた力について教えてくれた。すぐに君は、入信者として入団するに十分なほどの力を学び取った。君は〔助言役〕社会特徴を取得できるようになる。
51～60	<b>文明のみ出しもの</b> ：一時の間、君は都市環境に住んでいた。しかし君はすぐに、社会的な共同体、お役所仕事、法律は窮屈で不自然なものだと感じるようになった。君は機会を見つけるとすぐに、文明から離れ自然へと逃れた。君は今でも文明的な振る舞いに関する教え、慣習、教養を保持している。しかしその心は自然に属している。君は〔文明人〕社会特徴を取得できるようになる。
61～70	<b>未開人</b> ：君は文明から遠く離れた部族や村の中で、若い時を過ごした。年長者は君を継承者に選び、要素や動物の伝承を君に教えた。君は〔獅猛〕社会特徴を取得できるようになる。
71～80	<b>獣に育てられた</b> ：君は野生動物の一員として育てられた。君の知っていることのほとんどは獣を観察して得たもので、その自然な本能は策略やごまかしから解放されている。君は人型生物の肉体を持っているとしても、その獣は君が自分たちの一員だと記憶している。君は〔動物の友〕ノーム種族特徴(君の種族にかかわらず取得してよい)と《野生の心》物語特技を取得できるようになる。
81～90	<b>化身</b> ：かつて君はありふれた子供だった。しかし自然世界が救いを必要とした時、この地は君を自らの英雄に選び、君が制御できる大きな力を君に貸し与えた。君はその力の理由を理解していないかもしれない。しかし君は自然の一員であり、君の意志は世界の石である。君は〔自然の子〕信仰特徴を取得できるようになる。

91～100 **獣の王**：自然の鳥と獣はいつも君に従う。幼少の頃より、君は共通の言葉を持つように、動物と意思を疎通させることのできる優しさあるいは力を持っていた。ひょっとしたら君にはフェイの血が流れていたり、ライコンスローブの祖先の痕跡を持つのかも知れない。君は〔獣との絆〕社会特徴を取得できるようになる。

**ファイター Fighter**

ファイターになる者は、様々な理由から剣を手取る。金のために戦うものもいれば、名誉のため、生き残るために戦うものもいる。以下の表をロールして、自身をこの職に導いた出来事を決定すること。

**ファイターの背景**

d%	結果
01～10	<b>冒険</b> ：君が記憶しているころから、君は偉大な戦士になる方法を探していた。過去の伝説が君の文化の個人的な英雄に触発され、君は武器を身にまとい世界の道を切り開くことを待ち望んだ。君は〔探索者〕社会特徴を取得できるようになる。
11～20	<b>召集</b> ：君は軍人としての人生を選ぶこともなく徴兵された。君は軍以外の背景や技能を持っていた。武器を手を取ることを余儀なくされていたかとして、君がどのような人生を過ごしたかを誰が知っているのだろうか？ 君は〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。
21～30	<b>義務</b> ：他の誰もできなかったから、君は剣を手を取った。大きな危険が家に迫った時、君はこの試練に立ち向かうために前に足を踏み出した。ただ君はほんのわずかの腕の強さと勇氣による不動の心を持つだけの、ほんの子供だった。君は〔勇敢〕戦闘特徴を取得できるようになる。
31～40	<b>剣闘士</b> ：青年期、君は師匠が伝えたおりに戦い、殺す技を学んだ。もし学んでいなければ、君は死んでいただろう。殺しは当たり前で——生き残るということだ。初めはやらねばならないから殺したが、群衆の唱和を耳にするのと、それはすぐに変わっていった。君は〔殺し屋〕戦闘特徴、〔徒勞の人生〕社会特徴、《チャンピオン》物語特技を取得できるようになる。
41～50	<b>警備兵への参加</b> ：村、街、都市、部族は監視巡回員の志願者を必要としており、君はそこに加わった——金のためか義務としてか、平和のためかまたはたまたま権力のためか。この基礎的な訓練は君に文明の正義に対する理解と、技を持って武器を手にする方法を君に教えた。君は〔退役軍人〕地域特徴を取得できるようになる。
51～60	<b>叙勲</b> ：君の軍歴は、騎士爵を叙せられた、あるいは騎士に従者として仕えたことから始まった。家系の地位がこの出来事で影響を受けたかもしれないし、君は勇氣を持って珍しい技を示し、それを賞された単なる一般人なのかもしれない。貴族の一員として、君は〔影響力〕社会特徴を取得できるようになる。
61～70	<b>傭兵</b> ：誰だって生きるために稼ぐ必要がある。若い頃金のために戦うには十分なほど、君は早く、強く、頑丈だった。いい理由も悪い理由もある。しかしその日の終わりに、全てが金に帰着た。ある時は商人の商隊の護衛と言った簡単な仕事を受け、別の時には反逆した領主の私兵として戦うような厳しい仕事もあった。君は〔傭兵〕社会特徴を取得できるようになる。
71～80	<b>通りにて</b> ：君は町の評判のよくない場所で青年期を過ごした。君は汚く卑怯に戦う術を学んだ。結局、それが君は得意だった。君の技術はギャングやギルドのリーダー、宿の主人、その他腕自慢を雇う必要のある人の興味を惹いた。君は〔ストリート・チルドレン〕社会特徴を取得できるようになる。
81～90	<b>教育</b> ：君は武器、鎧、戦略、戦術の多様性を経験させる、構造化された環境で戦い方を学んだ。君は団の一部として戦う方法、指示に従い分隊に指令を出す方法を学んだ。君は〔戦術家〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91～100	<b>生存</b> ：君は自然の中——文明よりも自然の法を守るような場所——で人生の一部を過ごした。君は捕食者より強く、早く、ずる賢くなることで生き残った。つまり君は金や名誉、道義のためではなく、生きるために戦うということだ。君は〔回復力〕戦闘特徴を取得できるようになる。

**ガンスリンガー Gunslinger**

ガンスリンガーは危険でまだ新しい技術を手し、死を打ち払う幸運と技術に祝福されている。彼らは事実上、伝説になるために生まれてきた。しかし英雄か悪漢としての伝説的な名声を上げるガンスリンガーそれぞれにとって、他のガンスリンガーは自らが体得しようとする武器のために死んだままとする。しかしその運命にかかわらず、ガンスリンガーのようにた

だ一種類の武器と強く結びつき根からつながっているクラスは他にない。ガンスリンガーが火器の独特の力を備え、学び、体得した方法は、その現在の動機のバックボーンを形作る。以下の表をロールして、銃の扱いを選択した原因となった出来事を決定すること。

## ガンスリンガーの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>剣を振るうなんて馬鹿のすることさ</b> ：若い頃いつからか、君はほとんどの近接武器や遠隔武器は火器に比べると下品で原始的なものだという結論に達した。武技の才を持つものが火器以外のものの技術を得るべく専念するなんて、君は戸惑うばかりだ。君はそのような「下級の」武器を軽視し、他の戦争の道具よりも火器を信頼することを好む。君は〔無謀な蔑み〕戦闘特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>伝統への抵抗</b> ：君は古来の武器の伝統と、パラディン、キャヴァリアー、サムライの従うような尊い行動規範に誇りを持っている。しかしこの前任者の評価された歩みの後に続く代わりに、家族や同僚からの衝撃や、ひょっとしたら怒りを受けながら、君は火器の技を学ぶことを選んだ。君がほとんど克服できない思いから生じた伝統を破壊する行為は、ガンスリンガーとしての君の独自性を刺激するだろう。君は〔拒絶の決意〕戦闘特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>未来を守るもの</b> ：火器は、単なる有効な殺害道具や面白い機械のアクセサリーというだけではない。それは人々の技術の進歩における次の段階なのだ。君が武器を扱う事にかけての情熱は、君をこの構造を本当に理解するために、火器を定期的に分解しては組み立てている。この継続的な献身は君の火器を修理する技術を高め、君の熟練した手にかかれれば火器はさらに危険になる。君は〔びかびかの弾倉〕戦闘特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>決定的な瞬間</b> ：銃は君の人生が劇的に変わった瞬間に、無情にもつながれていた。ひょっとしたら君は子供の時あまりに病弱で、クロスボウの巻き上げ機を巻くことも弓を引くこともできなかつたけれど、火器が狩りや戦いをする姿を示してくれたのかもしれない。ひょっとしたら君は傷ついたガンスリンガーを救うために絶望的な瞬間の中火器を手にし、それがこの道における最初の一步となったのかもしれない。君にとって火器は目的や運命という感覚を君に染み込ませるものであり、それは他のものではずとぼんやりしている。君は〔黒色火薬の運命〕戦闘特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>この技を見る</b> ：新しくて人目を引くものに惹かれて、君は初めて銃を手にとった。いくつもの災難を通して、君はこの不安定な武器と、この武器に力を与える火薬を尊敬するようになった。しかし君は未だに曲打ちと観衆のどよめきを受けるのを楽しんでる。君は〔黒色火薬の空威張り〕戦闘特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>機械学者</b> ：君にとって、火器の魅力はそれが引き起こす効果ではなく、その効果の裏にある科学と機械構造だ。君はいつまでも銃をいじり完璧にこなそうとすると、君の銃は簡単に性能が向上した。君は〔新品同然〕戦闘特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>黒色火薬の存在</b> ：自分より大きかったり強かったりする同郷の人や家族、種族に、君は見くびられ敗北さえしながら成長してきた。魔法の才能が芽生えることもなかった君は、暴力的な力で優れている人を上回る、別の方法を探した——そして君は、銃を見出した。君は〔生命よりも大きい〕戦闘特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>聖別された弾倉</b> ：君のガンスリンガーとしての訓練は武術などではない——それは神の呼びかけだった。ひょっとしたら君は、寺院や信仰の護衛団における精鋭の一員だったのかもしれない。逆に、君は所属する社会の頂点まで出世したことを火器で表す土地からやってきたか、そのようなところから来た最後の痕跡なのかもしれない。より高い目的に対する君の感覚は、勝つことが不可能に思える時にも戦場に立ち、銃を発射することができるようにしてくれた。君は〔撃ちつぱなし〕戦闘特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>衝撃と畏怖</b> ：発砲の音と激しさは、君の武器が消費するベレット弾や弾丸と同じように有効な武器だ。君は他人が火器の音に飛び上がるような、たじろぎの繰り返される中に住んでいる。そして耳障りな黒色火薬の武器を用いて他人を驚かせるのを、君は心から笑う。君は〔驚くべき警報〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>魔法よりも強いもの</b> ：君は魔法によって手ひどく扱われ抑圧されたか、秘術の力もしくは信仰の力を持つもののエリート意識にうんざりしながら育った。技術と練習に基づく魔法に依らないものを探した結果、君は火器を学び身につけるようになった。君は早抜きと鋭い目で、尊大な呪文の使い手に勝利するのを楽しんでいる。君は〔黒色火薬の感嘆〕戦闘特徴を取得できるようになる。

## インクィジター Inquisitor

善と悪の神格の地位を支えるインクィジターは、神々を由来とする不動の信念からその力を引き出す。しかしクレリックやオラクルとは異なり、インクィジターは信仰を守るという厳しい現実について考えることを優先し、信仰や信念の哲学的、形而上学的側面にはさほど興味がない。以下の表をロールして、厳格な審判を持つ信仰に専心することになった出来事を決定すること。

## インクィジターの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>官僚主義の毒</b> ：実践もせず何の効力も持たない宗教の指導者を窮地に陥らせるつまらない法と規制に意味を感じられなかったから、君はインクィジターの道を選んだ。君は神格の道具であり、君の命令はやる気の少ない者により仲介される必要も無いことを理解している。君は〔専念する門弟〕信条特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>牧師</b> ：君は遥か昔に戦いの熱気と戦争の棺の下にあるものを知った。最も敬虔なものが権利を放棄したのかも知れない。君はその後、大きな衝突の起きる時、兵士や仲間への信仰を世話することに情熱を傾けるようになった。君は〔戦場の試験〕戦闘特徴と《戦場の癒やし手》物語特技を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>模範</b> ：君は信仰——より厳密に言うなら、君の信仰——の美德を他の人に伝えるには、論理や言葉が君にあまりに欠けていると早くに気付いていた。神に対する尊敬と評価を得る最高の方法は言葉によるものではなく、行動によるものなのだ。君は考えた。君は〔信仰の篝火〕信条特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>クレリック崩れ</b> ：君が受けた信仰魔法の元々の訓練はクレリックとしてだったが、君の信仰は偶然、嘘を見抜き「不信心もの」の弱点を見抜く能力に顕現した。君は〔学問の審問官〕信条特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>布教者</b> ：君は自分の奉じる神格の光を他人に持って行く方法を知っている。君は友好的でない地域を横切り、友好的でない住民に対してさえ顔を合わせなければならぬ。君は〔摩れた密使〕社会特徴と《恐れ知らずの熱狂》物語特技を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>偽りの証言</b> ：君は他の人の嘘のために被害を受ける罪なき人々を見てきた。この不実に君は無力感を持ったが、彼らは真実をあまりに軽く扱う人々を裁くという君の望みを燃え立たせもしたのだ。君は〔警戒する格闘者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>信仰の護衛はほとんど残っていない</b> ：君は信仰の先導者だ。ひょっとしたら君は善の神格のために不浄な地に巡礼に来たのかもしれないし、世界の影を操る教派の秘密の執行人なのかもしれない。君は一人で、教会の上位のものからほとんど助言も受けずに働くことになれている。君の手による道徳判断は、神の代理なのだ信じながら。この間違いの無い行いは「下級の」神格による魔法に対する防御として振る舞う。君は〔尊大な防衛者〕信条特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>寺院の守護</b> ：嘘を見破り他人の弱点を見通す能力は、教団の修道院を守るのにとりわけ適していた。君は〔真実の代行者〕社会特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>正義の怒りという道</b> ：君の信仰は落ち着いた祈祷者や静かな瞑想で現れるものではない。君は神格のために戦う苦しいの最中に、桁外れの信仰の感情を沸き上がらせる。君は〔薄れぬ怒り〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>熱狂</b> ：君の献身は狂信的なもので、君の力は信仰とのつながりをはっきりと証明している。他の神々がその信奉者に類似の力を与えていることは知っているが、それら「下級の」信仰を罵倒し哀れんでいる。君は〔熱心な打撃者〕信条特徴を取得できるようになる。

## メイガス Magus

メイガスとして知られる珍しい呪文の使い手は、2つの独立した訓練、剣と呪文の統合に打ち込む。メイガス全てのこの根幹は大志と目的だけで受け入れることができる。以下の表をロールして、武力と魔法の能力を溶け込ませる道へ傾倒することになった出来事を決定すること。

メイガスの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>魔法のない魔法使い</b> ：君の秘術訓練の始め、君はアンティマジックに晒された。魔法の存在全てが失われてしまった時に抱いた無力感は、絶望的でどうしようもない感情を残した。君は決して再び無力な子供にならない、そのような状況でも強くなると誓い、メイガスの道に自らを押し込んだ。君は〔呪詛の格闘者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>衝突する遺産</b> ：君は2つの偉大な血統を持つ家もしくは氏族に生まれた。一方は魔法、一方は武勇だ。指導者や片親を遠ざけることを恐れるが故に一方の道を選択することができなかったため、君は両方を修得する方法を模索した。武術と魔法を混ぜ合わせることに専念する行為はあまりに激しいもので、君の武威は秘術の力を糧とすることができた。君は〔秘術的闊達〕魔法特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>準備万端</b> ：君にとって、メイガスの道は全く異なる領域の研究を混ぜ合わせた不安定なものでも難しい挑戦の克服でもなく、君の行く手にやってくる何らかの障壁に備えるための技術だった。熱心で論理的な君は、偶然の幸運から洗練された手順に至るまでの、魔法装置を扱う全てにおけるメイガスの親和性に磨きをかけている。君は〔実用的な起動者〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>教師との離別</b> ：家族の転居や勉強を続ける費用の不足、あるいは教師の予期せぬ死によって教師がいなくなった時に、君のメイガスの訓練は中断した。この困難にもかわからず、指導者と過ごした時間は、既に訓練の種を君に植え付けており、このときから独力で続けることができた——見つけることのできた魔法の文書を絶え間なく探し、読みふけり、学びながら、君は〔自習学者〕魔法特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>約束を守るもの</b> ：ウィザードになるという君の夢は、不運な状況により急に終わることになった。その状況は家族や氏族の長の死かもしれない、敵意ある侵略軍や徴兵といった理由かもしれない。これにより君は庇護者となり、研究の発展は中断させられた。しかし君は2つの訓練をうまく混ぜ合わせ、十分に発揮できていないウィザード職の潜在力を持ち続けている。君は〔またがる訓練〕魔法特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>恥ずべき秘密</b> ：君は軍事と武勇の背景の誇り、もしくは熟練したウィザードの遺産のいずれかを源としている。家族もしくは教師には両立しないように思えた2つの異なる力の才を鍛えた時、君は能力の片割れを隠し、残りの片割れでもって万全の才能があると見せかけた。偽りのために用いたその技のいくつかは、今日でも君とともにある。君は〔部分的被保護者〕魔法特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>逆火となった呪文</b> ：魔法の訓練にいきすも中に、君は呪文を発動しようとしたが失敗した。しかし秘術エネルギーは無駄になったのではなく君の肉体に再吸収され、別の方法で再度使用されるのを待ち続けていた。この秘術エネルギーが君のスタッフもしくは装備している別の装具を通して外に噴き出した時、君はあの魔法が再度目的を果たした瞬間を初めて目撃したのだと喜んだ——今日も君はその多様な姿を保ち続けている。君は〔可鍛性の魔法〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>魔法の刃</b> ：君が初めて魔法の武器を手にし、その内にある秘術エネルギーの響きを感じた時、君は魔法と近距離戦闘はつながるよう運命づけられていることを知った。その瞬間から、魔法兵器はメイガスの訓練における強力な結合の象徴になった。そして魔法の武器を作り出しありふれた武器に魔法を注ぎ込む君の能力は、この注力を受けて深まっている。君は〔刃の魔法〕魔法特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>汚名返上</b> ：君は若い頃の数年間で、魔法の長所を武術講師に、武力の重要さを秘術の指導者に納得してもらおうとした。だがいずれの師にも馬鹿にされ追い出されてしまった。それから君は師から師へと転々とし、力を獲得するだけでなく君を遠ざけた人全てを上回る事を示すため、両方の分野の知識に磨きをかけた。君は〔秘術の気質〕魔法特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>仮定の実現</b> ：君は不可能の意味を知らない。君の周りには人は誰であれ、君が五里霧中であると考えていたが、君は耐え忍び、今まで獲得したことのないものを獲得し続けてきた——ひょっとしたらそれは今まで夢にも見たことがないものかもしれない。慣習を分かたことは無数の失敗をもたらした。しかし君は失敗から学び、不可能に思われる奇妙な力を勝ち取ったのだ。君は〔靈感〕信条特徴を取得できるようになる。

モンク Monk

武芸の体現者、モンクは規律と完成の頂点である。奇妙な武器と奇妙な武術を身につけたモンクは訓練によって定義される。師範の弟子としてもたらされたか、秘技を窓から盗み見て自己鍛錬した結果もたらされたかに

かわからず、モンクの物語は自らが成し遂げた歩みや切断、打撃一つ一つで飾られている。以下の表をロールして、君の特殊な訓練の起源を決定すること。

モンクの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>好戦的な歴史家</b> ：君は特殊な武術の流派に対する学者としての好奇心で訓練を始めた。この熱狂的な欲求はこの武道を学ぶことではなく、修得することだった。君は〔型通りの賢者〕社会特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>古来よりの訓練</b> ：夜明けから日没まで、君はわずかず自分の肉体を戦いの道具へと磨く訓練をした。君は大学にいる他の学生の成績や、特定の武術1つを専門とする学校で学んだ。君は〔単純訓練〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>戦闘部隊の精鋭</b> ：寺院の守護や貴族の護衛といった、特別な目的のために作られた高度な訓練集団の1つで、君は戦闘技術を学んだ。君の訓練で重視されたのは深慮のあるチームワークと、より重要な目的に疑問を持たず専念することだった。君は〔謎めいた徒弟〕社会特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>武道大会の勝者</b> ：君の流派や教団の模範である君は、熱く興奮させる大会の中で武威を磨き上げた。君は〔武術の芸人〕戦闘特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>伝承者</b> ：君は偉大な師匠の門下生の最年長者か、たった一人の門下生だ。君は若くして突出し、この珍しく特殊な武術の秘密訓練を受けた。強力な肉体という礎とこの武芸の霊的な要素を体得することで、君はこの武術の歴史と伝統の伝承者として指名された。そして今や、訓練に値する新しい門下生を見つけなければならぬ。君は〔軍事写本〕信条特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>自然の偉大</b> ：多くの偉大な武人が自然の美と威厳から学び、流派を生み出したように、君の流派は形式的な訓練よりも自然の中で過ごした時間を基にしている。螻蛄の狩り、虎の一振り、鶴の翼による叩きつけを、君は直接見てきた。自然界を観察することで、君は伝統的な訓練なしに戦闘形態を類推する能力を得ることができた。君は〔自然の模倣〕戦闘特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>秘密の門下生</b> ：君の教師や仲間門下生は占領された人々の一員として成長した。戦争で訓練は禁止され、その武術の流派は一見すると無害な踊り、武器はありふれた道具に偽装せざるを得なかった…それは暴政に君たち全員が立ち上がるその日まで続いた。君は〔隠しの手〕戦闘特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>魂の師匠</b> ：君の武術の訓練は事実上物理的、抽象的双方のものであり、遥か昔に亡くなった師匠の知恵と力を引き出させてくれる高位の思想を解き放ってくれた。君は〔精体感知〕信条特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>師匠の言うがままに</b> ：一見すると単調作業にしか見えない行為や、お礼にわずかな食事くずがもらえる条件付けの運動を通した訓練などの異端的手法を通して、君は武術を訓練した。伝統から外れた訓練のおかげで、君は才覚のある賢い人物となった。君は〔不意の武器〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>流浪の学徒</b> ：君は特殊な武術の正式な訓練を受けた。しかし君は広い世界をさまよふことで、自分の技術を試し知識を広げようと決心した。君は〔放浪者の経帷子〕信条特徴を取得できるようになる。

オラクル Oracle

オラクルは自らの道を選ばない。むしろ、オラクルの神秘が不変の呪いと共にオラクルに刻みつけた大きな出来事を中心にすることを選擇する。以下の表をロールして、自らの神秘を決定すること。

オラクルの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>闘争</b> ：若い頃、君の家の近くで戦いが勃発し、君はその中に巻き込まれた。戦いが終わった時、立っているのは君一人だけで、足下には打ち倒した敵が無数に横たわっていた。君は〔戦闘熟練者〕信仰特徴と《戦場の癒やし手》物語特技を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>骨</b> ：成長期の数年間、君は埋葬されたか、生きたまま墓場に埋められた。数日間、君は墓の中に横たわるうちに、君の恐怖は奇妙なことに心地よさに変わっていた。帰ってきてから、君は別人になった。半ば生きていて半ば死んでおり、死者の力を備えていた。君は〔恐れ知らずの対抗心〕信条特徴を取得できるようになる。

21～30 **炎**：大火が君を飲み込み、周りの環境を荒廃させた。それは君の家族や友人、町全てを飲み込んでしまったかもしれない。しかし君は、まるで火が君に触れることを嫌がったかのように、火傷一つ無く生き残った。その日からというもの、君は獷猛な動物が君の意志に従うかのように火を従えるようになった。君は〔火に触れし者〕魔法特徴を取得できるようになる。

31～40 **天界**：夜空が持つ神秘性はいつも君を魅了した。しかしある夜、星々を見つめていた時、宇宙の完璧なる使命が解き明かされ、君はその啓示により半ば狂気に陥った。その夜から、君は天界から引き出された奇妙な力を備えるようになった。君は〔星の子〕信仰特徴を取得できるようになる。

41～50 **生命**：恐ろしい病が君の故郷を襲い、何千もの人を殺した。君は病気にかかったが、死に瀕すこともなく快癒した。君はなお健康に育った。だから何者かが君につながりを持った。君は〔神聖なる接触〕信条特徴を取得できるようになる。

51～60 **伝承**：君は同じ年齢の子供よりも早く話すことができた。言語の基礎的な音節につまずくこともなく、君は完全な文章を口にし、多くの言語で書かれた偉大な文学、物語や歌、詩をそらじjemてみせた。時には君はまだ経験していないはずの出来事を話し、賢者が君の助言を求めて来訪した。しかし、君の天性の才能には対価があった——君の知識は広大だが、肉体と精神には呪いがもたらされた。君は〔大いなる彼方の学者〕信条特徴を取得できるようになる。

61～70 **自然**：君は家族と離れ離れになり、何日も何ヶ月も、あるいは何年もの間ありのままの自然の中で迷子になった。自然は損害をもたらしたが、君が最終的に自然から抜け出した時、君はそれらを従えた。君は〔自然の子〕信仰特徴を取得できるようになる。

71～80 **石**：君は雪崩や地震などの後、土中に埋められた。3日の間土は君を覆った、それは3日後に終わり、君は傷一つ無く山から出てきたが、全く君を変えないというわけではなかった。君は〔地に触れし者〕魔法特徴を取得できるようになる。

81～90 **波**：君はかつて波にさらわれ水中に追いやられた。君は溺れるはずだったが、その代わりに長い時間が過ぎてから浜に打ち上げられた。君は奇妙な状態に苦しんだもの他に傷を受けることもなく深みから出てきた。君は〔水に触れし者〕魔法特徴を取得できるようになる。

91～100 **疾風**：若い頃、君はこの地方に凄まじい被害をもたらし、通り道のもの全てを破壊した強力な嵐に巻き込まれた。稲妻が君の身体を打ち、雷鳴が君の耳をつんざいた。しかし静かな嵐の中心に君がたどり着くと、この嵐は止んだ。このときより君は嵐の力を得た。しかし君は今でも巻き込まれた大嵐の印を残している。君は〔嵐に触れし者〕魔法特徴を取得できるようになる。

21～30 **聖なる閃き**：君の信仰と目的は、一瞬の輝かしい閃きとして舞い降りた。君は突然、悪は警戒し熟考した行動によってのみ止めることができると悟ったのかもしれないし、世界を不浄な力から善により繁栄させるためには無垢なるものを守る必要があるとその閃きが示してくれたのかもしれない。その閃きが実際どのようなものであったにせよ、それは君の行いを指示し、他人に欠けているものを閉かせてくれる。君は〔靈感〕信条特徴を取得できるようになる。

31～40 **熱狂する信仰心**：若い頃、周りで君の信仰は人気が無かったかもしれない。君は宗教に関して、奇妙で賛否両論ある見方を持っており、他の信徒は君の実践を奇妙で無礼なものとなしなしていったのかもしれない。状況が何であれ、君の信仰は自身の明らかな敬虔な性格にも関わらず、いつも疑念を持たれていた。このような迫害だけが、君の熱狂を励ますように働く。君は〔不屈の信仰〕信条特徴を取得できるようになる。

41～50 **負い目**：世界と万物は本質的に墮落している。全てのクリーチャーは道徳的な負い目を持って生まれ、悪と戦い、秩序を支え、一般的な神を擁護することによってのみ、墮落から真に解放放たれることができるのだ。君は毎日この負い目を払うために働き、周りにいるものが同じように行動するよう動いている。君は〔信念を持つ者〕信条特徴と《恐れ知らずの熱狂》物語特技を取得できるようになる。

51～60 **信仰の印**：君は信仰の印を持って生まれた。ある時期君はこの印に反抗したかもしれないし、君の運命を指示する者として、この印をいつも受け入れていたのかもしれない。いずれにせよ、それはパラディンの道の前兆だった。君は〔生まれながらの印〕信条特徴を取得できるようになる。

61～70 **正義の庇護者**：有名で偉大な名誉を持つパラディンは、君を庇護し多くのことを教えてくれた。そのパラディンは、君に優雅さと威厳を持って自らの誓いに忠実であること、それを実践するという単純な行いが他の人の尊敬と熱狂を得るのに十分であることを教えてくれた。君は〔生来のリーダー〕社会特徴を取得できるようになる。

71～80 **真実の戦士**：人生の早くに、君は秩序と善の根本原理は最高の社会を作り出すだけではなく、その他の方法では隠されたままの真実を解き明かしもするのだと学んだ。君は純粋な教義で目を曇らせることはほとんど無い。その代わりに君は質問を恐れず、真実、正義、公正に向かう自らの道を作り出す。君は〔懐疑論者〕魔法特徴を取得できるようになる。

81～90 **諸国遍歴**：世界に悪が闊歩していることを君は知っている。善を広めるために専念するものだけが、そのような邪悪な軍を止めることができるのだ。不浄なるものと犯罪者を処罰しないままとしないために、君はパラディンの行動規範を選んだ。これで君は国を旅し悪を根絶やしにすることができる。君の目的は悪を見つけるために容赦ない追及を行い、それを鎮めることだ。君は〔捜索者〕社会特徴を取得できるようになる。

91～100 **恐るべき秘密**：君の故郷や、ひょっとしたら世界全体に脅威となる古代の悪に関する恐ろしい秘密を君は知っている。君はこのことを再び語ることで力を得ることをないよう、この秘密に対し口をつぐむことを誓った。しかし君はできる限り悪を阻むために行動しなければならない。時折矛盾するこの生き方は、君を旅で転々たせざるを得なくなった。そして君が冒険で集めた知識は、悪と戦う際に君に利益をもたらし続けている。君は〔大いなる彼方の学者〕信条特徴を取得できるようになる。

### パラディン Paladin

徳の英雄にして法の判決者であるパラディンの多くは、幼少の頃にその道に呼ばれる。心の内に天上の存在の囁きを聞くものもいれば、その一方で悲劇の中、世界を徘徊する悪に一撃を見舞うという心からの欲望によりパラディンの道に引きずり込まれるものもいる。パラディンは孤児や旅の中で迷子になるような者を迎え入れることもある。また正義の使命の中で他の騎士として育つために、女神の種を感受性の高い幼少の者に植え付けられることもある。以下の表をロールして、パラディンになる形成期の出来事を決定すること。

### パラディンの背景

d%	結果
01～10	<b>聖なる使命</b> ：秩序にして善の異世界の使者——エンジェル、至高天の王、ひょっとしたらそれ以外の神の代理人——が、君に聖なる英雄になる使命を与えた。運命の規約と聖なる使命は否定できないと最終的に悟った君は、(嫌々かもしれないが)この使命に応じた。その見返りに、天上の使者は君を見守り、君が自分の運命に完全に気付き高位の力によって定められた道に会えるようにしてくれた。君は〔祝福されし者〕信条特徴を取得できるようになる。
11～20	<b>恐れ多い贖罪</b> ：君か、ひょっとしたら君の家族は、かつての悪行や悪徳を償うことを誓った。賭博の大騒ぎのなかで恥知らずの高利貸しを行ったのかもしれないし、さほど遠くない祖先が社会の主流から取り残された人々を迫害した責任があったのかもしれない。不法行為が何であれ、君の過去の行いは君の頭上に垂れ込め、君は罪悪感に晒されていた。君は過去の過ちを正すため、善行をなすと厳肅なる誓いを立てた。そのとき以降、ようやく人生は本当に価値があると感じるようになった。君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。

### レンジャー Ranger

レンジャーは伝説の狩人だ。様々な環境や危険に体得する能力で知られているが、レンジャーはしばしば獲物へのひたむきな追求を通してこの技術を獲得する。そのような目標はいなくなったかさらわれた友人、あるいは忘れられた遺跡であったりすることもあるが、レンジャーの目標としてずっとありそうなものは憎らしい敵である。そしてこのクラスが貸し与えるもので、得意な敵以上にキャラクターを確立させる要素はない。プロの殺し屋は人間や他の文明種族を追跡することでその技を磨くが、貪欲なオークのような存在に家族を殺されたレンジャーは、それとは別の優先順位を狩りの間持っている。以下の表をロールして、君がレンジャーになるきっかけとなった成長期の出来事を決定すること。

レンジャーの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>目には目を：</b> 君が得意な敵を選んだのは、単なる報復以上のものではない。ひょっとしたら君は愛する人、家族、あるいは共同体全てを、残忍な獣が無慈悲にも蹂躪することで失ったのかもしれない。あるいは故郷全てが、そっとするような軍勢に飲み込まれるさまを目にしたのかもしれない。いかなる理由にせよ、君はその種のクリーチャーを狩り、破壊するだけに飽きたらず、一匹存在しているだけでさえ満足しない。君は〔疲れ知らずの復讐者〕信条特徴と《敵殺し》物語特技を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>古来よりの憎しみ：</b> 君の民族の歴史には、別の種族と奮闘した物語がある。エルフとオークやドワーフと巨人として一般には知られているが、他の多くの種族もこのような長く続く敵意を持ちうるのだ。君が得意な敵を選択したのは単純な話で、この種族における敵意の当然の帰結なのだ。君は〔敵を知る〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>大物狩り：</b> 大きな獲物を狩るスリルを求めているのか、単に不注意な一歩で村全体を砕くに十分なほど大きなクリーチャーの影の中で育ったのか、君は素早く動き見たこともないような巨大生物の弱点の見抜き方を心得ている。君は〔かわしのひと刺し〕戦闘特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>血の浄化：</b> 君は同族を見捨てたか、同族が君を見捨てた。君はそこから逃れなければならないような悪徳で墮落した人の中で成長したのかもしれないし、別の存在になったために彼らが君を捨てたのかもしれない。理由は何であれ、君の同族は今では君の得意な敵である。そのことは君を悔しからせ続けているかもしれないし、そっとするような娯楽なのかもしれない。君は〔手負いの継嗣〕戦闘特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>賞金稼ぎ：</b> 君は隠れ家にいる人を見つけ、引き出すことがいって得意だった。君自身の副種別が地域で一般的な人型生物を狩るというのが最もありそうな話だ。君は〔易きか難きか〕戦闘特徴と《町の管理者》物語特技を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>客観的な観察者：</b> 君は自分に屈しない同じ種族の弱点を見抜き、冷たい論理の膜で、自分を引き離れた。君が自分の種族を有力な得意な敵に選び、自分の組織の敵を捕らえる密偵や暗殺者として優れているというの、ありそうな話だ。君は〔冷酷無比〕戦闘特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>天与の使命：</b> 神の声を聞いたもの全てが、クレリックやオラクルのような魔法の力へその反響を抽出できるわけではない。その信念の囁きは、君を信仰の最大の脅威をもたらすクリーチャーを追跡し、狩ることに魂を注いだ。ひょっとしたら君はアンデッドを狩る優れたレンジャーかもしれないし、不浄な存在を狩るための努力に打ち込んでいるかもしれない。あるいは信仰に雑言を吐いて意気揚々の、善のフェイやセレスチャルを標的に選んだのかもしれない。君は〔信仰の狩人〕戦闘特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>悪夢殺し：</b> 若い頃、君は考え得る最も恐ろしいクリーチャーを相手に立ち上がった。ほとんどの人が何より突飛な悪夢として夢にしか見えないようなクリーチャーと対峙したためだ。竜に囲まれたか生ける死体に触れた国出身なのか、君はそのようなクリーチャーが当たり前のように生み出す恐怖に耐えるだけではなく、恐れのない姿をその敵に見せるために生きている。君は〔恐れ知らずの対抗心〕信条特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>狩りに便乗：</b> 君は一般的なクリーチャーにも珍しいクリーチャーにも熟練している。それは君がその残敵から価値あるものをはぎ取ることができるからだ。自然の世界には、手に入れることを知っている者の利益になるものが存在する。そして君は皮、毒、珍しい魔法の構成要素までを倒した敵から回収する術を学んでいる。君は有力な得意な敵として動物、魔獣、竜を選択するかもしれない——君が身の毛もよだつロフィー・コレクターなら、人型生物もあり得るだろう。君は〔摘み取り人〕社会特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>生きるため：</b> 君は若い頃に捨てられ、自然の中で口に糊して生き残った。あるいはただ生きるために常に足掻かねばならない、社会の端で生きてきた。君は有力な得意な敵として、動物や魔獣を（食料として）選択するかもしれない。君は待ち伏せて素早く行動するのに熟達しているかもしれない。君は〔狩人のコツ〕戦闘特徴を取得できるようになる。

ローグRogue

ローグの生き方はずる賢さ、素早さ、技、隠身のいずれか1つだ。ローグはキャラクター・アーキタイプが最も多岐に渡るクラスの1つであり、あらゆる階層で見ることができる——王宮に潜入する名家のスパイから、路地や通りで通行人を遅い、糊口をしのぐありふれた犯罪者まで。以下の表をロールして、技をどのように得たのかを決定すること。

ローグの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>ギャングの闘争：</b> 都会のジャングルの裏道で成長した君は、襲う側になって生き残るか、襲われる側になるかを選ばねばならなかった。君は盗賊や追いはぎのギルド、ギャング、集団に加わり、興味を深め敵のギャングを妨害する違法な使命をこなしてきた。君は〔汚れた戦士〕戦闘特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>強欲：</b> 成長の最中、君が多くの物を持っていかほとんど持っていなかったかは関係ない。君にとって十分ではなかったのだ。君は道具や小銭入れを他人のベルトから持ち出す才能を見出した。世界はいつだって君に与えてくれる。欲しいものを目にしたら、それを手に入れる方法を学ぶのだ。君は〔大志〕社会特徴と《伝説の盗賊》物語特技を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>貧窮：</b> 若い頃、君は飢えに耐えられるほどの十分な食事を得られることがほとんど無かった。君は貧しさと飢えに耐えられず生き残るためにもうたの盗んだ。あるいは愛する人を生き延びさせるためにそうしたのかもしれない。君は〔赤貧〕社会特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>密偵：</b> 君はいつも罪のない顔つきとよく回る舌を持っている。だから君が子供の頃から密偵として雇われたのは自然なことだった。君はどんな社会的地位になることもできた。君は通りの子供として情報を集めたかもしれないし、他人に報告する間、王の従者として振る舞ったかもしれない。君は〔饒舌〕社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>殺し：</b> 君は比較的若い時期に人を殺した。君がそれを行ったのは、身を守るためかもしれないし、怒りによるものか入会儀式の一部として行ったのかもしれない。そしてそれは、君が想像していたよりもずっと簡単だった。その後、何人かの人あるいは集団が、自分たちのために殺人によって君に報酬を支払うようになった。君は美入りのいい暗殺者としての職に就くことになった。君は〔殺し屋〕戦闘特徴と《無垢なる血》物語特技を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>訓練を受けた：</b> 君は早くして俊敏な技や曲芸に才能を示し、経験のある指導者の目にとまった。君の生まれながらの才能に感動した君の指導者は、戦い、避け、投げる技を君に授けた。その指導者は盗賊の頭領だったのかもしれないし、サーカスの役者やフェンシングの使い手、向こう見ずな海賊だったかもしれない。君は〔助言役〕社会特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>無法者：</b> その理由が公正なものかそうでないかはともかく、君は若い頃に逃亡せねばならなかった。君はいつ再び法を破る必要に迫られ、捕らえられ処罰を受ける危険にさらされながら、しばらくの間社会の光の外側で生活している。23ページの犯罪と罰補足記事を参照のこと。
71 ~ 80	<b>スリルを求めて：</b> 青年期、君と友人は危険を冒すために代わる代わる大胆な行いをした。新しい挑戦はそれぞれ、より大きな興奮を呼び起こした。それ以来君はアドレナリン中毒になり、より強い興奮を求めて危険な任務をこなすようになった。君は〔曲芸〕社会特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>子分：</b> 君はいつも誰か他の人のために働いた。君は上司、あるいは報償や金を支払う人に言われたとおりに行動し、その見返りに高く評価を受けた。君は〔誓いの絆〕信条特徴もしくは〔ストーリー・チルドレン〕社会特徴のいずれか1つを取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>斥候：</b> 生まれながらの能力により、君は密かに侵入する精鋭部隊に雇われることになった。君は敵陣を通過し、情報を集め、暗号文運び、敵の兵站を妨害した。君が一人もしくは軍隊に雇われているというのは、ありそうな話だ。君は〔隠語使い〕社会特徴を取得できるようになる。

ソーサラー Sorcerer

外見から想像できない規模の力を備えたもの、ソーサラーは自らの内にある秘術のエネルギーの導管である。その力はソーサラーの特徴的な血脈から例外なくせき止められる。エンジェル、デヴィル、竜のような神秘的な力の強力な継承者となつたか、伝説の力自身に触られたか、ソーサラーは魔法が引き出された時を理解していることがある。君は覚えていくかもしれないし、そうでないかもしれない。以下の表をロールして、自らの血の中で働く力に目覚めることになった出来事を決定すること。

### ソーサラーの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>覚醒の瞬間</b> ：ある時、君の中で眠っていた力が恐れとともに目覚めた。それは竜やセレスチャル、ジンニーの近くに初めて近寄った時かもしれない。あるいは偉大な祖先の墓や青々とした緑に覆われた峡谷に訪れた瞬間かもしれない。君の血の中に眠っていたものは二度と黙ることはない。君は覚醒による靈感を定期的に描き出すのだ。君は〔祖先の再回収〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>いつもと違う夢</b> ：他の人とは違う自分の本質に気付いた最初のきっかけは、夢の記憶の欠片あるいは一瞬の幻視として君に訪れた。このような出来事は次第に頻繁になり、はっきりとしていった。それは君が今まで知らなかった、血の中にあつた力を解き放った。君は〔予告されし力〕魔法特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>ウィザード崩れ</b> ：君の秘術の才は若い頃より確かなものだったが、君は魔法を引き出す術として魔術に邁進した。君はこのやり方で魔法を身に付けることはできなかった。秘術書を勉強するために費やした時間が与えてくれたものはぼんやりとしていたが、適切な知識を君に授けた。君は〔いやいやの徒弟〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>唯一の存在</b> ：君は魔力が血に由来していることは理解している。しかし君の知る限り、君に贈り物を与えるような祖先はいない。君は自分の魔力の理由を探し続けた。それは君の占術を優れたものとし、自分の血脈の働きに強い興味をもたらした。君は〔知識ある術者〕魔法特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>捨て子</b> ：家族や人々に追い出された君に、秘術の贈り物はいつも恐怖と嫌悪を呼び起こした。君は自分や自分の力を軽蔑する人を、憎しみとともに見当をつけることが得意になっていった。君は〔除け者の直感〕魔法特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>誇り高き出自</b> ：君はとりわけ突出した祖先の要素を持つ、抜き出たソーサラーの系譜を受け継いでいる。君は血脈を受け入れたことで誇りを感じ、他の人の中で大きな物腰を強いられるようになった。君は〔印象的な申し子〕社会特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>恥ずべき出自</b> ：君の出自のあからさまな気配は、君の家系を端とする要因だ。君がその差異を明らかにするかどうかに関わらず、社会ののけ者となることで、君は密かに技を磨くことを学んだ。君は〔見えなくとも出来る〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>多大な幸運</b> ：君はいつだって、面倒事に巻き込まれないコツを身につけていた。この超自然的な幸運の感覚により、君は魔法に引き合わされることになり、自分の魔法の力を見出すことにつながった。君は〔命運の厚意〕信条特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>無傷</b> ：君は若い頃ある時、嵐の中水に落ちる、呪文が君に発動するなどの危険な出来事に巻き込まれた。しかし瀕死になる代わりに、君は全くの無傷で生き残った。この経験は最初のきっかけとなったか君が普通でないと確信させるものとなり、それはソーサラーの道の第一歩を刻むことになった。君は〔無傷〕魔法特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>荒々しい才能</b> ：君の血に流れる魔法はいつも強力であると同時に制御不能だった。君は若くして制御する術を学ぶ羽目になった。それは自分の力が誰かを傷つける事への恐怖を取り去るためか、あるいは既に起こった事への自責の念からのいづれかである。この過酷な警戒と自己制御により君は素晴らしい集中力を得、君を通して放たれる荒々しいエネルギーの向きを変える重要なやり方を身につけた。君は〔揮発性の導管〕魔法特徴を取得できるようになる。

### サモナー-Summoner

全てではないが、ほとんどの呪文の使い手は異世界のクリーチャーを援護のために喚び出す。だがしかし多くのものは自分を支援する強力な軍勢を一時的に喚び寄せる術を学んでいるだけだ。サモナーがするよう到来訪者とのつながりを持つものはいない。サモナーは幻獣として振る舞うクリーチャー1体との強いつながりで定義される。守り手にして乗騎、他の世界とのつながりでもある幻獣は、その定命の主にとって終生の相棒である。幻獣と自らとを結びつけるという選択やその選択を見出すに至った環境は、サモナーの個性の基盤を形作る。以下の表をロールして、君の親愛なる相棒との異世界のつながりを紡ぐことになった理由を決定すること。

### サモナーの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>捨て子</b> ：若い頃ある時点で、君は捨てられた。この喪失感はいつも、何かが失われたという感覚を君に与える。君は幻獣を見つけ、その後続く互いのつながりはいつまでも続く友情を育ててくれた。君は〔上級共有〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>世話</b> ：君は危険な状況にある幻獣もしくは別の来訪者と出会った。傷を負っていたか道に迷ったか、そのクリーチャーは世界の狭間で墜落し、ついには君の足下までやってきたのだ。この混乱した異世界のクリーチャーを助ける中で、君はその存在とのつながりを感じた。君は他人に対処する際、それが来訪者であろうと無かろうと、今でもその時から直感を働かせることができる。君は〔運命の折衝〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>自分の限界に向き合うことを強いられたが故に</b> ：君が危機に陥った人を目にしたが助けられない状況となったとき、幻獣との絆が初めて顕現した。君自身の姿の限界に絶望と不満を感じていた君は、その幻獣に惹かれた——そのとき君を助けることができたかどうかにかかわらず。君自身の限界を超える必要性は、幻獣の進化を顕現させ続けている。君は〔向こう見ずな速度〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>想像上の友人</b> ：子供の頃、君は本当に君と会話できると感じる、想像上の遊び相手を作り出した。その囁きは実のところ、接触を試みようとした来訪者のさまよえる思考であり、いつの日か君が同種とのつながりを持つと知っていた。君が幻獣と他の来訪者を喚び出す術を学ぶまで、囁かれた言葉の一つ一つが、来訪者の言語を理解させる要因になった。君は〔意図せぬ言語学者〕社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>孤独恐怖症</b> ：今より若かった頃、君は一人であることをいつも恐れていた。だから君は自分を他の人の中に紛れさせていた。しかし幻獣とのつながりを確立させたこと、この活力を失わせる恐怖を君はついに乗り越えることができた。現在では幻獣が君とともにいない時でさえ、それが決して遠くではない事を知っている。逆に、君が共にいてくれる真の友や仲間を得た時、君は幻獣よりも遙かによい存在となる。君は〔永遠の相棒〕信条特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>来訪者の血統</b> ：君の身体には来訪者の血が流れている。このつながりは、君の力が顕現するまで眠っていたのかもしれないし、家族の歴史の一部として語られたかもしれない。いずれにせよ、次元界とのつながりはいつも君に力を及ぼしている。君が他に何を勉強したかにかかわらず、君の次元を超える理解はいつも本能的なもので、記憶や勉強の成果以上の生得的なものだった。君は〔次元界の従者〕信条特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>弱みのないじま</b> ：若い頃、君もしくは君が世話していた人が暴虐的な力の使いによって虐待を受けた。ある時、君はその暴力の主の一人もしくは複数を相手に立ち上がった。君は自分のことを、本来よりずっと大きく強く、回復力があると感じた。後になって、この支援が君の幻獣が自分に接触しようとした最初の痕跡なのだとは君は気付いた。君は今でもその日の力を引き出し、自らのオーラを強く、存在を強力にする。君は〔分かたれし存在〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>失敗した蘇生</b> ：君は誰か重要な人を失った。その意味、幸運、単なる哀れみを通して、君はその人を死から蘇らせる機会を得たが、何かがその呪文を失敗させ、復活はならなかった…少なくとも、計画したとおりには。君は帳の向こう側にいる強力な来訪者につき止められた友人もしくは同族の魂を失い、幻獣として蘇らせた。君と共に過ごした生活の記憶と経験をいくらか残したその仲間は、その種の他のものに対してよりも強い愛情を感じている。君は〔生涯に亘る忠義〕信条特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>誰かに救われた</b> ：誰もしくは何かが、君を危険から救った。それは急落から救った家族の一人かもしれないし、襲撃してきたモンスターから君を救ってくれた冒険者かもしれない。君の感謝の念は自己防衛の強い思いを促進させる。特に、仲間や幻獣を守る時には。君は〔信念の防衛者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>自分の皮を被った異邦人</b> ：君は生活全てが場違いで不快だと感じていた。それはまるで、本当は自分のものではない肉体の中に生まれたかのようにだ。君がいつも感じているものになるための訓練が、君を幻獣に導いた。その幻獣は、君自身があるべき姿であるかのように君には思えた。君と幻獣が共有するつながりのおかげで、君は時々生まれつき持つ肉体の限界から逃れることができたのだ。君は〔絆の精力〕魔法特徴を取得できるようになる。

### ウィッチ Witch

選択により力と契約を交わすウィッチもいる。より多くの者が偶然、あるいはその状況において力を見つける。以下の表をロールして、初期の人

生を形作りウィッチの道へ送り出した出来事が何かを決定すること。

## ウィッチの背景

d%	結果
01 ~ 10	<b>弟子</b> : 魔女、ハグ、ドライアド、エルフ、ピクシーといった一人の間もなく魔法のクリーチャーによって、君の成長は導かれた。彼らは君に呪文発動、ポーション、魅了、呪術の技を教えた。君は〔節約の魔術師〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>絶望的な事故</b> : 君はある日大惨事に見舞われるまでありふれた生活を過ごしていた。そして君は必死になって、助けを与えてくれる力を喚び出した。この力を与えてくれた存在は親切だったかもしれないし本来は悪魔であったかもしれない。しかし君が喚び出してからは、この存在は君の近くに居続けている。君は〔無謀者〕戦闘特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>禁じられた知識</b> : 若い頃、君にはどうしても欲しいものがあった——それは愛かもしれないし、富や報復かもしれない。しかしそれを得ようといくら努力しても、君は熱望したそれを手に入れることはできなかった。古代の書と遺跡に目を向け、君の理解を超えた奇妙な力を経験した時に、君は求めるものを手に入れることができたのだ。君は〔危険なまでの好奇心〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>ファミリアの発見</b> : 若い頃、君は奇妙な動物と出会った。その瞬間に、君はその動物と絆を結んだ。それは君に呪文の発動方法を教え、何より近い存在、誰よりも信頼できる仲間になった。君は〔自分の種族にかかわらず〕〔動物の友〕ノーム種族特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>貸与された才能</b> : 君はエンジェル、デヴィル、神、古竜、強力なフェイのような超自然的存在から、贈り物として魔法の能力を授かった。このクリーチャーは貸し与えた力の引き替えに、自分のために行動することを君に期待している。君は〔魔法のコツ〕魔法特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>先天的な力</b> : 多くのフェイ・クリーチャーは呪文を発動する能力を持って生まれる。そして君がこの能力を持つのは、君がその血統にフェイの血を宿しているからか、フェイの地の近くで生まれたためだ。君は〔魔法の家系〕魔法特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>入会</b> : 成年に達する頃、君が有望だと言って、魔女会が君を自分たちの組織に入会させた。入会儀式の後、君の基礎的な部分に変化した。君は〔助言役〕社会特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>嘆願</b> : 成年に達する頃、君は力を求めた。すぐに力が欲しかった。君には、つまらない理論やお堅い魔法の訓練に何年もの時を過ごすような忍耐力も許容の心もなかった。だから君は君の望みを聞き入れてくれる存在に嘆願し、自分の肉体と魂を捧げた。君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>所有された存在</b> : 君が決して理解しないであろう理由により、若い頃、異世界の存在が君を手に入れた。それ以来君の死ぬまでの肉体は、この奇妙な力の器になった。君は〔持てる者〕魔法特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>不明</b> : 君が力を得た事によって周りは混乱したが、それは君も同様だった。君がその力を得たのは魔力ある土地に足を踏み入れたのか奇妙なアーティファクトに触れたのか、あるいは単にある日覚醒しただけかもしれない。この力が君の人生を思いがけない方向へ進める時、君は自分の力の意味を見つけたくてたまらない。君は〔探索者〕社会特徴を取得できるようになる。

## ウィザード Wizard

おそらく他のどのクラスも、ウィザードほどには集中力と決定力でその力を獲得した証とはいえないだろう。神聖な目的に触れたわけでも血に眠る魔力に祝福されたわけでもないウィザードは、魔法の技を体得するために、その人生全てを同じ文書、書物、巻物、口述詩を学ぶことに費やす。このような専門技術は独学ないし教育を通して教え込まれることもあり、学究院や世界の分派で学ぶこともできる。しかしなにより厳格で統制された学習を通してのみ身につけることができるものだ。以下の表をロールして、魔法の技をどのようにして学ぶことになったのか、そしてその学習がどのように君を永遠に形作ることになったのかを決定すること。

## ウィザードの背景

d%	結果
----	----

01 ~ 10	<b>筋力を凌ぐ知力</b> : 肉体的な力にも闘いの技にも欠けていた君は、いつもいつもいじめられ排斥されていた。その埋め合わせをするために、君は変成術を求めた。努力と忍耐の末、君はその系統の呪文に熟練した。君は〔推移の固守〕魔法特徴を取得できるようになる。
11 ~ 20	<b>危険なまでの知性</b> : 若い頃、君の周りにいる人（家族かもしれないし友人かもしれない）が、君の知性は単なる早熟以上のものだと気付いた。君の好奇心が危険になるにつれ、君の責任者が解決にたる無限のバズルを見つけることができるよう、君を魔法を学ぶ道に追いやった。君は〔疲れることなき論理〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 30	<b>適応</b> : 君は長く続くソーサラーの血統の元か、生まれながらに魔法への親和性があることで知られる共同体で生まれた。君は血に基づく魔力に相対するように秘術の才を示したが、それを君は若い頃隠すことになった。それから秘術の力を血脈によるものとしてごまかすことが、自分の能力に最適であると気付いた。この初期の偽装は、今でも君にいくつかの技を残している。君は〔隠された発動〕魔法特徴を取得できるようになる。
31 ~ 40	<b>才能が産む傲慢</b> : 君が持つ魔力の親和性のために、君は幾分鈍感で傲慢になった。しかし君の鈍感さを魅力的で尊敬に値すると感じた人もいる。君が漂わせる優越感は明らかで、矮小なものがほとんど口でできないような場合でも即座に他人の言葉に口を挟むために知性を使うほどだった。君は〔痛めつける知性〕社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 50	<b>死の定めを映して</b> : 君が子供の頃に持っていた無邪気な心は、いつか自分が死ぬと気付いた瞬間に終わった。この啓示は君の故郷における血生臭い包囲線の間に訪れた、愛する近しい人の臨終に立ち会った時に訪れたのかもしれない。あるいはその他の目を見開くような出来事を通して得られたのかもしれない。最後の呼吸を奪い去るこの普遍的な運命を変えるため、君は人生の残りを魔法の修得に費やした。今や君は死の魔法と古代の謎の解を見つける魔法に対する審美眼を持っている。君は〔上位目的〕魔法特徴を取得できるようになる。
51 ~ 60	<b>過ちを正すために</b> : 若い頃、君は多数もしくは悲劇的な少数の人の運命が変わる出来事を目にした。それは（洪水、ハリケーン、大火のような）自然災害かもしれないし、幼稚なゲームの間に友人に起きた単なる不幸事故かもしれない。人生の行く末を変えることができる魔法の知識——ひよっとしたらフェザー・フォールのように単純な呪文でさえあるのかもしれない——により、君は責任を感じた。同じような気まぐれな運命を持つ人を決して犠牲にはしないため、君は努力を続け魔法に傾倒していった。君は〔向こう見ずな決意〕魔法特徴を取得できるようになる。
61 ~ 70	<b>名高い家系</b> : 君の家名はより上位の騎士の秘術と同義である。魔法は君が生まれる前にあって君の定められた道であり、家族も君の血筋を知る人も君の人生を通した考えを支援している。それゆえに君は、自分の才能に確固たる自信を持っている。秘術という専門技能を完遂することは決して簡単ではない。しかし君は期待が君に示される限り、この人生に追いやられるのだ。君は〔粘り強い術者〕魔法特徴を取得できるようになる。
71 ~ 80	<b>アイテムが呼んだ魔力</b> : 君が魔法のアイテムを手にとったのが、君に魔法が訪れた最初の時だった。一見すると指輪、護符、蓋付きの瓶といったありふれたものに見える物体の内に宿る超常的な魔法に気付いたことが、君の世界の見え方を変えた。そしてそれ以来、君はあらゆる魔法のアイテムに興味と驚きの念を持ち続けている。君は〔魔法職人〕魔法特徴と《魔術の探求》物語特技を取得できるようになる。
81 ~ 90	<b>借りはまだ返せていない</b> : 誰かが多大な対価を費やして君の命を救った。治癒魔法によるものか英雄的行為に基づくものかはともかく、救い手は君の生死に自分の命を捧げた。この借りを返したいという思いで、君は魔法の勉強に駆り立てられた。それこそが君が与えられた贈り物に値すると感じられるものであり、世界の違いの差を十分に作るすることができる唯一のものであったのだ。この目的意識は君に確固たる決意を沸き上がらせている。君は〔信念を持つ者〕信条特徴を取得できるようになる。
91 ~ 100	<b>抑え難きは知識への欲求</b> : ほとんどのウィザードにとって、魔法は全ての研究の努力の果てである。しかし君にとってはそうではない。君にとって、魔法は目的達成のための手段であり——その目的は知識である。世界の秘密全てを知るといふ君の欲望を満たすためには、一瞬にして大陸を渡り、風に乗り、魚のように水中で呼吸し、いかなる異もくぐり抜けるだけの能力が必要なのだ。知識に対する抑え難き試験のためであれば、君はいかなる危険にさえ挑む準備がある。君は〔怪奇を掘り下げる者〕魔法特徴を取得できるようになる。

## 影響を受けた人物 Influential Associates

影響を受けた人物とは、君の成長に強い影響を与えた（あるいは今も与え続けている）人物だ。彼らは君の背景に合うように調整することのでき



る、NPCのアーキタイプや雛形である。以下の表をロールして、人生に大きな影響を与えた関係者や仲間を決定しよう。それから、君の物語にその人物が噛みあうよう、細かなところを具体化していこう。本章の他の表を使用してこの人物の詳細を無作為に埋めていきたいと思うかもしれない。

### 影響を受けた人物

d%	結果
01 ~ 05	<b>狩人</b> ：この人物は一匹狼だ。その用心深さにもかかわらず、君はその孤独な群れの一員になることができた。狩人は君に、自然環境における危険や自然の脅威に負けずに飢えを凌ぐ方法を教えてくれた。君は〔自然の子〕地域特徴を取得できるようになる。
06 ~ 10	<b>路上生活者</b> ：君は汚名を負わされた追放者と会った。その言葉と態度に何か君に語りかける者を見出した。君の地域、社会、家族で真実だとかつて思われていたことは、この人物と同じ時を過ごせば過ごすほど過ちに見えるようになっていった。そしてすぐに君は、出会った人が皆——特にそれに誰より値すると思われる人の中では——信用できるわけではないことを学んだ。君は〔疑念を持つ者〕社会特徴を取得できるようになる。
11 ~ 15	<b>親友</b> ：君の人生には、何でも打ち明けることのできる人物がいた。その人物は君の何より深い秘密と精神的な弱点や脆弱性を、君がその人物のことを知っているように知っていた。その人物は価値ある友人であると共に恐るべき敵であり、だから君は彼女の秘密を決して漏らさずことはなかつたし、君に対してそうする理由も与えなかつた。君は〔信用に値〕社会特徴を取得できるようになる。
16 ~ 20	<b>指導者</b> ：君には、人生について知っている価値を何でも教えてくれた指導者がいた。それは君に現在持つ英雄的能力を与えてくれた人物かもしれないし、単に君の世界観を形作る類似の精神を持っていたのかもしれない。君は〔助言役〕社会特徴を取得できるようになる。
21 ~ 25	<b>傭兵</b> ：この人物にとっては、全てが金だった。価値以上のものために取引をする事は決まらなかった。この人物の行動が善、悪、純粋なバランスに基づいていたかはともかく、その人物は取引において常に公平だった。君はこの特徴を尊敬し、それは君自身の哲学に影響を与えた。君は〔傭兵〕社会特徴を取得できるようになる。
26 ~ 30	<b>恋人</b> ：君は青年期に恋愛関係を持った。その人物は君の個性に深く影響を与えた。ひょっとしたらそれは初恋なのかもしれないし、近くで育った形式張らな相棒なのかもしれないし、もうその人物は遠くに行ってしまったのかもしれない。ずっと昔から特別な誰かに向けている君の感情がまださまよっているとしても、この経験は恋愛感情を持ったやりとりにおいて信頼を支えてくれた。君は〔魅力的〕社会特徴と《真実の愛》物語特技を取得できるようになる。また恋愛関係表をロールする際、d20ではなくd12をロールすること。
31 ~ 35	<b>愚者</b> ：君の親友の一人は礼節や慣習をあげ笑い、狂気じみた行いと無作為な動作をその時々に行う道化だった。しばらく後で、その愚行には単純な叡智が——懸念を吹き飛ばす方法を君に教えてくれる、ぞんざいな世界観が——あることを学んだ。君は〔予測不可能〕社会特徴を取得できるようになる。
36 ~ 40	<b>領主</b> ：君は仕えるべき相手と近い存在になった。それは小国の領主かもしれないし、(奴隷の場合) 主人、王子や王女、王ないし女王かもしれない。その人は君を凌ぐ権力を持っていたが、君のことを単なる従者や部下以上に近い存在として扱った。その結果、君は権力の元にて権力に折り合いをつけるようになり、君の名は特権階級のなかで知られていった。君は〔影響力〕社会特徴を取得できるようになる。
41 ~ 45	<b>親戚</b> ：君には特に近い親戚がいた。君にとって、この人物は家族を意味していた。この人物は君が大人になるまで世話役として手を貸し、世界について知っていることを何でも教えてくれた。君はこの人物と歴史につながっており、君はこの人物に行った約束や誓い、宣誓を守り続けようとして努力している。君は〔誓いの絆〕信条特徴を取得できるようになる。
46 ~ 50	<b>上司</b> ：かつて君は組織に職を得、大範圍に渡る影響力を持つ、強力な人物に出会った。その上司は今でも、誰もが耳にしたことがある。それは軍隊の指揮官かもしれないし、部族の族長や組合の指導者、ギャングを率いる人であったかもしれない。この上司から、君は人々に耳を傾けさせ、理由を目の当たりにさせ、歩調を合わせさせる方法を学んだ。君は〔生来のリーダー〕社会特徴を取得できるようになる。
51 ~ 55	<b>研究者</b> ：君の友人の一人は、単純な答えや明らかな解法では満足できないほどの知識欲を持っていた。この知識欲はしばしば友情に勝ったが、君はただ一つの例外だった。この友人を通して、君は数字、地理、論理、猛勉強、問題の解決に関する鋭い理解を発達させた。君は〔数学の天才〕魔法特徴を取得できるようになる。

56 ~ 60	<b>犯罪者</b> ：君の友人の一人は、いつも犯罪を行っていた。その人物は破天荒な強盗や窃盗——それにひょっとしたら殺人も——の物語を多く話して君を楽しませた。君は君が知っている犯罪要素のほとんどをこの人物から学んだ。そしてその人物は君を友人として信頼した。君は〔隠語使い〕社会特徴を取得できるようになる。
61 ~ 65	<b>占い師</b> ：君は未来を見通すと主張する人物と近しくなった——それはオラクルや占い師、預言者、あるいはお祭りのベテン師のようなものかもしれない。それが真実なのかいかさまなのかはともかく、君は離れた場所やいつか訪れる時の景色を目にした。その占い師の影響は、君を未来は変えられると考える楽道家にしたか、あるいは諦観の念で受け入れる運命論者になったのか。君は〔大いなる彼方の学者〕信条特徴を取得できるようになる。
66 ~ 70	<b>神秘主義者</b> ：君は共同体にいる聖なる人物と特別親しくなった。その人物は自然世界を越えたところに存在する信じられない力に君の目を開かせることで、君の人生を根底から変えてしまった。君が神を信仰しているかに関わらず、ある宗教的なアーティファクト、儀式、文言は、君を君という人物にするに当たり大きな部分を担っている。君は〔寺院の子〕信条特徴を取得できるようになる。
71 ~ 75	<b>死者</b> ：君に最も影響を与えた人物の一人は、ゴースト、リッチ、グレイヴナイト、レイス、ヴァンパイアといった、感情を持つアンデッド・クリーチャーだった。君は幾度となくそれと出会い、生き延びた…ほとんど無傷のまま。この奇妙な関係を通して、君は死すべき定め的人生を学び、それは君の人生に関する全体像を与えてくれた。君は〔死に触れし者〕血脈種族特徴と《一歩先の狂気》物語特技を取得できるようになる。
76 ~ 80	<b>不浄な存在</b> ：青年期、緊急の時に力を貸し与えてくれた不浄な存在と取引したか、憑依された。この経験は君の肉体と精神を汚し、君の人生を変えた。君のうちに居続けるデーモンの一部は古い友人のようなもので、君を破壊的な終焉へと誘い続けている。君は〔持てる者〕魔法特徴と《不浄》物語特技を取得できるようになる。
81 ~ 85	<b>放浪者</b> ：吟遊詩人、受刑者、商人、追放者、兵士、船員のといった、風の変化と共に場所から場所へと旅する人々、君は知っている。この人物は君に驚くようなお土産を渡し、彼が旅した場所やそこで住む人の話を全て君に聞かせてくれた。その話は君に旅行熱を芽生えさせた。君は〔世界的〕社会特徴を取得できるようになる。
86 ~ 90	<b>勝者</b> ：君は運動競技や力比べ、技比べに秀でた人物と親しい仲だった。友情ないしライバル意識を通して、君はすること全てに君を専念させ続ける競争心を培った。君は〔大志〕社会特徴を取得できるようになる。
91 ~ 95	<b>匠</b> ：君に大きな影響を与えた人物の一人は、芸術のそれぞれの形式において完成することを大切にしていた。この人物は職人から暗殺の達人まで、人生においてどのような道を進んでいても構わない。この人物から君は規律ある精神、単独行動における集中力、何か有益で美しい者を作り出す能力を培った。君は〔芸術家〕社会特徴を取得できるようになる。
96 ~ 100	<b>縁故に恵まれた友人</b> ：君は全く異なる性質の友人がいたが、そこにはみんなが知っている人がいた。その人物は戦利品のように友達を集め、社会的職業的な集団全てにコネを持っていた。このコネを通して、君はあらゆる職業の多様な人と会い、関わりを持ち続けている。君は〔自らの種族に関わらず〕博識〕ハーフリング種族特徴を取得できるようになる。

### その3—精神的衝突、人間関係、短所 Step 3—Moral Conflicts, Relationships, and Drawbacks

年をとるに従い、君の個性に決定的な印を残す出来事や関係が訪れる。君は道徳的な試練に直面して解決し、恋愛が花開きときには散ることもある。冒険の仲間となる人物と出会い、別の側面として現れる個人的な挑戦や敵といった形で自分の弱点に向かい合う。

過去に生じた主要な衝突を決めるため、そして恋愛関係や個人的な欠点を決めるため、以下に従うこと。

- 以下の表をロールしてかつて経験した主要な衝突を決定する。すなわち誰と生じた衝突であり、その動機は何で、どんな決心に至ったか、である。そして属性表に従い属性を調整する。
- 君が従う神格あるいは宗教的な哲学を選択する。これらにより特徴を選択できるようになる。
- 恋愛関係表をロールして、恋愛関係がどのようなものだったかを決定する。
- 仲間の冒険者との関係表を（場合によっては何回も）ロールして、仲

間の冒険者との多様な関係を決定する。

5. キャラクターの欠点表をロールして、キャラクターの欠点を決定する。特徴をもう1つ得るために、この欠点を取得してもよい。

## 主な衝突と属性 Major Conflict and Alignment

以下の表は、君の人生の初期における重要な道徳上の衝突——君が今の人柄に育つことを決定した、道徳的成長のある一瞬——を紐解くことで、君の属性を決定する手法を提供する。

衝突を決定する際、衝突ポイント（Conflict Points、CP）の値を計算する。衝突と動機はそれぞれCPとしての価値を持つ。衝突の解決に基づくCPの値を調整してもよい。合計CPを決定した際、属性表——善-悪表および秩序-混沌表——の1つからCPを加えるか、それらの両方の値を分配するかなければならない。詳細は属性決定表に記載されている。この表の1つ目に最初に得たCPを加えた値を表している。最初の表におけるそれぞれの値は、善というものから目をそらし悪の道に突き進む事を表している。2つ目の表のそれぞれのポイントは、より混沌とした性格に成長するにつれ秩序を軽視するようになったことを表している。これにより、その衝突が君の属性にどのように、そしてどの程度影響を与えたかを最終的に決定するのだ。属性変更のためにこのルールを使用する場合、属性表における最初の位置を決定することになる。それぞれの表で0CPから開始する場合、それらのルールにおいて、この表で1から開始すると見なすこと。

## 衝突 Conflicts

まず、衝突表をロールする。この表は20の衝突をまとめたもので、小さな醜態から痛ましい罪まで広範にわたる。本表でロールした結果の種類は、君のキャラクターのキャンペーン開始時のクラスであった必要性の基になる。まず、GMと相談すること。キャンペーンでどの属性でプレイしても構わないなら、d20をロールすること。悪でないキャラクターのみが許可されるキャンペーンなら、d12をロールすること。君がパラディンか他の善でなければならぬキャラクターをプレイしようとしているなら、d6をロールすること。その後、衝突の対象表及びそれ以降に続く表や項に進むこと。

## 衝突

d20	結果	CP
1	小さな失敗：君は重要な仕事を成し遂げるよう求めた友人、1家族の一員、愛すべき人との約束を果たせなかった。	
2	軽犯罪：君は公共物破損、不法侵入、いたずらといった軽犯1罪に手を染めた。	
3	嘘：君は自分の目的のため、故意に真実ではないことを他人1に信じさせた。	
4	約束の破棄：君は他の人にとって重要な誓いや宣言を行った1が、その約束を守らなかった。	
5	侮辱：君は真実が抽象的な情報はともかく、公的な場で誰か2を侮辱し名誉を傷つけた。	
6	怠慢：君は怠慢、無関心、過度の不注意により誰かに影響を2与えた。	
7	ちょっとした盗み：君は小さい、あるいは安価な誰かの持ち2物をいくつか盗んだ。	
8	誘惑：君は他人が最も興味をもつものかどうかに注意を払わず、自らの興味に従って誰かを魅了し、操った。	
9	不正：君は自らの利益のために、規約、法、契約、同意を破った。3	
10	裏切り：君は自分を信じている人を裏切った。4	
11	邪悪な仲間：君は破壊的なクリーチャーや組織、個人と共に4活動した。	
12	名声の破壊：君は他の人や集団の名誉、名声、財を故意に台5無しにした。	
13	大きな盗み：君は高価な品を盗んだ。5	
14	無垢なるものを汚した：君は君を信頼している無垢なる人に6助言し、不幸な選択をさせた。	
15	恐喝：君は誰かに協力するよう強制するため、機密情報や脅6しを駆使した。	
16	破壊：君は誰かの財産を破壊した。6	
17	強盗：君は暴力による脅しで誰かから強奪した。6	

18	暴力：君は誰かを打ち負かし、強襲し、手足を切断した。7	
19	殺人：君は誰かを殺した。8	
20	大量殺人：君は精神のある存在を何人も殺した。12	

## 衝突の対象 Conflict Subject

衝突に巻き込んだ鍵となる人物（あるいは人々）を決めるため、以下の表をロールすること。対象が子供や少年という珍しい状況の場合のみ、CPの合計に影響する。

## 衝突の対象

d20	結果
1	一般人
2	商人
3	熟練労働者
4	職人
5	市もしくは軍の役人
6	貴族
7	指導者
8	聖職者
9	兵士もしくは戦士
10	呪文の使い手
11	悪党
12	子供もしくは少年（CPを1だけ増加する）
13	家族の一員
14	親友
15	恋人あるいはかつての恋人（恋愛関係表でd20ではなくd12をロールすること）
16	敵もしくは好敵手
17	ギャングもしくは裏社会の住人
18	冒険者
19	人型生物のモンスター
20	人型生物でないモンスター

## 衝突の動機 Conflict Motivation

衝突の動機となったものを決定するため、以下の表をロールすること。キャンペーンがどの属性でも使用してよいのなら、この表でd10をロールすること。悪でない属性のみを許可するキャンペーンなら、d8をロールすること。パラディンなら、d4をロールすること。動機は衝突に基づくCPを獲得する。

## 動機

d10	結果	CP
1	正義	1
2	愛	1
3	圧力あるいは操られて	2
4	宗教	2
5	家族	3
6	金	3
7	嫉妬	4
8	憎悪あるいは怨恨	4
9	快楽	5
10	遊びあるいは気晴らし	5

## 決心 Resolution

この出来事の有り様とCPを決定したなら、次の段階では決心を決めていこう。衝突に対する決心をロールする代わりに、君はそれをどのように扱ったかを選択する。この選択がこの衝突の価値を表すCPの値に影響を与える。邪悪なキャラクターを認めないゲームにおいては、君はキャラクター悪属性に傾倒するように決心を選択することはできない。

**後悔と懺悔（-3CP）**：単に後悔するだけではなく、公にこのことを明かし、悪行を償う最高の行いをした。ほとんどの人はこの衝突の詳細を知っており、知らない人もどこで見たかや誰に問うかを知っていれば、簡単にそれらを知ることができる。

**心の底からの後悔 (- 2CP)**：この出来事に心の底から後悔しこの記憶が君の行いに影響を与えたものの、それは今でも秘密にされている。信頼した仲間だけがこの衝突を知っており、彼らは思慮分別のほどを約束した。

**密かな後悔 (- 1CP)**：君はこの衝突を後悔しているが、秘密のままにしようと手を尽くし、起こったことを故意に忘れようとしている。君と密かなほんの数名だけが、この衝突に君が関わっていたことを知っている。

**入り混じった感情 (0CP)**：時にこの衝突を後悔することもあるが、そうでない時はあの時には選択肢がなかったのだとか、正しい選択をしたのだと感じている。ほとんどの時間で、君はこの衝突のことを考えるのを単に避けている。君と密かなほんの数名だけが、この衝突に君が関わっていたことを知っている。

**否定 (+ 1CP)**：君は後悔などほとんど感じていない。他の人が君を裁くような出来事のほとんどを否定している。この衝突に君が関わっていることを知っているものはほとんどおらず、常に否定して現状維持を続けている。

**罪にあらず (+ 2CP)**：罪が軽いものかにかかわらず、正しい選択をしたのだと君は知っている。君はこの衝突に関わったことを堂々と誇りにしてないかもしれないが、いずれにせよ関わったことを否定はしない。

**楽しんだ (+ 3CP)**：些細な道徳に従うものは、ほんとうの自由と力が何かを理解することはない。この事実は、君が衝突に関わったことを楽しみ、再び機会があれば全く同じことを行うだろうということだ。多くの人は君の悪事を知っており、君には良心の呵責が全くないのだと気づいている。

## 犯罪と罰 Crime and Punishment

〔咎人〕社会特徴を持つなら、表 1-30 をロールして君が告発され有罪となった犯罪を決定すること。犯罪を決定した後、表 1-31 をロールして有罪判決を受けたが故に、君が受けた——あるいは受けなければならない——罰の重さを決定する。

犯罪	d%	犯罪
01 ~ 10	不貞	
11 ~ 20	放火	
21 ~ 30	窃盗	
31 ~ 40	異端信仰	
41 ~ 50	軽犯罪 (節約令)	
51 ~ 60	殺人	
61 ~ 70	反乱/反逆	
71 ~ 80	強盗	
81 ~ 90	密輸	
91 ~ 100	違法に魔法を使用した	

罰	d%	罰
01 ~ 10	鞭打ち	
11 ~ 20	烙印	
21 ~ 30	国外追放	
31 ~ 40	罰金	
41 ~ 50	投獄	
51 ~ 60	さらし者	
61 ~ 70	拷問	
71 ~ 80	戦闘罰	
81 ~ 90	火刑	
91 ~ 100	水刑	

## 属性の決定

1	2	3	4	5	6	7	8	9
秩序			中立			混沌		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
善			中立			悪		

## 神格と信仰、哲学 Deity and Religious Philosophy

属性を決定したなら、神格や宗教的な哲学を選択する。特定の神格とつながりを持つことで、関連する信条特徴を取得できるようになる。君が神格とつながりのあるキャラクターに興味がない場合でも、「無宗教」や「未選択」を選択して、宗教の領域の外にある能力を取得できるようになる。

- アーバダー / Abadar : [都市の目と耳]
- アスモデウス / Asmodeus : [アスモデウス式デーモン狩猟者]
- カイデン・カイリーエン / Cayden Cailean : [不屈の酒呑み]
- カリストリア / Calistria : [カリストリアの売春婦]
- デズナ / Desna : [星の子]
- エラスティル / Erastil : [我慢強い楽道家]
- ゴルム / Gorum : [戦闘熟練者]
- ゴズレー / Gozreh : [自然の子]
- アイオーメディ / Iomedae : [神の戦士]
- イローリ / Irori : [体に宿る知恵]
- ラマーシュトゥウ / Lamashtu : [化物の声]
- ネシス / Nethys : [魔法は命]
- ノルゴーパー / Norgorber : [影の囁き]
- ファラズマ / Pharasma : [亡者殺し]
- ロヴァググ / Rovagug : [破壊の怒り]
- サーレンレイ / Sarenrae : [暁の華炎]
- シェーリン / Shelyn : [音楽のための耳]
- トラグ / Torag : [鍛冶場の守護者]
- ウルガソーア / Urgathoa : [食人]
- ゾン=クーソン / Zon-Kuthon : [苦痛こそ喜び]

**無宗教**：世界に信仰の力が満ちているとはいえ、君は神格の教えを受け入れる代わりに、理由を辿ったり、定命のものの潜在力にその信仰を向けたり、その他物質界の道に投資する事を選んだ。〔疲れることなき論理〕社会特徴を取得できるようになる。

**未選択**：信仰が自らに訪れる時はまだ定まっていないうまま。しかし君は他の宗教を受け入れようとしており、少なくとも組織化された宗教に加わり、自分の空想を叩くものを見つけないというも、少なくともある程度悪くないかなと思っている。君は〔信仰の寛容性〕信条特徴を取得できるようになる。

## 恋愛関係 Romantic Relationships

以下の表をロールして、かつて経験した恋愛関係がどのようなものかを決定すること。この表で d20 の代わりに d12 をロールする必要のある背景を持っているかもしれない。

### 恋愛関係

d20	結果
1 ~ 2	<b>1 回だけの大切な関係</b> ：君はかつては本当の愛情を持っていたが、その時は過ぎ去ってしまった。
3 ~ 6	<b>2 ~ 3 回だけの大切な関係</b> ：君は何度かの機会において互いに深いつながりを作ろうとしたが、一度もうまくいかなかった。
7 ~ 9	<b>無数の大切な関係</b> ：君は何度も関係を結んだが、何らかの理由が何かにより、関係はいつも失敗に終わる。
10 ~ 12	<b>現在の恋人</b> ：君は今も恋愛関係のさなかにある。君は『真なる愛』物語特技を取得できるようになる。
13 ~ 16	<b>いくつもの重要でない関係</b> ：君は多くの恋人と付き合ったが、それらに長く意義深い関係はない。
17 ~ 18	<b>経験はしたが重要な関係ではない</b> ：君はいつでもいい関係を 1 ~ 2 回持ったが、いかなる関わりや約束からもはるかに遠いものだった。

19～20 **未経験**：君は今まで、いかなる恋愛関係といえるようなものも経験したことがない。

仲間の冒険者との関係 Relationship with Fellow Adventurers

この表は冒険をするパーティでキャラクター間の最初の関係を全て決めてしまう際に最適なものだ。プレイヤー1人がまずグループ内の誰かを選び、自分とそのキャラクターとの関係を知るためにロールする。それから次のキャラクターが別のキャラクターを選択し、二人の関係を定めるためにロールする。それを続け、最後のプレイヤーが最初のキャラクターとの関係を定めるためにロールして終わりとす。座っている席順にダイスを時計回りに回し、ダイスが卓を一周するまでこれを行うのが最も楽な方法だ。

望むならば自由なやり方でこの表を使用してもよい。決めたい他のキャラクター複数あるいは少数の関係をロールするのだ。しかし、最初のやり方であれば、それぞれのキャラクターが他のキャラクター2人と関係を持つことで、グループのまとまりを強める事を保証しよう。

気に入らなかつたりありそうにない結果になったなら、再ロールするか単に他の選択肢を選択すること。

仲間の冒険者との関係

d%	結果
01～05	家族もしくは家族のように緊密——親友、近い／遠い親戚、結婚／養子による親族
06～10	友達の間
11～15	飲み仲間
16～20	狩り仲間
21～25	現在もしくは過去の仕事仲間
26～30	請負業者もしくは雇用主
31～35	かつての仲間
36～40	かつての敵
41～45	友好的なライバル
46～50	現在もしくは過去の恋愛上のライバル
51～55	互いに評判だけは知っている
56～60	かつて互いに(刑務所、避難所、監禁などで)囚われていた、あるいはかつての囚人と捕縛者
61～65	犯罪上のつきあい
66～70	同じ主人の従者あるいは徒弟
71～75	巡礼、商隊、旅の中で出会った
76～80	小競り合いや戦闘における歴戦の兵士
81～85	同じ宗教もしくはカルトを信仰している(あるいは信仰していた)
86～90	最高の友
91～95	遊び仲間あるいは賭博仲間
96～100	同じ町か地域出身

キャラクターの短所 Character Drawback

キャラクターの短所は感情的な弱点——鎧の隙間である。短所は君にちょっとしたシステム上のペナルティとロールプレイのきっかけを与えてくれる。短所もまた属性システムの抜け穴として提供される。短所をロールプレイする際、特定の状況では属性の境界からはみ出て演じても構わない。君が取得することを選択できる短所を以下に示す。短所の選択肢を選ぶ場合、2つではなく3つの特徴を取得してもよい。以下の表をロールして、キャラクターの短所を決定すること。

この短所の詳細(愛着のある者は何で、巻き込まれる人物は誰か)についてGMと話すこと。

キャラクターの短所

d%	結果
01～05	<b>愛着(物品)</b> ：君は感傷的な価値と重要性を持つ、貴重な所有物に魅了されている。それがなければ、君はもはや自分を保てなくなり、意気消沈やイライラ、攻撃的な振る舞いをしてかしてしまう。君は〔愛着〕短所を取得できるようになる。

06～10 **愛着(人物)**：君は特定の人物——友人、家族の一員、愛する人——に魅了されている。その人物は世界で他の何物でも無く誰でもない存在だ。君の思考は、いつもこの人物のところに戻ってくる。君は〔愛着〕短所を取得できるようになる。

11～15 **家族**：君の家族は君にとって全てであり、彼らのため以外にすることは何も無い。君は氏族や血脈の全員にまで広がって結びつけられているのかもしれないし、他の誰より緊密な関係を持つ家族の特定の一人がいるのかもしれない。君は〔家族の絆〕短所を取得できるようになる。

16～20 **正義**：不公平や不法行為は看過できない。それらを君が目にした時はいつでも、君は行動や言葉で不平を表す。君が個人的に不当な扱いを受けたなら、君は謝罪を求め——得られなければ復讐するだろう。君は〔頑固者〕短所を取得できるようになる。

21～25 **愛**：誰かへの愛情は君の動機だ。その人が危機にさらされると、君は弱く、無力で、怒りに囚われてしまう。君は〔愛への飢え〕短所を取得できるようになる。

26～30 **忠誠心**：君は何より忠誠に価値を見出す。君は何年もかけて得た友人、関係者、愛人を大切にす。誰かが君の信頼を砕いたり何らかの方法で君を裏切ったなら、君は大いに動揺してしまふ。君は〔高慢〕短所を取得できるようになる。

31～35 **物質的な富**：君は物欲的なもの——金、よくできた装飾品、絶品の食事、効果あるいは珍しいアイテム、等々——に弱い。このような財産が手に届くところにあると、君はそれらを手に入れたくとも思ってしまう。誠実あるいははずる買い収集者としてそれらを要求する。君は〔強欲〕短所を取得できるようになる。

36～40 **享楽**：君は快楽、娯楽、喜びを切望している。君はいつも気まぐれに熱中するのかもしれないし、君をいつも侵蝕する魅惑を強く求めているのかもしれない。君は〔快楽主義者〕短所を取得できるようになる。

41～45 **権力**：君は自分の周りの世界に影響を与える能力を求めている。それは村のように小さいものかもしれないし、現実世界全てほどに大きいかもしれない。君は〔力の飢え〕短所を取得できるようになる。

46～50 **高慢**：君は色あせることのない世界の姿を伝える。誰かがその動機に疑問を抱いたり、君の行動を批判したり、君の名誉や誇りを侮辱したりするようなことがあれば、君はその友情に疑念を持ち、改めるまでその人を敵のように扱う。君は〔高慢〕短所を取得できるようになる。

51～55 **単一種族**：君は周りの人が全員自分の種族である場合に、本当の快適さを感じる。君の種族と異なる人々を信用し信頼するというのは辛い時間である。君は〔外人恐怖症〕短所を取得できるようになる。

56～60 **単一宗教**：寺院に属しているのか、カルトを奉じるのか、宗教的哲学を独自に実践しているのか、君の信念は人生で何より優先すべき重要事である。他人がその宗教の信念、原理、遺物、構造に疑問を持ち攻撃を仕掛けたなら、君は怒りをもって応える。君は〔熱意〕短所を取得できるようになる。

61～65 **風評あるいは名声**：君は自分のアイデンティティや風評を確立するために一生懸命に働く。そして君を傷し侮辱するものに対しては応じなければならない。君は自分の風評を知るものがある場所でアイデンティティを普及せすにはいられない。君は〔虚栄心〕短所を取得できるようになる。

66～70 **安全に、安心して**：君は注意深く慎重だ——君を傷つけ、君から盗み、君の信頼を裏切るかもしれない人に隙を見せないようにしている。そのため、闇から君の前に忍び寄る人や物に常に気付けるよう、君の眠りは浅い。君が信頼する人との関わりにおいてさえ、密かな計画を胸に秘めていたり心変わりして君に敵対するのではないかと常に恐れている。君は〔妄想狂〕短所を取得できるようになる。

71～75 **自信喪失**：君がすることはなんであれ、決して十分満足の行くものにはならない。自分が成功した時でも、多くのちょっとした敗北や失敗がつい目に入ってしまふ。君がより強く、より賢く、より早く、より強力になったとしたら、もっとうまくやれるのかもしれない。しかし、君の持つ肉体と精神からは逃れることができず、君は失敗することを運命づけられている。君は〔猜疑心〕短所を取得できるようになる。

76～80 **社会的な承諾**：君は自分が特別で利益を得られる価値があると信じるため、他の人に認めてもらいたがっている。君は自分の社交的な欠陥や社交辞令の過ちを気にしている。拒絶されるのは何より恐ろしい。君の仲間から信頼されたり評判を得たりするには、通常よりもずっと隔りがあるのかもしれない。君は〔依存症〕短所を取得できるようになる。

81～85 **未来**：君の関心は現在ではなく、将来に準備されている。君は貪欲でまめな立案者なのかもしれないし、ひょっとしたら闇の時代や災難の時が来る兆しを見たのかもしれない。君はある日に起きるかもしれない事件に関する自分の計画として、用心深く、控えめに、念入りに振る舞う。君は〔神経質〕短所を取得できるようになる。

- 
- 86～90 **過去**：君は過去の時代が復活する世界を待ち望んでいる。君はその時代のしきたりややり方を採用しており、この慣習や神具、アーティファクト、歴史的な姿の虜となっている。ひょっとしたら君はこの過去の時代に長く住んでおり、現在とのつながりが希薄なのかもしれない。あるいは君のもったいぶった様子は他人に避けられているのかもしれない。君は〔感傷的〕短所を取得できるようになる。
- 
- 91～95 **世界観**：君から見れば、君の道徳哲学——属性——は世界で唯一正しい真なる方法だ。世界を君のやり方や色眼鏡を通して見ない、間違った考えの人を見ると、君は穏やかに哀れむか、議論を持ちかけるか、口論するだろう。君は〔偏狭〕短所を取得できるようになる。
- 
- 96～100 **青春**：君は黄金の時間として若い頃を捉えている。それは今でも君の心に存在し、背景に消え去ろうとするのを拒んでいる。毎日、君は自分が歳をとり、逆らえぬ終わりに近づいていると感じている。君は自分の外見と感情を若がえらせ、青春期の炎を呼び戻す方法を探している。しかしその試みにもかかわらず、君は自分の時間が未だに引き寄せられていることに気付いている。君は〔虚栄心〕短所を取得できるようになる。
-

## 特徴 Traits

キャラクター特徴は、君のキャラクターの種族やクラスと結び付けられていない能力のことだ。それらは君のキャラクターの技能、種族能力、クラス能力、あるいはその他の性能を強化し、君はキャラクターをより個性化させることができる。

## 基本特徴 Basic Traits

基本特徴は4つの分類に分割されている。戦闘特徴は君の背景のうち、戦闘や肉体的な面に焦点を当てている。信条特徴は宗教や哲学への傾倒に焦点を当てている。魔法特徴は過去に経験したあらゆる魔法に関するできごとや訓練に焦点を当てている。そして社会特徴は君の社会的地位や暮らしを表すものである。

## 戦闘特徴 Combat Traits

これらの特徴は戦闘、戦い、肉体的に卓越した能力に関係したものだ。これらにより、キャラクターは戦闘にわずかながらボーナスを得、君の背景にある闘争と肉体的な戦いを表現することができる。

【**薄れぬ怒り**】：重傷を負う度、君はより戦いに集中する。君に対してクリティカル・ヒットが確定する度、君は1ラウンドの間攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**撃ちっぱなし**】：切羽詰まっても君は撃つのをやめない。君のヒット・ポイントの合計が0以下に低下しているが死んではない場合、君は瀕死状態ではなく満身創痍状態であるかのように行動できる（《不屈の闘志》を持っているかのように）。しかしながら、君は自分のアクションで火器を抜くか、火器を再装填するか、火器で攻撃するかしかなできない。《不屈の闘志》特技を持っている場合、この特徴によって君が死ぬまでの合計ヒット・ポイントを判断する際に【耐久力】能力値の代わりに【判断力】能力値を使っても良くなる。

【**驚くべき警報**】：完璧な時期によってかアクションの決断によって、君の火器の音は敵を追い詰める。君が火器を撃つ時、君は1ラウンドの間発砲音を聞いた者たちに対する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【**斧を常に**】：君の心には消えることのない火が燃えている。君のみが機会攻撃範囲に収めている敵に対するダメージに+1の特徴ボーナスを得る。

【**解呪の格闘者**】：魔法が奪われた時、君はより苛烈に戦う。君はアンティマジック・フィールドで作成されたもののような、アンティマジックの空間にいる間武器の攻撃ロールとダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。君は範囲型あるいは目標型のディスペル・マジック呪文の対象になった後、その効果が君の呪文や魔法効果の解呪に成功しようと失敗しようと、1ラウンドの間もこのボーナスを得る。

【**回復力**】：乱暴な隣人のいるところか容赦のない荒野で成長したために、君はしばしば、やむを得ず出自の怪しい食事と水で生活していた。その結果、君は気骨のある人間として育ち、君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

【**解剖学者**】：君は解剖の作業について学んだことがあり、それは大学の学生としてかもしれないし、葬儀屋や死霊術士の徒弟としてかもしれない。君は生命の維持に重要な器官を打つべき狙い所を知っている。クリティカル・ヒットが確定する為のあらゆる攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**ガキ大将**】：君は子供のときでさえガキ大将であり、君は今でも、敵が近

くに来た時に拳で自らを守る覚悟がいつでもできている。君は素手打撃による機会攻撃の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。この能力は素手打撃で機会攻撃を行なう能力を与えるものではないことに注意すること——このキャラクター特徴を使用するためには、モンク・レベルを上昇させるか、《素手打撃強化》の特技を修得するか、他の同様の能力を得る必要がある。とはいっても、それはこの特徴を選択すること自体を妨げることはない。もしそうした能力を持たないなら、君は後になるまでこの特徴のボーナスを使用することができないだけである。

【**隠しの手**】：君の暗器は素早く本物の一撃を放つ。君は軽い武器を隠す為の〈手先の早業〉判定に+1の特徴ボーナスと、不意打ちラウンドの間軽い武器で攻撃する時の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**狩人のコツ**】：攻撃の前に待ち構えた時、君の一撃は本物となる。その攻撃が待機アクションの一部である時、君は得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**かわしのひと刺し**】：大きな敵は君を打つのが大変だ。君は自分の得意な敵かつ君よりも最低2サイズ分類大きい敵に対するアーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。

【**器用な回避屋**】：荒くれ者の隣人が住む地域や危険な環境で成長することで、君の感覚は磨かれた。君は反応セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

【**拒絶の決意**】：火器を持つという君の選択への反対は、君の戦場での決意を硬化させるだけだ。君は（魅惑）と（強制）効果に対するあらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。また、1日に1回、君がそうした効果に対するセーヴィング・スローに成功した時、1気概ポイントを回復する。

【**剣客**】：君の両親が雇った家庭教師からフェンシングといった上品な芸術の訓練をつけてもらったのかもしれないし、犯罪者の生活に戻った、権利を奪われた剣士の下で鍛えられたのかもしれないが、君は若い時から長い時をかけて剣術の訓練をしてきた。君は、ダガー、ソードといった刃のある武器を使用した機会攻撃の攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**黒色火薬の運命**】：手中に銃を収めている時に君が恐れるものはほとんどない。君が火器を握っている限り、[呪い]、[恐怖]、そして[感情]効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

【**黒色火薬の感嘆**】：呪文発動を失敗させた時に君の自信は増す。1日に1回、火器攻撃で呪文の発動を妨害した時、1気概ポイントを得て良い。

【**黒色火薬の空威張り**】：君は発露を使用する時、特に成功させる。1日に1回、攻撃ロールを要求する発露を行いそのロールに失敗した時、それを再ロールできる。君は悪化してさえ2度目の結果を取らなければならない。

【**警戒する格闘者**】：君を騙すのは難しく、フェイントにかけるのはもつと難しい。君はあらゆる〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴ボーナスは戦闘でのフェイントに対抗する為に使用される際+2へと上昇する。

【**殺し屋**】：君は極めて若いときに初めて人を殺し、戦争や殺人といった職は好みだと見出した。君はうまく見極めた打撃にある種の誇りを感じているかもしれないし、痛みを最大にするために刃をねじるときに下品な喜びを感じるのかもしれない。君が武器によってクリティカル・ヒットをしたとき、追加ダメージとして武器のクリティカル倍率を与える；この追加ダメージは最終的に与えるダメージに追加されるため、クリティカル倍率をこの追加ダメージには適用しない。この追加ダメージは特徴ボーナスであ

る。

**〔自然の模倣〕**：自然の知識によって戦いの型が分かり、その型によって自然界の一面に関連する洞察を受ける。君はあらゆる〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知識：自然〉は常に君のクラス技能となる。君は自分のスタイル特技に関連する動物を看破する際、修得していない〈知識：自然〉判定を行える。

**〔信仰の狩人〕**：君が得意な敵に重傷を負わせる度に信仰の力は君に微笑む。君が得意な敵に対するクリティカル・ヒットを確定させた時、君は1ラウンドの間君に影響を与えている好きな信仰呪文1つの持続時間を延長させて良い。複数のクリティカル・ヒットによってこの利益は累積する。持続時間が瞬間である信仰呪文を、この方法で延長することはできない。

**〔親族の守護者〕**：君は家族の守護に専念している。自分の家系の者のアーマー・クラスにボーナスを与える為の援護アクションを使用する時、そのボーナスを2増加する。この増加は特徴ボーナスである（そしてつまりこの特徴を使った他の家族の一員から与えられる増加とは累積しない）。家系の者の次の攻撃ロールを増加させる為の援護アクションを使う時この特徴は効果がない。

**〔信念の防衛者〕**：仲間が倒れた時、君は更に苛烈に戦う。君は瀕死状態あるいは満身創痍状態の仲間、動物の相棒、幻獣、あるいは上記に隣接している間、攻撃ロールと呪文抵抗を克服する為の判定に+1の特徴ボーナスを得る。

**〔新品同然〕**：壊れた火器は問題ではない——挑戦だ。君が最初に火器から破損状態を取り除き高品質武器に向上するのにかかる費用は300gpの代わりに150gpになる。加えて、破損状態にあるあるいは破損状態であるかのように扱われる火器を握っている時、攻撃ロールに通常の-2の代わりに-1のペナルティしか受けない。

**〔生命よりも大きい〕**：君は実に恐るべき脅威を備える火器を揮う。火器を握っている間にクリーチャーに〈威圧〉技能を使用する時、君は実際のサイズよりも1サイズ分類大きいものとして扱われる。

**〔戦術家〕**：君は自分の暴行に備えていない敵に対し優位を得る方法を知っている。君はイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、1日に1回、君が機会攻撃を行う時、君はその攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

**〔戦場の試練〕**：君は抗争の只中で仲間を補助することに熟達している。君は瀕死状態のクリーチャーを容態安定化する為に行う〈治療〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。加えて、戦闘で味方の次の攻撃ロールにボーナスを与える援護アクションの使用に成功した時、そのボーナスは1増加する。

**〔対応者〕**：君は子供の時にしばしばいじめられていたが、決してその仕返しをしなかった。その代わりに君は突然の攻撃を予期して、速やかに危険に対応することがうまくいった。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを得る。

**〔血の飢え〕**：君は獐猛な気性をしていて、手と刃についた生温かな血以上に満足させるものはない。攻撃で敵を0ヒット・ポイント以下に減少させるかクリティカル・ヒットを確定させた時、その攻撃は追加で1ポイントのダメージを与える。この追加ダメージは特徴ボーナスであり、君の武器のクリティカル・ヒット倍率によって倍加する。

**〔手負いの継嗣〕**：君の民は君の得意な敵だ。君は自分の副種別と同じ得意な敵に対しクリティカル・ヒットを確定する為のロールと、そうしたクリー

チャーを追跡する為の〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

**〔びかびかの弾倉〕**：君の持つ火器の技によってそうした武器の修繕は迅速だ。〈製作：錬金術〉と〈製作：武器〉判定に+1の特徴ボーナスを得、君は火器から破損状態を除去するのに30分かけるだけでよい。

**〔不意の武器〕**：君は概して武器と見做されないような物で戦うことに熟達している。君は代用武器による攻撃ロールに+2の特徴ボーナスを得る。

**〔武術の芸人〕**：訓練によって君は武術の芸人となった。モンクのボーナス特技を得る時、君は代わりに前提条件を満たしている演武特技を取得して良い。

**〔無謀な蔑み〕**：君は下等な武器の脅威を恐れない。君が火器の発砲で機会攻撃を誘発させた時、機会攻撃を誘発させたその攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

**〔無謀者〕**：君には猪突猛進なところがあり、時に自らの安全も顧みず戦場を突進する。君は〈軽業〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈軽業〉は常に君のクラス技能となる。

**〔易きか難きか〕**：君は敵を弱らせるのに熟達している。致傷ダメージを与える武器で得意な敵を攻撃し非致傷ダメージを与えることを選んだ時、君は通常の-4の代わりに攻撃ロールに-2のペナルティしか受けない。

**〔勇敢〕**：君の少年時代は暴力を振るわれたものだが、君は精神力で辛抱と信念で耐えた。君はどれだけ過酷であろうと冷静さを保つ限りなんとかやることを知っている。君は〔恐怖〕効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

**〔汚れた戦士〕**：幼少期、いつも君が通常よりダメージを多少与えられるほど長い間敵を邪魔してくれる当てにできるような兄弟、友人、相棒の助けなしでは、君は生きてこれなかっただろう。その仲間は他のPCやNPCであってもよい（最近、そばを去られた者であってさえ良い）。君が挟撃している敵に攻撃を命中させたなら、追加で1ポイントのダメージを与える（このダメージは基本ダメージに追加されるため、クリティカル・ヒットにおいて倍加される）。この追加ダメージは特徴ボーナスである。

**〔鎧の熟練者〕**：騎士の従者になるための訓練の一環であったかもしれないし、単に英雄の真似をしようとしていただけかもしれないが、記憶している限り、君はずっと鎧を着ていた。幼少時代の鎧は本物の鎧ほど身を守ってはいけなかったが、本物の鎧と同程度にその動きを妨げはし、君はそのような鎧に身を包みながら比較的優雅に動けるよう成長した。君がいかなる鎧を着ているとしても、君は身に付けている鎧の判定ペナルティを1軽減し、最低で判定ペナルティは0になる。

**〔冷酷無比〕**：君は自分の種族かそれに関係する得意な敵を騙すことに長けている。君は自身と副種別の1つを同じくする得意な敵に対する、あらゆる〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は不意討ちラウンドの間そうした得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスも得る。

## 信条特徴 Faith Traits

これらの特徴は精霊、知覚、宗教の信念に関係したものだが、特定の神の信仰に直結したものではない。君は信仰特徴を得るために神に帰依する必要はなく、これらの特徴は単に神格への献身によるものと同じように、君自身やその哲学への信念によるものとしてよい。

**〔異教の歴史〕**：君は異端的な視点を持って育てられたため、大抵の宗教の

考え方を受け入れることを難しく感じるようになり、時折君もしくは君が好きだった人がしばしば“のけもの”として扱われた。その結果、君は宗教の教えに背を向けた。君が信仰呪文の力を与えるクラスのレベルを所持していないならば、信仰呪文に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

【生まれながらの印】：君は君が今後の人生で信仰することを選んだ神の聖印と非常に似通った形をしている、奇妙なあざを持って生まれた。このあざは呪文を発動する際に信仰焦点具として使用でき、君の信仰の物理的発現として、神への献身を増加させる。(魅惑)、(強制)効果に対するセーヴィング・スローに対して、+2の特徴ボーナスを得る。

【永遠の相棒】：君は幻獣が近くにいる時恐怖に対抗する支えを受ける。自身の幻獣が30フィート以内にいる時、君はあらゆる「恐怖」効果に対し+2の特徴ボーナスを得る。

【大いなる彼方の学者】：君の子供の時ににおける最大の興味事は、世俗的なことや当時の出来事ではなかった——君はまるで間違った時代に生まれてしまったかのように、いつも場違いであると感じていた。君は容易に、大いなる彼方と歴史的な出来事の哲学的な議論に取り組んだ。君は〈知識：歴史〉と〈知識：次元界〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか(君が選択する)は常にクラス技能となる。

【恐れ知らずの対抗心】：恐怖を乗り越えることで、君は敵に対する災厄となる。君は「恐怖」効果に対するあらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。加えて、そうした効果に対してセーブに成功した場合、君は1ラウンドの間得意な敵に対する攻撃ロールに+1の特徴ボーナスを受ける。

【介護士】：薬草師の子か寺院の病院の助手である君は時折不調と傷の手当をする手助けをしていた。君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈治療〉は常に君のクラス技能となる。

【学問の審問官】：君の更なる訓練は信仰の敵の策略を看破する助けとなる。君はクリーチャーの能力と弱点を判別する為の〈知識：次元界〉と〈知識：宗教〉判定全てに+2の特徴ボーナスを得る。

【軍事写本】：君は学校、修道院、あるいは寺院にある聖典を持ち運んでいるか記憶しており、その知恵によって攻撃はより圧倒的になっている。君は素手打撃あるいはモンク武器を使用した時にクリティカル・ヒットを確定させる為のロールに+2の特徴ボーナスを得る。

【寺院の子】：君は長い間、都市の寺院で働き、そこで貴族の習慣の多くを学びとっただけでなく、信仰について学びながら寺院の図書館で多くの時間を過ごした。君は〈知識：貴族〉、〈知識：宗教〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか(君が選択する)は常にクラス技能として扱われる。

【次元界の従者】：君は次元界の働きとその住人に対する生まれつきの感性をいつも持っている。君は〈知識：次元界〉判定を行う時に【知力】修正値の代わりに【魅力】修正値を使用して良い。

【祝福されし者】：何らかの神の使いが君を見守り、君の声に耳を傾ける。1日に1回即行アクションとして、君は1ラウンドの間あらゆるセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

【生涯に亘る忠義】：君と幻獣は何世代もの間結びついてきたかのようなリンクを有する。負のヒット・ポイントの総量が幻獣を出身次元界に戻すかを判断する際、幻獣の【耐久力】能力値が2ポイント高いかのように扱う。

加えて、君の幻獣は心術呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

【信仰の篝火】：君は実力ある澄んだ信仰の力を持つ。1日に1回領域あるいは審問から与えられた力の1つを使用する時、あるいは領域呪文の1つを発動する時、君はフリー・アクションとして術者レベルを2レベル高いかのように扱って良い。

【信仰の寛容性】：若い頃から君に信仰を与えてくれた君の師匠は、「君の信仰魔法の力と他の宗教の魔法の力に違いはないこと」を君が確実に理解するような方法を講じた。この哲学は、君の考え方を共有しない人と対話するのを容易にしてくれた。君は〈交渉〉判定に+1のボーナスを得る。また、〈交渉〉は常にクラス技能として扱われる。

【神聖なる接触】：君は幼少のときに強力な正のエネルギー源に曝されたか、もしかしたら正しい宇宙のしるしの下で生まれたか、あるいは両親のいずれかが天才的な癒し手であったためかもしれない。君は標準アクションとして瀕死状態のクリーチャーに接触することで、自動的に容態を安定化することができる。

【神聖なる導管】：君の誕生は、母にとっては特に苦痛であり、難産であった。母は君が確実に生き残るために強力な信仰魔法の力を必要とした(母は生き残ったかもしれないし、そうでないかもしれない)。かくして、魔法は幼少のころから君に注がれていた。そして君はほとんどの人よりずっと容易に、聖なるエネルギーを放出することができる。君がエネルギー放出を行なう際にはいつでも、君のエネルギー放出のセーブ難易度に+1の特徴ボーナスを得る。

【信念を持つ者】：決定とアクションの全てを導くような厳格な振舞いの理念で君は自身を律している。君は〈はったり〉判定に-2のペナルティを受け、(魅惑)、(強制)、そして「感情」効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

【精体感知】：君は過酷な精神世界に余りに調和している為、君を驚かすことは難しい。不意討ちを避けて不可視あるいは非実体クリーチャーを看破するための〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【専念する門弟】：懦弱な精神がたじろぐ時も、君の精神は明瞭なままだ。君は(魅惑)と(強制)効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

【尊大な防衛者】：君は他の信仰の魔法に耐性を持つ。君は信仰呪文に対して試みる意志セーブに+2の特徴ボーナスを得る。このボーナスは君の崇拝する神格を崇拝する術者によって発動された信仰呪文に対しては適用されない。

【誓いの絆】：君は重い誓いを立てており、その誓いを守るという強固な決意を持っている。1日に1回、君は(魅惑)か(強制)効果に対するセーヴィング・スローを振り直せる。君はより悪くても二度目の結果を選ばなければならない。

【疲れ知らずの復讐者】：君は休むことなく敵を追う。得意な敵の後を追う時、強行軍の間の致傷ダメージを受けない為の【耐久力】判定の難易度は10+追加の1時間毎に2の代わりに10+追加の1時間毎に1となる。

【転生者】：君は他の誰かとして——あるいは何かとして——前世を生きた。君にとって、生と死は循環するものであり、死を恐れていない。君は「恐怖」と「即死」効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。



【**熱心な打撃者**】：君の熱意は「劣った」信仰を持つ者にとって危険だ。君が破壊の審判を起動している間、信仰呪文を発動でき君とは異なる神格を崇拜する敵に攻撃する時君はダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【**鼻緒切れ**】：君は未来の出来事の兆しである。その出来事が善かれ悪しかれ、君は不吉な雰囲気を放つ。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。1日に1回、君は即行アクションとして1体の相手の士気をくじく試みができる。

【**不屈の信仰**】：君は信仰する宗教が一般的ではない地域で生まれたが、それを決して捨てなかった。君自身の信仰心を保つために絶えず続いた戦いは、信仰の原動力をより強めることになった。君は意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

【**放浪者の経帷子**】：君の放浪は時に気付かれない。君について情報収集する為に使用する〈交渉〉技能の試みは-1のペナルティを受ける。また君はセーヴィング・スローが可能で占術と読心効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

【**緑を愛するもの**】：君の自然界への信仰、あるいは自然の神の1柱への信仰により、関連した概念を学びとるのは簡単なことだった。君は〈知識：地理〉、〈知識：自然〉の技能判定に+1の特徴ボーナスを得、それらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能となる。

【**命運の厚意**】：命運は君を見守っている。君が何らかの種類に幸運ボーナス1つの効果を受けた時、そのボーナスは1上昇する。

【**予言されし者**】：君の到来は予言されており、君の伝説をよく知る者は君に畏敬を持って接する。君は君に親しいか君の評判を知る者と対話する時の〈交渉〉と〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

【**靈感**】：正の力、哲学、あるいは神々しい存在が君を希望で満たし、靈感を導いてくれる力となる。1日に1回、フリー・アクションで、技能あるいは能力値判定で2回ロールしてより良い結果を選択する。

## 魔法特徴 Magic Traits

これらの特徴は魔法に関連したものであり、呪文の発動と魔法の制御に焦点をあてている。魔法特徴を獲得するのに呪文の使い手である必要はない（そのいくつかは呪文の使い手でない者にとっては有用ではないが）。魔法特徴はキャラクターが若年期に魔法の効果にさらされたか魔法の学習を行っていたことを表している。

【**嵐に触れし者**】：君は稲光の元素に親和性を持つ。君は（電気）の副種別を持つクリーチャーと攻撃に対してダメージ減少1/—を持つ。

【**いやいやの徒弟**】：君は早期訓練により秘術の知識を得ている。君は〈知識：神秘学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、その技能にランクを持っていなくてさえ修得していると思われる。

【**えにし**の絆】：君と、君と親密な兄弟との絆は神秘の域に達している。この絆を共有する兄弟を1人選択すること。1日に1回30フィート以内にいるその兄弟がいる間に君がセーヴィング・スローに失敗した時、君は兄弟のセーヴィング・スロー修正値を使用してセーヴィング・スローを振り直しても良い。君とその兄弟が双子であるか多胎出産の2人である場合、君は再ロールするセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。君の兄弟は君に再ロールを与えることに同意していなければならない。そのセーヴィング・スローに失敗した場合、君と兄弟は1ラウンドの間幻惑

状態になる。

【**懐疑論者**】：成長する間、君はその多くが単なる煙と鏡によるものだと気付かせるような魔法効果があつても近くにあつた。君は幻術に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

【**怪奇を掘り下げ者**】：君は世界に関する知識への飽くなき飢えとそれを手中に収めたいという欲望を持っている。君は〈知識：ダンジョン探検〉と〈知識：歴史〉判定全てに+1の特徴ボーナスを得、〈瞬間移動〉の副系統の召喚術の呪文全てを術者レベルが1レベル高いものとして扱える。

【**隠された発動**】：君は劣悪な物質要素なしに一部の呪文を発動する秘密を学習した。この特徴を選んだ時に魔法の系統を1つ選択すること。君は〈物質要素省略〉特技を持っているかのようにその系統から呪文を発動できる。

【**嵐に触れし者**】：君は嵐の元素に親和性を持つ。君は（嵐）の副種別を持つクリーチャーと攻撃に対してダメージ減少1/—を持つ。

【**可鍛性の魔法**】：1日に1回即行アクションとして、君は1か2か3レベルのメイガス呪文を失うことで1秘術集積ポイントを回復できる。君はこの特徴を使って秘術集積にある秘術集積ポイントの上限を超過することはできない。

【**完璧主義者の調合**】：君はポーションの処方箋には極めて正確に従うべきであるということを知っている。君は〈知識：錬金術〉判定とポーションを調合する為の〈呪文学〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【**危険なまでの好奇心**】：君は魔術師や聖職者の子供であったといった理由で、魔法にいつも好奇心をそそられていた。君は呪文の構成要素と魔法の装置をいじりまわすために、しばしば親の実験室や神殿に忍び込み、結果としてよく君の親はかなりの損害を受け、君が頭痛の種となっていた。君は〈魔法装置使用〉の判定に+1のボーナスを得、〈魔法装置使用〉は常にクラス技能となる。

【**絆の精力**】：1日に1回、君は【筋力】あるいは【耐久力】に基づく能力値判定あるいは技能判定を、自身の代わりに幻獣の能力値を使用して行って良い。この特徴を使用するには君の幻獣が招来されていて30フィート以内にいないなければならない。

【**揮発性の導管**】：君は一部の呪文を強化する秘密を発見した。1日に1回フリー・アクションで、【酸】、【冷氣】、【電気】、【火】ダメージを与える呪文を発動する時、君は揮発性のエネルギーを持つその呪文を強化できる。そうした時、その呪文は同じエネルギーの種類追加ダメージを1d4ポイント与える。

【**古典の学習者**】：君の徒弟としての期間や早期の教育は、特に魔法を直接的に使用することに集中していた。君は〈呪文学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得、〈呪文学〉は常にクラス技能となる。

【**細心の調合物**】：繊細な注意深さによって君の爆弾とエキスはもっと強力になっている。1日に1回、君は投げる爆弾1つのセーヴ難易度に+2の特徴ボーナスを加えるか、君が飲み干したエキスの持続時間を2ラウンド延長できる。持続時間が瞬間のエキスはこの特徴の影響を受けない。

【**実用的な起動者**】：魔法装置の使い方を不屈の決意を以って理解しようとする者もいるが、君の取り組みはより実用的だ。君は〈魔法装置使用〉判定を【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を使って行っても良い。

【**自習学者**】：君が沈思するには入手できる書類を全て探すことが必要不可

欠だ。君は慣れない言語を解読するための〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈言語学〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君は巻物の記述を解読する為に行う〈呪文学〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

【**持続性変異薬**】：特別な鍛錬により君の唯一無二の肉体は化学反応を起こしたか、錬金術の秘密を明らかにしたために、君の変異薬は長く持続する。変異薬によって与えられるボーナスとペナルティはアルケミスト・レベルにつき1分間追加で持続する。

【**集中する精神**】：君の幼年期はある種の訓練（音楽や学問など）かものすごい家庭生活に占められており、目の前にある当面の課題に集中するために、心が乱れるのを遮断する能力が促進された。君は精神集中判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【**上位目的**】：君は、自分はある大いなる目的を果たす為に生きているのだと確信している。君はあらゆる[即死]効果に抵抗する為のセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスと、瀕死状態の間に容態安定化する為の【耐久力】判定に+1の特徴ボーナスを得る。

【**上級共有**】：君の幻獣とのリンクは普通よりも強固だ。君の幻獣の現在と最大のヒット・ポイントの総量は110フィート以上離れない限り50%ぶん減少しない。君の幻獣の現在と最大のヒット・ポイントの総量は1,100フィート以上離れない限り75%ぶん減少しない。君の生命共有のクラスの特徴の他の面は影響を受けない。

【**推移の固守**】：君は安定した変成の秘密を発見している。君が自身に発動した変成術の呪文は持続時間が2ラウンド増加する。持続時間が瞬間である変成術の呪文はこの特徴の影響を受けない。

【**数学の天才**】：君にとって数学は容易に手招きしてくれる存在であり、君は物質的な世界においても魔法的な世界においても、いつも「数学を見る」ことができる。君は〈知識：神秘学〉と〈知識：工学〉の判定に+1の特徴ボーナスを得る。そしてそれらのいずれか（君が選択する）は常にクラス技能となる。

【**節約の魔術師**】：君は魔法のアイテムを作成する職人にしばらくの間師事し、彼は便利な簡略化と経費削減の為の技術の多くを君に教えてくれた。君が魔法のアイテムを作成する際には、アイテムを作成するために必要なgp費用が5%削減される。

【**繊細な手当**】：君は計算高い切れた知性で他人に触れる。君は〈治療〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈治療〉判定を行う際に【判断力】修正値の代わりに【知力】修正値を使っても良い。

【**祖先の再回収**】：君の血脈の力は特に強力だ。1レベルの血脈の力の効果を判断する時、君のソーサラー・レベルは1レベル高いものとして扱われる。

【**知識ある術者**】：1日に1回占術呪文を発動する時、その適切なクラスのレベルが1高いかのような術者レベルとしてその呪文を発動して良い。あるのであれば君のソーサラー血脈に関連する〈知識〉判定に+1の特徴ボーナスも得る。

【**地に触れし者**】：君は地の元素に親和性を持つ。君は（地）の副種別を持つクリーチャーと攻撃に対してダメージ減少1/—を持つ。

【**天賦の才**】：君の魔法への関心は、際立って劇的な方法で発動された呪文を目撃することで啓発され、ひょっとしたらそれは実際に君に肉体的、霊的な影響さえ与えたのかもしれない。早期に魔法に曝されたことにより、

君自身が同種の魔法を扱うことがずっと簡単になった。この特徴を選んだ時点で1つの呪文を選択すること——この時点から、君がその呪文を発動した際、その効果はいつでも術者レベルが+1されて発現する。

【**粘り強い術者**】：強靱な精神力によって君の魔法の解呪は難しい。誰かが君の呪文の1つを解除しようと試みる時、君の術者レベルは1高いものとして扱われる。

【**燃焼集中**】：君は痛い目に遭わせる火の爆弾の作成の秘密を知っている。君の持つ爆弾は通常与える2ポイントの[火]ダメージに付き、直接命中した際に追加で1ポイントの[火]ダメージを与える（最低1ポイント）。この追加ダメージは爆弾の飛散ダメージには適用されない。

【**除け者の直感**】：君は他者の真意を看破でき、それを解呪に対して君の呪文を強める完成に応用できる。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君の魔法を解除するための試みにおいて君の術者レベルは1高いかのように扱われる。

【**秘術の気質**】：君は素早く凄まじい精神集中の力を持つ。君は精神集中判定とイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得る。

【**秘術的関連**】：君の武術の業は自身の秘術の力を糧にできる。1日に1回、武器攻撃でクリティカル・ヒットを確定させた時、君は1秘術集積ポイントを回復させる。君は秘術集積ポイントの上限を超えられない。

【**火に触れし者**】：君は火の元素に親和性を持つ。君は（火）の副種別を持つクリーチャーと攻撃に対してダメージ減少1/—を持つ。

【**不安定性変異薬**】：君は自分の変異薬をもっと不安定にする——だけでなくもつと強力にもする——秘密を発見したか教えられたかした。1日に1回、君は不安定な変異薬を1つ作成できる。それはほとんどは通常の変異薬と同様だが、その不安定さにより1つの利益が阻害も得る。不安定性の結果を判断する為に1d6をロールすること。

d6	結果
1	不安定性変異薬はアルケミスト・レベルにつき5分間持続する。
2	不安定性変異薬はアルケミスト・レベルにつき20分間持続する。
3	不安定性変異薬は外皮ボーナスを与えない。
4	この変異薬によって与えられる外皮ボーナスは2上昇する。
5	この変異薬が精神能力値関連に適用するペナルティ1つは2上昇する。
6	不安定性変異薬は精神能力値関連に適用するペナルティ1つを与えない。

【**部分的被保護者**】：君は自分の真の才能を誤魔化すことに長けている。君は〈はったり〉判定とクラスの特徴を模倣する為に行う〈魔法装置使用〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

【**またがる訓練**】：君は学習によって特定の呪文の正しい発動に関する優れた洞察を得た。メイガス呪文リストにもウィザード呪文リストにも書いてある準備した呪文を、1日に1回術者レベルが1レベル高いかのように発動しても良い。

【**またがる知識**】：1日に1回、そのエキスがウィザード呪文リストとアルケミスト処方リストにある限り、君は飲んだエキスを術者レベルが1レベル高いかのように扱って良い。

【**魔法職人**】：君の早期の訓練には詳細な研究と魔法のアイテムの作成が含まれていた。君は〈鑑定〉判定に+1の特徴ボーナスと、魔法のアイテ

ムを作成する試みでの〈製作〉判定に+1のボーナスを得る。

【魔法の家系】：君の両親のいずれかは呪文修正を行なうだけでなく、多くの魔法のアイテムを開発し、1つか2つの新しい呪文を作り出しさえしたかもしれない優れた呪文の使い手であった——そして君はこの偉大なる力の断片を引き継いでいる。この特徴を選択した際に呪文を1つ選択すること。この呪文に最低1レベル以上レベルを上昇させる呪文修正特技を使用する際、調整後の最後の呪文レベルを、実際のレベルよりも1低いものとして扱う。

【魔法のコツ】：君は森で捨てられているのを魔法的クリーチャーが見つけたからか君の両親が魔法的な従者に世話を任せていたため、君は部分的にあるいは完全に魔法的クリーチャーによって育てられた。そうして魔法に絶えず晒されたため、このような神秘の理解は君には他の献身や仕事に注意を向けるときでさえ容易であった。この特徴を選択した際にクラスを1つ選択すること——選択したクラスによる術者レベルに+2の特徴ボーナスを得るが、このボーナスが現在の君のヒット・ダイスよりも高くない場合に限る。

【魔法の才能】：生まれながらの才能か、神々の気まぐれか、奇妙な墳墓に対する妄想的な研究ゆえかはともかく、君は初級秘術呪文1つを体得している。0レベル呪文を1つ選択すること。君は1日に1回、擬似呪文能力としてその呪文を使用できる。この擬似呪文能力の術者レベルは、君の最高の術者レベルである；もし術者レベルを持たないなら、1レベルとして機能する。擬似呪文能力のセーブ難易度は【魅力】に基づいて計算される。

【見えなくとも出来る】：君は手振りもなしに血脈呪文を放てる。1日に1回、君は血脈呪文を《呪文動作省略》特技を持っているかのように発動できる。この特徴の使用は呪文のレベルを修正しない。

【水に触れし者】：君は水の元素に親和性を持つ。君は〈水〉の副種別を持つクリーチャーと攻撃に対してダメージ減少1／—を持つ。

【無傷】：君は生まれつき魔法の実験によってエネルギー攻撃に驚くほどの耐性を持つ。君の持つエネルギー抵抗の種類それぞれは（あれば）2ポイント上昇する。

【向こう見ずな決意】：君は極めて危機的な状況でも呪文を発動することに熟達している。君は精神集中判定に+1の特徴ボーナスを得る。この特徴ボーナスは君が組みつかれているか、押さえ込まれているか、絡みつかれている時に上昇し+4になる。

【向こう見ずな速度】：君の幻獣は君の持たない移動の種類に秀でている。君の幻獣は、君は持っていないがその幻獣は持っている、登攀や水泳といった移動の種類1つに+5フィートの強化ボーナスを受ける。君の幻獣がまだそうした移動の形態を持っていないなら、君はそうした形態を与える進化を得てからこの特徴ボーナスを適用できる。一度このボーナスが移動の形態1つに適用されると、別の形態へと変更できなくなる。

【持てる者】：君はかつて、あるいは今も、時折知識を授けてくれる存在に関わりを持っていた。1日に1回、君は修得してなくてさえ、そしてその技能は通常は未修得では使用できなくてさえ、選んだ1つの〈知識〉判定を試みられる。その技能が通常であれば未修得でも使えるものである場合、君はその判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【刃の魔法】：君は魔法の武器の使用と、その武器に魔法をかける生来の才能を持つ。君は魔法あるいは高品質の武器を製作する為の〈製作〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。加えて、秘術集積のクラス能力を使って武器に強化ボーナスを与える時、そのボーナスは1分の代わりに2分間持

つ続ける。

【予告されし力】：君は血脈呪文の1つに追加の力を放出できる。1日に1回フリー・アクションで、君はボーナス血脈呪文の1つのセーヴィング・スローの難易度に+1の特徴ボーナスを得る。

【錬金術的直感】：君は時折錬金術の手順や物質について閃くことがある。1日に1回フリー・アクションで、君は【魅力】修正値（最低0）に等しい特徴ボーナスを行う〈製作：錬金術〉判定に得て良い。君はこのボーナスを判定の後に適用し、失敗を成功に変えても良い。

【錬金術の熟達】：君は錬金術アイテムの作成の技を持っている。君は錬金術アイテムを作成する為の〈製作：錬金術〉判定全てに+2の特徴ボーナスを得る。更に、君が5以上〈製作：錬金術〉判定に失敗したが出目が1でなかった時、君は未加工の材料をダメにせず、再度その費用を払う必要もない。

【分かたれし存在】：君の幻獣——と彼との結び付き——は他者を容易に不安にさせる。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。加えて、君の幻獣が招来されており30フィートにいて、そのサイズが君よりも大きい場合、君の行う〈威圧〉判定において幻獣のサイズを使用すること。

## 社会特徴 Social Traits

社会特徴は君への躰を反映している；君の背景が高い地位にあるか地位というものが欠落しているか；両親、兄弟、友人、仲間、競争相手、そして敵といった君の歴史を表している。

【荒くれ者】：君は柔和な者は無視されるような環境で成長し、しばしば話を聞いてもらうために脅しや暴力に訴えなければならなかった。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常にクラス技能となる。

【痛めつける知性】：君の鋭い知性と貫くような機微は相手の自我を痛めつける。〈威圧〉は常に君のクラス技能となり、君は〈威圧〉判定を行う時に【魅力】修正値の代わりに【知力】修正値を使用して良い。

【意図せぬ言語学者】：君は来訪者と会話できる。君はあらゆる〈言語学〉判定に+1の特徴ボーナスを得、（種族と【知力】修正値によって得られるものに加え）以下の言語のうち1つを修得してプレイを開始する：奈落語、水界語、天上語、火界語、プロティアン語、あるいは地界語。

【隠語使い】：君は泥棒と悪党の中で成長し、彼らの変な会話の符牒と言い換えは君をわずかもひるませるものではない。君に秘密のメッセージを送るために〈はったり〉を使う試みは、〈はったり〉判定に+5のボーナスを得る。君が〈真意看破〉で秘密のメッセージを盗み見るための試みには、+5の特徴ボーナスを得る。

【印象的な申し子】：君の血脈の噂はある程度の恐ろしい評判を君に与えている。君は〈威圧〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君の血脈が特定のクリーチャー種別と関連している場合、その種別のクリーチャーと対話する時にこの特徴ボーナスは+2に上昇する。

【運命の折衝】：君とその幻獣との関係は他の来訪者たちに幾らかの衝撃を与える。君は来訪者に対する〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

【影響力】：君の社会的地位は君に他者に対する特別な洞察力と、他者からの特別な斟酌や完全な同情を与える。以下の技能から1つ選ぶこと：〈交

渉)〈威圧〉、あるいは〈真意看破〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

〔**型通りの賢者**〕：君は修道院の訓練に関する歴史と新情報について熱意を持っている。君は〈知識：地域〉あるいは〈知識：歴史〉の片方の判定に+1の特徴ボーナスを得、君の選んだものは常に君のクラス技能となる。加えて、君はモンクのレベルを持つ人物について情報収集する為の〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

〔**疑念を持つ者**〕：君は幼少のころに兄や親といった信じていた人がしばしば君に言っていた、君がありがたく聞き入っていたことが嘘だったことに気づき、君は他人の主張に素早く質問をぶつけるようになった。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常にクラス技能となる。

〔**曲芸**〕：君は若い頃から訓練しているため、驚くべき目立つ技ができる。君は〈軽業〉判定に+1のボーナスを得、急いで登攀しようと試みて〈登攀〉技能を使う時に通常の-5のペナルティの代わりに-2のペナルティしか受けない。

〔**芸術家**〕：君は芸術家の下で働いていたか、君の両親はとても売れっ子の芸術家だった。君は1つの〈製作〉技能(君が選ぶ)に+2の特徴ボーナスを得る。

〔**獣との絆**〕：君は動物たちと緊密な絆を持っている。君は〈動物使い〉判定と〈騎乗〉判定に+1のボーナスを得る。これらの技能のうち1つ(君が選ぶ)は常に君のクラス技能となる。

〔**孤児**〕：君は生みの親とは別に育ち、生きる為にあたりを見回すことを覚えなければならなかった。君は〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈生存〉は常に君のクラス技能となる。

〔**私生児**〕：君は私生児として育った。君は社会からも家族内でもいつも鼻つまみ者だ。この遠近感君の洞察力を鋭くしている。君は〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈真意看破〉は常に君のクラス技能となる。

〔**自然ならざる復讐**〕：君は動物、フェイ、あるいは植物の種類のクリーチャーに対する〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

〔**饒舌**〕：君は子供として困った立場になった場合のコツを身につけていて、その結果、君は幼いときから雄弁さを鍛えてきた。君は〈はったり〉に+1の特徴ボーナスを得、〈はったり〉は常にクラス技能となる。

〔**商人**〕：君は商人として生き、商品を売買していた。君は商品価格を交渉する間に試みる〈鑑定〉と〈真意看破〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈鑑定〉は常に君のクラス技能となる。

〔**助言役**〕：教示者あるいは家庭教師が君を芸術、職能、あるいは交易に傾倒するよう導いたが、その教育によって君は他人に教え導けるようになった。〈製作〉技能からか、〈芸能〉技能からか、〈職能〉技能から1つ選択すること。君はその技能の判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は好きな技能で他人の技能判定を援護する際に+1の特徴ボーナスを得る。

〔**真実の代行者**〕：君は情報の選別が得意だ。君は情報収集する為のあらゆる〈交渉〉判定と、あらゆる〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈知識：地域〉は常に君のクラス技能となる。

〔**信用に値**〕：人々が君の中に自分の信仰を見出すのは容易だ。君は誰かを

騙す為に行う〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。君は〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈交渉〉は常に君のクラス技能となる。

〔**ストリート・チルドレン**〕：君は大都市のストリートで育ち、その結果君は懐から小物を盗んで隠すためのコツを見出した。君は〈手先の早業〉の判定に+1の特徴ボーナスを得、〈手先の早業〉は常にクラス技能となる。

〔**摩れた密使**〕：荒野での旅によって危険を生き延びるやり方とその住人と意思疎通するやり方に対する洞察を得た。君はあらゆる〈言語学〉と〈生存〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈言語学〉は常に君のクラス技能となる。

〔**生来のリーダー**〕：気づけば、周りの人がリーダーとして尊敬するようなポジションをいつも君が占めていて、子供のころから何人もの子供たちが個人ではできなかった目標を達成できるように導いたことを、君ははっきりと思い出すことができる。君の指揮下にある全ての腹心、従者、招来されたクリーチャーは〔精神作用〕効果を避けるための意志セーブに+1の士気ボーナスを得る。君が〈統率力〉特技を獲得するのなら、統率力値に+1の特徴ボーナスを得る。

〔**世界的**〕：君は珍しく、そして幅の広い人生経験を得てきた——君と同じ年齢、種族、そして文化の者たちよりもずっと。1日に1回修得していない技能の技能判定を試みる時、2回ロールしてより良い結果を選んで良い。

〔**赤貧**〕：君の幼年期は厳しく、両親は銅貨1枚も大切にしなければならなかった。飢えはいつも君の身近にあり、地面の上で暮らし、荒野で眠らなければならなかったこともある。君は〈生存〉判定に+1のボーナスを、〈生存〉技能は常にクラス技能となる。

〔**搜索者**〕：君はいつも良い物にも危険にも目を光らせている。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知覚〉は常に君のクラス技能となる。

〔**大志**〕：君からは自分よりも強い者たちへの信頼が滲み出ている——時に根拠もなく。君は、君の持つヒット・ダイスより最低でも5高いクリーチャーに影響を与える為の〈交渉〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。

〔**単純訓練**〕：君は修道院にいた頃に製作か職能の技を磨いた。君は選択した1つの〈職能〉あるいは〈製作〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。

〔**摘み取り人**〕：君は気遣いながら正確に動物のあらゆる部位を収穫できるよう訓練を受けている。君は〈職能：なめし革職人〉か〈職能：罌師〉判定に+1の特徴ボーナスを得、ランクを持ってなくてもさえ修得しているかのようにこれらの技能を行える。加えて、有毒なクリーチャーから採取した毒を扱い塗布する時に自分が毒を受ける危険を負わない。

〔**疲れることなき論理**〕：君の好奇心は最高に難しい問題さえ理解する。1日に1回君が【知力】に基づく技能判定あるいは能力値判定を行う時、君は2回ロールしてより良い結果を選択できる。

〔**敵を知る**〕：君は強敵の処し方を大量に知っている。君は最初に選んだ得意な敵に関連する〈知識〉技能の判定に+1の特徴ボーナスを得、その〈知識〉は常に君のクラス技能となる。

〔**天性**〕：君は音楽か、役者か、語り部の巨匠である。君は1つの〈芸能〉技能(君が選ぶ)の判定に+1の特徴ボーナスを得、全ての〈芸能〉技能は常に君のクラス技能となる。

〔**猛猛**〕：君は文明から遠く離れた過酷な土地で生まれ育った。君は暴力的な人型生物や獣の中で外気に触れながら生き残るやり方を学んだ。君は〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスと、野外での〈生存〉判定に+

1の特徴ボーナスを得る。〈知識：自然〉は常に君のクラス技能となる。

〔**咎人**〕：君は若い頃食い繋ぐ為に窃盗と強盗で過ごした。以下の技能から1つ選択すること：〈装置無力化〉、〈威圧〉、あるいは〈手先の早業〉。君はその技能に+1の特徴ボーナスを得、その技能は常に君のクラス技能となる。

〔**徒勞の人生**〕：君は肉体的に負担のある生活を過ごしてきて、主人の為や貿易の手伝いの為に長時間の労働をした。肉体的な重労働によって君の心身は鍛えられている。君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

〔**謎めいた徒弟**〕：間諜の訓練をした君は任に就きながら伝言を送ることに熟達している。君はひそかにメッセージを送る為の〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈魅惑〉と〈強制〉効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

〔**悲嘆暮れ**〕：君は感情をなくしたり強まったりすることに慣れている。君は〔感情〕呪文と効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

〔**文明人**〕：君は地方の秩序、慣習、そして政治に詳しい。君は〈知識：貴族〉判定と〈知識：地域〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。〈知識：地域〉は常に君のクラス技能となる。

〔**町ごと友人**〕：君は君が行くところで友人を作ることや情報の入手に苦労しない。君は〈知識：地域〉判定と〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの技能のうち1つ(君が選ぶ)は常に君のクラス技能となる。

〔**魅力的**〕：君は自らの美貌に祝福されたため、他の人が自分を魅力的であると思っているという事実頼るようになっていく。君は性的に君に惹かれる(可能性のある)キャラクターに対する〈はったり〉と〈交渉〉の判定に+1の特徴ボーナスと、そうしたキャラクターやクリチャーに対して発動した〔言語依存〕の呪文のセーブ難易度に+1の特徴ボーナスを得る。

〔**目立たない人**〕：唯一君の容貌の異常な点といえばその普通さだ。君は自分というものを理解しており、多くの人々は君の顔を見てもすぐに忘れてしまう。君は群衆の中に隠れようとする時に〔隠密〕判定に+4の特徴ボーナスを得る。

〔**裕福な両親**〕：君は貴族の家であったのかもしれない、裕福な家庭に生まれ、そして冒険者の生活に身をやつしたとはいえ、一度だけ初期資産への利益をもたらしてくれた——初期の資産を900gpに上昇させる。

〔**養子**〕：君は自分の種族とは異なる人に君自身のものとは異なる社会で養子として育てられた。結果として君は育て親と社会から種族特徴を受け継いでいて、君はすぐに育て親の人種から種族特徴を1つ選択してもよい。

〔**傭兵**〕：あらゆる物には価値があり、君は心を込めて価格交渉する。君は、君が受ける仕事の支払いが君が受ける奉仕の支払いを価格交渉する際の〈交渉〉、〈威圧〉、そして〈真意看破〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

〔**予測不可能**〕：君のアクションは他人にとっては無作為で混沌としているように見えることがあるが、そこには君の狂気に至る工程がある。君は〈はったり〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈はったり〉は常に君のクラス技能となる。

## 種族特徴 Race Traits

種族特徴は特定の種族に結び付いている。種族特徴を選択するためには、キャラクターはその特徴の種族でなければならない。ただし、背景の自動生成によりこの表の中から取得するよう指示があれば、この制限を無視すること。背景の自動生成を使用している場合、これを通して取得できるようになったいかなる特徴も取得して構わない。

### ドワーフの種族特徴 Dwarf Race Traits

ドワーフのみがこれらの特徴を選択することができる。

〔**隧道戦士**〕：洞窟とトンネルは君にとって第二の故郷だ。地下にいる間、君はイニシアチブ判定に+2特徴ボーナスと、クリティカル・ヒット時のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを獲得する(このダメージはクリティカル・ヒットによって倍加される)。

〔**調合の達人**〕：君の家族はドワーフの秘密の調合をドワーフ以外の土地にもたらした。これによって君は調合の技を得たが、ドワーフの原理主義者からの不信も得ることになった。君は〈職能：調合師〉と〈製作：錬金術〉判定に+1の特徴ボーナスを得るが、君の家族がドワーフ以外の者と調合の秘密を共有していることを知っているドワーフの態度を変える為の〈交渉〉判定に-1のペナルティを受ける。

〔**秘宝への嗅覚**〕：君の鋭敏な感覚は隠された秘宝へと導く。君は金属、宝石、原石に関する〈知覚〉判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

### エルフの種族特徴 Elf Race Traits

エルフのみがこれらの特徴を選択することができる。

〔**苦難の人生**〕：君の人生の多く、または全てを伝統的なエルフ社会以外で生きてきたため、世界が無慈悲で、危険で、弱肉強食であることを知っている。君は頑健セーブに+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔**古強者**〕：幼少のみぎり、戦闘訓練を何時間も過ごし、時の流れはこの訓練の記憶をおぼろげなものにしてもトラブルに素早く対応するコツはまだ残っている。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

### ノームの種族特徴 Gnome Race Traits

ノームのみがこれらの特徴を選択することができる。

〔**悪戯っ子**〕：君は秩序に対する嘲りに一生涯をかけ、秩序との諍いに誇りを持っている。どういふわけか、君は迷惑な振舞いにも関わらず、一度も捕らえられたことがない。君は〈脱出術〉判定に+1の特徴ボーナスとイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを獲得する。

〔**動物の友**〕：君は野生の動物たちと長い時間触れ合ってきており、動物が近くにいる時、より安心感を得る。君の30フィート以内に動物(超小型かそれより大きく、君に対して最低でも中立でなければならない)がいる場合、意志セーブに+1の特徴ボーナスを獲得し、それとは別に〈動物使い〉は常にクラス技能として扱われる。

### ハーフエルフの種族特徴 Half-Elf Race Traits

ハーフエルフのみがこれらの特徴を選択することができる。

〔**エルフの如き反応**〕：君の両親のうちの1人は野蛮なエルフ族で、故に君はエルフの親の迅速な反射神経を一部受け継いでいる。君はイニシアチブ判定に+2の特徴ボーナスを獲得する。

【失敗した見習い】：小さい頃、君の両親は、君が秘術の術を学べるように、遠方のウィザードの塔に見習いとして送り出した。残念ながら君には秘術の才能が全くなかったが、秘術の働きとそれらに抗う術に関して、多く学んだ。君は秘術呪文に対するセーブに＋1の特徴ボーナスを獲得する。

## ハーフリングの種族特徴 Halfling Race Traits

ハーフリングのみがこれらの特徴を選択することができる。

【自由戦士】：君の両親は逃亡した奴隷を家に匿い、君は逃亡した奴隷から聞いた奴隷制度に対して深い嫌悪を抱いた。君は虜囚からの逃亡か、隷属から逃げ出す奴隷の手助けの際に行う技能判定や攻撃ロールに＋1の特徴ボーナスを獲得し、〈脱出術〉は常にクラス技能となる。

【博識】：君は皆に報せられ、君の周囲の皆が集まる場所を作っている。君は最も優れた酒場に足繁く通い、適切な全ての行事に参加し、助けを必要とする誰にでも愛想よく助けを申し出る。そのため、君は情報収集の際の〈交渉〉判定と〈知識：地域〉判定に＋1の特徴ボーナスを獲得する。君が選択するそれらの技能のいずれか1つ（君が選ぶ）は常にクラス技能となる。

## ハーフオークの種族特徴 Half-Orc Race Traits

ハーフオークのみがこれらの特徴を選択することができる。

【解体屋】：幼少時代を持ち物と食事の切れ端のいじくりで費やしてきたため、君は獷猛かつ几帳面だ。君は相手の士気をくじく為のあらゆる〈威圧〉判定に＋1の特徴ボーナスと、不意打ちを避ける為のあらゆる〈知覚〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。

【残虐】：君は犯罪組織の長に低階級の執行者や護衛として仕え、人々を恐れさせることに熟練している。君は〈威圧〉判定に＋1の特徴ボーナスを獲得し、〈威圧〉は常に君のクラス技能となる。

【追放者】：先祖の血によって町から町へと追い立てられてきた君は他者から離れて生活することに熟練している。君は〈生存〉判定に＋1の特徴ボーナスを獲得し、〈生存〉技能は常にクラス技能となる。

【ぼぼ人間】：君は純血の人間として楽に通れるほど人間の特徴を備えている。君は人間として過ごす為の〈変装〉判定に＋4の特徴ボーナスを得、〈変装〉は常に君のクラス技能となる。

## 人間の種族特徴 Human Race Traits

人間のみがこれらの特徴を選択することができる。

【遺跡学者】：君が歩き話せるようになった瞬間から、古の文明の遺跡に君の心は奪われた。そんな訳で、君は地域の地理に関する特別な洞察力を持っているだけではなく、遺跡を探検する際の専門知識を持っている。君は〈知識：地理〉、〈知識：ダンジョン探検〉判定に＋1の特徴ボーナスを獲得する。（君が選択する）それらのうちいずれか1つは常にクラス技能として扱われる。

【世界を旅するもの】：君の家族は旅を極端に愛し、縦横に世界を旅している。君はいくつもの文化を見て、世界がもたらす多様性についての真価を学んだ。以下から技能を1つ選択すること：〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉。君はその技能の判定に＋1の特徴ボーナスを獲得し、それは常にクラス技能として扱われる。

## 血脈の種族特徴 Bloodline Race Traits

どの種族の者でもこれらの特徴の1つを選択でき、それは君の種族に混じったか汚染した遠い血筋を表す。

【死に触れし者】：いつかの時点で君はアンデッドの腐敗に穢され、君は彼らの防備の一部を得た。君は頑健セーヴィング・スローに＋1の特徴ボーナスか〔精神作用〕効果に対するセーヴィング・スローに＋2の特徴ボーナスを得る（君が選ぶ）。

【魔物の血】：魔物の血が君の家系を穢し、肉体にもそれが現れているが、ほとんど気付けない程度のものかも知れない。以下の技能から1つを選ぶこと：〈はったり〉、〈威圧〉、あるいは〈知識：次元界〉。君はその技能の判定に＋1の特徴ボーナスを得、それは常に君のクラス技能となる。

【竜の血】：大昔、君の祖先の血に竜のそれが混じった。以下から1つ選ぶ：〈知覚〉判定に＋1の特徴ボーナスを得るか、夜目を得るか、あるいは睡眠あるいは麻痺を引き起こす効果に対するセーヴィング・スローに＋2の特徴ボーナスを得るか。

## 地域特徴 Regional Traits

地域特徴はキャンペーン世界にある特定の地域、しばしば特定の国家や縄張り、都市に結び付けられている。以下に示す地域特徴はほとんどのキャンペーン・セッティングで使用することのできるいくつかの“一般的な”地域のものである。

【海の魂】（沿岸か島）：君は海にいと落ち着く。君は〈水泳〉判定に＋1の特徴ボーナスを受け、常に水泳中に目10を行える。

【開拓地で鍛えられし者】（開拓地）：文明圏の端での過酷な生活は君を有用にしたが、偏執的なまでに君を自衛的にもした。君は〈知覚〉判定に＋1の特徴ボーナスと屋外で行う〈生存〉判定に＋1のボーナスを得る。

【河ネズミ】（沼か河川）：君は歩くことを覚えるとすぐに泳ぐことを学んだ。若い頃、河の海賊の団は君に夜中にダガーを口に咥えて川や運河で泳がせ、君は商船の碇のロープを切り離すことができた。君はダガーのダメージ・ロールに＋1の特徴ボーナスを、〈水泳〉判定に＋1の特徴ボーナスを得る。君の〈水泳〉技能は常にクラス技能となる。

【砂漠の子】（砂漠）：君は岩石砂漠で生まれ育ったため、高温に慣れている。君は極暑環境による影響に耐えるためのセーヴィング・スローに＋4の特徴ボーナスを得、〔火〕効果の全てのセーヴィング・スローに＋1の特徴ボーナスを得る。

【サバンナの子】（平原）：君は起伏の続く平原やサバンナで生まれ育った。君はこれらの広大な土地を探索するのに若き日の多くを費やし、その地域の秘密についてよく知っている。以下の技能の中から1つを選ぶ：〈動物使い〉、〈知識：自然〉、〈騎乗〉。君は選んだ技能に＋1の特徴ボーナスを得て、その技能は常にクラス技能となる。

【退役軍人】（町か村）：君の最初の仕事は、故郷で民兵として働くことだった。日々の訓練や君の街の仲間たちを護ることで培った技能は君の軍人生活に特別な洞察力を授けた。以下の技能の中から1つを選ぶ：〈職能：兵隊〉、〈騎乗〉、〈生存〉。君は選んだ技能に判定に＋1の特徴ボーナスを得、その技能は常にクラス技能となる。

【地上での異邦人】（地下）：君は眩しい光がほとんど、あるいは全く無いような地下の故郷で生まれ育った。通常のあるいは魔法的な視認困難あるいは完全視認困難による君の失敗確率は10%だけ低下する。君は明るい

光に突然晒される時1ラウンドの間目が眩んだ状態になる。

【ツンドラの子】(ツンドラが寒冷な地域)：君は北の果てか南の果てにある凍える荒野で生まれ育ち、低温に慣れ親しんだ。君は寒冷地による効果に抵抗する為のセーヴィング・スローに+4の特徴ボーナスと、[冷氣]効果に対するセーヴィング・スローに+1の特徴ボーナスを得る。

【ハイランダー】(丘陵、または山岳)：君は荒野や丘で生まれ育ち、君は肉食動物、モンスターそして高地を徘徊する更に悪しき存在から逃れる専門家となった。君は〈隠密〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈隠密〉は常にクラス技能となる。この特徴ボーナスは丘陵地や岩場では+2に上昇する。

【丸転がし】(森林)：君は、川から市場へと転がり進む滑りやすい丸太の間を飛び回って過ごす間に、いかにして足場を保つかを学んだ。君は〈軽業〉判定に+1の特徴ボーナスを得、足払いに抵抗してからやり返す試みの際の戦技ボーナスに+1の特徴ボーナスを得る。

【流浪の子】(都市)：君は自分の社会での追放者や無法者の中で育ち、都市環境で食料を探し、生き残る術を学んだ。君は以下の技能の中からいずれか1つを選択する：〈装置無力化〉、〈脱出術〉、〈手先の早業〉。君が選んだ技能の判定に+1の特徴ボーナスを得て、その技能は常にクラス技能となる。

## 信仰特徴 Religion Traits

信仰特徴は特定の神格に結び付いている。以下の信仰特徴は Core Rulebook の 43 ページにある神格たちに言及している。

【暁の華炎】(サーレンレイ)：君は自分をサーレンレイの刃だと見做しながら育ったか、その義務を自身に課している。君がシミターを使用してクリティカル・ヒットを与えた時はいつでも、君の目標は追加で2ポイントの[火]ダメージを受ける。

【アスモデウス式デーモン狩猟者】(アスモデウス)：アスモデウスの教会で育てられたために(君が現在も信者であるかどうかに関わらず)、君はデーモンを殺すという植え付けられた強い思いに注力している。君はデーモンに対する〈知識：次元界〉判定に+3の特徴ボーナスを、デーモンの使用した[精神作用]呪文及び効果に対する意志セーブに+2の特徴ボーナスを得る。

【音楽のための耳】(シェーリン)：君は幼少期の数え切れない時間を信仰するシェーリンの寺院で過ごしたことにより、素晴らしい楽曲や唱歌を聞き続けてきた。君はいずれか1つの〈芸能〉判定に+1の特徴ボーナスと、地元の芸術が音楽業界に関する〈知識：地域〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【影の囁き】(ノルゴーパー)：君には人の秘密を知りたいという趣味がある。君は〈知識：地域〉判定に+2の特徴ボーナスと士気をくじく為の〈威圧〉判定に+2の特徴ボーナスを得る。

【鍛冶場の守護者】(トラグ)：トラグの聖なる職務は信者を守ること、過去の偉大な職人と発明家から教えること、そして闇の時代に備えることだ。君は〈知識：工学〉と〈知識：歴史〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの技能のうち1つ(君が選択する)はクラス技能となる。

【我慢強い楽道家】(エラストイル)：君は、あらゆるものは時とともに移り行くことを知っており、頑固な信徒ですら根気強く何度も繰り返し議論をすることによって考えを変えさせることに慣れている。敵対的あるいは

非友好的なクリーチャーに対して興味を持たせるための〈交渉〉判定に+2の特徴ボーナスを得、この判定に失敗したとしても、1度だけ再挑戦してもよい。

【神の戦士】(アイオーメディ)：君は若いころから軍事的なクレリックの軍団によって訓練を受けてきた。君はアイオーメディの女神の教えと、力づくでその教えを広めることに専念している。君が近接武器に影響を及ぼす信仰呪文を発動する時、影響を与える武器から1つを選択する；君はその呪文の持続時間の間、ダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【体に宿る知恵】(イローリ)：内的完成と強さと速度の自然さの為の瞑想の時間によって、自分の体では通常成し遂げられないようなことを成し遂げられるという考えに集中することができるようになった。【筋力】、【耐久力】、【敏捷力】基準の技能から1つを選択すること。君は選択した技能は通常的能力値の代わりに【判断力】修正値を使って判定を行なって良い。その技能は常にクラス技能となる。

【カリストリアの売春婦】(カリストリア)：君は神聖なる娼婦としてカリストリアの寺院の1つで働いており、君は媚び、喜ばせ、そして(なによりも)聴く技術を知っている。君は〈真意看破〉と情報収集の為の〈交渉〉判定に+1の特徴ボーナスを得、それらの技能のうち1つ(君が選択する)は常に君のクラス技能となる。

【苦痛こそ喜び】(ゾン＝クーン)：君は血と肉の中に隠された闇の真実の手掛かりを見つけた。ヒット・ポイントが最大値の半分未満の時、君は頑健セーブと意志セーブに+1の特徴ボーナスを得る。

【自然の子】(ゴズレー)：君は、荒野にあっても家にいるように快適に過ごせる祝福をゴズレーから受けた。君は、食べ物や水を探す時の〈生存〉判定に+2特徴ボーナスを、そして〈知識：自然〉判定に+1の特徴ボーナスを得る。それらの技能の1つ(君が選択する)は常にクラス技能となる。

【食人】(ウルガソーア)：君の信仰は様々な種類の飢えに耽ることを奨励しており、いくつかの最も暗き禁忌さえ肩を竦める程度の感慨しか湧かない。君は[病気]に対する頑健セーブに+2の特徴ボーナスを得、ペナルティなく腐肉で自分の肉体を維持できるようになる。

【戦闘熟練者】(ゴルム)：君は幾度もの戦いを経るうちに、ゴルムの存在が利き手導くように感じ、気付いた瞬間に動ける備えができていた。君はイニシアチブ判定に+1の特徴ボーナスを得、もし君が不意打ちラウンドに行動することができるならば、君はそのラウンドの間1つの武器(しかしポジションや魔法のアイテムを除く)をフリー・アクションで引き抜くことができる。

【都市の目と耳】(アーバダー)：君の宗教による訓練には大都市の警邏として働くことも含まれており、それでの主な任務は外壁に歩哨として立つことだった。君は〈知覚〉判定に+1の特徴ボーナスを得、〈知覚〉は常にクラス技能となる。

【破壊の怒り】(ロヴァググ)：君の擻猛さは圧倒的であり、時に自分の武器にさえ振りかかるほどだ。1日に1回、近接武器で敵への命中を成功させた後、君は【筋力】修正値をもう1回ダメージ・ロールに追加できる(両手武器を使っている場合、【筋力】修正値は2倍にならない)。これをすると25%の確率で君の武器は破損状態になる。

【化物の声】(ラマーシュトゥ)：君は信仰心によって最も恐るべき怪物の中にさえ力と不思議を見出す。1日に1回、君はスピーク・ウィズ・アニマルズを発動できる。君がこの呪文を発動した時、それは(通常通り)動物たちに影響を与え、同様に【知力】が2以下の異形と魔獣にも影響を

与える。

【不屈の酒呑み】(カイデン・カイリーエン)：カイデン・カイリーエンによる聖なる醸造酒は貴方の心を強くし、精神的な攻撃による影響を受けにくくする。君はいつでもアルコール飲料を飲んでから1時間、[精神作用]効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。

【星の子】(デズナ)：デズナは君の旅を愛する心を感じており、いつでも君が我が家に帰る道を見出せるように導いてくれる。君は自動的に北の方角を正確に知ることができる。君は道に迷わないための〈生存〉判定に+4の特徴ボーナスを得る。

【亡者殺し】(ファラズマ)：若い頃にファラズマの信仰の教義を教えられた君はアンデッドを破壊すべき化物と見ており、その魂はそうして裁きの先へ行けると考えている。君はアンデッドと闘う際、武器のダメージ・ロールに+1の特徴ボーナスを得る。

【魔法は命】(ネサス)：魔法への信仰により、君は死から自らを守るため、現在自分にかかっているどんな呪文効果のエネルギーも反射的に使用することができる。何かの呪文の効果を受けている限り、[即死]効果に対するセーヴィング・スローに+2の特徴ボーナスを得る。何かの呪文の効果を受けている際にヒット・ポイントが負の値にまで減少した場合、君は止血のために行う容態安定化の判定に自動的に成功する。

## 短所 Drawbacks

短所は特徴の逆だ。恩恵を与える代わりにこれらは負の効果で、概して特定の状況下で与える。君が短所を取得することを選ぶ場合、君は条件に反しない3つ目の特徴を取得できる。短所を取得する必要はない。

【愛着】：君には感情的に強く愛着を持っていて失うことを酷く恐れている人物か物品がある。GMが君の愛着対象を選択する。その愛着の対象が脅かされたり、危険だったり、あるいは他の誰かの所有物になった時、君は意志セーブに-1のペナルティと[恐怖]効果に対するセーブに-2のペナルティを受ける。君が愛着を持っている人物か物品が失われるか死んだ場合、この短所を[猜疑心]の短所と取り替えること。

【愛への飢え】：ある個人への愛が君の思考を占め、その人物と離れている時落胆する。その人物はGMによって選ばれる(背景の自動生成を使用している場合、表1-56:恋愛関係のロールを考慮すること)。毎日の開始時、君がその人物から離れている場合、君はイニシアチブ判定と〈知覚〉判定に-2のペナルティを受ける。君がその人物を失うか愛を失った場合、この短所を[猜疑心]の短所と取り替えること。

【依存症】：君は他者の同意に依存している。〈交渉〉判定に失敗した時、1時間の間怯え状態になる。

【外人恐怖症】：君にとって慣れない生き方や外見をしている者を理解し信じることは難しい。君は異なる種族が異なる文化のクリーチャーに対する〈交渉〉と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを受ける。

【快楽主義者】：君は享楽と快適のクリーチャーだ。1日報酬も宝物(最低10枚以上の金貨)も得ることなく、あるいは1時間を娯楽が享楽に費やさずに過ごした時、その日の終わりに難易度20の頑健セーブを試みる。失敗した場合、君は次の日を疲労から開始する。この疲労は4時間か、十分な娯楽が快楽を受けるまで持続する。

【家族の絆】：家族は君にとって極めて重要であり、彼らに頼まれたことを行えない時に気落ちする。家族の者が君に要求する時、君はその要求を満

たさない限り頼まれごとを実行するか毎日の開始時に1回試みられる難易度20の意志セーヴィング・スローに成功するまで【判断力】と【魅力】に基づく能力値判定と技能判定に-2のペナルティを受ける。君に家族がいない場合この短所は取得できない。君が家族を失うか家族との繋がりを失った場合、この短所を猜疑心の短所と取り替えること。

【頑固者】：君は自分の世界観を否定するようなアクションや論調を正さなければならぬという強迫観念に囚われている。君の属性と矛盾する論理を聞かアクションを目撃した時、君はそのアクションや論理を止めるか正すよう試みねばならない。止めようと試みないか止める試みに失敗した場合(GMが判断する)、君は1時間の間怯え状態になる。

【感傷的】：君は感傷的であり、無関係な時に昔日へと思いを馳せることがある。君は不意打ちを避ける為の〈知覚〉判定と罾や災害を避ける為の反応セーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。

【虚栄心】：君は自分がどう見られているかについて感受性が強い。君が【魅力】に基づく対抗判定に失敗した時、君は24時間の間あらゆる【魅力】に基づく判定に-2のペナルティを受ける。

【高慢】：君は爵位、権力、あるいは名誉に挑むことに耐えられない。誰かが君を脅かすか、訴えるか、あるいは挑戦した時、君はそのクリーチャーに謝罪されるまでそのクリーチャーに関する〈交渉〉判定と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを受ける。

【強欲】：深い突発的な欲望が君を襲う。金銭的な宝物を分配するに際し、君は相棒たちよりも多く分前を貰わない限り嫉妬といった悪感情で満たされる。宝物が分配される時、他のどの仲間の配分よりも最低でも10%多く受け取れない場合、君は仲間に対して友好的な態度を取れない。君は苛々し、次の1週間援護アクションが行えない。

【猜疑心】：君は自分の能力を信頼していないか、他人に多くを依存している。技能か能力値判定に失敗した時、君は次の1時間の間その技能か能力値判定の種類に-4のペナルティを受ける。

【神経質】：君の計画と準備は全てにおいて細部に渡り、計画から外れた時に機転が利かない。君は修得していない技能の技能判定に-2のペナルティを受ける。

【力の飢え】：君は権力に憑かれている。その効果を作ったクリーチャーが富か権力を約束する場合、君は(魅惑)か(強制)効果に対するセーヴィング・スローに-2のペナルティを受ける。

【熱意】：君は熱狂的な信念を持ち、理屈を超えて感情に支配される。君とは違う宗教を崇拝しているのを君が知っているクリーチャーを攻撃する時、君は最初の攻撃ロールに-5のペナルティとそのダメージ・ロールに+2の特徴ボーナスを受ける。

【偏狭】：君は1つの見方しかしない：正しい見方だ。君とは宗教あるいは属性が異なるあらゆるクリーチャーに対する〈交渉〉判定と〈真意看破〉判定に-2のペナルティを受ける。

【妄想狂】：君はいつも誰かあるいは何かを君を捕まえようと手ぐすね引いていると信じているため、本当に誰かを信用するのは難しい。君を補助する為に何らかの種類の援護アクションを試みる者は通常の難易度10の判定の代わりに難易度15の判定に成功しなければならない。



### 物語特技 Story Feats

物語特技は君の人生を変えるような目的——しばしば全てを費やすような——を表す。それぞれの物語特技にはきっかけとなる事件（キャンペーン中の出来事か君の背景のいずれかからもたらされる）、直ちに得られる利益、目的、目的を達成した後の利益がまとめられている。

物語特技には（物語）キーワードがつけられている。それぞれの特技には少なくとも2つの満たすべき前提条件があり、プレイ中に適合する条件かその特技に合う背景を表している（訳注：一部背景を前提条件としないものがある）。君はいずれか一つの前提条件を満たすだけでよい。新しい特技を得る際、君は物語特技を得ることができるが、一度に完了していない物語特技を1つだけ取得することができる。物語特技はPC用に作られたものだが、NPCやモンスターであっても取得することができる。

一般的な特技と異なり、物語特技は漠然とした前提条件があり、君はGMとやりとりをした後にこれらを選択しなければならない。GMはキャンペーンの大筋の中に物語特技を織り込み、必要があればキャンペーンの長期間の目的と君の背景の特定の部分を噛み合うように調整しさえしなければならぬ。物語特技は選択した事による純粋なデータの利益以上に、キャンペーンの筋書きの中に有機的に機能しなければならない。

前提条件同様、物語特技の達成条件にはGMの調整が必要となり得る。キャンペーンのイベントがその物語特技でほのめかされた物語を解決できずともない場合、GMは君が獲得できるものに目的をずらすことを考えるべきだ。意味のある物語の軸を組み上げることは、特技の文言を厳守するよりもずっと重要なのだ。

物語特技は君の動機とキャラクターの成長の両方を表現するため、GMはこの特技に関連する要素を継続中のキャンペーンに組み込む努力をしなければならない。悪役や憎々しいクリーチャーの登場といった直接の要素もあえるし、失われた関係者の行く末に関する噂やPCの技術に対する努力に印象づけられたNPCといった間接的な要素もあり得る。大ざっぱなやり方でお薦めなのは、3もしくは5セッションごとに、それぞれのPCに物語特技の一覧をつくることだ。

多くの場合、仲間達は物語特技の完遂に協力することができる。GMが望む場合、君が自身の物語特技に関係した任務や衝突で主導権を取らない場合には、物語特技を完了するのに追加の目標を完遂する必要があるとしてもいいし、完全に完遂できなかったとさえるかもしれない。

### 共通ルール Common Rules

多くの物語特技には、その前提条件や完遂条件に共通の用語を使用している。以下の用語は物語特技で使用されると特別な意味を持つ。

**適切な数**：個々のCRの合計が20までか合計が君のキャラクター・レベルの5倍まで（いずれか大きい方）のクリーチャーである。例えば、君が6レベルなら、適切なクリーチャーの数はCR合計30となる。この計算は君の現在のキャラクター・レベルを基準に計算するものであり、物語特技を選択した際のレベルを基準とするわけではない。あまりにも簡単な挑戦（君のキャラクター・レベルよりも3以上低いCRを持つ遭遇）は、状況が扱うにはあまりにも難しいものとなる場合を除いては考慮されない。

**脅威となる敵**：これはCR合計が10もしくは君のキャラクター・レベル+3（いずれか高い方）となる敵もしくは敵の集団である。これが特定の個体に言及する場合、敵のCRは特技を取得したときに決定されるが、敵は君と同じように力を得ていく。別のやり方では、君の現在のレベルを参照してもよい。一般的に繰り返し登場する敵は、君が1~2レベル得る

毎にCRを1だけ強化する。

**キャラクターのレベル**：通常、これは君の実際のキャラクター・レベルである。君がキャラクター・レベルよりもCRを参照した方がいいクリーチャー（例えば1HD以上を持つほとんどのモンスター）であれば、キャラクター・レベルの代わりに算出されたCRを使用すること。

**徹底的に打ち負かす**：君はクリーチャーを殺す、意識不明に追いやる、牢獄に捕らえる原因を作るなど、何らかの方法で敵を圧倒する。他の者が最後の1撃を喰らわせたとしても、君はこの敵を倒す衝突において重要な参加者でなければならない。単に敵を逃がしたことが条件を満たすかどうかはGM次第である。通常、実際にほとんど傷を負わせていないにもかかわらず敵が逃亡した場合、徹底的に打ち負かす条件を満たしたとは言えない。

**殺す**：敵を殺すという行為には、殺す、破壊する、石に変える、アビスへと追放する、その他強力な魔法によってのみ解き放つことができるようなやり方で敵を除外することが含まれる。特記なき場合、君はクリーチャーを殺す際、最後の1撃を君自身が行わなければならない。

**妨害**：敵を打ち倒すこととは異なり、敵を妨害するとはその計画を実際に、本質的に恒久的なやり方で邪魔をすることが含まれる。権力者を退位させたり、神官の寺院を破壊したり、ソーサラーをヘルの奥深くに追放したりといったことは全て妨害に当てはまる。例えその敗北を生き延びて前より強力になって返ってきたとしても、君は敵を妨害したことによって得られた利益を保持したままである。君はその行動が物語特技を満たすために行われる行動において、妨害されている敵につながる出来事における重要な参加者でなければならない。

### 物語特技と累積 Story Feats and Stacking

ほとんどの物語特技のボーナスは無形であり、他のほとんどのボーナスとも累積する。しかし、君が複数の物語特技を取得した場合、これらの無形ボーナスは互いに累積しない。例えば、2つの物語特技がセーヴィング・スローにボーナスを与えた場合、君はより高いものだけを得る。

### 《一步先の狂気》(物語) Glimpse Beyond

君は現実の縁にある狂気を垣間見た。

**前提**：君は君のレベル+4より大きなCRを持つアンデッド、異形、あるいは悪の来訪者に会ったことがなければならない。あるいは死者の中で育ったもしくは死者の背景を持っていなければならない。

**利益**：君は異形の脆弱性や能力を識別するための〈知識：ダンジョン探検〉判定、悪の来訪者の脆弱性や能力を識別するための〈知識：次元界〉判定、およびアンデッドの脆弱性や能力を識別するための〈知識：宗教〉判定に+2のボーナスを得る。これらの〈知識〉技能に10ランク以上を割り振っているなら、このボーナスは該当する技能に+4のボーナスを得る。さらに、君は【恐怖】効果に対して+2のボーナスを得る。

**目的**：アンデッド、異形、あるいは悪の来訪者に殺されるか、彼らに与えられた狂気（GMによって決定される）に身を委ねる。このことは君の精神に永続的な印を残す。

**目的達成による利益**：君の心を読んだ正気のクリーチャーは1d6ポイントの【判断力】ダメージを受ける（難易度10+君のレベルの1/2+君の【魅力】修正値の意志セーブに成功すれば無効）。さらに君の【知力】、【判断力】、【魅力】に対するいかなる能力値ダメージ、能力値吸収、ペナルティも半減される（最低1）。君は意志セーヴィング・スローに-2のペナルティ

を被る。[精神作用] 効果に対するセーブをロールする際、君は2回ロールしてよい結果を選択する。

### 《忌まわしきもの》(物語) Accursed

まるで首に巻いた石臼のように、呪いは君の魂に重くのしかかっている。

**前提:** 君は試練や同種の大いなる偉業によってのみ取り去ることのできる呪いを背負っていなければならない。あるいは呪われた出生の背景を持っていなければならない。

**利益:** 君は5 + 君のキャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得る。この呪いは全ての呪文に効果を及ぼす。ほとんどの呪文抵抗と異なり自発的に効果を弱めることはできないが、君自身の呪文や魔法のアイテムは自動的に君に効果を及ぼす。

**目的:** 君の呪いが取り除かれるか、君の不浄なる血の穢れを払うこと（いずれの条件にせよ、呪いの本質に従い広い多様性があり、これはGMに一任される）。

**目的達成による利益:** 君は上述の呪文抵抗を失う。君は11 + 君のキャラクター・レベルに等しい呪文抵抗を得るが、この呪文抵抗は有害な死霊術、心術、変成術呪文および擬似呪文能力に対してのみ機能する——君のオーラはかつて君を呪おうとしたものに抵抗する。無害な呪文は君が望むと望まざるとに関わらず、この呪文抵抗を自動的に通過する。この呪文抵抗は自発的に効力を弱めることができる。

### 《失われた遺産》(物語) Lost Legacy

かつて君の家族に伝わっていたものは、再び君の手に返るだろう。

**前提:** 君の家系はもはや自らのものではない世襲制の称号や地位を主張していなければならない。もしくは没落した家族の背景を持っていなければならない。この特技の取得において、君はこの失われた家系の称号に関する知識を一切有していなくても構わない。

**利益:** 君は【魅力】基準の能力値判定及び技能判定に+1のボーナスを得る。

**目的:** 君の家系の失われた資格を取り戻す。これは君の手によるものでも君の家系の他の者の手によるものでもよい。この資格を獲得する過程において、君は君の生まれながらの権利を否定しようとする脅威となる敵を徹底的に打ち負かさなければならない。

**目的達成による利益:** 君は【判断力】能力値判定、【判断力】基準の技能判定、意志セービング・スローに+1のボーナスを得る。

**特殊:** 君が脅威となる敵を倒すことなくその地位をどうにか回復した場合でも、再び君の生まれながらの権利を奪おうとする、適切な脅威となる敵を倒すことで、後日この物語特技を達成することができる。

### 《恐れ知らずの熱狂》(物語) Fearless Zeal

君は望んで宗教に人生を投げ出す。

**前提:** 君は高位メンバーとして君の宗教の聖なる（あるいは不浄な）英雄として叙聖されなければならない。あるいは献身、布教者、もしくは負い目の背景を持たねばならない。このような栄光は一定以上の働きを示した者に与えられる通常の制約を超えたもので、クレリックもしくはパラディンである必要がある。

**利益:** 1日1回、君は攻撃ロール、術者レベル判定、セービング・スロー、

技能判定のいずれか1つに+2のボーナスを加えることができる。このボーナスを加えるかどうかはダイスをロールして成否が決まった後に決めることができるが、(ダメージのような)結果がロールされたり適用されたりする前でなければならない。レベルあるいはヒット・ダイスが10以上ならば、このボーナスは+4に増加する。

**目的:** 君の信仰の目的を完遂する中で死亡し、命を呼び戻される。君の信仰に影響を及ぼさない状況で死亡した場合、一切の利益を得られない。GMが認めるなら、代わりに君は死亡したままで、君の英雄的犠牲に靈感を受けた新しいPCを作成してもよい。

**目的達成による利益:** 君が死亡して復活したなら、君は生ける信仰の象徴となる。1日1回標準アクションとして、君の信仰に大いなる努力を共有するものに靈感を与えることで、1分の間攻撃ロールとセービング・スローに+2の士気ボーナスを与えることができる。これは[言語依存][精神作用]効果である。君が以前のキャラクターから靈感を受けた新しいキャラクターを作成する場合、新しいPCは能力値1つに+2のボーナスを得る。この能力値は既に種族ボーナスを得ているものであってはならない。新しいPCが前提条件を満たすなら、この特技を後で取得することができる。

### 《解放者》(物語) Liberator

拘束された時間は、永遠に君の魂に刻まれた。

**前提:** 君は少なくとも6ヶ月の間奴隷になったことがなければならない。あるいは投獄もしくは誘拐の背景を持っていなければならない。

**利益:** 君は虜囚や奴隷の解放を直接指導する行為において、攻撃ロール、武器ダメージ・ロール、技能判定に+1のボーナスを得る。

**目的:** 危険性の高い救出を通して、少なくとも奴隷200人を解放する（彼らを市場で購入するようなことは含まない）。

**目的達成による利益:** 君はその目的に専心することで他の人に靈感を与える能力を得る。20フィート以内の味方は、君と共に虜囚や奴隷を解放するために活動している限り、君が《解放者》特技で受けたボーナスを得る。さらに標準アクションとして、君は120フィート以内にいる奴隷やかつて奴隷だったものに靈感を与え、君のキャラクター・レベルの1/2に等しい一時的ヒット・ポイントと、セービング・スローに+1のボーナスを与えることができる。これらの利益は1時間の間持続し、与えられたクリーチャーはこの利益を1日に1回だけ得ることができる。これらは[精神作用]効果であり、靈感により授けられたボーナスは[言語依存]である。

### 《記念碑建造者》(物語) Monument Builder

君がインスピレーションを得た建造物は君の名前を永遠のものとするだろう。

**前提:** 〈知識：工学〉1ランク、君は少なくとも5,000gpの価値のある建造物を建てたことがなければならない。

**利益:** 君が建造計画を監督したり自分で建築する際、原材料の費用を10%削減する。君は〈知識：工学〉に+2のボーナスを得る。君が〈知識：工学〉に10ランク以上割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。

**目的:** 君にとって個人的に大きな意義を持つ、少なくとも100,000gpの価値のある建造物をデザインして建設する。例えば、君は古い寺院が破壊された場所に君の信仰する神の新しい寺院を建築するかもしれないし、宇

宙の秘密を解き明かすために、学生用の大学を建造するかもしれない。

**目的達成による利益:** 君の評判が知れ渡ったことで、過去及び今後君が建築した建造物の価値（これには目的を獲得するために建造した建物も含まれる）が10%増加する。さらに君が建築計画を監督する際、君や君に雇われたものは、与えられた期間に通常の仕事量の二倍を達成する。

## 《建国の祖》(物語) Nation Builder

この国は君を征服したものの、自らの領土を作り出したものと呼ぶ。

**前提:** 君は少なくとも100平方マイルの範囲を探検し、その所有権を主張したことがなければならない。

**利益:** 誰にも所有されていない自然や君自身の支配地域にいる際、君は〈隠密〉、〈生存〉、及び〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。もしそれらの技能の1つに10ランク以上を割り振っているなら、その技能に対するボーナスは+4に増加する。

**目的:** 君は少なくとも1,000平方マイルの範囲を探検し征服し、その過程で脅威となる敵を徹底的に打ち負かす。君は君自身の名前が君が直接報告した指導者の名前をその土地に主張しなければならず、この地を守るために拠点や要塞を建築しなければならない。

**目的達成による利益:** 君は君が所有権を持つ地域にいる間、イニシアチブ判定、攻撃ロール、セーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。

## 《最高傑作》(物語) Magnum Opus

君は本当の名作を作り出す術を探している。

**前提:** 少なくとも合計5,000gpの価値がある自ら作成した芸術品を、5つ以上売却したことがあるか、50人以上の聴衆の前で〈芸能〉判定を行い素晴らしい上演（あるいはそれ以上）を少なくとも5回行ったことがなければならない。もしくは巨匠の背景を持っていないなければならない。

**利益:** 〈製作〉もしくは〈芸能〉技能の分野から1つを選択する。この技能で出目10を選択する際にはいつでも、ダイスの出目が15であるかのように扱う。

**目的:** 自分の手で作成した芸術品1つを最低でも25,000gpで売却するか、100人以上の聴衆の前で並外れた上演（もしくはそれ以上）を少なくとも10回行うか、最低でも100,000人の国もしくは都市の為政者を芸術的な後援者として勝ち取る。それぞれの場合においても、君は上記で選択した技能を使用して達成しなければならない。

**目的達成による利益:** 君は選択した技能の技能判定に+5のボーナスを得る。さらに少なくとも1ランク持つ全ての〈製作〉及び〈芸能〉判定に+2のボーナスを得る。

## 《死神の拒絶》(物語) Deny the Reaper

助けられなかった命が、君の最後の呼吸まで君と共にある。

**前提:** 君は戦場で近い仲間の死——その死は出血や止血の失敗、継続毒ダメージなどに起因する、避けられるはずのものだった——を目撃したことがなければならない。あるいは家族の死もしくは戦争の背景を持っていないなければならない。

**利益:** 君は〈治療〉判定に+2のボーナスを得る。〈治療〉に10ランク以上を割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。君は移動

アクションで応急処置を行うことができ、治療道具がなくても命に関わる傷の手当てをする際にペナルティを受けない。

**目的:** 仲間を死から呼び戻す。これにはプレス・オヴ・ライフやリインカーネイトが含まれる。

**目的達成による利益:** 君と君から10フィート以内にいる仲間は、[即死]効果に対するセーブに+2のボーナスを得る。さらに1日1回、君は5レベル以上の召喚術（治療）呪文をプレス・オヴ・ライフに任意に変換することができる。

## 《死の理由》(物語) Arisen

死線をくぐったことで君は命とのつながりを強めた。しかしその理由を知らねばならないという思いが君に満たされている。

**前提:** 君は殺害の憂き目に遭い、死から舞い戻ってきたことがなければならない。あるいは、死の淵もしくは呪われた出生の背景を持っていないなければならない。

**利益:** 君は4+【耐久力】値以上の負のヒット・ポイントまで死亡しない。1日に1回標準アクションとして、君は一人で意志力を維持し、ヒット・ダイス毎に1時的ヒット・ポイントを得ることができる。この一時的ヒット・ポイントは10分間持続する。

**通常:** 君は負のヒット・ポイントが自身の【耐久力】値以上の値になると死亡する。

**目的:** 君が直接神格ないしその使者に会い、その言葉を聞く。もし君が神格のパンテオンを信奉しているなら、パンテオンの一員と直接会いその言葉を聞かなければならない——この場合、使者では条件を満たさない。特定の神格を信奉していないなら、君はGMの選択する適切な存在の声を聞かなければならない。

**目的達成による利益:** 君は[即死]効果および[恐怖]効果に対するセーヴィング・スローに+2のボーナスを得る。加えて、君に向けて発動された召喚術（治療）呪文の術者レベルは、君個人に対する効果を決定する目的において1だけ増加する。

## 《宿敵》(物語) Nemesis

かつての敵は君を滅ぼす術を探している。

**前提:** 君に大きな傷を負わせたいと願う敵が少なくとも1体いなければならない。複数の敵がいる場合、GMは特定の敵を秘密にしているもしいし、その敵の多くが君に対して共に行動するとしてもよい。君の宿敵がすでに脅威となる敵ではない場合、脅威となる敵となるように強化するか、より高い脅威度を持つように他のものを仲間とすること。

**利益:** 宿敵を持つことで、君は訓練に卓越する。適性クラスの新しいレベルを得るたびに（これにはこの特技を選択した時に取得したレベルも含まれる）、君は1つではなく2つの利益を得る。たとえ他の選択肢を使用できるとしても、利益の1つはボーナス・ヒット・ポイントもしくはボーナス技能ポイントでなければならない。

**目的:** 宿敵を倒す。君が直接行動して宿敵の死の原因となることには、たとえ止めとなる攻撃を見舞わない場合であっても構わないが、君が関わることなく他人が宿敵を殺すことは数えられない。

**目的達成による利益:** 君は選択した能力値1つに+2の体得ボーナスを

得る。さらに、君はこの特技を取得する前に得ていた適性クラスのレベルごとに追加の適性クラスの利益を得る。

**特殊:** 君の計画を打ち砕くことは、君の宿敵にとって何よりの目標となる。君の宿敵は君に対する攻撃ロールとダメージ・ロールに+2のボーナスを得る。君が手に入れようとするものはなんであれ、宿敵は破壊する方法を探し求める。

### 《贖罪》(物語) Redemption

過去の失敗が何度も思い出され、君にぶつかる。

**前提:** 君は規約のようなものを持つクラスで、品行の規約を破ってクラス特徴を失ったことがなければならない。あるいは没落した家族の背景を持っていなければならない。

**利益:** 割り込みアクションとして、君は技能判定、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定の結果に+1のボーナスを加える事ができる。この能力を使用すると、君は1分間怯え状態になる。君は結果が明らかになる前に使用するかどうかを決めなければならない。

**目的:** 失われたクラス特徴を取り戻し、君の価値を認めさせるための試練を完遂する。この試練を完遂する中で、君は脅威となる敵を徹底的に打ち負かさなければならない。この試練は君のクラス能力を失わせた破戒か、屈辱に関係した形式のもでなければならない。

**目的達成による利益:** 君は1日1回、失敗したセーヴィング・スローを再ロールする能力を得る。二回目の結果が悪かったとしても、それを使用しなければならない。

### 《真実の愛》(物語) True Love

君は愛を見つけた。残酷な運命により拒絶されただけだ。

**前提:** 君は君と一緒にいられない相手と恋に落ちるか、現在恋人がいるかでなければならない。もしくは現在の恋人、愛故に、あるいは恋人の背景を持っていなければならない。可能な限り複雑な要因には距離、別の相手との恋、報われない感情、禁じられた関係などが含まれる。

**利益:** 君が発動する「感情」の補足説明を持つ呪文及び擬似呪文能力のセーヴ難易度と術者レベルに1を加える。さらに、君は〈真意看破〉判定に+2のボーナスを得る。君が〈真意看破〉に10ランク以上割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。

**目的:** (正式に結婚できないにせよ) 真の愛を貫く方法を見つける。

**目的達成による利益:** 君を待つ恋人がいると知ること、君は靈感を得る。君はヒット・ポイントが総計の1/4以下になると(一時的ヒット・ポイントは含まない)、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、技能判定に+2のボーナスを得る。死を含む何らかの理由でこの真の愛を伴う関係が終わると、この目標達成による利益は失われる。

**特殊:** GMが望むなら、この特技を選択した際に君が指定したもの以外の相手に真実の愛を見出してもよい。その場合、当初君が選んだ愛は君にとってまずいものであったが、このことは君にとって本当の愛に気付いた時のみ明らかになる。

### 《戦場の癒やし手》(物語) Battlefield Healer

最悪の戦場でさえ、君は仲間を救うために命を懸ける。

**前提:** 君は機会攻撃を受けた後に召喚術(治療)呪文の発動に成功しなければならない。あるいは闘争、牧師、もしくは呪文による治療の背景を持っていなければならない。

**利益:** ダメージを受けた事による精神集中判定の試み(継続ダメージによるものも含まれる)において、精神集中判定の難易度を決定する目的において君のダメージを50%軽減する。

**目的:** 時間をかけて、仲間に召喚術(治療)呪文を発動するために、少なくとも20回の機会攻撃を誘発する。これらの呪文が発動したかどうかに関わらずカウントする。

**目的達成による利益:** 君はダメージを受けた事による召喚術(治療)呪文の精神集中判定に自動的に成功する。

### 《恥辱》(物語) Shamed

君は過去の屈辱を、今日まで幾度となく思い出す。

**前提:** 君は公式の場で恥をかいたことがなければならない。あるいは庶子の背景を持っていなければならない。この恥辱が君個人の名声や社会的地位を特別傷つける原因でない場合、この特技の前提条件を満たすことはできない。この屈辱は不当なものである必要はない。

**利益:** 観察されることで、君の技術は高まった。君が衝突の中にいて、その衝突に参加していない人に見られている場合、君は攻撃ロールと技能判定に+1のボーナスを得る。

**目的:** 2つの内、一方の目的を達成すればよい。一つ目は、一般社会に君の優位性を明示するやり方であり、適切な敵を妨害することである。二つ目は、君の価値を別の方法、例えば称号を得たりある地域の選ばれた英雄になつたりするといった方法で示すことである。

**目的達成による利益:** 君が新しく作り出した信用は、君にキャラクター・レベルに等しい一時的ヒット・ポイントを与える。この一時的ヒット・ポイントは失われるまで持続し、自然治療が得られるほど十分な長さの休息を取ると回復する(実際に自然治療したかどうかは関係ない)。

### 《チャンピオン》(物語) Champion

君は戦い1つを通して、その力を示さねばならない。

**前提:** 君は他人の力を借りることなく、試練を1つ克服しなければならない。もしくは、祖霊の英雄、民の英雄、競技での優勝、もしくは拳闘士の背景を持っていなければならない。

**利益:** 即行アクションとして、君は50フィート以内において視線の通る敵1体に戦闘の挑戦を宣言することができる。そのようにするなら、君はその敵の機会攻撃範囲に他に誰もいない限りその敵に対して攻撃ロールに+1のボーナスとアーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。この効果は1回の戦闘が終了するまで続く。他の参加者が君や敵を攻撃したなら、挑戦は終了し、君は1ラウンドの間攻撃ロールとアーマー・クラスに-2のペナルティを被る。君は回数無制限で戦闘の挑戦を一度に1回ずつ使用することができるが、一度ある敵に宣言すると、同じ敵には24時間が経過するまで宣言することはできない。

**目的:** 1回の戦闘で適切な回数の敵を挑戦中に倒す。それぞれの戦闘は他のクリーチャーにより妨害されてはならず、その敵が君の戦闘の前に既に十分に傷ついていたり能力が低下してはならない。

**目的達成による利益:** 1回の戦闘におけるボーナスが+2に増加する。さらに、挑戦した敵に対して確定したクリティカル・ヒットは、追加で1d6ポイントのダメージを与える。

## 《敵殺し》(物語) Foeslayer

敵により培われた辛苦は、その血でのみ雪がれる。

**前提:** 君は特定の人型生物もしくは人怪の集団1つに敗れ、少なくとも財産の半分を奪われたことがなければならない。あるいは目には目を、忌まわしき敵、侵略者、報復の背景がなければならない。この集団はドゥエルガルのような特定の種族でもよいし、(ゴブリン類)のような広範な集団でもよい。GMの選択によっては、君は代わりに特定の国や居住区、部族に住むものを選択してもよい。

**利益:** 選択した集団に対して君が使用した呪文もしくは能力のセーブ難易度は1だけ増加する。また、集団に属するものからの攻撃に対して、アーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。

**目的:** 障害となる敵を適切な数だけ殺す。

**目的達成による利益:** 選択した種族(訳注:おそらく集団の誤記)のものに対して行う攻撃に《クリティカル強化》特技の利益を得る。この敵に対するアーマー・クラスへの回避ボーナスは、+2に増加する。

## 《伝説の盗賊》(物語) Thief of Legend

単なる強盗ではなく、君は伝説的な水準の犯罪を約束することを熟望する。

**前提:** 君は捕まることなく少なくとも1,000gpの価値のある財宝を盗んだことがあり、かつそれらの盗んだものから少なくとも500gpの価値がある記念品を保持していなければならない。あるいは強欲の背景を持っていなければならない。

**利益:** 1日1回、鍵を開けるための〈装置無力化〉判定もしくはスリをするための〈手先の早業〉判定を試みる際、君は2回ロールしてより良い結果を選択することができる。

**目的:** 有名で警備のしっかりした、少なくとも50,000gpの価値がある財宝を盗む。君が関わった形跡を残してはならない。財宝は少なくとも8つの罠と脅威となる敵の組み合わせにより守られていなければならない。護衛を打ち倒す必要はなく、単に通過すればよい。君はその財宝を持ち続ける必要はなく、後でその盗みを自慢してもよい。

**目的達成による利益:** 君は罠を反動的に解除する能力を得る。罠を起動させた時、罠の機能に割り込んで、-5のペナルティを受けて〈装置無力化〉判定を試みることができる。成功すればその罠はその機能を保ったままだが、効率的に起動を抑制することができる。君はこの能力を1日に3+君の【知力】修正値に等しい回数だけ使用することができる。罠はその機能を保ったままであるため、ただちに後退したりその他始めに行ったような行為を繰り返さないようにしなければ、再び起動する可能性がある。

## 《不浄》(物語) Damned

人生の初めより、君は力の探求に全てを投げ打つよう定められた。

**前提:** 君は脅威となる敵として相応しい悪属性の来訪者1体と友好的な契約を結ばなければならない。あるいは地獄の者もしくは奈落の者といった、フィードと関わりのあるソーサラーの血脈を持つか、フィードの直接の子孫(ティーフリングやハーフフィードなど)か、あるいは不浄な存在に育てられたもしくは不浄な存在の背景を持っていなければならない。

い。

**利益:** 君は悪属性の来訪者に効果を及ぼす【魅力】基準の判定に+2のボーナスと、この種類のクリーチャーに対して使用する呪文及び擬似呪文能力の難易度に+1のボーナスを得る。君は善属性の来訪者に対する【魅力】基準の判定に-2のペナルティを被る。

**目的:** 悪の来訪者と君の魂の交換に成功する。

**目的達成による利益:** 君は選択した能力値1つに+2の強化ボーナスを得る。この強化ボーナスは神格による直接の介入によって解呪することも取り除くこともできず、超常能力として扱われる。さらに、君は善属性の来訪者に対する術者レベル判定(解呪判定や呪文抵抗を貫く際の判定も含む)に+2のボーナスを得る。君がこの同意の効果の元で死亡したなら、君は悪の来訪者が同意しなければ死から蘇ることはできない。君が魂の交換における取り決めを破った場合、直ちにそして永続的にこの目的完遂による利益を失う。しかしそのような場合でも、君はこの特技の基本利益は保持したままである。

## 《報復》(物語) Vengeance

愛していた人々の仇を討たねばならない。それは君を素晴らしい行為に追いやる。

**前提:** 君は近い家族の一員や他の愛するものを、特定の脅威となる敵もしくはその敵の部下によって殺されなければならない。もしくは侵略者あるいは報復の背景を持っていなければならない。

**利益:** 君は選択した敵やその敵の部下だと分かっている相手に対して行うセーヴィング・スロー、攻撃ロール、武器ダメージ・ロールに+1のボーナスを得る。

**目的:** 選択した敵を打ち倒す。

**目的達成による利益:** 君は全てのセーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。このボーナスは(生きているならば)君の敵とその部下に対するこの特技のボーナスと累積する。

## 《魔術の探求》(物語) Eldritch Researcher

君は魔法のエネルギーの新しい使い方を探している。

**前提:** 君は新しい呪文を作成したことがなければならない。あるいは君はアイテムが呼んだ魔力の背景を持っていなければならない。

**利益:** 君が作成した呪文を発動する際、君の術者レベルに1を加える。さらに、君は〈呪文学〉判定に+2のボーナスを得る。君が〈呪文学〉に10ランク以上割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。

**目的:** 6レベル以上の新しい呪文を作り出す。

**目的達成による利益:** 君が作り出した呪文のセーブ難易度は、君が発動する際1だけ増加する。さらに、自分で作り出した呪文に呪文修正特技を適用する際、合計レベル調整値を1だけ軽減する。君はこの方法で、呪文の元々のレベルより低くするように呪文修正特技のコストを削減することはできない。

**特殊:** この特技の利益を得るために自分で作り出した呪文は本当に小説のような呪文でなければならない。オリジナルから少しかだけ変化されたような呪文(例えば、ファイアーボールと比較した場合のディレイド・プラス

ト・ファイアーボール) は利益を得ることはない。アルケミストは、処方とエキスが呪文であるかのようにこの特技の利益を得ることができる。

### 《町の管理者》(物語) Town Tamer

この町には掃除が必要だ。君はそれをするただ一人の人間だ。

**前提:** 君は〈威圧〉に5ランクを割り振り、特定の街をきれいにするという個人的な動機(古い友人に頼まれたとか、居住地を探しているなど)がなければならない。あるいは君は賞金稼ぎもしくは民の英雄の背景を持っていなければならない。

**利益:** 特定の居住地を1つ選ぶ。君が選択した居住地にいる間、君に対して行う〈威圧〉の難易度は10だけ増加する。君は選択した居住区において、犯罪者や無法者のような望ましくない存在に対して、攻撃ロールに+1のボーナスとアーマー・クラスに+1の回避ボーナスを得る。

**目的:** 選択した居住地にいて君のキャラクター・レベル以上のCRを持つ厄介者を10人以上打ち倒す。加えてその過程でひどい犯罪の兆候を一扫するか、その他通りをきれいにする。

**目的達成による利益:** 君は望むだけ新しい居住地を指名する能力を得る。居住区を選択するには、まず始めにその地に少なくとも1週間の間住まなければならない。さらに、君は選択した居住区にいる間イニシアチブ判定に+2のボーナスと、セーヴィング・スローに+1のボーナスを得る。

### 《無垢なる血》(物語) Innocent Blood

この世界に住む哀れな者達は、その死をもって君の栄光への道を開く。

**前提:** 君は少なくとも50体の知性ある非戦闘員を殺さなければならない。それは個人的な利益のためかもしれないし、何の理由もないのかもしれない。もしくは血の渇き、最初の殺人、あるいは殺しの背景を持っていなければならない。

**利益:** 君は〈威圧〉判定に+2のボーナスを得る。君が〈威圧〉に10ランク以上を割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。君が知性あるクリーチャーを殺すたび、君は1分の間攻撃ロールと術者レベル判定に+1のボーナスを得る(このボーナスはそれ自身と累積しない)。

**目的:** 少なくとも200体以上の知性ある非戦闘員を殺す。その後、君の犯罪を裁くためか君の地位を奪うために君を探しに来た、脅威となる敵を殺す。

**目的達成による利益:** 君に攻撃される際や君の能力に対するセーブを行う際、および君を目標にする技能判定を解決する際、怯え状態のクリーチャーは通常のペナルティの2倍を被る。

### 《野生の心》(物語) Feral Heart

胸の中の獣は野生の獣の心だ。

**前提:** 君は衝撃的な出来事を通して野性に返ったことがあるか、自然の中で長期間を過ごしたことがなければならない。あるいは獣に育てられたの背景を持っていなければならない。

**利益:** (ヒロイズムもしくはバーバリアンの激怒クラス特徴などで)【筋力】もしくは攻撃ロールに士気ボーナスを得ているときはいつでも、君は【筋力】もしくは【敏捷力】基準の能力値判定及び技能判定に+2のボーナスと、反応セーブに+1のボーナスを得る。この効果は士気ボーナス効果が終了するまで持続する。

**目的:** 文明社会の人から求婚されて結婚するか、その他の信頼し合った人間関係を結ぶ。この関係は愛によって築かれたものでなければならず、金銭や強制によるものであってはならない。

**目的達成による利益:** 過労状態、疲労状態、怯え状態、および不調状態のペナルティを、最初に効果を受けてから1ラウンドの間遅らせる。問題となっている状態に既になっていて再度受けた場合、この特技は一切の利益を提供しない。ペナルティを無視するものの、君は依然としてその状態である。例えば、君がこの特技の利益を受けている間に再度怯え状態になった場合、君は通常通り恐れ状態になる。

### 《要塞》(物語) Stronghold

君は岩に対する水のように、敵を打ち払うことのできる要塞を作る場所を探している。

**前提:** 君は《統率力》特技を持ち、少なくとも戦闘のできる従者(ファイターやレンジャーなど)10人を率いていなければならない。

**利益:** 君は部下に戦いの命令を下すために移動アクションを費やすことで、60フィート以内にいる君の命令下にあるクリーチャーに、攻撃ロールに+1の士気ボーナス、またはアーマー・クラスに+1の回避ボーナス、または一種類のセーヴィング・スローに+1のボーナスのうちどれか1つ(君が選択する)を与えることができる。全てのクリーチャーは同じ利益を得なければならない。君は君の命令下にいない仲間にこの利益を与えることはできない。これは[言語依存、精神作用]効果である。

**目的:** 少なくとも兵200人の軍隊を収容できる要塞を建設するか奪う。そしてそこに少なくとも100人の戦士(あるいは同等のもの)を、君の命令の下に配置する。君は少なくとも6ヶ月は包囲線を生き残れるだけの食料と水を提供しなければならず、兵士達に支払うために少なくとも6ヶ月分の費用を支払わねばならない。

**目的達成による利益:** 君の戦闘中の命令のボーナスが+2に増加し、その間合いが120フィートに伸びる。さらに、君は自分の部下に2つの異なる命令を与えることができるようになる。例えば、弓兵には攻撃ロールに+2を与えながら、前線にはアーマー・クラスに+2のボーナスを与えることができる。

### 《預言者》(物語) Prophet

真実は明かされる。君はそれを伝えるものとして選ばれた。

**前提:** 信仰呪文を発動できること。さらに君は神格(あるいは他の適切な超常的な存在)から幻視を送られなければならない。あるいは(信仰呪文を発動できることに加えて)神による印の背景を持っていなければならない。

**利益:** 君が悪でなく悪でない神格を信仰している場合、仲間に利益を与える呪文を発動する際、君は呪文レベルごとに1ラウンドの間、アーマー・クラスに+1の浄清ボーナスを得る。君が悪もしくは悪の神格を信仰している場合、敵に害を与える呪文を発動する際、君は呪文レベルごとに1ラウンドの間、アーマー・クラスに+1の不浄ボーナスを得る。自分自身に呪文を発動する場合には、仲間に効果を及ぼしているとは見なされない。

**目的:** 適切な数のクリーチャーを君の神格の信者に加える。

**目的達成による利益:** 仲間に利益を及ぼしたり敵に害を及ぼす呪文を発動

する際のアーマー・クラスへのボーナスが+2に増加する。更にこのボーナスは同じ持続時間の間、セーヴィング・スローにも適用される。

### 《忘れられた過去》(物語) Forgotten Past

君の中核をなす過去の出来事は、君の記憶から失われている。

**前提:** 君は永続的な記憶喪失をわずらっていないなければならない。もしくは転生の背景を持っていないなければならない。

**利益:** 君に効果を及ぼす〔精神作用〕呪文の持続時間は(例えそれが有益なものであっても)半分になる(最低1ラウンド)。君は知識欲があるため、〈知覚〉判定に+2のボーナスを得る。君が〈知覚〉に10ランク以上を割り振っているなら、このボーナスは+4に増加する。

**目的:** 君の失われた記憶の大部分を取り戻す。実現方法は様々である。ウィッシュや、神聖な存在の助力、過去生の追体験、あるいは記憶喪失を引き起こした状況に出会うことなどが必要かもしれない。この過程には脅威となる敵との遭遇が含まれていなければならない。しかし可能なら直接衝突以外の方法であってもよい。

**目的達成による利益:** [精神作用] 効果に対してセーヴィング・スローを試みるとき、ダイスを2回ロールしてよい結果を選択する。

**特殊:** ウィッシュやミラクルよりも重要でない方法で記憶を取り戻した場合、必要条件を満たしたとは見なさない。

### 《忘れられない人》(物語) Unforgotten

君は大切な人を探している——失踪したが、君は死んではいないと願っている。

**前提:** 君は旅から帰ってこないか捕えられたか、あるいはほとんど痕跡を残さず消えてしまった、近い関係者、配偶者、その他心の中で大切に思っている相手がいないなければならない。あるいは大災害の背景を持っていないなければならない。

**利益:** 君の断固たる決意は君が受ける非致傷ダメージをなんでもあれ1ポイント軽減する(最小でも1ポイントの非致傷ダメージは受ける)。また、君は意志セーブに+1のボーナスを得る。

**目的:** 失踪した愛する人を生きている姿で見つける。その過程で、君たちを離れ離れにしていた、脅威となる敵を徹底的に打ち負かさなければならない。

**目的達成による利益:** 君はこの特技で得ていた意志セーブに対する+1ボーナスを、全てのセーヴィング・スローに対する+1ボーナスとして置き換える。君が愛する人が死んでいると知ったなら、君はその身体を持ちかえり、可能なら魂を適切な休息に導くまでこの特技の利益を全て失う。身体を休息させることで、この目標達成による利益を回復するが、非致傷ダメージを減少させる能力を回復することはない。

## 休息期間 Downtime

多くのキャンペーンでは、冒険のあとに街に戻ることは君のキャラクターの活動の小康状態である。君は戦利品を売り、ポーションを買い、ウィザードのはいくつかのスクロールを記述するためにぶらつくだろうしかしながら、君がより冒険の間に街でできることが多くある——君のキャラクターは軍事学校で訓練し、ギルドを始め、寺院を建造し、新しいペットを訓練したいと思うかもしれない。通常、君のキャラクターが何がした以下について説明することができ、それにどれくらいの時間がかかるべきかについて交渉することができるように君と他の PC は GM の注意を争わなければならない。ここで提示してあるルールは、君が休息期間の日にするのできることを明らかにし君の計画にとりかかることができる。

たとえ君が追加の金を取るか、ビジネスのオーナーとして街で権力を乱用するためにルールを使いたくないとしても、休息期間のシステムを使用することはキャンペーンとロールプレイングの利益がある。例えば、家を建設したり買ったりすることは、君は冒険の間に休むための快適な個人的な場所を得る。もう数個の部屋を加える事で、冒険をしているパーティのために家を作戦基地に簡単に変更することができる；君のテレポートの呪文の目的で「非常によく知られている」と数え、そこに君の神の祭壇を含むならば、ワード・オヴ・リコールのための目的地として使うことができる。

加えて、君にビジネスがあるならば、GM はそれと結び付くキャンペーンのイベントとストーリーの報酬を挿入することができる。ビジネスが最初の 1,000gp または最初の 100 ポイントの物資を稼ぐとき、君はストーリーの報酬として XP を得るかもしれない。君がレストランを所有しているならば、王は君の有名なスープのレシピについて帰化させるかもしれない、それを試すために訪問を手配されるかもしれない。酒場を持っている場合、君の運と成功が刺激することよ望んでいる若い冒険者のたまり場となる。いずれの場合も GM はこれらのイベントのために XP の代わりに君の影響力を与えるかもしれない。

当然のことながら、建造物または組織を持つことはそのリスクがある。君の敵は君の酒場を焼き払うか君の家を攻撃するかも知れない。君が盗賊ギルドを開始し、数か月間一度もいなければ、人柄の良いローグがギルドを買収し、君に対して敵意を抱かせるかもしれない。ドラゴンが町を攻撃するならば、君の家を破壊することができる。自身を共同体につき込むことは君がその一部であることを意味する——良かれ悪かれ。GM はキャンペーンを豊かにするためにその投資を使うのを忘れないでなければならぬ、君のキャラクターを攻撃する方法や暴力を使い冒険をさせるためではなく。

休息期間のシステムはプレイヤーの手で冒険外の仕事のために力と意思決定の多くを置くようになっている。読者が彼のキャラクターの休息期間の間にすることについての決定をしているプレイヤーであるとこれらのルールは仮定している。しかしキャンペーンとこのシステムを用いて可能であることの最終的な決定権は GM にある；これらのルールは単に重荷の多くを忙しい GM から取り去らい、冒険と他のキャンペーンの問題が生み出す仕事に取り組む多くの時間を与える。

### 概要 Overview

君がリファレンスをつける休息期間のルールの重要な部分は以下のとおりである：

- この項の至る所で使われている休息期間の用語の説明。
- 休息期間の資本、物資、影響力、労働力を稼ぐこと。
- 休息期間を使うための段階的順序。
- 君がこのシステムで行うことができる活動の種類。

- 部屋を構成し、ギルドホールや寺院のような建造物の素材や、見習いや衛兵のようなチームを募集する
- 建造物を構成する部屋と組織を構成するチームの例。
- 休息期間に起きる可能性のある肯定的なイベントと否定的なイベント。
- 休息期間の追跡シート。
- 休息期間の用語 Downtime Terminology

この項は休息期間のシステムのための基本的なゲーム用語を説明する。既存のキャラクター能力（技能判定やセーヴィング・スローなど）、通常の資源（金貨など）、休息期間に特有の新しい資源を使用する。一緒にこれらは仕事を達成することができる。

**建造物**：建造物は君が建造できるもしくは購入できる建造物であり、例えば、民家、宿屋、寺院などである。休息期間のシステムによって専門的な部屋から建造物を作ることができる。

**建築ポイント**：建築ポイント（BP）は王国構築のルールで使われる富と生産量の単位である。休息期間のシステムでは、通常 BP は使用しないが、王国構築のルールを使っているならば、君には休息期間の一部として BP を費やす方法があるかもしれない。BP は物資、影響力、労働力、名声のより大規模な組み合わせである。

**ビジネス**：ビジネスは君の一種類以上の資本をもたず建造物または組織であり、例えば、鍛冶屋の店や盗賊ギルドなどである。

**資本**：資本は君が休息期間の一部として使うことができる資本である。資本のいろいろな種類は、建築ポイント、gp、日数、物資、影響力、労働力、魔法力である。建造物を建設し、従者を募集し、特技を再訓練する様々な休息期間の活動に君は資本を使うことができる。状況またはイベントが君により多くの資本を失わせるならば、君の資本は 0 に減少する——負債を得ることはできない。

**日数**：休息期間は時間、分、ラウンドというよりはむしろ、日であるとされる。大部分の休息期間の活動は少なくとも活動で 1 日を過ごすことを君に要求している。

**従者**：従者は《統率力》の特技またはその他の方法から得られる一種の労働力である。従者は労働力のように使われることができるが、君に忠実であり、活動が完了するや否や去らないため、費やされることはない。詳細は、80 ページの従者の使用を参照せよ。

**物資**：物資は活動のために必要な物理的なアイテムを表し、恒久的な備品や消耗できるアイテムでさえある。宿屋を建設するために物資は、構築物、テーブルや椅子、君が売る予定のある食料や飲料である。君が建造物の基盤のために石、壁のための材木、メニューのための原料などの収集の経過を追う必要のないように、資本としての物資は抽象的な概念である。物資は天然資源（例えば、肥沃な土壌や泉など）を表すかもしれない、その場合はこれらのアイテムを特定の場所の方へ動かさない——代わりに君はそれらの資源の場所を得るための資本を使う。

**金貨**：例えば、モンスターから略奪したり、〈製作〉や〈芸能〉判定で生計を立てることなどから、君のキャラクターが持っている通常の金を金貨（もしくは gp）は構成している。多くの休息期間の活動は gp を費やすことを君の要求する。

**影響力**：影響力は居住地の他の人に君のための好意的に行わせるか、物事を達成するために技能を使う君の能力を表す（物理的な仕事を含む労働力とは対照的に）。これは商人に契約の条件を変えさせたり、政治家に君の願いを聞くことを説得することを含む。



**労働力**：労働力は仕事を達成するために労働者を利用することを表す。君がいない間、建造物を建設するために大工を雇うか、小売店経営者を脅迫するために強盗を雇ったり、君がアイテムを手で作ったり怪我を管理するのに役立つアシスタントを地用したり、君がいない間君のビジネスを運営するために従業員を雇うことをこれは含む。

**魔法力**：魔法力は君の自由な魔法のパワーを意味している。いくらかの活動で、例えば、スラムで病気の農民を治癒したり魔法の図書館を建設するようなことは、特に魔法力を費やすことを君に要求する。

**組織**：これが君が言うことをする人々の集まりである（例えばカルト、盗賊ギルド、傭兵の会社など）。組織は作戦基地を持ったり持たなかったりするかもしれない。専門チームから成り立つ都市式をいれることは休息期間のシステムでできる（90 ページの部屋とチームを参照せよ）。

## 資本を得る Gaining Capital

物資、影響力、労働力、魔法力は休息期間のシステムの背骨である。これらの種類の資本は多くの休息期間の活動を完了するために必要なものである。君は2つのうち1つの方法で資本を得ることができる；購入か、稼ぐか。

**資本の購入**：資本を得るもっとも簡単な方法は、材料を買い、人々を買収し、管理料金を払い、労働者を雇うなどによって購入することである。物資、影響力、労働力、魔法力はこの方法のために特定の gp の価値を持ち、以下の表の購入コストに記される。この種類の資本が1つ必要であれば、ちょうど+1 ソードを買うか、リームヴ・カースを発動するための術者を雇うことに君の gp がかかるように、それを得るために gp を費やすことができる。例えば、物資はそれぞれ 20gp の購入コストを持つ；君の酒場を修繕するために 5 ポイントの物資を費やすことが必要であれば、君は必要な物資を購入するために 100gp（5 × 20gp）を費やすことができる。資本の購入は早いが高価である。

**資本の収入**：多くの休息期間の活動、〈製作〉または〈職能〉技能で一般的な仕事をするか、宿または酒場を営々するために日々の利益を得るようなことは、資本を稼ぐことができる。資本を稼ぐことは魔法のアイテムを作成するためのアイテム作成特技を使うことを似ている：君はアイテムを作るための仕事をしなければならぬが、君は通常の半分の価格のみを支払う。休息期間の活動の説明にそれが資本を生み出すとあるならば、休息期間と gp の必須量にそれを費やすことによって君はその量の資本を稼ぐことができる；下記の表の収入コストの列にあるように、資本のための gp のコストは通常の半分である。例えば影響力はポイント毎に 15gp の収入コストがあるので、3 ポイントの影響を生み出すために町で社会的活動をしたならば、君は休息期間の日を使い、45gp（3 × 15gp）をそれらの 3 ポイントの影響を得るために費やさなければならない。資本を稼ぐことは長くかかるが、即金でそれを買うことよりは安い。君が稼ぐとすぐに代金を支払うならば、君の背板資本の経過を追うことは簡単である；さもなければ、君もまだ持っていない資本を追跡する必要がある（まだ gp を打金として払っていないので）。

### 資本価値

資本	購入コスト	収入コスト
物資	20gp	10gp
影響力	30gp	15gp
労働力	20gp	10gp
魔法力	100gp	50gp

君がそれを購入しているよりはむしろ資本を稼ぐために休息期間のシステムを使用し得ているとこの項は仮定しており、この章のすべての gp の価

値は収入コストに基づく。君が資本を稼ぐために旧相機関のシステムを使用していないならば（そしてその代わりに例えば、宝の報酬として資本を与えるなど）、あるいは君が早く金貨を費やす何かを購入したい場合、アイテムまたはサービスの購入コストを見つけるためにリストの gp の価値を 2 倍するのを忘れないでください。

町に来た見知らぬ人のように資本を購入し、物事を実現するために周りにお金を投げていると考える。それは効果的であるが、地元住民は彼らの仕事のために不当な高値をつける傾向があり、富の明らかな見せびらかしに憤慨するかもしれない。資本を稼ぐことは、地元で働き、物事を成し遂げるために共同体の一員であらうとしている人である。それは時間がかかるが、地元住民に公正な価格を与え、人の正直な関係と傲慢さの欠如を評価する。

資本を購入するか稼ぐ時、君は選択したほうの休息期間の活動のほうへすぐさま適用するか、後へ保存しておくかもしれない（この章の残りの部分で説明される）。資本は抽象的な概念で、仕事の詳細を決めるのは君と GM 次第である——目的を実際にロールプレイングするために、しかし君のキャラクターとキャンペーンのために最適であると君は説明しなければならない。

**技能ではない仕事**：君は 5sp を稼ぐために居住地で働くことに 1 日を費やすかもしれない。（通常訓練されていない労働者やアシスタントは 1 日 1sp を稼ぐが、君が典型的な不慣れた労働者より一枚上手で、一日の仕事からより多く稼ぐことができることを君のクラス能力が意味していると、休息期間の活動は仮定している。）あるいは、君はその代わりに 1 ポイントの物資、影響力、労働力、魔法力を得るほうを選ぶこともできる。どちらのアプローチも特定の知識、技能判定を必要としない。

**例**：マークのキャラクターは民家を建設し、彼は 1 ポイントの労働力を得て、彼は民家の建設条件にそれを費やすつもりだ。公然とそれを購入するために 20gp を払う代わりに、彼は 1 日の休息期間を使い、労働力のポイントを得るために 10gp を払うことを決める。彼はこの 1 ポイントの労働力をすぐさま民家の建設条件に費やす。目的を実際にロールプレイするために、彼は家の基盤を掘るために一日を使い、10gp を基盤を得るために必要と道具と材料に費やしたとマークは述べている。

**例**：ローラのキャラクターは鍛冶屋の店を建設する予定で、1 ポイントの労働力を必要とする。彼女は 1 日の休息期間を使い、1 ポイントの労働力を得るために 10gp を払うことに決めるが、後に使用するためにそれを取っておく。建設の工事は彼らしくないのでローラのキャラクターは地元の石工のために配達をすることに 1 日を費やしたと説明する。そしてその人は彼女が鍛冶屋の店を建設するのを手伝うと順番に約束をした。金のコストは将来の建設に使われるが、道跡の容易さのためにローラは今その代金を払う。目的を実際にロールプレイするだけの労働力の問題の正確な性質から、彼女は「石工からの 1 ポイントの労働力」としてこの 1 ポイントの労働力の経過を追う必要がない。休息期間の活動の何も特定の種類の労働力を必要としない。

**技能に関連した仕事**：役立つ技能にランクがある場合、君はより多くの資本を稼ぐために居住地で稼ぐことに 1 日を費やすことができ、技能を要しない仕事はそうすることができる。この方法は資本を稼ぐ方法が合法であるのと違法である両方を含む点に注意する——例えば、お金を稼ぐために〈手先の早業〉を用いて日を過ごすことは、ストリート・マジシャンとして活動することで日を過ごすことと、もしくはスリとして日を過ごすことかもしれない。

1 種類の資本（物資、影響力、労働力、魔法力）が gp を選択し技能判定を試みる。君はこの判定に目 10 を行うことができる。

君が gp を選択するならば、君がその日どれくらいの gp を稼ぐかについて決定するために君の判定結果を 10 で割る。例えば、君の判定結果が 16 であるならば 10 で割り、その日 1gp と 6sp を得る（丸めたものは銀貨とする）。

君が物資、影響力、労働力、魔法力を選ぶならば、その種類の資本をいくら稼ぐかについてみるために、以下のテーブルを参照する。君がこの資本を買うために収入コストを払わなければならないが、それらの全てを買うことができないか、特定の量より多くを必要としないならば、君は判定が支持するより少ない資本を稼ぐことを選ぶことができる。各種類の資本の収入コストについては、資本価値の表を参照せよ。

技能判定の結果	得られる資本* (物資、影響力、労働力、魔法力)
10	1
20	2
30	3
40	4

\*40以降君の判定の結果の10ポイント毎に君はさらなる資本を得る。

物資、影響力、労働力、魔法力を稼ぐためにこのオプションを使用する場合、選択した資本のタイプを稼ぐことに君が使用する技能はふさわしくなければならない；GM がそれを用いていないとみなすならば、技能は発生する量を半分まで減少させる（最小 1）。例えば、〈芸能〉は音楽家として君に影響力を稼ぐかもしれないが、労働力を得ることに役立つものではない。君が技能判定を試みる前に GM は君にこれを知らせなければならない。一般に各種類の資本のための適切な技能は以下のとおりである。

**物資：**〈鑑定〉、〈はったり〉、〈製作〉、〈交渉〉、〈装置無力化〉、〈動物使い〉、〈威圧〉、〈知識：ダンジョン探検、工学、地理、歴史、地域、自然、貴族、宗教〉、〈職能〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉

**影響力：**〈鑑定〉、〈はったり〉、〈製作〉、〈交渉〉、〈動物使い〉、〈治療〉、〈威圧〉、〈知識（任意）〉、〈言語学〉、〈芸能〉、〈職能〉、〈騎乗〉

**労働力：**〈はったり〉、〈登攀〉、〈製作〉、〈交渉〉、〈動物使い〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈職能〉、〈騎乗〉、〈生存〉、〈水泳〉

**魔法力：**〈鑑定〉、〈製作〉、〈交渉〉、〈治療〉、〈知識：神秘学、ダンジョン探検、自然、次元界、宗教〉、〈言語学〉、〈職能〉、〈呪文学〉、〈魔法装置使用〉

所定の種類の資本のための特定の技能の値は居住地から居住地へ変化することができる。例えば、重大な激務の伝統にとる最前線の居住地は〈芸能：お笑い〉を使うユーモラスなパフォーマンの日は君に多くの資本をもたらさないかもしれないが、しかし、〈知識：歴史〉や〈芸能：朗読〉を使用した都市の英雄についてのインスピレーションを与える一般の演説はそうすることができるだろう。君が技能判定を試みるまえに GM は君にこれを話さか、難易度 15 の〈知識：地域〉もしくは〈真意看破〉判定に成功し住民の好みを評価する許可を君に与えるべきである。

**クラス能力：**君は資本を稼ぐために居住地でサービスを提供するクラス能力を使うことができる。例えば、ファイターは剣さばきにおいて貴族の子供を訓練することができ、聖職者は都会人を癒すことができる。一種類の資本（物資、影響力、労働力、魔法力）か gp を選び判定（1d20 + 君のキャラクター・レベル + 君の最も高い能力修正値 - 5）を試みる。君は個の判定に出目 10 をするかもしれない。技能を要する仕事をするための君の技能判定の結果とこの判定をみなす。

技能を要する仕事を実行することにクラス能力を使うことは効率的ではない；多くのクラスの能力は共同体にそれほど直接的な利益がないという事

実を意味している。技能を要する仕事と同様に、君の能力が不当で半分に稼げる額を減らすと GM は決定するかもしれない。

**購入：**君が他の種類の資本を稼ぐために判定を試みるよりお金を費やすならば、資本価格表の購入コストの列にあるか買うを使う。資本は売ることにはできないが、gp を費やすことを君に要求する休息期間の活動の支払う方として購入コストに記されているものを使うことができる。例えば、ポジションを調査しているならば、そのポイントが 100gp と同じようにポジションを作るために必要なコストへ 1 ポイントの魔法力を費やすことができる。

君が居住地で投げる多くの gp またはほかの資本を持っているかもしれないが、居住地の規模は君が日につき達成できる量を制限している。

**報酬：**休息期間のシステムを使用している GM はモンスターの盗品、冒険の報酬、遺産、天然資源として君に様々な資本を与えるかもしれない。例えば、君のパーティが密輸業者のギャングを破るならば、最終的な遭遇のための君の宝は従来の宝に加えて 5 ポイントの物資を含むことができる。ホブゴブリンの部族から一段農家を解放した後、彼らを救ってくれたお礼に、お金を持っていない釈放された囚人が報酬として君に与えるが、その代わりに君に 3 ポイントの労働力を約束すると GM は決定するかもしれない。君のキャラクターは年を取った親類から倒れそうな家を相続することができ、そして君はそれを作戦基地として使用するか売ることができる。コボルトの生息地をきれいにした後、君が毎月 1 回君のために gp が物資を生み出すことができる鉄鉱石の鉱脈を発見するかもしれない（おそらく物資、労働力、影響力の投資の後）。報酬の性質に従い君が資本をこのように得させるために収入コストを払う必要はないと GM は決定するかもしれない。

これらの種類の報酬は常に GM によって決定される。居住地の政府には捨てられた資産に起こることに対する司法権が通常あることを心に留めておく。例えば、君がすべてのカルティスとを殺すので、彼らの秘密の隠れ家として建造物を使うことは、自分のものとして祖の建造物を要求することができることを意味しない。

## 資本の変換 Converting Capital

君は 3 ポイントの物資、労働力、影響力、魔法力を 1 ポイントの物資、労働力、影響力に交換することができる。特定の状況下で、GM はこれらの資源を通常の 3 対 1 ではなく、2 対 1 の率で交換することを決めるかもしれない。君は 5 ポイントの物資、労働力、影響力を 1 ポイントの魔法力に交換することができる。

## 資本の移動 Moving Capital

いくつかの種類の資本——特に影響力——は特定の居住地や地域に特有かもしれない。他の種類がいかなる居住地で使われるかもしれないが、君がそれをそこで費やすことができる前に、物資または労働力を新しい場所へ輸送することの恐れがあると GM は決定するかもしれない。

## 出費制限 Spending Limits

居住地の人口は君が特定の日にどれくらいの援助を得ることができるかについて制限している。君が毎日の支払いにおいて利用することができる物資、影響力、労働力がどれくらいかという制限を以下の数は意味している。例えば君に行為などから自由な多くの物資や労働力があるとしても、小さい居住地はその資本を完結したプロジェクトに変えるためにほんの少しの余分の量がだけかもしれない。

居住地	出費制限 (物資、影響力、労働力)
集落	2
小村	4
村	10
小さな町	15
大きな町	25
小さな都市	35
大きな都市	50
巨大都市	65

## 従者を使う Using Followers

《統率力》の特技は君に従者を与える——彼が有能であれば、君を援助する忠実な人々である。休息期間のシステムでは、従者は君に無料で君の活動を補うために、更なる影響力と労働力を提供する。休息期間の活動が起こる居住地の2人の従者ごとに、最高1ポイントの追加の影響力が労働力を、君が費やす影響力が労働力の効果の50%を増加させる。

例：アリスのキャラクターは10の統率力値があり、彼の5人の従者のうち4人はサンドポイントで暮らしている。彼女がサンドポイントで休息期間のアクションをするとき、彼女は従者からの援助は最高2ポイント（4ポイントの1/2）の影響力または労働力を提供させることができる。アリスが2ポイントの影響力または労働力を費やすならば、それは $2 \times 50\% = 3$ とする；もし彼女は6ポイントの影響力または労働力を費やすならば、彼女の4人の支持者が提供することのできる最大の増加が2であるので8とみなす。

特定の状況下で、GMは従者が標準的な50%増加するより利益の少ないものを提供すると決定するかもしれない。例えな、君の従者が異なる居住地に住む君の場所へ旅立たなければいけないならば、しかし盗賊活動は旅行を危険にするか、一週間以上家を離れ、GMは君の従者の4人ごとに1人または3人ごとに1人のみ影響力が労働力の影響を増加させると決定するかもしれない。君の従者は君に忠実であるが、通常の生活をする前に、彼らは奴隷ではなく、それだけの援助を提供することができる。

## 休息期間フェイズ Downtime Phases

GMはいつ君が利用可能な休息期間があるか、そして休息期間のために何日使うことができるかを君に話す。例えば長い冒険の後町に戻り、君が王女の即位式のために首都を旅立つ必要がある前にGMが君には10日間あるというならば、君は休息期間の活動のためにそれらの10日を使うかもしれない。

休息期間のセッションを開始し終了することになると、君はかなりの量のコントロールを一般に持つ。GMの賛同で、君がその居住地を残すときはいつでも居住地に入り、終えるときはいつでも君は休息期間のセッションを始めるかもしれない。君が休息期間のセッションに月一度だけ行うことができる休息期間の活動を、君またはGMは考案するかもしれないので、ちょうど自身が一度ならずそれらの活動を行うのを許可するために、君が続けて複数の休息期間のセッションを始めることができず、終えることができないとGMは決定するかもしれない。

基本的な必需品の休みのための町への素早い旅行は、休息期間のセッションをおそらく必要としない。物資、影響力、労働力、魔法力、または費やす休息期間の日を必要とする予定でないならば、君はそれをするために休息期間のセッションを始める必要がない。

休息期間のセッションは次の4つのフェイズで行われ、それは一つの休息期間日を作る。

**フェイズ1—維持：**完成した建造物と組織を維持することに関連する経費を払う。

**フェイズ2—活動：**建造物を建設するか、組織を募集するか、再訓練するような休息期間の活動を行う。

**フェイズ3—収益：**君の建造物、組織、その他の活動がどれくらいの資本を生み出すかについて決定し、君がもはや望んでいない資産を売却する。

**フェイズ4—イベント：**変わったイベントが起こるかどうかをチェックする。いくつかは有益であり、有名な訪問客や僥倖などである。他は有害であり、火事や病気などである。

これらのフェイズは常に上記の順番で起こる。各々プレイヤーは1日につき新しい休息期間の活動を始めるかもしれない。度のプレイヤーが最初に通常重要でないことをするか；GMの左隣のプレイヤーから時計回りに、もしくはイニシアチブの順番を選ぶかもしれないし、毎日全員が長く君のグループのために機能する方法を選ぶかもしれない。

## 維持フェイズ Upkeep Phase

君が今いる居住地でいかなる休息期間の活動を実行を行わなかった場合、このフェイズを飛ばして活動フェイズまで進める。

維持フェイズの間、前の日に何が起こったかに基づく君の資本またはほかのゲームのデータを調整する（それらの日が休息期間の活動で過ごしたか、通常の日であったかにかかわらず）。例えば酒場を経営している支配人がいるならば、君は彼女の給与を払わなければならない。君が知っている特技を再訓練し（188ページの再訓練を参照せよ）、分解で支払いたいならば、分割払いをしなければならない。

**ステップ1—コストを合計する：**君の建造物、組織と君が過ごした前の休息期間のセッションがあった時から、生じた他の休息期間の活動のために、これらのコストは進行中であるか繰り返されているコストを含む。君が居住地で休息期間火を過ごしているか否かにかかわらず、大部分のこれらのコストは毎日要する。

**ステップ2—コストを支払う：**かかったコストが支払うことができないならば（君自身の資本で、もしくは他のキャラクターから借りることによって）、それらの休息期間の活動から支払う日まで君は利益を得ない。

**ステップ3—資本の消耗を決定する：**君が居住地から離れていた7日ごとに（休息期間日か通常の日）、物資、影響力、労働力、魔法力をそれぞれ1ずつ減少させる（最小0）。この現象は、損傷、窃盗、進展、より優先度の高い盟友、他の職を見つけている労働者などを意味する。

**ステップ4—ビジネスの消耗を決定する：**ビジネスの摩擦は、君の不在のために従業員間での劣った士気に起因する損失である。建造物が資本を生み出さないならばステップ4をスキップする（したがってビジネスではない）。君の不在を推測するために1人も従業員がいないのなら、犯行の可能性はない。しかし君が長期間去るならば、日和見主義な盗賊、不法占拠者、モンスター、動物、害獣が捨てられた建造物へ移動するとGMが決定するかもしれず、君が再びそこを使いたいならば、彼らを空にすることを君に要求する。

冒険は危険な仕事であるので、30日以上の間居住地から離れているならば、従業員は君が死んでいるかどうかについて疑問に思い始め、君はその企業のコントロールを失う可能性がある。君の復帰と同時に、その企業と最後の接触をした時から日にちの数—10に等しい難易度に対して（君

が30日家を空けたならば難易度は20)、指導力判定(1d20+君の指導者値)を試みなければならない。ビジネスと接触することは、個人的にそこへ訪問するか、君の側にいる資格のある代表を送ることや(例えば、腹心や経営者;88ページ参照)、正式な手紙や魔法の会話(ドリーム、センディング、ウィスパリング・ウィンドなど)を送ることなどである;そうすることは君が離れていた日数を0にリセットする。

この指導者判定が成功するならば、ビジネスの君のコントロールは残る。君が少なくとも30日間離れていたビジネスごとに再び連絡を取るまで毎日この指導者判定を試み続けなければならない。

失敗するならば、君の不在時にビジネスを運営している人は君をその所有者や指導者とはもはや認めず、君はそのビジネスから少しも資本を生み出すことができない。一度接触を復旧するならば、君は指導者判定(失敗した判定と同じ難易度で)をビジネスの所有者を再確認するために維持フェイズの間に毎回試みるかもしれない。成功するならばビジネスは再び君のものであり、収入を生み出すことを再開する(君が離れた時から君がコントロールを再び主張したときまでに発生する収入は得られないが)。

ビジネスのコントロールを失うならば、君はそれと関連したイベントに対処できない。しかし有害なイベントに介入してイベントが起こるのを防ぎ特にその影響を逆にするならば(強盗をとらえて彼らが盗んだ商品を返すなど)、そのビジネスが君の所有かを再確認するための指導者判定に+5のボーナスを得る。一度君がビジネスの所有をさいっ確認するか、それに対するすべての要求を断るならば、このボーナスは終わる。ビジネスに起こる複数の有害なイベントに君が介入するならば、これらのボーナスは累積する。

**例:** ローラのキャラクターは9ポイントの物資、10ポイントの影響力、サンドポイントに蓄えてある7ポイントの労働力があり、彼は店、酒場、思惟さな民家を所有している。サンドポイントから離れて冒険をした40日後に(その間彼女はそこの人たちを接触しようとしなかった)、彼女は町へ戻る。彼女は建造物のためのコストがないので、ステップ1とステップ2を飛ばす。彼女の不在の5週間のため、ステップさんにおいて各々種類の休息期間の資本を5減少させるので、彼女は現在、4ポイントの物資、5ポイントの影響力、サンドポイントに蓄えてある2ポイントの労働力がある。少なくとも30日は彼女は去っていたので、ステップ4において彼女は店と酒場のコントロールを保持するために指導力判定を試みなければならない:この判定の難易度は30である(不在の40日-10)。彼女は酒場の判定に成功するが、店の判定に失敗するので、彼女は店のコントロールを失う。彼女は店を取り戻そうとするために、維持フェイズの間毎日指導者判定を試みることができる。家は資本を生み出さないで、彼女は指導者判定を民家にする必要はないが、バットの群れが屋根裏で巣を作り、彼女が平和な夜の安眠を望むならば、彼女のキャラクターは厄介者を追い払わなければならないとGMは決定する。

## 活動フェイズ Activity Phase

活動フェイズの間、君は新しい休息期間の活動を宣言するか既存のものを継続する。新しい建造物を建築したり、既存の建造物に関して建造を続けたり、新しい組織を補強したり、魔法のアイテムを製作したり、技能ポイントや特技を再訓練するような活動このフェイズで起こす。休息期間のシステムを必要としない措置をとるために君はこのフェイズを使うかもしれない。

**ステップ1—自由に活動を実行する:**君は休息期間日を必要としない活動、例えば装備を買い、不要な魔法のアイテムを売り、物々交換をするなどを行うことができる。

**ステップ2—継続している休息期間の活動を継続する:**君の最優先事項は、1日以上を必要とする休息期間の活動を続けている。その活動の特定の必要条件に従い、それを遮ることは君が作ったどんな進展でも減ぼすかもしれない。いくつかの活動は、君のほんの少しの注意を必要とするかもしれない。このフェイズに他の休息期間の活動をすることができるとは限らない。

**ステップ3—新しい休息期間の活動を開始する:**初期の休息期間の活動が継続していないか、新しい活動を始めるのに制限がないものを継続していないならば、君は新しい休息期間の活動を開始することができる。

**例:**パトリックのキャラクターはワンド・オヴ・ファイアボールを作成していたが、彼はアイテムを作るための少しの時間も与えないようなちよつとの冒険をするために完成までの時間を短くするプロセスを中断しなければならなかった。町に戻り、休息期間のセッションを開始するとき、彼はステップ1(少しの休息期間日を使わずに)いくつかの戦利品を売り、ステップ2へ進む。ステップ2では、彼はワンドの研究を終えることに休息期間を費やすことに決め、それに彼は休息期間の1日がかかる。その翌日に、彼は進行中の休息期間の活動を行わないので、彼はステップ3まで進み、見習いの魔法使いを募集するために影響力を費やし始める。

## 収益フェイズ Income Phase

収益フェイズの間、休息期間の活動から、そして君が統治する建造物と組織から資本を生み出す。

**ステップ1—建造物からの収益を決定する:**収入を生み出し君に利益を提供することができる居住地で、君が管理する建造物ごとに資本の判定を試みる。これらの判定の結果を合計し10で割り、君がその日どれくらいのgpを稼ぐかについて決定する。例えば君の合計の結果が47でありそれを10で割ったならば、君の稼ぎは4gpと7spとなる。

君が複数日以内ならば、君がいなかった各日に1回資本判定を試みる(判定の数が面倒なほど多いならば、これらの判定で目10をする)。居住地から離れている7日ごとに(それが休息期間日かどうかに関わらず)、gpを稼ぐ量の合計を7減少させ、物資、影響力、労働力、魔法力の稼ぎを1ずつ減少させる(最小0)。残りの資本を君のキャラクターシートもしくは休息期間の追跡シートに加える。

維持フェイズに建造物のためのコストを支払うことができないならば、もしくは消耗のために建造物の統治を失うならば、建造物からの収益を集められない。

**ステップ2—組織の収益を決定する:**この仕事はステップ1を全く同じであるが、建造物の代わりに組織からである。

**ステップ3—その他の収益を決定する:**他の休息期間の活動が収益を生み出すならば(資本を稼ぐ技能を使うなど)、君はこのステップの間にその収益を得る。

**ステップ4—資産を放棄する:**保証なしで建造物や組織を取り除きたいならば、君はこのステップの間にそれを放棄することができる。君は建造物や組織の所有者ではもはやなく、少しの利益ももはや得られないが、君はそれに関するイベントに対処する義務はない。消耗のため、建造物や組織を失うことは異なり、この損失は自動であり、君は所有を再確認しようとすることができない。

**ステップ5—資産を売る:**建造物または組織を売りたいならば、君はこのステップの間に行うことができる。買うまたは製作するためのコストの半値で建造物または組織を売ることができる(gpか、建造物のコストにあ

る物資、影響力、労働力、魔法力のいずれかに基づく)。買い手を見つけるために3d6日かかる可能性が75%ある。この遅れは休息期間日を過ごすことを君に要求しない。君はこの遅れを短くすることができ、君が費やす影響力1ポイントごとに1d6日減らすことができる(最低0日)。君は売却の終わりに収益を得る。

君は建造物の部屋のいくつかだけ売ることを選ぶことができ、残りの部屋を君の管理のままにしておくことができる。売却するとき、販売のための必要な建造物の変更でも含まれる。

組織を売ることは、君の元従業員から資産の返却を要求するプロセスである。例えば君が衛兵のチームに提供した鎧や武器などを。建造物を売却することと同様に君は組織のチームのいくつかだけを整理することを選ぶことができる。例えば、盗賊ギルドからその泥棒と侍祭を除くようなことである。

**例:** ローラは彼女が冒険しに出かけている間、彼女のキャラクターの建造物が何を得たかについて決心する準備ができています。彼女の民家からは資本を生み出さず、反動的な店でもないので、ステップ1において彼女は酒場からの収入だけに対処する。酒場はgpが資本の判定に+15の修正がある。彼女が去った40日間の40回の判定を別々に行う代わりにローラは出目10を行い、各々の結果を25とし、各日に合計で2gpと5spを得て、総量に40をかけ、100gpを得た。彼女が5週間不在であったため、彼女は5×7gp(35gp)の量の減らし、彼女に65gpの収入を残し、彼女はそれをキャラクターシート、もしくは休息期間の追跡シートに記入する。彼女には組織がないのでステップ2を飛ばす。この休息期間のセッションの間、彼女の他の活動によって何も収入を生み出していないので彼女はステップ3を飛ばす。彼女は民家または居酒屋を放棄したり売却したくないので次の維持フェイズの間、反動的な店のコントロールを回復する予定で、彼女は資産を少しも放棄したり売らないことを決め、ステップ4と5を飛ばす。

## イベント・フェイズ Event Phase

イベント・フェイズの間、ランダムなイベントが君の休息期間に影響を及ぼすかもしれない。これは、特に肝に建造物や組織の1つに関するイベントであるか、一般的なイベントであるかもしれない。

各休息期間日に居住地でイベントが起こる可能性が20%あり、GMはPCがコントロールするどの建造物が影響を受けるのかを決定する(通常ランダムで)。前の休息期間日でイベントが起こっていない場合、前の日から5%イベントの可能性が増加する(最大95%)。便宜上君が長期間いない間にイベントに対処するための余剰の帳簿を作って置き、君が居住地にいるときだけ、GMはイベントを催す可能性を増加し、イベントのためにロールするかもしれない。一旦休息期間のイベントが起こるならば、イベントが起こる各日の可能性は20%に戻る。どのようなイベントが起こるかについて決定するために休息期間の出来事項を参照せよ。

いくつかのイベントは、判定で否定されたり、補償されたり、終わる。冒険を完了するか、休息期間のルールによって問題をカバーしないで問題を扱うことを、他のイベントは君に要求する——実質的にGMが休息期間に少しの興奮と予測不可能性を加える方法をそれらは含んでいる。

加えて、GMは冒険またはキャンペーンに特有のイベントを休息期間の間に行わせるかもしれない。

**例:** ローラのキャラクターはサンドポイントに5休息期間日を過ごす。ローラはそこに建造物を所有しているので、GMは各々休息期間日にイベント表をロールし最初の20%の可能性から開始して各日5%増加する。4日目

で(35%の確率)でGMはイベントが起こるロールをした——バーでの戦闘! GMはローラのキャラクターが酒場にいる間、このイベントが起こると決定し、彼女にトラブルの終止符を打つために彼女の言葉がこぼしを使う機会を与える。イベントが起こったので翌日のイベントの確率は20%にリセットする。

## 休息期間と王国の構築 Downtime and Kingdom Building

休息期間のシステムは個人のプロジェクト(新しい鎧を製作するなど)と大規模な仕事(王国を統治するなど)の間である。これらのルールはそのスケールの両端と結びつき、完全にそれらを替えることを目的としていない。多くの場合、これらは王国構築のルールで提示されていることを否定するかもしれない。例えば王国構築のルールでは、壮大な宮殿でされ、1か月間でどのような種類の建造物も建築することができ、それは休息期間のシステムをより長く使用することとなる。人気の英雄さえ金を費やし行為を読み込むことができることを超え、王国の指導者が途方もない量の資源を集めることに建築ポイントを費やすことができ物事を怒らせることができるからである。君のGMが休息期間のシステムと王国構築のルールを使用し、状況を取り扱う方法をめぐる意見の対立があるならば、GMはどの方法が使用されるかについて決定するが、最適で効率的な仕事に対してどのルールに対しても傾くべきである。

## 週末の勤務 Working Weekends

Pathfinder RPG Core Rulebookの〈製作〉と〈職能〉の技能によって週当たりの技能判定を試みることができ、判定結果の1/2に等しい量のgpを稼ぐ。その量を7で割ることで、君は日当を得る。しかしそれは君が1週間当たり7日間働くこと仮定しており、そして大部分の人々は休みと崇拝のために週に2日間休みを取るため、一週間当たりは5の実仕事日である。君の判定結果を2でありその後5で割るのは10で割るのと同じであり、休息期間のシステムが君に1日当りに稼ぐgpを決定するために判定結果を10で割る理由である。1週間につき7日君働くことができるが(本当に2日間を資本を稼ぐために本当に必要とするならば)、強力な冒険者でさえ休日は必要である。

## 判定の後押しのために資本を費やす Spend Capital to Boost Checks

GMの判断で、物資、影響力、労働力、魔法力を費やすことによって、居住地で行ういかなる活動(休息期間でもその他でも)でも影響を及ぼすかもしれない。君が休息期間のリソースを使用して達成することができるものに関して、君に多くの余裕を与える。一般に物資、影響力、労働力、魔法力1ポイントにつき、1つの技能判定に+1のボーナスを加えることができる(最大+5)。

費やされる資本はそのような判定に合理的に影響を及ぼさなければならない。資本の君の提案した運用が、君のが試みている判定に合理的かどうかはGMが判断する。

**例:** ジェシカのキャラクターは公爵の城へ衛兵が過ぎた道を脅したいが、彼女は自分の〈はったり〉の修正が+0でおそらく彼女を通してくれることを説得するのに十分ではないということを知っている。彼女は先月オーガの侵攻を追い返した英雄の一人であると衛兵に思い出させるために5ポイントの影響力を費やしたいとジェシカはGMに話し、九尺が彼女と話したいため衛兵は彼女を通らさなければならない。GMは彼女の有名な地位を見せびらかしているジェシカが影響力の標準的な使い手であることに同意し、彼女の〈はったり〉判定に+5のボーナスのために5ポイントの影響力を費やすことを許可する。

**例:** 彼の罰を与える人が中に入って彼を見つけるとき、パトリックのキャラクターは冒険していた長い日以降酒場で飲んでいた。パトリックは呪文の外にいて戦いを避けたい。彼は天罰に直面するために立ち上がるとGMに話し、他の酒場の後援者に彼をバックアップするよう5ポイントの労働力を費やし、彼がここ数か月にも多く地元の労働者を雇用し彼らの一部は酒場にいるかもしれないと指摘する、GMは同意し、彼の〈威圧〉判定への+5のボーナスのために5ポイントの労働力を費やすのを許可する。

## 休息期間の活動 Downtime Activities

君が休息期間の間、行うことができるかもしれない活動の多くをこの項では提供する。これらの幾つかは新しく、他のものはそれらの活動が休息期間のルールに関するものについて説明するために Core Rulebook や他のソースブックからのオプションを詳述する。ほとんどの場合、休息期間のルールを使うことは実行するためのコストを変更しないが、資本価値表に従って gp の代わりに資本を使うことができる。君は必要に応じて 20gp のために 1 ポイントの物資か労働力、30gp のために 1 ポイントの影響力、100gp のために 1 ポイントの魔法力に代えることができる。gp の価格の代わりにするとき、君は複数の種類の資本を合計できる。

一部の休息期間の活動で君は物資、影響力、労働力、魔法力を費やして判定の結果を修正できる。判定を試みる前に君はこの資本を使うことを決めなければならない。

## 呪文書に呪文を追加する Add Spells to Your Spellbook

君がメイガスかウィザードである場合、君の呪文書に最高 8 つの呪文を他のところ書き写すために 1 日の休息期間を過ごすことができる。君がアルケミストならば、新しい処方箋を君の処方書に加えるためにこのオプションを使うことができる。ウィッチであるならば、呪文を君の使い魔に加えるためにこのオプションを使用することができる。君は呪文を書き写すためのコストとして魔法力を費やすかもしれない。

## 建造物の建築 Construct Buildings

君のニーズを満たす建造物、寺院やギルドホール、魔法使いの塔などを作るために休息期間の資本を使うことができる。正確に望む建造物を構成することのできる構成要素部屋から君は建造物を作る（部屋とチームを参照せよ）。

君が一日に使うことができる資本の量は君がいる居住地の規模によって制限される。一旦君が資本の全てを費やし、建造の時間が終わる必要があるならば、それが完了し次第、即時に使うことができる。

## 魔法のアイテムを作成する Craft Magic Items

Core Rulebook では魔法のアイテムを作成する方法を詳述している。魔法のアイテム作成と休息期間のルールは最も安いポジションとスクロール以外は時間を増やして日を使い、8 時間の作成時間を各休息期間の日として、魔法のアイテムを作成するための休息期間のシステムに費やすことができる。君が作成のコストとして魔法力を費やすかもしれない。

## 一般のアイテムを作成する Craft Mundane Items

鎧や武器、錬金術師の火などの一般のアイテムを作成することに時間を費やすことを〈製作〉の技能によってできる。Core Rulebook で提示される標準的なルールは、君が作成することで 1 週間費やすが、日極で前進するためのオプションを与える。君が休息期間のシステムを使用するならば、週単位の代わりに日決めで君の〈製作〉判定を行う。日単位での〈製作〉のステップは以下の通りになる。

- アイテムの価格を銀貨で探す（1gp = 10sp）。
- 〈製作〉技能の表からアイテムの難易度を探す。
- 生の材料費を gp でアイテム価格の 1/3 を支払う。このコストは物資でも費やせる。
- 仕事をしている 1 日の価値を意味する適切な〈製作〉判定を試みる。判定の結果に労働力を費やせ、労働力 1 ポイントにつき君の合計に 2 を加える。

君がこの判定に成功するならば、君の判定の結果と難易度をかけ、7 で割る。この値がアイテムの価格が sp の値でに等しいか上回るならば、アイテムは完成する。結果×難易度が銀貨でアイテムの価格の 2 倍か 3 倍に等しいならば、1/2 か 1/3 の時間で仕事を完了させる。難易度の倍数は同様に時間を減少させる。

値が価格より低かった場合、判定は今日行った進展を意味する。君の判定の結果を記録する。君が作成で費やした休息期間の日ごとに、合計が銀貨でのアイテムの価格に及ぶまで君は取り多くの進展をする。

判定が 4 より少なく失敗するならば、その日は前進しない。5 より多く失敗するならば、君は材料のいくつかを使い込み。最初の原料の 1/10 をもう一度支払わなければならない。

## 資本を稼ぐ Earn Capital

君は資本を稼ぐことに 1 日の休息期間を費やすことができる。仕事の性質に従い、何らかの判定を行い、gp を支払うことを必要とするかもしれない。この仕事は〈製作〉か〈職能〉の技能を持つ労働者か、技能を持たない労働者かもしれない。詳細は資本を得るを参照せよ。

## XP を稼ぐ Earn XP

キャンペーンのセッションを欠席したり、他のキャラクターと比較して特に XP で遅れを取ったならば、君は他の PC に追いつくために冒険することに休息期間を費やすことができる。通常、君がグループの一員として予想するより非常に簡単な遭遇を休息期間の冒険は特徴とする。例えば、5 レベルのキャラクターは地下墓所のゾンビを一掃するかもしれないし、それより低いレベルの冒険は彼らにとって多少あまりに難しい問題を手助けするかもしれない。

まるで CR が君のキャラクター・レベルと等しい敵を破ったかのように、冒険することに 1 日の休息期間を費やすことは君の XP を与える。例えば、3 レベルのキャラクターは 800XP を稼ぐだろう。君は冒険している休息期間では、宝や他の資本を稼げない。

この休息期間を使うことで君のパーティですべての PC で最も高い XP の値を上回って君の XP を増やすならば、その人の代わりに君の XP を増やす；この量を超えて得られる XP は失われる。この活動は進展せず、追いつくためだけである。

## 情報収集 Gather Information

通常情報収集をするために〈交渉〉技能を使うことは、噂と情報提供者を探すことに 1d4 時間を要求する。休息期間のシステムを使用するとき、君は広報収集のための 3 つの選択肢がある。

**標準的な判定:** 一日に一回、君は地域住民と話すことに 1d4 時間を費やし、一回の判定を試みることもがかもしれず、〈交渉〉技能で説明されるものである。そうすることは君の休息期間のコストではないが、他の時間のかかる休息期間の活動がペナルティを与えたり（技能判定に -4 のような）、行えないなどと GM は決定するかもしれない。

**完全な探求:** 1 日の休息期間を過ごすことで、君はその日のコース上に、数人の知識ある者や、信頼できる有力者と談話することができる。君は情報を集めるために最高 3 回の〈交渉〉判定を試みるかもしれない。これらの判定は同じだったり異なる話題のためであり、この活動の間に失敗した〈交渉〉判定の再ロールのために君が使わなかったロールの一つを費やすことができる

**影響力のある探求**：一日の休息期間と1ポイントの影響力を費やすことによって君は最高3回の〈交渉〉判定を+5のボーナスを得て試みることができる。これらの判定は同じだったり異なる話題のためであり、この活動の間に失敗した〈交渉〉判定の再ロールのために君が使わなかったロールの一つを費やすことができる

## 他人の治療 Heal Others

君が他の人が休み〈治療〉技能を用いて回復するのを援助するために休息気かを使うことができる。長期の世話、傷の対処や病気の対処のために、判定結果に修正を加えるために労働力を費やすことができる。費やされる労働力の各々1ポイントにつき君の判定に2を加える。

**長期の世話**：長期の世話で休息期間の一日を過ごすことは、その日に最高六人までの患者を世話することができる。

**まきびし、スパイク・グロウス、スパイク・ストーンズからの傷の対処**：休息期間の一日を過ごすことでこの種類の最高50人の患者を治療することができる。病気からの対処することとこのオプションを組み合わせ、1日に最高合計50人の患者を世話するかもしれない。

**致命的な傷の対処**：休息期間の一日を過ごすことでこの種類の最高8人の患者を治療することができる。

**病気への対処**：休息期間の一日を過ごすことでこの種類の最高50人の患者を治療することができる。まきびしからの傷に対処することとこのオプションを組み合わせ、1日に最高合計50人の患者を世話するかもしれない。

## 君の王国を導く Lead Your Kingdom Lead Your Kingdom

王国の構築のルールを使っていて、指導者の役割であるならば、君はいろいろな指導者の任務を果たすために一ヶ月につき7日を費やさなければならない。休息期間のシステムでは、一日の指導者の任務を果たすことは1日の休息期間を費やすこととなる。王国の指導者の任務を果たす日は、君は進行中のどの休息期間の活動も行いうることができない。

## ビジネスを発起する Promote a Business

ビジネス、寺院、組織、または地元の備え付けの物に関心を増やすために君は1日の休息期間を過ごすことができる。君は1種類の資本を使うことができ、どのようにビジネスを進めたいかに依存する。例えば、君がパン屋を発起させたいと思うならば、町の人に無料のパン貸しを配るために物資を、市長にパン屋を訪問させ食料を称賛させるために影響力を、パン屋の宣伝の看板と共に立ってもらうために労働者を雇用するために労働力を、パン屋に人々が思い描くような思い出に残るような錯覚のために魔法力を使うことができる。

発起は1d6日その場所で滑動をする。建造物が生み出す資本を一つ選び、〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈呪文学〉を用いて資本を稼ぐために技能を使う仕事のための技能判定を試みる。君がビジネスを発起することに費やした物資、影響力、労働力、魔法力1ポイントにつき君の判定の結果に5を加え、ビジネスがさらなる活動のコース上にどれくらい資源を生み出すかについて決定するために技能の仕事オプションを使う。君が物理的な建造物なしで組織を発起しているならば、各物資、影響力、労働力、魔法力は人々が物理的に訪問できない何らかの後援者であることを奨励するために5高くなることの代わりに2のみ判定に加える。

君がこの休息期間の活動で勤めるビジネスは、君が所有するものである必要はない。

建造物や組織が資本を生み出さない場合（例えば戦災孤児の世話をする慈善団体）、発起はgpは影響力のいずれかを生み出す（選択する）。

## 君の動物の相棒を置き換える Replace Your Animal Companion

君の動物の相棒を失うか解放した場合、新しいものを得るために祈りを行うことに1日を費やすことができる。この祈りは新しい相棒が一般的に生きる環境で24時間連続で祈りをする必要がある（GMの判断で、適当な環境が居住地の知覚にないならば、良好することを休息期間に必要とさせるかもしれない）。

## 君の使い魔を置き換える Replace Your Familiar

使い魔を失うか解放した時から少なくとも一週間が過ぎたならば、Core Rulebookは使い魔を置き換えることができる。そうすることは新しい使い魔を召喚するために儀式を行うことに1日を費やさなければならない。儀式は200gp × 君のウィザードもしくはウィッチレベルを必要とする。君は儀式のコストとして物資が魔法力を費やすことができる。

## 組織の募集 Recruit for an Organization

君は特定の建造物に頼らない組織を作ることができ、そのために補強をすることができる。例えば、君はログで自身の泥棒のギャングから始めたかったり、クレリックでカルトの支持者から始めたかったりする場合は、君は従業員（もしくは舎弟）を雇い入れる。君は構成要素チームから組織をつくり、君は望む組織を正確に構成することができる（部屋とチームを参照せよ）。君が1日で費やすことのできる休息期間の資本は君がいる居住地の規模によって制限される（出費の限度を参照せよ）。君が適切なしほと時間を組織に費やした時、それは完了し、すぐさま仕事をするることができる。

## 呪文を研究する Research a Spell

Core Rulebookでは、新しい呪文を作るか、既存の呪文を別の源から学ぶことによる呪文の研究を行うことを認めている。休息期間のシステムでは呪文の研究のための日々のステップは以下のとおりである。

- 研究のコストと珍しい原料のために100gp × 呪文レベルを支払う。このコストとして物資または魔法力を費やしてもよい。
- 7 × 呪文レベルとして、研究を完成させることに要求される進展の全体の日を決定する。
- 10 + 呪文レベルの二倍として呪文研究難易度を決定する。
- 〈呪文学〉判定と〈知識〉判定（秘術呪文の場合〈知識：神秘学〉、信仰呪文の場合〈知識：宗教〉）を呪文研究難易度に対して試みる。これらの判定に出目10は行えない。判定結果を修正するために魔法力を費やすことができ、魔法力1ポイントにつき君の合計に2を加える（最大+10）。両方の判定に成功すると君は呪文を完成させる方向へ1日前進する。進展の日が必要な総日数に等しい時、呪文は完成し、修得済み呪文リストか君の呪文書に加える。

片方または両方の呪文研究判定に4以下の差で失敗したら、前進しない。5以上の差で失敗各判定は、君の研究は酷い結果に繋がりに、呪文を完成することへの前進させた日を失う。

アルケミストであるならば、君は新しいエキスの手法を研究するためのこの休息期間のオプションを使うことができる。〈呪文学〉判定の代わりに〈製作：錬金術〉判定を試みる。〈知識：神秘学〉判定の代わりに〈知識：自然〉を試みるかもしれない。

## 事実や伝承の研究 Research Facts and Lore

君はキャンペーンやゲームの世界についてより多くのことを学ぶために休息期間と資本を使うことができる。これは、情報収集活動と類似しており、街で噂やゴシップを探す代わりに、賢者と相談し、歴史書を読み、情報を明るみにするために魔法を使う。〈交渉〉判定の代わりに。意図している主題にふさわしい1つ以上の〈知識〉判定を試みることができる。これらの判定は同じであるが異なる話題であり（異なる〈知識〉技能を使うことができる）、この活動の間に失敗した〈交渉〉判定の再ロールのために君が使わなかったロールの1つを費やすことができる。君には情報を研究するための3つの選択肢がある。

**完全な研究：**1日の休息期間を過ごすことで、君はその日のコース上に、数人の知識ある者や、信頼できる有力者と談話することができる。君は情報の発見のために最高3回の〈知識〉判定を試みることができる。

**影響力のある研究：**1日の休息期間と1ポイントの影響力を費やすことによって、君は最高3回の〈知識〉判定を+5のボーナスを得て試みることができる。

**魔法力のある研究：**1日の休息期間と1ポイントの魔法力を費やすことによって、君は最高3回の〈知識〉判定を+5のボーナスを得て試みることができる。

## 休憩 Rest

君休憩し回復するために休息期間を使うことができる。君が夜休むことに8時間を費やすと仮定し、一日ごとに影響を受けた能力値毎に1ポイントの能力値ダメージと1レベルごとに1hpを回復することができる。ベッドでの休憩に休息期間の丸一日を費やすならば、君は追加で1日ごとに影響を受けた能力値毎に1ポイントの能力値ダメージと1レベルごとに1hpを回復することができる。

## 再訓練 Retrain

君は再訓練のために休息期間を使うことができる（再訓練を参照せよ）。このコストに、物資、影響力、労働力、魔法力を費やすことができる。

## ビジネスを動かす Run a Business

建造物を持ち、建造物が何らかの資本を生み出す場合、従業員をより一生懸命働くように奮起させるか、より多く得られるように専門知識を使うか、より多くの顧客を惹きつけるために名声を使うことによってその生産性を向上させることに取り組むために1日の休息期間を使うことができる。これは資本を稼ぐために休息期間を使うこととするが（資本を得るを参照せよ）、君の判定に+10のボーナスを得る。

君が生み出す資本は君の建造物が生み出すことができる種類でなければならない。例えば、gpと影響力を生み出すことのできる宿屋はこの休息期間の活動を使いそれらの2つの通貨のみを生み出すことができる；その日にそれを個人的に動かしているため、君は物資、労働力、魔法力を生み出すために使うことはできない。君は通常通りこの方法で得られる資本を稼がなければならない。

## 来たる冒険への準備 Scheme for an Upcoming Adventure

君は来る冒険やイベントに備えるために休息期間を使うことができる。例えば、2日で男爵の仮装舞踏会に入り込まなければならないということを知っているならば、男爵の邸宅を見て、使用人が切る衣装がどんなものかについて調査し、どの重要なゲストが出席しているかについて知ることに休息期間を費やすことができる。君が1日の休息期間を通過さなければなら

ないこと以外は、この仕事は判定の後押しのために資本を費やすことを好まれ、各この目的のために費やす物資、影響力、労働力、魔法力につき一つの技能判定に+2のボーナスを得る（最大+6）。資本を費やすオプションと同様に、君のアプローチが試みようとしている判定のために合理的かどうかをGMは決定する。これらの活動からのボーナスは、資本を費やすことによるオプションに上乗せせられる（最大+10）。このボーナスは1つの判定まで残る。

例えば、1日の休息期間と1ポイントの物資を費やすことによって、君はおそろいの服を着た使用人の制服の理解を得て、彼らの一人に衣装するために〈衣装〉判定に2を加える。1日の休息期間と1ポイントの影響力を費やすことによって、君は有名な異職人が男爵の宝物庫を建設したかについて学び、そこを開けるために〈装置無力化〉に2を加える。

## 動物の調教 Train an Animal

Core Rulebookで詳述されているような、動物を訓練するための〈動物使い〉の技能を使うことができる。訓練に対するルールは訓練の期間が連続的であると仮定している。しかしながら、君はこの訓練をより少ない増加分として分けることができる（冒険の間でこの訓練にに関して進展させることができる）、しかし、各訓練の終了時のための〈動物使い〉判定を試みなくてはならず難易度は2上昇する。判定に失敗することは、各訓練の終了時に訓練が完了に向けて進展しなかったことを意味する。

休息期間のこの仕様はCore Rulebookから動物の基本的な訓練の限界を上回ることはできない。例えば、君が休息期間のシステムを使用していない場合の学ぶことができることより多くの動物に教えることを休息期間を過ごすことは許可していない。

**動物に芸を仕込む：**トレーニングの終了時に7日と成功した〈動物使い〉判定を必要とする。君の判定の結果の修正のために物資、影響力、労働力、魔法力を費やすことができ、各1ポイントの資本につき君の合計に2を加える（最大+10）。

**動物を特定用途のために訓練する：**訓練の性質に従い、この種類の訓練には数週間掛かる。君の判定の結果の修正のために物資、影響力、労働力、魔法力を費やすことができ、各1ポイントの資本につき君の合計に2を加える（最大+10）。

**野生動物を育てる：**動物の成熟度に応じて、週単位から月、年単位までさえ掛かる。簡単なもののため、安全な環境で1日につき1時間動物と交流することは、この訓練を前進させ、休息期間を少しも費やすことを要求しない。この毎日の接触を維持する限り、君は育てている期間の終わりに1回の〈動物使い〉判定にだけ成功する必要がある。中断は、育てることを続けるために判定で成功することを要求する（この判定に1日1回試みても良い）。仮定は、怠られないようにするために君が居ない間動物の基本的な要求を引き受けている素人がいるということである。この接触の日を逃すということを知っているならば、君は熟練した動物使いにその日に動物を育てさせるために間に合わなかった日ごとに1ポイントの影響力か1ポイントの労働力を費やすかもしれない、君の不在が動物の訓練の妨害はならなかったことを意味する。



## 支配人 Managers

君が一度去り、数週間から数ヶ月経つ間、支配人はビジネスを運営する資格のある有能な従業員である。君がいない間、支配人は君の資産について特定の決定権を与えられ、例えば収税吏に支払い、狂信者を店から締め出し、緊急事態を取り締まる。支配人を持つことは1日から7日を1日から14日へ資本の摩擦を遅らせる（維持フェイズのステップ3）。支配人の賃金が新しく支払われている限り、支配人に君の仕事に気を配らせることはビジネスでの摩擦を防止する。

チームとは異なり支配人はgpで支払われる日給を必要とする。君が不在であるか、銀行または会計士を通じて賃金を支払うよう手配するようになる時、前もって支配人に支払うのが慣例である。支配人を信用するならば、君のビジネスの所得から、建造物や組織のために蓄えたお金から賃金を支払うのを君は許すことさえできる。

君がいない間、ちょうど冒険しているところの近くの住所でさえ、支配人に君に連絡する手段を与えることはよい考えである。君は何か緊急の注意を要する場合に備えて、君と接触させる魔法の手段（と支払うためにとつておいた資金を残すこと）の提供を欲してもよい。

## 支配人のデータ・ブロックの読み方 Reading a Manager Stat Block

支配者のデータ・ブロックは以下の通りになっている。

**賃金：**このgpの値は支配人の毎日の賃金である。この賃金は君のビジネスの通常の日々の活動を取り扱うためであり、特別なサービスのための経費を含まない。例えば、神父に毎日賃金を支払っているからといって彼を冒険に連れて行って呪文を発動してもらえないわけではない（実際、彼の呪文のほとんどは、おそらく君の寺院を管理する彼の仕事の過程で使用される）。

**技能：**これは支配人にはランクがある主要な技能を示し、イベントや遭遇がそれらが必要とするならば、君かGMは支配人のために技能判定をする。支配人は、仕事の任務に関連しない他の技能のランクもあるかもしれない。ここにある支配人は例である；君が雇う特定の支配人はより密接に異なるクラス技能を君の仕事に合わせることができる。支配人は一般に適切な技能に3ランクをもち基本的なNPCの能力値修正にある3レベルのキャラクターでクラス技能は+7か+8、非クラス技能は+4か+5を与える。

多くの支配人の役割は特定のチームと類似している。例えば神父は寺院や宗教団体を運営する資格を与えられるプリーストである。神父とプリーストの主要な違いは、君がいない間、君が建造物や組織の世話をするために神父に賃金を支払うが、一方プリーストは君の組織の同程度の義務がある幾人かの一人であるかもしれない。GMの賛成で、君はNPC（またはNPCたち）に賃金を支払うことでチームを適切な支配人に変えて良い、逆もしかり。

君は腹心が著名な従者を支配人に選ぶことができるが、賃金は支払わなければならない。支配人として腹心が従者を持つことは、支配人が君に忠実であるということを知っていることを意味する——それは君が冒険しに出かけている間彼女が無料で働くことを意味してはいない。

## 支配人の例 Example Managers

以下の支配人は、ビジネスを掌理させるか建造物や組織に気を配らせるために、君が雇うことのできる個人の例である。

### 神父 Abbot

賃金 4gp / 日

技能 〈交渉〉、〈治療〉、〈知識：地域〉、〈知識：宗教〉

神父は寺院や宗教団体を引き受けるための訓練された信仰呪文の術者とそのメンバーである。彼女は一般に軽装鎧（もしくはアデプトであれば鎧を着ない）と彼女の信仰に適切な武器をもつ、3レベルのアデプト、クレリック、ドルイド、オラクルである。

### 会計士 Accountant

賃金 3gp / 日

技能 〈鑑定〉、〈知識：地域〉、〈言語学〉、〈職能：会計士〉

会計士は財政的な記録を維持し、組織や建造物の予算のバランスを保つ。高い精神能力値を使用する技能系クラスの出身であり、彼は一般に3レベルのエキスパートで戦闘系ではない。

### 船長 Captain

賃金 5gp / 日

技能 〈軽業〉、〈交渉〉、〈知識：地理〉、〈職能：水夫〉

船長や輸送活動をする熟練の水夫である。彼女は一般に3レベルのエキスパート、ローグ、ファイターである。商業組織、海賊艦隊、または港から港まで人々を輸送するビジネスを担当するところに船長はいる。

### 医師 Doctor

賃金 5gp / 日

技能 〈治療〉、〈知覚〉、〈真意看破〉、〈生存〉

医師はあらゆる病気とけがを扱うために訓練している。彼は一般に3レベルのアデプト、クレリック、ドルイド、オラクルである。エキスパートは適当な医師となるが、〈治療〉ができ、傷と病気をありふれた方法もしくは魔法のアイテムの使用によってのみ癒し、手当できる。医師は一般に病院または治療を提供する組織を担当する。

### ギルドマスター（職人ギルド） Guildmaster (Artisans' Guild)

賃金 3gp / 日

技能 〈鑑定〉、〈製作〉（何か一つ）、〈交渉〉、〈職能〉（何か一つ）

職人のギルドマスターは彼女の芸術に熟練していて、一団の同志の職人を立候補させることができる。彼女は一般に3レベルのバード、エキスパート、ローグ、その他の技能系クラスである。ギルドマスターは職人ギルドを日々行う任務を取り扱う：彼女の職業の基本的な管理とギルドメンバーの教育である。

### ギルドマスター（盗賊ギルド） Guildmaster (Thieves' Guild)

賃金 5gp / 日

技能 〈鑑定〉、〈はったり〉、〈装置無力化〉、〈知識：地域〉

盗賊ギルドのギルドマスターは犯罪組織を運営する。彼は一般に3レベルのバード、クレリック、エキスパート、ローグ、ソーサラーである。ギルドマスターは盗賊ギルドの日々の活動を行う：基本的な管理、新人のトレーニング、現在の活動の管理、新しい計画の考案。

### 校長 Headmaster

賃金 3gp / 日

技能 〈交渉〉、〈知識〉（何か二つ）、〈職能〉（何か一つ）

校長は学習の場、例えばバードの学校、魔法の大学、大学などを管理する。彼女は一般に3レベルのアルケミスト、バード、エキスパート、ローグ、ソーサラー、ウィザード、ウィッチである。高等教育の設立を行うことは、基本的な管理を含み、学生を教育し、研究を行う。

### 宿屋の主人 Innkeeper

賃金 2gp / 日

技能〈鑑定〉、〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈職能〉（何か一つ）

宿屋の主人はおもてなしに集中する施設を行う。彼は一般に3レベルのコモナー、エキスパートだが、引退したファイター、ローグ、ウォリアーでもありえる。宿屋の主人は、宿屋、酒場、ホテル、レストラン、独自のプライベートな社交クラブの日々の活動に気を付ける。

### 大尉 Lieutenant

賃金 4gp / 日

技能〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：工学〉、〈知覚〉

大尉は護衛、傭兵、軍隊を含む単位を導く。彼女は一般に3レベルのキャヴァリアー、ファイター、レンジャーであるが、バーバリアン、バード、インクィジター、ウォリアー、武勇の戦闘を専門とするクラスでもありえる。大尉は軍隊の任務と必要性を管理し、彼らのトレーニングに注意し作戦に参加する。

### 鍛冶屋の主人 Master Smith

賃金 4gp / 日

技能〈鑑定〉、〈製作〉（何か一つ）、〈知覚〉、〈職能〉（何か一つ）

鍛冶屋の主人は生産的なビジネスを監督する。彼は一般には3レベルのバード、エキスパート、ローグ、技能系クラスである。鍛冶屋の主人は特定の取引に使われる生産設備を日々動かし、見習いを訓練し、生産されているより挑戦的な傑作に取り組む。

### パートナー Partner

賃金 4gp / 日

技能〈はったり〉、〈交渉〉、〈知識〉（何か一つ）〈職能：弁護士〉

パートナーは法廷弁護士のオフィスの著名なリーダーである、彼女は一般に3レベルのバード、エキスパート、ローグ、ソーサラー、ウィザード、その他精神系能力値に依存するスキルのクラスである。パートナーは組織の法的要求に気を付ける。

### 先生 Sensei

賃金 2gp / 日

技能〈軽業〉、〈威圧〉、〈知識：歴史〉、〈知覚〉

先生は道場か武勇の修道院の先導者である。彼は一般に3レベルのモンクであるが、武勇のクラスか【判断力】基準クラスのレベルをもつ。先生は、学生のトレーニングを見て日々の活動の管理をする。

### 密輸業者 Smuggler

賃金 3gp / 日

技能〈鑑定〉、〈はったり〉、〈知識：地域〉、〈手先の早業〉

密輸業者は当局の通知の元で彼女の任務を果たすことに慣れている商人である。彼女は一般に3レベルのバード、エキスパート、ローグ、その他誤魔化しを専門とするクラスである。密輸業者は闇市、違法な隊商、密輸船の団を一団を走らせるかもしれない。

### 舞台主任 Stage manager

賃金 2gp / 日

技能〈交渉〉、〈変装〉、〈芸能〉（何か二つ）

舞台主任は芸術に捧げられる芸術的な組織や建造物を監督する。彼は一般に3レベルのエキスパートであるが、代わりにバード、ローグ、芸術に合う技能を持つクラスでもよい。劇場の活動に気を付けて、パフォーマーに教え、呼び物となる演技を促すことに、舞台主任は彼の時間を費やす。

### 執事 Steward

賃金 2gp / 日

技能〈交渉〉、〈知識：地域〉、〈知識：貴族〉、〈真意看破〉

執事は城、豪邸、貴族の別荘のような大きな居住用の建造物を管理する。彼女は一般に3レベルのアデプト、コモナー、エキスパートである。執事は不動産を日々管理し、機能が不十分である召使たちと規律の働きを調整し、家の領主と奥方が不満を感じないようにする。

### 副首領 Underboss

賃金 2gp / 日

技能〈鑑定〉、〈はったり〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉

副首領は犯罪者のボスや暴力的な犯罪組織を運営している誰かの直接の命令に従う。彼は一般に3レベルのバード、クレリック、エキスパート、ファイター、ローグである。副首領は彼の上司の命令に従い組織の目標を維持し、部下を管理する。

### 管理人 Warden

賃金 2gp / 日

技能〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈真意看破〉

管理人は監獄、地下牢、または人が拘留される場所を監督する。彼女は一般に3レベルのクレリック、エキスパート、ファイター、インクィジター、ウォリアー、もしくは戦闘とずる賢さに適しているクラスである。管理人は監獄の中で雇用される警備員の必要品と同様に囚人の必要品にも気を付け、施設の中で状況を監視する。

## 部屋とチーム Rooms and Teams

多くのプレイヤーは宿屋を経営し、傭兵の会社を起業し、神殿を建設し、賢者の秘密のグループを導きたい。休息期間のシステムは小さな構成単位を示すことでそれを認める；建造物を構成するための部屋と、組織を作るためのチームを。

部屋は木製の壁に囲まれた 10 フィート× 10 フィートの場所と同じくらい単純であったり、思い切りの門による石壁の衛兵のいる塔と同じくらい複雑であったりする。チームは数人の乞食やスリと同じくらい単純であったり、グループの侍祭が医療の訓練を受けたのと同じくらいの技能を示すことがあり得たり、ベテランの兵士の一団と同じくらい危険である。部屋またはチームの詳細は、より大きな融通を君に与えるために漠然としたままになっている——彼らはゲームのメカニズムを君の建造物または組織に提供し、しかし君は美学に合うレイアウトまたは階層を決定する。

各々の部屋とチームは一種類以上の資本（gp、物資、影響力、労働力、魔法力）のコストである、君が建造物を建設するが組織を作るとき、君がどんな部屋やチームを望むかについて決定し、これらの部屋の gp、物資、労働力、魔法力を合計して、建設を開始するか、新人を募集するためにその資本を費やす。

**部屋から建造物を建築する：**建造物を建築しているならば、奇異は通常ドアと廊下を使用して適当と考えるどのような方法でもこれらの部屋をつなぐことができるか、もしくは大きな一般のスペースの内部を分割せずに組み合わせることができる。特に明記しない限り各々の部屋は床、天井、壁、家具、ドア、窓と君の建造物においける部屋の意図にふさわしい他の詳細物を含む。

**例：**控え室は多くの人によって使われるために設計された広い場所である。砦において、控え室は兵士の食堂の機能としてテーブルと椅子がある。酒場または宿屋では、テーブルと椅子があり、社会的に活動し飲む場所である。神殿では、椅子または信徒席があり崇拜をするために使われる。バードの大学では椅子と譜面台がありパフォーマンス活動のために使われる。

そのドアは単純なカギによる良い木製のドアである。内部のドアは鍵のない単純な板戸である。内部のドアは鍵に通常の価格を払うことで違うカギを設置するかもしれない。

君はすぐに建造物の部屋からすべてを作る必要はない。君と一緒にそれらを作るかどうかにかかわらず 2 つの部屋を建造するか、最初のものを完成させて後で第 2 のものを加えることは同じである。

**壊れた部屋：**部屋にダメージが与えられ、ヒット・ポイントの半分を超えるならば（もしくは休息期間の出来事によって、または GM の判断で十分にダメージが与えられたならば）、部屋は破損状態を得る。破損状態の部屋は通常の収入が半減する。一般に、破損状態の部屋を修繕することはゼロから部屋を建造することの半分に等しい量の gp またはほかの資本を費やすことを必要とする。特定の建造イベントは破損状態の部屋を修繕することの代わりに価格があるかもしれない。

全ての部屋は破損状態を得ることができる。1 つずつ修繕するよりもすぐに全建造物を修繕しなければならないこと以外は、まるで破損状態が各々の部屋にあるように建造物を扱う。

**チームから組織を作る：**特に明記しない限り、チームに所属している人々は、入り、彼らの仕事にふさわしい個人的な装備、生活の場所がある——言い換えると、君と彼らの関係の外の生活である。君は彼らにより良い装備品を装備させるかもしれない、彼らの生活する場所を作るかもしれない、

購入するかもしれない。

君はすぐにすべてのチームを君の組織に加入する必要はない。君と一緒に彼らを入れるか、片方を募集し第 2 を後で加えるかどうかにかかわらず、乞食のチームと泥棒のチームを募集することは同じである。

チームの構成は柔軟で、君の組織の性質に従い、時間とともに変わることができる。例えば君の盗賊ギルドに泥棒と強盗がいるならば、彼らは逮捕され投獄されるかもしれないが、君の組織が彼らの類似した技能の個人に入れ替えることができると仮定される。君が所有する建造物に関して定期点検をする必要がないのと同様に、君の組織を去る個人を替えることはチームの価格に考慮されている。

個々のメンバーキャラクター・レベルが君の統率力値と等しいか低いならば、君はチームに入れることができるだけである。例えば君が《統率力》の特技を持っていないとしても、君の統率力値は君のキャラクター・レベル + 君の【魅力】修正値として計算する。

特に明記しない限り、チームのメンバーは冒険者ではなく、ダンジョンと他の危険な場所に君と同行する気はない。

**例：**侍祭は低レベルの信仰呪文の術者である。カルトで、侍祭は最も低い位をつけられたメンバーで新しい転向者との対話を扱う。盗賊ギルドでは、彼らは強盗またはギャングとの抗争の後ギルドのメンバーを修復する役割を果たす。傭兵会社において、彼らは兵士の精神的な必要性と肉体的な怪我に気を配る。

**チームと指導者：**《統率力》の特技から従者を持つことの長所の 1 つは、君が居住地に費やす影響力と労働力の影響を増加させることである。チームを入れる価値の主要な構成要素が影響力で、居住地で従者を持つことが君が築きたい組織についての言葉を見つけるより簡単にする。

君が彼らに支払うためか、少なくとも彼らに定期的な接触を保ち、彼らの活動を支持するので、君の組織の人々は君に従う。《統率力》の特技から腹心と従者を得ずに（君の票なんと振る舞いのために君に忠実な人々）、長期間組織から離れているならば君はそれとの関係を失うかもしれない。維持フェイズの項のステップ 3 – 資本の消費を決定するを参照せよ。

維持フェイズの項にある消費と戦う方法に加え、君の組織に君の従者を入れることはこの問題を手伝うことができる。チームに入れて、君の従者を君の組織へ自動的に加えることもできる。君の組織のメンバーでもある君の従者 5 人ごとに、消費を避ける指導者判定に +1 のボーナスを得る。大部分の従者が NPC クラスの低レベルのキャラクターで、従者の大部分のチームは戦闘のために訓練されていない侍祭、官僚、職人、下男などである。

**部屋とチームを混ぜる：**労働者を持っていない建造物を建設するか、作戦基地をも足らない組織を作るか、本部ともに完全に職員を置いている建造物または組織を作るために、この 2 つを結合することを、このシステムはできる。例えば、神殿を作りその居住地に侍祭を募集するならば、君は侍祭を君の神殿で働いてもらうことができる。神殿が侍祭が寝る場所を持つならば、彼はそこで生活することができる。侍祭が他にどこへ行くか、去ることを君が望む後ならば、君は神殿を持ち、目的に合う使い方ができる。

## ユニットのデータ・ブロックの読み方 Reading a Unit Stat Block

ユニットのデータ・ブロックは基本的に部屋とチームで同じことで以下の

通りに組織されている。データ・ブロックの記録の値を持たない箇所（例えば、他のものから他のものへアップデートできない部屋など）は、その記録はデータ・ブロックから省略されている。

**収益：**部屋化チームが資本を生み出す建造物が組織の判定にどのようなボーナスを与えるかについてこの記録は示している。（君が休息期間の活動を使うことなく）技能を要する仕事を実行して資本を稼ぐために毎日判定を試みることができるという点で建造物と組織はキャラクターのようなものである。君は通常通りこの方法で稼げる資本の代金を払わなければならない。

部屋またはチームの収益の記録は、「資本」と数を言っているならば、それが如何なる資本（gp、物資、影響力、労働力、魔法力）のために建造物または組織の技能関連した仕事の判定にボーナスを貢献することができる。収益の記録が、特定の資本を示しているならば、それはその建造物が組織の技能に関連した以後との判定にのみボーナスを貢献する。君は各日、各々の部屋またはチームのボーナスを如何なるリストにある種類または資本にでも適用することができ、それを複数のリストにある資本で分けることもできる。例えば、錬金工房は gp、物資、魔法力を生み出し、影響力と労働力を生み出さない。ある日君が gp を生み出すために建造物の資本判定に関してすべての +10 のボーナスを使ったとすると、翌日に君は gp を生み出すための判定に +5 と物資を生み出すための判定に +5 を使うことができる。

ほとんどのとき、ちょうど君の建造物ですべての部屋からすべての gp ボーナスを当て、ロールを出目 10 することはもっとも単純で最も早い。他のとき、君は新しい部屋に建設するために他の種類の資本を生み出したいかもしれない、新しいチームを入れたい、アップグレードしたいかもしれない。

居住地の複数の建造物または組織があり、それらが同じ種類の資本を生み出す場合、君は別々にロールする必要はない——君はすべてのそれらの資本修正を合計し、それらの資本のために 1 回の判定を試みすかもしれない。1 人で資本を稼ぐことに休息期間日を費やすならば、地震と君のビジネスまたは組織のために別々にロールする代わりに、君は建造物と組織のボーナスをロールに加えるかもしれない。

部屋のために収益の量は、きみの基礎仕事をするために不慣れた従業員を持つためにコストをすでに引いてある。例えば、バーを持つための収益はパティンダーと給仕人の賃金の量をすでに持っている。チームのための収益の量は、彼らが所有する建造物で働いていると仮定してある。チームのためにそこで、またはそこから働くために建造物を提供しないならば、そのチームの収益を半分にする。

ユニットのデータ・ブロックの項は休息期間のシステムとは無関係なほかの利益をリストしているかもしれない。

**例：**92 ページの欄外の宿の例はバー、控え室、台所、宿所、厩を持っている。バーは gp または影響力に +10 を与える；控え室は gp または影響力に +7 を与える；台所は gp または物資に +4 を与える；宿所は gp に +12 を与える；厩は gp、物資または影響力に +8 を与える；それらの部屋の全ては gp を稼ぐことができるので、君が gp を稼ぎたいのならば、すべての部屋のボーナスを合計する（合計 +41）、そして技能を要する仕事でどれくらいの gp を稼ぐかについてみるために宿屋について判定する。影響力を生み出すことについて貢献するバーのボーナスを使い、gp で残りの部屋のボーナスを使いたいならば、影響力に +10 の修正（バーのボーナス）と、gp のために別の技能を有する仕事の判定で、+31 のボーナス（控え室、宿所、厩のボーナスの合計）で試みる。

**利益（部屋のみ）：**この記録は部屋が提供する非休息期間のボーナス、技能ボーナスや居住地修正（例えば、消費量、犯罪、危険など）の変更を示している。部屋が技能ボーナスを提供するならば、君が指定された場所にいるときだけそのボーナスはあてはまる。例えば君が城に舞踏室をもつことは、君がダンジョンにいるときにその（芸能）判定にボーナスを得ることを意味していない。

データ・ブロックはゲームのメカニズムに関連しない明らかなリストを示していない。例えば、バーは飲料を売ることができ、台所は、食料を提供することを許可するが（どちらも君の個人の客にとって、または建造物が宿屋ならば顧客に払うことによって）、魔法貯蔵庫は呪文の研究を君に許可する。

**製作：**この記録は、どれくらいの物資、影響力、労働力、魔法力が部屋を構築したり、チームを募集することに要求されるのかを示している。そのタイプの完成した部屋を購入するか、既存のチームに入れるための gp の価格も含む。

**期間：**部屋を完成させるか、チームを募集するのにどれくらいかかるかについてこの記録は示している。労働力の価格の 2、3、4 倍を費やすことによって 2、3、4 分の 1 の期間に分けるかもしれない。影響力の価格の 2、3、4 倍を費やすことによって 2、3、4 分の 1 の期間に分けるかもしれない。君は建造の開始と募集の終わりに居住地にいななければならないが、建造または募集を開始するために休息期間日を費やす必要はない。実質的に君は開始しなさいという命令をするためだけである。

チームが期間を持っていないならば、そのチームを募集するために資本を費やすことは休息期間のアクションとしない。

チームの期間の値がチームを長期の仕事に入れるにあたって、臨時の仕事のためにこれらの種類の NPC の有効性を反映しないことに注意する。例えば 3 レベルのクレリックをレッサー・レストレーションを発動するために雇う必要があるならば、君は聖職者のチームに入れることに 7 日間の休息期間を費やす必要はない——君はちょうど Core Rulebook で説明されている標準的な呪文を操る準備をすることができる。

**規模：**ユニットが部屋であるならば、多くの 5 フィートのマスがどのようにその種類の標準的な部屋につ必要という範囲をこの記録は示している。例えば、台所は 2～6 個の 5 フィートのマスである。この種類より大きな部屋が必要であれば、2 つの部屋を建設し合わせる。この規模より小さな部屋が必要であれば、君は無料でそれを小さい規模とすることができる。例えば、5 フィート四方の台所を必要とするだけであれば、たとえ示されている最も小さい規模が 2 この 5 フィートのマスであっても君は示されている価格で作ることができる。

ユニットがチームであるならば、何人かがその種類の標準的なチームのために必要とされているかをこの記録は示している。一般的にチームはこの量の 50% より小さくなく、この量の 150% より大きくない。この規模より大きなチームが必要であれば、2 つのチームを合わせる。

**アップグレード：**いくつかの部屋とチームは他の変形や進化形である。元のものと同じものとの間の違いの資本と時間を費やすことによって君は部屋やチームをリストにあるものにアップグレードすることができる。例えば君の建造物が書架を含み、君が魔法貯蔵庫にアップグレードしたい場合、奇異は 1 ポイントの物資、1 ポイントの影響力、1 ポイントの労働力、もしくは 270gp（書架と魔法貯蔵庫の製作の差）を費やす。君は 4 日（書架と魔法貯蔵庫の期間の差）も過ぎさなければならない。

増加する資本の種類にだけ価格を払う。例えば、寝台を宿所に変えている

ならば、君は3ポイントの物資、3ポイントの労働力、6日間を費やす；たとえ宿所が少ない影響力をコストとしていても、このアップグレードを実行するために影響力は取り戻せない。

君は部屋またはチームをダウングレードはできない。GMの許可でまるで変化がアップグレードであるかのように、君は別の部屋またはチームを再利用するかもしれない。

**詳細：**ユニットを持つ利益についての多くの詳細と主にユニットの説明はデータに続く。

## 建造と募集の遅れ Construction and Recruitment Delays

君が建造もしくは作ろうとしている建造物が組織の種類に反して居住地の性質があるのならば（例えば犯罪の修正が低く法治がの修正が高い居住地の闇市や盗賊ギルドなど）、君が仕事を監視しないならば建造もしくは募集が通常より1d6×10%長くかかることをGMは決定するかもしれない。

君は1ポイントの影響力を費やすことによって遅れの間か前にこの延長期間を短くすることができ、それは1d6日（最小0日の遅れ）まで期間を減らすことができる。君は代わりに腹心に仕事を監視してもらうか、そうするために有能な従業員を雇うことができる（88ページを参照せよ）；これらの選択のどちらでも遅れを完全に防止できる。

## 組織の移動 Moving an Organization

君は入会することの半値を払うことで組織を異なる居住地へ移動させることができる。この価格は君のチーム、動く気がない人の後任の雇用などでの再配置の費用を支払うことが原因である。通常組織の移動を手配することは組織でチームにつき1d6日かかる；実際にチームを移動するための必要な時間は前の居住地から新しい居住地まで旅行するのに必要な時間である。組織は、新しい居住地に旅行している間利益を提供せず、移動を配置している時間の半分半分の利益のみを提供する。

組織全体を移動する代わりに、君はその組織内でいくつかのチームを移動させることができる。例えば盗賊ギルドが二つの強盗のチームを含むならば、2ポイントの影響力と1ポイントの労働力を費やすことによって（新しい場所に強盗のチームを入れることの半値）、君はチームの1つを異なる居住地へ移動させることができる。さもなければ、これは組織全体を移動させることのように働く。新しい居住地でこれらのチームを既存の組織に加えたり、新しい組織を作るために彼らを利用することができるかもしれない。

## 部屋 Rooms

建造物の構築のために以下の部屋を使うことができる。

### 錬金工房 Alchemy Lab

**収益** gp、物資、魔法力のいずれか + 10

**利益** 錬金術実験道具（装備品）として数える。

**製作** 8物資、1影響力、5労働力、1魔法力（390gp）；**期間** 16日間

**規模** 8～16マス

君が、新しいアルケミストの処方術を研究し、類似している錬金術の仕事を果たし、〈製作：錬金術〉判定を試みる時、この部屋は君を援助する。最高3人まで一度に部屋を使うことができる。

### 祭壇 Altar

**収益** 影響力 + 3

**利益** コンセクレイトと類似した呪文の目的のための君の神格専用の恒久的な器具として数える

的な器具として数える

**製作** 2物資、1影響力、2労働力、1魔法力（210gp）；**期間** 4日間

**規模** 2～8マス

この霊的な中心は式典のために必要な材料と聖像がある。一般的な祭壇は医師の祭壇の形をとるが、神聖なプールの、犠牲的な薪、小像のコレクション、類似した神聖な収束かもしれない。

### 畜舎 Animal Pen

**収益** gp、物資、労働力のいずれか + 8

**製作** 6物資、1影響力、5労働力（250gp）；**期間** 16日間

**規模** 4～16マス

**アップグレード先** 生育地

畜舎は馬と牛より多くの注意を必要とする動物を収容する。家畜（鶏や豚）、展示（スズメや爬虫類）、保護（犬や大きい猫）のための動物を収容するのに用いるだろう。1つの畜舎は1匹の大型クリーチャー、2匹の中型クリーチャー、4匹の小型クリーチャー、8匹の超小型以下のクリーチャーをサポートでき、彼らに水と安全を提供する。食料は提供しない。

### 兵器庫 Armory

**利益** 寝台もしくは守衛所を提供し、鎧を身に付けさせることを急がせる

**製作** 9物資、3影響力、6労働力（390gp）；**期間** 16日間

**規模** 5～15マス

兵器庫はいろいろな鎧と武器を保管し、一般の装備のある寝台もしくは守衛所に供給するための十分な装備を提供する（衛兵が兵士は彼らの鎧と武器をここに置き、この部屋が破損状態でない限り、君は彼らの個々の装備に代金を払ういつ用はない）。部屋は建造物の衛兵もしくは兵士のための中装鎧と適切な軍用武器を供給する。兵器庫は、急いで着るのに時間がかかる鎧を着ることを可能とする便利なツールを含んでいる。

### 職人の作業場 Artisan's Workshop

**収益** gp、物資、影響力のいずれか + 10

**利益** 1種類の〈製作〉技能のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 9物資、9労働力（360gp）；**期間** 20日間

**規模** 8～16マス

この専門家の作業場は、様々な道具と材料を特定の芸術、例えばガラス工芸、宝石のカット、彫刻などに提供し、君は部屋を建造するときに選択できる。最高3人まで一度に部屋を使うことができる。

### 講堂 Auditorium

**収益** gp、影響力のいずれか + 15

**利益** 〈芸能〉判定にボーナス

**製作** 19物資、1影響力、25労働力（910gp）；**期間** 40日間

**規模** 40～100マス

**アップグレード元** 舞踏室

この大きな部屋はいろいろな劇術的なパフォーマンスのために使われる。観衆のためのステージ、コスチューム、機材、座席を含む。この部屋で行われるすべての〈芸能〉判定に、優れた音響効果と装飾が+2のボーナスを与える。

### 舞踏室 Ballroom

**収益** gp、影響力のいずれか + 10

**利益** 〈芸能〉判定にボーナス

**製作** 19物資、19労働力（760gp）；**期間** 40日間

**規模** 40～60マス

**アップグレード先** 講堂；**アップグレード元** 控え室

この大きな開けた部屋は、ダンス、歓迎、その他精巧なイベントを目的としている。この部屋で行われるすべての〈芸能〉判定に、優れた音響効果

と装飾が+2のボーナスを与える。

## バー Bar

**収益** gp、影響力のいずれか + 10

**利益** 情報収集のための〈交渉〉判定にボーナス

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)；**期間** 16 日間

**規模** 10～20 マス

バーは飲み物を選び、保管し、それらを準備するカウンターを含む。この部屋で地元の人々と1時間過ごした後、次の24時間の間居住地で情報収集するための〈交渉〉判定に+1のボーナスを得る。

## 浴室 Bath

**収益** gp、影響力のいずれか + 3

**利益** 病気に対する頑健セーブにボーナス

**製作** 3 物資、1 影響力、2 労働力 (130gp)；**期間** 8 日間

**規模** 3～6 マス

**アップグレード元** サウナ

浴室は、熱い水のためのストーブ付けた、1つの大きな浴槽または複数のバスタブを含む。君はこの部屋で1時間過ごした後病気に対する継続中の頑健セーブに+2のボーナスを得る。

## 闘技場 Battle Ring

**収益** gp、影響力 + 15

**利益** 競争者は〈威圧〉判定と演武判定にボーナスを得る。

**製作** 18 物資、4 影響力、16 労働力 (800gp)；**期間** 40 日間

**規模** 40～100 マス

**アップグレード先** 運動場

レスリングまたはボクシングのような非軍事的なスポーツから、致死的な出血を見るスポーツ、例えば動物との戦闘や決闘に関する先頭まで、この困われているフィールド何らかの危険なコンテストのために使われる。観衆と戦闘者の間の壁、適切な床（詰め物か砂の）、観衆のための座席を含む。毎日闘技場のの担当者は、一人の戦闘者に〈威圧〉と演武判定に+2のボーナスを与えることができる（Pathfinder RPG Ultimate Combat 153）。この利益は居住地でのみ適用される。

## 寝室 Bedroom

**収益** gp、影響力 + 3

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 20 日間

**規模** 4～8 マス

寝室は1～2人に快適さとプライバシーを与え、一般的に1つの大きなベッドまたは2つの小さなベッドを装飾としている。多くは家具や装飾、例えば、椅子、衣装戸棚、チェスト、テーブル、小さな暖炉などがある。寝室は建造物の所有者の睡眠の場所または、借主の居心地の良い部屋であるかもしれない。

## 鐘楼 Bell Tower

**収益** 資本 + 1（建造物がすでに生み出している種類）

**製作** 11 物資、3 影響力、7 労働力 (450gp)；**期間** 28 日間

**規模** 9～25 マス

下から器具を操作するための鐘の引綱とともに、この二階建ての部屋は警告や音楽にふさわしい鐘を含む。鐘は最高1マイル離れても聞こえる。

## 書架 Book Repository

**収益** gp、影響力 + 8

**利益** 1つの種類の〈知識〉判定にボーナス

**製作** 8 物資、2 影響力、7 労働力、1 魔法力 (460gp)；**期間** 16 日間

**規模** 4～12 マス

**アップグレード先** 魔法貯蔵庫

書架は本棚を含み、加えて椅子、机、読み勉強するためのテーブルを含む。大部分の保管場所は情報の一般的な価値を提供している広い多数の話題の本を含むが、しかしいくつかは特定の話題に特化している本を含む。君が書架を作る時〈知識〉技能を1つ選択する。誰かがその〈知識〉技能に関する質問をし、書架で研究することに1時間を費やすことができるならば、彼女は質問に答えるために〈知識〉判定に+3のボーナスを得る。

## 醸造所 Brewery

**収益** gp、影響力のいずれか + 10

**製作** 9 物資、2 影響力、7 労働力 (380gp)；**期間** 24 日間

**規模** 12～24 マス

例えば、有力な飲料を作る果物と穀物などの成分を発酵させたり、精製したりすることが醸造所ではできる。

## 寝台 Bunks

**収益** gp、労働力のいずれか + 8

**製作** 7 物資、4 影響力、7 労働力 (400gp)；**期間** 24 日間

**規模** 15～35 マス

**アップグレード先** 宿所

寝台は最高10人までの住居と限られた保管場所である。ほぼ個人的ではないが、このスペースは、ベッド、簡易ベッド、リネン、弱い鍵のついた小さなチェスト、便器を含む。この部屋が宿屋の一部であるならば、建造物は旅行者のホテルというより、簡易宿泊施設またはホステルであり、そこは個室がある。病院の一部ならば、この部屋は患者を収容する。

## 埋葬地 Burial Ground

**収益** gp、影響力のいずれか + 4

**利益** アンデッドを防ぐか作る

**製作** 4 物資、3 影響力、4 労働力、1 魔法力 (350gp)；**期間** 8 日間

**規模** 20～30 マス

**アップグレード先** 遺体安置所

土地のこのうす暗い小区画は死者の収容を主な活動とする。最高20体の中型もしくは小型の死体を埋めることができ、彼らの墓石、像、その他の目印で明らかになっている。追加の200gpで、この地域が神聖であるか不浄であるものとして奉獻できる。聖なる土地に埋められる姿態はアンデッド・クリーチャーとして動かせない。不浄な土地に埋められる姿態はコントロールされていないゾンビとして動き出す可能性が毎月5%ある。君が埋葬地をアップグレードするならば、この地域はコンクレイトの効果を持する。

## 房 Cell

**製作** 5 物資、4 労働力 (180gp)；**期間** 16 日間

**規模** 1～9 マス

この不快な部屋は1～4人の捕虜を収監できる。いくつかは快適にするもの、ベッドや便器などがあるかもしれないが、一般には藁が敷かれていた床で石の部屋以外何もない。一方の壁は簡単な鍵のついた丈夫なバーとドアで作られている。君はそれらのアイテムを通常の価格で、枷や高品質の枷を設置することができる。

## 式典場 Ceremonial Room

**収益** 資本 + 10

**利益** (はったり)、〈交渉〉、〈威圧〉判定にボーナス（下記参照）

**製作** 16 物資、2 影響力、15 労働力、5 魔法力 (1,180gp)；**期間** 40 日間

**規模** 40～100 マス

**アップグレード先** 謁見の間；**アップグレード元** 控え室

これは、礼拝や町民大会、結婚式などの重要なイベントのための大きな開かれた部屋である。しばしばイベントの中心、リーダーのための高い地位を特徴とする他の席があるかもしれない。指導者や公式で話す人は、イベントで他に影響させるための〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉判定に+1のボーナスを得る。イベントが終わるときこのボーナスは終了する。

## 教室 Classroom

**収益** 資本 + 8

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)；**期間** 14 日間

**規模** 5 ~ 20 マス

この小さな会議場は多数の出席者に一人の講師を遮られない視線を与える。多くの教室は、出席者の座席、教壇、ディスプレイ・テーブルか黒板を含む。

## 時計店 Clockwork Shop

**収益** gp、物資、労働力のいずれか + 10

**利益** 〈製作：クロックワーク〉のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 9 物資、9 労働力 (360gp)；**期間** 20 日間

**規模** 8 ~ 16 マス

この作業店は、精密工作の道具の全てを提供し、作業場は優雅なクロックワークの商品を作るために要求される。最高 3 人まで一度に部屋を使うことができる。

## 控え室 Common Room

**収益** gp、影響力のいずれか + 7

**製作** 7 物資、8 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 10 ~ 30 マス

**アップグレード先** 舞踏室、式典場、謁見の間

この融通が利く開放的な地域は、すぐさま利用する多くの人々とのために十分なスペースがある。控え室はベンチ、椅子、クッション、マット、会衆席、腰掛が備わっており、テーブルがあるかもしれない。

## 懺悔室 Confessional

**利益** 〈隠密〉判定にボーナス

**製作** 2 物資、3 労働力 (100gp)；**期間** 4 日間

**規模** 2 ~ 4 マス

小さく、結ばれこの一組の部屋は個人的な会話を許可されている。あるいは君は観察されることなくもう一つの部屋を見ることができる隠れたスペース。たとえば、タベストリーやモザイクのぞき穴を通すものを作成するかもしれない。この部屋の方は隣接している部屋のクリーチャーから隠れるための〈隠密〉判定に+4のボーナスを得る。このボーナスを両側または片方だけのクリーチャーに適用される方法で懺悔室は作ることができる。

## 中庭 Courtyard

**収益** 資本 + 5 (建造物がすでに生み出している種類)

**製作** 4 物資、5 労働力 (180gp)；**期間** 24 日間

**規模** 20 ~ 40 マス

この大きな開放的な地域は、装飾的に造園を行うことを特徴とするために作られているかもしれないが、訓練、会議、保管場所としてより功利的な場所であるかもしれない。

## 遺体安置所 Crypt

**収益** gp、影響力、魔法力のいずれか + 5

**製作** 5 物資、3 影響力、5 労働力、2 魔法力 (490gp)；**期間** 16 日間

**規模** 8 ~ 30 マス

**アップグレード元** 埋葬地

このスペースは突出した死体の安置を主な機能とする。地面より上に墓を作るかもしれない。死体を保存したり保護するような呪文（ジェントル・リポウズなど）の持続時間はこの部屋に残る死体に発動されるとき 2 倍になる。

## 城壁 Defensive Wall

**製作** 5 物資、2 影響力、5 労働力 (260gp)；**期間** 12 日間

**規模** 20 ~ 40 マス

この簡素な期の壁、フェンス、垣根は君の建造物を囲み少しの安全を提供する。10 フィートより高くなく、単純なカギのある 1 つの門を含み、難易度 14 の〈登攀〉判定で登ることができる。石垣として作られることができ——高さを 10 フィートより増加でき、〈芸能〉の難易度を 20 に増加する——2 倍の価格となる。守衛所と結合するならば、欄干のある歩ける壁となる。

## 船渠 Dock

**収益** gp、物資、影響力、労働力のいずれか + 12

**製作** 7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)；**期間** 20 日間

**規模** 10 ~ 30 マス

これは一連の歩道であり、頑強な印はボートや船のような船舶を問題なく停泊させるところである。貯蔵庫につけられ鵜ならば、水辺から、または水辺へ簡単に貨物を動かすことができる。

## 道場 Dojo

**収益** gp、影響力、労働力のいずれか + 8

**利益** 訓練または再訓練のためのトレーニング設備として数える。

**製作** 7 物資、1 影響力、7 労働力 (310gp)；**期間** 20 日間

**規模** 15 ~ 30 マス

この開放的な場所は戦闘の練習、またはほかの身体的な技能のために使われる。戦闘の訓練に使われるならば、人型生物の形をしたトレーニング用のダミーまたはシルエットを含む。標準的な武器の非致死傷のものを含む置き棚を加え、大部分の道場は落下から保護するために単純なフロアマットや藁のパレットを含んでいる。盗賊ギルドに用いられるならば、戦闘に代わりに道場は回避訓練、鍵開け、トラップ解除に集中しているかもしれない。君は一度に最高 10 人までを訓練するために道場を使うことができる。実際のベッドや簡易ベッドを使用するより快適ではないが、寝台として使われることができる。

## 跳ね橋 Drawbridge

**製作** 8 物資、2 影響力、5 労働力 (320gp)；**期間** 6 日間

**規模** 4 ~ 8 マス

この格納式の橋は、穴、濠、あるいは類似した危険を渡り、そして地域の出入りをコントロールすることができる。スパンの両側に作られるメカニズムを動かすために全ラウンド・アクションを費やすことによって君は橋を上げ下げすることができる。上がっているとき橋は木製の障害を作る（硬度 5、40 ヒット・ポイント）。跳ね橋が破壊されるならば、最初の建造価格の半分で同じ場所に作り直すことができる。

## 逃げ道 Escape Route

**製作** 9 物資、9 労働力 (360gp)；**期間** 16 日間

**規模** 6 ~ 12 マス

**アップグレード元** 秘密の部屋

これは建造物から隠れた出口に通じている廊下またはトンネルである。出口のドアは一般的に平均的な鍵のかかった簡単な板戸である（〈装置無力化〉難易度 20 で開く）。どちらかまたは両方の廊下の端は隠し扉である（〈知覚〉難易度 20 で気がつく）。

## 体裁 False Front

**収益** gp、物資のいずれか + 2

**利益** 〈知覚〉と〈真意看破〉の難易度にボーナス

**製作** 4 物資、1 影響力、4 労働力 (190gp)；**期間** 12 日間

**規模** 10～20 マス

**アップグレード先** 貯蔵庫と店頭 (下記参照)

この単純な、特徴のないビジネスは、犯罪的な関係を隠すための向かいな見せかけである。低級な質屋や悪い商品のある市場のようにみえるかもしれない。そうするふりをするビジネスとして機能することは裸の必要不可欠なものを持ち、しかし本当の目的は建造物の性質を隠すことである——おっぱんに犯罪を行う企業や密会場の場所、例えばカルトの聖域や泥棒の巢などを配置する。部屋は残りの建造物に至る隠し扉を含む。変わった活動に気が付くか、建造物がそうである可を決定することに気が付くための〈知覚〉と〈真意看破〉の難易度をこの部屋は 5 増加する。訂正が間違った店頭と表示息をふくむため、そのスペースは同時に貯蔵庫と店頭アップグレードできる (または残りの場所を使っていないままにしてアップグレードできる)

## 農地 Farmland

**収益** gp、物資のいずれか + 10

**製作** 15 物資、15 労働力 (600gp)；**期間** 20 日間

**規模** 60～100 マス

肥沃な土地のこの太い刈り跡が農業または家畜の飼料のために使われる。この部屋の価値は土地をきれいにし、土地を肥沃にするなどのことを含んでいる。GM の決定で君は無料で農地の見なせる利用可能な土地を自動的に発見できるかもしれない。

## 鍛冶場 Forge

**収益** gp、物資のいずれか + 10

**利益** 鍛冶技能のための高品質の職人道具と数える

**製作** 9 物資、1 影響力、8 労働力 (370gp)；**期間** 20 日間

**規模** 8～16 マス

鍛冶場は炉、金床、スラック・タブ金属加工の道具、鉄や他の金属を成型するための適切な素材を含む。鍛冶場は〈製作：鎧〉や〈製作：武器〉のような金属加工の技能に取り組む最高 3 人までの高品質の職人道具と数える。

## 遊技場 Game Room

**収益** gp + 10 (下記参照)

**利益** 犯罪 + 1、危険 + 10 (下記参照)

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 10～20 マス

遊技場はギャンブルまたはゲームの形式をした他のものの一歩があり、しばしば流血するスポーツやその他の違法な活動に関するかけをするのに用いられる。収益にリストされたものは違法なゲームを含む。君の建造物は法的なゲーム (レクリエーションやお金を使っているかにかかわらず) のみを許可するならば、収益は gp + 5 (+ 10 ではなく)、利益は犯罪 + 0、危険 + 0 となる。

## 庭 Garden

**収益** gp、物資のいずれか + 8

**製作** 5 物資、4 労働力 (180gp)；**期間** 12 日間

**規模** 10～20 マス

**アップグレード先** 温室

君が選択するならば、食物を栽培するために使うことができるが、慎重に管理された土地のこのエリアはより大きな注意を必要とする植物に適合す

る。

## 門楼 Gatehouse

**利益** 守り手はイニシアチブと〈知覚〉判定にボーナスを得る

**製作** 15 物資、3 影響力、12 労働力 (630gp)；**期間** 40 日間

**規模** 8～12 マス

**アップグレード元** 難所、守衛所

この防衛機構は建造物への接近を防止する。防衛者はすべての部屋の入口または建造物へのすべての道の明瞭な視界に障害物がない視線を持つように通常配置される。良い鍵のついた強固な板戸を含む。君が 500gp で鉄の扉に強化することができる。500gp で木の落とし格子を加え、1000gp で鉄の落とし格子を加えることができる。さらに 80gp を追加することで、君はこの部屋を難所として数えることができ、防衛者が後退し、侵入者をここで窮地に陥らせる。君は塔のレイアウトでこの部屋を建設することができ (追加のコストなしに)、それは門楼と数え第 2 のストーリーを含む。示されている価格は衛兵としての技能のない従業員を持つ (ユニフォームを着た 1 レベルのコモナーもしくはエキスパートだが、鎧や武器は持っていない)。建造物が兵器庫を持つならば、これらの従業員は武装し鎧を身につけるが、大部分は見せつけである。君が危険な侵入者に対して防御することができる訓練された衛兵がほしいならば、プロの衛兵を雇うか、衛兵のチームもしくは兵士のチームを入れる。君は徴収所として門楼をつかうことができ、それは同じ収益を提供する (gp もしくは物資 + 4)。門楼の防衛力を使っている防衛者は門楼への侵入者に対するイニシアチブ判定と〈知覚〉判定に + 1 のボーナスを得る。

## 難所 Gauntlet

**利益** 守り手は良好な遮蔽を得る

**製作** 4 物資、4 労働力 (160gp)；**期間** 10 日間

**規模** 4～8 マス

**アップグレード先** 門楼

殺人孔の穴や侵入者を見張るときや攻撃するときに防衛者に有利を与えるような防衛機構のあるエリアである。防衛者は侵入者の中で翼にかけるために簡単な鍵と木製の扉を持つ。これらの防衛力は防衛者ができる攻撃を制限するが、難所の防衛力を使っている防衛者は難所で侵入者に対して良好な遮蔽を得る。例えば、防衛者は呪文やボウ、クロスボウを殺人孔に放ったり、穴に熱湯を注いだりできるが、斧で底を通して攻撃することはできない。

## 温室 Greenhouse

**収益** gp、物資、影響力のいずれか + 12

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 10～20 マス

**アップグレード元** 庭

この庭はガラスによって保護され、内部の気候を管理している。このエリアで育てられる優雅な異国の植物は通常の庭より大きく健康的に育つ。特定の種類の植物は温室でのみ育つことができる。

## 守衛所 Guard Post

**収益** gp、物資のいずれか + 4

**利益** 守り手はイニシアチブと〈知覚〉判定にボーナスを得る

**製作** 7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)；**期間** 20 日間

**規模** 6～10 マス

**アップグレード元** 徴収所；**アップグレード先** 門楼

この防衛機構は建造物への接近を防止する。防衛者はすべての部屋の入口または建造物へのすべての道の明瞭な視界に障害物がない視線を持つように通常配置される。君は塔のレイアウトでこの部屋を建設することができ (追加のコストなしに)、それは守衛所と数え第 2 のストーリーを含む。示



されている価格は衛兵としての技能のない従業員を持つ（ユニフォームを着た1レベルのコモナーもしくはエキスパートだが、鎧や武器は持っていない）。建造物が兵器庫を持つならば、これらの従業員は武装し鎧を身につけるが、大部分は見せつけである。君が危険な侵入者に対して防御することができる訓練された衛兵がほしいならば、プロの衛兵を雇うか、衛兵のチームもしくは兵士のチームを入れる。君は徴収所として守衛所をつかうことができ、それは同じ収益を提供する（gpもしくは物資+4）。守衛所の防衛力を使っている防衛者は守衛所への侵入者に対するイニシアチブ判定と〈知覚〉判定に+1のボーナスを得る。

## 生育地 Habitat

**収益** gp、影響力のいずれか + 12

**製作** 18 物資、3 影響力、17 労働力（790gp）；**期間** 40 日間

**規模** 40～60 マス

**アップグレード元** 畜舎、厩

生育地は、動物を収容する。厩や孵化場と異なり、外来種や珍しいクリーチャーにとって育成地は居心地の良い宿を提供する。訪問客がクリーチャーを観察するのを許可するためにバーまたは窓から少なくとも1枚の壁を作り、居住するクリーチャーのための檻と壁に囲まれた部屋を含む。鳥のために造られた育成地は、クリーチャーが飛び去らないようにするために高い棒と網で作られる。

## 孵化場 Hatchery

**収益** gp、物資のいずれか + 5

**製作** 4 物資、1 影響力、3 労働力（170gp）；**期間** 10 日間

**規模** 2～6 マス

孵化場は巢を作り産卵し孵化させるクリーチャー、例えば鳥、リザード、オウルベア、ドラゴンなどのために使われる。あるいは魚、甲殻類、他の水棲の産卵するクリーチャーのために使われることもできる。この部屋は飛べるクリーチャーを行ったり来たりさせるために屋根の上にあるかもしれないし、地上の建造物に関係があるかもしれない。卵を育成するためにやわらかい寝具を含み、親の動物が利用できないならば、小さな木燃料のストーブを含むかもしれない。

## 診療所 Infirmary

**収益** gp、影響力のいずれか + 8

**利益** 治療道具として数える（下記参照）

**製作** 6 物資、1 影響力、6 労働力、1 魔法力（370gp）；**期間** 16 日間

**規模** 4～12 マス

診療所は負傷したり病気の人々を扱うために使われる。ベッド、簡易ベッド、洗面器、衣料品を含む。これは一度に最高2人までの治療者のための治療道具があると数える。建造物が破損状態でない限り、君はこれらの治療道具の使用法を追う必要はない。

## 台所 Kitchen

**収益** gp、物資のいずれか + 4

**製作** 4 物資、4 労働力（160gp）；**期間** 12 日間

**規模** 2～6 マス

台所は食べ物や準備するのに用いられる。基本的な調理道具と必需品、ストーブ、シンク、小さな食料品置き場を含む。また食糧を供給するビジネス、例えば宿屋などのために、おそらく食料のための貯蔵庫を持つ。

## 迷路 Labyrinth

**収益** gp、影響力のいずれか + 5

**製作** 15 物資、15 労働力（370gp）；**期間** 30 日間

**規模** 40～100 マス

静けさを必要とする人々が静かな迷走のために歩くことができるという理

由で、迷路は、壁にかまれた迷路、垣根の迷路、単純なタイル張りのパターンの地面である。

## 洗濯場 Laundry

**収益** gp、物資のいずれか + 3

**利益** 病気になることに対する頑健セーブにボーナス

**製作** 3 物資、3 労働力（120gp）；**期間** 8 日間

**規模** 2～6 マス

乾いた服のための大きな桶、熱湯のための大釜、洗濯板、日陰干し、乾いた衣類のためのラックと瓶を洗濯場は含む。これは建造物に隣接した外側のエリアかもしれない。君が居住地にいる間、従業員と利用者は病気の抵抗に対する頑健セーブに+1のボーナスを得る。

## 洗面所 Lavatory

**利益** 病気になることに対する頑健セーブにボーナス

**製作** 3 物資、3 労働力（120gp）；**期間** 4 日間

**規模** 1～4 マス

**アップグレード元** 小屋

洗面所は生物学的機能に対処するために最高4つの5フィート×5フィートの個室を含む。建造物が洗面所を持たないならば、そこの人々はこの活動のためにどこかほかの場所にいかなければならない。建造物と居住地に従い、洗面所は離れ、寝室用便器のある個室、または外部のシステム、汚水槽や豚用のかえば桶につながった腰掛椅子であるかもしれない。建造物が下水道へのアクセスを持つならば、君の居住地の下水設備に建造物のすべての洗面所を自動的につなぐことができる（101ページを参照せよ）。居住地、客、従業員、建造物に精通した他のものが、居住地にいる間、病気になることに対する頑健セーブに+2のボーナスを得ることを、洗面所を持つことから公衆衛生が改善されることは意味する。

## 革の作業場 Leather Workshop

**収益** gp、物資のいずれか + 10

**利益** 革の作業の技能のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 7 物資、1 影響力、7 労働力（310gp）；**期間** 16 日間

**規模** 4～10 マス

この作業場は剥いだ皮を革に変えるために設計されたテーブル、腰掛、大桶、乾燥用ラック、道具を含む。革の作業場は〈製作:革〉と〈製作:靴〉などの革製品を製作する技能の最高3人の高品質の職人道具と数える。

## 宿所 Lodging

**収益** gp + 12

**製作** 10 物資、1 影響力、10 労働力（430gp）；**期間** 30 日間

**規模** 20～35 マス

**アップグレード元** 寝台

このエリアは小さな部屋に再分割されて、最高10人に個人の住居と限られた保管場所を与える。各々の部屋は1、2個の小さなベッド、リネン類、便器、小さなテーブルと椅子を一般的に含む。部屋への扉は単純なカギによる単純な板戸である。価格に単純なカギと望む鍵の差を払うことによって君は個々の鍵をアップグレードするかもしれない。

## 魔法貯蔵庫 Magical Repository

**収益** gp、影響力、魔法力のいずれか + 12

**利益** 〈知識:神秘学〉、〈呪文学〉、呪文を調べるための判定にボーナス

**製作** 9 物資、3 影響力、8 労働力、3 魔法力（730gp）；**期間** 20 日間

**規模** 4～12 マス

**アップグレード元** 書架

魔法貯蔵庫は書架と似ているが、秘術の芸術の研究に特化している。本棚、快適な椅子、勉強をしたリスクロールを書き写したりするためのテーブル

を含む。君がゼロからこの部屋を建造するならば、1時間、ここで勉強をするものは、質問に答えるための〈知識：秘術〉判定に+1のボーナスを得る。書架からこの部屋へアップグレードしたならば、〈知識〉判定に元の書架のボーナスを持つか、〈知識：秘術〉の技能へ変更することのいずれかができる。この部屋で1時間研究することは、〈呪文学〉の判定に+3のボーナスを得る。この部屋は呪文を研究し（86ページの呪文の研究を参照せよ）、魔法のアイテムを作成する〈知識：秘術〉と〈呪文学〉の判定に+1のボーナスを追加で得る。

### 製粉室 Mill Room

**収益** gp、物資 + 8

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 20 日間

**規模** 20 ~ 30 マス

製粉室は、穀物、食品、ほかの原料を加工するためのメカニズムを含む。大部分の単純な機械は手で動かすが、馬やほかの荷運び用動物によって動か荒れるならば厩を、水で推進するならば、水車のための水を。風の力をならば、塔を必要とする。

### 保育所 Nursery

**収益** gp、影響力 + 6

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)；**期間** 14 日間

**規模** 8 ~ 16 マス

保育所は幼児と子供たちの世話御するのに用いられる。子供たちのためのベビーベッドとベッド、彼らのエンターテインメントのためのおもちゃ、変化のためのテーブル、必需品のためのキャビネットを含む。

### 観測台 Observation Dome

**収益** gp、影響力、魔法力のいずれか + 5

**利益** 〈知識：地理〉、〈知識：自然〉、〈知識：次元界〉判定にボーナス

**製作** 8 物資、9 労働力、1 魔法力 (440gp)；**期間** 20 日間

**規模** 10 ~ 20 マス

この高い部屋は空を開け、天窓を持ち、天体を見渡すことのできるために格納式の屋根がある。観測台は記録とメモの棚、望遠鏡、天文の研究のための装置を含む。誰かが観測台で研究することに1時間を費やすならば、彼女はヘブンに関する質問に答えるための〈知識：地理〉、〈知識：自然〉、〈知識：次元界〉判定に+2のボーナスを得る。

### 事務室 Office

**製作** 3 物資、3 労働力 (120gp)；**期間** 8 日間

**規模** 2 ~ 5 マス

**アップグレード元** 貯蔵庫

簡単なカギのついたドア、椅子、簡単なカギのついた2つの引き出しのある大きなデスクをこの簡素な部屋は含んでいる。事務室は建造物でその使用者にプライバシーと他の活動からの避難場所を与える。

### 穴 Pit

**収益** gp、労働力のいずれか + 1

**製作** 1 物資、1 労働力 (40gp)；**期間** 2 日間

**規模** 1 ~ 5 マス

もはや必要でないものを投げ捨てるための場所。危険な無駄なモノと堆積物、ジャンク品、大量の墓地、共同体の便所、表面上のゴミを含むものに用いられる。一般的な穴は5 ~ 15 フィートの深さで急な側面である。

### 印刷所 Printer

**収益** gp、物資、影響力、労働力のいずれか + 8

**利益** 執筆と印刷の技能のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 9 物資、2 影響力、7 労働力 (380gp)；**期間** 20 日間

**規模** 5 ~ 16 マス

**アップグレード元** 筆写室

この専門的な作業店は印刷機、神のための保管庫、完成した本とパンフレットのための乾燥用ラックを含む。最高3人まで一度に部屋を使うことができる。

### 聖遺物箱 Reliquary

**収益** gp、影響力 + 5

**利益** その内容に関する〈知識：宗教〉判定にボーナス

**製作** 4 物資、4 労働力、1 魔法力 (260gp)；**期間** 12 日間

**規模** 1 ~ 4 マス

**アップグレード先** 貯蔵庫

聖遺物箱は宗教的なアーティファクトを保存するために作られ、特定の神格や哲学を専門とする。アイテムを収入するための棚、それらを保護するためのショーケース、研究のための椅子と机を含む。強固な木製の扉が良い鍵で守られる。ほう持つこととは異なり、聖遺物箱は人々がその内容の閲覧許可を目的としている。選ばれた神格もしくはは哲学にふさわしい遺物が備えられているとき、部屋はその遺物の歴史、力、目的に関する〈知識：宗教〉判定に+1のボーナスを得る。

### 聖所 Sanctum

**利益** 意志セーブにボーナス

**製作** 2 物資、1 影響力、1 労働力、1 魔法力 (190gp)；**期間** 6 日間

**規模** 1 ~ 4 マス

単純な心地の良い装飾、きれいな線、瞑想、祈り孤独のための落ち着いた環境と完璧な基本的な部屋である。祈りや瞑想以外にもせめて聖所で最低4時間費やした人は、意志セーブに+1のボーナスを得る。このボーナスはその人が居住地に離れるか、彼女が意志セーブを試みた最初の時に終了する。

### サウナ Sauna

**収益** gp、影響力 + 3

**利益** 病気と負のレベルを回復するためのセーブにボーナス

**製作** 3 物資、3 労働力 (120gp)；**期間** 8 日間

**規模** 2 ~ 5 マス

**アップグレード先** 浴室

この簡素な部屋はベンチ、中心の熱源、医師、蒸気を発生させるれーどるの付いた水のコンテナを含む。1時間サウナを使うことは、その人に継続中の病気を克服するためのセーヴィング・スローに+1のボーナスを与え（病気を防ぐための抵抗へのセーブではない）、負のレベルからの回復のためのセーヴィング・スローに+1のボーナスを与える。子のボーナスは24時間後消える。

### 筆写室 Scriptorium

**収益** gp、物資、影響力、労働力、魔法力のいずれか + 5

**利益** 書き仕事の技能の高品質の職人道具と数える。

**製作** 7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)；**期間** 16 日間

**規模** 5 ~ 16 マス

**アップグレード先** 印刷所

筆写室は筆記者が仕事をするところである。椅子と書き物机、インク、紙、作品を作成するかコピーするために必要な必需品がある。スクロールを書き写すか〈製作：能書法〉、〈職能：書記〉を使うために、最高3人まで一度に部屋を使うことができる。

### 占い部屋 Scrying Room

**収益** gp、影響力のいずれか + 2

**利益** 念視の効果の難易度を増加させる。

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力、3 魔法力 (550gp)；**期間** 16 日間

**規模** 4 ~ 16 マス

古い、交霊、占術のようなことをする静かな場所のために古い部屋は建造される。テーブル、椅子、水たまり (追加のコストなし)、古い呪文のための特定の焦点具 (追加の 1,000gp) を含む。術者がスクライミング、ロケート・クリーチャーもしくはこの場から目標への占術に似たようなものをの使用への呪文の難易度を 1 増加させる。

## 秘密の部屋 Secret Room

**製作** 5 物資、6 労働力 (220gp)；**期間** 16 日間

**規模** 6 ~ 10 マス

**アップグレード元** 貯蔵庫；**アップグレード先** 逃げ道

これは建造物の二つの部屋をつなぐ部屋が通路である。この場所へのアクセスは難易度 20 の秘密によってコントロールされている。通路は両方が隠し扉、もしくは片方が普通の扉でもう片方が隠し扉である。部屋であるならば君が発見することを望まない誰かや何かを隠すために用いられる。通路であるならば、建造物の中の秘密の移動のために、しばしば密輸やスパイ活動の目的で使われる。君が追加の 500gp を費やすごとに、建造物の片方の隠し扉をよく隠された扉 (難易度 30) に強化することができる。

## 下水道へのアクセス Sewer Access

**製作** 2 物資、1 影響力、2 労働力 (110gp)；**期間** 4 日間

**規模** 4 ~ 6 マス

下水道へのアクセスは床の頑丈な罫のある扉と同じくらい単純な何かや、トンネルが部屋であるかもしれない。これを作ることは、下水道や腐敗施設のシステムを居住地で必要とし、建造物の一部をそのシステムにつなぐ。下水道から、下水道へ就くためだけであること以外に逃げ道として、使うことができる。下水道への扉は良い鍵がある頑丈な気の扉である。追加の 500gp で代わりに鉄の扉とできる。洗面所と下水道へのアクセスを持つ場合、君は屋内の配管で洗面所を下水道に自動的に接続するかもしれない。

## 裁縫室 Sewing Room

**収益** gp、物資、影響力のいずれか + 10

**利益** 種類の〈製作〉技能のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 6 ~ 12 マス

裁縫室は布、衣類、タペストリー、毛布、カーペット、リネン、その他の織物の紋章をデザインし、作成するために使われる。これは織機を含む；糸車；タペストリーのフレーム；織物のための棚；作業台；紡績、織、縫のための道具を含む。最高 3 人まで一度にこの部屋を使うことができる。〈製作：布〉、〈製作：衣類〉技能または、〈製作：バスケット〉などの関連する技能のための高品質の職人道具の利益を得る。

## 小屋 Shack

**製作** 3 物資、2 労働力 (100gp)；**期間** 3 日間

**規模** 2 ~ 4 マス

**アップグレード先** 洗面所、貯蔵庫

この余分のない木製の小屋は簡単なテーブル、バレット・ベッド、腰掛椅子を含む。1 人の人は単純な道具と簡単な材料で小屋を建設することができる。追加の 1 ポイントの物資と 2 ポイントの労働力で、君は木製の小屋の代わりに、石製の小屋を建造することができる。

## 居間 Sitting Room

**収益** 影響力 + 4

**利益** 〈はったり〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈芸能〉判定にボーナス

**製作** 12 物資、12 労働力 (480gp)；**期間** 24 日間

**規模** 6 ~ 10 マス

リラックスし、快適な環境でミーティングやエンターテインメントのために使われる部屋で、巢、食堂、喫煙所などである。ふさわしい機能の家具を持つ (居間のための椅子、食堂のためのテーブルと椅子など)。社会的なマナーで客と談話することに 1 時間を費やすことによって、次の 24 時間の間それらの客について学ぶか影響力のための〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈芸能〉判定にこの部屋のホストは +1 のボーナスを得る。

## 運動場 Sports Field

**収益** gp、影響力のいずれか + 10

**製作** 17 物資、3 影響力、18 労働力 (790gp)；**期間** 20 日間

**規模** 40 ~ 100 マス

**アップグレード元** 闘技場

戦闘、運動、ウォー・ゲーム、その他のスポーツのためにこの野外のエリアが使われる。運動場は遊んでいるエリア、毛物人のための席、一種類のゲームのための機材を含む。

## 厩 Stall

**収益** gp、物資、労働力のいずれか + 8

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)；**期間** 16 日間

**規模** 6 ~ 16 マス

**アップグレード先** 生育地

厩は 1 ~ 2 頭の馬またはほかの大型の家畜を置くための場所である。門、貯水等、飼料、糞を含む。

## 像 Statue

**収益** gp、影響力のいずれか + 1

**製作** 1 物資、2 労働力 (60gp)；**期間** 2 日間

**規模** 1 ~ 9 マス

このエリアは像、噴水、お h 化の大きな装飾品を含む。宗教的な重要性を持つならば、聖地として用いられるかもしれない。リストにあるコストは、木製、銅製、石の特徴をと入り入れているだけである——特徴を作るコストと時間を含めておらず。しかし収益を生じさせるためにはとり入れられなければならない。

## 貯蔵庫 Storage

**収益** gp + 2

**製作** 3 物資、3 労働力 (120gp)；**期間** 8 日間

**規模** 4 ~ 8 マス

**アップグレード元** 体裁、小屋；**アップグレード先** 事務室、宝物庫

貯蔵庫はものを入れておく部屋であり、そして使用の後邪魔にならない状態にしておく。多くの倉庫はちょうど 1 つの建造物に組み入れられる複数の貯蔵庫の部屋である。低コストの店はその顧客が貯蔵庫でアイテムを見ることを許可するかもしれない。貯蔵庫の部屋への扉は平均的なカギを含む。

## 店頭 Storefront

**収益** 資本 + 5 (建造物がすでに生み出している種類)

**製作** 5 物資、1 影響力、3 労働力 (190gp)；**期間** 12 日間

**規模** 2 ~ 4 マス

**アップグレード元** 体裁

単純な店頭であり、木のカウンター、元帳、棚、その他のビジネスの運営に必要なモノがある。

## 召喚部屋 Summoning Chamber

**収益** 魔法力 + 3

**利益** 【魅力】、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：次元界〉判定にボーナス

**製作** 11 物資、4 影響力、10 労働力、5 魔法力 (1,040gp)；**期間** 28 日間

**規模** 6～16 マス

召喚部屋は来訪者を召喚するために魔法の儀式を行うのに用いられる。床に書かれたほぼ完全なマジック・サークルを含む——ちょうどいくつかのチョークなどで完了することができる——マジック・サークルの呪文、プレイナー・バインディングの呪文などの使用に適している。召喚部屋を使う者はクリーチャーを呼び出しや召喚するのに関係する〈知識：次元界〉判定に+3のボーナスを得て、ここに呼び出されたり召喚されたクリーチャーとの契約や影響力のための【魅力】、〈交渉〉、〈威圧〉判定に+3のボーナスを得る。

## 謁見の間 Throne Room

**収益** 影響力 + 15

**利益** 〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈芸能〉判定にボーナス

**製作** 25 物資、5 影響力、25 労働力、5 魔法力 (1,650gp)；**期間** 40 日間

**規模** 40～80 マス

**アップグレード元** 式典場、控え室

謁見の間は、貴族のような重要な訪問客を迎えるのに用いられる。部屋は、玉座、装飾、訪問客のための席を含む。訪問客と談話することに1時間費やすことによって次の24時間、それらのゲストについて学ぶが影響力のための〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈芸能〉判定にこの部屋のホストは+1のボーナスを得る。

## 徴収所 Tollbooth

**収益** gp、物資のいずれか + 4

**製作** 2 物資、1 影響力、2 労働力 (110gp)；**期間** 6 日間

**規模** 1～5 マス

**アップグレード先** 守衛所

所有者が旅行者へ料金を徴収できるように、徴収所は、道または橋の通りを制限するように作られた小さい小屋である。この部屋が建造物の近くに建造されるならば、維持するために1日に1ポイントの影響力を必要とする——あるいは居住地によっては違法かもしれない。

## 拷問部屋 Torture Chamber

**利益** 〈威圧〉判定にボーナス

**製作** 7 物資、3 影響力、5 労働力 (330gp)；**期間** 20 日間

**規模** 6～16 マス

この厳格な部屋は質問並びに拷問や他の道徳的に疑わしい行為のために使われる。痛みと不快を負わせるように設定された人型生物と色々な道具を結びつけることを構造物を含む。捕虜に対して影響するための〈威圧〉判定にこの部屋の質問者は+3のボーナスを得る。

## 罠 Trap

**利益** 下記参照

**Cost** 下記参照；**期間** 下記参照

**規模** 1～4 マス

これは建造物の特定のへ部屋または別の部屋の強化である。罠の部屋は空に見えるかもしれないし、目標を罠へ誘い込むために無害に見えるよう飾られているかもしれない。罠のコストは Core Rulebook で説明され、君がこのコストへ物資と労働力を費やすかもしれないが、罠を作ることは Core Rulebook の製作のルールを使う。

## トロフィー・ルーム Trophy Room

**収益** gp、影響力のいずれか + 5

**製作** 6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)；**期間** 16 日間

**規模** 4～20 マス

君の、モンスターの頭のぬいぐるみ、珍しい絵、奇妙な像、君の必要のない古い魔法のアイテムのような、冒険からのトロフィーを置いておく部屋である。ショーケースとガラクタのため、君の宝を称賛する人が座るのを許可している椅子やベンチを含むかもしれないが、この部屋は他に何かあるわけではない。それ等自身の部屋を置く代わりに別の部屋を装飾するためにトロフィーを使いたいのであれば、代わりに備品の強化を作る。それらのようなアイテムを見るために、訪問客または支援者から徴収することによって美術館はお金を儲ける。

## 宝物庫 Vault

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 4～8 マス

**アップグレード元** 聖遺物箱、貯蔵庫；**アップグレード先** 秘密の部屋

ここは侵入者の中に入れないように設計された安全な部屋である。この場所への接近は、良い鍵のある鉄のドアで制御されている。君が秘密の部屋からこの部屋にアップグレードするならば、ドアはその素材と鍵を保持して、そのうえ秘密のドアとなる。

## 作戦指令室 War Room

**利益** 計画中の大規模戦闘と技能判定にボーナス

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 4～12 マス

これは軍の移動を予定するか、壮大な強盗をたくらむか、状況説明をするための部屋である。たくさんの椅子のある大きな円形のテーブル、地図、軍隊と構造をシミュレーションするためのフィギュアを含む。戦いを予定するために使われるとき、24時間の間次の戦闘で、君の軍は攻撃ロールと士気判定に+2のボーナスを得る。軍はこのボーナスを与えるために、軍の指揮官は多々あ界のための計画鍵に出席していなければならない。または君にはこれらの支持を指揮官に通知する何らかの方法がなければならない。来る冒険の計画に使うとき (87 ページを参照せよ)、作戦指令室は1つの代わりに2つの技能判定に計画のボーナスを使うことができる。

## 作業場 Workstation

**収益** gp、物資、影響力のいずれか + 8

**利益** 一種類の〈製作〉もしくは〈職能〉技能のための高品質の職人道具と数える。

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp)；**期間** 16 日間

**規模** 8～16 マス

部屋を構築するとき、君の選択する〈製作〉もしくは〈職能〉技能のためのテーブル、椅子、適切な高品質の職人道具をこれは含む。例えば、大工を対象とするならば、留め金、鋸、釘、金鎚、丈夫な作業台がある。最高3人まで一度にこの部屋を使うことができる。

## 部屋の強化 Room Augmentations

強化は、より生産的であり、耐久力があつたり、役立つように修正をする。強化は恒久的であり取り除かれることはない。君が強化した部屋をアップグレードするならば、強化はアップグレードに持ち越されるが、しかし君が元の基準の部屋とアップグレードの部屋との違いを見ると強化のコストは考慮されない。

同じ強化でない限り、君は複数の強化を部屋に置くことができる。

## 要塞 (強化) Fortification (Augmentation)

**利益** 部屋の耐久性を増やす

**製作** 8 物資、7 労働力 (300gp) ; **期間** 30 日間

**規模** 元の部屋と同様

このアップグレードはどのような部屋にでも適応することができ、壁を補強し、ドアを強化し、可燃物の材料を扱うか取り換える。このアップグレードを買うと、即座に部屋の壁の硬度を +2 し、ドアは頑丈な木製の扉となり (硬度 5、ヒット・ポイント 20)、壁と床は [火] に対する抵抗 5 を得る。このアップグレードは部屋の中のアイテムには効果を及ぼさない (例えば、書架をアップグレードとすることは構造物には影響を及ぼすが、中の本には影響をおぼさない)。

## 備品 (強化) Furnishings (Augmentation)

**収益** 資本の生み出すための部屋の判定に +5

**製作** 9 物資、6 労働力 (300gp) ; **期間** 20 日間

**規模** 元の部屋と同様

このアップグレードは、装飾的な家具、例えば、木製のパネル、大理石の床、素晴らしい陶器製のティーカップ、生きているような絵、店外付きのベッドなどを一つの部屋に加える。装飾は部屋と建造物の性質に相応しい。例えば兵士がしばしば行くバーに適用されるならば、戦争の英雄を記念している愛国的な紋章やブラカードを含む。

## 罠 (強化) Trap (Augmentation)

トラップの強化を部屋に加えることは、戦闘のトラップの部屋を加えることと同じコストである ; 103 ページのトラップの部屋を参照せよ。

## チーム Teams

君は以下のチームを入れて、様々な組織を作るために彼らを合わせる事ができる。

### 侍祭 Acolyte

**収益** gp、影響力、魔法力のいずれか +4

**製作** 2 物資、2 影響力、2 労働力、3 魔法力 (440gp) ; **期間** 3 日間

**規模** 1 人

**アップグレード先** 聖職者、賢者

侍祭は最近訓練した術者で病人に気を配ったり、宗教的な問題について忠告をする。侍祭は一般的には、信仰にふさわしい軽装鎧 (アデプトの場合鎧を着ない) と彼女の信仰武器を持った 1 レベルのアデプト、クレリック、ドルイド、オラクルである。

### 見習い Apprentice

**収益** gp、影響力、魔法力のいずれか +4

**製作** 2 物資、2 影響力、1 労働力、4 魔法力 (520gp) ; **期間** 3 日間

**規模** 1 人

**アップグレード先** 魔法使い、賢者

見習いは最近訓練した秘術呪文の術者であり、魔法の儀式を使うか、派手な影響を生み出すか、魔法の問題について忠告する。見習いは一般的には、1 レベルのバード、ソーサラー、サモナー、ウィッチ、ウィザードである。

### 射手 Archers

**収益** gp、影響力、労働力のいずれか +6

**製作** 4 物資、3 影響力、7 労働力 (310gp) ; **期間** 4 日間

**規模** 5 人

**アップグレード先** エリート射手 ; **アップグレード元** 兵士

射手は発射する武器を使うことを訓練した兵士である。彼らは一般的にスケイル・メイル、ロングボウ、バックラー、ロングソードを持った 1 レ

ベルのウォリアーである。

### 官僚 Bureaucrats

**収益** gp、影響力のいずれか +4

**製作** 2 物資、4 影響力、2 労働力 (200gp) ; **期間** 2 日間

**規模** 5 人

**アップグレード元** 違反者、兵士

官僚は地方自治体と結びつき、ビジネスまたは組織を運営することに関与した腹立たしい文書業務に対処する。この種類のチームは、会計士、外交官、弁護士、書記官を含む。典型的な官僚は〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識 : 地域〉、〈言語学〉、〈職能 : (法律家、吏員、書記)〉、にランクを持つ 1、2、3 レベルのエキスパートである。

### 騎兵 Cavalry

**収益** gp、影響力、労働力のいずれか +7

**製作** 8 物資、3 影響力、8 労働力 (410gp) ; **期間** 6 日間

**規模** 5 人

**アップグレード元** エリート兵士、兵士 ; **アップグレード先** 弓騎兵

騎兵は戦闘において乗騎に乗るために訓練した兵士である。彼らは一般的には 3 レベルのウォリアーで、各々プレストプレートアーマー、ロングソード、ランス、鋼鉄製ヘヴィ・シールドを装備し、戦闘訓練されたライト・ホースに乗る。

### 弓騎兵 Cavalry Archers

**収益** gp、影響力、労働力のいずれか +8

**製作** 9 物資、3 影響力、10 労働力 (470gp) ; **期間** 7 日間

**規模** 5 人

**アップグレード元** 騎兵、エリート射手

弓騎兵は馬に乗り、乱戦が始まる前に、戦闘において遠隔武器を使うために訓練されている兵士である。彼らは一般的には 3 レベルのウォリアーで、各々プレストプレート・アーマー、ショート・ボウ、ロングソード、ランス、鋼鉄製ヘヴィ・シールドを装備し、戦闘訓練されたライト・ホースに乗る。

### 職人 Craftspeople

**収益** gp、物資、労働力のいずれか +4

**製作** 3 物資、2 影響力、4 労働力 (200gp) ; **期間** 2 日間

**規模** 3 人

職人は特定の〈製作〉または〈職能〉技能を訓練し、その技能を使用して生計を立てている。このチームの例は錬金術師、大工、革職人、石工、鍛冶屋である。典型的な大工は、〈登攀〉、〈製作 : 大工〉、〈交渉〉、〈知識 : 工学〉、〈知識 : 地域〉に 4 ランクを持つ 4 レベルのエキスパート (Pathfinder RPG NPC Codex 261) である。他の職人は類似した技能の取り決めがある。

### 泥棒 Cutpurses

**収益** gp、物資、労働力のいずれか +3

**製作** 3 影響力、1 労働力 (110gp) ; **期間** 1 day

**規模** 5 人

**アップグレード先** 強盗

泥棒は、市場の露店からアイテムを盗んだりスリをするような軽犯罪でお金を稼ぐ未成年のシーフ (しばしば若者) である。彼らは一般的に、〈知覚〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉に 1 ランクを持つ 1 レベルのコモナー (NPC Codex 256)、エキスパート (NPC Codex 260)、ローグ (NPC Codex 144) である。

### 御者 Driver

**収益** gp、物資、労働力のいずれか +2

製作 2 物資、1 影響力、1 労働力 (90gp)；期間 0 日間

規模 1 人

アップグレード元 労働者；アップグレード先 下男

御者は一般の動物を飼いならし動かすために訓練する——牛が引くカートのカートの管理、牛を移動させ、乗用場をくれんする。御者は一般的に〈動物使い〉、〈知識：地理〉、〈職能：御者〉、〈騎乗〉、〈生存〉に 1 ランクを持つ 1 レベルのエキスパートである。

## エリート射手 Elite Archers

収益 gp、影響力、労働力のいずれか + 7

製作 5 物資、4 影響力、8 労働力 (380gp)；期間 6 日間

規模 5 人

アップグレード元 射手、エリート兵士；アップグレード先 弓騎兵

エリート射手のチームは、各々スケイル・メール、ロングボウ、バックラー、ロングソードを持つ 3 レベルのウォリアーを含む。

## エリート衛兵 Elite Guards

収益 gp、影響力、労働力のいずれか + 4

製作 3 物資、1 影響力、4 労働力 (170gp)；期間 2 日間

規模 5 人

アップグレード元 衛兵；アップグレード先 エリート兵士

衛兵のように、このチームは場所を守るが活動的な役割を引き受けない。エリート衛兵のチームは各々チェイン・シャツかバンデッド・メールを着て、鋼鉄製ヘヴィ・シールドとショートスピアかギザームかハルバードを持つ 3 レベルのウォリアーを含む (NPC Codex 267)。

## エリート兵士 Elite Soldiers

収益 gp、影響力、労働力のいずれか + 6

製作 5 物資、3 影響力、7 労働力 (330gp)；期間 5 日間

規模 5 人

アップグレード元 エリート衛兵、兵士；アップグレード先 騎兵、エリート射手

兵士のように、このチームは攻撃的な動きを行い、彼らを殺すために君の敵を探す。エリート兵士のチームは各々チェイン・シャツかバンデッド・メールを着て、ギザームかハルバードか鋼鉄製ヘヴィ・シールドとショートスピアを持つ 3 レベルのウォリアーを含む (NPC Codex 267)。

## 衛兵 Guards

収益 gp、影響力、労働力のいずれか + 2

製作 2 物資、3 労働力 (100gp)；期間 1 日間

規模 5 人

アップグレード元 労働者；アップグレード先 エリート衛兵、兵士

衛兵は人または場所を見張り必要に応じてその人またはその場所を守る訓練を受けている。兵士とは異なり、衛兵はトラブルを探したり、積極的な役割を引き受けることになっていない。彼らの木庭は偶然の脅威を去るように脅し、活動的な脅威に対して防御することである。各々衛兵は一般的に、スケイル・メールを着て、ギザームか木製ヘヴィ・シールドとショートスピアを使う 1 レベルのウォリアーである。

## 労働者 laborers

収益 gp、労働力のいずれか + 2

製作 1 影響力、2 労働力 (70gp)；期間 0 日間

規模 5 人

アップグレード先 御者、衛兵、下男、水夫、違反者

労働者は基本的な命令を実行する、技能の必要のない労働者である。ほとんどの場合、君の盗賊ギルドを乞うか、カルトのためにプロの会葬者であるか、劇場公演のキャストを満員にさせることのような専門的な仕事に君

は労働者を募集するかもしれないが、彼らの仕事は物理的な労働力である。彼らは、一般的に〈製作〉や〈職能〉のランクのない 1 レベルのコモナーである (NPC Codex 256)。

## 下男 Lackeys

収益 影響力、労働力のいずれか + 2

製作 1 物資、2 影響力、2 労働力 (120gp)；期間 1 日間

規模 5 人

アップグレード元 御者、労働者

下男はかいがいしく君を待ち、家庭や旅行の課題を引き受ける；彼らの集団は、執事、使用人、メイド、使者、召使い、次女、類似したサービス要員を含む。技能のある下男は君のニーズを予想し、君の客またはホストのそれらだけでなく、君の他の従業員と調和する。典型的な下男は、〈交渉〉、〈変装〉、〈威圧〉、〈知識：地域〉、〈知識：貴族〉、〈言語学〉、〈知覚〉、〈真意看破〉の一部にランクを持つ 1 レベルのコモナーかエキスパートである。

## 魔法使い Mage

収益 gp、影響力、魔法力のいずれか + 7

製作 3 物資、2 影響力、2 労働力、8 魔法力 (960gp)；期間 7 日間

規模 1 人

アップグレード元 見習い

魔法使いは技能はあるがとくに注目に値しない秘術の術者であり、しばしば 3 レベルのバード、ソーサラー、サモナー、ウィッチ、ウィザードである。

## 聖職者 Priest

収益 gp、影響力、魔法力のいずれか + 7

製作 3 物資、3 影響力、3 労働力、6 魔法力 (810gp)；期間 7 日間

規模 1 人

アップグレード元 侍祭

聖職者は技能はあるがとくに注目に値しない信仰の術者であり、一般的に、軽装鎧 (アデプトの場合鎧を着ない) と彼女の信仰にふさわしい武器を持つ、3 レベルのアデプト、クレリック、ドルイド、オラクルである。

## 強盗 Robbers

収益 gp、物資、影響力のいずれか + 4

製作 1 物資、4 影響力、3 労働力 (200gp)；期間 3 日間

規模 5 人

アップグレード元 泥棒

強盗は利益のために強盗や窃盗、他の暴力犯罪を犯す専門の泥棒である。一般的な強盗は〈登攀〉、〈装置無力化〉、〈威圧〉、〈知覚〉、〈隠密〉に各々 3 ランクある 3 レベルのエキスパートかローグである。

## 賢者 Sage

収益 gp、影響力のいずれか + 5

製作 5 物資、2 影響力、2 労働力 (200gp)；期間 4 日間

規模 1 人

アップグレード元 侍祭、見習い

賢者は君に、彼の専門分野について忠告することができる、一つ以上の領域に広範囲の知識がある人である。一般的な賢者は〈鑑定〉、〈知識〉、〈言語学〉、〈職能〉、〈呪文学〉に 3 ランクある 3 レベルのエキスパートである。

## 水夫 Sailors

収益 gp、物資、労働力 + 2

製作 1 物資、1 影響力、2 労働力 (90gp)；期間 0 日間

規模 5 人

アップグレード元 労働者

水夫は、船を動かす方法を知っており、海上を案内し、船を海賊や他の敵対的な乗り込み要員から守る。一般的な水夫は〈軽業〉、〈知覚〉、〈職能：水夫〉、〈生存〉、〈水泳〉に2ランクある2レベルのエキスパートである(NPC Codex 260)。

### 違反者 Scofflaws

**収益** gp、物資、影響力のいずれか + 2

**製作** 3 影響力、2 労働力 (130gp)；**期間** 1 day

**規模** 5 人

**アップグレード元** 労働者；**アップグレード先** 官僚

違反者は、違法ではあるが合意の上でのサービス、例えばギャンブル、酒の密造、地下格闘技などを提供する。他の種類のチームがこれらのサービスを実行するかもしれないことに注意すべきであるが（例えば売春婦として働く労働者のチーム、アリーナを運営する衛兵のチームなどを募集することができる）、この種類のチームはこれらの仕事に熟練している。

### 兵士 Soldiers

**収益** gp、影響力、労働力のいずれか + 5

**製作** 3 物資、2 影響力、5 労働力 (220gp)；**期間** 2 日間

**規模** 5 人

**アップグレード元** 衛兵；**アップグレード先** 射手、官僚、騎兵、エリート兵士

兵士は戦闘において訓練されて、君の敵を殺す手段と意志を持っている。衛兵とは異なり、リーダーの教養の上で兵士は戦いに活発的に従事する（君は兵士に衛兵としての仕事をさせることができるが）。組織の性質に従い、彼らは軍隊流の兵士というより、用心棒であるかもしれない。彼らは一般的にスケイル・メイル、ロングソード、木製のヘヴィ・シールド、ジャベリンを持った1レベルのウォリアーである。

## 建造物と組織 Buildings and Organizations

この項では多くの標準的な建造物と組織を示す。各々の例はそれを作るのに用いられる部屋またはチームを示し、君が作りたいものの1つが必要となり、各種の資本の合計が君のがこの種の完成した建造物を購入したい場合のgpの合計となる。記載されているgpの値は君が得ることに資本をかけてそれを構築するのではなく、建造物を購入することを前提としている（資本金表の購入の費用の値を参照せよ）。

以下の例は、これらの種類の建造物と組織を構築する唯一の方法ではない。特定の宿屋は1つではなく2つの宿所を持つかもしれないし、バーの代わりに記念品展示室を含むかもしれず、旅行者の女神の像を展示しているかもしれない。この項にリストされているより多くの泥棒と兵士を含んで、盗賊ギルドはより大きくより多くの悪党がいるかもしれない。これらの種類の建造物と組織の典型的な例を使い、君自身のバージョンを設計するための基準点としたり君が望むものを何でも設計するためにこのシステムを使用する方法についての考えの踏切番として使う。君が所有したい建造物を構築できるようにシステムは柔軟になっている。

様々な建造物の地図の例はこれらのデータ・ブロックが点在している。この項で記述される建造物と必ずしも一致していることをこれらの地図は目的としていない。むしろ君はこれらの種の建造物のためのインスピレーションとしてこれらの地図を使うことをできたり他の目的に適応させることができる。例えば、プレイヤーが彼ら自身の建造物を構築するか、購入するために休憩時間のシステムを使用していないとしても、忙しいGMは町の遭遇のために地図を使うことができる。

### 建設の例 Construction Examples

以下は君がどのように部屋を用いて君自身の宿屋を作ることができるか、チームを用いて君自身の盗賊ギルドを作ることができるかという例である。

#### 宿屋 Inn

君が旅行者に親しみやすい宿屋を作ることに休憩期間を費やしたいと思っている。飲料を売ることができるためのバーと食物を出すことができるための台所が必要である。客が食事をするための場所と寝るための部屋が必要なので、控室と宿所を含んでなければならない。君の客の馬を安全なところしておくために厩を含まなければならない。部屋全体のデータ・ブロックの製作と期間の物資、影響力、労働力、魔法力の値を合計し、全体で33ポイントの物資、3ポイントの影響、32ポイントの労働力、90日間を得た。この資本を費やすことによって90日の建設期間以後君の宿屋は完成する。

あるいは君が完成している宿屋を購入し、GMがそれを利用できるというのであれば、君は宿屋の部屋の製作のリストのgpコストを合計し、現在の所有者にその額を支払うことができる。上記の旅行者に親しみやすい宿屋は合計1,390gpである。

#### 盗賊ギルド Thieves' Guild

君は町で盗賊とスパイのネットワークを作成したいと思っている。通りに対する目と耳を必要とするので、泥棒のチームに含めなければならない。人々が家に押し入り、貴重品を盗むことができるのを望むので、強盗のチームを含めなければならない。君の富を収税吏から隠すために官僚のチームを必要とする。部屋全体のデータ・ブロックの製作と期間の物資、影響力、労働力、魔法力の値を合計し、全体で3ポイントの物資、11ポイントの影響、6ポイントの労働力、6日間を得た。この資本を費やすことによって6日の募集期間以後君のギルドは機能する準備ができる。

あるいは君が既存のギルドを購入し、GMが賛成があるならば、君はチームのgp価格を合計し、現在のギルド・マスターにその額を支払うことができる。上記の盗賊ギルドは合計510gpである。

### 所得に対する規制 Restrictions on Earnings

ユニットがリストにある資本を生み出すかにかかわらず、建造物または組織のために君の意図に依存し常識に従う。例えば、バー、控室、台所をで建造物を建築するならば、君は酒場または冒険しているパーティのための本部として使いたいかもしれない。酒場であるならば、市民に公開されていて資本を生み出す。さもなければ、君と君の友人だけによって使われるので、それは個人の建造物で資本を生み出さない。君自身のカルトを侍祭と聖職者で始めるならば、君は彼らが治療を売り収入を生み出すと決めるかもしれない。君の盗賊ギルドが侍祭を持つならば、ギルドのメンバーを治療するだけで収入を生み出さないと決めるかもしれない。

建造物または組織のために資本を生み出すつもりならば、君はGMにそれがどのようなするかを説明すべきである。建造物または組織の目的を変えることができ（例えば、古い軍隊の兵舎を宿屋に修繕したり、貪欲なカルトを気前のよい人にかえるなど）、そうする際に生み出す資本を変えることができる。頻繁にその目的が変化するビジネスがそうであるように、君は一つのアイデアを選びそれを支持すべきであり、不定期に市民の公開されているビジネスが少ないお金を作る。

### 建造物 Buildings

下記は建造物とそれら部屋の構成の例である。これらの建造物の多くが王国の構築のルールにもあることを注意すること。

#### 大学 Academy

**建造** 120 物資、16 影響力、109 労働力、3 魔法力 (5,360gp)

**部屋** 1 鍛金工房、2 浴室、1 寝室、1 鐘楼、1 書架、1 寝台、2 教室、1 控室、1 中庭、1 温室、1 台所、1 洗面所、1 観測台、2 事務室、1 筆写室、1 居間、1 像  
高等教育の制度。

#### 錬金術師 Alchemist

**建造** 48 物資、2 影響力、41 労働力、1 魔法力 (1,940gp)

**部屋** 1 鍛金工房、1 寝室、1 庭、1 台所、1 洗面所、1 居間、1 貯蔵庫、1 店頭  
ポーション、毒、錬金術アイテムの作成者のための研究室や自宅。

#### アリーナ Arena

**建造** 109 物資、20 影響力、96 労働力、1 魔法力 (4,800gp)

**部屋** 1 バー、1 浴室、4 闘技場、1 遊技場、1 診療所、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫、1 店頭  
競技、デモンストレーション、団体競技、流血試合を見るための大きな公共施設。

#### 銀行 Bank

**建造** 39 物資、3 影響力、35 労働力 (1,570gp)

**部屋** 1 守衛所、2 事務室、1 秘密の部屋、1 店頭、2 貯蔵庫  
コインと貴重品を保存し、そして困っている人にローンを作るための安全な建物。

#### バードの大学 Bardic College

**建造** 107 物資、13 影響力、109 労働力、1 魔法力 (4,810gp)

**部屋** 1 講堂、2 浴室、1 寝室、1 書架、1 寝台、2 教室、1 控室、1 中庭、1 台所、1 洗面所、2 事務室、1 筆写室、1 居間、1 像、1 貯蔵庫  
視覚と講演芸術、文献、音楽、伝承における芸術学習のためのセンター。



## 兵舎 Barracks

**建造** 80 物資、18 影響力、73 労働力、1 魔法力 (3,700gp)  
**部屋** 2 兵器庫、1 寝室、2 寝台、1 控室、1 道場、1 守衛所、1 診療所、1 台所、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫  
 警備員、民兵、その他の軍事力に関する建物。

## 闇市 Black Market

**建造** 53 物資、6 影響力、48 労働力 (2,200gp)  
**部屋** 1 兵器庫、1 房、1 逃げ道、1 体裁、1 守衛所、1 事務室、1 秘密の部屋、1 貯蔵庫、1 貯蔵庫  
 日陰の、危険な、違法な用品を様々売り買いできる秘密の店。

## 醸造所 Brewery

**建造** 36 物資、3 影響力、32 労働力 (1,450gp)  
**部屋** 1 バー、1 醸造所、1 台所、1 事務室、2 貯蔵庫、1 作業場  
 ビールやエールの醸造、ワイン醸造、蒸留、同様のものに使う建物。

## 事務所 Bureau

**建造** 55 物資、6 影響力、52 労働力、1 魔法力 (2,420gp)  
**部屋** 1 書架、1 洗面所、4 事務室、2 筆写室、1 居間、2 貯蔵庫  
 ギルドや政府のために機能している事務員と記録員のための事務室の巨大な迷路。

## 術者の塔 Caster's Tower

**建造** 88 物資、9 影響力、81 労働力、11 魔法力 (4,750gp)  
**部屋** 1 職人の作業場、1 浴室、1 寝室、1 房、1 式典場、1 台所、1 洗面所、1 魔法貯蔵庫、1 事務室、1 筆写室、1 占い部屋、1 居間、1 貯蔵庫  
 術者のための自宅と研究室。

## 城 Castle

**建造** 165 物資、31 影響力、148 労働力、2 魔法力 (7,390gp)  
**部屋** 2 兵器庫、3 寝室、2 寝台、1 房、1 中庭、1 遺体安置所、4 城壁、1 跳ね橋、1 逃げ道、1 庭、1 門楼、1 難所、1 台所、1 洗面所、1 事務室、1 居間、1 厩、2 貯蔵庫  
 精巧な要塞の家、貴族の退却、居住地の防衛の要。

## 大聖堂 Cathedral

**建造** 91 物資、12 影響力、84 労働力、11 魔法力 (4,960gp)  
**部屋** 1 祭壇、1 寝室、1 鐘楼、1 書架、1 房、1 式典場、1 懺悔室、1 中庭、1 遺体安置所、1 庭、1 事務室、1 聖遺物箱、1 聖所、1 居間、1 像、1 貯蔵庫  
 宗教的、精神的なリーダーシップの中心。

## 裁判所 Courthouse

**建造** 43 物資、2 影響力、41 労働力、1 魔法力 (1,840gp)  
**部屋** 1 書架、2 房、1 控室、2 事務室、1 居間  
 事件を聞き、論争する、一般に公平な裁判官によって法の支配を分解した建物。

## ダンスホール Dance Hall

**建造** 53 物資、1 影響力、53 労働力 (2,150gp)  
**部屋** 1 舞踏室、1 バー、1 控室、1 洗面所、1 事務室、1 居間、1 貯蔵庫  
 踊り、飲み、魅力的な人々と交わるための施設。しばしば異なる社会階級の人々が控えめに混ざり合うことができ、時には覆面や変装を使う。

## 異国の職人 Exotic Artisan

**建造** 44 物資、1 影響力、41 労働力 (1,730gp)  
**部屋** 1 職人の作業場、1 寝室、1 台所、1 洗面所、1 居間、1 貯蔵庫、1 店頭  
 魔法のアイテムの作り手、花火職人、ガラス吹き、そのようなものの作業場と住居。

## 農場 Farm

**建造** 53 物資、1 影響力、50 労働力 (2,090gp)  
**部屋** 1 畜舎、1 寝室、1 農地、1 庭、1 台所、1 洗面所、1 居間  
 小さな家族経営の農場や牧場。

## 砦 Fort

**建造** 136 物資、25 影響力、124 労働力、1 魔法力 (6,050gp)  
**部屋** 2 兵器庫、1 寝室、2 寝台、1 房、1 控室、1 中庭、3 城壁、1 道場、2 要塞 (控室と門楼がある)、1 門楼、1 診療所、1 台所、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫、1 司令室  
 盗賊、傭兵、兵士、危険な人型生物のための防衛の最前線。

## 守備隊 Garrison

**建造** 126 物資、32 影響力、112 労働力、1 魔法力 (5,820gp)  
**部屋** 4 兵器庫、2 寝室、4 寝台、1 控室、1 道場、1 守衛所、1 診療所、1 台所、1 洗面所、2 事務室、2 貯蔵庫  
 軍隊を収容し、守衛を訓練し、民兵を採用する大きな建物；兵舎より大きく融通がきく。

## 穀倉 Granary

**建造** 30 物資、30 労働力 (1,200gp)  
**部屋** 10 貯蔵庫  
 穀物や食料を貯める場所。

## 墓地 Graveyard

**建造** 18 物資、12 影響力、19 労働力、5 魔法力 (1,600gp)  
**部屋** 3 埋葬地、1 遺体安置所、1 像  
 死者を埋葬し尊ぶ小区画。

## ギルドホール Guildhall

**建造** 67 物資、66 労働力 (2,660gp)  
**部屋** 1 控室、1 台所、1 洗面所、2 事務室、1 秘密の部屋、1 居間、2 貯蔵庫、3 作業場  
 ギルドまたは類似の組織の本部。

## 薬草商 Herbalist

**建造** 52 物資、1 影響力、48 労働力 (2,030gp)  
**部屋** 1 職人の作業場、1 寝室、1 温室、1 台所、1 洗面所、1 居間、1 貯蔵庫、1 店頭  
 庭師、治療者、毒殺者、ポーション作成者の作業場と居住地。

## 病院 Hospital

**建造** 45 物資、4 影響力、43 労働力、2 魔法力 (2,080gp)  
**部屋** 1 浴室、1 控室、2 診療所、1 洗面所、1 事務室、1 像、1 貯蔵庫、1 店頭、1 作業場  
 病気を治療するための場所として作られた建造物。

## 民家 House

**建造** 32 物資、1 影響力、31 労働力 (1,290gp)

**部屋** 1 寝室、1 台所、1 洗面所、1 下水道へのアクセス、1 居間、1 貯蔵庫  
最高大人二人または新しい家族が住むことのできる小さい小屋。

## 宿屋 Inn

**建造** 52 物資、5 影響力、47 労働力 (2,130gp)

**部屋** 1 バー、1 浴室、1 寝室、1 控室、1 台所、1 洗面所、1 宿所、1 厩、1 店頭  
訪問者が滞在し休息する場所。

## 刑務所 Jail

**建造** 40 物資、5 影響力、33 労働力 (1,610gp)

**部屋** 4 房、1 守衛所、1 事務室、1 貯蔵庫、1 拷問部屋  
犯罪者を収納する要塞。

## 図書館 Library

**建造** 29 物資、4 影響力、28 労働力、2 魔法力 (1,460gp)

**部屋** 2 書架、1 控室、1 事務室、1 貯蔵庫  
書庫を含む巨大な建物。

## 高級店 Luxury Store

**建造** 28 物資、1 影響力、22 労働力 (1,030gp)

**部屋** 1 備品 (店頭)、1 事務室、1 貯蔵庫、1 店頭、1 貯蔵庫  
高価な品物や贅沢品に特化した店。

## 魔法の店 Magic Shop

**建造** 40 物資、1 影響力、33 労働力、1 魔法力 (1,590gp)

**部屋** 1 備品 (店頭)、1 事務室、1 聖遺物箱、1 貯蔵庫、1 店頭、2 貯蔵庫  
魔法のアイテム、呪文、魔法の治療の売買を専門に取り扱う店。

## 魔法学校 Magical Academy

**建造** 121 物資、17 影響力、110 労働力、5 魔法力 (5,630gp)

**部屋** 1 錬金工房、2 浴室、1 寝室、1 鐘楼、1 寝台、2 教室、1 控室、1 中庭、1 温室、1 台所、1 洗面所、1 魔法貯蔵庫、1 観測台、2 事務室、1 筆写室、1 居間、1 像  
学生が魔法の技術の訓練をするための施設。

## 大邸宅 Mansion

**建造** 132 物資、4 影響力、120 労働力 (5,160gp)

**部屋** 1 バー、1 浴室、4 寝室、1 逃げ道、2 備品 (寝室と居間)、1 台所、1 洗濯場、1 洗面所、1 宿所、1 事務室、1 秘密の部屋、2 居間、1 厩、2 貯蔵庫  
金持ちの家族とその使用人が住む巨大な邸宅。

## 動物園 Menagerie

**建造** 200 物資、33 影響力、188 労働力 (8,750gp)

**部屋** 2 畜舎、1 中庭、4 城壁、1 農地、1 守衛所、6 生育地、1 孵化場、1 台所、1 洗面所、2 事務室、1 厩、2 貯蔵庫、1 店頭  
異国の動物や魔獣を取り揃える大きい公園。

## 軍事学校 Military Academy

**建造** 142 物資、16 影響力、129 労働力、2 魔法力 (6,100gp)

**部屋** 1 兵器庫、1 浴室、1 寝室、1 鐘楼、1 書架、1 房、2 教室、1 控室、1 中庭、1 道場、1 温室、1 診療所、1 台所、1 洗面所、1 宿所、2 事務室、1 筆写室、

1 居間、1 像、1 貯蔵庫、1 司令室

戦争の研究とエリート兵と役員の訓練を主な活動とする機関。

## 製粉所 Mill

**建造** 17 物資、16 労働力 (660gp)

**部屋** 1 製粉室、1 事務室、2 貯蔵庫  
木材を切り穀物を挽く建物。

## 造幣局 Mint

**建造** 49 物資、2 影響力、45 労働力 (1,940gp)

**部屋** 1 職人の作業場、1 要塞 (貯蔵庫)、1 守衛所、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫、2 貯蔵庫  
硬貨が作られる安全な建物で標準的な重量と量が保たれている。

## 修道院 Monastery

**建造** 58 物資、15 影響力、53 労働力、6 魔法力 (3,270gp)

**部屋** 1 祭壇、1 浴室、1 書架、1 寝台、1 中庭、1 遺体安置所、1 庭、1 台所、1 洗濯場、1 洗面所、1 事務室、2 聖所、1 筆写室  
瞑想と研究のための回廊。

## 記念碑 Monument

**建造** 10 物資、8 労働力 (360gp)

**部屋** 1 備品 (像)、1 像  
有名な人物の像、倒れた戦士のための記念、芸術の公共のディスプレイ。

## 美術館 Museum

**建造** 47 物資、5 影響力、43 労働力、1 魔法力 (2,050gp)

**部屋** 1 守衛所、1 事務室、1 聖遺物箱、2 像、2 貯蔵庫、1 店頭、2 記念品展示室、1 貯蔵庫  
現代的なものと歴史的な両方の芸術やアーティファクトを飾る場所。

## 貴族の別荘 Noble Villa

**建造** 218 物資、16 影響力、204 労働力 (8,920gp)

**部屋** 1 バー、1 浴室、4 寝室、2 中庭、4 城壁、1 逃げ道、2 備品 (寝室と居間)、1 庭、1 門楼、1 台所、1 迷路、1 洗濯場、1 洗面所、1 宿所、2 事務室、2 秘密の部屋、2 居間、1 厩、1 像、2 貯蔵庫、1 記念品展示室、1 貯蔵庫  
豪華な敷地を持つ広大な荘園。

## 展望台 Observatory

**建造** 32 物資、4 影響力、31 労働力、2 魔法力 (1,580gp)

**部屋** 1 書架、1 洗面所、1 観測台、1 事務室、1 筆写室、1 貯蔵庫  
天を見る光学的装置による高いドームや塔。

## 孤児院 Orphanage

**建造** 63 物資、7 影響力、62 労働力、1 魔法力 (2,810gp)

**部屋** 1 寝室、1 寝台、1 教室、1 控室、1 中庭、1 診療所、1 台所、1 洗濯場、1 洗面所、1 保育所、1 事務室、2 貯蔵庫  
多くの孤児を世話する場所。

## 宮殿 Palace

**建造** 453 物資、42 影響力、421 労働力、9 魔法力 (19,640gp)

**部屋** 1 祭壇、1 舞踏室、1 バー、2 浴室、6 寝室、1 寝台、1 房、1 控室、2 中庭、1 遺体安置所、6 城壁、1 逃げ道、6 備品 (舞踏室、2 寝室、事務室、居間、謁見の間がある)、1 庭、1 門楼、2 台所、1 迷路、1 洗濯場、2 洗面所、2 宿所、2 事務室、1 聖所、3 秘密の部屋、3 居間、1 運動場、4 厩、2 像、6

貯蔵庫、1 謁見の間、1 記念品展示室、2 貯蔵庫、1 司令室  
世界に富と権力を示している壮大な敷地の建築物。

## 埠頭 Pier

**建造** 22 物資、3 影響力、20 労働力 (930gp)

**部屋** 1 畜舎、1 船渠、1 事務室、2 貯蔵庫

船をドックに入れ、貨物と乗客を扱うための倉庫と作業場。

## 学校 School

**建造** 58 物資、5 影響力、53 労働力 (2,370gp)

**部屋** 1 鐘楼、2 教室、1 控室、1 中庭、1 台所、1 洗面所、1 事務室、2 貯蔵庫、1 作業場

子供と青年の教育の場。

## 店 Shop

**建造** 14 物資、1 影響力、12 労働力 (550gp)

**部屋** 1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫、1 店頭

一般の店。

## 聖堂 Shrine

**建造** 3 物資、1 影響力、4 労働力、1 魔法力 (270gp)

**部屋** 1 祭壇、1 像

神殿、偶像、申請な木立、類似の聖地。

## 鍛冶工房 Smithy

**建造** 18 物資、1 影響力、17 労働力 (730gp)

**部屋** 1 鍛冶場、1 事務室、2 貯蔵庫

鎧鍛冶、鍛冶、武器鍛冶。

## 馬小屋 Stable

**建造** 42 物資、3 影響力、39 労働力 (1,710gp)

**部屋** 1 畜舎、1 農地、1 洗面所、1 事務室、2 厩、1 貯蔵庫

馬や他の乗用動物を住ませる建物。

## 家畜収容所 Stockyard

**建造** 42 物資、4 影響力、37 労働力 (1,700gp)

**部屋** 4 畜舎、1 洗面所、1 事務室、1 穴、1 貯蔵庫、1 作業場

動物の群れが確保され、近くの屠殺場の準備ができている納屋と囲い。

## 皮なめし工場 Tannery

**建造** 20 物資、1 影響力、20 労働力 (830gp)

**部屋** 1 洗濯場、1 洗面所、1 革の作業場、1 事務室、1 穴、1 貯蔵庫

皮と革を準備する労働者の場所。

## 酒場 Tavern

**建造** 22 物資、1 影響力、22 労働力 (910gp)

**部屋** 1 バー、1 控室、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫

食べたり飲んだりする施設。

## 神殿 Temple

**建造** 28 物資、2 影響力、29 労働力、2 魔法力 (1,400gp)

**部屋** 1 祭壇、1 寝室、1 控室、1 懺悔室、1 事務室、1 聖所、1 像、1 貯蔵庫

神に祈りを捧げる大きい礼拝の場所。

## 借家 Tenement

**建造** 41 物資、16 影響力、41 労働力 (2,120gp)

**部屋** 4 寝台、1 台所、1 洗面所、1 事務室、1 貯蔵庫

低使用料を払う多数の人々に住宅を供給するための簡易宿泊所。

## 劇場 Theater

**建造** 41 物資、2 影響力、46 労働力 (1,800gp)

**部屋** 1 講堂、1 洗面所、1 事務室、1 秘密の部屋、2 貯蔵庫、1 店頭

演劇、オペラ、コンサートのようなエンターテインメントのための会場。

## 市役所 Town Hall

**建造** 23 物資、2 影響力、23 労働力 (980gp)

**部屋** 1 控室、1 洗面所、1 事務室、1 筆写室、1 貯蔵庫

町の記録を貯蔵し、町の会議を開くための公共の会場。

## 小売店 Trade Shop

**建造** 19 物資、1 影響力、16 労働力 (730gp)

**部屋** 1 洗面所、1 貯蔵庫、1 店頭、1 作業場

パン屋や肉屋のような小売人のための店。

## 総合大学 University

**建造** 94 物資、10 影響力、88 労働力、2 魔法力 (4,140gp)

**部屋** 1 浴室、1 鐘楼、1 書架、2 教室、1 控室、1 中庭、1 温室、1 台所、

1 洗面所、1 観測台、2 事務室、1 筆写室、1 居間、1 像

高等教育の施設。

## 望楼 Watchtower

**建造** 35 物資、9 影響力、25 労働力 (1,470gp)

**部屋** 1 兵器庫、1 鐘楼、1 門楼

守衛所として機能する高い建物。

## 湾港 Waterfront

**建造** 63 物資、10 影響力、56 労働力 (2,680gp)

**部屋** 2 畜舎、4 船渠、1 事務室、4 貯蔵庫、1 作業場

輸送と造船のための設備を持つ、水上輸送の到着と出発のための港。

## 組織 Organizations

この項はいくつかの標準的な組織、それを作るためのコストを詳述し、君がそれらを作るために補充することができる休憩時間からのチームである。君がこれらの人々が住むことができる建造物を所有しないかぎり、彼らは自身の家を持っている。

## 職人ギルド Artisans' Guild

**建造** 8 物資、10 影響力、14 労働力 (740gp)

**チーム** 1 官僚、2 職人、2 労働者

優良品を作る職人とアシスタント。

## 賞金稼ぎ Bounty Hunters

**建造** 8 物資、8 影響力、10 労働力 (600gp)

**チーム** 1 射手、1 官僚、1 御者

犯罪者と逃亡者を見つけて捕まえるための訓練を受けたファイター。

## 非道部隊 Brute Squad

**建造** 7 物資、8 影響力、13 労働力 (640gp)

チーム 1 強盗、2 兵士

権力を乱用するのに十分な武装をしたプロのギャング。

## 秘密結社 Cabal

建造 16 物資、12 影響力、8 労働力、24 魔法力 (3,240gp)

チーム 4 見習い、1 魔道士、1 賢者

秘術の秘密と研究に没頭する仲間と見習いの研究会。

## 隊商 Caravan Crew

建造 6 物資、3 影響力、7 労働力 (350gp)

チーム 2 御者、1 守衛、1 労働者

動物、四輪馬車、船による積載、輸送、大量販売で物資を売買することに熟達した旅行者。

## カルト Cult

建造 15 物資、11 影響力、17 労働力、18 魔法力 (2,770gp)

チーム 4 侍祭、2 守衛、1 神官

君の信じている分裂した宗教や秘密結社は本当の信仰である。

## 側近 Entourage

建造 6 物資、9 影響力、7 労働力 (530gp)

チーム 1 官僚、1 御者、2 従僕

君の接触、睡眠、旅行とエンターテインメントの手配を引き受ける友人とご機嫌取り。

## ファイト・クラブ Fight Club

建造 5 物資、7 影響力、10 労働力 (510gp)

チーム 1 御者、1 守衛、1 労働者、1 従僕、1 法律違反者

ボクシングの熱狂者の可能な限り違法な協会。

## 狩猟軍団 Hunting Party

建造 5 物資、6 影響力、11 労働力 (500gp)

チーム 1 射手、1 労働者、1 従僕

スポーツ・ハンティングのための必要なガイドとアシスタント。

## 傭兵会社 Mercenary Company

建造 18 物資、13 影響力、25 労働力、6 魔法力 (1,850gp)

チーム 1 エリート射手、2 エリート兵士、1 聖職者

君に忠実である、傭兵や戦いに支払われる十分に武装した戦士の一団。

## 船乗り Ship Crew

建造 1 物資、2 影響力、4 労働力 (160gp)

チーム 1 労働者、1 水夫

小さな帆船の乗員。

## 劇団 Theater Company

建造 15 物資、17 影響力、13 労働力、20 魔法力 (3,070gp)

チーム 5 見習い、1 官僚、1 職人、1 労働者

部隊の一座や類似したグループのパフォーマーやドレッサー、衣装係。

## 盗賊ギルド Thieves' Guild

建造 4 物資、15 影響力、12 労働力 (770gp)

チーム 2 泥棒、1 強盗、1 法律違反者、1 兵士

違法行為を行う犯人と凶悪犯の一団。

## 放浪者 Vagabonds

建造 10 物資、13 影響力、13 労働力、7 魔法力 (1,550gp)

チーム 1 侍祭、1 見習い、1 泥棒、2 御者、1 守衛、1 労働者、1 法律違反者

ステージ・マジックや占い、八百長のゲーム、インチキ業に熟知した嫌な流浪の民。

## 休息期間の出来事 Downtime Events

以下のイベントは GM が休息期間に加えることができるランダムな遭遇の例である。イベントをロールすることはイベント・フェイズの間起こる。

イベントの第 1 はどんな種類の建造物にイベントが起こることができるから成る——悪天候、火事、有名な訪問客など。以下の一般的なイベントは、特定の種類の建造物に合わせられる特定のイベントである——宿屋は軍事学校や鍛冶工房と異なるイベントを催す。この項では数種類の組織のためのイベントで終了する。すべての建造物と組織がそれ自身のイベント表を持っているというわけではない——GM は一般的建築表から使わなければならないか、他の建造物と會館区のために表を作るためにこの項からインスピレーションを得るべきである。

君が居住地で建造物や組織を所有しないならば、君がいる建造物のためにまたは近くにイベントを作るために GM はこれらのイベント表を使うことができる。例えば、君が酒場にいる間、GM はイベントを生み出すために酒場イベント表を使うことができる。イベントの説明は君が所有者であると仮定するので、君がイベントのために単に在るだけならば、GM は結果を調整しなければならない。

低いロールが有益で高いロールが有害か危険な傾向があるようにこれらの表はデザインされている。君が居住地の危険の値を使っているならば、危険の値をパーセントのロールに加える。いくつかの結果は君にもう 1 つのイベント表をロールさせる。意味のなさない結果は再ロールする。

多くのイベントは技能判定をイベントの結果に影響を及ぼさせる。君がいるならば、この技能判定を試みるかパーティ・メンバーの誰かが支配人に君の判定を試みるよう頼む。君も不在であるならば、君の代表（腹心や支配人など）は結果を決定するためにボーナスなしで 1d20 をロールするか判定を試みる。GM はリストにあるそれら以外の有害なイベントを終えるのを許可することもできる。例えば、ライバルのビジネスと所有者と友になるか、彼らを町から追い払うことによって進行中の競争イベントを終わらせることが君にはできるかもしれない。

### 一般的建築イベント

d%	イベント
01 ~ 02	僥倖
03 ~ 08	休息日
09 ~ 12	快晴
13 ~ 15	有名な訪問客
16 ~ 65	特殊な建造物イベント
66 ~ 73	デマ
74 ~ 77	悪天候
78 ~ 80	火事
81 ~ 82	危険な事故
83 ~ 84	来襲
85 ~ 88	競争
89 ~ 90	病気
91 ~ 94	課税
95 ~ 98	犯罪活動
99 ~ 100	2 回ロールする

**悪天候:** 天気の特に悪い部分が地域を苦しめる。天気が壊滅的である可能性が 10% がある。難易度 20 の〈生存〉判定を試みる。成功するならば、君は天気を予想しており君の建造物は影響を受けない。失敗したら、悪天候は君の供給にいくらかの打撃を与え、君は 1d4 ポイントの物資を失う。悪天候が壊滅的である場合、君の建造物は破損状態を得る。

**特殊な建造物イベント:** 君の建造物の特殊な表をロールする。その建造物のためのイベントがないならば、この結果を再ロールする。

**犯罪活動:** 建造物は些細な犯罪者の標的となる。君は彼らをそつとしておくために 2d4 ポイントの影響力を費やし、このイベントを否定する。さもなければ、難易度 20 の〈威圧〉判定を試みる。成功するならば、犯人は捕らえられ、君は 1 ポイントの影響力を得る。失敗するならば 1d8 ポイントの物資を失う。

**休息日:** 異常にリラックスした日である。悪いことは何も起こらず、小さいイベントはすべて小さい物事をうまくいかせるようにうまく重なる人々は元気を取り戻し機嫌が良い。君は 1d3 ポイントの労働力を得る。

**危険な事故:** 誰かが君の建造物でまたは近くで事故に遭う。1d6 をロールする。1 ~ 4 で犠牲者はランダムに決めた従業員または建造物の居住者で、5 ~ 6 で犠牲者は訪問客または通行人である。GM は事故の種類を決定する。犠牲者はひどく怪我をして死んでしまう。難易度 15 の〈治療〉判定に成功するもしくは死を防ぐ魔法の治療を行う。死ぬならば君は 1d3 ポイントの影響力を失う。

**有名な訪問客:** 有名人が居住地を訪問する。これは最愛の女優、もてはやされた英雄、有名な貴族、そういった人である。難易度 20 の〈交渉〉判定を試みる。成功するならば、有名人は君の建造物を訪問し、君は 1d2 ポイントの影響力を得る。さもなければ君は冷遇されて 1d2 ポイントの影響力を失う。

**火事:** 君の建造物から失火する。ちょうど君の 1d2 ポイントの物資を犠牲にするちょっとした火事である可能性が 75% あり、さもなければそれは大きな火事で重大な危険につながる。大きな火事の場合、クウェンチ、パイロテクニクスのような火を抑える魔法、またはほかの火を抑える戦術を使用しない限り、君は 2d6 ポイントの物資、労働力、魔法力を失い（君の望むようにこのコストを分ける）、君の建造物は破損状態を得る。

**僥倖:** 君の幸運は続く。7 日間の間、この建造物は毎日資本を生み出すためにその最初の判定に関して +4 のボーナスを得る。加えて、建築イベントをロールする次のとき、君は 2 回振りどちらか片方の結果を利用することあできる。

**快晴:** 晴天は士気とビジネスを後押しする。建造物は資本を生み出す次の半手に +10 のボーナスを得る。

**来襲:** 君には押しかけ客がいる——地下室のクモ、屋根裏のスタージ、壁のネズミ、または似たような不快な何か。君の毛の贖物が荒らされる限り、資本を生み出すための判定に -10 のペナルティを受ける。各日来襲は続き、君は 1 ポイントの物資、労働力、魔法力のいずれかを失う（ランダムに決定する、君がその種類の資本を持っていないならば再ロールする）。来襲を終えるためには難易度 20 の〈動物使い〉もしくは〈生存〉判定に成功しなければならない；難易度は来襲が持続する 1 日につき 1 増加する（最大難易度 30）。あるいは GM は戦闘遭遇で来襲を解決することをさせるかもしれない。

**競争:** ライバルは君に対抗し始める。各々収益フェイズの開始時に君は難易度 20 の技能判定（建造物の種類に意味なす技能で）成功するか、1d2 ポイントの影響力を失うか、1d10 日間建造物が通貨を生み出すための判定に -5 のペナルティを被る（いずれかのペナルティの可能背は 50% である）。競争を終えるために各日に難易度 25 の〈威圧〉もしくは〈交渉〉を試みるかもしれない。成功は競争が終わることを意味する（このイベントからの進行中のペナルティも終わる）。君がこのイベントをロールする次のとき自動的に競争は終わる（古い競争と新しい競争は入れ替えない）。

**デマ:** 人々は君について話している。難易度 20 の〈交渉〉判定を試みる。

成功すると、地域の君の存在が貴重で歓迎されているという知らせが遠く広がり、君は 1d4 ポイントの影響力を得る。失敗すると噂はそれほど称賛されておらず（そしておそらく侮辱的）君は 1d3 ポイントの影響力を失う。

**病気：**君の従業員は病気になり、子の建造物から生み出される所得は今日は半分となる。各日の終わりに難易度 15 の〈治療〉判定を試みる——成功すると従業員は働くのに十分健康になる。失敗するならば、病気はその翌日まで存続する。病気が継続している間毎日、君は 1d2 ポイントの影響力を失う可能性が 20%ある。

**課税：**君は想定外の税金を払わなければならない。君は税金の総額を払う（君の建造物の合計の gp の価値の 1%）か、税金の逃げ道を語るための難易度 20 の〈はったり〉判定を試みるができる。成功するならばこれらの税は払う必要がない。失敗するならば 2 倍の税を払う義務があり、君はそれの逃げ道を語ることはできない。

## 錬金術師イベント

d%	イベント
01 ~ 10	発見
11 ~ 30	感冒薬
31 ~ 40	ヒーリング・ポーションの要求
41 ~ 45	厄介な苦惱
46 ~ 55	化粧問題
56 ~ 70	偶発的中毒
71 ~ 80	汚染
81 ~ 85	不安定な突然変異
86 ~ 95	爆発
96 ~ 100	突発

**偶発的中毒：**無能な従業員が君の顧客の一人を偶然毒を飲ませてしまう——数日間顧客は衰弱するのに十分だが、死を引き起こすには十分な量ではない。君は 1 ポイントの影響力を失う。この顧客が実際に周りで探し回っている対抗する錬金術師である可能性が 25%あり、この場合君のライバルの店は 1d6 日間店を閉め、競争力不足のため、君のビジネスは資本を生み出すための最初の判定にその期間の間 + 5 のボーナスを得る。

**汚染：**猫いらず、下剤、またはほかの危険な薬品の残りが君の商品に広がり、君は汚染された棚卸を投げ出すことを強制する。適当であるように分けて、物資か影響力を 1d6 日間、1d6 失う。あるいは、君は汚染された商品を売り続けるかもしれない、偶発的中毒（01 ~ 50）、化粧問題（51 ~ 90）、突発（91 ~ 100）のようにこのイベントを扱う。

**感冒薬：**君は居住地で現在回っている小さな病気の治療を作る。君は 1 ポイントの影響力を得て、建造物は資本を生み出すための次の判定に + 5 のボーナスを得る。

**化粧問題：**まずいポーションの一束は副作用、例えば異常な髪の成長や損失、皮膚の変色、いぼ、変わった体臭などを引き起こす。君は 1d2 ポイントの魔法力と 1d3 ポイントの影響力を失う。

**発見：**新しい材料の導入は君の錬金術のレシピをより強力にし、売上高をとどろくような声で報じることに至る。1d6 日間、ビジネスは毎日資本を生み出すための最初の判定に + 10 のボーナスを得る。

**厄介な苦惱：**著名な商人が、貴族化、個人的な問題のある人は個人的な問題、例えば口臭、ベッドルームのパフォーマンスの問題で君に援助を求める。難易度 20 の〈製作：錬金術〉判定に成功するならば、君は控えめに問題に対処し 1d4 ポイントの影響力を得る；顧客が似たような問題で君を誰かに推薦する可能性が 10%あり、建造物は資本を生み出すためにその次

の判定に + 10 のボーナスを得る。失敗するならば、効果はないが、顧客は問題を個人 t 系なものとしておきたいので、君に十分影響を及ぼす。

**爆発：**作成することは不首尾になり、危険な試薬をこぼし、爆発を引き起こす。君は 1d2 ポイントの物資を失い、難易度 20 の〈生存〉判定を行う。失敗すると君の建造物はちょっとした火事である可能性が 50%、大きな火事である可能性が 50%であることを除き、火事のイベントとして失火する。

**ヒーリング・ポーションの要求：**地元の陣はヒーリング・ポーションの不足があり、君に錬金術の治療でたるみを拾うのを手伝うよう頼む。難易度 20 の〈製作：錬金術〉判定を試みる。成功するならば、治療者は君を称賛し、君は 1 ポイントの影響力と 1d2 ポイントの魔法力を得る。さもなければ、君は無能か手助けに気がそそらないと悪口をいい、君は 1d2 ポイントの影響力を失う。

**突発：**君の店の何かが人々を病気にする——おそらく悪い反応が有毒ガスを作り、巨大な成分が長引く病気を運び、または対抗する錬金術しが危険なん以下を植えた。難易度 30 の〈製作：錬金術〉判定を試みる。成功すると、恒久的な危害が起こる前に問題に対処する。さもなければ、犠牲者を扱い補償し、君は 1d3 ポイントの物資、1d4 ポイントの影響力、1 ポイントの魔法をコストとする。

**不安定な突然変異：**錬金術の災難は 1 人の従業員を一時的に恐ろしい不器用なクリーチャーに突然変異させる。君のビジネスで君が従業員が隠すと従業員が偶然商品を壊してしまい各 1d3 日間 1d2 ポイントの物資を失い、従業員を送り返すと君の建造物は人々がこの事件を知った時から資本を生み出すために次の 1d3 回の判定に - 5 のペナルティを受ける。

## バードの大学イベント

d%	イベント
01 ~ 10	マスターの訪問
11 ~ 25	天才
26 ~ 30	魔法学校イベント表をロールする
31 ~ 50	供給部族
51 ~ 60	危険なステージ
61 ~ 70	盗まれた器具
71 ~ 75	失敗した名人
76 ~ 85	ヴァンダリズム
86 ~ 95	達人的学生
96 ~ 100	いじめの蔓延

**達人的学生：**君の最新の被保護者の注目に値する才能が余計な注意を引き、ライバルの大学が彼女を盗もうとする。君が各 1d6 日間に 1d2 ポイントの影響力を費やすならば、学生は君の学校へ残る。さもなければ学生は去り、君は 1d6 ポイントの影響力を失い、建造物は 1d6 日に資本の通常額の半分を生み出す。

**失敗した名人：**お気に入りの学生は彼のクラスの全てで悪い投球を得て、君は彼を学校に保つためにいくらかの創造的な帳簿をしなければならない。インストラクターに別のチャンスを与えることを説得するために、難易度 30 の〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉判定を試みる。失敗することは君が 1d6 ポイントの影響力を失うことを意味する。

**危険なステージ：**大学のステージは革新を必要としている。君は 1 ポイントの労働力を費やすか難易度 15 の〈製作：大工〉判定で再建がうまくいくことを核にするために成功しなければならない。そうしないと学生はリハーサル中にステージの床を突き破り、君の 1 ポイントの労働力を犠牲にし 1d6 日建造物が生み出す資本を半減する。

**いじめの蔓延**：魔法学校のイベント同盟のイベントと同じである。

**天才**：君の学生の一人が天才であることが分かる。君は 1d4 ポイントの影響力を得て、建造物は資本を生み出すための次の判定に + 10 のボーナスを得る。

**盗まれた器具**：一人の学生の価値ある器具が重要なパフォーマンスの直前に盗まれた。難易度 30 の〈芸能〉判定で成功すると、適当な代用を見つけ、投資家からの申し込みで君は 1d3 ポイントの物資を得る。そうでなければ、君は 1d3 ポイントの影響力を失う。

**供給部族**：必需品を教えることでの不足は、インストラクターが仕事をするのを難しくする。君は 1d6 ポイントの物資と労働力を適当となるように分けて失う。

**ヴァンダリズム**：誰かがオープンの夜に卑猥な言葉で君のカーテンの外観を傷つけた。カーテンを守るために君が 1d6 ポイントの物資、影響力を適当となるように分けて費やす。そうしないと、観衆はカーテンを忘れさせる、忘れがたいパフォーマンスを作るために難易度 25 の〈芸能〉判定で成功しなければならない。失敗は多くの客が怒り、払い戻しを要求し、1d6 + 1 日間建造物が生み出す資本を半減する。

**マスターの訪問**：有名な旅をしているバードが 1 週間君の学生を教えると申し出た。7 日間、君は 1 対 1 のルールで物資、影響力、労働力を交換するかもしれない。

## 術者の塔イベント

d%	イベント
01 ~ 05	秘術の突破口
06 ~ 10	謎のアイテム
11 ~ 40	絶望的な訪問者
41 ~ 65	魔法の店イベント表をロールする
66 ~ 95	致命的な事故
96 ~ 100	危険なうねり

**秘術の突破口**：君の激務は新しい魔法の発見の結果を得た。君の見習いは、呪文を書くために死に物狂いで働かなければならず、君は 1d4 ポイントの労働力と 1d6 ポイントの魔法力を使う。75%の可能性でランダムに低レベルの呪文の秘術のスクロールを作り（呪文レベルを決めるために 1d4 をロールする）、25%の可能性で中レベルの呪文の秘術のスクロールを作成する（呪文レベルを決めるために 1d4 + 2 をロールする）。

**致命的な事故**：君の研究室の部屋の事故は君の塔にひどい構造的損傷を引き起こす——全ての部屋を爆破するか、建造物の一部を地面の中に沈めるか、単に漂っていくために飲み込まれないものを引き起こす。このイベントが家事を引き起こす可能性が 50%ある（一般建築イベントを参照せよ）。さもなければ、損傷と影響は君に 1d4 ポイントの影響力を費やさせ、君が修理するために 2d6 ポイントの魔法力を費やすまで建造物は破損状態を得る。

**危険なうねり**：天界のイベント、レイ・ライン、珍しい成分のいくつかの不可解な群衆を通して、君の建造物は君が何ですべきかについてわかる多くの魔法を引き起こす。通常の資本に加え建造物は 1d6 日間につき 1d3 ポイントの魔法力を生み出す。しかしこれらの日ごとに、君は個の余分の魔法力の少なくとも半分を費やさなければならぬ（gp または資本のもう一つの形に変えることは数えない）、建造物が破損状態を得、このイベントによって作られる使い切った追加の魔法力は消え、このイベントから更なる魔法力の残りの日も失われる。

**絶望的な訪問者**：不可解な訪問客が個人の時間に敏感な問題で不思議な援助を求めて到着する。難易度 25 の〈知識：神秘学〉判定に成功すると、君が問題に控えめに対処する；君は 1d4 ポイントの影響力を得て、10%の可能性で訪問客が類似した問題に君を推薦し、建造物は資本を生み出すための次の判定に + 10 のボーナスを得る。この判定に失敗するならば、君は訪問客を助けることができず、噂は君の不適当にも広がり、1d6 ポイントの影響力を失う。

**謎のアイテム**：不可解な魔法のアイテムが君の玄関前で発見されるか、君の従業員の 1 人によって掘り起こされるか、自暴自棄な冒険者によって君に届けられる。難易度 30 の〈呪文学〉に成功すると、その変わった歴史がより高い価値を与えるかもしれないが、君はそれを 500gp 以下の価値のあるランダムな魔法のアイテムと確認する。この判定に失敗することは、君がそれを確認できないか、呪いの魔法の後を見つける；どちらの方法でも、それが君にトラブルをもたらす前に 1d10 × 10gp のために早く誰かに売らなければならない。

## 城イベント

d%	イベント
01 ~ 20	豪華な食事
21 ~ 35	新しい使用人
36 ~ 55	不十分な防衛
56 ~ 75	軍事訓練
76 ~ 85	攻撃的な道化師
86 ~ 100	反乱

**豪華な食事**：君の最新の祝祭、舞踏会、晩餐会、祭り、類似したイベントはずばらしくなる。世界中からの訪問客が君の壮大なイベントのために自分の道を作り、君はそのような好評なパーティを催すために 1d6 ポイントの影響力を得る。

**不十分な防衛**：君の城の要となる防衛力の 1 つは丈夫ではない——濠、小塔またはいくつかの不可欠な部分である。君がそれを修理することに 1d6 ポイントの物資と労働力を費やさない限り建造物は破損状態を得る。

**新しい使用人**：君の城の新しい労働者の一人——衛兵、城主、料理人など——はつらい最初の日と過ごしいろいろな反乱を引き起こす。君は新人の混乱に 1d2 ポイントの物資を失う。君の陣営のもとに使用人を連れていくことは、1d3 日に日当たり 1d2 ポイントの追加の物資を失うが（破損とその他の災難のため）、訓練機関の終わりに 1 ポイントの影響力と 1d6 ポイントの労働力を稼ぐ。焼きに立たない手下を解雇するならば、容赦のない管理が広まり、君は 1d6 ポイントの影響力を得る。

**攻撃的な道化師**：君の道化師がエンターテインメントを楽しんでいる間、君の客は道化の抽象的なパフォーマンスに呆れてものが言えなく、この口汚いが人気の詩人をどうすべきかという難しい決定をしなければならない。道化師を見せしめにするならば（解任、禁固、処刑などを通じて）、君は怒った仲間のため 1d6 ポイントの影響力を失う。侮辱を笑い飛ばすならば、君は使用人と一般人の尊敬を得るが、1 ポイントの影響力と 1d3 ポイントの労働力を失う。

**反乱**：君の城を攻撃するための用意を整えた野次馬——ダンジョンの囚人、起こった農民、最初の人型生物の種族——が計画する。君は 1d6 ポイントの物資を費やして解決するために彼らを買収することができるが、彼らはより多くを望み、5d6 日後に戻ってくる可能性が 25%ある。彼らを落ち着かせるために難易度 30 の〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉判定に成功し、君は彼らと話したいという意欲のために 1d3 ポイントの影響力を得る。この判定に失敗することは彼らが君の城に尊大を与えることを意味し、1d6 + 1 ポイントの物資、労働力を君が選ぶように分け、失う。君は、成

り上がりものを扱うために魔法または暴力を代わりに使うことができるが（直接または君の衛兵を通じて）、しかし行動のニュースが流布し、君は1d3ポイントの影響力と1d3ポイントの影響力を失う。

**軍事訓練：**君の城の衛兵と兵士は、彼らの任務にとどまるために必要一定数の訓練が必要である。難易度 25 の〈威圧〉もしくは〈職能：兵士〉の判定を試みる。成功は建造物が7日間の全ての判定に+2のボーナスを得ることを意味する。失敗は君の軍隊が彼らの軍事訓練で後れを取ったことうみする。彼らの以前の實力で彼らを再訓練し、君は1d2ポイントの労働力を失う。

## ダンスホールイベント

d%	イベント
01 ~ 25	著名な踊り手
26 ~ 35	念願
36 ~ 55	舞踏室の魔法
56 ~ 70	汗まみれの水痘
71 ~ 85	巧妙な技能
86 ~ 95	呪われたラウンジ
96 ~ 100	嵐の夜

**呪われたラウンジ：**ラウンジの1つが呪われているとのうわさがあり、それはビジネスに影響を及ぼしている。呪いが継続している間（それが本当か想像の産物かにかかわらず）、建造物が生み出す通貨は半減するが、少なくとも3ポイントの影響力を生み出す日は1ポイントの魔法力を生み出す可能性が25%ある。君は2ポイントの影響力と1ポイントの魔法力を費やすか、プレス、ブレイク・エンチャントメント、リムーヴ・コースを部屋に発動することで、このへやのいべんとをしゅうりょうさせるかもしれない。

**舞踏室の魔法：**熱心な地元の術者は一時的に従業員の訴えと技能を強化するために魔法を使うと申し出る。君が1d2ポイントの魔法力を費やすならば、建造物は次の2d6日間、gpまたは影響力を生み出すための判定に+10のボーナスを得る。

**念願：**地元の貴族が君の踊り手の一人と駆け落ちをしたい。君がこれを認めるならば、〈交渉〉判定を試み（君が成功するか失敗するかにかかわらず）その結果に×5gpを賄賂と宝石の君の利益を決定するために増やす。認めないならば、1d3ポイントの影響力と1ポイントの労働力を失うのを避けるために難易度20の〈交渉〉か〈威圧〉判定に成功しなければならぬ。

**著名な踊り手：**著名な踊り手が君のダンスホールについて耳にし、限られた時間をゲストとして出演してくれる！踊り手は1d4日間滞在する。踊り手がいる各日は君は1d2ポイントの影響力を得る。イベントが君に物資または魔法力を失わせるならば、踊り手は去り、君が踊り手の存在から得た影響力の半分に等しい労働力を失う。

**巧妙な技能：**君の最高の踊り手の一人は悪の魔法によって墮落し——彼は乗り移られるか、変身している悪の来訪者へ取り換えられるか、似たようなものになる——君の客を捕食してしまう。5ポイントの魔法力を費やすか、悪の存在を追い払うための適切な魔法を使用する。そうしないならば、君は各日1ポイントの影響力か労働力（君が選択したほう）を失い、しかし建造物はgpか魔法力を生み出すための判定に+10のボーナスを得る。

**汗まみれの水痘：**君の従業員全員は熱と見苦しいだれを生じ、客を遠ざけおそらく感染させる。君がこの問題を懇切するために1d6ポイントの物資、1d6ポイントの影響力1d3ポイントの魔法力を費やすまで、君の建造物が資源を生み出すための判定に-5のペナルティを受ける。この水

痘が継続する各イベント・フェイズ君の建造物が来襲する可能性が20%ある（一般建築イベント表を参照せよ）。

**嵐の夜：**あまりに熱心な後援者がラウンジかメイン・ホールで家具に損害を与える。1d3ポイントの物資と1d2ポイントの労働力を要して修理をするまで、建造物は資本を生み出すための判定に-10のペナルティを受ける。

## ギルドホール・イベント

d%	イベント
01 ~ 25	繁栄
26 ~ 35	革新
36 ~ 55	課税の増加
56 ~ 70	内紛
71 ~ 85	ライバルのギルド
86 ~ 100	不正行為

**課税の増加：**新しい法律は地元のギルドに置かれる関税を増やした——または、おそらく君は君に対する悪意を持つ熱心な収税吏の犠牲者である。君のギルドの性質に適切な難易度20の〈製作〉か〈職能〉判定を試みる。失敗するならば、建造物は資本を生み出すための判定に恒久的に-5のペナルティを受ける。君が再びこのイベントをロールするたびにこのペナルティは累積する（最高-25）。いかなる点でも、君はこれらの税を払うために1d3点の物資または影響力を費やすことができ、収税吏に賄賂を贈る、法律の隙間を発見し、ペナルティを5減少させる（最小0）。

**内紛：**ギルドの政府は手に負えなくなり、ますます熱い議論を鎮め、ギルドホールで起こっている乱闘さえ開始させることは君次第である。内紛は2d6日間続く。難易度20の〈はったり〉、〈交渉〉、〈真意看破〉判定を各日に行う。失敗は君が無能な指導者であることを示すように1ポイントの影響力を失う。3回成功するならば、君は統治権を回復し、イベントは終わり、残っている日数と等しい影響力を得る。

**繁栄：**ビジネスは絶好調である。1d6日間ギルドホールは資本を生み出すために、各日最初の判定に+5のボーナスを得る。

**革新：**粗悪な技量、年齢、呪い、不運のためギルドホールはメンテナンスを必要とする。君が1d6ポイントの物資と1d4ポイントの労働力を革新に費やすまで建造物は破損状態となる。一旦君が刷新するならば、君が建設の間価値のあるアイテム、例えば忘れられた大冊、珍しいトロフィー、長い間失われていた宝石の原石、を発見する可能性が25%ある。君はこのアイテムを保持するかもしれないし、売るかもしれない。それを売るならば、君は1d6×20gpを得る。

**ライバルのギルド：**ライバルのギルドが居住地で開かれ、潜在的なメンバーと顧客を君のもとから話した。これは競争イベントとみなす（一般的建築イベントを参照せよ）。競争が終わりまで建造物は資本を生み出すための判定に-10のペナルティを受ける。

**不正行為：**ギルド・メンバーの一人は彼女の公平な取り分を寄贈していなかった——トップを选拔したり、会費を払わなかったり、ライバルのギルドのために仕事をしたり、利益を彼女の公平な取り分より多くとったなど。君はこのメンバーを罰するために1d4ポイントの影響力を費やすか、彼女を更生させるために難易度25の〈威圧〉判定を試みることができる。この判定に成功するならば、前の違反を補うために過剰な資金をギルドに寄付するよう君は彼女を脅して仕掛けさせ、君に1d6ポイントの物資をもたらす。失敗は他のメンバーがより多くをやっていることができると理解するように、君の響力はさらに1d4ポイント犠牲となる。



## 薬草商イベント

d%	イベント
01 ~ 10	危険な発見
11 ~ 30	錬金術師イベント表をロールする
31 ~ 55	インチキ薬
56 ~ 70	疲れる配合
71 ~ 80	新しい麻酔
81 ~ 100	有毒ガス

**危険な発見：**レシピで実験している間に、君は毒の服用を偶然作る。服用につき 500gp 以下のコストの毒の例の表から 1 つの毒をランダムに選択する。君は自身の服用のためにこの毒を取っておくか、全額で売却することができる。売却する毒が居住地で違法であるかもしれないことに注意する。

**疲れる配合：**刺激的なハーブの処理への偶然的露出が、君の労働者に不眠症を与え、彼らの出力を増やさせた。1d6 日間、各日君は労働者を後押しするために 1 ポイントの影響力を費やすことができ、そして、建造物は資本を生み出すためのその日の最初の判定に + 10 のボーナスを得る。

**新しい麻酔：**君は天然の成分を発見し——おそらく珍しいハーブ、一般の飲料の形に精製されているものなど——良い感じの酔わせる感覚を引き起こす。1d4 ポイントの影響力を費やし、難易度 20 の〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉判定で成功するならば、君はそれを売ることができるよう地元当局を確信させ、2d6 日間、建造物は各日資本を生み出すための最初の判定に + 10 のボーナスを得る。君が判定に失敗するか判定を試みないならば、成分は違法であるか、社会に対する脅威であるか、不道徳であると宣言される。成分が禁止されるならば、危険があまりに大きくなる前に、君は違法にそれを少量売ることができる；2d4 日間、建造物は各日資本を生み出すための最初の判定に + 5 のボーナスを得る。悪徳従業員が君の許可や知識なしに別でこの酔わせる成分を売り続ける可能性が 10% がある（地元当局とともに複雑な状況へ導くかもしれない）。

**有毒ガス：**君の最新の混合の 1 つによって作られる恐ろしい悪臭は労働者を病気にする。誰かが回復する日を持っていく前に、反対に作用するものを作成するために難易度 25 の〈製作：錬金術〉または〈職能：薬草商〉を試みる。成功するならば、君はペナルティなしでイベントを終える。失敗するならば、君は 2d4 ポイントの労働力を失う；君が費やす魔法力の各ポイントは失う労働力の量を 2 ポイント減少させる。

**インチキ薬：**実際には治療の効果があるかどうかは疑わしいが、君は人々の気分を前より良くさせるさわやかな気付け薬を作った。1 ポイントの影響力が魔法力を費やすならば、地元住民に君の万能薬を試すことを説得するために難易度 25 の〈はったり〉判定を試みることができる。成功するならば、建造物は資本を生み出すための次の判定に + 15 のボーナスを得る。このイベントをロールした後、君は毎日この判定を試みることができるが、難易度は各々の試みで 2 増加する。判定に失敗するならば、イベントは終了し、これらの毎日の判定をもうや試みすることはできない（少なくとも、君が 2 度とこのロールしない限りは）。

## 民家イベント

d%	イベント
01 ~ 10	埋められた名残
11 ~ 35	宿屋イベント表をロールする
36 ~ 55	隣人の競争
56 ~ 65	出没
66 ~ 80	五月蠅い隣人
81 ~ 95	不安定な基盤
96 ~ 100	放火

**放火：**誰かが君にメッセージを送るために君の民家を燃やす準備をする。これは火事イベントとみなす。

**埋められた名残：**君は変わったものを資産として発見する——宝石、宝石の一部、300gp 以下の価値のある魔法のアイテムなど。アイテムが呪われているか、何らかの方法で不完全である可能性が 5% がある。君がこのイベントをロールするたびに、呪われたアイテムの可能性が 5% 増加する（最大 30% の可能性）

**五月蠅い隣人：**君の民家の部屋をいくつか改築すると非常に影響力のある隣人が主張する。刷新する君の民家の部屋をランダムに選択し、その部屋のコストの 20% と等しい gp を払う。君が所有する 2 ポイントの影響力ごとに gp のコストは 5% 減少する；これがコストを 0 に減少するならば、君は改造する必要はない。改造することを拒否するならば君は 1d4 ポイントの影響力を失う。

**出没：**超自然な存在が君の家に侵入する。d% をロールする；01 ~ 20 では存在は有害であり、21 ~ 80 では災いをなし、81 ~ 100 は有益である。有害な存在は 1 週につき 1 ポイントの物資、影響力、労働力、魔法力の資本への消耗を増やし、夜、悪夢で一人の客を攻撃する 10% の可能性がある。災いをなす存在は、君の家に泊まる人は、1 回のロールに不運 (50%) か幸運 (50%) をもたらすかもしれない；まるで混沌の領域から力を与えられる混沌の接触到目標に影響を受けるように不運は機能し、まるで幸運の領域から得られる少しの運に影響を受けるように幸運は機能する。役に立つ存在は、7 日に 1 回難易度 15 の〈交渉〉判定を行わなければならない。判定に成功することは、君は 1 ポイントの影響力が労働力（選択したほう）を得る。失敗すると、存在は君のもとを去る。どのような種類の超自然的な存在であってもなんとかすることは適切な呪文か 2d6 ポイントの魔法力を費やすことを必要とする。

**隣人の競争：**君は隣人への意見の相違を持つ。難易度 15 の〈交渉〉もしくは〈威圧〉判定を試みる。成功するならばイベントは終了する。失敗するならば、君は 1 ポイントの影響力を失い、各日に別の判定として試みなければならず各回で難易度は 2 増加する。いつでも君は矛を収めることができ、隣人のたえに素晴らしい何かをすることによってイベントを終えるために物資または労働力（1 + 君がこのイベントを終了するために判定に失敗した回数ごとに 1）を費やすことができる。

**不安定な基盤：**君の民家の地盤は沈んでいる。建造物は破損状態を得て、君は困惑のために 1d2 ポイントの影響力を失う。地盤を強くし、破損状態を回復することは 1d2 ポイントの物資と 1d6 ポイントの労働力を必要とする。

## 宿屋イベント

d%	イベント
01 ~ 15	噂で持ち切り
16 ~ 30	食料不足
31 ~ 55	酒場イベント表をロールする
56 ~ 75	奇妙な客
76 ~ 95	盗難
96 ~ 100	暴行

**食料不足：**ビジネスは好況になっているが、しかし、君の食料品店はこの需要の増加によって枯渇している。君は 1d4 ポイントの物資を失う。このコストを支払った後まだ物資が残っているならば、君は 1 ポイントの影響力を得る；さもなければ、君は 1 ポイントの影響力を失い、建造物は資本を生み出すためのその次の 1d6 回の判定に - 5 のペナルティを受ける。

**奇妙な客:**嵐の夜、玄関を叩くことが君を眠りから覚ますとき、君は暗い、不可解な知らない人を君の宿屋の前で発見する。この客は、ちょうど悪い天気から聖域に逃げ込んでさすらう旅行者である可能性が50%、客が避難と引き換えに君に贈物を持ってきた可能性が25%（1d4ポイントの物資が影響力の好きなほうを君にもたらす）、ひどい意図が客のある可能性が25%（この場合GMは君のレベルにふさわしい戦闘遭遇を作るべきである）がある。

**噂で持ち切り:**君の宿屋は安全と温かさのかがり火であり、君がしていたビジネスは周囲の居住地で君に成長した評判をもたらした。難易度25の〈交渉〉もしくは〈芸能〉判定に成功するならば君のビジネスを増やすために有利に噂を進め、2d6日間、建造物は各日に資本を生み出すための最初に判定に+10のボーナスを得る。

**盗難:**君の最後の客は所有物を盗んだ——宿屋を運営するのにって重要なアイテムを。君がこれらのアイテムを引き換えるために2d20gpを払うまで、建造物は資本を生み出すための判定に-5のペナルティを受ける。あるいは泥棒を探し出し、冒険の遭遇として君の盗まれた資産を返還することを要求することをGMは許可するかもしれない。

**暴行:**ちょうど控室での単純な乱闘である可能性が60%、誰かが君の従業員または客に対して実際の危害を与えた可能性が40%ある。単純な乱闘であれば、難易度20の〈交渉〉または〈威圧〉に成功してばらばらにさせるか、1ポイントの物資を論争者に費やすことができる。それが猛烈な攻撃であり、起こった時に君がいて君が仲裁することができる（GMは適切な戦闘の遭遇を決定しなければならない）。猛烈な攻撃が成功しているか否かに問わず、犯人を取り扱わなければならない。まったく何もしないならば、おびえている顧客と従業員を失い、奇異は1d4ポイントの影響と1d2ポイントの労働力を失う。地元当局が引き受けることを望むならば、難易度20の〈交渉〉または〈威圧〉判定を試みる。成功は調査と逮捕が反動なしで起きることを意味する。失敗は君が1d4ポイントの影響と1ポイントの労働力を失うことを意味する。君が犯人を見つけ罰するならば（またはそうするために誰かを雇うならば）、君は1d4ポイントの影響を得る。

## 図書館イベント

d%	イベント
01 ~ 30	本の山
31 ~ 45	著名な作家
46 ~ 50	奇妙な訪問者
51 ~ 55	掘り出し物
56 ~ 70	火事
71 ~ 75	本の虫来襲
76 ~ 100	本の盗難

**本の虫来襲:**君の図書館は、印刷されたページの悩みの種に感染している——本の虫。君は1ポイントの物資と魔法力をそれぞれ失う。来襲が継続している間、君は各日にそれぞれ1ポイントの物資と魔法力を失うこと以外は、まるでこれが一般的建築イベントの来襲イベントであるかのよう進行する。

**著名な作家:**著名な作家が2d6日間研究のために君の図書館を使いたい。作家がいる間の各日に君は1ポイントの影響を得る。イベントが物資か魔法力を失わせるならば作家は早くも立ち去る。作家が早く立ち去るならば、否定的な噂のため訪問した作家から得た影響力の2倍の量を失うことを避けるために難易度20の〈はったり〉または〈交渉〉判定に成功しなければならない。

**火事:**火事が起こる。一般的建築イベントの火事イベントを参照せよ。こ

れは常に大きな火事である。

**本の山:**君の図書館には多数の本を得る機会がある。遺品整理、同盟国、ダンジョンにある古い大冊を見つけた冒険者から得る機会がある。難易度25の〈はったり〉または〈交渉〉判定を試みる。成功は所有者は本を寄付する；失敗は判定に失敗した各ポイントにつき100gpを払うことで購入するかもしれない。いずれの方法でも本を得るならば、君は1d2ポイントの物資と1d2ポイントの魔法力を得る。

**掘り出し物:**難易度25の〈知識〉判定を試みる（君が選択する知識技能で）。成功すると、君はその重要性を理解していない誰かによって所有される珍しい本を発見する。君は1d4ポイントの魔法力と1d2ポイントの影響力を得るために2d6gpで本を購入するか、代わりに2d6ポイントの影響力を得るために本の所有者に真実を伝えるかもしれない。君が本を買うならば、ランダムに決定される魔法のスクロールを含む可能性が5%ある。

**本の盗難:**泥棒は君の最も重要な本をいくつか盗んだ！盗まれた本が取り戻されるか修理されるまで図書館は破損状態を得る（泥棒を表すために君にレベルにふさわしい遭遇をGMはつくらなければならない）。

**奇妙な訪問者:**奇妙な訪問者は君が危険が危険な知識を恐れている本を探して君の図書館に来る。難易度25の〈交渉〉または〈威圧〉判定に成功することで君は彼を締め出すことができるが、そうすることは彼を怒らせる——5%で、奇妙な訪問者は彼が望むものを得るために暴力に訴える変装した強力なクリーチャーであるかもしれない。GMの判断で、訪問者が君の図書館の資源を許可することは、不運な将来への影響があるかもしれない。

## 魔法の店イベント

d%	イベント
01 ~ 25	手がかりのない冒険者
26 ~ 30	店イベント表をロールする
31 ~ 35	魔法学校イベント表をロールする
36 ~ 50	予期せぬ魔法
51 ~ 70	窃盗
71 ~ 100	市民の心配

**窃盗:**泥棒は君の魔法を盗むために君の店に押し入ろうとした。君はこの試みを否定するために1d6ポイントの影響力をすぐに費やすことができる。さもなければ、難易度25の〈知覚〉または〈呪文学〉判定を試みることができる。成功すると君の建造物の防衛手段は機能し、泥棒は捕らえられ、君は1d2ポイントの影響力を得る。失敗すると君は1d4ポイントの物資と2d4ポイントの魔法力を失う。

**手がかりのない冒険者:**彼女が誤認したか本当に性質を理解していない魔法のアイテムを売ろうとしている店に冒険者が来る。ほとんどの場合、このアイテムは比較的下級（1,000gp以下の価値）であるが、10%の確率でランダムに決定される大きな価値のあるアイテムである（4,000gp以上の）。実際にその価値のあると彼女が思うことの半値で君に売ると冒険者は申し出る（例えば、彼女がポーション・オヴ・キュア・シリアス・ウーンズが実際はポーション・オヴ・キュア・モデレット・ウーンズで、彼女は375gpの代わりに150gpを申し出ている）。それを買う前に君が冒険者にアイテムの実際の能力の価値を知らせるならば（そしてそれに応じて買値を調整するならば）、君の正直者の知らせが歩き回り、君は2d6ポイントの影響力を得る。情報に通じた冒険者がアイテムを持っていることに決める可能性が50%あり、彼女が君が提供した買値で君に売ると決める可能性が50%ある。

**市民の心配:**地元の住民は魔法をしばしば誤解し、奇妙な出来事や不運な

事故が起こるとき、彼らは地元の魔法の店をすぐに非難する。相次ぐ牛の死、行方不明の子供たち、空の奇妙な光、幽霊の目撃証言は、事実上魔法的かもしれないし、魔法的じゃないかもしれないが、しかし難易度 25 の〈はったり〉または〈交渉〉判定に成功し市民の関心を緩和させることができない限り君は 2d6 ポイントの影響力を失う。

**予期せぬ魔法：**特に多くの魔法でのアイテムが隣接して保管されているとき、魔法は予測できなくなる。重なり合い相互作用する魔法のオーラの予測できない結果を通じてまたは損害を受けた魔法のアイテムやポジションの流出の結果、奇妙な魔法のイベントが起こる。イベントは下級のものの可能性が 75%あり、閃光、変なにおい、変わった音を引き起こす。この場合、難易度 25 の〈知識：神秘学〉判定を試みる。成功すると、魔法を保存する方法について役立つ何かを学び、1 ポイントの魔法力を得る。残りの 25%は期間な影響である——日の突然の爆発、物体の突然の操作、空腹のモンスターを呼び出すことなど。これらのイベントは GM が仕立て上げないといえないが、君のレベルの罠またはモンスターの遭遇の力相当であるべきである。

## 魔法学校イベント

d%	イベント
01 ~ 10	予想外の補助金
11 ~ 20	学生の発見
21 ~ 40	軍事学校イベント表をロールする
41 ~ 45	苦々しい学生
46 ~ 70	魔法の廃棄物
71 ~ 80	荒れ狂う実験
81 ~ 90	爆発
91 ~ 100	いじめの蔓延

**苦々しい学生：**学生が等級に不満であるか、放校されたかに関わらず、この学生は君の学校に恨みを抱いている。苦々しい学生は隠れるのがうまい——彼は誰でもありえる！苦々しい学生を見つけるまで、この建造物のイベントをロールするたびに、君は 2 回ロールし GM は 2 つの結果の悪いほうを選ぶ。君がこのイベントをロールするとき、一般的建築イベント表を 2 回ロールし GM は 2 つの起こりうるイベントのうちどちらかを起こるかについて選べる。君は 1 日 1 回学生を見つけて白日の下にさらすために難易度 30 の〈知覚〉判定を試みることができる。君が罪人を特定する寸前では難易度前の失敗ごとに 1 減少する。君の 2 回のロールのいずれかがこのイベントを再ロールするならば、苦々しい学生は自動的に表れる。

**荒れ狂う実験：**学生の実験が壊れた！これは GM によって決定されるモンスターであり、パーティの平均レベルと等しい CR である——通常、人造、来訪者、アンデッドでさえあり、魔法の好ましい種類が他の種類のクリーチャーである可能性を意味するかもしれない。君は戦闘でモンスターを対処しなければならぬ（君の学生はクリーチャーを避けるが、彼らがいるのなら他の PC は君が対処するのに役立つかもしれない）。戦闘ラウンドの終了時にモンスターが生きているならば、大暴れにより建造物に損害を与え、1 ポイントの物資、魔法力、労働力を要する（毎回ランダムに選ぶ）。

**爆発：**錬金術師の建造物の爆発イベントとして扱う。

**いじめの蔓延：**君の学生の一人は他の学生の容赦ない悪戯の犠牲者である。いじめイベントは恥ずべきで危険であり、共同体がそれを知ったとして君は 1d6 ポイントの影響力を失う。学生を助けるために難易度 20 の〈治療〉または〈呪文学〉に成功しなければならない。君が判定に失敗するならば、学生は死ぬか恒久的に不具され、君はいじめの影響に対処することで、2d6 ポイントの影響力、1d6 ポイントの労働力、1d3 ポイントの魔法力を失う。

**学生の発見：**学生は予想外の発見をする君は 1d3 ポイントの魔法力を得る。

**魔法の廃棄物：**学生はいくつかの備品を壊すか、いくつかの魔法を消費する。君は 1d3 ポイントの魔法力を失う。

**予想外の補助金：**君の学校は正しい種類の目を引いた。君は 2d4 ポイントの物資を得て、建造物は資本を生み出すためのその次の判定に + 10 のボーナスを得る。

## 動物園イベント

d%	イベント
01 ~ 20	外来種の寄付
21 ~ 55	祭典
56 ~ 60	感染
61 ~ 75	動物の逃走
76 ~ 90	訪問客を失う
91 ~ 100	手に負えないドルイド

**感染：**君の動物園のクリーチャーは不可解な病気を患う。これを一般的建築イベントの病気イベントと見なし、病気が終わるまでの間君の建造物は破損状態を得る。

**動物の逃走：**君の展示の 1 つが檻から逃げる。君が特定のクリーチャーの行方を追うならば、ランダムに逃げ出したクリーチャーを決定する。クリーチャーを捕まえて、問題なく檻に戻すために、難易度 25 の〈動物使い〉、〈知覚〉、〈生存〉、野生動物との共感判（もしくは逃げ出したクリーチャーに知性がある場合〈はったり〉もしくは〈交渉〉判定）を試みる。失敗すると、君は 1d6 ポイントの影響力、1d4 ポイントの労働力を失い、建造物はその日資本を生み出さない。

**外来種の寄付：**変わった貴族、冒険者、探検家、その他個人は、君の展示に加える変わったクリーチャーを届ける。クリーチャーの種別は GM が決定する——君は追加された資源を費やすか（一般的に 1d6 ポイントの物資と 1d3 ポイントの労働力）、特にかわったクリーチャーを収容するための特別室を製作するかもしれない。クリーチャーを連れていくならば君は 2d6 ポイントの影響力を得る。

**祭典：**居住地または重要な人物が、来るべき祭典の場所として君の動物園を使いたい。君の現在の影響力を書き留める。祭典が催されるまで、何日が必要かを決定するために 2d6 をロールする。祭典の日に、要請があった日より君の影響力が低いならば祭典はキャンセルされ、君はさらに 1d6 ポイントの影響力を失う。さもなければ、君は 1d6 ポイントの影響力を得て、難易度 25 の〈動物使い〉または〈芸能〉判定を試みる。成功するならば、君の動物園はその日資本を生み出すための最初の判定に + 20 のボーナスを得る。

**訪問客を見失う：**訪問客は迷う。難易度 20 の〈知覚〉判定を試みる。成功するならば、君は迷った人を見つけ、イベントのは欠点なしで終わる。君がこの判定に失敗するならば、訪問客は傷つくか殺される可能性が 50% ある——これが起こるならば君は 1d6 ポイントの影響力を失う。迷った訪問客が傷つかないか死なないならば、君は毎時間累積する + 2 のボーナスで〈知覚〉判定を試みる。君が行方不明の訪問客か、訪問客が傷つか死ぬとわかるまで繰り返す。

**手に負えないドルイド：**手に負えないドルイドが君の動物園の反対運動に乗り出す。彼女をなだめるために難易度 30 の〈交渉〉もしくは〈知識：自然〉判定に君が成功するまで、もしくは君は彼女を戦闘で拘留するか倒すまで、ドルイドは君の建造物を侵略し続ける。ドルイドが君の動物園に反して行

動する間、君の建造物に関連するすべての判定は-5のペナルティを受ける。

## 軍事学校イベント

d%	イベント
01 ~ 10	有名な卒業生
11 ~ 20	予想外の補助金
21 ~ 45	競争
46 ~ 60	醜聞
61 ~ 65	魔法学校イベント表をロールする
66 ~ 80	甘やかされた学生
81 ~ 100	決闘

**競争：**数人の先生とクラスは学生間のそっくせきの競争を組織する。この競争は近典的なトーナメント、模擬戦争、軍のレクリエーション、一連の闘争に関する血を見るスポーツであるかもしれない。参加者に新しい装備を与えるために1d3ポイントの物資を費やすならば、君は1d6ポイントの影響力を得て、君の建造物は資本を生み出すための次の判定に+10のボーナスを得る。

**決闘：**2人の学生または先生が最後まで決闘で解決しない解けない論争をする。1d4ポイントの影響力を費やすか、難易度25の〈交渉〉もしくは〈威圧〉判定に成功することで、君は決闘を妨げることができる。さもなければ、君は1ポイントの労働力と1d2ポイントの影響力を失う。

**有名な卒業生：**君の学校へ通ったか、その伝統と関連している年老いたベテランまたは、最愛の英雄が訪れに来る。訪問は2d6日間あり、その間君は毎日1ポイントの影響力を得る。訪問客はかなりの量の君の個人の時間を要求する。君が訪問曲を気前よくもてなし、毎日大部分の時間を過ごさないならば、彼女は関心を失い離れ、君は2d6ポイントの影響力を犠牲にする。

**醜聞：**ある種の醜聞が君の学校を叩く——先生と生徒の情事、破壊的な悪戯や危険ないじめ、貴族の息子と喧嘩をしている学生、その種のものなどである。醜聞の影響は2d4日間続く。その期間の間、学校の誰もが集中することは難しく、建造物は資本を生み出すための判定に-5のペナルティを受け、君は毎日1d2ポイントの影響力を失う。1日に1回、君は評判へのダメージを修復しようことができ、難易度20の〈はったり〉もしくは〈交渉〉判定を成功するとイベントを終えることができる。失敗はさらに1d4日間醜聞の影響の期間を延長する。

**甘やかされた学生：**より安楽な人生に慣れている学生は特別待遇を要求する。君が1d4ポイントの物資と1d4ポイントの影響力を費やすことを提供しなければ、学生は学校を去ると脅迫する。難易度25の〈威圧〉判定を試みる。失敗すると、学生と数人のご機嫌取りは去り、君の労働力は2d6ポイント犠牲となる。成功すると学生は去り、君の労働力は1d4ポイント犠牲となる。君がこの判定に10以上の差で成功するならば、学生は残り（これは労働力をコストとしない）一生懸命働く；これは学生の両親に感銘を与え、その人は君の学校を称賛し、君に1d6ポイントの影響力を与える。

**予想外の補助金：**魔法学校のイベントの項の同名のイベントを参照せよ。

## 修道院イベント

d%	イベント
01 ~ 05	遺物の訪れ
06 ~ 25	生産日
26 ~ 35	旅の聖職者
36 ~ 60	祝日
61 ~ 75	尋問者

76 ~ 85	モンスターの攻撃
86 ~ 95	醜聞
96 ~ 100	神殿イベント表をロールする

**祝日：**今日は祝日である——これは崇拜または重要なイベントの些細な日であった。君の修道院が信心深いというよりはむしろ哲学的であるならば、これは誕生日や重要な歴史的イベントの記念日であるかもしれない。難易度25の〈知識：歴史〉もしくは〈知識：宗教〉判定を試みる。成功するならば、君は1d6ポイントの影響力を得て、君の修道院は資本を生み出すための次の判定に+10のボーナスを得る。

**尋問者：**君の信頼のある尋問者が君の修道院に到着し、そこの異教徒が冒涇者か、さらに悪い隠れているものなどをの噂を追及する。彼女は2d4日間君の修道院に滞在する。毎日、尋問者をなだめ、1dポイントの影響力を失うことを避けるために難易度20の〈交渉〉もしくは〈知識：宗教〉判定を試みなければならない。尋問者がいる間に醜聞のイベントの影響を受けるならば彼女は醜聞をすぐさま停止させるが、君は1d6ポイントの労働力を失う。

**モンスターの攻撃：**危険な何かが（君のキャラクターレベル+1と等しい合計CR）、君の修道院を攻撃する——荒野からの危険なモンスター、野蛮な人型生物の部族、対抗するカルト。最初の攻撃は、君に1d6ポイントの物資、労働力、魔法力（君が望むように分配する）を失わせる。1d6日ごとに、敵対者は再び攻撃しに戻り、彼らが破られるまで再び君に資本を犠牲にさせる。脅威自身を破らないならば、君のキャラクターレベル×1,000gpに等しいコストで冒険者を雇うことができる。

**生産日：**修道院は今日は生産日である。建造物は資本を生み出すための次の判定に+10のボーナスを得る。

**醜聞：**修道院の醜聞は2d6日間続くこと以外は、軍事学校イベントの醜聞イベントと同じである。君は難易度30の〈はったり〉、〈交渉〉、〈知識：宗教〉判定で修道院の醜聞からのダメージを修復しようとすることができる。

**旅の聖職者：**君の信頼のある旅路にある聖職者が修道院に到着する。彼女は1d6日間滞在し、その間すべての判定に修道院は+4のボーナスを得る（ただし、日に1階の資本を生み出すための判定だけである）。旅の聖職者が滞っている間君が労働力を失うならば、彼女は1d4ポイントの失われる労働力の量を減少させる（最小値0）。

**遺物の訪れ：**君の修道院は1d4日間、はおぼれている聖遺物箱の休息地として選ばれた。遺物が君の修道院に仕舞われている各自治に君は1d4ポイントの影響力を得る。

## 店イベント

d%	イベント
01 ~ 30	忙しい日
31 ~ 45	長い1日
46 ~ 60	万引き
61 ~ 75	横領
76 ~ 90	窃盗
91 ~ 95	取り立て金
96 ~ 100	強盗

**窃盗：**シーフは君のアイテムを盗むために君の店に侵入しようとした。この試みを妨害するために1d6ポイントの影響力をすぐさま費やすことができる。さもなければ難易度25の〈威圧〉もしくは〈知覚〉判定を試みる。成功すると、君の建造物の防衛手段は機能し、シーフは捕らえられ、君は

1d2 ポイントの影響力を得る。失敗すると、君は 1d4 ポイントの物資を失う。冒険のフックとして、泥棒を追跡するか探し出すことを GM は許可するかもしれない。

**忙しい日：**どのような理由のためか、君の店は今日特に忙しい。君が顧客を助けている店で日を過ごすならば、建造物は資本を生み出すための次の判定に + 10 のボーナスを得る。

**横領：**君の従業員の一人が君の利益をくすねている。従業員の行為を見つけるために難易度 25 の〈知覚〉または〈真意看破〉判定を試みることができる。従業員を捕まえて解雇するならば、君は 1 ポイントの労働力を失う。従業員を捕まえないならば、君は 1 ポイントの影響力を失い、建造物は資本を生み出すための次の判定に - 10 のペナルティを受ける。不誠実な従業員は犯行の前に 1d6 日間待つ。君は横領者が行動を起こすたびに新しい〈知覚〉または〈真意看破〉判定を試みることができ、彼は少しずつ凶太くなるので君が従業員を捕まえるまでに各回に難易度は 1 ずつ減少する。何らかの理由で君が従業員を捕まえて彼を解雇しないならば、彼を思いとどまらせるかどうか強制的にしない限り再び使い込むために 2d6 日間待つ。

**取り立て金：**凶悪犯は「保護」のために君の店からお金を強奪しようとする。君は彼らの要求（1 日で稼げる可能性のある建造物の最大の gp に等しい量）を払うか、彼らを遠ざげるために難易度 25 の〈威圧〉判定を試みることができる。君が彼らに対処することができないならば、彼らは最初の要求の 2 倍に等しいお金と 1d4 ポイントの物資を盗む。

**強盗：**誰かが素早い強盗のために君の店または従業員を標的とした。これがちょうど出来心による犯罪である可能性が 75%、君の店への攻撃の計画である可能性が 25% である。このイベントを一般的建築イベントの犯罪活動のイベントとみなす；それが計画的遭攻撃であるならば、攻撃を防ぐために必要な影響力を 2d6、〈威圧〉判定の難易度を 25 に、強盗のコストを 2d6 の物資に増加させる。

**万引き：**顧客は価値あるアイテムを持ち君の店を出て行こうとする。難易度 20 の〈知覚〉判定を試みる。失敗すると君には 1d3 ポイントの物資を失う。

**長い 1 日：**何らかの理由で、今日誰お店に来ない。君が店で日を過ごさないならば、その日資本を稼がない。

## 鍛冶工房イベント

d%	イベント
01 ~ 15	特別な依頼
16 ~ 20	思いがけぬ傑作
21 ~ 25	新種の金属
26 ~ 30	価値ある鉱石
31 ~ 35	店イベント表をロールする
36 ~ 50	無駄な鉄工
51 ~ 65	納入問題
66 ~ 80	強制的手数料
81 ~ 100	危険な事故

**危険な事故：**事故が火事のイベントを起こす（同じ項の火事イベントとして）可能性が 25% あることを除き、これは一般建築イベントの危険な事故イベントと同じである。

**新種の金属：**納入業者は少量の冷たい鉄、ミスラル、アダマンティン（最大 1,000gp の価値）を 20% 引きで売ると申し出る。君はこれらの金属の代金を払うために物資、魔法力、gp を費やすかもしれない。

**強制的委任：**官僚は特定の手数料を必要とするが、サービスの料金を払うことを拒否し、政府を支えることが君の義務であると主張する。君がこの要求に応ずるならば、仕事を完了させることが 1d4 日かかり、建造物はその期間の間収入を生み出さない。君が抵抗するならば、当局は他の所へ行き、君は 1d6 ポイントの影響力を失う。

**無駄な鉄工：**従業員はいくつかの機材や精製した金属を壊す。難易度 30 の君の鍛冶工房にふさわしい〈製作〉判定を試みる。成功すると君は金属の多くを救い出し、1 ポイントだけ物資を失うだけですむ。失敗すると君は 1d3 ポイントの物資を失う。

**特別な依頼：**有名な英雄、貴族、軍の指揮官、そのような名士が、変わったアイテムや高品質のアイテムの特別な以来のために君の鍛冶工房へやってくる——あるいは、手錠、檻、異質な鞍、アイアン・ゴーレムのための置き換えの部品など。1d4 日間支払元からいらをもらい、君の建造物は各日資本を生み出すための最初の判定に + 20 のボーナスを得る。この期間の終わりに、難易度 30 の適切な種類の〈製作〉判定を試みる。成功は、君の鍛冶工房は顧客が君の技能を広めるという要請をうまく行い、君は 1d6 ポイントの影響力を得る。

**納入問題：**君の納入業者には問題がある——道がえぐられ、盗賊が荒野にいっぱい、重要な隊商はモンスターによって攻撃される。いずれにしても君の必要な必需品が不足してきている。君は 1d3 ポイントの物資を失い、1d4 日間の間、この建造物が資本を生み出すための判定に - 5 のペナルティを受ける。

**思いがけぬ傑作：**通常、傑作物を作り出すための集中力、時間、技能がいるが、偶然に君の労働者の一人は偶然にも生み出した。君はこのアイテムの売るために 1d10 × 10gp か 1d10 ポイントの物資を得る（どちらか君が選択する）。

**価値ある鉱石：**君の納入業者は鉄鉱石または鉄棒の特に素晴らしい積み荷を送る。君は 1d4 ポイントの物資を得る。納入業者は誤って価値ある貴金属または宝石の原石を含めた可能性が 5% あり、それらを保つために納入業者に送り返すならば、君は 1d6 ポイントの影響力を得る。

## 馬小屋イベント

d%	イベント
01 ~ 15	有名な訪問客
16 ~ 30	緊急要請
31 ~ 45	狂った馬
46 ~ 65	捕食者
66 ~ 80	逃亡
81 ~ 95	馬泥棒
96 ~ 100	馬小屋の火事

**狂った馬：**君の馬小屋の馬の頭が大暴れする——おそらく小さい捕食者であり、他の馬を嫌い、または誰かが盗もうとして逃げた。君は馬を鎮めるために、難易度 25 の〈動物使い〉または〈騎乗〉、野生動物との共感判定を試みなければならない。失敗すると、馬は怒り狂い、1d3 ポイントの物資と 1d2 ポイントの影響力を犠牲にし、即座に逃亡イベントが起こる可能性が 25% あり（下記参照）。

**緊急要請：**自暴自棄の兵士、使者、旅行者が緊急要請とともに、君のもとへ来る——彼女は君の馬小屋から 1 匹または数匹の馬を借りる必要がある。要請に同意するならば、君は 1d6 ポイントの影響力を得るが、2d4 日間馬が不足し、その間君の建造物は資本を生み出すための判定に - 5 のペナルティを受ける。君が要請を無視するならばイベントはペナルティやコストなしに終わる。

**有名な訪問客**：有名なレンジャー、王からの使者、それに類するものが君の馬小屋に馬を入れる。難易度 20 の〈動物使い〉判定に成功するならば、彼女は君が馬小屋に入れる品質の言葉を広め、1d4 ポイントの影響力を得るために十分な感銘を訪問客に与える。1d4 ロールで 4 をロールするならば、君は代わりに 3 ポイントの影響力と 1 ポイントの魔法力を得る。

**馬泥棒**：泥棒が君の馬を盗もうとしている。この試みを否定するために、君はすぐさま 1d4 ポイントの影響力を費やすことができる。さもなければ、難易度 25 の〈威圧〉もしくは〈知覚〉判定を試みる。成功するならば、君の建造物の防衛手段は機能し、泥棒は捕らえられ、君は 1d2 ポイントの影響力を得る。失敗すると君は 1d4 ポイントの物資と 1d4 ポイントの影響力を失う。冒険のフックとして、泥棒を追跡するか探し出すことを GM は許可するかもしれない。

**捕食者**：野生動物やモンスターが君の馬小屋に忍び込んだ。これは、小さいものとして数匹のジャイアント・ラット、野生の犬、大きいものとしてワイヴァーンや、ヤング・ドラゴンであるかもしれない（GM がクリーチャーを選択する）。君は戦闘において馬小屋を捕食者から守らなければならず、また君は 1d6 ポイントの物資と 1d4 ポイントの影響力を失う。

**逃亡**：君の馬小屋の一匹以上の馬が迷い込むか逃げ出す。馬を探し出すために難易度 25 の〈知覚〉もしくは〈生存〉判定を試みる。失敗すると君は 1d6 ポイントの影響力を失い、次の 1d4 日間、この建造物は資本を生み出すための判定に -5 のペナルティを受ける。

**馬小屋の火事**：これは一般建築イベントの項の火事イベントとしてみなす。ちょっとした火事であるならば、君の建造物は狂った馬イベントを興す可能性が 50% ある。

## 酒場イベント

d%	イベント
01 ~ 15	飲酒対決
16 ~ 30	悪戯
31 ~ 50	バーでの乱闘
51 ~ 65	活発なパフォーマンス
66 ~ 75	取り立て金
76 ~ 85	悪名高き訪問客
86 ~ 100	酒場のトラブル

**バーでの乱闘**：誰かの決闘、あごひげ、美しさ、君が知っている次のことに対する侮辱で戦いが起こる！乱闘の知らせは君の酒場の悪名が広がるのを助ける——君は 1d4 ポイントの影響力を得る。DC20 の〈威圧〉判定を試みる。失敗すること君は建造物への損害のため 1d3 ポイントの物資、労働力、魔法力（GM が選択して分配する）を失う。

**飲酒対決**：二人の後援者がお互い飲酒対決を行い、彼ら是对決を重要なものでいさせるために良いものを要求する。君の建造物は資本を生み出すための次の判定に +10 のボーナスを得る。このイベントがその翌日に再び起こる可能性が 25% ある。

**悪名高き訪問客**：有名な犯罪者、悪の冒険者、地元で名の知れたトラブルメーカーは彼の仲間とともに君の酒場を訪れる。訪問客がバーでの乱闘を始める可能性が 50% ある（上記のイベントとして）。さもなければ彼の存在は通常通り起こり、建造物が次の収入フェイズの間に生み出す資本を半減させる。GM の判断で君が彼を十分にと扱わないと感じるならば、このイベントは訪問客をより困難につなげることができる。

**取り立て金**：これは店イベント項の取り立て金イベント同じである。

**活発なパフォーマンス**：才能ある吟遊詩人が君の酒場で刺激的な公演を行い、君の客を喜ばせる。君は 1d3 ポイントの影響力を得て、君の建造物は資本を生み出すための次の判定に +20 のボーナスを得て、吟遊詩人

の公演が悪戯イベントを越す可能性が 25% ある（下記参照）。

**悪戯**：一部のビジネスにおいて悪戯は醜聞と考えられるが、しかし酒場においては、これらの下品な活動は恩恵である。重要な誰かは売春婦と会い、誰かの配偶者は従業員と少し親しくなっただろう。（**くはったり**）もしくは〈交渉〉判定を試みる（DC20 は 20 + 1d6 に等しい）。成功すると、君は事件を適当な判断で扱う；君は 1d4 ポイントの影響力を得て、関係する誰かは君の起点に対して 1d20gp のチップを与える。失敗するならば、君や君のビジネスに負の反動はない。

**酒場のトラブル**：キッチンで何かが悪くなった。汚れたビール、悪い魚シチューが腐る——原因がたとえ何であれ、それは客を病気にする。ポーションか薬の万能薬のために 1d2 ポイントの魔法力を費やすか DC20 の〈治療〉藩邸に成功することで負の反動を避けることができる。さもなければ悪い口コミで君は 2d6 ポイントの影響力を犠牲に四、次の 2d6 日間建造物は資本を生み出すための判定に -5 のペナルティを受ける。

## 神殿イベント

d%	イベント
01	大きな奇跡
02 ~ 05	神聖なる儀式
06 ~ 25	式典の要請
26 ~ 35	重要な訪問者
36 ~ 75	治療の要請
76 ~ 80	小さな奇跡
81 ~ 95	醜聞
96 ~ 100	修道院イベント表をロールする

**式典の要請**：良い評判または高い社会的地位を持つ地元の人が君の神殿に特別な式典を要請した——結婚式、葬式、新しいビジネスの始まりのための天の恵み、GM によって選ばれるその他のサービス。DC20 の〈知識：宗教〉判定を試みる。成功すると式典は非常に好評であり、寄付において、君は 1d3 ポイントの影響力と 2d20gp を得る。

**治療の要請**：誰か怪我をしたか、病気にかかったか、魔法の治療が必要である。君は治療の呪文の価値のある 1d4 レベル呪文を費やすことで、または 1d6 ポイントの魔法力を費やすことによって自分自身を癒すことを実行できる。無料で治療を多量ならば君は 2d4 ポイントの影響力を得る。君が治療のために金銭を受け取るならば、君の建造物は資本を生み出すための次の判定に +20 のボーナスを得る。

**重要な訪問者**：君の信念と関係のある、または味方の信念と関係のあるクレリック、インクィジター、パラディンまたは他の高位の神聖な人物は君の神殿を訪れる。DC20 の〈交渉〉判定に成功すると訪問客は 1d8 日間過ぐす。訪問客が残る各日、君は 1 ポイントの影響力を得て、建造物は各日資本を生み出すための最初の判定に +5 のボーナスを得る。

**大きな奇跡**：君の神殿でまたはその忠実な支持者の一人に大きな奇跡が起き、それは末期の病気から、永久的な失明から、別の衰弱させる苦悩などから回復させることである。君は 2d4 ポイントの影響力を得て、1d6 日間の間、君と君の神格を信仰する味方は頑健と意志セーヴィング・スローに +2 の清浄ボーナスを得る。君は神聖なる儀式イベントとしてこれを扱うかもしれない。

**小さな奇跡**：君の神殿でまたはその忠実な支持者の一人に小さな奇跡が起き、展望、吉兆、病気の予想外の回復、などである。君は 1d4 ポイントの影響力を得て、1d4 日間の間、君と君の神格を信仰する味方は頑健セーヴィング・スローもしくは意志セーヴィング・スローに +2 の清浄ボーナスを得る（どちらかを選択する）。

**神聖なる儀式**：君の侵攻のための儀式は今日君の神殿で行われる。2d4 ポイントの魔法力を費やし、DC20 の〈知識：宗教〉判定を試みる——成功すると信仰は高まり、君は 1d6 日間継続される以下の影響の 1 つを選ぶことができる：建造物はすべての判定に +10 のボーナスを得る（しかし日に 1 つの資本を生み出すための判定のみである）、君は一つの種類の技能判定に +2 のボーナスを得る、各日に君の最も高いレベルの領域呪

文の追加の領域呪文を準備できる。

**醜聞**：神殿の醜聞が1d8日続くこと以外は修道院の醜聞イベントと同じである。醜聞が対抗する信仰の影響を含む可能性が10%あり、その場合同様に競争も得る（一般的建築イベントを参照せよ）。

## 劇場イベント

d%	イベント
01 ~ 10	大絶賛
11 ~ 25	満員御礼
26 ~ 35	一座の訪問
36 ~ 55	悪戯
56 ~ 70	お粗末な演技
71 ~ 90	プリマドンナ
91 ~ 95	呪われた公演
96 ~ 100	火災

**呪われた公演**：何かが君の劇場が現在の公演を呪った。おそらく俳優は不運な演技を引用し、台本には人をイライラさせる力がある。DC20の〈芸能〉判定を試みる。失敗するならば、劇場はその日資本を生み出さない。成功すると呪いとイベントは終了する。

**満員御礼**：君の劇場は満員である——人々に感銘を与える素敵な機会である。君は建造物が資本を生み出すための次の判定+20のボーナスを得る。DC25の〈芸能〉判定を試みる。成功すると公演の知らせは広がり、君は1d4ポイントの影響力を得る。失敗するとお粗末な演技イベントが起る可能性が50%ある。

**火災**：ちょっとした鍛冶の可能性が50%と大きな火事の可能性が50%あること以外は一般的建築イベントの項の火事イベントとみなす。イベントで失う資本は50%増加させる。

**お粗末な演技**：誰もが一晩休み、しかし君の全てのキャストは合図とセリフを逃す。君は悪い感想からの2d4ポイントの影響力と、恥から辞めていくパフォーマーからの1d3ポイントの労働力を失う。

**プリマドンナ**：君のパフォーマーの一人は特に今日神経質である。君はDC25の〈はったり〉もしくは〈交渉〉判定でパフォーマーの自我を緩和させることができる。さもなければ、パフォーマーは土壇場に変更を要求し、サポートスタッフに馬鹿な要求をする。君は1d4ポイントの物資を失い、1d6日間この建造物に関するすべての判定に-5のペナルティを受ける。

**大絶賛**：君の劇場はうまくいき、素晴らしい乾燥を得た。君は1d6ポイントの影響力を得る。

**悪戯**：劇場の悪戯に関係する人が裕福で著名である傾向があるが、このイベントは、酒場イベントの項の悪戯イベントと類似している。DC30の〈はったり〉もしくは〈交渉〉判定で成功すると、君は事件を適当な判断で扱う——君は1d6ポイントの影響力を得て、関係する誰かは君の機転に対して10d10gpのチップを与える。

**一座の訪問**：一座と旅行している劇団員は君の劇場で公演したいと頼む。このイベントの後の1日目に劇団員は君の劇場への一日中の貸し切りを必要とする。君が市民に公開されていないので、建造物はその日資本を生み出さない。一座は1d4日間のこり、それらの日に君は各日、資本を生み出すための建造物の最初の判定に+20のボーナスを得る。劇場のイベントが君から老力を失わせるときに一座がいるならば、一座は去っていく。

## 組織イベント Organization Events

建造物と異なり、一般組織イベント表はない。

### 秘密結社イベント

d%	イベント
01 ~ 05	発見
06 ~ 20	秘術の流動
21 ~ 30	勤務の機会
31 ~ 50	兆候
51 ~ 60	術者の塔イベント表をロールする
61 ~ 75	魔法学校イベント表をロールする
76 ~ 90	使い魔の断片
91 ~ 100	イメージにかかわる問題

**秘術の流動**：秘密結社によって行われる実験的な儀式は君へ更なるパワーを与えた。1d4をロールする；24時間の間、（君が発動することのできるもっとも高い秘術呪文を最高値としてまるで最も高い能力値であるかのように）呪文レベルのボーナスの秘術呪文のスロットを得る。

**発見**：君の秘密結社のメンバーは若干の予想外の結果を生み出した。d%をロールする。01～75の結果なら、秘密結社は1d6個のランダムな1レベルの秘術のスクロールを作成する（君が《巻物作成》の特技を持っている場合+1個のスクロールを加える）。76～100の結果なら、秘密結社は1d3個のランダムな1レベルの秘術のポーションを作成する（君が《ポーション作成》の特技を持っている場合+1個のポーションを加える）。君はこれらのポーションを取っておくかもしれないし、全額で売るかもしれない。

**使い魔の断片**：君の秘密結社のメンバーが所有している数匹の使い魔は、お互いもしくは現地の動物と問題を起す。君は鎮めるために、DC25の〈交渉〉、〈動物使い〉、〈知識：神秘学〉の判定に成功するか1d4ポイントの物資と影響力（適当に分配する）を費やさなければならない。

**イメージにかかわる問題**：保守的な貴族、対抗する組織のリーダー、地元の学校の教師などの有力そうな人物は、君の組織の評判を落とそうとする。その人物の〈はったり〉、〈威圧〉、〈知識：神秘学〉判定（1d20+GMが特定の人物とするつもりがないならば5）の対して、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識：神秘学〉判定を試みる。成功すると、君は悪い意見を風化させ、イベントは負の反動なしで終わる。少なくとも5差で成功するならば、君は称賛を得て、1ポイントの影響力または労働力を得る。失敗するならば、破壊発動や恐れから逃げ出そうとするメンバーのために、1d3ポイントの物資、影響力、労働力、魔法力（適当なように分配する）を失う。

**兆候**：秘密結社の研究家は魔法の力の配列が近づくのを見出し、秘密結社の生産性を向上させる。1d3日間、組織は物資、影響力、魔法力を生み出すための各日の最初の判定に+10のボーナスを得る。

**勤務の機会**：貴族、商人、その他の後援者は、君の秘密結社の儀式または祭典に対する魔法的な準備で援助するために雇う。1d6日間、組織は各日資本を生み出すための最初の判定に+5のボーナスを得る。君が日数の決定に6をロールすれば、上記に説明のある発見イベントを起す可能性が20%ある。

### カルト・イベント

d%	イベント
01 ~ 05	信仰の流束
06 ~ 20	兆候
21 ~ 45	評判の良い儀式
46 ~ 60	神殿イベント表をロールする
61 ~ 75	イメージにかかわる問題
76 ~ 90	背教者
91 ~ 95	冒瀆
96 ~ 100	分裂

**背教者:** 君のカルトメンバーは去り、君の外への悪口となる。1d6 日間、組織は資本を生み出すための判定に -5 のペナルティを受ける。君が日数の決定に 6 をロールすれば、下記に説明のあるイメージにかかわる問題イベントを起こす可能性が 50% ある。背教者を沈黙させておくこと（脅威、暴力、1d6 ポイントの物資または影響力の賄賂と通じて）は早くそのペナルティを終える。

**冒涇:** 君のカルトの誰かが重大なタブーを破った。カルトの全ての信仰呪文の発動者は 1d3 日間、彼らの呪文発動レベルを 1 低いものとする。

**信仰の流束:** ボーナス呪文スロットが秘術ではなく信仰であること以外は秘密結社イベント表の秘術の流束とみなす。

**イメージにかかわる問題:** 保守的な貴族、対抗する教会のリーダーなどの有力そうな人物は、君の組織の評判を落とそうとする。その人物の〈はったり〉、〈威圧〉判定 (1d20 + GM が特定の人物とするつもりがないならば 5) の対して、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉判定を試みる。成功すると、君は悪い意見を風化させ、イベントは負の反動なしで終わる。少なくとも 5 差で成功するならば、君は称賛を得て、1 ポイントの影響力または労働力を得る。失敗するならば、破壊発動や恐れから逃げ出そうとするメンバーのために、1d3 ポイントの物資、影響力、労働力、魔法力 (適当なように分配する) を失う。

**評判の良い儀式:** 幻覚剤の頻繁な使用や露骨なダンスなどの変わった風習の 1 つはカルトの人気を増やす。1d8 日間、建造物は各日、影響力または労働力を生み出すためにその最初の判定に +5 のボーナスを得る。君が日数の決定に 8 をロールすれば、上記に説明のあるイメージにかかわる問題イベントを起こす可能性が 50% ある。

**兆候:** 君のメンバーの一人に展望があるか、何かを宗教的なサインと解釈し、他の支持者の間で宗教的な熱気が高まる。物資、影響力、労働力を選ぶ。2d6 日間の間、カルトは各日その種類の資本を生み出すための最初の判定に +5 のボーナスを得る。

**分裂:** 君のカルトの人気メンバーは、君の身内の何名かを盗り、彼女自身のカルトを作ろうとしている。20 + 組織内のチームの数に等しい DC に対して 〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈知識: 宗教〉判定を試みる。成功すると上記の背教者イベントとみなす。5 未満で失敗するならば、君は 1d2 ポイントの労働力と 1d3 ポイントの影響力を失い、5 以上で失敗するならば、君が DC に失敗した 5 ごとに 1 つのチームを失う。これらの失ったチームは背教者と一緒に行く。

## 傭兵会社イベント

d%	イベント
01 ~ 15	目覚ましい結果
16 ~ 25	たなぼた
26 ~ 50	乱闘
51 ~ 70	競争
71 ~ 80	醜聞
81 ~ 85	決闘
86 ~ 95	分裂
96 ~ 100	反乱

**乱闘:** 君が〈威圧〉判定の代わりに〈職能: 兵士〉判定を試みるかもしれないこと以外は、酒場イベントのバーでの乱闘イベントのように機能し、失敗した判定は影響力と労働力を失わせる。

**決闘:** 君が〈交渉〉もしくは〈威圧〉判定の代わりに〈職能: 兵士〉判定を試みるかもしれないこと以外は、軍事学校イベントの決闘イベントのように機能する

**目覚ましい結果:** 君の傭兵は見事に行き、素早く問題を取り除くか、容易に強力な相手を打ち破る。君は 1d4 ポイントの影響力と 1d2 ポイントの労働力を得て、1d6 日間の間組織は各日資本を生み出すための最初の判定に +10 のボーナスを得る。

**反乱:** 君が戦いを挑むことによって、もしくは、君が眠っている間に君を攻撃するような人手不足の方法によって、メンバーはグループを乗っ取るようとしている。君は戦闘遭遇としてこれ取り扱うか、DC25 の〈はったり〉

もしくは〈威圧〉もしくは〈職能: 兵士〉判定を試みるかもしれない。成功するならば扇動者は去り、君は 1 ポイントの労働力を失うが、1d2 ポイントの影響力を得る。失敗するとビジネスの消耗のように、君は傭兵会社のコントロールを失う。

**競争:** 別の傭兵会社のグループは君の組織から仕事を奪う。君は決闘でリーダーを打ち破ることによって 1d4 ポイントの影響力を得て、競争を終えることを除き (軍事学校の決闘イベントとして扱うが、死ぬ必要はない)、一般的建築イベントの競争イベントを扱う。

**醜聞:** ある種の醜聞が君の会社を叩く——メンバーが殺人で訴えられたり、君のチームの 1 つがバーでの喧嘩において地元住民を傷つける。2d4 日間、各日君は 1d2 ポイントの影響力を失い、組織は資本を生み出すための判定に -5 のペナルティを受ける。1 日 1 回、君は評判へのダメージを修復しようとするのができ、DC20 の〈はったり〉もしくは〈交渉〉判定の代わりにイベントを終えることができる。失敗はさらに 1d4 日間醜聞の影響の期間を延長する。

**分裂:** 君がイベントを言える試みに使うことのできる技能は、〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈職能: 兵士〉であり、その判定に成功することは君が 1 ポイントの労働力を失い、イベントが終了することを意味すること以外は、カルト・イベントの分裂として機能する。

**たなぼた:** 謝意を表す雇い主からの支払い、または敵から略奪してきた豊富な戦利品で君の組織は最近の努力に対して十分に報いられる。君は 1d10 × 10gp、1d6 ポイントの物資、1 ポイントの魔法力を得る。

## 盗賊ギルド・イベント

d%	イベント
01 ~ 10	大強盗
11 ~ 30	連続犯罪
31 ~ 45	競争
46 ~ 60	取り締まり
61 ~ 70	囃捜査
71 ~ 90	冒険者の干渉
91 ~ 100	反乱

**大強盗:** 君には危険であるが、有益な仕事を引き受ける機会がある。君が受け入れるならば、DC30 の〈装置無力化〉、〈手先の早業〉、〈隠密〉判定を試みる。成功するならば、ギルドは資本を生み出すための次の判定に +20 のボーナスを得て、君は 1d4 ポイントの影響力を得る。失敗するならば、ギルドは 1 日間資本を生み出すためのすべての判定に自動的に 1 をロールし、君は 1 ポイントの影響力を失う。君が 10 差以上で失敗するならば、強盗に関するチームが捕らえられる可能性が 25% ある (これは囃捜査イベントと見なす)。

**取り締まり:** 地元当局は犯罪を抑える努力をしている。1d6 日間、君のギルドは資本を生み出すための判定に -5 のペナルティを受け、君が DC20 の〈隠密〉判定に 10 以上の差で失敗するならば君のチームの一人は逮捕される (下記に説明されるおとり捜査として)。

**連続犯罪:** 幸運の女神は、居住時の犯罪者に対する彼女の視線を持つ。1d4 日間、君のギルドは資本を生み出すための税所の判定に +5 のボーナスを得る。君が資本を生み出すためにギルドを使うこれらの各日に、君は下記にある冒険者の干渉イベントに対処しなければならない可能性が 10% ある。

**囃捜査:** うまくいっている仕事は、盗賊を捕まえるための都市に衛兵による策略であることが分かり、君のチームの 1 つは検挙される。君はチームを刑務所から釈放させるために 5 ポイントの影響力が 1d10 × 5gp を費やさなければならない; そうしないと、チームのメンバーは収監されるか、(窃盗に対する条例に依存して)、1d10 日後に処刑される。どちらの結果でもそれを終わらせるために君は 1d6 ポイントの影響力とチーム全体を犠牲にする。あるいは君は刑務所からチームを脱獄させることができる——君がこの解決をするのであれば、GM は戦闘遭遇か、短い冒険を作るべきである。



**冒険者の干渉**：異様に有能なおせっかい焼きが君の領域を嗅ぎまわり、君のチームとやりあう。彼らの活動のために、君は DC25 の〈装置無力化〉または〈手先の早業〉または〈隠密〉判定に成功するか、1d6 ポイントの物資を失わなければならない。10 以上で成功するならば、君は冒険者を打ち破ったために 1d3 ポイントの影響力を得る。君は 10 以上で失敗するならば、君のチームの 1 つは捕まる（これは上記の四捜査イベントと見なす）。

**反乱**：異なる種類の挑戦（いくつかの技能判定を必要とする、決闘の代わりに罫のガントレットを通るレースなど）で君はイベントを解決するかもしれないし、君がイベントを終了させるために〈職能：兵士〉判定を試みることができないこと以外は傭兵会社表の反乱イベントとして機能する。

**競争**：もう一つのギルドが君の領域に迫っている。君は決闘でリーダーを打ち破ること傭兵会社の決闘イベントとして扱うが、死ぬ必要はない）か盗賊の挑戦によって 1d4 ポイントの影響力を得て、競争を終えることを除き、一般的建築イベントの競争イベントを扱う。

## 部屋とチームの参照

部屋/チーム	製作
侍祭	2 物資、2 影響力、2 労働力、3 魔法力 (440gp)
錬金工房	8 物資、1 影響力、5 労働力、1 魔法力 (390gp)
祭壇	2 物資、1 影響力、2 労働力、1 魔法力 (210gp)
畜舎	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
見習い	2 物資、2 影響力、1 労働力、4 魔法力 (520gp)
射手	4 物資、3 影響力、7 労働力 (310gp)
兵器庫	9 物資、3 影響力、6 労働力 (390gp)
職人の作業場	9 物資、9 労働力 (360gp)
講堂	19 物資、1 影響力、25 労働力 (910gp)
舞踏室	19 物資、19 労働力 (760gp)
バー	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
浴室	3 物資、1 影響力、2 労働力 (130gp)
闘技場	18 物資、4 影響力、16 労働力 (800gp)
寝室	8 物資、7 労働力 (300gp)
鐘楼	11 物資、3 影響力、7 労働力 (450gp)
書架	8 物資、2 影響力、7 労働力、1 魔法力 (460gp)
醸造所	9 物資、2 影響力、7 労働力 (380gp)
寝台	7 物資、4 影響力、7 労働力 (400gp)
官僚	2 物資、4 影響力、2 労働力 (200gp)
埋葬地	4 物資、3 影響力、4 労働力、1 魔法力 (350gp)
騎兵	8 物資、3 影響力、8 労働力 (410gp)
弓騎兵	9 物資、3 影響力、10 労働力 (470gp)
房	5 物資、4 労働力 (180gp)
式典場	16 物資、2 影響力、15 労働力、5 魔法力 (1,180gp)
教室	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
時計店	9 物資、9 労働力 (360gp)
控室	7 物資、8 労働力 (300gp)
懺悔室	2 物資、3 労働力 (100gp)
中庭	4 物資、5 労働力 (180gp)
職人	3 物資、2 影響力、4 労働力 (200gp)
遺体安置所	5 物資、3 影響力、5 労働力、2 魔法力 (490gp)
泥棒	3 影響力、1 労働力 (110gp)
城壁	5 物資、2 影響力、5 労働力 (260gp)
船渠	7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)
道場	7 物資、1 影響力、7 労働力 (310gp)
跳ね橋	8 物資、2 影響力、5 労働力 (320gp)
御者	2 物資、1 影響力、1 労働力 (90gp)
エリート射手	5 物資、4 影響力、8 労働力 (380gp)
エリート衛兵	3 物資、1 影響力、4 労働力 (170gp)
エリート兵士	5 物資、3 影響力、7 労働力 (330gp)
逃げ道	9 物資、9 労働力 (360gp)
体勢	4 物資、1 影響力、4 労働力 (190gp)
農地	15 物資、15 労働力 (600gp)
鍛冶場	9 物資、1 影響力、8 労働力 (370gp)
要塞	8 物資、7 労働力 (300gp)
備品	9 物資、6 労働力 (300gp)
遊技場	8 物資、7 労働力 (300gp)
庭	5 物資、4 労働力 (180gp)
門楼	15 物資、3 影響力、12 労働力 (630gp)
難所	4 物資、4 労働力 (160gp)

温室	8 物資、7 労働力 (300gp)
守衛所	7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)
衛兵	2 物資、3 労働力 (100gp)
生育地	18 物資、3 影響力、17 労働力 (790gp)
孵化場	4 物資、1 影響力、3 労働力 (170gp)
診療所	6 物資、1 影響力、6 労働力、1 魔法力 (370gp)
台所	4 物資、4 労働力 (160gp)
労働者	1 影響力、2 労働力 (70gp)
迷路	15 物資、15 労働力 (370gp)
下男	1 物資、2 影響力、2 労働力 (120gp)
洗濯場	3 物資、3 労働力 (120gp)
洗面所	3 物資、3 労働力 (120gp)
革の作業場	7 物資、1 影響力、7 労働力 (310gp)
宿所	10 物資、1 影響力、10 労働力 (430gp)
魔法使い	3 物資、2 影響力、2 労働力、8 魔法力 (960gp)
魔法貯蔵庫	9 物資、3 影響力、8 労働力、3 魔法力 (730gp)
製粉室	8 物資、7 労働力 (300gp)
保育所	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
観測台	8 物資、9 労働力、1 魔法力 (440gp)
事務室	3 物資、3 労働力 (120gp)
穴	1 物資、1 労働力 (40gp)
聖職者	3 物資、3 影響力、3 労働力、6 魔法力 (810gp)
印刷所	9 物資、2 影響力、7 労働力 (380gp)
聖遺物箱	4 物資、4 労働力、1 魔法力 (260gp)
強盗	1 物資、4 影響力、3 労働力 (200gp)
賢者	5 物資、2 影響力、2 労働力 (200gp)
水夫	1 物資、1 影響力、2 労働力 (90gp)
聖所	2 物資、1 影響力、1 労働力、1 魔法力 (190gp)
サウナ	3 物資、3 労働力 (120gp)
違反者	3 影響力、2 労働力 (130gp)
筆写室	7 物資、2 影響力、6 労働力 (320gp)
占い部屋	6 物資、1 影響力、5 労働力、3 魔法力 (550gp)
秘密の部屋	5 物資、6 労働力 (220gp)
下水道へのアクセス	2 物資、1 影響力、2 労働力 (110gp)
裁縫室	8 物資、7 労働力 (300gp)
小屋	3 物資、2 労働力 (100gp)
居間	12 物資、12 労働力 (480gp)
兵士	3 物資、2 影響力、5 労働力 (220gp)
運動場	17 物資、3 影響力、18 労働力 (790gp)
厩	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
像	1 物資、2 労働力 (60gp)
貯蔵庫	3 物資、3 労働力 (120gp)
店頭	5 物資、1 影響力、3 労働力 (190gp)
召喚部屋	11 物資、4 影響力、10 労働力、5 魔法力 (1,040gp)
謁見の間	25 物資、5 影響力、25 労働力、5 魔法力 (1,650gp)
徴収所	2 物資、1 影響力、2 労働力 (110gp)
拷問部屋	7 物資、3 影響力、5 労働力 (330gp)
罫	特殊
トロフィー・ルーム	6 物資、1 影響力、5 労働力 (250gp)
宝物庫	8 物資、7 労働力 (300gp)
作戦指令室	8 物資、7 労働力 (300gp)
作業場	8 物資、7 労働力 (300gp)

## キャンペーン・システム Campaign Systems

この章ではキャンペーンのための様々な小さな微調整を提示し、それぞれは一瞬一瞬に躍動感と、君のゲームでの活動に深みを与えることに焦点を当てている。君はこれらのシステムをここに使うか、好みに応じて一緒に組み合わせることができる。

**属性：**属性は9つの属性のそれぞれが別の人に何を意味するかに潜り込み、順々に君の属性を変更するための新しいルールを提供する。

**価格交渉：**君のパーティが商人との対話を最後までやるのが好きで、アイテムを半額で売ることがつまらないのならば、価格交渉でスパイスを利かせる。

**随伴者：**クラスや特技は君の動物の相棒、使い魔、腹心、その他パートナーを与えることができる。随伴者は彼らを使用するための君の表に新しいオプションを提供する。

**有力者：**PCは常に興味深く有能な味方に会う。有力者は君のキャンペーンで長期に渡り繰り返されるキャラクターへの偶然の出会いと関係のチャンスに君を示す。

**探査行：**君のパーティがダンジョンと居住地の間で道の土地を探査することを費やし、君のパーティのストーリーの一部を作るときが探査にあたり、そしてキャンペーンに砂場の感覚を与える。

**栄誉：**多くのキャラクターはそれぞれの規律に従う——騎士道、犯罪、サムライなどなど。栄誉は君の個人の規律を追跡し、君はその利点をのために使用することができる。

**投資：**投資では、君は「企業家」を世界に君の持つ役割の一つに加えることができ、君の激戦の金銀を企業に賭ける。

**親族：**家族は多くの冒険者にとって重要なものである。親族はキャンペーンで君の家族を使う多くの考えを提供する。

**魔法のアイテムの作成：**魔法のアイテムの作成は Core Rulebook のルールを取り、魔法の研究と開発が好きでな術者のための多くの深さと詳細を加える。

**協力関係：**繰り返し出会う NPC を持つとき、君には面白いドラマへの可能性がある。協力関係は友人とライバルの両方のドラマのモデルとなる。

**評判と名声：**成功した冒険者は有名で、彼らの壮大な業績に対して敬意を表される。評判と名声は名声——良いか悪い——の具体的な進展を記録し、高い評判への報酬を示す。

**引退：**幸運なら、たぶんある日、君は剣と杖を置いて、君の平和な時代の残りのために酒場を経営するだろう。それは引退の部分である。

**再訓練：**時間が経つにつれ、英雄としての君の必要性は変わる。再訓練は君を覆い、そして君のアーキタイプ、クラス特徴、特技、技能ランク、修得呪文、その他能力を変更する。

**税制：**冒険者が宝の肩掛けカバンと共に町の中に入るとき、誰もが分け前を望む。税制はパーティが彼らの銀を手放す必要がある状況を示す。

**若年キャラクター：**若年キャラクターは、ダンジョンを探索し、モンスターを殺している職業で、非常に早くから出発していった冒険者を作り、発達させていくためのルールを提供する。

## 属性 Alignment

属性は奇妙なクリーチャーである；それは人の哲学と道徳をまとめるが、同じ属性の二人のキャラクターは必ずしも似ていない。しかし人の魂と彼女が他人と交流する方法について属性は言っている。

各属性にはキャラクターが従うべき哲学や教義の一覧と、特定の属性のキャラクターをプレイする間心に留めておくべき中心的な概念の一覧がある。君は君のキャラクターにとって一つの単語がとくに重要であると決めて良い——単純に正義、貪欲、自己といった。君はこれらの単語の一部が複数の属性で表れていることがわかるだろう。ある人にとって「自由」は自分自身や他の人にとっての自由を意味するかもしれないし、違う人にとっては自分が欲しい物を手に入れる自由を意味するかもしれない。

**属性のことを考えるとき簡単なテストを使う：**キャラクターは困っている見知らぬ人にどうするか？ 混沌にして善の人は、襲われている見知らぬ人を見ると彼の援助に走る——渦中にいる人には助けが必要だ。秩序にして善のキャラクターは状況を引き継ぐよう動き、正義が為されているかを判断する。中立のキャラクターは引き下がり情勢を見、彼女がその状況に適当であると考える方法で動き、次の機会にはおそらく別の行動をする。混沌にして悪のキャラクターは加わり、被害者と強盗の両方から奪おうとするだろう。秩序にして悪のキャラクターは前線に行くのを躊躇い戦いが終わるのを最後まで待ち、彼の利益が彼の神かカルトの利益に有利になるように活用するだろう。

### 秩序にして善 Lawful Good

正義がすべて。名誉が私の鎧だ。犯罪を犯すものは償わせる。法と真実なしでは混沌しか残らない。私は光であり、私は正しさの剣である。わたしの敵は最終的には償う。正当性は力である。私の魂は純粋である。私の言葉は真実だ。

**主概念：**任務、公正、名誉、資産、責任、正当、真実、美徳、価値

秩序にして善のキャラクターは名誉を信じる。確固とした信念として持っている規律や信仰が彼女を導くだろう。その信仰を裏切ることよりはむしろ死を選び、この属性の最も極端な支持者は殉教者になることに異存はない（幸福ですらあることもある）。

秩序—混沌の連続体の最端部にいる秩序にして善のキャラクターは冷酷であるように見える。彼女は悪悪な竜を世界中を渡り追いかけたり、デヴィルを追ってヘルまで行くことが頭から離れなくなり正義を齎すのに偏執的になるかもしれない。彼女とは曲がることなく狙いに屈む厳格な人という印象を与えるかもしれないし、そして専心の足りない者を弱者と見做すかもしれない。彼女は厳格に、そして不快にさえ感じられるかもしれないが、教義や信仰から行動しており、常に首尾一貫している。彼女の世界は法の世界であり、彼女は上司に従い、上司の中に悪いところがあると信じるのはほとんど不可能であると理解している。彼女はそのような詐欺師によって簡単に騙されるかもしれないが、しかし結局は彼女は正義は為されると知っている——必要あらば彼女自身の手で。

### 中立にして善 Neutral Good

私ができる最善を尽くす。誰の中にもある善を見る。他人を助ける。より大きな善を目指して努力する。私がどのように見るかに関係なく私の魂は善だ。決して表紙で本を審査しない。人生における善行への傾倒は承認を必要としない。慈愛は我が家から始まる。親切にせよ。

**主概念：**慈悲、慈善、思慮、善性、人情、親切、理由、正当

中立にして善のキャラクターは善だが、命令によって拘束されない。彼は見つけられる善を見つけたるが、悪は最もきちんとした場所にさえ存在できるということを知っている。

より大きな善のために、中立にして善のキャラクターは彼ができることは何でも行い、彼ができる誰とでも働く。そのようなキャラクターは善行に専念し、彼が達成するためにできるどんな方法でも働く。その人が更生したと思うならば悪の人でも許すかもしれないし、彼は誰にでもほんの少

し良さがあると思っている。

## 混沌にして善 Chaotic Good

私の魂は善だが自由である。法には良心がない。盲目な命令は混乱を促進する。徳は祈祷書だけでは学ぶことはできない。同情には定形がない。最小の親切な行為も決して無駄にはならない。親切は親切で報いる。困っている人に親切にせよ——次の日に親切が必要となるのは君かもしれない。

**主概念：**慈悲、慈善、自由、歓喜、親切、容赦、温情

混沌にして善のキャラクターは自身の道を進むための自由と権利を大事にする。彼女には彼女自身の倫理と哲学があるかもしれないが、それらを厳しく固持はしない。彼女は毎日善行、おそらくは知らない人に親切にし、運が無い人にお金を与えるといった事を為そうとするかもしれないが、これは純粋に喜びのためだ。何が真実と事実に基づいた善と正当性かについて、そのようなキャラクターは心に決めたものがあるが、悪行が善だと自分を騙すことはない。彼女の親切は慈悲深い——おそらく時折盲目的だが、常に十分な理由がある。

混沌にして善のキャラクターは予想できなそうに見え、教会の外では不運な人に施しを与えるが、中では寄付を拒否する。彼女は本能を信頼し、厳しそうな司教の教えよりも、親切そうな目をした乞食の言葉に善の多くを注ぎ込むかもしれない。彼女は金持ちから強盗し貧しいものに与えるかもしれないし、気前よく自身と彼女の友人の喜びに費やすかもしれない。極端な場合、混沌にして善のキャラクターは彼女の慈悲に対し向こう見ずに見えるかもしれない。

## 秩序にして中立 Lawful Neutral

命令は命令を生じさせる。私の言葉は私の絆だ。混沌は世界を破壊する。序列を尊重せよ。規律によって生き、規律によって死ぬ。伝統は続かなければならない。規律はすべての文化の基盤である。私は私自身の裁判官だ。

**主概念：**調和、忠義、命令、組織、地位、規定、仕組、伝統、言葉

秩序にして中立のキャラクターは規律や伝統を称賛するか、規範によって生活をしようとする。彼は混沌と無秩序を恐れるかもしれない、おそらく過去の経験からそうする正当な理由があるかもしれない。秩序にして中立の人物は、誰が自分を統治しているかを彼の同胞がどれだけ安全であるかと同様に心配せず、社会の正常性に安寧を感じている。そのようなキャラクターは指導者や刑罰が法を保つならばそれらを賞賛するかもしれない、たとえ自分の国が残忍な侵略国であっても他国に対する戦争を支持するかもしれない——彼の唯一の懸念は、軍事行動の正当性である。

自分自身の規範に従う秩序にして善のキャラクターは望んでそれを破ることは決してなく、それを守る殉教者になるかもしれない。

## 中立 Neutral

世界の回っている歯車と、我々の気まぐれと欲求は無関係である。私は私である。君の友人と家族以外の誰も信用しない。歯車は我々とは無関係に回る。仕組みは移り変わる。全ての帝国は姿を消す。時間が癒やしてくれる。四季は決して変わらない。太陽は万人の上に昇る。

**主概念：**安定、循環、平等、調和、公平、必然、自然、季節

中立のキャラクターは、彼女には2つの異なった哲学のうち一つを持っているかもしれないという点で変わっている：彼女は他の人への疑念や無関心のため中立である人かもしれないし、世界に対し本当に中立のスタンスを持つようとしており過激主義を拒絶する人なのかもしれない。

中立のキャラクターは利己的であるか公平であるように見えるかもしれない。彼女は主に運命の承認によって突き動かされているかもしれない、この属性の最も極端な支持者は隠者になり、世界の熱狂者から隠れている。しかしながら、いくらかの中立のキャラクターは、公然と中立のために努力をし、いつれかの属性へと向かってしまう行為を過度に避ける。この種の中立のキャラクターは秩序と混沌、悪と善の間で進んでいくことを誇り

に思う。彼女には夜と昼の基本的な力と自然について宿命論的な見方があるかもしれない。

## 混沌にして中立 Chaotic Neutral

転石苔を生せず。今日だけがある。風のように生き、適う運命に乗れ。運命に抗う者は愚行と戯れている。君には一度の生しかない。力を望まない者への力。型に嵌まるな。古い規律に反抗しろ。

**主概念：**気まぐれ、運命、自由、個性、自由、自己統制、予測不能性

混沌にして中立のキャラクターは彼自身の自由と選択する能力を重んじる。彼は権力を避け、目立ったり、違いが表出することを恐れない。極端な場合、彼は自分自身に適しているライフスタイルを完全に受け入れるかもしれない——都市近くの洞窟に住んだり、アーティストとなったり、それ以外で伝統に挑むような。彼は顔面通りの価値を受け入れることはなく、闇雲に他者が自分にするか考えるように言うことを受け入れるよりはむしろ、自分で心に決める。

## 秩序にして悪 Lawful Evil

いつか私が支配する。強いリーダーは称賛され、弱いリーダーは倒される。私には正義があり私が正しい。混沌は死をもたらす。この世界には規律が忘却かしかない。序列は尊重されなければならない、恐れられなければならない。弱いものは確かなリーダーに従う。罪は満足である。誰にでも悪徳はある。

**主概念：**計算、訓練、悪意、力、罰、合理性、支配、脅威

秩序にして悪のキャラクターは彼女自身の利益によって動機付けされる彼女の仕事をやるが、究極的には規律が彼女を守るということを知っている。彼女は自身の目的を達成しようとする——しかし混沌ではなく規律を通して。怒り心頭に発するときでも、彼女自身の死を覚悟の上で急な行動を取るより、彼女は慎重に復讐の計画を練る方がありそうだ。その復讐が果たされるには何年もかかることがあるが、それは許容される。

範囲分布の最端部にいる秩序にして悪のキャラクターは彼女の狙いに熱心で、それらを成し遂げるためにはどんな犠牲でも払う。彼女の歪曲された哲学は、彼女の最も親しい支持者、家族、友人でさえ、彼女の誇大妄想狂にできる。彼女は支配を得るためなら止まることがない、なぜならば、支配を通してだけ自分は平和を持てるからである。それでも最も強力な秩序のある社会にさえその社会の敵はおり、そして秩序にして悪のキャラクターにとってそうした敵の破壊だけが充足を齎す。

いかなる犠牲を払っても規律がすべてである。

## 中立にして悪 Neutral Evil

私こそが創造において最も重要なものである。君が望むことをせよ、しかし決して捕らわれるな。良心は天使のためにある。悪の目的のための悪。悪徳は悪徳独自の報いである。罪人は己の人生を楽しむ。悪とは単なる言葉である。他人は良心のない私の自由と人生を妬む。

**主概念：**欲求、不道徳、必要、自分本位、罪、悪徳、悪意、墮落、不正

彼自身の必要と欲するものによって動機づけられている中立にして悪のキャラクターは良心がなく、自己満足のためだけに行動する。彼は教団の罟と悪を周囲に置くかもしれないが、そうするのは罪と不正に近づくための純粋なものだ。秩序にして悪の人が取引に傾倒し、混沌にして悪の者が暴力に傾倒する一方、中立にして悪の人物は自分の目的だけに傾倒する。様々な点で、彼は絶対的な自己の利益以外への明確な忠誠心を持っていないので、彼は悪の縮図である。

裏切っていたり、彼を知る者に近付いた人物を殺害しているため、過激な中立にして悪のキャラクターは一匹狼となる傾向がある。

## 混沌にして悪 Chaotic Evil

欲しいなら奪う。勝てば官軍。強きは弱きを支配する。私を尊敬しないなら苦しめ。私を恐れよ。今日だけがあり、そして今日必要なものを奪う。

怒りは私の長所を引き出す。私はより強いものだ。

**主概念:** 無秩序、怒り、無道徳、蛮行、混沌、変質、自由、冒流、暴力  
混沌にして悪のカリキターは彼女自身の怒りと必要に完全に駆り立てられている。他人に生じさせる苦しみに関係なく、彼女は軽率に気まぐれに行動する。

様々な点で混沌にして悪のカリキターは彼女の生来の性質によって予測できないことが決まりきっている。彼女は広がる炎、来るべき嵐、研いでいない剣の刃のようである。極端な混沌にして悪のカリキターは似た心根の個人を見つけ行動を共にする傾向がある——協力の必要によってではないが、この混沌への親和性があるためであり、彼女はその喜びを共有する他人と共に自分の本性を実践する機会を楽しむ。

**属性変更 Changing alignment**

時間と共に、人物は幻滅するかもしれず異なる属性に流されるかもしれない。この章では段階的にカリキターの属性を変更することを記録するためのオプションのシステムを記載する。

あらゆるカリキターは、秩序—混沌の属性軸の9ポイントのスケール(表3-1参照)を持ち、1、2、3は秩序を、7、8、9は混沌を、残りは中立を表す。あらゆるカリキターは、善—悪の属性軸の同様のスケールを持ち、1、2、3は善を、7、8、9は悪を表す。

プレイヤーはカリキターの属性が属性トラックのどこにあるかについて決める。例えば、善の心を持ついたずら好きなローグは秩序—混沌の軸で7、善—悪の軸で2を持つ——混沌よりはるかに善である混沌にして善のカリキターである。残酷だが立派な騎士は、秩序—混沌の軸で1、善—悪の軸で7を持ち、悪よりはるかに秩序の、秩序にして悪のカリキターである。

カリキターがリスト化された属性に合わない行動をとるとき、行動が適切な属性トラック上でカリキターの属性を移すのに十分かどうか、そしてそうならばどのくらいなのかをGMは決定する。PCが遠い刑務所へ護送する必要がないように捕らえたオークの戦闘員を処刑することは悪に1段階しか向かわせない；情報のために人質を拷問することは2段階向かわせる。小さい違反において、更なる行動が属性トラックで移動を引き起こすという警告をGMは出すことができる。楽しみにしている子供たちでいっぱい孤児院を燃やすなどの過激で意図的な行為は、属性トラックにおけるカリキターの元々の立ち位置に関係なく、完全にカリキターをその属性に押し込むべきである。

属性トラックにおけるカリキターの立ち位置が他の属性に移動するとき(3から4、7から6など)、カリキターに書かれた属性は新しい属性に変更される。カリキターは彼の前の倫理観を捨てることに関連した罪の意識、後悔、あるいは不運のために、攻撃ロール、セーヴィング・スロー、判定に-1のペナルティを受ける。1週間後、このペナルティは消え去る。カリキターがまだ彼の前の属性の「境界線上」にいることに注意すること、そしてそれ以降の行動によって1週間のペナルティの繰り返しを伴いながら彼の前の属性に戻るよう移動するかもしれないので、属性変更の後、新しい信念と哲学を受け入れ、新しい属性に従って行動するのがカリキターの最善の利益となる。このペナルティは属性変化の他の結果に追加である(元クレリックや元パラディンになることのような)。

属性トラックの特定の区画の中でカリキターの立ち位置を強化するための仕組みは、柄にない行いをするより大きな努力を必要とする。少し善(3)の人がかなり善(1)になるのは難しい——穏やかな善の行為の生涯でさえ不十分である。カリキターがその属性を促進するか維持する方向へ大きな努力をするならば、属性トラックでの大抵の属性から外れるような行為をしても即時の属性の危険を冒すことにならなくなる「安全な」点の一つ(1、5、9)へ移動に値するかどうかはGMが決定しなければならない。これは、プレイヤーが悪—善の軸で善の区画の中によいと、些細な悪行を犯しても同数の些細な善行を重ねるようにしてこの機構を遊ぶ真似を妨げるのを手助けする。

ヘルム・オヴ・オボジット・アラインメントなどによる強制属性変更は

属性トラックにおけるカリキターの立ち位置それぞれを対応する逆の立ち位置に移す(1は9に、2は8になど)；真なる中立のカリキターは、両方とも最端の姿勢へトラックをジャンプさせる(1/1、1/9、9/1、9/9へ)。慎重な属性変更とは異なり、強制属性変更は攻撃ロール、セーヴィング・スロー、判定に通常の一週間のペナルティを課さない。

アトーンメント呪文を用いることで、属性トラックにおけるカリキターの立ち位置を、前の属性に戻すために最低限の量を移動させる。例えば、墮ちたパラディンがアトーンメントを使うと、元々彼女の善—悪のトラックの立ち位置で2か1にいたとしても、3へ移動し、再び善属性となる呪文は無分別の最悪の事態を逆にする手段であり、トラックの属性ゾーンの中で安全なゆとりを得る為のものではなく、これはカリキターに回復した属性の信条の範囲内で地歩を固める方向に動く要因を与える。アトーンメントの「魔法による属性変化を戻す」のオプションを使うことは通常の属性変化による攻撃ロール、セーヴィング・スロー、判定のペナルティを目標に与えないが、「救済あるいは誘惑」のオプションの受容ではペナルティを与える。

ザラザラするキャンペーン、または属性変更により柔軟性がほしいGMは、属性のゾーンの大きさを変えたり(1と9以外すべて中立)、属性の振る舞いを定量化する際に更なる粒度を許すために9ポイント以上のスケールを使ったり、属性のゾーンの間でカリキターがペナルティなしで属性をゆっくり変えることのできる遷移地帯を作ったりできる。

**強制属性変更 Forced Alignment Change**

強制属性変更が純粹に恣意的である場合(呪いや魔法のアイテムからであるなど)、一部のプレイヤーはこの変化を異なる方法でカリキターの振る舞いを深掘りする機会と見做すが、多くのプレイヤーはカリキターの元々の概念を好みできるだけ早く普段通りに戻ることを望む。GMは強制属性変更の濫用を避けるか一時的にすべきである(カリキターが悪の実体に支配されてその実体が特定の目的を達成したら解放されるようなシナリオなど)。プレイヤーが他の属性のカリキターを遊びたいならそうプレイしたいと演じたいともう頼んでいるだろうし、急速な変遷は多くのカリキターの構想を減ぼすことを覚えておくこと。

カリキターが属性を変えるとき、一部のクラスはクラス能力を失う。モンクが混沌の猿の神の呪いから解放されるような短い冒険にとって属性変化は興味深いかもしれないが、しかしこれらの状況は珍しいものであるべきである。一部のカリキターにとって、属性変化は、ウィザードの呪文書を破壊したり、射手の腕を切断することと同等のカリキターを変化させる概念である——傷跡は長きにわたり、戻るのは難しく、結局プレイヤーを罰することとなる。

**属性変更**

1	2	3	4	5	6	7	8	9
秩序			中立			混沌		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
善			中立			悪		

## 価格交渉 Bargaining

アイテムには誰かがそれに対する代金を支払うものだけの価値がある。芸術の収集家にとって、適当に塗料を塗りつけたキャンバスは傑作かもしれない；ブリストは風化した顎骨を聖人の聖遺物と思っているかもしれない。ここで紹介するルールは君が地下墓所から持ってきたり、男爵の寝室から解放したり、ドラゴンの宝物庫から盗まれた商品を売却する手続きで遊ぶ方法を提供する。それらはまた、プレイヤーに地元の故買人、洗浄屋、古物商、蒐集家との接触を確立させることを可能にする。

## 評価 Valuation

〈鑑定〉の技能はキャラクターが正確に物を評価することができる。しかしながら、宝石商、古物商、愛書家の芸術は複雑である。貴重な絵画は汚れて隠されているかもしれないし、途方も無く貴重な本はポロポロの革のカバーで丁重されているかもしれない。失敗は不正確な予想を意味するので、GM は秘密裏にこの技能判定を試みるべきである。

## 価格交渉のルール Bargaining Rules

一般的に、キャラクターは記載されている半分の価格でアイテムを売ることができる。これは 10,000gp に 10gp の上乘せの NPC との交渉でプレイヤーが行き詰まらないようにし、低価格で買い高価格で売ることによってレベルに応じた財産のガイドラインを超えて価格交渉をプレイヤーに使用しないようにすることでゲーム・バランスを維持する。「半値で売る」ルールは通常の場合で標準的なアイテムが公正な価格であることを決定している。

珍しいアイテムや唯一のアイテムや特定の場合では、GM は価格交渉を許可したり推奨するかもしれない。価格交渉では通常他の PC が待っている間に 1 人の PC が NPC と話していることを含んでおり、他の人が価格交渉をしているのを見ていて面白いのは稀だということを心に留めておくこと。価格交渉は稀なものだけでなくはならず、物語にとって重要な場合にみに起こるべきである。

価格交渉のルールを使用することで、君は PC がする決定の統制を一部諦め、より良い価格を得る可能性を得るために失敗に終わる取引上のリスクを受け入れる。

### ステップ 1: 売り手が言い値を設定する

売り手は買い手に価格を提案する。言い値がアイテムの実際の価格の 150% 以上であった場合、買い手は単に価格交渉を拒否することができる。売り手が売れることのできる最低値は言い値の 75% である。

### ステップ 2: アイテムの評価

買い手はアイテムの価格を推定するための〈鑑定〉判定か、売り手の〈はったり〉判定に対抗する〈真意看破〉判定（失敗することは買い手は売り手が適正であると信じることを意味する）のいずれかを試みることを選択する。売り手の値段がアイテムの価格の買い手の評価と同じである場合、〈真意看破〉判定の必要はなく買い手は売り手を信じる。

アイテムのグループは一塊で販売することができる。買い手が鑑定できるか唯一推測できるアイテムのまとまりを扱っている場合、技能ランク以上を有するかに応じて〈鑑定〉または〈真意看破〉のいずれかを使用する。

GM は PC に、魔法に関する珍しい本を売るための〈知識: 神秘学〉のような、〈鑑定〉または〈真意看破〉のための適切な〈知識〉技能を代用させることができる。彼はまた、NPC の買い手や売り手に対する特定のアイテムの種別、良いロールプレイ、侮辱的な振る舞いに関する専門知識や無知を反映させるために技能判定に修正を割り当てるかもしれない。

### ステップ 3: 値下げの決定

値下げ率は、買い手の最初と最終提示価格を決定するために用いられるアイテムの値段や価格の一部である。

値下げ率を決定するために、買い手は売り手の〈真意看破〉判定に対抗する〈はったり〉判定を試みる。値下げ率が 2% で、〈はったり〉判定が〈真意看破〉判定を超えた値毎に 1% 加える（最小 0%）。

### ステップ 4: 申し出を決める

最初の提示価格は売り手の言い値への買い手の最初の代案である。最終提示価格は買い手が喜んで支払う最大の金額である。売り手と買い手の交渉で前後するが、買い手はこの申し出を上回らない。例えば、売り手の言い値が 1,000gp である場合、買い手の最初の提示価格は 800gp で最終提示価格は 900gp であるかもしれない。これらの申し出は、買い手がアイテムに売り手の言い値と比べてどの程度価値があるかを考えて決定される。

公正（〈鑑定〉もしくは〈真意看破〉）：売り手の言い値が買い手が考えるアイテムの価値の量以下であった場合、最終提示価格から得られる売り手の価格から値下げ率を引き、最初の提示価格から得られるものから値引き率の 2 倍を引く。

不当（〈鑑定〉）：買い手の〈鑑定〉判定の結果がアイテムが売り手の言い値より低い価値しかないと思わせるならば、最終提示価格を得るために買い手のアイテムの値段の見積から値下げ率を引き、最初の提示価格から得られるものから値引き率の 2 倍を引く。

不当（〈真意看破〉）：買い手の〈鑑定〉判定の結果が売り手の言い値が高すぎると考えるならば、最終提示価格を得るために買い手のアイテムの値段の見積から値下げ率の 2 倍を引き、最初の提示価格から得られるものから値引き率の 4 倍を引く。

### ステップ 5: 価格交渉

買い手は売り手の最初の提示価格の売値と対抗することで価格交渉を開始する。買い手と売り手が価格に同意するか、一方の側が交渉を終了するまでこのステップを繰り返す。

代案が最終提示価格を下回る：買い手の最終提示価格未満の価格で売り手が対抗してきた場合、売り手は〈交渉〉判定（難易度 15 + 買い手の【魅力】修正値）を試みる。成功は買い手が売り手の代案を受け入れアイテムを購入することを意味する。失敗は買い手が最初の提示価格を保持する。売り手は再び試みることができるが、価格を下げないかぎり〈交渉〉判定の難易度は 5 増加する。

代案が最終提示価格に等しい：買い手の最終提示価格と同じの価格で売り手が対抗してきた場合、売り手は〈交渉〉判定（難易度 20 + 買い手の【魅力】修正値）を試みる。成功は買い手が売り手の代案を受け入れアイテムを購入することを意味する。失敗は最初の提示価格と最終提示価格の間の価格で買い手は代案を出すことを意味する。売り手は再び試みることができるが、価格を下げないかぎり〈交渉〉判定の難易度は 5 増加する。

代案が最終提示価格を上回る：買い手の最終提示価格より高い価格で売り手が対抗してきた場合、売り手は〈交渉〉判定（難易度 25 + 買い手の【魅力】修正値）を試みる。成功は最初の提示価格と最終提示価格の間の価格で買い手は代案を出すことを意味する。5 以上の差による失敗は、買い手が侮辱され、申し出を引き下げるか売り手に対処することを拒否することを意味する。売り手は再び試みることができるが、価格を下げないかぎり

〈交渉〉判定の難易度は5増加する。

## 価格交渉の例

オルシヨックは彼が2,000gpと誤って鑑定した1,800gpの価値のある宝石の偶像を持っている。彼は収集家が低価格で対抗することを知って、2,200gpの言い値で美術品の収集家に販売しようとする。収集家は〈鑑定〉判定に成功し、偶像の実際の価格が分かった。収集家はオルシヨックの〈真意看破〉判定に対して〈はったり〉判定を試み1差で成功したので、値引き率は3%である（基準の2%に判定で上まった1の1%を加えた）。収集家は偶像がオルシヨックの価格未満の価値があると考えているので、最初の提示価格は価格の推定より6%低いものであり（1,692gp）、最終提示価格は推定より3%低い（1,746gp）。彼女が最初の提示価格をした時は、オルシヨックは2,000gpの価格で対抗する。これは収集家の最終提示価格よりも高いので、オルシヨックは買い手の関心を保ちさせ続けるために、25+買い手の【魅力】修正値に等しい難易度の〈交渉〉判定を試みる。彼は判定に成功し、買い手は1,740gpを代案として出した（彼女の最初の提示価格と最終提示価格の間の額）。オルシヨックは収集家がそれほど高くさせると思わず、他の買い手を見つけることを決める。

その後オルシヨックは偶像に関心はあるが芸術について何も知らない香料商に偶像を売ろうとする。オルシヨックは今一度2,200gpの価格から開始する。商人の〈真意看破〉判定が〈はったり〉判定を勝ったので、彼女は彼が適正な価格を提供していないと理解する。商人はオルシヨックの〈真意看破〉判定に〈はったり〉判定を試み、4差で成功したので、値引き率は6%である（基準の2%に判定で上まった4の4%を加えた）。商人の最初の提示価格はオルシヨックの価格より12%低く（1,936gp）、最終提示価格は6%オルシヨックの価格より低い（2,068gp）。オルシヨックは2,000gpの値段で対抗する。これは商人の最終提示価格よりも低いので15+買い手の【魅力】修正値に等しい難易度の〈交渉〉判定を試みる。彼は判定に成功し、商人はオルシヨックの代案を受け入れ2,000gpでアイテムを購入する。

## 収集家の NPC Collector NPCs

GMはPCが冒険のあと集めた変わったアイテムに興味のある収集家、商人、古物商としてNPCを定義できる。PCが時間とともに、これらの収集家との人当たりのよい関係を確立するならば、特にNPCの利益の要求を満たすならばGMは基準の値下げ率を1%または0%にさえ下げることができる。同様に1人以上の買い手の負の感情を生み出すかもしれない；買い手の値下げ率は5%以上に上昇したり、買い手が全てPCとの交渉を拒否するかもしれない。

## 市場の飽和 Flooding the Market

PCが耐久利益の倍を売ろうとすると、GMはその場所の市場の飽和を反映して10%以上提供された価格を下げるかもしれない。例えば、クロスボウを持つ衛兵が警邏をする国境の街は常に+1ポルトを使うかもしれないが、高品質スパイクト・チェーンの荷馬車一台分の積荷のために使用を制限しているため、スパイクト・チェーンの最初と最終提示価格は10%低くなる。

## 交易品 Trade Goods

交易品は特別な状況であっても価格交渉を免除される。

---

## 価格交渉に魔法を使う Using Magic to Bargain

不誠実なキャラクターは買い手に法外な値段を受け入れるように魅了したり騙したりするために魔法を使うかもしれない。チャーム・パーソンと同様の単純なものは交渉全体が術者に有利になるように〈交渉〉

と〈真意看破〉の難易度を5変動することができ、特定のサジェスチョンは術者の有利になるように1つのロールの結果を10変動させることができる。買い手が魔法が交渉に影響を与えたことを認識した場合、術者と取引することを拒否し、お金を取り戻そうとするか、少なくとも地元当局に術者を報告するかもしれない。

## 随伴者 Companions

典型的なキャンペーンでは、プレイヤー各々は1人のキャラクターをコントロールする。しかし、動物の相棒、腹心、幻獣、使い魔など、相棒の手助けを一時的にもしくは恒久的に得る方法は幾つかある。2体目のクリーチャーをコントロールすることの戦闘における長所は明らかであるが、随伴者を持つことには短所もあり、そのクリーチャーのアクションの決断において君の役割とGMの役割両方の理解を必要とする。この項では随伴者と、彼らを利用するキャラクターの一般的な課題に対処する。

## 随伴者の制御 Controlling Companions

随伴者がどのように機能するかは、随伴者の性質、知性、能力だけでなくキャンペーンにも依存する。幾つかの場合では、ルールは君かGMのどちらが随伴者をコントロールするかを指定していない。君が完全にコントロールしているならば、随伴者は補助的なPCのように振る舞い、本当のPCと同様に君の望むことを正確に行う。GMがコントロールしているならば、君は随伴者に提案をしたり、影響を与えようとしたりできるが、そのクリーチャーが君が望むことを試みる気があるかどうかはGMが決定する。

## 制御の局面 Aspects of Control

君とGMどちらかが特定の随伴者をコントロールするかは、大部分そのクリーチャーの知性と君からの独立度に依存する。

**自我のない随伴者：**自我のない随伴者（動物レベルの【知力】を持つ者）は訓練された犬がそうであるように君に忠実である——そのクリーチャーは君の命令に従うと条件付けられているが、その振る舞いは知性によって制限されており、利他的で道徳的な決定をすることができない——例えば他人を救うために立派に犠牲となることなど。動物の相棒、キャヴァリアーの乗騎、購入できるクリーチャー（一般の馬や番犬など）はこのカテゴリーである。一般に彼らはGMが制御する随伴者である。君は〈動物使い〉の技能を用いて彼らの指示をすることができるが、彼らの特定の振るまいはGM次第である。

**自我のある随伴者：**自我のある随伴者（言語を理解することができ、【知力】が少なくとも3はあるクリーチャー）は君の味方と見做され、その能力及ぶ限り君の提案と命令に従う。それは自殺的な命令に必ずしも闇雲に従うというわけではないが、それには心に君への興味があり、君を生かし続ける為に自分が出来ることを行う。パラディンの絆の乗騎、使い魔、腹心はこのカテゴリーに分類され、通常プレイヤーによって制御される随伴者である。

**幻獣：**従属と、有情無情の相棒という知性の尺度という線引の外側にいるのが幻獣である；知性の実体は君と魔法で繋がっている。君がこの協力関係を友好的や強制的として演じたいかに関わらず、幻獣は君が幻獣に対し悪意のある命令を下さない限り除き君に従う傾向がある。幻獣は最悪[火]ダメージが一時的に自分を追放するというを知っている、容赦のないサモナーの命令に従って子供を燃えている建物から救うという命令に従うだろうが、サモナーが言ったという理由だけで燃える火の中に立ちはいない。幻獣は通常プレイヤーが制御する随伴者であるが、GMは幻獣に不必要に自分を苦しませる極端な命令を拒否させることができる。

**魔法での制御：**チャーム・パースンやドミネイト・パースン、類似した効果はNPCを限られた時間の間随伴者にする。大部分のチャームに類する効果は目標を君に好意的にする——要請が合理的な場合のみ、目標は君の要請に従わなければならない、目標は何が合理的かについて自身の観念がある。例えば、「お前の貴重品全てを手渡せ」や「手錠をお前につけさせる」が友人からの合理的な要求とは見做すクリーチャーは殆どいない。君は魅

了を受けた味方の影響に影響を与える為に〈交渉〉または〈威圧〉の判定を使わなければならないかもしれず、またGMが何が起るについて最終的な決定権を持つ。（魅惑）効果の目標は君を友人と考えるが、恐らく他のPCに対しては最高でも中立に思い、彼らからの要請は聞かないだろう。支配する効果下のクリーチャーはより操り人形で、自殺をせず、自身の幸福に反するものでないならば君は強制させることができる。プレイヤー制御として扱うが、GMは不適当な命令に抵抗するための彼のセーヴィング・スローを行う。

**一般的な例外：**君に対して特別忠誠心を持っていない知的な随伴者（例えば、雇った衛兵）、君に忠実であるが、冒険の仕事で助ける能力や物資が不足している弱い手下、特定の奉仕には同意するが、自衛本能がまだある招請された来訪者（ブレイナー・アライなどによる）など、一部の随伴者は例外である。君はそのような随伴者に影響を与えるために〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉を使うことができるが、GMが彼らの行動の最終的な裁定者である。例えば、PCは脅しつけて隊商の護衛に1〜2ラウンド、オーガを引き止めるよう説得するかもしれないし、自身の熱烈な従者にライバルの冒険者への攻撃をやめさせるかもしれないが、護衛が一度殴られたあとに逃げるか、挑発された時従者が攻撃するかは、GMが決定する。

ドルイドに直接動物の相棒の制御を認めたり、サモナーと幻獣のより対等の、あるいは敵対的でさえある協力関係を創造したり、ベテランの老兵と彼の誠実さを受け継いだ若いパラディンの指導関係を演じたりなどで、上記の提案からGMは逸脱して良い。君が随伴者クリーチャーを持つキャラクターを作る前に（もしくはプレイに随伴者を加えると決める前に）、GMは君たちについてどのだけの影響があるかについて説明すべきであり、GMそれぞれはクリーチャーのアクションの支配権を持っている。そうすれば、全員が、随伴者との関わり方すべての面を完全に知らされる。

随伴者の制御の詳細はキャンペーンが変われば変化する。動物の相棒が実際の動物では行えない事を行えないザラザラするキャンペーンは、GMに、想像力の束縛を解こうと押している君に対する確認者として振る舞うよう強制する。使い魔がPCと同じくらいストーリーラインによって重要な——もしくは他のプレイヤーによってPCのようにプレイされる——ハイファンタジーのゲームは、非常に異なる感覚であり、面白いロールプレイングの機会を創造できる。随伴者がPCの不本意な奴隷である悪のキャンペーンは、出来る限り彼らを搾取——おそらく必要に応じて彼らを生け贄として捧げ取り替えることさえ——し、随伴者を嫌々従う仲間としてではなく生きた道具のように扱おうという原動力を創造する。

## 制御の課題 Issues of Control

上記で提案される通りに彼らを取り扱うか、バランスを変えて自分がする制御の量を増減するかに関し、GMは随伴者に対していくつかの要素を覚えておくべきである。

**プレイしやすさ：**随伴者の制御者の変更はGMにとってゲームをより簡単にもしくは難しくすることができる。戦闘における腹心の制御は、GMが関連するにはより複雑なものだ。GMはモンスターに腹心の戦術と、動機と、それらが戦闘において影響をどう及ぼすかについての記録を続けながらGM独自のモンスターと知識と腹心の知識を分離し続けなければならない；さもなければ、腹心は優れた戦術によってPCより輝いてしまう。君にこれらの判断の制御を委ねることは（未だGMに特定の行動の拒否権を認めるとしても）、重荷の一部を軽減し、一緒に訓練していた時代に君が熟達していた通り、自身と君の随伴者の間でおもしろい戦術を計画することができるようになる。

反対に、プレイヤー1人に2体のキャラクターの動きを完全に制御させることはゲームを遅延させる。君が選択に戸惑いやすい傾向があるならば、

毎ラウンド2ターンプレイすることはゲームを停止へと引きずりこむかもしれない。これが問題であるならば、GMは、別のプレイヤーが随伴者の運用を手伝うことを提案するか、または君にその随伴者を放棄し君自身で補うよう依頼するべきである。《統率力》の代わりにになる特技を選ぶか、ドルイドの動物の相棒の代わりになる領域を選ぶか、動物の代わりにレンジャーの狩人の絆の「相棒」のオプションを選ぶなど。

**ゲーム・バランス：**プレイヤーに直接随伴者を制御するのを許すような単純な変化でさえゲームのメカニズムに影響がある。例えば、ドルイドが動物の相棒を完全に制御するならば、〈動物使い〉にランクを入れる理由がなく、〈知覚〉のような他の価値ある技能にそのランクを自由に置ける。番犬を持つウィザードが犬からの攻撃に対して〈動物使い〉の判定を行うために移動アクションを使う必要が無いならば、彼には各ラウンド・アクション一式と「招来」に余分な時間を投資する必要のない手下のクリーチャーがある事になる。動物の相棒に特定の芸を修得する必要が無いならば、PCはまるで動物を仲間のように使え、動物が実際よりも遥かに賢いかのように戦略を練る（挟撃など）ことができる。

腹心のような知性ある随伴者がいて君に完全な制御を与える事は、君は2体のキャラクターを制御していて、他のプレイヤーの2倍のアクションが取れることを意味する。GMは〈動物使い〉にランクを振ることを要求するが判定は要求しない、あるいは動物に命令するのに必要なアクションを減らすなど、中間を作れるが、そうした決定は随伴者が集団に加わる前にすべきである。

**情報の共有：**君が複数のクリーチャーを制御するときは、君と君の随伴者の間での情報共有について問題がある。使い魔の共感的リンク、幻獣の感覚結合など、一部の随伴者はこの種のコミュニケーションを推進する特殊能力を持つが、大部分の随伴者は観察できるものが彼ら自身の感覚に限られている。例えば、シー・インヴィジビリティを用いたウィザードが不可視状態のローグが部屋にいるということを知っていても、彼は番犬にそのローグを攻撃するように指示ができない；ウィザードは『調べろ』の命令を使ってローグが凡そいる範囲へ犬を動かさなければならず、その後でさえローグは「明らかに敵とわかる相手」ではないので、そのローグへと『攻撃しろ』と命令ができない。GMがウィザードに、犬を不可視のローグと戦わせるのを許可するならば、動物は普通よりずっと融通が効くようになり、随伴者との本物の共感やテレパシーの絆のような特別な性質の価値を下げる。犬がPCの視線の外で働くのを認める場合、それは使い魔からの念視のウィザード能力のような能力の価値を下げる。当然のことながら、言葉を使う知性のある随伴者はこれらの限界の一部を回避することができる（見えないローグが隅にいと腹心に話すなど）。

## 随伴者の成長 Advancing Companions

もう一つの問題は誰が随伴者の成長の制御をするかである。動物の相棒、幻獣、腹心はPCのように成長し、特技、技能、特殊能力、そして（腹心の場合は）クラス・レベルを選択する。随伴者のアクションを制御する人がその成長について決定するが、一部の随伴者の種類においては君とGMの間で分け合う役割が更にある。

**動物の相棒：**動物の相棒のための成長の選択は、特技、技能、能力値上昇、芸を含む。

随伴者の【知力】が2以下であるならば、少数の特技からしか選択できないよう制限されている（動物の特技を参照せよ）。どんな特技を動物が学ぶかを君が決定すべきであるが、望んだ特技が動物の種類や訓練にふさわしいかどうかについてはGMが宣言するべきである——幸いにもリストに載っている特技はどんな動物にでも適切である。動物の【知力】が3以上である場合（能力値上昇か魔法のアイテムを使っているかに関わらず）、

前提条件を満たしているどんな特技でも選ぶことができる。GMの承認の上で君が修得する特技を決定すべきだが、クリーチャーの高い【知力】はその動物が学びたいものという考えを持っていることを意味することになるかもしれない。

特技と同様に、君が動物の相棒にどんな技能を修得させるかについて決めなければならない、動物の技能リストとGMの承認の中から選べる。動物の【知力】が3以上であるならば、GMの同意の上で、どんな技能にでもランクを入れることができる。当然のことながら、動物には特定の技能を実行するための身体的能力がないかもしれない（犬は〈変装〉をできず、象は〈騎乗〉技能を使えないなど）。

能力値上昇は身体的能力をする時に率直である——より強く、より機敏に、よりタフに動物を訓練することは全て理にかなった仕事である。より頭をよく、より直感的により自己認識するように動物を調教することは正当化するのより難しい——人々が呪文を発動し動物と話すという文脈を除いては。

相棒に芸を教えるための〈動物使い〉の技能の使用の責任は君にあるため、君が相棒がどんな芸を学ぶかについて決める。動物を訓練する技能がないか、自身にそれをする時間が不足しているならば、専門のトレーナーをそのために雇うか、この訓練を引き受けるために休息期間のシステムを使うことができる。

**腹心：**腹心のための成長の選択は特技、技能、能力値上昇、クラス・レベルを含む。

腹心は通常、プレイヤーが制御する随伴者と考えられ、従って君は腹心をどのように成長させるか決めることとなる。君が腹心に不適当な選択をするか、ゲームのルールの限界を押し上げるための仕組みとして腹心を使うか、不当に腹心を扱うならば、GMは介入するかもしれない。腹心は君に忠実な随伴者で味方であり、君には公正に寛大に彼を扱い、よそよそしい態度や残酷さを出さず、使い魔や動物の相棒のような他の手下にあまりに多くの注意を払い過ぎることないことが期待される。君に対する腹心の態度は通常協力的である（まるで〈交渉〉技能を使用しているように）；彼の性格に反するか、彼を深刻な危機に入れるような要請を除いて、彼は技能判定無しで君の大抵の要請に従う。

君が腹心を利用するならば、君は統率力値が小さくなるのを迅速に発見するだろう。これは腹心のレベルを変えないが、君の統率力値によってレベルの上昇が可能になるまで腹心はレベルを得ることができないので、君が愚かしいリーダーである場合、君に腹心をレベル・アップさせるまでより長く待たなければならない。極端な場合、腹心は君を捨て、君は新しい腹心を募集しなければならない。

不適切な成長の選択の例は、道徳的に疑わしい特技を選んでいる善属性の随伴者、突然〈装置無力化〉に多くのランクを入れる不器用な随伴者（そうして彼は君の代わりに罠を探す全ての危険を引き受ける）、アイテム製作の特技だけをしている術者の随伴者（そうして君はたった1つの特技〈統率力〉を犠牲にするだけで沢山の安い魔法のアイテムへのアクセスを得る）、今まで魔法に関心がなかったのにウィザードのレベルを取るファイターの腹心、あるいは異なるクラスからの防御呪文や挟撃ボーナス以外で君のクレリックの腹心と交流しない君などである。

君が〈統率力〉の特技を選ぶ時、君とGMは腹心の背景、個性、関心、そしてキャンペーン内とパーティ内における役割を検討すべきである。これはGMにキャンペーンのテーマに反する腹心の概念を拒否する機会を与えるだけでなく、GMが将来の探求に於いて随伴者が関係している冒険のフックを計画できるようにする。随伴者についての詳細を埋める時、第1



章のランダムな背景の自動生成は大いに助けられることができる。一度議論がなされたならば、腹心の伝記とパーソナリティを書き留めることはキャンペーンでの彼の役割を固めることを助け、後に何が随伴者に適切な成長であるかないかを話すのに強い基準点を提供する。

**幻獣：**動物の相棒や腹心と比較して幻獣はユニークな種類の随伴者である——それは知性があり君に忠実で、それが物質的な世界にいるのか出身次元界へ追放されるのかどうかについて君は絶対的な権力がある。君はトランスモグリファイの呪文を使い、幻獣の体を文字通り再構築する力を持ち、しかし技術的には幻獣はこれに抵抗できる——セーヴィング・スローは意志・無効（無害）である——これは、幻獣は君が望むものに同意すると仮定している。結局、招来されている間幻獣は実質的に死ぬことができない；最悪でも、痛みを経験してからダメージが出身次元界に送り戻すだけだ。これは幻獣が通常君を助けるために大きな危険を犯す気があることを意味する。酸の中を泳ぐことが君を救う唯一の方法であるならば、そうするだろうし、死なないで回復することを知っている。幻獣はまさしく性質が君の意志に依存する卑屈なクリーチャーであるので、幻獣が成長で得る特技、技能ポイント、能力値上昇、そして進化を君が決める。

**従者：**従者は君より遥かにレベルが低く、君のレベルに適切な敵に対して有効でないため、通常従者の正確な特技と技能ランクを決定する価値がない。ほとんどの場合、従者の名前、性別、種族、クラス、レベル、職業を知っていれば十分であり、「ラーシュ、男の人間エキスパート1、水夫」などである。従者は完全なデータ・ブロックが欠如しているので、彼らに成長させる問題は無関係である。君が統率力値が上昇するならば、既存の従者を成長するよりむしろ、新しい従者を加えること。しかしながら、イベントが従者を成長することを必要とするなら（死んだ腹心と取り替えるために従者を腹心に変えるなど）、腹心と同じガイドラインを使う。

**雇い人：**雇い人は通常レベルを得ない。雇い人 NPC たち強く関与している王国の構築のキャンペーンを GM が動かしているならば、君は NPC たちが成長する方法を提案するかもしれないが、最終的な決定は GM 次第である。君が雇い人の特技、技能、クラス・レベルの更なる制御を望むならば、その雇い人を《統率力》で持つ従者として選ぶべきだ。

**乗騎：**一般の乗騎（クラス特徴からの乗騎ではなく商人から購入した馬や、ライディング・ドッグなど）は通常成長しない。特殊な状況が乗騎のヒット・ダイス獲得に値し、君が《動物使い》にランクを持ち、その動物の調教に関心があるならば、動物の相棒に対するものと同じガイドラインを使用する。

## 随伴者を忘れない Remembering Companions

しばしば、随伴者は必要でない時忘れられる。使い魔は背負い袋に隠れており、ソーサラーに何かのスパイや距離が接触の呪文を伝達する時に顔を出しただけである。動物の相棒と腹心はドルイドの後を音もなく追ひ、技能判定または攻撃ロールが必要などきだけ行動する。幻獣は乗騎もしくは戦闘中消費できる資源として使われる。君と GM は随伴者が考えない道具ではなくクリーチャーであり、単に無視すべきでない事を覚えておく必要がある。

### 随伴者を覚えておくための小技 Tips for Remembering Companions

随伴者を失ったり、忘れてしまわないようにする方法はいくつかある。

**小道具：**物理的な小道具は、君と他のプレイヤーと GM が随伴者を覚えておくことを助けられることができる。キャンペーンで卓上でミニチュアを使うならば、随伴者はそれ自身のミニチュアやトークンを持つべきである。全ての冒険者が前進するなら、孤独なミニチュアが取り残されていることを見るのは簡単である。ミニチュアがなくとも、卓上に随伴者の物理的な

表現を持つことで覚えておける。これが動物のぬいぐるみ、おもちゃか、アクション・フィギュアか、紙相撲か、GameMastery Face Card か、カラフルなイラスト付きの簡単なキャラクター・シートかに関わらず、この種の思い出させるものは卓上で随伴者に存在感を与える。

**他のプレイヤー：**君が随伴者の存在を定期的に忘れ、そして GM がゲームの他の部分に対処するのに忙しいならば、別のプレイヤーが随伴者を演じるのを引き継ぐことができる。2人目のプレイヤーが内向的なキャラクターもしくは戦闘時の行動が迅速で効率的であるキャラクターを持つていならば、そのプレイヤーに随伴者を制御することを許すことは、彼にスポットライトを浴びる時間を持たせる更なる機会を与える。随伴者の行動がターン中に忘れ去られないように、二人目のプレイヤーは随伴者のために別のイニシアチブをロールするべきである——随伴者にそれ自身のターンを与えることはパーティ内での彼の役割を補強する。

**別のキャラクター（訳注：プレイヤー？）**に随伴者のプレイすることを許すことは、グループに更なるロールプレイの機会を与えもする。君のキャラクターと君の腹心が話すのを君はバカバカしく思うかもしれないが、他の人がプレイしているとき君の腹心と対話することはより快適であるだろう（これは腹心が君が言うものをなんでもやみくもに行わないようにもする）。随伴者であることを表すために帽子をかぶる、マスクをつける、小さな旗を揚げることは、他のプレイヤーが君が話すときに誰を演じているかの経過を追うのを助けられることができる。

**岡目：**ゲーム集団の一部には、そのキャンペーンの普通のキャラクターをプレイすることに興味は持っていないが、ゲームを見学するのが好きだったり他の全員がプレイしている時に近くにいる臨時のプレイヤー、友人、配偶者、または子供がいる。その人は1つ以上のセッションで随伴者を遊ぶことに興味を持つかもしれない（特に可笑しく、かわいいクリーチャーであるならば）。これはグループに完全に貢献しているメンバーの責任なして、その人がゲームに参加する機会である——そしてその岡目にゲームに活動的になってもらうことを説得する足掛かりになるかもしれない。

随伴者を演じることがうまくいくならば、GM は全てのプレイヤーが（恐らくは PC たちは捕らえられたり、無力状態にされたり、あるいは単に寝ているために）通常の PC の代わりに随伴者のクリーチャーをプレイする単発のスピノフの冒険を作り、その冒険が完了すると通常のキャンペーンに戻るかもしれない。

### 従者を忘れない Remembering Followers

従者は多くおり、通常君と一緒に冒険をしないので、少し複雑である。君と GM は従者それぞれ（もしくは寺院のような一般的な場所に複数人いる場合従者のグループ）の記録を保ち続け、その情報を従者の拠点と結びつけるべきである。例えば、首都についての GM の記録では、ローグ PC への、盗賊組合の情報提供者である従者に言及しているべきである。従者を表現するアートワーク（オンラインで見つけられる簡単な無料のクリップアートのものでさえ）は、容易に失われる単語でいっぱい1ページより強く思い出させる。

彼らは君から離れて大部分の時間を過ごすという点で、従者たちにも唯一無二の随伴者の役割があり、その時間を肯定的にでも否定的にでも使って良い。従者は低レベルであり君はそうでないという事は、その従者が独自の願いと恐れを持ち、君の英雄的物語において役割を果たす人物になることを止めはしない。たとえ君が《統率力》の特技の従者の一面を荷物として解散させるとしても、従者1人は君の行いに注意を払い、この英雄崇拜が虐待や悪用によって傷つけられる場合、その従者本人は GM に、普通の人々への悪意は冒険者の人生にどれだけ否定的な影響を及ぼすかを表現する機会を提供する（詳細はこの章の評判の項を参照せよ）。

## 随伴者のプロットのフック Companion Plot Hooks

パーティに随伴者を持つことは、GMがプロットの要素——それも「随伴者が誘拐された！」よりも面白いプロット——をキャンペーンに導入する驚くべき機会である。プレイヤーたちには彼らのキャラクターのこれまでの冒険の歴史の一般的な考えを持っているが、随伴者はちょっとしたミスティである。君たちと会う前何をしていた？ 冒険しているパーティに加わる動機は何？ その目的は？ 君たちが近くにいない時何をしている？

### 動物の相棒 Animal Companion

君が産まれた時から動物の相棒を育てない限り、動物の相棒には恐らくは重要であり、君を驚かせるであろう独自の歴史と秘密がある。ドルイドのウルフの相棒は有名なレンジャーによって助けられたかもしれないし、オークの部族のアリーナで戦っていたかもしれないし、ウィザードの実験をする研究室から逃げたのかもしれない。その狼がその協力的なレンジャー、獰猛なオーク、あるいは狂ったウィザードを認識した時何が起る？ そのドルイドが近くにいない時ウルフは攻撃的？ そのドルイドが眠っている時に起こそうとする仲間からでさえ触れるのを認めないような癖がある？ 相棒がかつて人型生物だったが、呪われていたり、異なる姿にポリモーフさせられ、元のアイデンティティについての記憶を失っていたらどうする？ 別のドルイドが、以前アウエイクンを発動し、PCを観察するかスパイしようと、一般的な動物であるふりをしていたら？ これらの質問に対する答えは、脇のプロットや全ての冒険への種である。

動物の相棒は無知な都会人の間で恐怖や偏見も刺激する。大部分の村は乱暴な冒険者が広場にウルフ、ベア、ライオン、ジャイアント・スネーク、そして特にディノサウルスを持ってくることを望まず、宿屋の主人は通常、大型の動物が客と共に部屋に泊まることを望まない。厩舎は変わった動物を休ませるのに多く請求するかもしれないし完全にそうすることを拒否するかもしれない、そしてそうした動物に適した食料を持っていないかもしれない。村が家畜への攻撃を経験しているならば、怒れる人々は素早く肉食の動物の相棒を非難するかもしれない。反対に、無垢な子どもたちには変わった動物の相棒はサーカスのように魅力的であり、訪問した冒険者と疑い深い地元住民の間の緊張をほぐす糸口となるかもしれない。

### 腹心 Cohort

腹心はいくつかの人生を犯罪者として生きてきて、君の英雄的な行為に触発されてその人生を捨てたのかもしれない。PCのように、腹心には家族と友人がおり、そうした人々に対する期待と懸念を持っている。腹心は、直接君に向かって打つ気がなかったりできなかったりする君の敵の目標になるかもしれない（しかし腹心に責任があったり、無能に見えることを避けるように注意すること）。モンスターによって極めて傷ついている腹心は、そういうモンスターに恐れを抱くかもしれない、それらを攻撃することも避けるかもしれない。彼女は時間と共により顕著になる秘密の不徳や徳があるかもしれない、君との関係に直接影響を与えるかもしれない。腹心に動物の相棒がいるならば、君は動物の振る舞いや評判のために間接的な影響で苦しむ事もあるかもしれない。

### 幻獣 Eidolon

その起源が遥かに奇妙である以外は幻獣は腹心と同じ謎を持つ。君との契約の前にもう一人のサモナーと絆を結んでいたのかもしれない。次元界のエネルギーによって変えられ、遠い領域に追い払われた自然のクリーチャーかもしれないし、悲惨な任務で未知の次元界に消え去った元冒険者かもしれない。従来の次元界のモンスターに似ているならば（例えばアルコン、ドレッチ、エレメンタルなど）、それは杜撰な術者によって偶然招来されたか、招請されたかかもしれず、その世界の他の人々と何らかの親交を持つかもしれない。幻獣の魂はそのサモナーと強く結びつくが、消え去っ

ている時、幻獣は別の世界に存在しており、その世界では、いじめっ、チャンピオン、あるいは奴隷かもしれない。物質界での限られた時間の間の出来事にどのように反応するかは、その未知の過去と秘密の人生による影響を受けている。

幻獣は常に幻想的なクリーチャーの外見をしており、馴染みのない動物ほどに注目を集める。君にとって幸いにも、君は幻獣を他次元の故郷へ送り返すことで、町で営業し、不必要な注意を引くことなく、通常通り移動できる。しかし、君が地元権力者への警告なしに、緊急時に幻獣を招請するならば、町民はそれがバラバラに引き裂く、虐殺するモンスターであると思うかもしれない、パニックを防止する為の緊急の説明と交渉が要求される。

### 使い魔 Familiar

動物の相棒と同じく未知の背景を持ち、ただの普通の動物であった時期にその使い魔を知っていた人々に対し本能的な反応をするため、使い魔の筋書きの契機は動物の相棒のそれと似ている。幸いにも使い魔は、彼らが異常な知性を明らかにすることを何もしない限り、一般のペットで簡単に通せる通常の小型のクリーチャーである。そのような動物が不安定になり、ダメージを与えるのを防ぐために檻に入れておくように宿屋の主人や商人は求めるかもしれないが、大部分の町民は、一般の猫、調教されたホーク、ヘビさえ嫌わない。

使い魔は、その主人と共感的リンクがあり、そしてその動物の本能はプロットのフックへと導けるのを覚えておくこと。例えば、フライ・デーモンのカルトの一員が近くにいる時、トードの使い魔は飢えの感情を投射するかもしれないし、バットの使い魔は怪しい隠者が声を潜めて咬いている言葉に好奇心を表すかもしれないし、危険な暗殺者が部屋に入る時、ラットの使い魔は恐れを感じるかもしれない。より強力な使い魔はその種類の他の動物と話すことができ、放置され放浪する場合、町や軍のキャンプに関する面白いニュースを拾うかもしれない。

### 従者 Follower

従者は知人または従業員以上であるべきだ。従者は腹心がそうであるのと同じ方法で君に従事しているが、思い通りに使える自由な資源が少なく、殆どの場合、冒険者ではない。従者は君を英雄または有名人とみなす——真似るべき者と。従者たちを1つの無名のグループと扱うは簡単であるが、利口なプレイヤーは彼らが集まる必要は無いと理解している。従者は複数の居住地へと広げられ、複数の役割を持つことがある。例えば、10の統率力値があるならば、君には5人の1レベルの従者がいるかもしれない：首都の町の衛兵、高位の寺院の侍祭、盗賊ギルドの情報提供者、国境の村のアデプト、ゴブリンの飢えから救われた奇妙な子供など。従者を得ることは、君が冒険している職歴の間を振り返り、重要か注目すべきNPCを思い出し、それらのNPCと君の間の結びつきを固める機会である。

従者を選ぶことは君に、君を信用して尊敬している忠実な有力者たちのネットワークを与える。君の為に戦うには資源または後ろ盾がないかもしれないが、君を助ける為に出来る方法を常に彼らは探している。実質的に彼らは信頼できる有力者のNPCである（信頼値4；有力者を参照せよ）。都市の衛兵は他の警備員と賭博をしようと君を誘うかもしれないし、君の鎧を磨いておくように手配するかもしれない。侍祭は来るべき宗教的なお祭りについての情報を持ち近くの疫病に対する聖職者としての懸念があるかもしれない。情報提供者は不可解な失踪に関する報せを持っているかもしれないし、君のライバルから目を離さないと申し出るかもしれない。ゴロツキは口を固く閉じた目撃者から暴力的に真実を話させるかもしれないし彼女の雇い主に関する内部情報を提供するかもしれない。アデプトは荒野から奇妙な出来事についてのメッセージを送るかもしれない。奇妙な子供はおそらく魔法の力の蕾から、予知の視覚があるかもしれない。

君が腹心を失うか解雇するならば、君の従者の中から置き換えることを選ぶことは、その従者を新しい腹心にする訓練に幾らかの休息期間を費やす理由を君に与えるだけでなく、従者たちに君の自分たちへの扱いは対等に近いものだと思わせるため、他の従者全員の忠義にも報いることになる。

GMはプロットのフックとしてこれらの従者を利用すべきである。未知のソースの噂を不特定のソースから君の耳に届ける代わりに、名前のある従者はその情報を提示することができる。あと3日で起こると予言される大変動に関する情報を君に集めさせる代わりに、学者の従者は予言に関する巻物や本を見つけ、それを君に託せる。自暴自棄な馬丁の少年従者は父親が博打で歪んだ帳簿係に負った負債の支払いについて、君に話を持ちかけることができる。貧しい商人は自分の娘に売春婦になれと説得しているカリスマ的な男性に対処する助けを君に求めることができる。従者をプロットのフックに用いることで、GMはプレイヤーに自分のキャラクターは従者の意図を信頼できることを知らせ、そのNPCとPCの過去の関係に関連させ続けられる。

より高い統率力値に達すると、君は多数の従者を得る。従者全員をキャンペーンであらゆるありうる居住地に薄く分散させるより、一緒に働くか、同じ寺院またはアカデミーで時間を過ごしたり、同じ家族のメンバーであることで、個々の従者たちの多くがお互いを知っていることはよりありそうであり、君は有機的な方法でこうした従者の集団を拡大すべきである。例えば、君と賭博をする他の警備員は新しい従者になることができ、侍祭は他の侍祭を訓練するか君の良い話を広め、情報提供者は盗賊ギルドで他の人を君は大切な盟友であると説き伏せるかもしれない、アデプトの村全体が君を英雄で救世主であるとみなし始め、奇妙な子供はウィザードの見習いになりある騎士団全体に君の友となるよう納得させるかもしれない。砦を建設することに決めるか、寺院またはギルドを見つけた場合、君には助ける準備ができていて気持ちがある、志を同じくする熟練した従者の一団が既にいる事になる。

## 随伴者の取り換えと復活 Reviving and Replacing Companions

冒険することは危険な経歴であり、時折、動物の相棒、腹心、使い魔は死んだり失われたりする。君の属性や宗教の変化は君の腹心を追い払うかもしれないし、またはストーリー上で腹心の役割は君とGMの間の議論に基づいて終わるかもしれない。危険な環境での長旅はドルイドに、解放しなければ傷つき、旅を強要する場合死んでしまうような信用している動物の相棒(砂漠でのポラー・ベアなど)を自由にすると納得させるかもしれない。レンジャーは1種類の得意な敵の珍しい例を発見して、密猟者から保護するために自分のものとして主張したいかもしれない。原因に関係なく、随伴者が死ぬか失われる時、君はそれを取り替える必要がある。これはロールプレイングの機会となる。

## 死んだ随伴者を復活させる Reviving a Dead Companion

失われた動物の相棒、腹心、使い魔、従者はレイズ・デッド、リザレクション、トゥルー・リザレクションのような呪文で復活や蘇生をすることができる。キャラクター・レベルを持つ腹心や従者にとってこうした種類の呪文はキャラクターに1レベル以上の負のレベルを与える——代替案が死であるならば支払う価値のある価格である。キャラクター・レベルがないクリーチャー(例えば動物の相棒や使い魔のような)はこれらの呪文の目的で1レベルとされ、従って彼らは負のレベルの代わりに【耐久力】吸収を受ける。君が随伴者に対して残酷であるか死に対して直接的な原因がない限り、自我のない随伴者は生き返る気があると仮定する。

ほとんどの場合、随伴者は恐らく生きてる最後の瞬間を覚えており、君こそが再び生き返る理由であると理解するだろう。より低レベルの腹心や冒険をしていない従者にとって、人生の二度目のチャンスの贈物は、非常に

大事にされ、君は大きな尊敬と献身を得る。君は《統率力》の特技に於いて「公正で寛大」な評判を得ることができる。

リインカーネイトを使うことは代わりの選択肢であるが、随伴者の忠誠と愛情に類似した影響を及ぼす。バグベアやコボルドとして生まれ変わることを選ぶ人間は少ないが、しかし選択肢が死かそれであるならば、新しい肉体での新しい人生は通常好まれる。動物の相棒のために、GMはクリーチャーの元の原型から類似しているランダム表を作るべきである——例えば、ライオンはヒョウ、チーター、トラに生まれ変わるかもしれない。

## 代わりを見つける Finding a Replacement

あるケースでは、動物の相棒や使い魔を変えることは望ましい種類の動物を購入し、これを新しい随伴者であると宣言するのと同じくらい簡単である。使い魔を新しい主人に同調させることは儀式を必要とする。動物の相棒を選ぶことは24時間の祈りを必要とする。その土地の環境にふさわしい動物を引き寄せ絆を得るのに祭儀を用いることもできる。しかし君は容赦のない敵から救い出し、儀式や祭儀で手懐けた動物など、キャンペーンが適切な随伴者を紹介するのを待ちたいかもしれない。ゲームのメカニズムに関して、これらのオプションは何の違ひもなく、キャンペーンにふさわしい交代の方法を見つけるために君はGMと共に働くべきである。

キャンペーンに適切で君にとって貴重な(そしてパーティの残りの人にとって有望な)キャラクターを作るために、失われたか殺された腹心または従者を替えることは、君とGMの間で似たような共同作業を含む。君は従者を腹心に昇格したり、別の既知のNPCを腹心にするのを選んだり、ゼロから新しいNPCをパーティに導入することから始めたりしたいかもしれない。君の統率力値が変わる可能性は、君が前の腹心の死に対して責任があるならば特に心に留めておくこと——そしてその種類の悲劇は新しい腹心のロールプレイングの機会を引き起こす。

## 知性ある動物 Intelligent Animals

動物の【知力】を3以上に増加させることは、言語が理解できるほどに頭がいいことを意味する。しかし、アウェイクンの呪文が使われない限り、動物は子供以上に言語を自動的に即座には学ばない。動物は通常の数ヶ月かけて言語1つを教えられなければならないが、それによって「攻撃しろ」や「後に続け」のような命令への調教された反応を超えて単語と文章の意味の理解を与える。

例え、動物が言語がわかるように教えられるとしても、恐らく実際に話す為の器官が欠如しているだろう(アウェイクンが使用されない限り)。例えば、犬や象やゴリラでさえ人型生物の言語を話すための適切な生理機能が欠如しているが、概念を明瞭に発音する為の制限された音による「語彙」は使える、その音が意味するものを学ぶ人と共に行動するならば特に。

知的な動物は道具を使用するのに十分なほど頭がいいが、扱う能力が欠如しているかもしれない。カラスは単純な錠前破りを使うことができるかもしれないが、犬はそうすることができない。たとえその動物が道具の使用を身体的にはできるとしても、特に武器に関しては、まだ製作されたアイテムより自身の自然の体を好むかもしれない。知的なゴリラは剣を持ち、振るうことができるが、叩きつけ攻撃に傾倒している。どれだけ(武器習熟の特技を含む)訓練をしても、叩きつけ以外の方法での完全に快適な攻撃が可能になることはない。

たとえ動物の【知力】が3以上まで増加するとしても、知性の低い人よりはむしろ利口な動物として、君は動物の指示に〈動物使い〉技能をまだ使わなければならない(アウェイクンを使うことは例外である——覚醒した動物は人のように命令を受ける)。命令への反応を決める時、あるいは何も指示されていない時の振る舞いに関して、GMは動物の【知力】を考慮するべきである。例えば、知的なおオオカミの相棒はそう指示されたなら最も弱い目標を選ぶことができ、燃える建造物の中に閉じ込められたその同じオオカミは言われなくともドアや窓を押し開ける。

## 有力者 Contacts

有力者は有用な技能や強力なコネクションを持つ特有の NPC である。君は直接巻き込むことなく、専門的な任務を達成する為の助けとして有力者を呼び出すことができる。低レベルの有力者は地元の噂を掘ることができ、どこか良い食事を見つめることができ、基本的な知識を付与する方法を教える。しかしながら、君が有力者の信頼を得ていくにつれ、彼は君が敵を探し出すのを援助する、刑務所から君を釈放する、君に魔法のアイテムを貸すといった、より危険を伴うより大きな仕事を果たすかもしれない。

有力者も多くの種類がある——有力者は幼馴染、君の相互に尊敬する元敵、戦友、元同僚、家族の後援者であるかもしれない。彼らは特定の社会階級や職業には限られていない。伝手の細い有力者には最小の援助だけを君に提供することしかできないが、そうでない有力者はより重要な資源があるかもしれない。君の援助する有力者の能力は君が冒険している経歴のコースを超えてさえ動くかもしれない。有力者の職業、社会的地位が登ったり落ちたり、他の人の出来事のための変化は援助を抵抗する彼の能力を変えることができる。

時折、有力者は、自分のトラブルの埋め合わせや少なくとも君の為に働いている間に発生した経費の払い戻しを求める。特に犯罪的な有力者は彼らのサービスに代金を付けるかお返しに好意を要求する。寺院やギルドからの有力者は、君が寺院に寄付を与えるか、ギルドの料金を支払うことを予想するかもしれない。そのほか、経費は必要に迫られて起こる。仕事を達成するために匿名を必要とする有力者は賄賂のためまたは秘密の場所へのアクセスの購入のために追加の資金を求めるかもしれない。同様に、君は術者の有力者が君の為に呪文を発動する時高価な物質構成要素を払うと思ふべきではない。

**二つの要因は、有力者の有効性に影響する：**君が有力者と共有する信頼の量と君が有力者に要求するものに関するリスクの量だ。君に更なる信頼に値するかを見るために、依然として基本的にリスクのない仕事を果たすかもしれないが、君を完全に信用していない有力者は君を助けるために自分の首をリスクにさらさない。

## 信頼 Trust

信頼できる有力者を確保するために、君は有力者の信頼を確立・維持しなければならない。新しい有力者は彼の能力または隠れた提携の限界を一般には明らかにしない。例えば、君の幼馴染は政治団体、盗賊ギルドやストリート・ギャングとの緊密した関係があるかもしれないが、この情報を自身と君を守るために秘密にしておくかもしれない。いつかの時点で、友人はこの繋がりを明らかにして、君のための有力者となる。有力者の信頼が増加するにつれ、そうしたサービスが彼の手段のうちにある限り、彼は君へのいろいろなサービスを行ったり確保する気があるようになっていく。

信頼は 1 を最小の値で、5 を最高の値として、1 から 5 のスケールで測られる。君と君の有力者との間で成功した交流を通じて信頼を構築する。これらの交流が生じて信頼レベルは増加する（有力者を得る・関係を深める・失うを参照せよ）。同じ冒険をしているパーティの異なる PC のために有力者は異なる信頼値を持つことができる——都市の衛兵は彼が知っているパラディンの PC には最高の信頼値をとるが、新しい街のウィザードの PC には最低の信頼値をとる。一部の有力者において、信頼値は君からしばらく連絡がなかったら減少するが、しかし以前のレベルに信頼を再構築するのは 0 より開始するよりも早い。

異なる信頼レベルは以下のとおりである。

**1. 用心深い：**用心深い有力者は、知らない人と同様に君に対する信頼が

ない。彼は最低限の情報を明かす気はあるが、すぐに君の敵に君の情報を売るか、彼の身や彼の評判を守るために君と敵対する。用心深い有力者は個人のリスクがほとんどない、簡単な仕事だけを果たす。

**2. 疑い深い：**疑い深い有力者は君との信頼を若干確立した。初期の正の交流にもかかわらず、有力者はかなり用心深いままである。彼は最小のリスクがある仕事を果たすように求められるかもしれないが、彼の安全、パブリック・イメージ、財産を危くさせるかもしれない仕事は断る。君について尋ねられるならば、疑い深い有力者は彼の関係を説明するとき中立のままにしようとして、君をすぐには魅きつけない。

**3. 頼もしい：**頼もしい有力者は、まだ君を完全には信頼しているわけではないが、助けを出す大きな努力をする気がある。彼の逃亡者を自分の家に匿ったり、幾ばくかのお金や非魔法のアイテムを貸すような、少し大きなリスクに身を投じる仕事を果たすかもしれない。頼もしい有力者は君に対する信頼のみによって大きなリスクを引き受ける気はなく、信頼できる有力者としての彼自身の評判を守ろうとする。

**4. 信頼できる：**信頼できる有力者は君を高く評価する。君が援助を求めるとき、彼は君を援助することを心から望む。彼は成功を確かなものにするために時間と努力を更に費やすが、依然として自分や愛する者を極めて危険なところに行かせるような仕事を引き受けることは避ける。彼は経歴、評判、財産を破壊するような仕事を軽々と引き受けない。

**5. 親友：**このレベルでは有力者は命を預けられるほど君に信じている。例えばそれが彼の個人的手段を引っ張ったり、大きな個人のリスクを含んでいたとしても彼は君を助けようとする。君が彼に対する背信行為をしたという絶対の証明を示さない限り、親友は君に対して決して背を向けない。

## リスク Risk

リスクはいろいろな仕事の潜在的な危険を意味する。信頼値と同様、リスクは 1 から 5 のスケールで測られ、1 は最小か全くリスクのない状態を表し、5 は深刻なリスクを表す。リスクのレベルそれぞれでは危険な仕事で決定的に失敗した場合に有力者が蒙る典型的な欠点や罰を記載している（150 ページの折衝判定を参照せよ）。

異なるリスクの例は以下のとおりである。仕事がどの程度危険化について確定するためのガイドラインとして GM はこれらの例を使うべきである。

**1. なし：**リスクのない仕事はメッセージを近隣の町の君の味方の一人に運んだり、君に評判の商人への行き方を教えたり、君の装備を修理したり、君に大したことのない噂を提供したり、賢者に君に歴史書や地図を見させることを含む。これらの仕事は不便かもしれないが、有力者はその遂行に何らかの種類の不利益を負うことはない。

**致命的な失敗：**考慮するような価値のある結果ではない。

**2. 低：**わざと個人的な場所への扉の錠を開けられるままにしておく、君のために半合法的なアイテムを入手する、君が身を隠す場所を見つけることなどを含む低リスクの仕事。否定的な結果は、安い罰金を支払う、地方自治の怒りを買う、小さな財政的な喪失を被る、社会的な当惑に耐えるなどを含む。

**致命的な失敗：**保釈による罰金または禁固刑。この状況を調整するために、君は有力者の所持品の価値の 1/3 を支払わなければならない（Core Rulebook 454 ページの表 14 - 9：NPC の所持品を参照せよ）；さもなければ、君は有力者を失い、全ての現在と未来の有力者は君に対する信頼値を 1 だけ下げる。

**3. 中：**中リスクの仕事は、代わりに当局に嘘をつか、偽造物を作るか、当局を回避することを助ける（馬を提供したり、テレポートの呪文を発動する）や、お金や装備を貸す（Core Rulebook 399 ページの表 12 - 4：レベルに応じたキャラクターの財産に従う所持品の 1/3 の価値まで）。この仕事と関与している間有力者が逮捕されるならば、彼は罰金が短期の禁固刑を科せられるか、中度の財政的か、社会的喪失感を被らなければならないかもしれない。

**致命的な失敗：**保釈による罰金または禁固刑。この状況を調整するために、君は有力者の所持品の価値の 1/3 を支払わなければならない（Core Rulebook 454 ページの表 14 - 9：NPC の所持品を参照せよ）；さもなければ、君は有力者を失い、全ての現在と未来の有力者は君に対する信頼値を 2 下げ、君の信頼値を増加させるための将来の試みの難易度は 5 増加する。

**4. 大：**大リスクな仕事は明示的に違法であったり（強盗など）、合法であるが道徳的に疑問である（法的にあいまいな抜け穴を利用するような詐欺など）。もし有力者がそのような仕事を果たすところを捕まえられるならば、彼は収監されるか、資産を押収されるか、個人的な権利（公的な名前や高い地位の雇用など）を失うかもしれない。彼は鞭を打たれる、拷問、奴隷状態で罰せられるかもしれない。

**致命的な失敗：**有力者は保釈なしで閉じ込められるか、彼の社会的地位は百姓のそれとなる。君は、彼を法的に自由にして、彼の潔白を証明することによって有力者の状況を回復しなければならないか、彼を救い出し彼を助けることによってほかのどこかで新しい人生を確立させなければならない。そうしないことは君が有力者を失うことを意味し、すべての現在の有力者は君に対する信頼値を 3 低減させ、君の信頼値を増加させるための将来の試みの難易度は 5 増加する。

**5. 重大：**殺人、重大な攻撃や反逆罪のような、失敗は死、亡命、終身刑に終わる仕事を重大なリスクの行為は表す。

**致命的な失敗：**有力者が捕らわれてから一週間以内に、君は有力者の判決を否定するか、覆すか、取り消すか、それ以外で彼を運命から救わなければならない。そうしないことは、現在のすべての有力者の持つ君への信頼値を 4 減少させ、君の信頼値を増加させるための将来の試みの難易度は 5 増加する。死者から有力者を起こすような非常手段によって有力者を保持することができる（しかし彼の評判も破壊されるならば、彼の地位と有用性は疑わしい場合がある）。君がこれらの非常手段を使用したことが知られない限り、他の有力者への信頼のペナルティは残る。

## 折衝判定 Negotiation Checks

有力者を使うためには、君は、君を助けたいという有力者の意欲をまず決めなければならない。仕事のリスク値と有力者の信頼値を比べる。

仕事のリスク値が有力者の信頼値より高いならば、有力者は単に仕事を試みることを拒否する。君は彼の努力を金、宝石、魔法のアイテム、サービスの債務などで保証すると申し出ることによって有力者を唆す試みができる。一般的なルールとして、有力者の所持品の半分の価値で誘う申し出毎に、有力者の信頼値を一時的に上昇できる（Core Rulebook の 454 ページの表 14 - 9：NPC の所持品を参照せよ）。君は彼の信頼値を一度に 1 ポイントより多く上昇させることはできない。

信頼値をリスク値以上にした場合、君は有力者がその仕事を果たすかどうかを決定するために有力者に対して対抗〈交渉〉判定を行って折衝を試みなければならない。その有力者は自身の〈交渉〉判定に仕事のリスク値を

加える。君が判定に成功したら、有力者は君を助ける試みについて自発的で有能である（が、彼は自分のサービスに値を付けるかもしれない）。失敗は、有力者が助けたくないことを必ずしも意味するわけではない；有力者は援助できないか、その時助けることができないかもしれない。

一度有力者が助けることに同意するならば、GM は彼の成功の範囲を決定すべきである。その任務に最適な技能を使用する有力者に代わり、GM は技能判定を試みる（もしくはどの技能判定も適切でない場合能力値判定をする）。この判定のための難易度は以下の式を用いて計算される：

$$\text{難易度} = 10 + \text{仕事の CR} + \text{仕事のリスク値} + \text{その他 GM による修正値}$$

「その他 GM による修正値」は、例えば貴族の饗宴への高レベルな精査や、闇市の特定の商品の一時的な枯渇といった、GM が状況に適切であると感じる修正値を含む。

この判定の 5 以上の失敗は致命的な失敗の結果となる（仕事に関する致命的な失敗の結果についてはリスクの項を参照せよ）。

大部分の仕事は 1 日の作業を要し、その期間の終わりに試みられる有力者の成否を決定する判定がある。適切な時、有力者は、計画し、準備し、資源を集め、仕事を試みるための適切な機会を待つために時間を費やし、完了することに費やす時間を増やすことによって仕事の難易度を減少できるかもしれない。最高 4 日の追加の日まで、初めの費やす日数を超えるたびに 1、難易度から引く。

GM は、特定の仕事が長い期間かかり、実行するのに少なくとも 1 週間は必要とすることを決定するかもしれない（例えば、大規模な強盗をうまくやるか、数日間誰かを保護するようなことである）。適切な時、有力者は費やされる時間の量を増やすことによって長期の仕事の難易度を減少させるかもしれない。最高 4 週間の追加の週まで、初めの費やす週を超えるたびに 1、難易度から引く。この時間以上を必要とする仕事は、小さな仕事に分割し、日単位、週単位で処理する必要がある。

有力者がまだ完了しようとしている間に仕事によりリスクになるならば、君と有力者は新しいリスク値で対抗〈交渉〉判定を行う（たとえ、君が有力者と話す場にいなくても）。これは有力者が君に対する信頼と仕事のリスクを考えていることを表す。君がこの 2 回目の判定で成功するならば、有力者は仕事を続行する。失敗するならば、有力者は仕事を断念する。

有力者が仕事を失敗するか断念するたびに、欲求不満、君に関連する心配、その他さまざまな理由のために、君との仕事についての折衝を行うすべての以降の〈交渉〉判定に累積する +1 ボーナスを加える。君は有力者に再び試みよう説得しようとするができるが、しかし、有力者は通常もう一つの試みに 1d4 日間待たねばならず、もう一度その同じ仕事を試みよう折衝するための〈交渉〉判定に対して有力者に +4 のボーナスを与える。

## 有力者を得る・関係を深める・失う Gaining, Cultivating, and Losing Contacts

GM は君にキャンペーンを一人の有力者（通常 2 か 3 の信頼値を持つ）と共に始める事を認めるかもしれないが、さもなければ、君はキャンペーン全体を通してのロールプレイングによって有力者を得ていく。新しい有力者を得るためには、まず繰り返しの正の交流か 1 回の決定的な交流を通して NPC の信頼を確立する必要がある。

正の交流には、NPC の事業の定期的な支援、NPC への彼の努力における

何らかの形で追加補償の提供、彼の為になる行為の実行、あるいはその有力者が偉大な大国や名声の地位を得るのを助ける為の君個人の影響力の使用のようなものも含まれる。NPC 本人やその NPC に愛されている誰かの命を救うか、評判を破滅的な中傷から守るか、彼の資産や資金の損失を防ぐことを重大な交流は含んでいる。一旦 NPC とともに少なくとも 5 正の交流を得るならば、君はその人を有力者とみなすことができる。これは、君は彼に自分を助けるお願いができ、君は彼の君に対する信頼値を向上する試みができる事を意味する。

君が彼と時間を過ごすことで有力者との協力関係は進展する。君が有力者に正しく重大な交流があるたび（しかし君のキャラクター・レベルにつき 1 回）、有力者の信頼値を 1 上昇させるための〈交渉〉判定を試みる。交流が単に正であるということより深いならば、君はこの〈交渉〉判定に +5 のボーナスを得る。判定の難易度は有力者の君との信頼値に依存する。

NPCの信頼(値)	〈交渉〉のDC*
用心深い(1)	20
疑い深い(2)	15
頼もしい(3)	10
信頼できる(4)	15
親友(5)	20

\* 有力者に、仕事の失敗または断念することからくる君との折衝のためのこの〈交渉〉判定へのボーナスがある場合、そのボーナスをこのDCに加える。

GMの判断で、君が一月かそれより長く有力者の元を離れているならば、有力者の君との信頼値は彼が君を忘れることで減少するかもしれない。この場合、上記の難易度に対して〈交渉〉判定を試みる。成功は、有力者との信頼レベルは同じままであることを意味し、失敗は 1 減少することを意味する（最小値 1）。GMの判断で、例えば、幼馴染や老いた師匠などの特別な君との有力者はこの方法で信頼を失わないかもしれないし、一月に一回の代わりに一年に一回これらの判定をするかもしれない。

有力者との協力関係を終わらせることは案にも困難にもなり、有力者が誰であるか、彼と君がどんな協力関係であるか次第である。君が有力者との関係を終わらせるやり方は、他の有力者の信頼値に衝撃を与える。ある場合では、余りに長い時間有力者を避ける（そうすると彼の信頼値は 1 まで低下する）ことは、悪い感情なしで協力関係を終わらせるのに十分である。他の有力者用の信頼値に影響を与えない方法で君が有力者を失う為に行わなければならない事が何かの判断は GM に委ねられているが、GM は情状酌量が過ぎる側に誤るべきである——君が多くの有力者を得る努力をしているならば、君は有力者の一部との交流が止まったという理由によって、全ての有力者との信頼値を減少させるという罰を受けるべきではない。

## 有力者の種類 Types of Contacts

有力者は社会そのものと同じくらい多様であり、複雑である。単純な有力者は、基本的な情報、例えばどの道が盗賊が少ないか、どの戸戸が最もきれいな水であるか、などを提供する。より素晴らしい経験、力、影響力のある有力者はより先進的な援助を提供することができる。政治家の筆記者は情報を漏らすかもしれないし、重要な文書を書き換えるかもしれないし、高位の教会の当局は君に神聖な遺物を貸すかもしれない。その多様性によって、ある特定の種類の有力者と結び付くことは、そうでない者と結び付くよりも君にとって大きな危険となる。地元の粉屋や木こりとのお話は、強力なギルドマスターの姉妹や壮大な宰相の部屋への複数回の訪問より小さな注目しか集めない。同様に、病んでいるウィザードの友人が脅威と考えているところからの回復を見るために悪名高い暗殺者を求め、地元の噂のために狂ったウィザードを尋ねることは人気の吟遊詩人を求めるよりも君に不十分に反映する可能性が高くなり、犯罪者、のけ者、その他怪しげなキャラクターと付き合うことは、地元当局の目に罪あることとして巻き込まれる可能性がある。

以下の例の有力者はそのあとに最小限のリスク / minimum Risk (MR) をリスト化してある。折衝判定をするとき、仕事のリスク値が有力者の MR の高いほうを使う。例えば、有力者に闇市のアイテムを売買するよう頼むのは通常軽度のリスク（リスク値 2）であるが、暗殺者の有力者（MR3）に同じアイテムを得るよう頼むのは中リスクの仕事（リスク値 3）とり、これは単に暗殺者の性質と評判が一般の仕事でさえ危なっかしくするためである。

仕事を達成する為の技能判定の難易度は有力者の MR ではなく仕事のリスクを使用する。例えば、暗殺の達人が本質的に危険度の高い有力者であるという理由だけによって、自動的にその有力者にとって君のために闇市でアイテムを見つけるのが難しくなるということにはならない。

特定の有力者はリスト化されているより高い最小限のリスクを持つかもしれない；これらは一般的なカテゴリーの例である。

**研究者:** 研究者は彼女の専門知識の領域で、知識を提供することができる。彼女は様々な図書館や知識の中心部にアクセスする。研究者は公的な記録と文書に頼ることで主題を研究し適切な〈知識〉判定をすることで質問に答えようとする。

**職人:** PC は職人を、アイテムの適切な評価をする、公正な価格で商品を探し出す、見つけにくい普通のアイテムを見つけたり作ったりする、元氣な家畜を探し出す、あるいは壊れたアイテムを修理すると当てに出来る。

**暗殺者 (MR3):** 暗殺者は君の要望によって誰かを病気にし、毒を盛り、殺しさえするだろう。無償で宗教指導者のためにこれらのサービスを行う宗教的暗殺者はいるが、大部分の暗殺者は目標の性質に基づく料金を請求する。多くの土地で、暗殺者を雇うことに対する処罰は殺人を犯すことに対する処罰と同じである。

**犯罪者のボス (MR3):** この有力者はいくつかの種類の暴力団、例えば盗賊ギルド、犯罪者の家族、死霊術のカルトなどのリーダーである。成功した犯罪者のボスには、彼の膨大な富と組織が働く地域についての知識がある。犯罪者のボスは、めったに自分の資源を使う仕事を完了することに失敗しないが、通常このサービスに対するある種の支払いを要求する——概して有力者または彼の犯罪組織のためになる違法行為を君に要求する。

**盗品故買者 (MR2):** 盗品故買者は見つけにくいアイテム、魔法の小間物、盗品や違法な闇市の品（薬、毒、その他の種類の禁制品など）を売買することを専門とする。盗品故買者は時に低姿勢を保つが、多くの人々は彼らの職務は地元の盗品故買者と偶発的な接触をしても自分の人格に全く泥は塗られない程に有益だと理解している。

**金棒引き:** この有力者は、バーテンダー、酒場のオーナー、使用人、売春婦、あるいは定期的あらゆる種類の個人と種類に遭遇する手に職を持つ者である。社交的でおしゃべりである金棒引きは様々な常連客や物語についての情報を漏らす。デマ屋とは異なり、金棒引きはお金のために情報を能動的に発信しようとはしない、そして彼の知識は他人から直接何を聞いてきたかに基づく。金棒引きは役に立つ情報を提供するが、変わっていたり、隠れた何かではない。特定の貴族が気に入る人、商船が普段港に入港する曜日、野蛮な周辺の土地の野獣の報告などを金棒引きが知っているかもしれない者に含む。

**異教徒 (MR2):** 異教徒は寺院や危険なカルティストの物笑いの種であるかもしれない。異教徒はどの聖職者のメンバーが最も不正であるかについて分かっており、暗い秘密、お金、魔法の隠し場、嘘と陰謀の証拠や禁じられた文書にアクセスできるかもしれない。

**狂人 (MR2) :** この有力者は流離う災厄の予言者、孤独な隠者、薄汚れた独房に閉じ込められた人間の社会がほしくてたまらない気の狂った犯罪者かもしれない。狂人は暗く忘れられた秘密を知っていたり、手掛かりがいっぱいである一見とるに足らない出来事を語ることができたり、忘れてしまったものを見ることを思い出す。狂人が君を敬慕するかもしれない、君を援助する誠実な努力をするかもしれないが、凶器は事実と現実の彼女の判断と解釈を損なう。時には彼女の戯言は役にたつが、他の役役に立たなかったり有害であったりさえもする。

**誤魔化し屋 (MR2) :** 誤魔化し屋は雇い主のための変化をもたらすために、強力な商人、貴族、聖職者、政治家の耳にささやくエージェントの秘密のネットワークを実行する。彼の個人の動機に従い、彼のネットワークの性質、君の計画が他の雇い主に影響を及ぼすかどうかにかかわらず、彼のサービスは非常に高価である。

**商人 :** 商人はある種類の店を所有・運営する。有力者として、商人は他の顧客と最小の町のゴシップに関する情報のさわりを与えるかもしれない。彼女は商品またはサービスで君に割引を与えるかもしれないが、借金を表すかもしれない。

**観察者 :** このカテゴリーは都市の通りまたは田舎道を歩き回ることには時間を費やす浮浪者、乞食、屋台商人、占い師、酔っ払い、その他を含む。彼の周囲の中の観察者は、大部分の人が彼を無視して通るのが当たり前である。観察者は周りに起こるすべての証人となる。彼は君に特定の出来事が起こった時のこと、そしてそれが起こったとき誰が周りにいたかを話す。彼は都市の衛兵のパターンを知っており、彼らが最も密接に門を見て、群衆の中を隠れ、変な時間で的外れな人の見張りへ付き合うことができる。

**部外者 (MR2) :** 部外者のルーツは隣接した共同体の向こうにあり、その結果、彼女は地方住民に対する不信と偏見で苦しむ。彼女は外国人、原始種族の一員、または帝国主義者によって征服された土地の原住民かもしれない。外の世界、特に彼女が旅したり彼女の出生した土地に関する情報を部外者は提供する。彼女は新型の兵器や他の輸入品、例えばスパイスやワインの出所を知っている。あるいは、部外者が知っているかもしれない、君に彼女の身内の珍しい戦闘技術や秘密の手法、難解な呪文を教えることができるかもしれない。

**のけ者 (MR2) :** のけ者は、市議会、地元の宗教指導者、彼らの会衆、全共同体のような特定のグループからの軽蔑を受ける、公然と迫害はされないし捜索もされないが、のけ者にはほとんど権利も権限もない。のけ者が提供できるものは人から人へ異なる。その援助の基礎のためにもう一つの有力者の種類を使うが、のけ者は最小限のリスクを使う。

**軽犯罪者 (MR2) :** 軽犯罪者は小さい非暴力な犯罪、例えば強盗、密輸、資金洗浄などに手を出す。彼は都市を通る隠れた通路を知っているかもしれないし、どの当局が賄賂を受け取るかを知っているかもしれない。彼は君を犯罪の専門家または犯罪者のボスに紹介する気があることがあるかもしれない。

**政治家 (MR2) :** この人は共同体の現在の政治機構の範囲内で影響力のある位置を占拠している。彼女は、王室のアドバイザー、部族の評議会のメンバー、他の政治家の子弟であるかもしれない。有力者は政権とともにそれらの懸念と限界までのアクセスを維持し、彼らの決定に影響を与えようとする。この種類の有力者は、非常に追及され、彼女の行動は密接に、贈賄かそうでなければ彼女を操作することから（君のような）部外者を防ぐために見ている。社会的・政治的变化を開始する大きな可能性はあるが、彼女はいつでも詳細な調査にある。好意から倒れた政治家は、金棒引き、部外者、誤魔化し屋、裏切者になる可能性がある。

**犯罪の専門家 (MR3) :** この有力者は既知の犯罪組織、盗賊ギルド、ストリートギャングが所有している。軽犯罪者より、彼はより凶暴な犯罪、例えば放火、誘拐、暴行、強請などに立ち向かうかもしれない。犯罪の専門家は知っていたり、犯罪者のボスのために働くかもしれない。

**デマ屋 :** デマ屋は面白い時事の単語だけでなく社会的または政治的なふるまいだけでなくについてのさわりに注意を傾け続ける。彼女は半期密や個人の情報を売買して生計を立て、時事についてほとんど知られていない詳細情報をも提供するかもしれない。デマ屋は通常脅威より多くの有能さと面白さを彼女の共同体に提供し、彼女を殺すかもしれない秘密を守るのに慎重である。しかし自身や他人が危うくなっていることを気づかせるより危険である情報を時折繰り返す。

**破壊活動家 (MR3) :** 破壊活動家は放火をし、船を沈め、橋を弱め、危険な罠を仕掛けるにかかわらず、物と試算を破壊することの専門家である。職業的破壊活動家は、地方自治に対して盗賊ギルドやレジスタンスのために働く。

**密告者 (MR2) :** デマ屋とは異なり、プロの密告者は彼が真実であるのを知っている情報のみを扱う。彼の情報源の広い範囲に頼ってからのレポートの正確さを見ている。密告者は多くの敵を得る；このように彼は低姿勢を保つあらゆる努力をする。彼は接触するのが難しく、彼のサービスは通常高くつく。彼は貴族、聖職者のメンバー、政治家、犯罪者、その他重要な人々についての個人情報をもたらす。

**ゴロツキ (MR2) :** ゴロツキは他人に影響するために、暴力や脅威の力を使う。彼女は雇い主への負債を徴収する取り立て人かもしれないし、彼女自身の正義感から悪党を扱う自警団であるかもしれない。ゴロツキと都市の衛兵の違いは、ゴロツキは法律の制約の外で彼の仕事を果たす点のみである事が時折ある。ゴロツキは必ずしも悪者であるというわけではないが、他の人は彼女の行動を嘆かわしいと思うかもしれない。不快な仕事の遂行に加え、ゴロツキは自身の雇い主や自身が苛んだ者についての詳細を君に話すかもしれない。

**裏切者 (MR3) :** 裏切者は訴えられたり政府に背を向け、活動的にその敵を援助した件で有罪判決を受けた。この有力者は悪である必要はない；彼はイデオロギーや現在の統治者の動きを活動的に拒絶する——不道徳な君主の布告を拒絶するパラディンと貴族に魔法をかける魔女は両方とも地元の君主によると裏切者である。

**警邏 :** この有力者は、都市の衛兵の仕組みと現在の政治的なふるまいだけでなく、地元の犯罪や容疑者に関する情報の合理的な洞察に関する情報を提供する。彼女は気を配り、護衛を提供し、囚人と話すことができ、上官との会合を手配することができる。／／ PRDJ-Uca / キャンペーン・システム / 有力者

## 探査行 Exploration

探査は冒険の典型である。探検家は運と栄光を追い求めて、未知の荒野へ踏み出し、いつ襲いかかるかも知れない未知の危険の世界に立ち向かう。文明の保護を超えて、死が盗賊の攻撃に手により齎され、野生の獣や気まぐれで薄情な環境と遭遇する。勇敢な人々に、探査は独自の種類の報酬を提供する：歩んだ長い道のりを振り返り、苦勞して突破した多くの障害を語り、道中でした発見を君のものとして印す、能力を。あらゆる山の頂に登り、作り出されるコースの長さは旅行者の勝利である——彼女が征服している世界を見るチャンスである。

GM である君がキャンペーンで野外の広い地域を探査することを含むことができる方法に対するルールを以下の項で提示する。資源の創作や王国未開拓地の国境線の歩哨、あるいは交易路の開通といった探査が主題のキャンペーンを運営するか、キャラクターに資源の要素を加える為に君はこれらのルールを使うことができる。

## 箱庭の探査 Sandbox Exploration

これらの探査のルールは箱庭型ゲームにおいてよく機能する。基本的に箱庭型のキャンペーンは地図の上に、PC が解決すべき任務を引き受ける異なる数多くの場所と、任務を実行すべき場所を提供する。(各任務は提供された同じ場所で行われるかもしれないし行われなくてもいい。) 任務は凶悪なモンスターを森から片付けるのと同じくらい簡単だったり、未熟な王国がその僻地で資源を得るのを援助するのと同じくらい難しかったりする。

箱庭型ゲーム用の任務の設計において、パーティに行為を選ばせ、強制しないこと。任務は彼らに着手するかの選択肢を残すことで、PC が彷徨う英雄であることを可能とする——ものを正しく設定している土地を旅する彼ら自身の運命の熟練者である。

この種の非線形な遊びは、PC が世界に出ていき、新しい任務を探し、彼らの報酬を勝ち取らせる。商品を配達する、旅行者の護衛などのキャラクターの仕事を提供することによって世界に新しい部位を導入するためにこれらの任務を使うことができる。

## 移動行程 Movement

マップの各々ヘックスは角から角までが 12 マイルであり、ちょうど 95 平方マイルの領域を表す。探査している間ヘックスはパーティの移動行程を追うのに用いられ、異なる種類の地形の範囲を定義するのに役立つ。これらのルールで提示された探査の速度は Core Rulebook にある移動速度とは異なり、キャラクターよりも完全に各領域を探査するのに時間がかかっているとされている時から彼らは入り、単にその中を歩くより長くかかる。

ヘックス 1 つを移動するか、完全にそのヘックスを探査するのにはどれくらい時間が PC には必要かを決定するために、グループの基本移動速度(グループのメンバーで一番遅い人とする)を決定し、所要の旅行時間(1ヘックス)表か探査時間(1ヘックス)表と見比べる。これらの時は、指定された地形のタイプと通常のヘックスの移動工程と探査を意味する；ずっと旅行するか、完全にヘックスを探査するのに必要な時間を、この項の後半に提示されるルールで参照する。

典型的な野外のヘックスは道のない土地である(表：地形と野外移動を参照せよ)。人型生物が作った道や踏み分け道は通過しないが、ゲームの動物が作った踏み分け道は通過するかもしれない。ヘックスが複数の地形タイプを含むならば、旅行時間の目的で最も一般的な地形であるとみなす。

### 旅行時間 (1ヘックス)

パーティの移動速度	平地	その他の地形すべて
15 フィート	11 時間	16 時間
20 フィート	8 時間	12 時間
30 フィート	5 時間	8 時間

40 フィート	4 時間	6 時間
50 フィート	3 時間	5 時間

### 探索時間 (1ヘックス)

パーティの移動速度	平地または丘陵	砂漠、森林、または湿地	山岳
15 フィート	3 日	4 日	5 日
20 フィート	2 日	3 日	4 日
30 フィート	1 日	2 日	3 日
40 フィート	1 日	1 日	2 日
50 フィート	1 日	1 日	1 日

## 旅の記録 Tracking Travel

彼らが旅行をし、野外を眺め、PC の進展を追う最も簡単な方法は、ヘックス上でそうすることである。PC がヘックスを探査したなら、プレイヤーはヘックスに小さな「X」を置くことで、進展の印を付けるべきである。どのヘックスが完全に調査されたかを記録することが、探査報酬を決定する上で重要である。

## 探査報酬 Exploration Rewards

ヘックスが完全に探査されると、パーティはその奮闘のために 100XP を貰う。いくつかの修正値はこの量を増やすことができる。難しい地形や障害地域を含むヘックスを完全に探査した後パーティは追加の 25XP を得る。いくつかのヘックスは、特に高レベルのキャンペーンでより危険であり、ヘックスにつきパーティにより多くの XP を与える(あるいは特に敵対的な領域では最大 500XP を) ことを君は決めるかもしれない。

## 物事を面白くする Keep Things Interesting

ヘックスを探査している間プレイヤーが何をみつけるか尋ねるとき、答えは決して「何も無い」であってはならない。もっとも単純な小麦畑でさえ、わずかな詳細を提供する——説得力のある物は世界を肉付けるのに役立つ。長い間忘れ去れた村や失われた神を称えるために建てられた列石は、その地域の歴史についての手掛かりとすることができる。Things Found on the Roadside (GameMastery Guide 224) (訳注：PRD 未記載?) と表 7 - 58 : Scenic Spots (GameMastery Guide 225) (訳注：PRD 未記載?) は詳細をいうために使用できる興味深い特徴の多くの例を並べている。珍しい村以外では、探査する PC が再供給する機会は極めて少ない。食べ物を得て、雨風を防ぐ遮蔽を見つけることは重要であり、消耗品を失うことはパーティにたいして壊滅的な影響を及ぼすため、彼らはもう一日生き残るだけの為に十分な食料と水を得ようと狩って採集しなければならない。探査での遭遇はこのような複雑なものによって回され、そこで得られた食料は勝利である。

冒険とは厳しい生存よりも栄光の側面が強いと思込させるため、現実的な探査の問題(新鮮な食料と水を手に入れる)と楽しく刺激的なモンスターとの遭遇のバランスを保つのは最高である。君が探査を危険で価値のあるようにするためのものにするならば、プレイヤーは大きな未知に向かって進み出し続けたがるだろう。

## 迷子 Getting Lost

野外を通っている間、彼らは向かっている場所がわからなくなる冒険者となる可能性がある。地形や天気により視認性が低くなることにも結び付くような、障害物がない経路の不足は、探検家に誤った方向を辿らせる原因である。キャラクターが湿地や森林や何らかの修正の効果で視認性が減少しているときはいつでも、道に迷う可能性がある。

GM がランダムに迷子となったパーティが次に移動するヘックスを決定し、パーティにこの間違いを伝えないこと以外は道に迷う影響は通常のルールと同じである。一旦、PC が元々の位置に戻ってくるならば、GM は地図上に本当の位置を明かす。



## ランダム・エンカウント Random Encounters

災害はどこでも起こり得る。荒々しい地域は多種多様なモンスターの住みかとなる。その地域に住むモンスターや自然の障害地域の形をとるかわからず、君はランダムな遭遇を含む更なる危険を探索のセッションに持ち込むことができる。

一日に一回下記の表をロールする（もしくはPCが一日で複数のヘックスに入った場合1ヘックスに1回である）。障害地域では、158ページの障害地域の項を参照せよ。モンスターと遭遇の場合、ほとんどの場合はPCは地形にふさわしいクリーチャーと対決するが、近くでの飢饉、旱魃、戦争や伝染病は通常の領域から、奇妙な環境へモンスターを押し付けるかもしれない。

d%	結果
01 ~ 50	遭遇なし
51 ~ 60	障害地域
61 ~ 100	モンスター

## 遭遇の計画 Planned Encounters

ヘックス用に計画した特定の遭遇は特に複雑にする必要はない。いくらかの必要な必需品をPCに売ることができる探検家との素早い会合や大きな脅威をほのめかすモンスターの隠れ家の発見と同じくらい簡素なものであって良い。準備すべき予定する遭遇の数を決定する時の良いルールは、パーティ内の各キャラクターにつき少なくとも1つ持つことである。そうすれば、君は地図上のヘックス毎に居住させることなくキャラクターそれぞれにスポットライトを当てられるように遭遇を仕立てられる。

そうした遭遇を作成した後、地図上のヘックスを選び、その遭遇はそこで起こると覚えておくこと。パーティが予定されている遭遇のあるヘックスに近づくと、適切な詳細を前もって示す。例えば、君がパーティに二つの軍の間の戦いを発見してもらう予定であるならば、近くのヘックスでは軍が通過した兆候を含むべきである——古い料理の痕、ごみの山、途中で病気に罹った兵士の墓さえ、間近に迫った遭遇として君のプレイヤーに手掛かりを与える。

遭遇の場所が直ちに明らかになる特徴物であったり、少し目を凝らすか偵察すれば目視できる特徴物であることは皆無である。ヘックスに入るPCは自動的に特徴物を発見する。隣接したヘックスにいるPCが特徴物のあるヘックスを観察することに1時間を費やし、DC10の〈生存〉判定に成功するならば、その特徴物を発見する。PCが特徴物を発見するとき、その特徴物のあるヘックスにその特徴物を印すこと。

PCがただ単にその中を移動するのではなくそのヘックスを探索するのだと決めない限り、多くの遭遇の敷地は発見されないままである。ヘックスを探索することでPCは自動的に敷地を発見する。いくつかの敷地は隠されており、彼らが探索し適切な技能判定をさせることをPCに要求する。技能とそのDCは敷地の性質に依存する。

## ヘックスの地形のタイプ Hex Terrain Types

簡便化のためヘックスはその主要な地形によって分類される：砂漠、森林、丘陵、湿地、山岳、平地、居住地、水場。地形はそのヘックスの範囲内で均一である必要はない——森林のヘックスと平地のヘックスの間の境界は木が段階的に生えているかもしれないし、鬱蒼とした森林の端っこかもしれない。ヘックスはそこを通る川、大きな岩が露出していたり、火による不毛の地、などがあるかもしれない。ヘックスはより簡単な旅行と遭遇を、キャンペーン・マップを単純なボードゲームになり下げない方法で、作る抽象的な概念である。

各々の以下の地形のタイプに入ることは、地形の説明と、地形のタイプが関係しているかもしれないいかなるルールの効果を含む。これに加え、各々地形のタイプへ入ることは、その地形タイプの特定のヘックスで見つかる

かもしれない、地形要素の例を含む。地形要素は通過するのがより難しいヘックス、ヘックスの特異な特徴、狩猟場としてこのヘックスを使用する捕食者や人々との遭遇、ヘックスを調査している冒険家を援助することができる資源、ヘックスのどこかに隠される秘密の場所などへの障害や妨害である。

「標準的な」ヘックス（つまり、地形要素が一つもない）は忘れられなくさせる何かがあるべきである。そのヘックスを調査するPCは少なくともそこで一日を過ごし、一日が問題なく過ぎるならば、探索のキャンペーンはつまらないものである（154ページの物事を面白くするを参照せよ）。

## 砂漠 Desert

砂漠はごくわずかな雨量しかない地形である。暖かくも、温暖でも、寒くもある。

この項は大部分は暖かく温暖な砂漠に関連させている。冷えた環境では、砂漠は通常ツンドラであり、現在の季節に従い、別の地形分類になる。ほぼ一年中ツンドラは永久凍土に覆われ、固く安定した地形である（平地とみなす）。暖かい季節では永久凍土は解け、沼地へと変える（湿地とみなす）。

**困難**：困難な砂漠は危険な場所であり、砂丘、穴、粗石、砂嵐、多数の峡谷でいっぱいである。珍しく雨季の降雨によって鉄砲水が起こるかもしれない、広がったり、行く手にいるいかなるクリーチャーをも溺れさせる。道に迷うことを避けるか、このヘックスで迷わないようにするための〈生存〉判定にも+1のボーナスを得る。野外で暮らすための〈生存〉判定は5増加する（訳注：恐らくDCが）。

鉄砲水は、岩の下に埋められて窒息する代わりに埋もれたクリーチャーは呼吸を止めない限り溺死を開始しなければならないのを除き、雪崩とみならず。

**特徴**：砂漠のヘックスの特徴は、砂の下に埋もれた都市や墓、地上絵、変わったメサ、堂々たる峡谷、タールの穴、オアシスなどである。高い建築物——メサや廃墟とした塔など——は進行方向の目印として、あるいは周辺の地域のよりよい眺めを得る観察地点に用いられることがある。ほかの特徴として隠された財宝、牧草、天界との接続を指すかもしれない。

**狩猟場**：そのヘックスは飛ぶ種類の捕食者（一般に竜やスフィンクス）、長距離移動で負傷した獲物を追跡することができる有毒なモンスターや、穴掘りやそれに類似した戦術を使って待ち伏せ攻撃を行う地下のクリーチャーのための住みかであるかもしれない。砂漠は、砂漠の環境にあってはいるタイプの遊牧民の侵略者、ジンニー、エレメンタルの住みかであるかもしれない。これらの砂漠の中のランダム・エンカウントの確率は10%増加する。

**資源**：このヘックスは、価値のある鉱物、水（オアシスのような）、珍しいが役に立つ植物（葉や異国の飲み物に使われているサボテンなど）があるかもしれない。

**秘密**：秘密の砂漠のヘックスには、変動する砂丘、強烈な風、有毒な地形、基本的なポータル、またはその秘密を隠す変な特徴があるかもしれない。砂漠に半分埋もれた残骸は、失われた財宝を未だ含んでいるか、既に略奪されているかもしれない。いずれの場合も、嵐やモンスターのための隠れ家としての避難場所として残骸が使用されているかもしれない。これらの廃墟に避難するPCは嵐と類似した影響では苦しまないが、ランダム・エンカウントの確率は25%増加する。

## 森林 Forest

通常の森林のヘックスは一般の森林である：低地のまばらな一畑、厚く覆われたタイガの松、青々とした熱帯のジャングル、古代の果樹が一面の生い茂る野外。

**困難**：困難な森林は危ない場所で、警告なく落ちる木、犠牲者へと突進する捻れた scythe tree（訳注：Pathfinder Adventure Path #32: Rivers Run Red 収録）、道を外させ誘導する鬼火などでいっぱいである。困難な森林を旅行することに費やされる1時間につき、倒木の障害地域の確率が5%ある。迷わないようにするための〈生存〉判定のDCは5増加する。

**特徴:** 森林のヘックスの特徴は、巨大な老木の集合体であるかもしれないし、その地域に特有である木の種類の集合体であるかもしれない。老齢林においては梢が多く光が入り込むのを制限しているため、下生えにはコケやシダのような低地のタフな植物が多い傾向がある。

**狩猟場:** この種の森林のヘックスは地元の人々によって畏敬の念を持って扱われ、狩猟場は恐ろしい木の上に住むクリーチャーでいっぱいである。これらの森林の中でのランダム・エンカウントの確率は10%増加する。

**資源:** このヘックスは価値ある材木、菓草、狩猟肉の源を含む。野外で暮らす為の〈生存〉判定に+5のボーナスを得る。

**秘密:** 秘密の森林のヘックスは、完全に探検することに時間をかけさせる濃い霧や深い影を持つ。探査時間は50%増加する。

## 丘陵 Hill

丘陵は山岳より低く、急ではない。丘陵は山岳と平野の間の移行する地形である。

**困難:** 短い崖とギザギザの石がいっぱいであり、困難な丘陵のヘックスは危険な滝を避けることに余計な注意を要求する。旅行時間と探査時間において、パーティの移動速度は一段階遅いものとして扱う。

**特徴:** ヘックスは有名な歴史的な戦いの土地や昔死んだ族長を埋葬している山であるかもしれない。それは周辺の地域に見晴らしのいい眺めを提供し、中間地点として有効である。道に迷うことを避けるか、このヘックスで迷わないようにするための〈生存〉判定に+1のボーナスを得る。

**狩猟場:** このヘックスは視界から捕食者を目立たなくさせる谷と溝が横切っている。ランダム・エンカウントの確率は25%増加する。

**資源:** ヘックスは上質の石、石炭、貴金属や宝石のような資源を含む。

**秘密:** 隠されている洞穴は保護と隠れ家をモンスターに提供する。これらの洞穴の位置把握はDC10の〈知覚〉か〈生存〉判定に成功することを必要とする。これらの廃墟に避難するPCは嵐と類似した影響では苦しまないが、ランダム・エンカウントの確率は10%増加する。

## 湿地 Marsh

沼地、沼、湿地は通過する地面に挑戦を仕掛けている。沼のヘックスでは道に迷うことを避けるための〈生存〉判定のDCは1増加する。

**困難:** 困難な湿地のヘックスは危険な場所で、流砂で満たされ、有毒な植物と危険な水である。この野外で暮らす為の〈生存〉判定のDCは5増加する。旅行時間と探査時間において、パーティの移動速度は一段階遅いものとして扱う。

**特徴:** ヘックスは、ハグのような湿地のクリーチャーの巣、沈んだ廃墟、大きな水歩道、浅い湖であるかもしれない。

**狩猟場:** このヘックスでの攻撃は、地表からと水中から等しく来る可能性がある。ランダム・エンカウントの確率は25%増加する。

**資源:** 湿地の資源は薬用植物とハーブである。

**秘密:** 不運な探検家は湿地で死に彼らの装備をすべて残した。DC25の〈生存〉判定に成功することで、PCはキャラクター・レベル毎に10gpの価値のある装備を救い出すことができる。

## 山岳 Mountain

山岳は旅行者の移動工程を大いに妨げる風景全体の長い障壁を形成する。

**困難:** 困難な山岳のヘックスは全ての〈登攀〉判定のDCを2増加させる。旅行時間と探査時間において、パーティの移動速度は一段階遅いものとして扱う。

**特徴:** 山岳は周辺で最も高いか、変わった形を持ち、おそらく顔やクリーチャーに似ている。あるいは、丘陵のヘックス地形タイプの特徴の項目を使う。

**狩猟場:** 盗賊とモンスターはこれらのヘックスに精通しており、疲れている旅行者に襲い掛かる。ランダム・エンカウントの確率は10%増加する。

**資源:** ヘックスは上質の石、石炭、貴金属や宝石のような資源を含む。

**秘密:** 山岳に掘られた隠されている道は、より速やかな経路を提供する。PCがその経路を見つけるためのDC20の〈知覚〉判定に成功すると、山岳のヘックスのための標準の旅行時間を無視することができる。

## 平地 Plain

平地は、高い草、永久凍土のツンドラ、平らな不毛な地の土地である。

**困難:** 危険な平野は不注意な人の脚部をくじき、折るような小さい穴穴がある傾向がある。旅行時間と探査時間において、パーティの移動速度は一段階遅いものとして扱う。

**特徴:** 平野は塹壕や溝の残りがあつた古い戦場の土地かもしれない。

**狩猟場:** 待ち伏せる捕食者はこれらの平地のヘックスにたくさんいて、高い草の遮蔽を使用して驚く獲物の側部に回りたたく。ツンドラと不毛の地の地形では、巣穴や隠れるための浅い穴を掘るような能力を使い捕食者が待ち伏せる。ランダム・エンカウントの確率は25%増加する。

**資源:** ヘックスには食用の植物（小麦やサボテンなど）や役に立つ植物（亜麻や綿花など）がある。

**秘密:** 盗品がヘックスに埋められ、場違いな川の岩のような、無害なサインのような特徴がある。DC25の〈知覚〉判定に成功することで、PCは目印を認識し、キャラクター・レベル毎に10gpの価値のある宝や非魔法の装備を救い出すことができる。

## 居住地 Settlement

通常の居住地のヘックスは小さな村や軍の野営地である。居住地は通常、それらが作られた地面にある別の地形タイプとして現れる。頻繁に使われるコースや簡素な道でさえ、そのヘックスのための地形タイプに従い25%~50%ほどヘックスによって旅行時間を減少させる。

**困難:** 困難な居住地のヘックスは、捨てられた町の残骸や、飢饉、伝染病そのほかの破壊的出来事の犠牲者でいっぱいである。老朽化した建物は今にも倒壊する可能性がある（落盤が崩落のように扱う；）。

**特徴:** 居住地のヘックスには広く知られた評判を持つあるいは歴史的に重要な共同体がある。

**狩猟場:** この居住地は無法地帯で、頻繁に山賊や海賊に襲撃されたり、市民の不安に悩まされている。ランダム・エンカウントの確率は25%増加する。

**資源:** 居住地は重要な交差点や河川を横断する交易所、商人のキャンプ、または小さな岩であり、多くの種類の商品（特に近くのヘックスへの貿易品や自然の資源など）がこの領域を通り抜ける。

**秘密:** 秘密のヘックスは、盗賊の砦、海賊の町、モンスターが住む村、通常の文明を避けようとしている者の秘密の自宅である。そのヘックスは主に隣接しているヘックスのタイプに似ており、居住地へのアクセスは通常隠されている。

## 水場 Water

川にせよ、湖にせよ、海にせよ、このタイプのヘックスは主に水場である。PCが水泳速度やボードがない場合、通れないというよりはむしろ、湖と海の周りをPCが移動する障害とみなすのが最高である。水場の岸のヘックスを隣接した地形タイプとみなすこと。

**困難:** 急流、強い流れ、あるいは水中の渦は、水場を渡るのがより挑戦的であることを意味する。これらの水場を渡る〈水泳〉のDCは5増加する。

**特徴:** ヘックスは大きい有名な川のコースの一部であり、横断を容易にする丈夫な橋がある。

**狩猟場:** ヘックスは水棲のクリーチャーや飲みに来る獲物を討つのを待っている日和見のハンターの家かもしれない。PCが水場で大部分の時間を過ごすならば、ランダム・エンカウントの確率は10%か25%増加する。

**資源:** 魚、甲殻類、真珠がヘックスでは豊富である。いくつかの状況では、この資源の利益は近くのヘックスで利用できるものが汚染された水や海水のところよりはむしろ淡水の方が入手可能である。

**秘密**：ヘックスはオアシス、水の元素界への繋がり、魔法的な力の泉を含むかもしれない。

## ランダムなマップ生成 Random Map Generation

誰にでもゲーム内で使用する詳細な地図を作る時間があるというわけではない。遊びの間、ランダムにまったく新しい地図を作成するために君と君のプレイヤーは以下のルールを使うこともできる。これは、君のプレイヤーたちによる周囲の未踏の世界を発見を増強する。以下で提示しているオプションは故意に温暖な地形の一般的なタイプにしている；君自身のゲームのためにこれらを調整すること。極寒の荒地では、平地のヘックスは氷の地面の広がりを表したり、乾燥した気候の中でアルカリフラットを表したりする。探査の独特なキャンペーンを作るための踏み切り板としてこれらの例を使う。

新しい地図を生成するために、出発点として君の地図の空白のヘックスを選ぶことから始める。そしてその出発点の地形の種類を決める(森林のヘックスの中の居住地のように)。その点から先へは探査の手綱は君のプレイヤーの手にある。彼らにどの方向へ旅をするのかを決めさせ、各々のプレイヤーに2回1d20をロールさせて下記の表を用いてそのヘックスのための地形タイプと地形要素を決定することで、次のヘックスを生成するターンを持たせる。

d20	地形タイプ
1 ~ 3	森林
4 ~ 6	丘陵
7 ~ 8	湿地
9 ~ 10	山岳
11 ~ 13	平地
14	居住地
15 ~ 16	水場
17 ~ 20	前回の地形タイプ

d20	地形要素
1 ~ 3	困難
4 ~ 6	特徴
7 ~ 10	狩猟場
11 ~ 12	資源
13 ~ 14	秘密
15 ~ 20	標準

## 障害地域 Hazards

障害地域は、ヘックスの地形タイプに関連する危険な障害や出来事である。これらは天災、厳しい天候、探査時に起こる不運を表し、世界を探索するPCの旅行を活気づけるものを含んでいる。これらの危険に加えて、君は現在の地形にふさわしい環境の危険を使って良い（-433）。障害の影響が解決された後、ヘックスはその地形の標準的な例とみなす。

### 悪天候（どこでも）Bad Weather

悪天候は少量の降水から重大な嵐に至るまでを表現する。天候は落雷の被害を含み、洪水を引き起こし、地滑りやそのほかの自然災害を引き起こすかもしれない。

### 荒廃（どこでも）Blight

水不足、疫病、敵対的な魔法かどうかにかかわらずヘックスの植物と野生動物は苦しんでいる。荒廃はヘックスとすべての隣接した未踏のヘックスに影響を及ぼし1d4 + 2週間続く。荒廃の間、この野外で暮らすための〈生存〉判定のDCは5増加する。

### 有毒ガス（砂漠、湿地）Deadly Gas

湿地では、可燃性のガスの塊が、驚くべき力で激しく噴火し、泥や岩、破片を四方八方に飛び散らせる前に、地表面の下で積み重なることになる。砂漠では自然の穴、古い鉱山、魔法の災害からの有毒ガスが空気に漏れ、近くのクリーチャーに中毒や変異を起こさせる可能性がある。

湿地ではPCは臭いや噴火の前の膨張に注意するためにDC15の〈知覚〉判定を試みることができる。噴火は半径20フィートに2d6ポイントの殴打ダメージを、エリアに火が含まれれば4d6ポイントの【火】ダメージとして扱う。

砂漠では煙霧に注意し、危害が来る前に行く手から逃れるためにPCはDC15の〈知覚〉判定を試みることができる。さもなければ、彼らはDC15の頑健セーブに成功しない限り1d4ポイントの【耐久力】ダメージと10分間の吐き気がする状態を受ける。

### 塵旋風（砂漠、丘陵、平地）Dust Devil

塵旋風は嵐と関係していない旋風であり、特に表土とはほとんど関係していない。塵旋風は砂塵嵐、砂嵐、竜巻のように扱う。

### 野火（丘陵、平地）Grass Fire

野火は稲妻や不注意なキャンプ・ファイアーによってしばしば起こされる。通常の距離の2倍にまき散らされること以外は野火は山火事と類似しており、その地域にいるPCは10ラウンドにつき1回のみ熱ダメージに対するセーブをする。

### 火山性微動（丘陵、山岳）Volcanic Tremor

活火山は珍しいかもしれないが、休火山でさえ震動をもたらすことができる。震動は1d4ラウンドから2d6分間続き、〈登攀〉判定のDCを2増加させる。震動は雪崩を起こすかもしれない、洞穴や崖を崩壊させるかもしれない（アースクウェイクの呪文と類似している）。

## 荣誉 Honor

生と死を超えて、善と悪を超えて、荣誉はそこにある。それは永遠の住居であり、誰も奪うことはできないが、一回の早まった行為で破壊されるだろう。これは社会の中でのその人の位置の尺度であり、万人に知られており、多くによって求められる。サムライの文化のなかや北国の極寒の海賊の浪費、ビザンチン王国の目のくらむような法廷の陰謀をたくらむかどうかにかかわらず、荣誉は抛り所と安定した基盤を提供する。君が荣誉を欠くならば、不実で信頼できなく、不誠実で、不当であるとほかの人は君を見る。荣誉は評判と地位、伝説に影響するが、それらすべてを超越する。誉れある者は文化によって変化する。いくつかの文化では、皇帝から最も格下の百姓に至るまで誰でも荣誉を追い求めることができ、荣誉に従って送る人生は最も高い達成感である。もう一つの土地では、荣誉とは気高さの為だけのゲームであり、地位を超えた戦いを測る手段である。荣誉はその大部分が戦闘員の間で理解されているより原始的な暗黙の了解であり、純粋な戦士の行動規範かもしれない。

いくつかの土地で、毒の使用はその人の荣誉を即座に失墜させる。ほかでは、その巧妙で効果的な使用法は戦争を避け、純真な流血を避けたい本当に文化的な人物の現れかもしれない。最後の兵士が倒れるまで戦う将軍は、いくつかの領域で尊敬すべきとみなされる；ほかでは、降伏するのが将軍であり、兵士の命を犠牲にするのが無駄であると認める。犯罪者の荣誉の行動規範は聖職者のものと異なり、ウィザードの学派はソーサラーの秘密結社とは異なる荣誉の行動規範を有するかもしれない。

どのような形式をとっていても、荣誉とは個人よりも大きな行動規範の認識であり、その行動規範に尽くそうという願いを包含する意欲である。荣誉は自己犠牲を必要とする。荣誉は最適な行動方針でも最も実地的なものでもないことがある。コストと共に来るが、それが自身の報酬である。君の荣誉はいつでも保護され、支持されていなければならない；他者がそれに泥を塗ることを許すのは、自身が恥ずべき行為を実行するほどに見逃さない侮辱である。不名誉な人は君の誉れ高き行動規範を逆用して君に立ち向かうとするかもしれないが、しかし荣誉は愚かさと同義ではない。

この項では、騎士道の行動規範、犯罪者の行動規範、サムライの行動規範を含む様々な行動規範を例として荣誉を表現するためのシステムを提示する。

## 荣誉ポイント Honor Points

荣誉は0から100までの目盛りのポイントで表される。0ポイントは完全に信頼できなく、瞬間的な利益のために何でも誰でも犠牲として見られる人を表す。100ポイントの人は、評判に汚名なく伝説的な才能の人を表す。荣誉は忠誠心、信頼性、公平性でなく、属性や名声の測定値ですらない——ある者は0荣誉ポイントを持つ心の優しいが突飛な将軍かもしれないし、100荣誉ポイントを持つ容赦ないが頑強なモンクであるかもしれない。

**NPCの基本荣誉ポイント**：NPCの基本荣誉ポイントはCR×5に等しい。GMは荣誉の得失の項では、GMはこの値を修正する。彼の社会的な非難から外れるNPCはこの基本値とは異なる荣誉ポイントを有していてもよい。ほとんどのNPCの荣誉ポイントは変化しないが、GMはPCのストーリーやアドベンチャー・フックとして特定のNPCに幸運や不名誉を選択するかもしれない。

**PCの基本荣誉ポイント**：君は【魅力】+君のキャラクター・レベルに等しい荣誉ポイントから開始する。例えば、【魅力】13を持つ1レベルのPCは15の荣誉ポイントを持って開始する。君の経験レベルや【魅力】の永久的な変更はそれに応じて君の荣誉ポイントも調整する。君はプレイ中に荣誉ポイントを得失することもできる。

## 荣誉の得失 Gaining and Losing Honor

君はイベントを通じて荣誉ポイントを得失する。いくつかのイベントはパーティのPC全員に影響があり（村を攻撃しているデーモンを破壊するような）、他のものは君にのみ影響がある（尊敬できないようなライバル

に対して決闘で負けるなど）。大部分のこれらのイベントは何が起こったのかの話を広める承認を必要とする；誰も外からイベントを見ておらず、パーティ内の誰もそれについて話さないのなら、君の荣誉に影響はない。ニュースが伝わるのに必要な時間を反映し、1d6日かそれ以上の遅れが荣誉が変更されるのに適切であるとGMは決定するかもしれない。

一つのイベントは複数の理由で君の荣誉ポイントをもたらすことができる。例えば、君が騎士道の行動規範を使用しているパラディンで、君のパーティ平均レベルが8の場合、CR11のヘズロウ・デーモンに対処することはパーティ全員に一般イベントの「歯ごたえのある遭遇をパーティは克服した」ため1荣誉ポイントをもたらす。騎士道のイベントの「対抗する属性の歯ごたえのあるモンスターを打ち破った」ため2荣誉ポイントをもたらし、

様々な行動規範の荣誉ポイントの調整表は君に荣誉ポイントを与えるか失わせるイベントの例を提供する。荣誉ポイントの値はガイドラインである；GMが状況とキャンペーンにふさわしく調節しなければならない。

## 荣誉を費やす Spending Honor

大切な人への贈り物、貸与、紹介などで、自分自身に一時的な有利をつけるために、君はゲーム・セッション毎に1回荣誉ポイントを費やすことができる。支出それぞれはGMによって決められる量だけ君の荣誉を減らす。君が現在持っているよりも多くの荣誉ポイントをコストとした有利のために荣誉ポイントを費やすとすると、君は荣誉ポイントが0に減少し、その有利は得られない——高みに手を伸ばし過ぎることで君は荣誉を失い、何も得ない。荣誉ポイントの支出の例として以下のようなものが挙げられる。

**助力**：君は、味方のNPCに厚意を求める。例は、私的な資源へのアクセス（ウィザードの図書館など）や、敵の領土を通る妨害されない道（官職に君が通過するための手紙を書かせるなど）や、重要人物との謁見（大司祭や都知事など）を含む。コスト：1d6から5d6の荣誉ポイントで、助力の困難と君に対するNPCの態度に依存する。GMが有力者のルールを使っているならば、特有のコストは仕事の危険レベルにつき1d6荣誉ポイントである。

**贈り物と貸与**：君はNPCの味方に価値のある何かを貰うか貸してもらえよう頼む。贈り物や貸与は、富や単一のアイテムの形式でなければならない。GMは、NPCが特に珍しいか高価なアイテムを渡すことを拒否すると決定するかもしれない。そのアイテムはそのNPCが実際に与えられるものでなければならない——君は鎧一式を農民に、あるいは皇帝の個人的な剣をローニンに求めることはできない。贈り物は恒久的であるが、貸与はそれを得たゲーム・セッションの間のみ持つ。コスト：2,000gpの価値のある贈り物につき1d6荣誉ポイント。贈り物の代わりに貸与を要求するならば、荣誉ポイントのコストは半分になるが、セッションの終わりにアイテムを返却しなければ、アイテムを返却するまで各セッションの始まりにこの荣誉ポイントのコストを払わなければならない。これは、そのセッションを荣誉ポイントを費やすための機会の一つとして数える；君がアイテムを返却するまで君はほかのものに荣誉を費やすことはできない。

**技能ボーナス**：〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉のいずれかを選択する。君はゲームのセッションの残りの間、その技能の判定に+5の状況ボーナスを得る。コスト：1d6荣誉ポイント。

## 荣誉を失う悪影響 Consequences of Losing Honor

荣誉が0に到達すると、君の羞恥心を表すような、意志セービング・スローと【魅力】に基づく判定に-2のペナルティを被る。君が荣誉に結び付いた機関の一員ならば、君の荣誉の欠如は機関の名を汚すものかもしれない、指導者は君を罰するかもしれない。

君はいつでも荣誉の行動規範を捨てて良い。全ての荣誉ポイントと荣誉からの利益を失うが、0荣誉ポイントのためのペナルティは受けない（行動規範を持っていないことは行動規範を誇示していることと同じではない）。

その行動規範を信じているキャラクターはしなければならないことを超えて君と話したり対処することを拒否する。君のNPCの仲間は君を避ける。君の尊敬すべき機関は君を敵だと認識する。君の前の行動規範と関係がない人々でさえ君を避けるかもしれない、尊敬すべき期間からの懲罰を恐れる。

## 一般栄誉イベント General Honor Events

これらのイベントは、下記の個々の行動規範を含む大部分の栄誉の行動規範に適切である。

イベント	栄誉ポイント
適切なCRのアドベンチャー・パスを完了した	+ 10
栄誉あるNPC (50 + 栄誉ポイント) のための高貴な仕事を完了し、誰も話さない	+ 2
芸術品が高品質のアイテムを作るための〈製作〉判定で30以上のロールをする <sup>1</sup>	+ 2
〈交渉〉か〈威圧〉判定で30以上のロールをする <sup>1</sup>	+ 2
〈芸能〉判定で30以上のロールをする <sup>1</sup>	+ 2
適切なCRのアドベンチャーを完了した <sup>2</sup>	+ 1
有力な魔法のアイテムを製作した	+ 13
悪や危険な魔法のアイテムを破壊した	+ 14
歯ごたえのある遭遇をパーティは克服した (パーティ平均レベルよりCRが3以上)	+ 1
喜んで、君の栄誉の行動規範の信条を破った	- 2
パーティが簡単な戦闘から逃げる (CRがパーティ平均レベルを下回る)	- 3
高い栄誉を持つ人を中傷する	- 4
パーティが簡単な戦闘で負ける (CRがパーティ平均レベルを下回る)	- 5
反逆罪に当たる行為を行うか、高貴な支配者に対する背信行為を行う	- 10
君の保護下の栄誉のある味方が愛するものの死亡に関して直接責任がある	- 20

1月に1回、このように栄誉ポイントを得ることができる。  
232-48ページで出版された長巻のシナリオについて  
3アイテムの価格が40,000gp 毎に。  
4アイテムの価格が40,000gp 毎に、価格を持たないアーティファクトはこの目的では5栄誉ポイントを得る。

## 騎士道の行動規範 Chivalric Code

これらのイベントは騎士道やアーサー王の騎士の行動規範に適應される。

イベント	栄誉ポイント
主やそれに準ずる位となる	+ 50
戦闘で貴族を倒す	+ 20
栄誉のある味方の保護に対して責任があり保護することに同意する	+ 10
不名誉な敵の救済	+ 6
家臣を獲得する	+ 4
聖域を提供し、その申し出を守る	+ 3
主君に忠誠を誓う	+ 3
対抗する属性の歯ごたえのあるモンスターを打ち破る (パーティ平均レベルよりCRが2以上)	+ 2
攻撃してきたものに対して君の宗教の神聖な場所を守る	+ 2
罪なき人を深刻な奇妙なものから守る (パーティ平均レベルよりCRが2以上)	+ 2
大きな誓いを立ててそれを守る	+ 2
トーナメントで勝つ	+ 2
敵の仮釈放を受け入れ	+ 1
トーナメントに参加する	+ 1
敵の仮釈放を受け入れ、身代金を守ることを拒否する	- 2
「救済した」敵を裏切る	- 2
軽犯罪で有罪判決を受ける	- 2
聖域を提供し、それを裏切る	- 4
大きな誓いを立て、それを破る	- 4
不正行為によってトーナメントに勝った	- 5

## 犯罪者の行動規範 Criminal Code

これらのイベントは、盗賊ギルドまたはニンジャの一族によって使われるような行動規範に適用される。

イベント	栄誉ポイント
ギルドマスターとなった (人口25,000 + の都市) <sup>1</sup>	+ 50
ギルドマスターとなった (人口10,000 + の都市) <sup>1</sup>	+ 25
特定の犯罪者の行動規範を採用する <sup>2</sup>	+ 4
君より栄誉のある犯罪者との長きに渡る確執 (1 + 年) を終わらせる	+ 33
パーティが尊敬すべき貴族に恥をかかせる <sup>4</sup>	+ 3
高給な公務員を墮落させる <sup>5</sup>	+ 2
上位の犯罪者のために喜んで逮捕される	+ 2
吟遊詩人は喜んで君の悪事について歌う <sup>5</sup>	+ 1
異議申し立てを破るか、無罪になるか、量刑手続きを避ける	+ 1
パーティが同意し、重大な犯罪を犯す	+ 1
強力な魔法のアイテムまたは貴重な宝を盗む	+ 16
重大な犯罪で有罪判決を受ける	+ 1
君の功績を歌う吟遊詩人に賞金を払う	- 2
犯罪を解決・阻止するために地元当局とともに善処して働く	- 2
パーティが犯罪を犯すことに同意してそれから手を引く	- 3
君より栄誉のない犯罪者との長きに渡る確執 (1 + 年) から引いた <sup>3</sup>	- 4
裏切り者となった同僚を処罰することを拒否する	- 4
パーティは権力者と助けあって犯罪組織を解体する	- 5
君の特定の犯罪者の行動規範に違反する	- 6
ギルドマスターとして倒される	- 30

1 これらのイベントは同じ都市では累積しない。君がギルドマスターになってから都市の人口が増加した場合、君は2つのイベント間の栄誉ポイントの差を得る。  
2 「窃盗犯罪のみを犯す」や「盗みはしない、殺人だけだ」のようなこと。  
3 君と他の犯罪者との栄誉ポイントの差は少なくとも20ポイントはなくてはならない。  
4 50ポイント以上の栄誉ポイントがある非犯罪者。  
5 君は一月に1回この方法で栄誉ポイントを得ることができる。  
6 アイテムの価格の40,000gp 毎である。

## 政治的行動規範 Political Code

これらのイベントは政治的陰謀、スパイ活動、外交を愛する文化に当てはまる。

イベント	栄誉ポイント
国の指導者となる	+ 50
公爵 (もしくは等しい位) になる	+ 20
貴族の位を上る	+ 15
重要な指名を受ける	+ 10
国民の論争のために平和裏に首尾よく交渉する	+ 5
戦争を阻止する	+ 5
家族の論争のために平和裏に首尾よく交渉する	+ 3
大使としての役割を果たす	+ 2
栄誉あるNPCの賛成を得る <sup>1</sup>	+ 2
流血や死なく敵を排除する	+ 2
好まれる戦争を起こす	+ 2
条約を書き届ける	+ 2
下の地位の政治的同盟者を援助する <sup>2</sup>	+ 1
ライバルを困らせる	+ 1
官僚内に味方を作る	+ 1
個人的な論争のために平和裏に首尾よく交渉する	+ 1
官僚内にうまく配置された敵を作る	- 1
交渉に失敗した時暴力を使うことを拒否する	- 2
中立国の大使として失敗する	- 3
君を支持している人を援助するのを拒否する	- 3
恥づかしい任命を受ける	- 4
交渉が選択肢だった時に問題を解決するために暴力を使う	- 5
嫌われる戦争を起こす	- 8
好まれる戦争を好まれる状態にしておくことに失敗する	- 10

1 君はNPC毎に1度この報酬を得ることができる。NPCは少なくとも君より10以上の栄誉ポイントを持っていないなければならない。  
2 君は月に1度この報酬を得ることができる。NPCは少なくとも君より10以上の栄誉ポイントを持っていないなければならない。

## サムライの行動規範 Samurai Code

これらのイベントはサムライの行動規範に適應される。

イベント	榮譽ポイント
大名や寺院の当主となる	+ 80
戦闘中に大名や寺院の当主を打ち破る	+ 20
切腹を確約する	+ 10
榮譽の厳格な行動規範を採用する	+ 8
失脚した味方の切腹を介錯する	+ 4
君の名を汚した者と一騎打ちで挑戦し打ち破る	+ 3
パーティがオニへの挑戦を打ち破る (CR がパーティ平均レベルより高い)	+ 3
対抗する権力に捧げている神社を壊す	+ 2
略奪者から神社を守る	+ 2
芸術品か高品質のアイテムを作るための〈製作〉判定で 30 以上のロールをする <sup>1</sup>	+ 2
〈芸能〉判定で 30 以上のロールをする <sup>1</sup>	+ 2
誓った誓いのため、君の属性に反する行動を実行する <sup>2</sup>	+ 1
機転の戦いでカミを騙す	+ 1
君の成果を極度に自慢する <sup>3</sup>	- 1
軽犯罪で有罪判決を受ける	- 2
公共の場で酔っ払う	- 2
降伏した榮譽ある敵を殺害する	- 5

1 君は月に1回このような方法で榮譽ポイントを得ることができ、このイベントが他のPCまたはNPCの成果を語るものであるならば、君とその題材はそれぞれ2榮譽ポイントを得る。  
 イベントが題材を奪っており、かつ題材がきみより低い榮譽ポイントを持っている場合、君は2榮譽ポイントを得て、被害者は2ポイントを失う。  
 イベントが君より榮譽ポイントを持って目標を奪った場合、イベントが君に関連付けられるならば-4の中傷ペナルティの危険がある。  
 イベントが賞賛もしくは嘲るであろう追加の各被害者は技能判定に-5のペナルティを受ける。  
 2 誓いは君より榮譽ポイントの多い人でなければならぬ。  
 3 これがクラス能力の一部でない限り、それは君の成果を自慢することを要求する。

## 部族の行動規範 Tribal Code

これらのイベントは遊牧民族や部族の社会で適用される。

イベント	榮譽ポイント
一族のリーダーになる	+ 50
一騎打ちで君の部族のリーダーを破りリーダーとなる	+ 20
君の家族、部族、一族にとってはほんの些細な正義を得る	+ 3
君の村やキャンプを強襲から守る	+ 2
目立ち、恐れられる人物を發育させる	+ 2
もてなしの基本をはるかに超える	+ 2
一族の会合で君の部族を代表する	+ 2
10体の敵に対抗する (その対立が物理的、社会的、芸術的にかかわらず)	+ 2
リーダーシップのために一騎打ちで君の部族のリーダーと1して挑戦する	+ 1
新しい部族の伝統を開発する	+ 1
深刻な罪のための部族の正義を制定する	+ 1
君の家族、一族、部族への小さい侮辱への正義を得る	+ 1
パーティがもてなしの行動規範を強制する	+ 1
部族の行動の行動規範を破る	- 1
君の一族の外の者に君の一族の悪口を言う	- 1
君の部族の外の者に君の部族の悪口を言う	- 2
1対1の戦いから撤退する	- 3
部族の司令塔を無視する	- 3
パーティが他の旅行者へのもてなしを拒否する	- 3
君の家族に対して反対意見を言う	- 3
パーティがもてなしを利用してホストを裏切る	- 5

## 投資 Investment

安価な銅貨から貴重な宝石でいっぱい宝箱に至るまで、大部分のパーティの支えは宝である。しかし、彼女の人生をより良くする為でないとしたら、この金銭を集めるPCの目的は何なのだ？彼女がそれを得たなら、彼女が使えるように置かれるべきではないだろうか？結局のところ、冒険は特定の見通しがあるわけではない——投資は遥かに安全な賭けであり、彼らが投資資金に提供する見返りは冒険で関与するすべての危険なしで利用できる。

しかし、投資はまだ賭けであり、時にはこれらの賭けは悪くなることもある。この項では、PCが作るかもしれない金銭的な投資の例を提供し、より広域なキャンペーンでこれらの投資を活用する潜在的な冒険のフックのためのGMの提案を提供している。PCが投資を行う場合、複利計算をするよりも興味深いものにするべきである——PCに金銭的な意思決定を持たせて対話する機会を与えるのだ。

収益率は、低リスクの投資は年間5%を超えてはいけなく、特にリスクの高い投資は15~20%を見込む。この上限は非常にまれな場合であるべきであり、投資家の利益が25%を超える状況はほとんど存在しない。GMは慎重にこれらの高収益の投資を割り当てるべきである。不徳な人は仕手とその投資の収益の間に喜んで割り込むことを注意しておく。これらの人々が正当(収税吏など)であるか否か(保護されたお金を望む盗賊、詐欺師、または暴漢など)に関わらず、投資の純利益が予測よりも小さいことはままある。

## 投資システム Investment Mechanics

PCが投資することを決定した場合、プレイヤーにPCは投資のためにどの程度の金額を提供するのかを尋ねること。これは着手金であり、投資が毎年どのくらい稼ぐかに直接影響を及ぼす(下記参照)。

GMは投資がどの程度返ってくるのかのための一般的なガイドラインとして投資利得表を使うことができる。GMはキャンペーンの詳細を反映するために、これらの割合を変更することができる。プレイヤーとGMは現実ではなくファンタジーの世界での投資の為にこのガイドを使うべきである。

この表を使うためには、投資の成功が失敗かを確認するためにd%をロールする。

**失敗した年:** 投資は今年の収益を提供しない。失敗した3年は投資が台無しにされるづけることを示し、キャラクターは元の投資の2~3倍の金額で投資を続けられない限り、動作を終了する。

**予想通りの年:** 投資が成功し、通常の収益×着手金をもたらす。例えば、着手金が1,000gpで通常の収益が3%である場合、投資は、その年の利益として30gpをもたらす。彼女はこの利益を再投資するか(自動的に来年のこの量に着手金を増やす)、通常の収益を着服するか、投資への適切な金銭や物品などの全体の投資(着手金に通常の収益を加えた額)を現金化することを選択できる。例えば、来年のロールのための着手金の1,000gpに30gpを追加することができる;元手の1,000gpに投資したまま、30gpを着服する;もしくは1,030gp(1,000gpの着手金+30gp)を取り投資から離れる。

**ブレイクアウトした年:** 投資は好調な年があり、予想よりはるかに稼いでいる。ブレイクアウト時収益の列に示されたダイス・ロールをし、通常の収益の列にある割合を結果にかける。例えば、PCが銀行に投資し、ブレイクアウトした年であった場合、その年の収益を決定するために銀行のためのブレイクアウト時収益(1d4+1)と銀行のための通常の収益(2%)をかける。ロールの結果が5になる場合、その年の収益は投資の10%となる。例年通りと同様にPCはこの利益を再投資するか、ブレイクアウト時収益を着服するか、着手金にブレイクアウト時収益を加えた額を現金化できる。

PCがすぐにお金を必要としたり、特定の投資との関連を終了したい場合、いつでも投資から着手金を引き出し、通常1d6日をかけ投資を実行して

いる人物（宿屋の経営者、ギルドのマスター、探索グループのトップなど）と直接コンタクトをとる必要がある。PCは投資した着手金の半分のみを受け取る；残りは、関係当事者が、PCの着手金を返金するために速やかに資産を売却した（一般的にそれらの実際の価格の半分）ものとして失われる。このようなふるまいはPCと他の人との関係を気まずくさせ、そのグループの将来の投資がありそうもなくさせる傾向がある。

## 投資と問題の例 Example Investments and Problems

投資のためのこのリストは網羅的であることを意味してはいない；NPCの工夫が投資のすべての種類を開くことができる。中世とルネサンスの技術に関する研究は、その時代の人々のが人生をより安楽にするためのものであるという多くの考えを明らかにし、そのアイディアは簡単にPCのための投資の機会になることができる。この項では、特定の投資が関係するPC用の計画のフックとなるかもしれない方法について説明する。

**芸術：**芸能人は投資家が想像していたよりも多くの気まぐれさが政治性がある。

**銀行：**投資家の理論的には入り込めない金庫室は暴かれ、貴重物が盗まれる。

**製作：**労働ストライキ、盗賊の活動、不徳なライバルによる必要な素材へのアクセスの妨害。

**探査：**探査者は信頼できない、欲深い、あるいは軽率だと判明し、思いがけず疑うことを知らない民衆に古代の悪を解放する。

**穀物／製粉：**建物は単純な事故や放火のいずれかから火を得て、粉塵となった穀物が大規模な爆発を発生させる。

**ギルド：**ライバルのギルドは投資家の従業員、友人、家族、建物を目標とする。

**輸入：**依頼人の敵は輸送を、PCに恥をかかせるか殺して貴重品を奪う機会と見做す。

**発明：**発明は目覚ましく危険な状態で失敗に終わり、周囲の民衆を危険にさらす。

**保護：**君が保護している依頼人は、暗殺ギルドを騙すか、影響力のある教会に異教徒とみなされるか、支配している上流階級の著名な人を侮辱する。

**採石場：**鉱夫は見知らぬ障害地域、例えば突然変異を含んだ水晶や危険なモンスターでいっぱい洞窟などを発見する。

**情報収集：**研究は不首尾になり、強請り屋やその情報を悪事に使おうとする故意に使う犯罪者やライバルの研究者の手に落ちる。

**厩：**破壊活動や致命的な事故が起こり、馬泥棒は最も高価なものを盗む。

**酒場：**待ち伏せのための計画を聞かれることは噂と物的な損害を誘発させる。

## 投資利得

投資	通常の収益	失敗した年	予想通りの年	ブレイクアウトした年	ブレイクアウト時収益
<b>芸術</b>					
創造	4%	01～30	31～95	96～00	2d4 + 1
上演	2%	01～35	36～95	96～00	2d6 + 1
銀行	2%	01～10	11～98	99～00	1d4 + 1
<b>製作</b>					
一般	1%	01～05	06～95	96～00	1d3 + 1
魔法的	5%	01～30	31～95	96～00	1d8 + 1
軍事	5%	01～15	16～90	91～00	1d6 + 1
探査	2%	01～40	41～85	86～00	2d8 + 1
穀物／製粉	3%	01～10	11～98	99～00	1d3 + 1
<b>ギルド</b>					
暗殺	5%	01～30	31～95	96～00	2d4 + 1
手工業	2%	01～05	06～98	99～00	1d3 + 1
商人	3%	01～10	11～98	99～00	1d4 + 1
盗賊	4%	01～15	16～90	91～00	1d8 + 1
<b>輸入</b>					
外国産	5%	01～30	31～90	91～00	1d10 + 1
一般	2%	01～15	16～95	96～00	1d4 + 1
発明	3%	01～40	41～90	91～00	2d6 + 1
保護	3%	01～30	31～95	96～00	1d8 + 1
採石場	3%	01～20	21～90	91～00	1d6 + 1
<b>情報収集</b>					
魔法	5%	01～50	51～75	76～00	2d6 + 1
世俗	3%	01～20	21～85	86～00	1d8 + 1
安定	1%	01～05	06～98	99～00	1d3 + 1
酒場	2%	01～10	11～98	99～00	1d4 + 1

## 親族 Lineage

英雄は君がキャラクターシートに必要な事項を記入した瞬間に現れるわけではない；彼はどこから来る。ほとんどのキャラクターにおいて、これは家族がいる、あるいはいたことを意味する：自身も父母を順番に持つ父母がおり、祖先の鎖を辿れば延々と過去へと伸びていく。これがキャラクターの親族であり、彼が意識的に気が付いているかどうかにかかわらず、そのキャラクターを形作り定めている。いくつかの親族は他のものより複雑である——縁組、ソーサラーの血脈、転生はほんの一例だ——が、家族についての考えは依然として近い血の絆を超えて重要である。たとえこの親族がどんな形をとっても、それはキャラクターの人生、ストーリー、キャンペーンでの役割に重大な影響を及ぼす。

## 家族の構築 Developing Your Family

君のキャラクターの親族の最も明らかな発現は、存命の親族である。これらのNPCの多くはキャラクターが出生以来共におり、今日まで彼の人格形成の一翼を担ってきている。キャラクターの家族は、キャラクターのバックストーリーの拡張であり、その規模と性質を告げる最終的な決定権が君にあるべきである。君の望む家族が何らかの方法でキャンペーンに混乱を与えるか、君に不当な有利さを与えるとき、GMは介入すべきであるだけだ。同じ理由から、(結婚や妊娠のような)ストーリーの状況が要求しない限り、キャンペーンが始まった後、GMは新しいメンバーを君のキャラクターの家族に導入することを避けるべきである。

君がする必要のある最初のことは、君のキャラクターの家族の規模と構成を決めることである。合理性の範囲内で、任意に選んで良いし、ランダムに作って良い。あるキャラクターの家族は単に彼を育てた片親だけかもしれないが、他のキャラクターは大家族や貴族の家の一員かもしれない。いったん家族の規模を決めたなら、君はさらにこれらの親類の個性を持たせるためにこの本のガイドラインを使うことができる。あらゆる家族は異なるので、PCの親類とPCの関係を一般化することは難しい。以下のガイドラインは開始時点では非常に良い。これは幸せな、機能的な家族を仮定している。他の精力的な家族の種類については、複雑で機能不全の家族を参照せよ。

**肉親：**このグループはキャラクターを育てるうえで直接役割を果たした者や、キャラクターが育てた者(子供や兄弟姉妹)を含む。通常これはキャラクターの母、父、義理の両親、兄弟、姉妹、その他同居している親類を含む。(いるのならば)キャラクターの配偶者もこのカテゴリーに入り、子供も同様である。肉親の規模は文化によって異なるが、大抵のキャンペーンにおいて、これらは非常に多くなってはいけない。これらの家族は通常義理が多く、キャンペーンでPCに対して協力的な態度で始まる(大部分のキャンペーンで彼らは低レベルのNPCクラスのキャラクターで、財産や装備に関して多くの協力を提供することはできないが)。甚だしく憎むべき行動を除いて、恒久的に彼らの態度を悪化させることは難しくあるべきである。キャラクターの最も大きい義務はしばしば肉親の為にあり、時代が家族のために粗野になると、彼は家族を助けることにお金や時間を費やすことになるかもしれない。

**大家族：**これらの家族には成長しているキャラクターの人生で重要ではない役割があったが、それにもかかわらず役割を果たした。このグループには、叔母、叔父、従兄弟、祖父母を含まれる事がある。結婚しているキャラクターは彼らの姻戚も数えるかもしれない。キャラクターの大家族は、肉親より常に大規模で多様であるが、困難の時彼女を助けられなかったり、助ける気がなかったりするだろう。通常家族の状況に従い、一部は協力的であったり、中立であったり、敵対的さえあるかもしれないが、こうした親類は友好的な態度をとる。これらの親類は時折PCからの協力を期待するかもしれないが、キャラクターは彼女の大家族に対する義務が一般的

に少ない。

**遠縁：**君のキャラクターと僅かな縁しかなく、PCに対して格別強い感情的な絆を持っていない人物は遠縁と見做される。これらのキャラクターは(恐らく)同じ姓でない程に微小な関連しか持っていないが、君の遠縁のキャラクターである誰かの遠縁かもしれない。彼らはキャラクターの親類の中でも最も多数で多様なグループであり、直接あるいは頻繁に援助を頼ることはほぼできないが、多種多様な状況で何かと便利である。極めて家族指向の親類は友好的かもしれないが、こうしたNPCは中立の態度から一般的に始める。彼らは通常見返りとしてPCに多くの行為を期待することもない。家族以外の人々と関わる時、彼らは通常PCの味方としてあてにされることのできる。

## 複雑で機能不全の家族 Complicated and Dysfunctional Families

当然のことながら全ての家族がうまくやっつけていけるというわけではない。虐待やネグレクトといった過去のトラウマは絆を壊し、健康的であるべき関係を害する。政治や宗教も親類の間にきずびを穿ち、そして兄弟から兄弟に、母から娘に対して敵意を抱かせる。時々、個性同士の単純な衝突は一人の家族の一員を締め出すのに十分なものとなる。これらのような理由のため、上記のガイドラインが暗示するものより、君のPCに対して悪い態度から開始する家族もある。そうした親類は大抵悪くてもPCに対して非友好的であるが、酷い事例においては敵対的な親類もありうる。

最初に君のキャラクターが家族とやっつけていけるかどうかは君次第である。しかし、一旦キャンペーンが始まるならば、これらの親類をコントロールして、プレイに関してどのように彼らの態度変更を決定するかはGMの責任である。彼の家族の利益に反して行動するか、あまりに家族への義務を怠るか、家族の信条や倫理に反してふるまう人物は、関係がまずくなると思わなければならない。キャラクターの家族が彼に対して真剣に敵意を抱くとキャラクターのキャンペーンでの立場も変わるため、これは繊細に扱うべきだ。GMは大部分の家族が寛容であり、最悪の行為のみがキャラクターとその家族の関係に恒久的に影響を及ぼすということを忘れるべきではない。

家族の態度が変わる出来事において、和解は常に可能であるべき(同様に、非友好的や敵対的から始まった親類も過酷な作業によって回復できる)である。キャラクターは自分が本当に後悔しているか、あるいは怒りに満ちた親類の機嫌を取ろうとしているかと家族を納得させ、自らがしてかした過ちを是正するために動いている場合、物事は時間とともに正常な状態へ戻っていく。キャラクターがどのようにこれをしなければならぬかはGM次第である。それは、〈交渉〉判定をさせるのと同じくらい単純かもしれないし、自身のクエストや短い冒険に値するのに十分なほど複雑かもしれない。

## 家族の価値 Family Values

君はキャンペーン・システムの項で概説されているガイドラインを使用して君のキャラクター個々の家族の一員の作成と描写をすることができるが、本当の家族とは同じ姓を持つNPCの集まり以上のものである。家族は同じ文化の他のグループからとさえ別つような、伝統、価値、共有の伝承を持っている。君のキャラクターの家族を作り出すとき、君は何がその家族を唯一のものにしているかについて考えるべきだ。

彼らが誇りを持っていたり恥だと思っている有名な祖先が家族にいるか？ 家族の長老たちはそれについてどのような話をするか？ 他の家族は何の話を語るか？ 家族は特別な命名の伝統に従ったり地域の珍しい神を崇拝しているか？ 彼らはどんな歌を歌うか？ 一員の中に悪名高い評判を持



つ者はいるか？ 家訓はあるか？ どんな価値観を持ち、どんな行動を非難するか？ これらは君の家族に命を吹き込み、そのメンバーに結束の感覚を与えることができる質問のほんの一例である。

## 家族をゲームに含める Including Families in the Game

キャラクターの家族を作成し、発展させていくことの大部分は君の責任であるが、その家族がキャンペーンで大きな役割をどうするかを決定することは GM 次第である。家族の役割は君のキャラクターのコンセプトを肉付けすることのみに役立つ背景要素に限定されているかもしれないし、キャンペーンのストーリーで重要な役割を果たし、そのキャラクターを冒険から冒険へと彼女を衝き動かす計画や動機と直接結び付けているかもしれない。君のキャラクターのために家族を作るとはキャンペーンの設定との感情的な関係を作り出すことを助け、GM はゲーム内での結び付きの一手段として家族を与える事でそれを推奨すべきである。それでも、余りに多くの重点を一人のキャラクターの家族に配置することは、そのプレイヤーにキャンペーンに対する不当な影響力を与え、残りのパーティが同じ家族の一員を演ずることがない限り、他のプレイヤーは出番が無いと感じるかもしれない。

GM も君のキャラクターが家族から過剰な援助を受け取らないことを確認する必要がある。君が大きな、あるいは影響力のある家族を持つキャラクター、または貴族や強力な NPC との関係のあるキャラクターをプレイするならば、GM は君のキャラクターに関連を持つ NPC の手に大きすぎる権力を配置することには慎重になるべきである。何らかの協力を求めることによって君のキャラクターがパーティの残りからスポットライトを盗むかもしれないし、重要な遭遇を取るに足らなくさせてしまうかもしれないからだ。GM はキャンペーンを混乱させる家族関係を思いのままに不許可にできるが、君がキャンペーンに合う方向に欲しい関係を確立させるために GM とともに働くことは君にとって価値がある場合がある。例えば、おそらく君のキャラクターは彼の強力な親類によって嫌われており、したがって君は最悪の状況を除いて親類に援助を求めることができない。もう一つの選択肢は、君のキャラクターに有名な家族と関係を持たせるが、一族にとって冒険が起こる土地は遥か遠い僻地であり、援助には数週間から数か月間かかるというものだ。

## 支持と義務 Support and Obligation

君のキャラクターの家族が驚くほど貧しくない限り、彼らは PC と彼女の味方に単純なありふれた援助を提供できるべきである。これは、適切な食事、きれいな服のセット、夜のための屋根、または手作業のための手を意味する。これを超えて家族が提供するだけの援助は、家族の利益と技能に依存する。職人の家族は非魔法の装備を作ったり、彼らの職業に関連した道具や機材を貸し出すことを申し出るかもしれない。音楽家の家族は、有力な貴族のパトロンと連絡を取る君を手助けしたり、大勝の後のパーティを君の友人と味方のために催すかもしれない。

家族は君のために君の PC の戦いで決して戦うべきでなく、おそらく極端な状況を除いては全く戦うべきでない——つまり、君の PC はきつと家族において冒険好きな一員なのだろう。しかしながら、君が《統率力》の特技を得て、腹心として家族の一員を選ぶならば、通常の腹心のルールを適用し、家族の一員を戦闘準備のある NPC に変更できる（君の親族がモンスターによって殺されるならば、家族の残りは君を決して許さないかもしれない）。

君の PC に対する家族による援助を取り扱う簡単な方法の一つは、NPC の恩恵のルール、主に協力恩恵と技能恩恵という形での使用である。これらの恩恵は通常肉親からのみであり、それさえも GM が適切であると感じる時だけである。特殊恩恵は家族に実に尽くす PC への優れた報酬となる

かもしれない。

これらの援助の申し出に対価がないわけではない。問題が起こるとき、君のキャラクターは家族を助けることになっている。君のキャラクターが単純な技能判定や少しのお金で引き受けることができるような、ちょっとした協力を家族は主に求めるべきである。例えば姪が名門のアカデミーに入学できるを手伝うように頼んで学校の学長との〈交渉〉判定が必要になるかもしれないし、君のキャラクターの兄弟が新しいビジネスを始めるために小口金融を求めるかもしれない。これらの協力は君のキャラクターの力によって果たされなければならない、家族は GM に統制された厄介者となるのを防ぐために、君の冒険経歴において具体的な利益と共に来るべきである。例えば、君の姪は学校の魔法の図書館へのアクセスを君が得るように手配することができ、君の兄弟は彼の仕事で売れる商品やサービスを君に割引できる。冒険の邪魔にならないよう、これらの活動は休息期間の間に起こるべきである。家族の義務は短い探求をゲームにもたらす方法でもあるが、GM はパーティの残りに興味を起こさせるフックを含めるべきである。

## 相続 Inheritance

君のキャラクターが、亡くなった親類から価値のあるものを相続すると GM は決めるかもしれない。これは無味乾燥な村の農場や町の家のように無害であるかもしれないし、高品質レイピアやリング・オヴ・プロテクション+1 のような冒険者の家宝であるかもしれないし、輝くカエルの偶像や秘密を囁く頭蓋骨のように不可解で恐怖を煽るものかもしれない。

これらのアイテムは、冒険の契機となることがある：おそらく不法占拠者が君の家に住んでおり、レイピアは失われた言語で銘を持っていて、カルティストは偶像を盗もうとするのだろう。時折、そうした遺産が、家を得たのが自分ではない事に怒る兄弟、件の指輪を売りたいという貧しい叔父、冒険的な頭蓋骨を持っている君を避ける宗教的な従兄弟、などといった家族のドラマを生み出す。実生活のように、遺産は近い家族で分けることができるかもしれないし、遠縁たちによる同盟を作るかもしれない。

ロールプレイングの風味で君のキャラクターの開始時の装備を提供する方法としてこうしたアイデアを使おうとしている場合には、遺産用のこうしたガイドラインは適用できない。例えば 1 レベルの開始時の装備に通常のロングボウを含んでいる場合、そのボウが若いころレンジャーであった君の祖母が所有していたと主張することに GM の承認を必要としない。しかし、自分のキャラクターのために高品質ロングボウや+1 ロングボウを家宝として望むならば、1 レベルのキャラクターの懐を超えているアイテムの価格であるので、君は GM の承認を必要とする。

## 敵としての家族 Family Members as Foes

悪者の親類は一般的な虚構作品にはどこにでもおり、相応の理由がある——家族の「厄介者」との対決は、悪政を敷いたにせよ、家業からの窃盗にせよ、危険な犯罪行為にせよ、劇的な緊張感を多数もたらし、この種の筋書きからのめめごとは数代にわたって家系全体に衝撃を与えることができる。友好的な家族を悪党に変えるのは、引退した PC を悪党にするのと同じくらい効果的である。GM は計画の装置としてこれを使うのは控え目にすべきである——親類を悪党に変えるのが予測できると、君のキャラクターの家族の認識に否定的な影響を与え、また一人のプレイヤーにキャンペーンの焦点を多く与えるかもしれない。

裏切者として家族を使用する代わりに、キャンペーンで GM が使ったり無視したりできる家族の疑わしいメンバー用として君は種を植えることができる。君のキャラクターの家族が馬の牧場を所有するならば、馬泥棒と親しくなった従兄弟がいるかもしれない。家族が農場を所有するならば、

怠惰な叔父がカルトや盗賊のギャングに加わるために逃げ出すかもしれない。家族の女性指導者が地元の善の寺院と深く関係しているならば、不気味な従兄弟にはソーサラーの力があるかもしれないし、死霊術を学ぶために去るかもしれない。これらの NPC はキャンペーンで後々明らかな敵としてまたは君が引き入れ味方にするのでできる道徳的にあいまいな人物として現れるかもしれない——つまり、冒険者である君が家族の厄介者で、礼儀正しい誰もが家族の集会で話さないような当惑の者である場合がある！

敵対者として親類を持つことはさらなる複雑性を持ってくる。家族は君の親類を傷つけることを究極の罪とみなすかもしれないし、多分そうすることは有力な親類を動揺させ、そして君がその敵を攻撃することができず、味方が彼を殺すことを許せない状況に君のキャラクターを置く。あるいは、君は家名に傷をつける悪人を一族から除外するのが自分の個人的な任務であると感じるかもしれないし、その人を裁判にかけるかもしれない。問題のある家族が君の死んだ祖先であるならば、彼の凶悪な行為の償いをするのが君に降りかかるかもしれない——もしくは、高名な祖父がひそかに冷血な殺人者であったということを知っているただ一人の家族であるという重荷を背負う。

君の背景にいる長生きの化物種族は、君のキャラクターにとって面白い結末をもたらすかもしれない——祖先の悪行が数十年前に起こり、その親類はキャンペーンでまだ活動している場合がある。例えば、君の血統を汚したシェイプチェンジング・レッド・ドラゴンは一世紀の休息のあと目が覚めるかもしれないし、近くの土地のヴァンパイアの女王は君の対抗的な曾祖母であることがわかるかもしれない。このような当事者の対抗関係はキャンペーンの悪党を提供し、すべての PC を君の家族の物語に参加させ、君のキャラクターのために特徴やほかの能力の鍵を開けるものである。

## 家族の死 Death in the Family

GM が君の PC の家族を殺すとき、君の PC の家族の使用には悪党と同等の危険を伴うようになり、それによる利益は遥かに少ない。敵の手による愛する者の死は、感情的な刺激をキャンペーンに確実に提供することができる。悪党を本当に嫌いな個人として描写するのを助ける。しかし、最愛の家族の思いがけない死は、君が頻繁にキャラクターの家族の幸福を投資していた場合、簡単に不快感やトラウマを与えることができる。GM が危険にさらされている君のキャラクターの家族を配置することが必要であると考えるならば、君には彼らを守るか、救うか、少なくとも家族が安全を得るのに十分な期間原因を妨害できる十分な機会があるべきである。

## 有名な親族 Famous Lineages

君がするのと同じくらいキャンペーンに強く影響力を与えるような君のキャラクターの亡くなった家族を持つことは可能である。親族は、広く変わる；あるキャラクターは古代の王の血筋の子孫かもしれないし、ある者は悪名高い泥棒の子供かもしれない。単に君のキャラクターに先祖に基づく利益や短所を与えるよりはむしろ、君のキャラクターの遺産がさらなる冒険と探求を提供するためのフックとして用いられるべきである。

例えば、強大な悪の NPC は君のキャラクターの死んだ祖母に返すべき借りがあり、君がその借りを知る前に慎重に君のキャラクターを排除し、それを集めようとしているかもしれない。君のキャラクターが NPC の動機を発見できるほど長く生き残れたならば、その借りは大きな利益となるかもしれない。同様に死んだ祖先が恐ろしい犯罪に関与していることを示す手掛かりが浮上し、子孫を祖先の罪が理由で罰するのを許す法律によって先祖の代わりに君のキャラクターを裁くことを地元の知事に促すかもしれない。生き残るには、君のキャラクターは先祖の名前を明確にするために（そして君の命を守るために）君の家族の歴史を掘り下げる必要があり、

おそらく報酬として忘れ去られた称号や、長い間行方不明だった家宝を取り戻す。

君のキャラクターの過去から正と負の両方の結果を得ることによって、同時に他の PC の関心をとらえるのに十分融通が利くシナリオを作りながら、GM は君のキャラクターの遺産の絶妙で現実的な描写を提示することができる。

## 魔法のアイテムの作成 Magic Item Creation

アイテム作成の特技を持っている場合（もしくは腹心や他の NPC からそのような特技を利用できる場合）、君は冒険の間に、一から新しいアイテムを作るか、既存のアイテムに能力を足すかで魔法のアイテム作成に時間を使いたいかもしれない。望むアイテムは Pathfinder RPG Core Rulebook の何らかであり、君が適切な特技を持つならば、GM の役割は主にアイテムの作成の承認と拒否である（例えば、GM はそのアイテムが珍しい、異国の技術が必要とする、違法である、その休息期間が起こる場所では忘れられているなどと決定するかもしれない）。5 以上の差で技能判定に失敗したことで呪われたアイテムを偶然作成する機会があるならば、アイテムが呪われているかいないかを君に知られないようにするために秘密裏に判定をロールすべきである。

君が全く新しいタイプのアイテムを作成したい場合（例えば、アシッド・アローを 1 日 3 回発動できる指輪など）や既存のアイテムに性質を加えたい場合（ホーリー・アヴェンジャーにフレイミングの性質を加えるなど）は、プロセスはより複雑であり、君と GM の間で議論と協力を必要とする。以下の項は、魔法のアイテムの作成の一般的な懸念と問題に対処する。

### 新しいアイテムの価格設定 Pricing New Items

その能力と類似したアイテムと比較することによって、アイテムに値をつける正しい方法があり（魔法のアイテムの価格を参照せよ）、類似したアイテムがない場合だけ、君はアイテムのおよその価格を決定するために、価格設定の手法をしようしなければならない。Core Rulebook のアイテムに相当するもののために与えられたものより非常に安い価格でその能力をもつ隙間を発見するならば、その効果を持つ標準価格で GM は Core Rulebook のアイテムの価格を使うことを必要とすべきである。こうした抜け穴の多くは「合言葉型」や「単純使用型あるいは持続型」の説明から呪文の効果を毎日回数無制限で使用しようとするところに基いている。

例：ロブのクレリックは持続型のツール・ストライクの能力を持つヘヴィ・メイスを作成したく、これを使う人は +20 の洞察ボーナスを攻撃ロールに得る。持続型の呪文の効果のための式は呪文レベル × 術者レベル × 2,000gp で、合計で 2,000gp である（呪文レベル 1、術者レベル 1）。GM のジェシカは武器に +5 の強化ボーナスとして武器のコストに 50,000gp がかり、通常の武器の強化の +5 ボーナスよりツール・ストライクから +20 のボーナスが良いと指摘し、メイスの価格を 200,000gp と提案する。ロブはこのような式を使うのは不条理であると同意し、代わりに通常の武器の価格ルールを使って +1 ヘヴィ・メイスを作成すると決意する。

例：パトリックのウィザードは持続型のメイジ・アーマーの能力を持つブレイザーを作成したく、AC に +4 の鎧ボーナスを得る。これが 2,000gp かかることを式は示している（呪文レベル 1、術者レベル 1）。ジェシカはブレイザー・オヴ・アーマー +4 が 16,000gp の価格であり、パトリックのブレイザーが同様の価格を持っているべきであると彼に思い出させる。パトリックは同意し、費やすための 2,000gp しか持っていなかったため、標準のブレイザーの価格を使い、ブレイザー・オヴ・アーマー +1 を作成するために 1,000gp を費やすことを決める。

いくつかの新しいアイテムは、異なる武器や鎧の種類、例えばダガーの代わりにレイピアであるダガー・オヴ・ヴェノムや鋼鉄製シールドの代わりに木製シールドのライオンズ・シールドなどによる本当に既存の魔法のアイテムである。これらのアイテムのためには、非魔法の高品質アイテムの価格を新しい種類のアイテムの価格と入れ替える。例えばダガー・オヴ・ヴェノムの価格の 8,302gp の代わりにレイピア・オヴ・ヴェノムは 8,320gp の価格を持つ。

### 共同作成 Cooperative Crafting

君がアイテムの必要条件を満たすために他のキャラクターを必要としているならば（例えば、君がウィザードで信仰呪文のアイテムを作ろうとして

いる場合）、君と他のキャラクターの両方がこの目的のための同時に休息期間を使わなければならない。君はアイテムを完了させるために技能判定を行うだけである——もしくは、呪われたアイテムを作る可能性がある場合 GM は秘密裏に判定を行う。

第 2 のキャラクターが呪文の効果を提供しているならば、ちょうどまるで君が必要条件のために自身の呪文を使っているかのようにそのキャラクターの呪文はその日費やされる。第 2 のキャラクターが雇われた NPC であるならば、君はアイテム作成のための各日のために NPC の呪文発動サービスの料金を支払わなければならない。

### アイテムのアップグレード Upgrading Items

既存のアイテムに更なる魔法を加えることは全く単純であるか、もしくは非常に数学要素の強いものである。アイテムの現在と提案された能力が通常の価格のルールに従うならば（特に、武器、鎧、盾）、新しい能力を加えることは新しい価格から古い価格を引いて、かつ 2 つの差異を埋めるに何日かかるかを決定する問題となる。

例：パトリックのウィザードは彼のブレイザー・オヴ・アーマー +1 を +3 にボーナスを上昇させるために休息期間を使うことを決めた。二つの種類のブレイザーの価格の差は、8,000gp であるので、パトリックのウィザードは 8 日間と 4,000gp（価格差の 8,000gp の半分）を彼のブレイザーの魔法のアップグレードするために費やさなければならない。彼が次の冒険前までに 8 日以下しかない場合、旅行の間に彼の作成を終わらせるかプロセスの速度を上げるために町で作成を早めることを使う必要がある。大部分の他のアイテムに於いては GM はアイテムの新しい価格を決定するために「複数の異なる能力」アイテムを使うべきである：新しい能力の 50% の価格を上昇させ、新しい価格を得るためにアイテムの総計に加える。それから差を決定するために新しい価格から古い価格を引いて、違いを作るのに何日かかるかを決定する。

例：リサのパラディンはホースシューズ・オヴ・ア・ゼファーを持っており、パトリックのウィザードを雇い、現在の蹄鉄にホースシューズ・オヴ・スピードのパワーを加えたい。彼らの GM、ジェシカはこれが適当なアイテムと決定し、行うことができるとリサとパトリックに話す。ホースシューズ・オヴ・スピードの価格は 3,000gp で異なる能力を掛け合わせある能力のために 50% 上昇し、4,500gp となる。蹄鉄に新しい性質を加えるために、パトリックのウィザードは 5 日を費やさなければならない、リサのパラディンは 2,250gp（4,500gp の価格差の半分）を支払わなければならない、結果アイテムの価格は 10,500gp（元の 6,000gp + 新しい性質の 4,500gp）となる。

特定の魔法の鎧や武器のためにいくつかの能力が gp 基準の特性とプラス基準の特性として値を付けられるかもしれないものとして、ベース・アイテムの価格を決定するのが難しい場合がある。どれがどれか分かっているわけではなく、価格を上昇させる方法（プラス基準の表がフラットな gp の追加）は決定できない。そうなり、誰も公正な価格について同意することができないならば、そのアイテムをアップグレードしないか、通常のルールで計算することができる価格を持つ異なるアイテムとそのアイテムを交換することでそのアイテムを擬似アップグレードする許可を GM に求めるのがベストである。

例：リサのパラディンはホーリー・アヴェンジャーを持っており、彼女はフレイミングの特殊能力でアップグレードしたい。ホーリー・アヴェンジャーは 120,630gp の価格であるが、パラディンの手にないとき、+5 ホーリー冷たい鉄製ロングソードとして機能し、その価格は 100,630gp である。これら二つの可能な基準の武器の価格の 20,000gp の差は剣の呪文抵抗を含み、1 ラウンド 1 回のグレーター・ディスペル・マジックであり、追加のパワーはパラディンでない者のためには機能しない制限がある。ジェシカとリサはしばらく価格設定について話すが、アップグレードの値段をつける公平な方法を見つけ出すことができなかった。リサは代わりに彼女のキャラクターの鎧をアップグレードすることに決めた。

「似通った能力を複数備えている」ルールは（スタッフのような）魔法の

アイテム・スロットを使わないアイテム用の特別なものであり、魔法のアイテム・スロットを使用するアイテムには使用できない。Core Rulebookでの既存のスタッフは全て、その呪文のコストに値をつけるためにこのルールを使っている。これらのアイテムに能力を加える時、通常のコストの100%が最も高いレベルの呪文と価格とし、次の高いレベルが75%、その他の呪文は50%で、そしてそれが最も低いレベルと最も高いレベルの間にある新しい呪文を加える事が、アイテムの他の能力のコストを変えることができることを意味することを覚えておく。能力のために必要とされるチャージの数を増やすことは、能力のコストに影響を及ぼす（スタッフの作成を参照せよ）。スタッフの価格設定が複雑であるので、GMは新しい能力をスタッフに加えるのを禁ずるか、新しい能力を既存のアイテムに存在する最も低いレベルの呪文に制限することを望むかもしれない。

## チャージ・アイテムに再チャージする Recharging Charged Items

Core Rulebookでは、アイテム作成の特技によってのワンドのようなチャージ・アイテムの再チャージを許可していない。これは、ワンドがゲーム内で最も費用対効果が高い消耗呪文の形態であるからだ（スクロールの使用毎の最小価格が25gpで、ポーションの使用毎の価格が50gpなのと比較して、1チャージ毎の最小価格は15gpだ）。特にワンドの使用は機会攻撃を誘発しないので、ワンドの再チャージを許可することはゲームにおいてスクロールとポーションの価値を下げる。ワンドの低価格推進は、ワンドの部分的再チャージを短い休息期間の間で簡単にに行えることも意味し（1日に2レベル・ワンドを10チャージ、1日に3レベル・ワンドを4チャージ、そして1日に4レベル・ワンドを2チャージ）、ワンドをより役立つせ費用対効果を良くさせる。

ワンドの再チャージの許可を望むGMは、より少ない総計をより頻繁に君に一度に払わせる代わりにより大きな金額を費やすことを強制することでこの利点を相殺する為に、ワンドに最低25チャージの付与を要求してもよい。

## 既存のアイテムの変更 Altering Existing Items

Core Rulebookはアイテム作成の特技はアイテムの物理的な性質、標準のサイズ、その形、その魔法的な性質を変えることを許可していない。例えば、作成の特技を使い、鋼鉄製+1ロングソードをアダマンティン製+1ロングソードへ、大型用+1チェイン・シャツを中型用+1チェイン・シャツへ、ブーツ・オヴ・スピードをアミュレット・オヴ・スピードへ、+1アンホーリー・ロングソードを+1フレイミング・ショック・ロングソードへ変えるための仕組みがない。多くのGMはこれらの変化が、定命の者の範囲を超えているため不可能だ、あるいはゼロから新しくアイテムを作るほどには経済的でないなど決めるかもしれない。他のGMはこれらの変化を自由に、もしくは安価な追加料金で許すかもしれない。以下の警告を覚えておくこと。

**全てのアイテム・スロットは同じ価値を持っていない**：ルールで金銭上に現れていないとしてもこれは真実である。いくつかのアイテム・スロットは非常に一般的で、多くの役に立つアイテムで共有される（ブーツ、ベルト、リング、アミュレットが特に）一方で、いくつかのスロットはほんの少ないアイテムのためのみに使われる（全身、胸部、目など）。これらの活用されていないスロットのためにアイテムを直すか製作することをキャラクターに許可することはキャラクターが人気のアイテムのビルドインの選択を無視するのを許すこととなる。

**いくつかの能力は特定のスロットに割り当てられる**：Core Rulebookの魔法のアイテムのいくつかは、バランス目的のために特定の魔法のアイテム・スロットに故意に割り当てられ、そのため君はどんなアイテムを切るか難しい選択をしなくてはならない。特に能力値に強化ボーナスを与える魔法のベルトやサークレットはこのカテゴリーである——複数の物理的、精神的な能力値を強化したいキャラクターはベルト・オヴ・フィジカル・マイトやヘッドバンド・オヴ・メンタル・プラウエスのような組み合わせたアイテムを追加で支払わなければならない。

Core Rulebookのアイテムの特定のスロットを使う特定の種類全てに傾向（物理能力値にボーナスを得るベルトのアイテムや、移動速度にボーナスを与えるブーツのアイテムのようなもの）があるならば、GMは君にそうした能力を他のスロットに移す許可を出すのを躊躇すべきである；さもなければ、使われないスロットにそうしたアイテムを安価に割り当てることでこれらの繊細な制限が無視されることになる。

**クラスは他のスロットよりも一部のスロットを評価する**：これは前の2つの組み合わせの警告である。大部分のベルトが物理的能力値を強化するので、ウィザードは標準的なベルトのアイテムの必要がまったくない。これは、ウィザードはウィザードにとって有用なアイテムをベルトに変えられ、それ以降ウィザード的な魔法のベルトを宝の山の中に見つけてスロットの相反に頭を悩ますという心配をせずに済むことを意味する。同様にファイターは標準的な頭部のアイテムの用途が殆ど無いので、既存のファイターのアイテムを頭部スロットを使うように変えることは見つけた頭部スロットのアイテムと競合する危険性がほとんどなくなることを意味している。これらの意図的なビルトイン・アイテム・スロットの規制を回避する前にGMは慎重に考えるべきである。

**各製作特技の専門を尊重する**：君はワンドのようにチャージのあるリングや、スタッフのように複数のチャージの効果のあるプレイサーを製作しなくなるかもしれない。これらを許可するGMは《その他の魔法のアイテム作成》と《魔法の指輪作成》をさらに融通を利かせ強力にし、そして《ワンド作成》と《スタッフ作成》の二つの特技はチャージ・アイテムしか作成できないがために、これらの特技の価値を下げる。

そのようなアイテムを許可する前に、逆のアイデアが適切かどうかを考える——《ワンド作成》を持つ誰かはリング・オヴ・プロテクション+1と似たような反発ボーナスを得るワンド・オヴ・プロテクション+1を作ることはできず、《スタッフ作成》を持つ誰かは、ハンディ・ハヴァスタッフと似たようなアイテムを収容できるハンディ・ハヴァスタッフを作ることはできないので、《その他の魔法のアイテム作成》と《魔法の指輪作成》はほかの特技からアイテム種別を盗ることをすべきでない。

これらの種類の一部の変更を望むGMは、最終的なアイテムのための象徴物構成要素として元のアイテムを使うことを考えなければならないことを考慮すべきである。

## レベルに応じたキャラクターの財産の調整 Adjusting Character Wealth by Level

君はアイテム作成ルールを利用して大抵のあるいは全ての君の魔法のアイテムを手作業で作れる。君はこれらのアイテムの半値と等しいgpのみを費やすので、レベルに応じたキャラクターの財産表における君の提案よりも多くの装備で終えることができる。これは君が融通が利く《その他の魔法のアイテム作成》の特技を持っているか、1レベルを超えるキャラクターを開始した場合に際立つ。これらの利点で、キャンペーンの進行上にGMが選択した装備を得るよりむしろ、君は最適化された装備品を慎重に作成することができる。例えば、新しく作った4レベルのキャラクターは6,000gpの価値の装備を持っているが、君が多くのお金で最高12,000gp相当の装備を作成することができ、キャラクターがキャンペーンに入る前にそれがすべて起き、作成のための時間とコストを無関係にする。

一部のGMは君が得る宝の量や価値を減らす事でこれを相殺し、「表：レベルに応じたキャラクターの財産」の行の通りに全体的な財産を保とうとするかもしれない。残念なことに、魔法のアイテムを作成する主な利点を否定する結果がある——特技の君の選択を否定する影響で。しかしながら、標準的なキャンペーンの経験でのゲーム・バランスは君と他のすべてのPCがリスト化された財産の価値の近くであると予想できるのでGMは君に標準の倍の量の装備を作成させてはいけぬ。ガイドラインとして、製作するキャラクターにレベルに応じたキャラクターの財産の指標を25%だけ超過するのを認めるのが適正であり、複数の製作特技を持っているPCでさえ50%が限界である。

君がパーティの他のキャラクターのためにアイテムを作成しているなら

ば、他のキャラクターのために増加した財産は君の増加量の割り当てから出すべきである。これは君がパーティ全員のレベルに応じた財産を歪めるのを防ぐだけでなく、他のキャラクターがアイテム作成の特技を学ぶのも推進する。

例：8レベルのキャラクターは33,000gp相当のアイテムを持つべきであるとレベルに応じたキャラクターの財産表は示している。上記の25%のルールを使用して、パトリックの《その他の魔法のアイテム作成》を持つ8レベル・ウィザードは追加の8,250gpの価値のあるその他の魔法のアイテムを作成することを許可される。彼がパーティの残りの人のために彼の特技を使うならば、そうしたアイテムによって他のPCが超過した価格はパトリックの作成アイテムの追加の8,250gpの内に勘定すべきである。

## 利益のためのアイテム作成 Creating Items For Profit

通常のキャンペーンでの期待は、PCがモンスターと戦い、宝を集める探求をすることである。言い換えると、君は冒険の代わりに家にいる、日雇いで働いている、そして賃金を稼いでいるわけではないと想定されている。この想定は、NPCの小売店主に売ると仮定しているがために君はアイテムを通常の価格の半分で売ることのみができるというゲームの仕組みによって補強されているため、たとえ君がバッグ・オヴ・ホールディングを製作するとしても、それを売る自分の店を持っていないので、満額で自前で売ることではできない。これは君がアイテムを作成して（その為に市価の半額を払って）、それを正規の市場価格で売ることによって利益を得るのを防ぐ。しかしながら、君が離れて冒険している間、酒場や魔法の店のようなビジネスを構築して、そのビジネスから金を稼ぐことが休息期間のシステムによってできる。君は製作したアイテムを半値以上で売るために適切なビジネスを使いたいかも知れないが、休息期間のシステムは、お金を生み出す為に、ビジネスの運営を手助けするのに私的な時間を費やすのと同様に建造物の使用を既に勘定に入れている（ビジネスを動かすを参照せよ）。技能のある経営者のPCがビジネスを運営することに直接参加するならば、一般の魔法の店は一日に3gpあるいは4~5gpほど稼ぐ。魔法のアイテムは非常に高いので（最も一般的なポーションのコストが50gp以上であり、大部分の一般人に与えられるものよりはるかに高い）、この収入は、多くの日において何も売れない事態が続いてから高価なアイテムが1か2個売れることを表しており、平均日当たりの数gpの利益となる。言い換えると、君が毎日+1ロングソードを一つ作れる事は、君はお店で毎日一つ販売できるだろうことを意味しない。GMはこの商業のジレンマを解決するために2つのオプションがある。

**休息期間を使う：**これは最も簡単な解決で、君が特定のアイテムを作成するよりはむしろビジネスを運営することに休息期間を費やしていると仮定する。

例：パトリックは魔法の店を所有しており、冒険と冒険の間で5日の自由を持つ。彼自身で使用する為に特定のアイテムを作成する代わりに、彼は作成特技を使って顧客用の初級の魔法のアイテムを作成して自分の魔法の店からせぜを生産する量を増そうという意図のもと、そのアイテムを休息期間の活動でビジネスを運営するのに使う。パトリックは、どんなアイテムを製作しているかについて指定する必要がなく、完成されたアイテムの目録を追跡する必要がなく、彼が製作することを中断することについて心配する必要がない——その詳細は重要ではない、ただ彼がビジネスの利益を増やすために彼の技能を使っているというだけだ。

**レベルに応じたキャラクターの財産の調整：**レベルに応じたキャラクターの財産の調整用のアイテム作成ルールの使用と同様、これは君の想定された資産を均す調整にのみ適用される。どのようなアイテムがこの方法を使用して作成されたかについて君は説明をする必要さえない。

例：ロブのクレリックは《ポーション作成》の特技を持ち、魔法の店を所有している。GMのジェシカは彼の富がレベルの25%を超えるのを許可し、追加の物はポーションの形である必要はない——ロブの店はポーションを売っていて、彼のキャラクターのための他のアイテムを買うための利益として使っている。

## 象徴物構成要素 Talismanic components

魔法のアイテムを作成するのに用いられる外来の材料でファンタジーと神話は充満されている——流星の鉄、ユニコーンの角、竜の血、ヴァンパイアの霊液など。しかし、Core Rulebookのアイテム作成の機構は非常に抽象的であり、大部分のアイテム作成は、町で金を、定量化も記述もされる事のない必需品に費やす事象となっている。この項では、象徴物構成要素をキャンペーンに取り込む事に関する詳細、それによる宝の山への効果、多くの象徴物構成要素の例、そして使われるアイテムの種類を提供する。

## キャンペーンの濃厚化 Enriching the Campaign

象徴物構成要素を使うことは、より多くの物語のフレーバーと地方色をキャンペーンに提供する楽しい方法である。それらは魔法のアイテムをより独特にし、より大量生産品でない印象を抱かせる。武器に+1の強化ボーナスを与えるには死んだ星の少量の塵を必要とし、フレイミングの武器を作ることがファイアー・エレメンタルの魂の断片を必要とするならば、+1フレイミング・ロングソードはもはや平凡な魔法のアイテムではない。武器に歴史の感覚を与え、誰が最初に剣を作成したか、製作者はどこで材料を得たのか、そして誰のために作成されたのかなどの多くの質問への扉を開ける。遠い地からの商品でいっぱいの子供がこれらのはっきりしない製作のための構成要素の選りすぐりを運ぶ場合、商品や取引人との交流は新しいフレーバーを同様に帯びる。

## 構成要素を使う Using Components

君は魔法のアイテムを作成する目的の為に正確にgpのような象徴物構成要素を費やし、それらはアイテム作成の一部として破壊されるか、アイテムに取り込まれる。一旦使われたら、それらは費やされ二度と使うことはできない。象徴物構成要素は、魔法のアイテムを作成するための、作成時間、DC、他の局面も変更しない；これらは作成するためのgpの費用のためだけに取って代わるものである。

例：竜の心臓の血は全ての魔法のアイテムに役に立つ象徴物構成要素である。パトリックのウィザードは750gpの価格であるワンド・オヴ・パーニング・ハンズを作成したい。ワンドを作成することは魔法の供給に375gpを費やすことを要求している。ウィザードは300gpの価値のある竜の心臓の血の小瓶を持っている。彼はワンドを作るために全ての300gp相当の心臓の血を使うことに決め、ワンドを作成するための残りのコストを賄うために実際の金を使う。

大部分の構成要素は特定の魔法のアイテムを作成するためのみに使えるが、いくつかはどんな魔法のアイテムにも使える。構成要素の説明はそれが、どんなアイテムのために使うことができるかについてリスト化している。通常アイテムを作る際に不適当な構成要素を使っても影響がないが、GMは絶望的な作成者がより高い作成のDCで不適当な構成要素を使うことを許可するかもしれないし、失敗のリスクが増すか呪いのあるアイテムが作られるかもしれない。

## 構成要素の要求 Requiring Components

いくつかのもしくはすべての魔法のアイテムの作成が象徴物構成要素を必要とするとGMは決定するかもしれない。これらの構成要素は、文明化されている地域で購入できたり、特定のクリーチャーを買ったり遠い場所を探ることによってだけ得られるかもしれない。構成要素はいくつかの都市や国で違法であるかもしれない、その間の市でのみ見つかるかもしれない。このようにGMは異なる規制をアイテム作成に置くことができ、作成しているPCの冒険の機会を引き出すことができる。例えば、アナーキックの武器を作成することに強力なデーモンの血液が必要ならば、君はそのような汚染された物質を必要とする理由に関して疑われながら街でデーモンの血液を得ようとして良いし、もしくはデーモンが住んでいると知られている場所まで旅してその血液のために1体のデーモンを殺そうと試みて

——もしくは取引さえして——良い。

## 必需品としての構成要素 Components as Commodities

これらの構成要素は、宝石、小麦、スパイス、布のような取引商品である。通常の状況下で、君はリスト化されたコストでこれらの材料を得ることができ、リスト化されたコストで宝の貯蔵で見つけたものを売ることができる。例えば、500gp 相当の竜の心臓の血は都市で 500gp かかり、宝の分け前として 500gp の価値のある竜の心臓の血のフラスコを得るならば、君は街でそれを 500gp で売ることができる。特定の構成要素に余剰、不足があるならば、価格は上下することができ、商人は良い取引を得ようとするために価格を交渉したいと思うかもしれない。

## 宝としての構成要素 Components as Treasure

GM が象徴物構成要素に対するこれらのルールを使う場合、君は構成要素の適当な部位を略奪できるという理由によってモンスターの殺害が突然更なる宝物を産むことはない、それはワイヴァーンの毒が 3,000gp するという理由だけによって 3,000gp で売却可能な毒がワイヴァーンそれぞれから得られるわけではないのと同じだ。モンスターからの象徴物構成要素の価値は遭遇のモンスターの全体の宝から引かれるべきであり、またのちの遭遇は象徴物構成要素の価値を補うために減少させた宝を与えるべきである。

モンスターや自然の特徴から象徴物構成要素を得ることは簡単でないかもしれないし、自動的でないかもしれない。その魔法の特性にダメージを与えることなく珍しいハーブを引き抜くことは、〈職能：薬草商〉判定を必要とするかもしれない。ミスラルの鉱脈から無傷の結晶を集めることは〈知識：地理〉判定を必要とするかもしれない。竜の死体から心臓の血液を蒸留することは〈製作：錬金術〉判定を必要とするかもしれない。リンドから幸せの涙を得ることは〈交渉〉か〈芸能〉判定を必要とするかもしれない。GM はこれらの種類の技能判定を使って非戦闘技能のランクを入れた報酬を君に与えられ、類似の判定を使ってあるオブジェクトは象徴物構成要素としての価値を持つと君に認識させられる。

象徴物構成要素は限られた時間の中だけ存続可能であるかもしれないし、特定の状況下で悪くなるかもしれない。例えば数分間空気にさらされるならば竜の心臓の血はその力を失い、密封された小瓶の中で輸送することを必要とする（殺された竜から採られる量は制限される）。ヴァンパイアの霊液は日光や聖なる地ですぐに悪くなる。象徴物構成要素の取得と搜索を必要としている探求に、これらの種類の制限も更なる計画のフックとして提供される。

## 構成要素の例 Example Components

この項は、従来一般的な既知の象徴物構成要素をリストにしている。特に非常に強力なアイテムのために、GM は「その日の最初の匂い」や「猫の足音」のような多くの奇妙な神話的な構成要素を作らなければならない。物質がユニットにつき同一の価格を必ずしも持つというわけではないことに注意すべきである；竜の心臓後は一滴につき 10gp の価値があるかもしれないし、ミスラルのクリスタルは 1 ポンドにつき 10gp の価値があるかもしれないし、殺人者の手は各 10gp の価値があるかもしれない。

**アダマンティンの鉱石**：金属鎧、金属製の武器、土が金属を作るか操作するアイテムのために使われる。

**秘術の残渣**：しばしば結晶体又は粉体で、破壊された魔法のアイテムから持ちだされる；どんな種類の魔法のアイテムにも使われる。

**アストラルの要素**：アストラル界の中で深く位置するクリーチャーから擦り落とされる；次元界の移動、瞬間移動、時間操作のアイテムのために使われる。

**デーモンの血液**：強力なデーモンから採られる（たとえ弱いデーモンでも少量はとれるかもしれない）；混沌、悪、デーモンの招来、[電気] 抵抗、そして善もしくは秩序へ反発するアイテムのために使われる。

**デヴィルの血液**：強力なデヴィルから採られる（たとえ弱いデヴィルでも少量はとれるかもしれない）；混沌、悪、デヴィルの招来、[火] 抵抗のアイテムのために使われる。

**大型動物の脳**：動物に影響するか物理的な強化のアイテムに使われる。

**ドッペルゲンガーの霊液**：変装や変身のアイテムのために使われる。

**竜の骨**：完璧な、滑らかな骨はロッド、スタッフ、ワンド、竜を制御するアイテムに相応しい。竜の骨は竜のプレス攻撃に適切な能力かエネルギー種別のアイテムのために使われる（スローのための銅・ドラゴンや、[火] のためのレッド・ドラゴンなど）。

**竜の心臓の血**：竜の心臓から採れる新鮮な血；任意の魔法のアイテムに使われる。

**エレメンタルの魂**：強力なエレメンタルの残りから採られる；源となる元素またはエネルギー種別にふさわしいアイテムのために使われる。

**エーテルの要素**：エーテル界の中の深くに位置するクリーチャーの塵；次元界の旅と夢のアイテムに使われる。

**巨大イカの墨**：スクロールと水のアイテムに使われる。

**殺人者の手**：殺人の終焉の直後に採らなければならない；死、悪、アンデッド製作のアイテムに使われ、保存された手を特に伴うアイテムである（ハンド・オヴ・グローリーなど）。

**山の心臓**：地中奥深くの場所もしくは地の元素界から採掘される；金属鎧、金属武器、地や石を操ったり作成するためのアイテムに使われる。

**聖印／邪印**：そのシンボルと関連した宗教に相応しいアイテム、その宗教の敵に対抗するために用いられるアイテム、またはその宗教の信仰呪文の使い手に適しているアイテムのために使われる（フィラクター・オヴ・フェイスフルネスやフィラクター・オヴ・ポジティブ・チャネリングなど）。

**ミスラルの水晶**：ミスラル鉱石形をした珍しい結晶；防御、光、ライカンスローブ退治のアイテムのために使われる。

**ナーガの脳**：呪文修正と毒のアイテムに使われる。

**珍しいハーブ**：個々の用途が特定のハーブの性質に従う幅広いカテゴリである。影のアイテムのために使われるノックス・マッシュルーム、出欠や治癒のために使われるブラッドヴァイン、ライカンスローブ撃退のためアイテムのためのトリカブトなどである。

**星屑**：長く死んだ星、隕石、暗い空所に自生する奇妙な獣の集まりである；冷気、暗闇、光、影のアイテムのために使われる。

**トルロの血**：治療と再生のアイテムに使われる。

**ユニコーンの角**：治療と[毒] 抵抗のワンドとスタッフのために無傷のものが、もしくは悪の撃退、治療、瞬間移動のアイテムのために粉末状のものが使われる。

**ヴァンパイアの灰／霊液**：灰は滅ぼされたヴァンパイアから採られ、霊液は活動的なヴァンパイアから採られる。血、生命吸収、精神制御、死霊術のアイテムのために使われる。

**処女の血**：一般に 1 パイント以上の量で得られる；血、フィンドの召喚、清純のアイテムのために使われる。

**ワイヴァーンの毒**：墮落と毒のアイテムのために使われる。

## 協力関係 Relationships

悪者は自身が英雄の家族を脅かす時己の運が尽きる事を理解しているように見えない。結局、窮地に陥っているチャンピオンにとって危機に陥っている愛する者を目に映している時ほどに最後の力を奮い立たせるものはない。協力関係とは、英雄という礎であり、英雄がなれる礎である。

この項では君がプレイヤー・キャラクター用の動的で重要な協力関係を確立するのを手助けする。PCと鍵となるNPCとの協力関係を築くことは、そのPCに独特の有利と恩恵を順次与えることができる——その協力関係が好意的なものか、対立的なものかに関わらず。

PCが重要なNPCに初めて会うとき（NPCはまだ君のキャラクターのバックストーリーの一部ではないと仮定して）、GMは、君のPCはそのNPCと協力関係を築けることを君に知らせるかもしれない。そうすることに興味があるのなら、君のキャラクター・シートにNPCの名前、そのNPCが持つ現在の協力関係値、協力関係が友好か対立かを記録する。通常、新しい接触における君の協力関係値は君の【魅力】修正値に等しいが、バックストーリーに関連しているキャラクターの協力関係値はより高い協力関係値を持って開始するとGMは決定するかもしれない。

NPCとの関係は友好か、対立である——君はどの種類を追いかけるべきかを選ぶ。様々なゲーム内のイベントによって1つのタイプからもう片方と協力関係を自発的に変えることができる。

## 協力関係レベル Relationship Levels

君のNPCとの協力関係レベルは協力関係値に基づき、プレイ中に増える（協力関係を育てるを参照せよ）。君とNPCの協力関係が新しいレベルになるとき、君は新しい利益を得る。

協力関係値	協力関係レベル
5以下	知人
6～11	友情／反目
12～30	親友／仇敵
31以上	献身／敵愾

**知人:** 君とNPCはお互い知っており、しかし重要な絆があるほど十分知ってはいない。

**友情／反目:** 君はNPCの良い友達であるか、彼と反目していることで知られている。君が初めてNPCとこの協力関係レベルを得るとき、君のパーティは200XPを得る。君がキャンペーンでこの利益を初めて得るとき、君のパーティはさらに200XPを得る。バックストーリーからの既存の協力関係の多くはこのレベルから始まり、プレイの開始時に達しているため、そのような協力関係は君にXPを与えない。

**親友／仇敵:** 深い相互の尊敬と賞賛を通して、または競争と対立の強い感覚を通して、君にはNPCとの強い関係がある。相手のNPCがキャンペーンで生きていて活動している限り、すべての【魅力】基準の技能判定に+1の士気ボーナスを得る。君が初めてあるNPCとこの協力関係レベルを得るとき、君のパーティは600XPを得る。君がキャンペーンでこの利益を初めて得るとき、君のパーティはさらに600XPを得る。

**献身／敵愾:** 君とNPCが互いに献身的か能動的に対抗している。君が初めてあるNPCとこの協力関係レベルを得るとき、君のパーティは1,600XPを得る。君がキャンペーンでこの利益を初めて得るとき、君のパーティはさらに1,600XPを得る。

NPCとの協力関係がこの強さに達するとき、君の協力関係が友好か対立かに関わらず、また、これが最初の協力関係か一連の協力関係の強さの最新のものであるかどうかに関わらず、君にボーナス特徴を与える。この特徴の性質はGMによって決定され、NPCとキャンペーンに特有である（例えば、高名なNPCファイターからのボーナス特徴は、呪文DCの強化よりも戦闘についてだろう）。NPCがキャンペーン中生きていて活動的である限りこの特徴は保たれる；NPCが死んだり、引退したり、キャンペー

ンの一員としてもはや活動的でないならば、君は特徴を失う。

協力関係からのボーナスXPは他のキャンペーン基準のXP報酬と同様、全てのPCの間で分配される。特定のNPC個人と特定の新しい協力関係レベルに複数回達しても（君がNPCとの協力関係レベルを減少させるか、性質を変えて、後退をもたらず場合など）君はXPボーナスを得ることはできない。

## 協力関係を育てる Growing Relationships

君は以下の方法でNPCとの協力関係値を変えられる。

**キャンペーン特徴:** GMがこのキャンペーン用のキャンペーン特徴を使っており、君が特定のNPCと関連しているキャンペーン特徴を持っている場合、君のそのNPCとの協力関係値は1回だけ4点上昇する。

**魅力:** NPCとの基本協力関係値は君の【魅力】修正値を等しいため、君の【魅力】能力値が永続的に変化する時（【魅力】吸収や、ヘッドバンド・オヴ・アリユアリング・カリズマのような）、君のNPCとの協力関係値は変化する。能力値ダメージやイーグルズ・スプレンドーのような呪文によるボーナスに依って一時的に変化する場合、協力関係値は変わらない。

**交友:** キャラクター・レベルを得るたびに、君はキャンペーンでいまだ活動しているNPC一人の協力関係値を1ポイント上昇できる。

**贈り物と侮辱:** 特別な贈り物はNPCとの友好の協力関係値を上昇させることができ、完璧にできた侮辱は対立の協力関係値を上昇させることができる。贈り物と侮辱は何でも良いものであってはならない——各NPCは異なるものに対してばらばらの反応をする。君が協力関係を樹立するとき、GMはあるNPCに対し適切な贈り物が侮辱を提案しなければならない。プレイにおいてNPCを観察することで他の関連した贈り物や侮辱を学ぶことができる。

キャラクター・レベルを得るたびに、君は協力関係にあるNPCそれぞれに一つの特別な贈り物を与えたり、一つの完璧な侮辱を吐くことができる。贈り物は君が見つけた、作成した、あるいは購入したアイテムである。ほとんどの場合、それが真心ある贈り物である限り、アイテムのコストとは無関係である。

正しい種類の贈り物や正しい侮辱を考えると、GMに自分の意図を教え、〈交渉〉判定（贈り物の場合）か〈威圧〉判定（侮辱の場合）を行うこと。君が贈り物が侮辱を特にうまく実際にロールプレイするならば、GMはこの判定に+4のボーナスを与えてもよい。君の対応のロールプレイが貧困である、もしくは十分時期が悪すぎる場合、（例えば、戦闘の途中に贈り物を与えようとするなど）、GMは判定に-4のペナルティを与えるかもしれない。この判定のDCは君の現在のNPCとの協力関係値に等しい。成功したら、君のそのNPCとの協力関係値は1ポイント上昇する。DCを10以上超えるならば、代わりに2ポイント上昇する。失敗は変化がないことを意味する。

**特別イベント:** 友人を処刑から救ったり、人前で恥をかかせるような、キャンペーンでの特定のイベントは君のNPCとの協力関係値を変えることができるかもしれない。これらが起こるときはGMは君にそうした調整を知らせるべきである。これらのイベントは、概して君のNPCとの協力関係値を1から5上昇させるが、特に劇的なイベントは最高10まで上昇させることができる。

## 協力関係の例 Example Relationships

下記のリストは、キャラクターにとって重要になりそうな身内との協力関係と、冒険の契機、ロールプレイの指針、協力関係が時間と共に成長していくような方法である。

### 親 Parent

祖先または親代わりの人（師匠や先生のような）かどうかに関わらず、起源や過去に対するキャラクターの責務や責任の感覚を、親は体現する。

**冒険のフック:** 若いキャラクターにとって親は、家や他の何らかの種類の

奉仕や義務の遂行が必要となっている場所に戻せる力を持つ権限の体現だ。年長のキャラクターにとって、親はこれまでの全ての負い目と親切を返すべき代表となる。いくつかの冒険のフックである：

君の父は家族の土地を気にするよう、あるいは家業を引き継ぐよう、冒険という水商売から家へ戻るよう呼び出す。

君の引退した冒険者の母は、彼女が完結させることができなかった最後の探求を解決するよう君に頼む。

老いた祖父は死に直面（呪いや病気、自然死によらず）しており、君に治癒か、延命の伝承を探し求めるか探求をするよう迫る。これは利他的な選択であっても良いし、君に彼の責任を引き継ぐ重荷を免れさせるかもしれない。

**ロールプレイの指針：**大部分の親は、子供を導くよう駆られている——時折は、十分大人になってさえも。君が父親の呪文書を勉強することで魔法を学び、今では彼の能力を凌いだならば、彼は魔法の適切な使い方についての助言と「授業」を提供するかもしれない。君の母に世界の出来事についての知識があれば、彼女は君が危険な探求を引き受けるのを防ごうと、重要な情報を控えるかもしれない。競争者である親は協力関係の維持と、究極の目的の為の君の操作の狭間を揺れ動かかもしれない。

**協力関係の成長：**成長を示す最も簡単な方法の1つは、親が君の人生に直接的に関わらなくなっていくことだ。君が高いレベルと多くの名声を得るにつれ、君の両親は君が有能な大人であることを認めていくかもしれない。君の技能への承認によって、母は保護者から師匠へと変わるかもしれない。君の両親は絶えず試験をする、善意ではあるが憤慨させるような敵対者となるかもしれない。才能で劣った競争者である父は君を恩知らずだと信じているため君と対立するかもしれないし、キャンペーンの悪党とさえなるかもしれない。

## 兄弟姉妹 Sibling

兄弟姉妹の関係は、長年の間人間伝承と神話の基礎となっており、正当な理由がある。親とは異なり、兄弟姉妹は君の直接的な仲間であり、君の過去の行為と将来の可能性に直面することを強制させる生きた鏡である。

**冒険のフック：**兄弟姉妹の現在の社会的地位、財務体質、または選択した職業が君のものどどれだけ掛け離れていようと、血縁と家族の絆は彼を助けるよう君を義務付けることがある。いくつかの冒険のフックである：君の兄弟は有力な家族いくつかとの見合い結婚を考慮している。どの花嫁が家にとって価値があり、自分にとって良い配偶者であるかについて突き止めるよう調査する欲しいと彼は君に頼む。

君の姉妹は珍しい物質呪文構成要素を利用するために危険な探検に出ると告げて以来帰っていない。彼女を見つけることは君の義務である——そして彼女が死んでいるならば、彼女が契約した労働を完了させる。

君の兄弟は両親を感動させるとついに決め、家族の財産を取り戻すために強力なモンスターを探しだし殺すのに君の助力を求める。一人で行くならば、彼は生還しないだろう。

モンスターに荒らされている鉱山のある不毛の地を買うことで、君の無鉄砲な弟たちは詐取された。彼らは現在虜であり、彼らが死ぬ前に君は介入しなければならない。

長い間行方不明であった君の兄弟は、不可解な犯罪が頻出すると同時に戻ってくる。君の兄弟は犯罪に関与していたのだろうか、それとも本当の原因に関する情報を持っているのだろうか。

**ロールプレイの指針：**兄弟の関係を実際にロールプレイする上でもっとも重要な面は、君から見ての彼らの年齢を知ることである。弟は性根は良いが、君に認めてもらおうと向こう見ずになっているかもしれない。兄は、たとえ君が戦いと探求において自分自身を証明したとしても、権威ある存在の役割を捨てるのに苦勞するかもしれない。君が親を失っている場合は、兄が保護者の役割を引き受けるかもしれない。間の兄弟は調停者となることもあるし、残りの家族によって静かに監視されていることもあるし、その地位を楽しんでいるか憤慨しており、おそらく家族の他のメンバーから注意をひくために外へ出て行くこともある。

**協力関係の成長：**これは時に、兄弟姉妹がどのように君の最後の努力に反応したかに依る。君の兄弟が、君がその兄弟の犯罪の泥を被るのを認めるが、土壇場で君の汚名を晴らす場合、彼は古い習慣をやめようとしているのかもしれない。兄弟の冒険家は君の持つキャラクター・クラスのレベルを取得することで、君の考えからの理解を得ようとするかもしれない。

## 幼年期のライバル Childhood Rival

幼年期のライバルは、君をいじめたものであったり、恩恵で君と競い合った同じ師匠の弟子であったり、君の恵まれた機会に憤慨するか君の劣った出生をあざ笑う同じ分野の人であるかもしれない。このライバルは、公然と君のことが嫌いかもしれないし、君の転落を計画している間、君を好んでいるふりをするかもしれないし、君を尊敬しているが君と衝突する目的を持っているかもしれない。陰險な攻撃、排他的な集団、仲間のプレッシャーと噂は彼女の武器である——そのライバルは長い間君のことを知っており、君のことを悩ましたり気を散らしたりするために押すボタンについて知っている人物だ。

**冒険のフック：**そのライバルが温和か激怒しやすく暴力的であるかにかかわらず、この人は君の過去に強い関わりがあり、沢山の思い出の中核である。いくつかの冒険のフックがある：

年老いた師匠は病にかかったか、世界し、そして君とライバルは師匠との問題を整理するために呼び出された——そして恐らく曖昧な遺書を成し遂げることになる。

君の故郷に対する脅威があり君は対処に駆けつけ、そこで君の古くからのライバルが、問題の解決方法についての異なる危険な発送を持ってそこにいるとわかることになる。

ライバルは予想外にも君の人生に再び現れ、償いを望む。これは誠実な変化であるかもしれないし、信用のための策略かもしれないし、君に恥をかかせる更なる試みであるかもしれない。

君のライバルは別の冒険をしているグループのリーダーで、伝説のアーティファクトを取り戻すためのレースや賞金を競っての公共の戦いのようなものについて、君のパーティに挑戦を挑む。

ライバルは探求を行ってもらおうと君を雇い入れたがっているが、詳細は不明であり、最後に雇ったグループに何があったのかを彼女は君に話さない。

**ロールプレイの指針：**この種類の協力関係では、君はライバルとの元々の衝突を識別しなければならない。おそらく身体的に弱かったので、君は格好の目標であった。おそらく君は異なる宗教であったか、異なる種族、異なる性別か、異なる種類の魔法を行っていた。おそらく君はこの対立の扇動者（故意か無意識か）で、そのライバルは大元の犠牲者であり、君は自身の悪行の結果に対処している。

この知識を以て、君に対するライバルの振る舞いを正当化する方法を見つけること——君に弱さを克服するよう、道徳的に優れた宗教へ転向するよう、異なる魔法系統の利益を理解するよう推奨するなど。君はこれらの理由に同意しなくとも良いし、これらの理由は君を怒らせるかも、恥じさせるかも、そして復讐に燃えさせるかもしれないが、これらは対立用のロールプレイに拍車をかける。

**協力関係の成長：**ライバルの主要な動機付けを特定することは、彼に対して形勢逆転をする方法となりうる。ライバルの舞台で彼を破ることによって君は協力関係の上で格上の人となる。暴力的なライバルに於いては、これによって彼の仲間や中立の立場だった一行が君の側につき、ライバルの先導者に対し牙を剥く事に納得させるかもしれない。問題がライバルの弱さや不安定さから生じるならば、対立の源に挑むか、友人になろうと誠実な試みをするかは、ライバルを忠実な盟友へと変えるかもしれない——互いを嫌っている2つのパーティから始まる関係の多くは、対立から友情へと育つだけだ。



## 配偶者 Spouse

ロマンチックなもつれは、夢を実際にロールプレイすることの要素である。これらは、ドラマ、緊張、興奮を加え、前例のないレベルまでキャンペーンを高めてくれる。おそらく、君の配偶者と君の関係で最も重要な側面は2人がどのように出会ったかだろう。更にまた、キャンペーンでの君の配偶者の役割は君と他の PC に影響を及ぼす。君のパラディンがパーティのクレリックと恋に落ちるとき、結婚はグループに逆に影響を与えないかもしれない——しかし、君が好きな町で宿屋の主人と結婚するならば、それは座りっきりの生活と、君の仲間の冒険者と君の配偶者のコミュニティの間で分かれた忠義を導くかもしれない。

**冒険のフック**：特定の地域を君の PC が拠点としている可能性に関わらず、配偶者はいくつかの強い冒険のフックを提供することができる。可能なフックに含まれるのは：

有力な家族の承認なしに、君と君の配偶者は秘密裏に結婚した。君は、彼らの財政的、および社会的な地位（そして君への印象）を向上するであろう探求によって新たな姻戚に自分の価値を証明しなければならない。

商人である配偶者はあるメッセージまたはアイテムを他の証人に届けなければならないが、しかし暗殺を企てている盗賊ギルドのメンバーの間での暗号化された書状であると君は理解する。君の配偶者に対する報復を招かないような方法で、君はその攻撃を止めなければならない。

信仰の術者の配偶者は君と結婚することによって、曖昧な信仰の教義を、偶然にも知らずに冒流し全てのクラス能力を失った。教会のために君を捨てるのではなく、君との結婚の特別な免除を嘆願するために高位の寺院へ旅立つと君の配偶者は言うて譲らない。

**ロールプレイの指針**：キャラクターとしての配偶者の主要な運用は、通常協力関係の相手という幸福である。冒険しているカップルにとってこれはお互いの強さを独自に補う特技、呪文を選ぶことを意味するかもしれない。因習的な職業において、これは発展途中の有用な伝手と接触を意味するかもしれない。不健康的でない結婚で、配偶者が競争者であり、君はちょっとした、相方が密かに冒険者装備を盗む、あるいはそれ以上の、ライバルや敵に情報を流すといった破壊活動の犠牲者であるかもしれない。

**協力関係の成長**：結婚した冒険者は安全と安定への欲望に対して、収入と栄光の必要性のバランスを取らなければならない。君の時間と資源を頼ることによって、善意の配偶者は君の冒険している習慣に影響することができる。愛情のこもった結婚でさえ、君が冒険することに直面することで摩擦が生み出されるかもしれない。子供を育てる上での責任についての質問——特に両方の両親が冒険を続ける場合——は対立と軋轢を引き起こすかもしれない。因習は君が配偶者に重荷を強いるかもしれない。君は単に結婚を使い魔のように、つまり使いたい時にだけ思い出して、それ以外では比喩的な背負い袋に詰め込むようなもののように扱うことはできない。

---

### 協力関係を反転させる Reversing Relationships

故意に友好から対立に変えたい場合、侮辱や NPC の拒否でそれを行うことができる。またこれは自動的に君のその NPC との協力関係値を半分へと減少させる。

対立から友好へ協力関係を変更したい場合、君は NPC に贈り物を提供しなければならない、通常の贈り物判定より DC が 10 高い〈交渉〉判定を行わなければならない。成功したら、協力関係は友好へ変わるが、君のその NPC との協力関係値を半分へと減少させる。君が 10 未満で失敗するならば、協力関係は依然として対立のままだが、君はその NPC との協力関係値を 1 減少しても良い（君のライバル関係を弱めることを表す）。10 以上の差で失敗するならば、協力関係の性質と協力関係値は変化しない。

---

## 評判と名声 Reputation and Fame

己の偉業の戦利品で生計を立てたり、謙遜して素性を隠すことに満足する英雄もいるが、そうでない英雄は自らの壮大な行為の英雄譚と歌によって永遠に生きようとする。歴史は月日を経ても再び語られる勝利と勇敢な話で英雄の成功を測る。誰にも物語が語られない英雄は、歌われない成果と共に素早く霧へと消える。他人が英雄の偉業についてどのように話すかは彼女が評価される重さとなり、彼女のアイデンティティと評判を刻んでいく。

評判は一般市民が君をどう受け止めているかを表す、良きにつけ悪きにつけ。この認識は君への先入観であり、君がいない時に君の為に語り、君について耳にした人々によって君がどう扱われることになるかを決定する。評判は異なる地方の社会的あるいは文化的な価値観を反映し、異なる種類のキャラクターに対し異なる意味を持つ。ある地域の英雄の資質を体現したキャラクターは他の場所で悪者や如何わしいものとして受け止められるかもしれない。祖国では広く尊ばれ尊重される象徴キャラクターは、近辺の王国へ旅立つと同時に名声から無名状態へと滑り落ちるかもしれない。こうした評判のルールを使うとき、GMは評判がプレイヤーとキャンペーンのNPCにとって何を意味するのかを確立する必要がある。例えば海賊をテーマにしたキャンペーンは略奪に評判の基礎を置くかもしれない。いずれにせよ君がどのように評判を得るかという基本的な概念は同じである：君の行為の知らせが広まるとき君は評判を得る。君の行為がより素晴らしいもしくはより社会的に重要であるほど、そうした行為から出来る話はより良くなる。強かったり注目すべき評判を確立することができるならば、君はアクションを賞賛され、無名の個人では入手できないような資源を得られるかもしれない。同様に、社会的に、政治的に、そして財政的に人々に影響を与えるために君は評判を使うことができる。

**3つの要因が君の評判を決定する：**名声、勢力圏、威信ポイント。君の名声は君の行動に従い増減する。君の現在の名声は君の全体的な評判と、名声（ヒロイックなキャラクターのためのもの）か悪名（悪党のキャラクターのためのもの）を利用できる潜在能力の上限を決定する。勢力圏は君の評判の利益を適用できる場所を定義する。君は威信ポイントを費やすことによって、一時的なボーナスと厚意を含む報酬として評判の利益を得ることができる。

## 名声 Fame

遊びを始めるときの君の名声は君のキャラクター・レベル + 君の【魅力】修正値と等しい。君の名声は-100から100までを変動し、0は全ての悪評の欠如を示す。キャンペーンの進行を通じて、君の発言と行為は君が評判を作るのに役立つ。冒険者は多くの行為を為すが、その全てが名声の変化に値するほどに驚嘆すべきものであるわけではない。可能であるならば、ストーリーやキャンペーンに直接影響を及ぼす行為にGMは固執すべきであり、些細な勝利に報いるべきではない。表3-5にいくつかの例を示すが、特定の行為の重要性は一般的にGMに任せられるべきである。君の名声が0未満に下がるならば、184ページの不評と悪名を参照せよ。

## 勢力圏 Sphere of Influence

君の評判は君の行為の話ほどにしか広まらない。たとえ君が祖国の偉大な英雄であるとしても、何処かへ旅する時、君はすぐに君の評判は減少していると気付く、最終的には自分が全く認識されない土地にまで足を運ぶことになるだろう。君の評判が高まるほど、君の勢力圏はより広くより遠くまで伸びる。

君の名声は、勢力圏の最大範囲を決定する。君の勢力圏は半径100マイルをもち、通常、名声が10、20、30、40、55に達するときもう100マイル増加する。君の勢力圏の増大は必ずしも自動的ではなく、評判が重みを持つ場所に関して君には発言権がある。例えば、君は勢力圏が主要な都市がある南方に広がり、東のパーバリアンの部族を無視し、あるいは大海ではなく別の国の内部へと拡張するよう頼める。

君の評判は偶然の出来事によって広がるかもしれないが、旅行しているバードが君の成果の話を装飾してより面白くしたか、君の味方が君の普通の業績を誇張したか、君の敵が他の者が君に反対する者を徴集する為に噂を繰り返して流したか、君が熱心な聞き手に君の話をしたかに関わらず、通常故意に広がる。これらの話がされる土地が、君が知られている場所を決定し、勢力圏を形作る——英雄のソーサラーは滞在予定のある近くの王国で彼女の魔法を自慢するためにバードを雇うかもしれないし、悪党のパーバリアンは次の犠牲者に恐怖の種をまくために、略奪の不具の生き残りを南方へ動かすかもしれない。

勢力圏の外側で君の名声は0である。君はDC30の【魅力】、〈交渉〉、あるいは〈威圧〉判定を試みることによって、新しい居住地に自身の勢力圏を拡大しようとする事ができる。成功すると1d4日間、勢力圏としてその居住地を扱うが、その居住地において君の名声は実質的に半減している。その後、その居住地は君の勢力圏の外にある状態へ戻る。以下のアクションと状態は君の勢力圏を拡大する目的における君の【魅力】、〈交渉〉、〈威圧〉判定の修正値を変更する。

### 勢力圏の修正

アクション	判定の修正
君が到着する前に味方たちや手下たちが君の行為 + 5 の話を広めた	
君が到着する前にバードが君の行為の話や歌を広 + 1/2 バード・レベル めた	
その居住地に NPC の有力者がいる	+ 1
その居住地に敵たちがいる	+ 1
君の勢力圏からの距離	10 マイル毎に - 1
居住地の第一言語が君のものと異なる	- 5

## 威信ポイント Prestige Points

威信ポイントは君の名声をてこ入れをするための君の能力を示す。君はプレイ中に目的を完了させることによって威信ポイント (PP) を稼ぐ。GMは、どの行為、ゴール、ストーリーの要素が最も重要かを決定し、その決定に応じて諸要素の完了についてプレイヤーに報いる。名声が増加するたびに君も1点の威信ポイントを得る。典型的なキャンペーンでは、君はキャラクター・レベルにつき4から6威信ポイントを得るべきである。君の現在の威信ポイントが君の名声を超えることは決してない。君は威信ポイントを他のキャラクターと共有することはできない；それらを得たキャラクターだけが費やすことができる。ほとんどの時、君はポイントを報酬に費やす——称号が、一時的な能力が、君の利益と関連した仕事に関するボーナスかに。

## 報酬 Awards

威信ポイントを費やせば報酬を得る——一時的なボーナスか厚意を。報酬を使いたいと思うたび、君はその報酬用の威信ポイントを費やさなければならない。特に明記しないかぎり、威信ポイントを費やしたことによるボーナスは累積しない（例えば、英雄の運の報酬と時代の伝承の報酬は組み合わせさせて〈知識〉判定に+9のボーナスを得る事は出来ない）。威信ポイントを報酬に費やすことはアクションではない。君は自身の勢力圏の中でのみ威信ポイントを費やすことができる。

称号は、一時的である代わりに永続的な報酬という特別なカテゴリーである。称号の説明に書かれていないかぎり、君は特定の称号を一度だけ選択することができるのみである。

以下は名声の様々な敷居における報酬と称号の例である。君はそのカテゴリーから報酬を選ぶには少なくともリストにある名声を持っていないなければならない。例えば、たとえ費やせるだけの5威信ポイントを持っていたとしても、放浪者の称号を選ぶ為には少なくとも10の名声を持っていないなければならない。

## 名声 1 Fame 1

これは新しい 1 レベル・キャラクターの冒険の開始時の名声である。

**英雄の運 (1PP) / Hero's Luck** : 君は一つの技能判定に +4 の幸運ボーナスを得る。問題の判定に試みる前にこの報酬を使わなければならない。

**賄賂の支払い (称号、4PP) / Palm Greaser** : 少なくとも人口 5,000 人の居住地で、君は墮落した当局の所在を突き止めるかもしれない。居住地の管区で犯した犯罪によって収監されたり、罰金を科されるならば、君はこの有力者を利用して良い。君が〈交渉〉判定 (軽犯罪ならば DC15、重大犯罪なら 20、死罪なら 25) に成功できた場合、君は罰金を払わず判決を逃れる。君はゲーム・セッションにつきこの能力を 1 回使うことができる。君は勢力圏内の居住地それぞれにつき 1 つこの称号を選ぶ；君が選ぶたびに、この報酬を使える居住地の一つを選ぶこと。

**来訪者との契約 (5PP) / Planar Pact** : インブ、メフィット、クアジット、あるいは Core Rulebook の 127 ページにある《上級使い魔》一覧にある類似した他の次元世界の来訪者の奉仕を得る。君は各々の属性の軸で君から 1 ステップまで離れた属性のクリーチャーを選択できる。このクリーチャーは君の【知力】、【判断力】、【魅力】ボーナス (いずれか高いもの) に等しい数の遭遇のあいだ君の自発的なしもべとして機能するが、24 時間までしか残らない。クリーチャーは呼び出された来訪者で、この奉仕が終了すると、自動的に元の次元世界へ戻る。

## 名声 10 Fame 10

これは 2 つの冒険を終了させたキャラクターの一般的な名声である。

**神秘学の研究 I (1PP もしくは 2PP) / Arcane Study I** : ウィザードの手助けまたは魔法の儀式によって、君はいくつかの弱い秘術呪文を準備し発動する能力を得る。1PP を費やすならば、君は 4 つのウィザードの初級秘術呪文か 1 つの 1 レベルのウィザード呪文を準備できる。2PP を費やすならば、君は 4 つのウィザードの初級秘術呪文と 1 つの 1 レベルのウィザード呪文を準備できる。君はウィザードとしてこれらの呪文を発動し、これらの準備するための最低限の【知力】を有しなければならない。君がウィザードであるならば、この報酬は選択できない。24 時間後に君は 1d3 ポイントの【知力】ダメージを受け、発動していなかった準備している呪文を失う。

**キャラクターの証人 (5PP) / Character Witness** : 君が証告の結果によって権力に困らされることになるならば、有力な後援者が君の名譽を保証するために出てきて、君のどんな悪行でも赦免する。君は最高 3 回までペナルティなしでこの報酬を使うことができ、その後その利用できる後援者は君の評判を疑い始める；以降の使用は追加の 1d4 威信ポイントがかかる。

**時代の伝承 (1PP) / Lore of Ages** : 君は熱心な賢者、司書、その他知識のある人の援助を確保し、そして 1 時間の研究のあと、1 回の〈知識〉判定に +5 のボーナスを得られる。まるでその技能を修得しているかのように君はこの〈知識〉判定を行う。

**放浪者 (称号、1PP) / Wanderer** : 君が旅の道連れと道で過ごした長い時間は地域の慣習を把握する君の才能を強化した。この称号がある限り〈知識：地域〉は君のクラス技能となる。

## 名声 20 Fame 20

これは幾つかの冒険を完了し、市民が注目し始めている冒険者の典型的な名声である。

**神秘学の研究 II (3PP) / Arcane Study II** : 2 レベルのウィザード呪文 1 つを準備でき、【知力】ダメージが 1d3 の代わりに 1d4 であること以外は、この報酬は神秘学の研究 I のように機能する。君はこの報酬を神秘学の研究 I と同時に使うことができる。君がウィザードであるならば、この報酬は選択できない。

**得意な縄張り (称号、5PP) / Favored Territory** : 君の勢力圏の中の 100 平方マイルの地域を選択する。ここは現在君の得意な縄張りであり、その縄張りでの〈交渉〉判定に +2 のボーナスを得る。君の名声が 30 に達す

る時、二回目のこの称号を選ぶことができ、第 2 の得意な縄張りを得て最初の得意な縄張りのボーナスを +4 に増加させる。君の名声が 55 に達する時、三回目のこの称号を選ぶことができ、第 3 の得意な縄張りを得て、最初の得意な縄張りのボーナスを +6 に、第 2 の縄張りのボーナスを +4 に増加させる。

**盗品故買の友人 (称号、4PP) / Fence Friend** : ゲーム・セッションに 1 回、アイテムを売る時、君は盗品故買商の NPC を通じて、アイテムの売値を 10% 増加させて売れる。通常全額で売るアイテムにはこれは影響を及ぼさない (例えば、宝石や交易品など)。

**入会者 (称号、1PP) / Initiate** : 強力な組織は君をその地位に組み入れることを受け入れる。これは、勲爵士の位、魔道士たちの知的な結社、あるいはモンクの門派かもしれない。組織にふさわしい 1 つの技能が君のクラス技能となる。君は複数回この称号を選ぶ；君は加わるのに適切な組織と、クラス技能となるもう一つの技能を選ぶ。GM は組織が利用できるか、どんな技能がそれに適切な選択であるかを決定する。

**一心不乱な学び手 (称号、2PP) / Intense Student** : この称号があるかぎり、君は 1 つの技能の判定に +2 の技量ボーナスを得る。一度名声が 30、40、55 に達したら、君は再びこの称号をとることができ、その度異なる技能を選ぶ。

**貿易の大家 (称号、4PP) / Master of Trade** : 影響力のある有力者と商業の経験を活かして、君は良い取引を見つけられる。ゲーム・セッションに 1 回、アイテムを購入する時 10% 割引される。呪文発動のサービス、高い物質構成要素、通常全額で売るアイテム (例えば、宝石や交易品など)、魔法のアイテム作成にはこの報酬は使えない。

**犠牲 (0PP) / Sacrifice** : 1d3 の威信ポイントを得るために重大な犠牲を払う。君が英雄的キャラクターであるならば、この報酬を使うために 375gp × 君のキャラクター・レベルを費やさねばならず、これは君の名前による素晴らしい豪華な食事、慈善事業への寄付、あるいは君の評判を改善するその他の出費を表現している。悪党的なキャラクターであるならば、総ヒット・ダイスが君のキャラクター・レベルに等しい味方たちと手下たちを殺すか犠牲にしなければならず、これは君の友人と手下に対する冷淡な悪を表現している。君は 1 ヶ月に 1 回この報酬を使うことができる。

**賢者 (称号、5PP) / Sage** : 〈知識〉技能を 1 つ選択する。君は DC10 の通常の制限の代わりに修得していないこの技能の判定を最大 DC20 にできる。君はこの称号を複数回選べ、その度に異なる〈知識〉技能を選択する。

**一時の腹心 (1PP) / Temporary Cohort** : 《統率力》の特技を有しているかのように腹心を得る。このキャラクターは 24 時間の間君の奉仕のために残る。

**立証者 (称号、2PP) / Vindicator** : 君が憎んでいる敵として 1 つの仇敵の組織を選ぶ。その組織のメンバーに対する攻撃ロールとダメージ・ロールに +1 のボーナスを得る。これは得意な敵のボーナスである。

## 名声 30 Fame 30

これは功績で自身を地元の英雄にした成功した冒険者の名声である。

**神秘学の研究 III (3PP) / Arcane Study III** : 3 レベルのウィザード呪文 1 つを準備でき、【知力】ダメージが 1d4 の代わりに 1d6 であること以外は、この報酬は神秘学の研究 II のように機能する。君はこの報酬を神秘学の研究 I と神秘学の研究 II と同時に使うことができる。君がウィザードであるならば、この報酬は選択できない。

**血の絆 (称号、PP2) / Blood-Bound** : 名声が少なくとも 30 である味方と共に血の儀式を受ける。1 週間に 1 回、その味方の会社にいるとき、君は彼に最高 5 威信ポイントを貸せ、彼はそれを好きなように費やすことができる。24 時間以内にそれを費やさない場合、君のもとへ戻る。

**死の回避 (5PP) / Escape Death** : ヒット・ポイントが 0 以下に減少したがまだ死亡していないなら、君は自動的に容態安定化する；君の次のターン、君は 2d8 + 3 ヒット・ポイント回復する。君はキャラクター・レベルにつき 1 回だけこの報酬を選択できる。

**役員 (称号、PP5) / Officer** : 入会者の称号を選んでいる場合だけこの

称号を選ぶことができる。君が選んでいる組織内での君のランクは上昇する。君は組織にふさわしい名称を得て、組織内の人と交流する際の〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉、〈真意看破〉判定に+4のボーナスを得る。複数の組織に属するならば、君は複数回この称号を選ぶ。

**監視者 (称号、5PP) / Warden:** 君の勢力圏内で、君は自分が犯罪したと、あるいはしていると疑った一般市民を逮捕、拘留、そして財産没収できる程十分尊重されている。貴族、貴族政治主義者、政治家、あるいは君と同等かそれ以上のランクや称号を持つものを扱う時これは適用されない。

**世間の名声 (2PP) / Worldly Fame:** 君の勢力圏の遙か外側にさえ、君の行為の知らせは遠く広く広がった。次の24時間の間、名声は君の勢力圏の外側で実質的に半減するが、まるで適切な判定を行う必要なく勢力圏内にいるかのように君は名声を使える。君の勢力圏の外側に居る時でも君はこの報酬を選ぶ。

## 名声 40 Fame 40

これは有名人の地位を成し遂げた冒険者の名声である。

**指揮官 (称号、4PP) / Commander:** 役員称号を選んでいる場合のみこの称号を選ぶことができる。君が選んだ組織内での君のランクは指揮官の地位まで出世する。君は組織の低いランクのメンバーに、要請として伝令、自分の到着の公布、君の必要に適する確実な準備を含む、一般的な個人的な仕事を果たすように求めることができる。これに加えて君の組織の最大の対立グループ1つのメンバーに影響させる〈威圧〉判定に+4のボーナスを得る（競争しているギルドや敵国の市民など）。複数の組織に属するならば、君は複数回この称号を選ぶ。

**愛国者 (称号、4PP) / Patriot:** 祖国の利益の代理人としての君の評判が君を後押しする。勢力圏の外を旅する時、君の祖国生まれの人が市民に対する〈交渉〉と〈真意看破〉に+2のボーナスを得る。

**特権会議 (2PP) / Privileged Meeting:** 女王、將軍、高位の聖職者、ギルドマスターなどの強力な人と個人的な謁見を得るために君は評判を使う。その謁見の間、その状況での〈交渉〉判定に+2状況ボーナスを得る。

## 名声 55 + Fame 55+

このレベル以上の名声では、キャラクターは偶像化され、彼または彼女の業績は簡単に認められる。

**最高司令官 (称号、4PP) / High Commander:** 指揮官の称号を選んでいる場合のみこの称号を選ぶことができる。君の選んだ組織の上級メンバーとなる。その組織に利益を与えている間、君は低ランクの兵士に自分の為に戦うように求めることができる。兵士は、魔法で招来されたわけではない；君はグループとして彼らと話さなければならないか、彼らを集めるために役員を送り込まなければならない（これはどこでも、1d4ラウンドから1d10分かかる）。君が指揮する兵士の数は君の名声に等しく、そこに20人の兵士につき1人の3レベルの役員と、4人の役員につき1人の5レベルのリーダーを加える。これらの兵士は通常1レベルのファイターであるが、組織によっては彼らは何か他の適切なクラスを持つかもしれない。これらの手下は1日間君に仕えるが、組織の利益を裏切ったり、君のために無謀にも自身の命を捨てたりはしない。複数の組織に属するならば、君は複数回この称号を選ぶ。

**大帝 (称号、10PP) / The Great:** 君の勢力圏は直ちに100マイル増加する。

## 不評と悪名 Disrepute and Infamy

君の名声が0以下に落ちるならば、君の評判は名声よりもむしろ悪名に基づく。君の名声を、名声、勢力圏、威信ポイントに関する全てのルールに於いて負の数で代わりに正の数と見なす（例えば、-20の悪党的な名声は、君がどんな報酬を買うことができるかを決定する目的で20の英雄的な名声と等しい）。

イベントが名声を増加させるならば、君は名声を増加させる（0近くに持っていく）か、名声を減らす（負の方向へ数字を大きくする）かを選ぶ。

例えば、君の名声が-20であり、高品質ソードを作成するために〈製作〉判定で30を公開でロールした場合（通常+2の価値）、君は名声を-18に増加させるか-22に減少させることを選ぶ。君の名声を減少させるような否定的なイベントは常に否定的なものとして数える（罪のない人々を攻撃している悪党が、一般人に自分を更に好かせることはない）。

君が否定的な名声を保つ場合、悪でないNPCは君に対して不親切であるか、敵対的な反応を持つ（表3-7：否定的な名声への反応を参照）。君が強力な危険であるという評判を持つならば、NPCは君に立ち向かいよりはむしろ、君を避けるかもしれないという点に注意すること。

## 名声の共有 Shared Fame

状況によってはキャラクターの名声値を考慮すべきことがある。これは通常PC全員が、アーサー王の円卓の騎士、ロビン・フッドのメリー・メン、あるいはキャプテン・キッドの海賊船員のような一つの实体として絶えず動くときに起こる。グループの名声に貢献している個々の名声の代わりに、グループの名声はそのメンバーから独立している（グループは最初のカテゴリから始まり、メンバーが増えて創始者のその活動での役割が直接でなくなってくると次のカテゴリへ進化する）。このようなグループは独自の名声を開発する；君がそのグループのメンバーであるならば、君のものの代わりにグループの名声を使用する。君と君の味方がそのようなグループの一員であるならば、GMがPC毎の各々の値の代わりに全グループ用の1つの名声値を記録すること以外は、名声のルールは同じように機能する。名声を増減させるキャラクターそれぞれの行動はその値に貢献する。君は依然として君自身の威信ポイントを得て費やせるが、それ以外の全てでグループの名声を使用する。

## 別人格、偽名、秘密のアイデンティティ Alter Egos, Aliases, and Secret Identities

君の冒険している経歴のコースのいたるところで、君の社会的人格と本当の個性的な力の流れは疎遠になるか異なるものとなり始める。この時、君は名前を変えたり、君のこれまでの評判から逃げるために別人格や偽名を採用するかもしれない。この場合では、君の名声と威信ポイントは君の前名と共に残留し、君は前の人生を放棄して新しい人生を始めることができる。

別人格では、君は一般人に示すための人工の人格を作る。君は本当のアイデンティティを隠すためにマスクか衣装を身につける。君の別人格として行為を行う時、君は自分のものの代わりにその人格としての名声を伸ばす。別人格として自己表現している時だけ、君はその名声と威信ポイントを自分の有利のために使うことができる。この方法では、弱そうだったり気取らないキャラクターは有名な覆面の自警団員の身分を採用して自分の秘した身分を知らずにいるままに自身の名声を頼りに悪人に怯えるコモナーを説得できる。

君の2つのアイデンティティが実は同じ人物であることが明らかになった場合、発見した人を扱うときは君の名声と威信ポイントは変わるかもしれない。例えば、悪名高い強盗は彼女の名前を変えて村の控えめな治療者になる。彼女の前の人生が公表されるならば、村民は彼女の名声に関して（より大きく否定的である）盗賊として対応するが、彼女も盗賊としての面目を失い、平和に生きる彼女の選択を尊敬しない山賊に対する面目を失い、そうした山賊は彼女の名声に関して（より小さく肯定的である）村の治療者として対応するようになる。

## 名声イベント

イベント	名声修正
肯定的なイベント	
立派な敵から注目すべき宝を奪う <sup>1</sup>	+1
適切なCRの遭遇で2連続でクリティカル・ヒットを確定する	+1
寺院を君の神に奉獻する	+1
強力な魔法のアイテムを作成する	+1 <sup>2</sup>

PCクラスのレベルを得る	+1
3つ以上続けて適切なCRの罠を見つけ解除する	+1
注目すべき、歴史的か科学的か魔法的な発見をする <sup>3</sup>	+1
伝説のアイテムやアーティファクトを所有する	+1 <sup>4</sup>
公人からメダルや類似した名誉を受け取る	+1
重要な魔法のアイテムや遺物を持ち主に返す	+1
強力な貴族の拠点を略奪する	+1
独力で君のレベルより高いCRの敵を破る	+1 <sup>5</sup>
君たちのAPL+3以上のCRの遭遇で勝利する	+1
戦闘で君を公的に中傷した人を破る	+2
DC30以上の工芸作品か高品質のアイテムを制作するための〈製作〉判定に成功する <sup>6</sup>	+2
DC30以上の公での〈交渉〉か〈威圧〉判定に成功する <sup>6</sup>	+2
DC30以上の公での〈芸能〉判定に成功する <sup>6</sup>	+2
君のAPLのための適切なCRの冒険を完了する <sup>7</sup>	+3
格調高い称号を得る（レディ、支配者、騎士など）	+3
戦闘で重要なライバルを破る	+5
否定的なイベント	
軽犯罪で有罪判決を受ける	-1
いかがわしいキャラクターと行動を共にする	-1 <sup>8</sup>
非暴力的な重犯罪で有罪判決を受ける	-2
君のAPLより低いCRの遭遇で公然と逃避する	-3
罪のない人々を攻撃する	-5
暴力的な重犯罪で有罪判決を受ける	-5
君のAPL以下のCRの遭遇で公然と負ける	-5
殺人で有罪判決を受ける	-8
反逆罪で有罪判決を受ける	-10

1 これは破られたモンスターやライバルから宝を主張する言を含む。悪党のキャラクターは公正にそれを得る代わりに、そのようなアイテムを盗んで良い。

2 アイテムの価格40,000gp毎に。

3 例えば失われた都市の廃墟を見つける、忘れられた伝説を復活させる、役に立つ新しい呪文を作るなど。

4 アイテムの価格40,000gp毎に、この目的に於いて価格のないアーティファクトは200,000gp (SPP) とする。

5 敵のCRが君のレベルを上回る毎に。

6 1か月につき1回のみこのような方法で名声を増やせる。

7 おおよそバスマフインダー・モジュールかバスマフインダー・アドベンチャー・パスの冒険の長さ。

8 緊密な連携1週間につき。

## 否定的な名声への反応

名声	反応
-5	彼らの共同体で君に取引を思いとどまらせるために、商人、雇われ、宿屋の店主は10%君に不当な要求をする。
-8	商人、雇われ、宿屋の店主は君の仕事を引き受けることを拒否する。商店に入るならば、君はすぐ様去るように頼まれる。拒絶するならばオーナーは君を追い出すか地元民が権力者に追い出すよう要求する。
-10	君が接近すると、商店は窓にシャッターをおろし、扉に門をかける。大部分の市民は君と話すことを拒否する。拒否しない者も君にすぐに去ることを頼む。君が24時間以上留まるか、市民に対して行動を表すと、君の名声は5だけ減少し、市民は街から君を追い出すために暴徒を作る。
-15	厚かましくも自分たちの共同体に入ったことに腹を立てた怒れる暴徒は集結する。君が数分で去らないならば、暴徒は君に果物、棒、石を投げつけ始める。
-20	君が街に入った直後に怒った暴徒ができる。潜在的に不正な裁判を待つつもりはなく、君を捕らえ、君の罪に於いて君を処刑しようとしている。
-25	権力者は君の逮捕令状を公布しており、それには逮捕者への報酬も含まれる。これは周知の事実であり、多くの者はそれを得たがっている。
-30	権威ある者は君の首に懸賞金をかけた。これは周知の事実であり、多くの者はそれを得たがっている。

## 引退 Retirement

あらゆる英雄の冒険は終わる。理想的にはキャンペーンの終わりで起こるが、全ての英雄がそこまで成功するわけではない。何人かは戦いにおいて体が不自由になり、復活の可能性もなく死に、汚い魔法によって見分けがつかないほど変えられる。他の者は冒険中に意志を失うか、冒険をするという動機とは無関係となる。キャラクターは、プレイヤーのスケジュール変更や参加の取りやめ、ゲームやキャラクターを遊ぶことへの興味の喪失のようなゲームの外への理由によって途中で挫折するかもしれない。

こうなると、キャラクターは新しいことを始める機会を持つ——君は彼女をNPCに変えるためにGMに働きかけることができる。これを選ぶと、回答すべき質問が残る。彼女はどこへ行く？ 冒険がない時、彼女は何をする？ 同様にGMは興味深いジレンマを提示される：引退したキャラクターはNPCとしてキャンペーンに関わらなければならないか？ もしそうなら、どうやって？

前のPCを使って世界を発展させストーリーを進めるのは、プレイヤーと設定の間の私的な結びつきを確立する簡単な方法であるが、使いすぎるとキャンペーンの焦点を、活動しているPCから盗んでしまうかもしれない。好きなPCが十分に描写されないところを見るのを楽しむ者は少ないため、GMはそのキャラクターのプレイヤーの希望も考慮に入れなければならない。

前のPCを含むという決定は軽いものではないが、しかし利益は危険を典型的に上回る。最後の戦いの後にさえキャラクターの行動はゲームの世界にとって本物で不可欠な結果があるという考えを、前のPCを使い続けることは補強する。

## 簡易生活 The Simple Life

大部分の人は引退した冒険者のことを考えるとき、探検家から旅籠の主人への転職や保安官としてストリートをパトロールする慣れたベテランを考える。これらは文明の範囲内でより簡易なより安全な人生を送るために興奮と危険に背を向けたキャラクターである。これは特定の居住地と強い関係のあるものや、ダンジョンの外の世界で役に立つであろう技能や能力を備えているPCのための優れた選択肢である。君が自分のPCをこのように引退させることに興味があるならば、GMと協力して君のキャラクターが追求する専門分野の種類やキャンペーンの世界でどの場所がその役割において最高であるかを決定すること。

GMは、前のPCが地域にどんな影響を及ぼすかについて考えなければならない。3レベル・ウィザードが村や集落に引越したら波乱を巻き起こすが、大きな町や都市には少しも影響を及ぼさない。一方、15レベルに到達しそうなクレリックはキャラクターが控えめにしようと非常に苦労しない限り、どんな地域の社会的・政治的構造も急激に変える。GMは引退のためのキャラクターのゴールがなんであるか、そしてどのように達成する予定かを議論しなければならない。例えば、新しい家やビジネスを建てたり買収したりしたいか？ 自身で建てたり、地元労働者を雇ったりするだろうか？ PCの結婚の予定は？ 子供を持ったり、養うか？ 地元のNPCとどんな関係を持ちたいか？ 政治に参加するか？ こうした質問への回答は、キャラクターが忘れ去られたり付属物になったりするのはなく設定の一部となるのを確かなものにする助けとなる。

## PCとの協力関係 Relationship to the PCs

新しいキャラクターを持つならば、引退したPCと、新しいキャラクターを含むそれ以外のPCとの協力関係を考慮する必要がある。君のPCを良い関係のままにすると、パーティのメンバーは今やアドバイスや助力に呼び出せる友好的な有力者を持っていることになる。GMが計画に関連した情報をプレイヤーに渡す必要があるとき、引退したPCは便利な代弁者として用いることもできる。しかしながら、GMは引退したPCをキャンペーンに積極的な役割を持たせないように注意する必要がある——引退は引退であり、古いキャラクターが現在のキャラクターとほとんど同じくらい

含まれているのならば、君がほかのプレイヤーのよりスポットライトを2倍多くの時間浴びることを意味する。

君の引退したPCは君の新しいキャラクターに対し自動的な親友ではなく、金、魔法のアイテム、呪文発動の源であるべきではない（しかし、前のPCからの継承を処理する情報については親族の項を参照せよ）。君は君の引退したPCを味方のNPCとして考えるべきである——公平にしておくために、君が重要な厚意を得るためには〈交渉〉判定をする必要があり、そしてGMが、君の古いPCがキャンペーンの必要性に基づきどれくらいの援助を提供する気があるのかという最終的な決定者である。

## 別の道を行く Taking a Different Path

PCでなくなったキャラクターは冒険を終了する必要はない；そのPCはもはやメインの冒険のパーティの一員ではないというだけだ。信心深い神秘主義者は彼女の教会のための神聖な巡礼を行うためにグループを去るかもしれないし、野蛮な戦士は彼女の部族を外からの侵略者から守るために祖国へ帰国するかもしれない。この種の引退は個人主義的なキャラクターや冒険している動機がグループの全体的な目的から独立している者に対し最もよく機能する。その元PCはグループの未来への努力において直接的な役割を果たさないかもしれないが、それは彼女がキャンペーンに影響し続けることができないことを意味してはいない。

GMが離脱した人物を関連させておく簡単な方法はほかのPCに彼女の活動を知らせるようにしておくことである。彼女は手紙や魔法的なメッセージ（センディング）のようなを他のPCに送ったり、町のゴシップを通してバードから彼女に関するニュースと噂（特にPCたちが引退したPCの縄張りにいるとき）を聞いたりするかもしれない。引退したPCの個性に従いこれらの話は現実的であるかもしれないし大げさであるかもしれない。通常のルール通り、活動しているPCの成果をこれで覆うべきではない——その目的は引退したPCがスポットライトを奪うのではなく、常にPCに知らせたり楽しませたりするものであるべきである。

このアプローチはGMに、キャンペーンにおける将来を示すかさらなる冒険へパーティを導く、輝かしい道筋を提示する。例えばPCの懐かしい味方が近くの町で数セットの大型用の武器と鎧を売ったとPCは聞かかもしれない、そしてPCがその地域に到着すると、ヒル・ジャイアントのギャングに攻撃されているなど。地方史と伝説を肉付けするために引退したPCを使うことはキャンペーンにより強い連続性の感覚を与えもする。

ニュースが真実であるか単なる嘘であるかは勿論、GMとその前のPCを作ったプレイヤー次第である。その引退者は、彼女の過去からの問題に対処し続けているかもしれないし、もしくは彼女が直面することに特に適している脅威と戦っているかもしれない。あるいは彼女はあまり直接的でない方向でグループを援助することを選ぶかもしれない、活動しているPCのためにキャンペーンの悪党を追い詰めるか、残ったままの未解決の問題を解決するなどだろう（PCが破壊した寺院に逃れてきた最後のカルトの信者を追いかけけるなど）。引退したキャラクターは気が付いているPCの有無にかかわらず共通の敵に対する第二の戦線と戦っているかもしれない。

## 裏切り Betrayal

引退したすべてのキャラクターがPCを助けるために働くというわけではない。君のキャラクターは古くからのチームメイトに対する若干の悪意を心に抱いているかもしれないし、適当な刺激を与えられて完全に背を向けてさえているかもしれない、グループ内に個人間の論争があるならば特に。パーティの弱点を知っているため、かつて友人であった相手は危険な敵となる。キャンペーンの悪党として前のPCを使うことは2つの大きな利点を持つ。1つ目に、通常、同じレベルの標準的なNPCより少し強力なキャラクター・シートを使うことによってGMは時間を節約できる。2つ目にPCから悪党になったPCはプレイヤーの感情をすぐに魅了する。しかし後者の理由は正に、GMが悪党として前のPCを用いるのに慎重になるべ

き理由である。度重なる裏切りは素早く裏切りの力を失わせ、プレイヤーに疲れ切った、冷笑的な感情を残すかもしれない、グループに加わる新しいPCに対して疑わせてしまうかもしれない。多くのプレイヤーは自分の英雄が悪党になるのを見るのが好きではないので、GMは引退したPCのプレイヤーに許可を取っておくべきである（驚きを台無しにしないように慎重に行う）。当然のことながら、GMはプレイヤーと協調して、2人が同意する新しいPCをパーティで任務に費やした後悪党に変えるのは有りだ。

良い裏切りとは予想外だが後で考えれば信じられるものだ。GMとプレイヤーが合理的な動機を作ることができる限り、引退のこの方式はパーティがすぐに疑わないであろうキャラクターにおいてうまく機能する。時々状況はこれを簡単にする。死者として残されるか、戦争で死んだと信じられているキャラクターは生きているかもしれない、彼を捨てた友人に対する復讐を誓うかもしれない。彼はPCを（まさしく文字通り）祟るためにアンデッド・クリーチャーとして帰ってくるかもしれない、もしくはフレッシュ・ゴーレムのような異なる形で戻ってくるかもしれない。裏切りの明らかなき動機がなければ、GMは前のPCが最も評価するものを考慮し、その情報を使ってそのキャラクターにパーティに対し反旗を翻えさせるべきである。最も正義のキャラクターでさえ、適切な状況下で友人に牙を剥くかもしれない。おそらく悪党たちがそのキャラクターの家族を人質に取って協力を強制しているか、もしかしたら適切なサジェスション効果やドミネイト・パースンの呪文、悪魔的な憑依のような単純なものかもしれない。

引退したキャラクターの裏切りを最大限に活用することのカギは、GMがそれをキャンペーンのストーリーと結び付けることだ。単独で動くかつてのPCは一つの戦いや緊張したロールプレイングのシーンにはよいが、それだけだ。しかし定期的な悪党になるものはPCをストーリーに引き入れる更なるフックを与え、プレイヤーに裏切りの感情に従った行動をさせる。またそれらは彼らに前のPCを裁判にかける機会を与える——もしくは改変を齎す。

## 再訓練 Retraining

君が選択した特技、技能、アーキタイプ、またはクラス能力が不満であるなら、君は古い能力を新しいものと交換するための激しい訓練に時間を費やすことができる。時間がかかり高価であるものの、これによって極端な魔法や衝撃的な出来事なしに君のキャラクターの側面を変更することができる。

再訓練には、どの再訓練を行うかに基づいた日数の間、1日ごとに8時間君の注意のすべてを注がねばならない。再訓練中は行軍、冒険、あるいは魔法のアイテムの作成など他の激しい活動を行うことはできない。君は1度に1つの再訓練しか行えない；君は別の再訓練を始める前に、特定の訓練目標を完遂するか破棄しなければならぬ。未完遂の訓練の破棄は、その訓練の目標に向けたすべての進捗と、その訓練に関係するすべての費用を失うことを意味する。

特記なき場合、再訓練の費用は  $10 \times$  君のレベル  $\times$  再訓練に要する日数に等しい gp である。これは通常は再訓練期間の開始時に全額を支払うが、GM は複数日に渡ってこれらの支払いの分割を許可してもよい。GM の裁量において、この訓練費用は居住地内の状況的要因——指導者の可用性、地域経済、材料費、など——に応じて 50% まで増減できる。

いくつかの再訓練オプションは指導者との連携を必要とする。適切な指導者が利用できない場合には、GM は通常の2倍の時間を費やすことで独力で再訓練することを許可してもよい。独力で再訓練する場合でも、依然として訓練の費用は費やさねばならない（時間がそうであるように費用を2倍にすることはないが）。指導者を必要とするいずれのオプションも、その活動のためにいくつかの種類の訓練施設（道場など）を必要とする。

キャラクターの側面のいくつかを置き換えるために再訓練を使用する場合、取得しようとしているもののすべての前提条件、必要条件、および注意事項を満たしている必要がある。例えば、《武器開眼》特技はファイターのみが選択できるため、6レベル・ローグがこの特技を学習するために再訓練を使用することはできない。ある連続した期間に複数のキャラクター・オプション（クラス特徴、特技、クラス、など）を再訓練する場合、プレイヤーの決定によっては、その期間の最後にすべての新しい選択が実行される。この期間が何らかの理由で中断された場合には、速やかにすべての選択を行わなければならない。この方法でプレイヤーはクラス特徴とその前提条件を同時に再訓練することができる。

特記なき場合、再訓練を使用できる回数に制限はない。何らかの“1つ”を指定するオプションは再訓練の期間ごとに1回参照し、キャンペーン全体を制限することはない。例えば、パーバリアンは訓練期間ごとに激怒パワー1つを再訓練でき、1つの期間の完了時に別の訓練期間を開始して激怒パワーかそれ以外の再訓練をすることができる。

以下に記載したオプションのいくつかは、ソーサラーの血脈のような、キャラクターの出自の永続的本質的部分の特徴の再訓練を伴う。これらの事柄の再訓練のコストには、おそらく君の肉体の魔法的あるいは錬金術的な変容が含まれる。GM はキャンペーンにおいてこれらを変更するルールを使用できない、まれな状況下でのみ使用可能である、時間がかかる、一時的である、一連のクエストを必要とする、あるいは記載の費用よりも高価であることにしてもよい。

利用可能な訓練の種類は以下のとおり。

### 能力値の上昇 Ability Score Increase

君は4、8、12、16、20レベルの時点で獲得した能力値1つを再訓練でき

る。これには5日かかる。訓練期間の終了時に、元の能力値から+1のボーナスを取り除いて、それを別の能力値に加える。この再訓練によって君の取得した特技、上級クラス、またはその他の能力の前提条件を満たせなくなった場合、君はその特技、上級クラス、または能力を再び前提条件を満たすまで使用できなくなる（君はその特技、上級クラス、またはその他の能力を個別に再訓練できる）。

### アーキタイプ Archetype

君は自身のクラスからアーキタイプを取得し、または取得したアーキタイプを破棄するために、再訓練ルールを使用することができる。

既に取得している標準のクラス能力を置き換えてアーキタイプを得るためには、君がそのアーキタイプを取得することによって加え、差し引き、または交換するであろう代替クラス特徴ごとに5日を費やす必要がある。訓練期間の終了時に、君は標準のクラス特徴を失い、それらとそのアーキタイプの代替クラス特徴を（あれば）置き換える。

アーキタイプを破棄するには、君はそのアーキタイプから既に取得した代替クラス特徴ごとに5日を費やす必要がある。訓練期間の終了時に、君はそのアーキタイプのクラス特徴を失い、そのクラスの標準のクラス特徴を得る。

あるアーキタイプを別のものと交換する場合は2つの再訓練が必要である：1つはアーキタイプの破棄のため、そしてその後新しいアーキタイプを得るために1つ。

クラス・レベルが低く、アーキタイプが現在のクラス能力を修正していない場合には、再訓練ルールを使う必要はないことに注意すること。例えば、ファイター・レベル2まではいずれのクラス能力も置き換ええないアーキタイプである弓使いアーキタイプにしたい1レベル・ファイターは再訓練ルールを使用する必要はまったくない——2レベルに達したとき、弓使いアーキタイプを取得するかを決定できる。

例：ローガンは弓使いアーキタイプの4レベル・ファイターである。彼は4レベルであるため、アーキタイプから2つの代替クラス特徴を取得している（2レベル時の鷹の目と3レベル時の曲芸射撃）。よって彼はこのアーキタイプを破棄するための再訓練に10日と400gpを費やす必要がある。ローガンが5レベルであった場合、彼は弓の達人の代替クラス特徴もまた取得しているであろうから、その再訓練は15日と750gpに増加するだろう。

### クラス特徴 Class Feature

クラス特徴に関して君が行った多くの選択は再訓練することができる。クラス特徴1つの再訓練には5日かかる。訓練には君のクラスの、君よりも最低1レベルはクラス・レベルが高い、君の望むクラス特徴を取得しているキャラクターとともに時間を費やす必要がある。例えば、君が5レベルの幻術士ウィザードで、死霊術士になりたい場合、君は最低でも6レベルの死霊術士とともに訓練しなければならない。

クラス特徴の再訓練は古いクラス特徴を失い、そのレベルに上昇させた時点で前提条件を満たしていた新しいクラス特徴を得るということの意味する。例えば、パラディンの（3レベルの時点で獲得した）疲労状態の慈悲を再訓練したい場合、3レベルのリストの慈悲としか交換することはできない。6レベルの時点で不調状態の慈悲を学習していた場合、これを3または6レベルのリストの慈悲と交換することができる（なぜなら6レベル慈悲スロットを3レベル慈悲と置き換えるのに費やすからである）。

再訓練したいクラス特徴は特技、クラス特徴、アーキタイプ、上級クラス、またはその他の能力の前提条件として使用されているものであってはならない。そのクラス特徴を再訓練できるようにするには、事前にこれらの要素を個別に再訓練しなければならない。

アーキタイプまたは別形のクラス特徴が記載のクラス特徴を置き換えている場合、GMの裁量によっては、その代替クラス特徴を同等の別形のクラス特徴に再訓練することができる。例えば、『Ultimate Magic』ではインクィジターが領域の代わりに選択できる審問のルールを紹介しており、以下のインクィジターの項には選択した領域を再訓練できるとあるため、代わりに審問を再訓練して、領域か別の審問と交換することができる。

再訓練可能なクラス特徴は以下の通り（一部の項目は、ファイターの特徴の再訓練、ローグの技能ランクの再訓練、あるいはソーサラーの修得呪文の再訓練など、問題のクラスにとって重要な他の再訓練オプションを要求する）。

**アルケミスト**：発見1つを再訓練する。

**アンティパラディン**：無慈悲1つを再訓練する、または魔物との絆（訳注：原文は fiendish bond。おそらく魔物の恩恵 / fiendish boon の誤り）を再訓練し、絆の武器を魔物のしもべと置き換えるか、その逆をする。

**バーバリアン**：激怒パワー1つを再訓練する。

**バード**：万能なる芸のクラス特徴に関連づけられた〈芸能〉技能の種別1つを再訓練する。技能ランクの再訓練と修得呪文の再訓練も参照すること。

**キャヴァリアー**：騎士団を変更することができる；そのためのルールはここに示されている。特技の再訓練も参照すること。

**クレリック**：領域1つを再訓練する；新しい領域は神格によって与えられるものでなければならない。そうすることで領域呪文リストと領域能力が置き換えられる。中立の神格の中立のクレリックの場合は、代わりに正のエネルギー放出と負のエネルギー放出のいずれかを再訓練することができる、これもまたキュア呪文またはインフリクト呪文の任意発動を変更する。

**ドルイド**：自然との絆を再訓練し、領域を動物の相棒と置き換えるか、その逆をする。代わりに領域1つを再訓練することができる；新しい領域はクラスかアーキタイプの利用できるものでなければならない。そうすることで領域呪文リストと領域能力が置き換えられる。

**ファイター**：武器修練クラス特徴におけるファイターの武器グループ1つを再訓練する。特技の再訓練も参照すること。

**ガンスリンガー**：銃修練において選択した火器の種別1つを再訓練するか、真なる気概で選択した発露1つを再訓練する。特技の再訓練も参照すること。

**インクィジター**：領域1つを再訓練する；新しい領域は神格が理念によって与えられるものでなければならない。そうすることで領域能力が置き換えられる。特技の再訓練と修得呪文の再訓練も参照すること。

**メイガス**：メイガスの秘奥1つを再訓練する。

**モンク**：特技の再訓練を参照。

**ニンジャ**：忍術または上位忍術1つを再訓練する。

**オラクル**：啓示1つを再訓練する。代わりにすべてのキュア呪文とすべてのインフリクト呪文のどちらを呪文リストに加えるかを再訓練することもできる。

**パラディン**：慈悲1つを再訓練するか、信仰の絆を再訓練し、絆の武器を絆の乗騎と置き換えるか、その逆をする。

**レンジャー**：得意な敵1つを再訓練する。これには置き換える得意な敵に対して得られる+2のボーナスごとに5日かかる。

代わりに戦闘スタイルを再訓練することもできる。これは現在の戦闘スタイルのボーナス特技すべてを置き換える。この訓練には置き換える戦闘スタイルの特技ごとに5日かかる。

代わりに得意な地形1つを再訓練することもできる。この訓練には置き換える得意な地形に対して得られる+2のボーナスごとに5日かかる。

代わりに狩人の絆を再訓練することもでき、仲間との絆を動物の相棒と置

き換えるか、その逆をする。

特技の再訓練も参照すること。

**ローグ**：ローグの技または上級ローグの技1つを再訓練する。

**サムライ**：武器専門化クラス能力で選択した武器を再訓練する。サムライの騎士団を変更することができる；そのためのルールは『Ultimate Combat』の18ページにある。特技の再訓練も参照すること。

**ソーサラー**：血脈を再訓練する。そうすることでボーナス呪文、血脈の秘法、血脈特技、および血脈の力が置き換えられる。この訓練には血脈を変更することで失われるボーナス特技、血脈の秘法、および血脈の力ごとに5日かかる。特技の再訓練および修得呪文の再訓練も参照すること。

**サモナー**：幻獣の進化1つを再訓練する。代わりに幻獣の基本形態を再訓練することもできるが、幻獣が元の基本形態であることを必要とする進化を取得している場合には、まずその進化をその基本形態を必要としないものと交換するための再訓練を行わなければならない。修得呪文の再訓練も参照すること。

**ウィッチ**：呪術、上級呪術、または大いなる呪術1つを再訓練する。

**ウィザード**：秘術の絆を再訓練し、絆のアイテム1つを別のものと置き換えるか、絆のアイテムを使い魔と置き換えるか、あるいは使い魔を絆のアイテムと置き換える。特技の再訓練も参照すること。

代わりに秘術系統（総合術士に、または総合術士から変更することを含む）を再訓練することもできる。そうすることでその系統のボーナス呪文スロットと系統能力が置き換えられる。この訓練には系統を交換することにより失われる系統能力ごとに5日かかる。

## クラス・レベル Class Level

君が自分のキャラクターについて行うことのできる最も重大な選択の1つが、レベルを上げたときにどのクラスを選択するかということである。

一般に、あるクラスのレベル1つを別のクラスのレベル1つに再訓練するには7日かかる。同じような焦点や目的を持っている一部のクラスはこの種の再訓練により適している——これを再訓練の相乗効果と呼ぶ。古いクラスが新しいクラスとの再訓練の相乗効果を有している場合、そのクラス・レベルの再訓練には7日ではなく5日しかかからない。以下の表に従ってクラスの再訓練の相乗効果を決定すること。

ほとんどの上級クラスは一般的なクラス特徴を共有する基本クラスと再訓練の相乗効果を有している。例えば、アーケイン・トリックスター上級クラスは秘術の呪文発動能力を必要とし、また成長させるため、秘術呪文を発動するすべてのクラスと再訓練の相乗効果を有している。急所攻撃を必要とし、また成長させるため、急所攻撃を与えるクラスとも再訓練の相乗効果を有している。ある上級クラスがある基本クラスと再訓練の相乗効果を有しているかいないかについてはGMが最終的な決定者だが、寛大な方に間違えるべきである——冒険に出る代わりに何度も繰り返しレベルを再訓練してかなりの時間を費やすならば、それが君の選択である。



## 再訓練の相乗効果 Retraining Synergies

旧クラス	新クラス
アルケミスト	メイガス、ローグ、ウィッチ、ウィザード
パーリアン	キャヴァリアー、ファイター、レンジャー
バード	オラクル、ローグ、ソーサラー
キャヴァリアー	パーリアン、ファイター
クレリック	ドルイド、インクィジター、オラクル、パラディン
ドルイド	クレリック、オラクル、レンジャー
ファイター	パーリアン、キャヴァリアー、ガンスリンガー、メイガス、モンク、パラディン、レンジャー、ローグ
ガンスリンガー	ファイター、レンジャー
インクィジター	クレリック、パラディン、レンジャー
メイガス	アルケミスト、ファイター、ウィザード
モンク	ファイター、ローグ
オラクル	バード、クレリック、ドルイド、パラディン、ソーサラー
パラディン	クレリック、ファイター、インクィジター、オラクル
レンジャー	パーリアン、ドルイド、ファイター、ガンスリンガー、インクィジター
ローグ	アルケミスト、バード、ファイター、モンク
ソーサラー	バード、オラクル、サモナー、ウィッチ、ウィザード
サモナー	ソーサラー、ウィッチ、ウィザード
ウィッチ	アルケミスト、ソーサラー、サモナー、ウィザード
ウィザード	アルケミスト、ソーサラー、サモナー、ウィッチ

訓練には再訓練するクラスの現在のレベルよりも最低1レベルはクラス・レベルが高いキャラクターとともに時間を費やす必要がある。(君がそのクラスの最高レベルである場合など) 利用可能な指導者がいない場合は、依然として2倍の時間を費やすことで指導者抜きで再訓練を行うオプションがある。

クラス・レベルを再訓練した場合、君はそのクラスの最高レベルを取得したことによるすべての利益を失う。君はすみやかに別のクラスを選択し、そのクラスに1レベルを加え、新しいクラス・レベルによるすべての利益を得る。

この再訓練ではキャラクターが奇数レベルの時点で獲得する特技、または4レベルごとに獲得する能力値上昇の再選択ができるわけではない(これらのオプションを個別に再訓練することはできるが)。クラス・レベルの再訓練によって特技、上級クラス、またはその他の能力の前提条件を満たせなくなった場合、君はその特技、上級クラス、または能力を再び前提条件を満たすまで使用できなくなる(君はその特技、上級クラス、またはその他の能力を個別に再訓練できる)。

例：マークはレンジャー5／ローグ2で遊んでおり、レンジャー・レベル1つをローグ・レベルに再訓練したい(よって3レベル・ローグを見つけないといけない)と思い、そう決定した。訓練を完了したとき、彼は速やかにレンジャー・レベル5を取得したことによるすべての利益(基本攻撃ボーナス、セーヴィング・スロー・ボーナス、ヒット・ダイス、ヒット・ポイント、技能ランク、およびクラス特徴)を失い、その後ローグに1レベルを得て、速やかにローグ・レベル3のすべての利益を獲得する。マークのキャラクターは今やレンジャー4／ローグ3である。この再訓練はマークの7レベルの特技を変更しない。

NPCクラス(アデプト、アリストクラート、コモナー、またはエキスパート(訳注：ウォリアーが抜けている))のレベルを他のクラスのいずれかに再訓練する場合、その訓練には3日しかかからない。これによりウォリアーとしてキャリアを始めたNPCの兵士が最終的には単クラスのファイターの役人になったり、コモナーかエキスパートの1レベルから始めた若きキャラクターが成人に達した時にPCクラスの1レベル冒険者になることができる。

## 特技 Feat

君は再訓練を通じて特技の1つを別のものに変更することができる。特技1つの再訓練には望む特技を取得しているキャラクターとともに5日かかる。古い特技は特技、クラス特徴、アーキタイプ、上級クラス、またはその他の能力の前提条件として使用されているものであってはならない。古い特技がクラス特徴によって与えられたボーナス特技であった場合、そのクラス特徴を使用して選択することのできる特技と置き換えなければならない。

この再訓練は古いボーナス特技の代わりに新しいボーナス特技を学習するためのファイター能力とは無関係であることに注意すること。このクラス能力は無料であり、キャラクターが適切なファイター・レベルに達した時に瞬時に起こり、指導者を必要とせず、そして適切なファイター・レベルのいずれにおいても一度しか起こすことができない。特技1つの再訓練にはgpを費やすことが必要で、時間がかかり、指導者を必要とし、そして望む限りの頻度で起こすことができる。

## ヒット・ポイント Hit Points

時にはダイス運が向かず、君が新たなレベルを得たときに特に低いヒット・ポイントをロールしてしまうこともある。他のキャラクター能力の再訓練とは異なり、ヒット・ポイントの再訓練は新しいものと既存の能力を置き換える必要はなく、君の最大ヒット・ポイントが増加するだけである。

ヒット・ポイントの再訓練には3日かかり、武術教室、モンクの修道院、または君よりも最低1レベル高いいくつかの種類の戦闘の達人と共に時間を費やす必要がある。訓練期間の終了時に、君のヒット・ポイントは1増加する。君は最大ヒット・ポイントの合計が君のキャラクターにとって可能な最大ヒット・ポイントより少ない場合のみ、ヒット・ポイントを再訓練できる。

例：君が【耐久力】14のファイター5であり、いずれの適性クラスのボーナスもヒット・ポイントに割り当てていない場合、君に可能な最大ヒット・ポイントの合計は60である:(d10 HD + 【耐久力】による2) × 5レベル。君の最大ヒット・ポイントの合計が既に60の場合、既に限界であるため君はヒット・ポイントを再訓練できない。《追加hp》特技を取得した場合、君は5ヒット・ポイントを得るだろうし、可能な最大ヒット・ポイントの合計もまた5増加するだろうから、君のヒット・ポイントを再訓練するための能力は特技なしの場合と同じになるだろう。

## 新しい言語 New Language

君は時間を費やすことで追加の言語1つを学習できる。ボーナス言語1つの訓練には20日かかり、これらの日数が連続している必要はない。言語ごとに、君と言語1つを共有し、学習したい言語を修得している指導者か、君の修得している言語で記述された、学習したい言語の基本が説明されている本が必要となる。

新しい言語は君の言語の最大数(種族の言語+【知力】によるボーナス言語+〈言語学〉ランク)には数えない。君はこの方法で1+【知力】ボーナスに等しい回数まで訓練できる。

## 種族特性 Racial Trait

君のキャンペーンが代替種族特性を使用している場合、君は種族特性1つを再訓練できる。これには連続しない20日がかかり、望む種族特性を持つ指導者を必要とする。置き換える種族特性は君の種族リストから適切な1つでなければならない。新旧の種族特性は同じ標準の種族特性を置き換えるものでなければならない。例えば、魔法抵抗および頑固の代替ドワー

フ特性は、頑丈の標準特性と置き換えるため、君はこれらのうち1つをもう1つと再訓練することができる。

## 技能ランク Skill Ranks

君は技能に割り当てた技能ランクを再訓練できる。技能ランクの再訓練には5日かかる。訓練期間の終了時に、君の【知力】ボーナスに等しい数の技能ランク（最小1）を割り当て直し、既存の技能から技能ランクを取り除いて別の技能に加える。

技能ランクの再訓練によって君の取得した特技、またはその他の能力の前提条件を満たせなくなった場合、君はその特技または能力を再び前提条件を満たすまで使用できなくなる（あるいは、君はその特技またはその他の能力を再訓練できる）。

## 修得呪文 Spells Known

君が任意発動する呪文の使い手（バード、オラクル、ソーサラー、あるいはサモナーなど）である場合、君は修得呪文1つを再訓練できる。この再訓練には新しい呪文の呪文レベルごとに2日（または初級秘術呪文が祈りの場合には1日）かかり、望む呪文を発動できる指導者を必要とする。指導者は君と同じ種類（秘術または信仰）の呪文を発動する必要がある。

以前の呪文と交換する呪文は、クラスの呪文リストから別のものにする必要がある。新しい呪文は古い呪文の呪文スロットに置くことのできるものでなければならない。この再訓練は、特定のクラス・レベルの時点で古い呪文の代わりに新しい呪文を学習するソーサラー（またはその他の任意発動する呪文の使い手）の能力とは無関係であることに注意すること。このクラス能力は無料であり、キャラクターが適切な呪文発動クラスのレベルに達した時に瞬時に起こり、指導者を必要とせず、そして適切なクラス・レベルのいずれにおいても一度しか起こすことができない。修得呪文1つの再訓練にはgpを費やすことが必要で、時間がかかり、指導者を必要とし、そして望む限りの頻度で起こすことができる。

## 税制 Taxation

そこそこ成功した冒険者ですら、その富や個人の権力は世界中の多くの庶民達に勝る。庶民達が自らの英雄を慕い、或いは狭量な者達が彼らを妬む中、当局はより実利的な見方をする——彼らと彼らの縄張りから、どのようにして財政的な利益を得る事ができるだろうか？——と。より大きなキャンペーンにおいては、PC達が成長するにつれ、当局は納税という形で彼らに利益を配分するように通知する。彼らは現物を求めたり、日々の生活にPC達の才能を利用したり、或いはPC達を冒険者として軍務に協力させたりする。そして彼らは冒険者達の探索行に注意や保護を与えたり、またPC達へ、少なくとも理論上は、強盗どもの略奪や詐欺師からの保護を与えるのだ。

税は様々な方法で、多くの源泉から徴収され、それぞれ異なる名称で呼ばれる：会費、料金、課徴金、関税、十分の一税、あるいは慈善事業や寄付の要請なども。個人や組織においては、徴税を行う徴税人と呼ばれる様々な者達が居る。徴税人は民衆の長（貴族や市長）、専門家（学長やギルドマスター）、または宗教的権威（大司教とか教区司祭）だったりする。

税がいつ、いくら必要なのかは、キャンペーンの性質によって異なる。通常、冒険の間での税の支払いは、PC達が新しい町に入ったり拠点に戻る時に行われるべきである。GMにとって良いルールは、パーティの平均レベルにおける遭遇ごとの宝物1回に相当する分を課税する事である。GMはこのキャラクター・レベルに基づく金額量を、複数の税や料金に分けて扱う事もできる。

例えば、成長速度が標準の平均レベル3のパーティは、約800gp課税されるべきである。もしパーティの富がレベルごとのガイドラインに示されている分よりも多く、さらにPC達はその超過分に関して裁量を示さない場合、当局はそれを通知し、より多くの富をPC達から分けるよう積極的に動く。GMはPC達が成功によって罰を与えられたと感じさせないように、彼らを褒めちぎり、いつか親切にする事を約束すると良いだろう。

このセクションでは、アドベンチャー・フックとして使用できる、課税に代わるものについてもアドバイスする。PC達に税を払う事を強いる代わりとして、当局はPC達に妥当な奉仕や探索を命ずる事ができる。

## 税の種類 Types of Taxes

多くの税は金融取引の形で行われるが、一部の徴税人は現物や好意やサービスを現金の代わりにする事もある。

**直接課税**：冒険者の全ての収益から分け前を得る方法は、徴税人にとって最も単純な方法である。これは外国貨幣や過度の両替にかかる手数料とか、税関吏が宝物にかけて支払わせる関税であったり、または宗教的な人物による十分の一税であったりもするかもしれない。そのような方針は直接的な手段ではあるが、賢いPCは宝物を隠す事によって逃れようとする——典型的な徴税人は幻術や別次元の空間を使って隠された宝を見つけ出すための手段を持ち合わせていない。しかし、脱税を自慢する事は裏目に出る事もあり、占術を使った検査や尋問をされるおそれがある。

**金銭的な支援**：徴税人が資金を必要とする時、PC達をまだ手のつけられていない、即座に利用できる資金源として見る。経験豊かな冒険は、軍隊を武装させたり、彼らを数ヶ月間町に逗留させられるほどの金を使う。利口な徴税人は、しばしば彼らから吸い上げる事を避け、酷い状況に陥った時に利用できる資金源として押さえておく。そしていざという時が来たなら、彼らはPC達の慈悲や愛国心、義務感に訴える。法的に言えば、このような要請を拒否しても脱税ではない。しかし徴税人は優秀な記憶力を持っている。

**奉仕**：いくつかの国、特に封建制の国においては、臣民は領主との主従関係の上で結びつく。臣民は領主の庇護を得る代わりに、奉仕を承諾するのだ。領主に呼ばればPC達は参上するか、その代わりとなる適当な人物を向かわせなければならない。召還を拒否すれば、投獄やそれ以上の危険に晒されるだろう。教会もまた同様に、彼らの修道会に奉仕を望む。ギルドも彼らのメンバーに期待する。PC達が自発的に熱心な奉仕を行えば、

徴税人は彼らに便宜を図ってくれるかもしれない。奉仕の内容が冒険者に適した内容（下水道に蔓延るクリーチャーを一掃するような）であれば、PC達の得る報酬は標準的な宝物よりも下回っているべきだ。——奉仕を拒否するために支払う税金よりも、報酬の方が上回ってはならない。

## 奉仕の種類 Types of Service

PC達が手にするような物質的な富よりも、彼らが達成する事のできる行為の方がより有益である。低レベルの冒険者でさえ一般的な民衆が持つ才能を上回し、高レベルの冒険は世界の支柱を揺るがしさえするからだ。

**暗殺**：雇われの殺し屋は常に信用できるとは言えないが、冒険者は有能である。暗殺は守られている敵を隙のできる状況へ誘い出し、証拠を残さずに殺す事を必要とする。それが失敗した時でさえ、PCは一つの有用な価値を交渉のテーブルに乗せてくれる——否認権だ。PC達が捕らえられても、徴税人は彼らの活動について無知を主張でき、PC達に罪をなすりつける事ができる。

**有名人**：PC達の中でも特にカリスマ性の高い者は、徴税人の客達に感銘を与えるため、催し事に誘われる（これは遠回しに要求する表現だ）。まだマイナーなPC達は舞踏会や結婚式を飾る群衆の一部として扱われるかもしれないが、歴史に名高い冒険者ともなれば、徴税人は豪華な食事会やパレードへの出席を求めてくる。そして自らの格式を上げてライブルに対抗する。こうした社交的なイベントは、他の徴税人にとっても、PCに近づいて好意や支持を得るための機会となる。ワインと食事を楽しんでリラックスしている無防備なPCなどは彼らにとって理想的だ。

**スパイ活動**：多くの場合において、スパイ活動任務は適材なPCに与えられる（例えばバード、魔法使い、ローグ）。暗殺と同様、法的な否認権を用いる事ができるため、徴税人はPC達を利用する。スパイ活動の要請は、PCが訪問する予定の地域に関連するかもしれないし、その活動のために旅行の手配まで義務づけるかもしれない。

**魔法のアイテムの作成**：個人的な理由のため、または公益のために、アイテム作成特技を持つPCは、こうした頼み事をされる。ウィザードのPCは衛兵の刃を強化するように頼まれたり、クレリックのPCは寺院のためにキュア・ライト・ウーンズのポーションを作るよう頼まれる。魔法のアイテムの作成コストについては、徴税人が負担するかもしれないが、彼ら自身が負担しなければならなくなるかもしれない。それは要請する者次第だ。

**兵役**：低レベルのPC達は一般兵士となる事を要求される。より優秀な冒険者ともなれば、その代わりとして彼ら自身が精鋭部隊として、対立する最も危険な軍隊やモンスターへの対応をされる事になる。適切な専門技術を持つPCは、他者にそうした技術の訓練——冒険の間の休息期間で達成できる、退屈であるが価値のある奉仕——を要求されるかもしれない。

**怪物退治**：ほとんどの場合において、危険な獣や怪物の駆除に関して冒険者ほど都合の良い者は居ない。しかし残念な事に、徴税人はその敵の種類に対してどんなパーティが有効であるのか、しばしば判断が欠如している事が多い。初心者の冒険者達がドラゴン退治に向かわされる事はないだろうが、偉大な英雄達がデーモン・ピッグ（実は単なる暴れダイア・ポア）を退治するために向かわされるかもしれない。或いは中位の冒険者などは「さすらう巨人」と呼ばれるストーム・ジャイアント、またはティタンを相手取られるかもしれない。こうした誤解による理不尽であっても、逃げようとするれば、長期間にわたって影響を受ける事になるかもしれない。

**呪文の使用**：中程度の呪文の使い手であっても、彼らにとっては興味深い魔法を持っている。冒険の合間、多くのPC達のユニークな才能は、そのほとんどが利用されないままとなっている。徴税人にとって数時間程度の呪文の使用を求める事は、些細な要請なのである。防衛設備を作らせたり、永続的な明かりで都市を照らさせたり、病人の面倒を見たり、客を楽しませる精巧な幻像を作らせたりといった退屈な仕事の他にも、呪文の使い手のPCは、死者との連絡をさせられたり、神の意志を読み解かされたり、結界を作らせられたりと、より大なる恩恵を求められるかもしれない。呪

文の使い手ではない徴税人は、強力な呪文にかかる費用や期間を過小に評価する傾向がある。これらの奉仕にかかる費用は、徴税人が経費を負担するかもしれないし、PC自身に負担させようとするかもしれない。

**その他の奉仕**：これらの事例以外にも、徴税人はほとんど何でも——PC達の能力を超えるような事でさえ——要求してくる。盗まれた魂の探索をしたり、新しく見つかったダンジョンを荒らして収益を分けたり、偉大なウィザード達の争いを仲裁したり、ドラゴンに賛辞を伝えたりといった仕事を課される。こうした奉仕は、しばしば冒険シナリオのフックとして用いられる。

## 順守 Compliance

冒険者に税を強制することは、ある程度リスクを伴う。低レベルのPCは、税から逃れようとするれば、逮捕され重い罰金と投獄される可能性がある。もちろん彼らは懲罰を受ける代わりに、何らかの奉仕を行う事ができるかもしれない。中程度のPCに関しては、直接的な逮捕よりも（当局がPC達を捕らえるだけの資力や能力が無い場合に限り）間接的な影響がより効果的だ。地元の商売人は彼らを拒んだり、シーズ・ギルドが彼らから盗みを働いても、衛兵は訴えを無視するかもしれない。高レベルのPCに至っては、彼らを逮捕しようとする誰よりも勝る。多くの場合、その行為による最悪の結果は、他の犯罪者達からの賞賛と、税金に頼る貴族達からの冷遇だ。会費や十分の一税の場合、責任を回避するPCはギルドや教会に援助を期待する事はできない。その負債を支払った後でも、多くの追徴金を支払わなくてはならないだろう。もちろん、こうした違反を許されるために行うPCの適当な奉仕や支持は、ギルドや教会を納得させられるかもしれない。

## 若年キャラクター Young Characters

全てのファンタジー作品に登場するキャラクター達の冒険は、彼らが大人になるまで待つてくれるとは限らない。例えば、アリア・スターク、アプホーセンのサブリエル、ベベンシー兄弟、ハリー・ポッターなど。ファンタジー世界における危険は、彼らの年齢を区別したりはしない。幼い頃のヘラクレスもまた、ヘラによって揺り籠に放たれた蛇を絞め殺さなければならなかった。彼らはしばしば侮られる存在だが、そのような若者達が早々に犠牲者になるとは限らない。開始時に新しく作られたキャラクターは大人であり、その年齢は無作為に割り当てるか、開始時年齢ランダム決定表による影響を受ける。しかしここでは、伝説の始まりよりも以前の、若き天才を演じるためのルールを詳述する。

## 若年キャラクターの作成 Creating Young Characters

若年キャラクターはコア・ルールブックで示されている年齢段階よりも若い、通常のキャラクターだ。この年齢段階のキャラクターは有能で知的であり、好奇心が強く優秀だが、まだ経験が浅く世間知らずである。彼らは偉大な出発点に居るが、まだそこへ一歩届いていない。この若さには能力値修正、利用できるクラスの制限、遅い特徴の取得の三つの特徴によって表される。

**能力値修正**：彼女が中年、老年、古希の年齢に達して能力値修正を受けるのと同じように、若年キャラクターは新たに若年期の年齢段階に属する。若年期の力は身体的能力値を変化させるが、若干の利益もある。【敏捷力】+2、【筋力】【耐久力】【判断力】-2。（若年キャラクターの経験不足やぎこちなさは、【知力】や【魅力】へのペナルティよりも、1レベル時の技能ランクによって表される。）

若年キャラクターが成人に達した時点で、これらの能力値修正は失われる。**利用できるクラス**：若年キャラクターは、大人のキャラクターと同じようにクラスを得る事はできない。彼らはまだ高度な戦闘技術、秘術、信仰やその他の技を学ぶには至っていない。若年キャラクターはそこへ至る以前の従者であり、または見習い、侍者、あるいは学生である。そうした利益と背景のため、この年齢段階における開始時に得られるクラスは、アデプト、アリストクラート、ウォリアー、エキスパート、コモナーといったNPCクラスから選ぶ。しかし成人に達した時点ですぐに、君はそれらのNPCクラス・レベルを任意の基本クラスとして再訓練することができる。

**特徴**：キャラクター特徴は冒険家になる前の君のキャラクターの背景を表すものなので、GMは君が本来2つ得る事が許される特徴を1レベルの時点では1つに制限する場合がある。君のキャラクターが成人に達した時、君は2つ目の特徴を選んで得る。このオプションは、君のキャンペーンで起きた出来事によって、2つ目の特徴の選択に高い柔軟性を持たせ、より貴重にするためのものだ。君のキャラクターが《追加特徴》特技を得ている場合のみ、1レベル時点で新たな特徴を得られる事に留意すべきだ。

### 開始時若年齢ランダム決定表

種族	若年 <sup>1</sup>	アリストクラート、エキスパート、コモナー	アデプト、ウォリアー	成年 <sup>2</sup>
人間	8歳	+1d6	+2d3	15歳
ドワーフ	20歳	+2d6	+4d4	40歳
エルフ	55歳	+4d6	+6d6	110歳
ノーム	20歳	+4d4	+3d6	40歳
ハーフエルフ	10歳	+1d4	+1d6	20歳
ハーフオーク	7歳	+1d6	+2d3	14歳
ハーフリング	10歳	+1d6	+2d4	20歳

<sup>1</sup>若年の間は、【敏捷力】+2、【筋力】【耐久力】【判断力】-2。  
<sup>2</sup>成年になると同時に、この能力値修正は失われる。

## 若年から成年へ Leaving Youth Behind

高い年齢段階とは異なり、若年キャラクターが成人期へと成長する一般的な方法は二つある。

**年齢**：若年キャラクターが成人期に達する最も単純な方法は、歳を取る事

である。この表は、基本種族が成人期に達する時期を含む。キャラクターがその年齢に達した時、若年期に関連する能力値修正を失い、NPCクラスを再訓練する。君がコア・ルールブックから種族を選んでいないのなら、君が選んだ種族の寿命に最も近い種族をこの中から探して、青春期、成人期、中年期、それ以降の年齢基準を、君のGMと共に相談しながら作成する。**報酬**：キャラクターが経験を積みペースは、キャンペーンによって大きな差がある。一つのキャンペーンの中で、あるキャラクターはゲーム内の一ヶ月に複数のレベルを得るかもしれないし、別のキャラクターは同じレベルのまま数年を過ごすかもしれない。もし成人期がキャンペーンの時間の流れの上で決まっているならば、若年キャラクターは様々な冒険で経験を積みかもしれないが、選択できるクラスはNPCクラスのみ制限されるかもしれない。

GMは若年キャラクターに対し、特定の目標を達成した後で成人期に移る事を許可しても構わない。師匠の技術を凌ぐ、強力な大人の敵を破る、君の家に対する脅威を解決する、長い旅路の成し遂げたといった事により、潜在能力を高めるのだ。市販のモジュールや同程度の長さの冒険は、若年キャラクターを大人に成長させる期間として十分といえる。またはNPCクラスが特定のレベルに到達した時（3または5レベルくらい）としても良いだろう。GMが君のキャラクターに、まだ早い時期でも成人期に進んでもよいとするならば、君はその利益を適応してもよい。君の能力値はNPCクラス・レベルを再訓練するまで、次の年齢段階の修正を反映できない。

## 若年について考慮すること Considerations of Youth

君は、君のPCの人生に対して深みを持たせるためや、今まで試した事のないコンセプトのために若年キャラクターを選択するかもしれない。GMは、若者向けフィクションやテレビゲーム、コミックのスーパーヒーロー・チームといった様々な媒体での冒険を模倣するために、キャンペーンを若年期から開始するかもしれない。

君が若年キャラクターを扱う事について考えているならば、以下の点を考慮してほしい。GMは計画するにあたって、これらの主題について意識し、対処方法を持っておく必要がある。

**ロールプレイング**：現代は有能な若者であっても子供扱いする傾向にあるが、中世の社会では子供が大人の仕事と責任を持てる事が証明されるとすぐに、大人と同じように扱った。NPC達は若いPC達の様々な身体的欠陥を嘲り笑うだろうが、彼らを成人の冒険者と見なし扱おうだろう。

**パーティ内での差**：NPCクラスは、PCクラスほど強くはない。したがって、一部のプレイヤーが若年キャラクターで、その他が大人のキャラクターならば、大人達はより強い上に他の利点も持っている。例えば力が不足なキャラクターを演じる事に積極的だったとしても、君のキャラクターの相対的な弱さが潜在的に他のプレイヤーを危うくするならば、彼らは弱いキャラクターを連れ歩く事をよしとしないかもしれない。君は若年キャラクターを作る前に、全てのプレイヤーが若年キャラクターを受け容れる気があるかを確認しておかねばならない。

**子供を危険にさらすこと**：大人達は異、怪物や致命的な魔法に立ち向かうことを厭わないが、それらの危険は子供達を脅かすものとしても考えられる。ファンタジー世界は若年キャラクターに、英雄になる可能性を証明する機会を与えてくれるが、全てのプレイヤーが子供が危険な状態にさらす事に対して、不安を持たないとは限らない。彼らを君のゲームに招く前に、若年キャラクターがキャンペーンのプレイヤーの楽しみを減じてしまわないかどうか、あらかじめグループ内で話し合っておくべきだ。

**弱さ**：若いPCは、標準的なPCよりも弱い。市販のシナリオは、PCが能力値、技能や柔軟性など、基本クラスの能力が完全な状態で発揮されている事を元に作られており、若年キャラクターにとって、それは非常に致命的である。クイック・ルールとして、NPCクラスのキャラクターの平均レベルは、同じレベルのPCクラスのキャラクターよりも2低いものとして扱う。

## 王国と戦争 Kingdoms and War

英雄は王国を見つけた、そして、平和な移民のための余地を与えるために敵対的な怪物を追い払った。他のものは兵士を戦いに導き、大きく恐ろしい戦争を行う。この章では、ここの移民と兵士の詳細を管理することよりはむしろ、都市計画と舞台の戦略のより大きな戦術に集中する戦争に対するルールを提示する。

この項では「王国」を、規模、政府の形、統治者の性別に関係なくありとあらゆる領域を意味する一般的な用語として使用する。大部分の決定はプレイヤーの手の中にあり、これらのルールは、「君の王国」と「君の軍」のような条件を使用している、仮定のもと書かれている。しかしながら、GMはキャンペーンを担当しており、プレイヤーの決定の影響について判断をすることになっている。王国を運営しているプレイヤーはこれらのルールを読むことを許可されるべきであるが（そうさせることは、王国建造の多くのことをGMのために容易にさせる）、プレイヤーは妙なめったに発生しないものを利用するためにこれらのルールを悪用できると思わすべきではない。例えば、プレイヤーは都市に提供するボーナスのために、墓地でいっぱい都市を作ることを決めるかもしれないが、GMが不合理であると考えるならば、都市が度々アンデッドの攻撃に晒されることを決めることができる。同様に、民家や商店より多くの魔法のお店がある居住地は普通の市民が迷信深い恐れから他の土地へ移り、ゆっくりとゴーストタウンとなるかもしれない。通常のキャンペーンと同様に、GMはルールの最終的な決定権があり、キャンペーンのために必要に応じてイベントの調整をすることができる。

## 王国の構築 Kingdom Building

王国を統治することは複雑で難しい仕事であり、人が非常に野心的なものによってだけ保証される。多くのPCは傭兵やトレジャーハンターとして生きること満足し、国民の健康と福祉を担当することに興味はない；これらのキャラクターのために、王国は単に彼らが次の冒険へ行く途中で通り過ぎるための場所である。しかし彼らの陣営を広げ、世界で権力と影響の及ぶ場所を創りたがっているキャラクターは、異なるキャンペーンを作るためにこの項を使うことができる。PCが一つの街または城や小さな領域の周りだけを支配することに興味を持っているならば、王国の構築は重荷居住地とPCの個人の土地の専有に集中することができる。PCがより大きな目標、新しい、独立した王国を切り開くなどのようなことを、選ぶならば、これらのルールは彼らが都市を作り、外交と戦争に従事することを許可する。

市民を圧政し、財務から盗むよりはむしろ、王国の指導者全員が王国を反映させる事に集中することとこれらのルールは仮定する。同様に指導者が一緒に働いており、互いに競争しておらず、争っていないとルールは仮定している。キャンペーンがそのような状態に入り始めたら、GMはこれらの活動に対処するための新しいルールを導入することができる。

探査のシステムのように、王国の構築のルールはヘックスで地形を測る。各々のヘックスの角から角までは12マイルであり、ちょうど95平方マイル弱の面積を示す。ヘックスの測定値は抽象概念である；ヘックスは定量化するのが簡単であり、森と他の地形特徴の正確な境界について心配しななければならないことなく1つの地形タイプを広域に分類することをGMは許可する。

### 概要

君がりファレンスをつける王国の構築のルールの重要な部分は以下のとおりである：

- この項の中の至る所使われる王国用語の説明。
- 王国を建国するための段階的な指示。
- 確立した王国のためのターンの進行。
- 地形改善のためのゲーム・データ。
- 君の最初の居住地を創る方法についての段階的な指示。
- 建造物のタイプとゲーム・データ。

以下の主要なルールと建造物の種類は王国の建造物についてのいくつかのオプション・ルールであり、例えば、属性神の地位に基づく宗教的な建造物の修正や君の王国のための名声と悪名の値の追跡、異なる種類の政府のためのルール、ターン進行の間に宣言することができる特殊な勅令などである。

## 王国の用語 Kingdom Terminology

王国には定義して詳述する特性がある。キャラクターのデータがキャラクター・シートにあるように、これらは王国シート上にある。

**属性**：PCのように、君の王国は属性を持ち、王国が建国されたときに決める。王国の属性は彼らがグループだと思われたときにその王国の中の多数派の展望と行動を意味する。（個々の市民と数名のリーダーは異なる属性であるかもしれない。）君の王国の属性を決定するとき、以下の調整を王国のデータに適用する：混沌：+2 忠誠；悪：+2 経済；善：+2 忠誠；秩序：+2 経済；中立：安定性+2（王国の属性が、混沌にして中立、秩序にして中立ではなく、単に中立であった場合、これを2回適用する）。王国の属性はめったに変わらない、GMのオプションではあるが、統治者や人々のアクションを通じて動くことができる。

**建築ポイント**：建造ポイント（略してBP）は君の王国の資源の尺度である——装備、労働力、金など。新しいヘックスを得て、更なる建造物、居住地、地形改善を開発することに使われる。君の王国もそれ自体を維持するためにBPを消費する。

**消費量**：どれくらいの BP を王国が毎月機能させ続けることに要求されるかについて消費量は示す。君の王国の消費量は規模に等しく、居住地と改善された地形によって修正を受ける（例えば、農場と漁業など）。消費量は 0 未満には決してならない。

**統治 DC**：王国の行動は判定（1d20 + 修正値）に成功することを要求される——これらは統治判定と呼ばれる。統治判定の基準の DC は 20 + ヘックス内の王国の規模 + 君の全ての居住地内の管区の合計数 + 特殊な状況や効果によるその他の修正に等しい。特に明記しないかぎり、王国判定の DC は統治 DC である。

**経済**：お金、情報、革新、技術に関して、この特質は君の王国の労働者の生産性とその取引の活気を測る。君の王国の最初の経済は、0 に君の王国の属性と指導者の修正を加えたものである。

**王国判定**：王国には 3 つの特質がある：経済、忠誠、安定性。これらの特性の君の王国の最初の値は各 0 で、王国の属性のための修正、指導者により提供されるボーナス、その他の修正を加える。多くの王国のアクションやイベントが王国判定を試みることを要求し、経済、忠誠、安定性のいずれかの特質を使用する（1d20 + 適切な特質 + その他の修正）。王国判定は出目 10 や出目 20 を使用できない。王国判定は 1 が出ると自動的に失敗、20 がでると自動的に成功する。

**忠誠**：忠誠は君の人々との親善の気持ち、恐慌の時にさえ一緒に穏やかに生き、必要ときにはお互いのために戦う彼らの能力に言及している。君の王国の最初の忠誠は 0 に君の王国の属性と指導者の役割からの修正を加えたものである。

**人口**：実際の人口の数は君の王国のデータには考慮せず、しかしいずれにしろ追う楽しみではある。各居住地の人口は居住地と管区で記されている。

**規模**：これは王国がどのくらいのヘックスを言い張っているかである。新しい王国の規模は 1 である。

**安定性**：安定性は、自然由来の活力と彼らの仕える最大限の能力のための一般市民の健康と安全からの王国の身体的で社会的な幸福に言及している。君の王国の最初の安定性は 0 に君の王国の属性と指導者の修正を加えたものである。

**財務**：財務は君の王国が蓄えられ、活動で費やすことのできる BP の総量である（君のキャラクターが装備に費やすことのできる鐘やその他の貴重品と同様である）。君の財務は 0 を下回ることがあるが（君の王国のコストがその貯蓄を超えて借金で動いていることを意味する）、これは不安を上昇させる（維持フェイズを参照せよ）。

**ターン**：王国ターンはゲーム内時間で 1 ヶ月のスパンである。君は月末に王国判定と王国を運営する上での他の決定をする。

**不安**：君の王国の不安は市民がどれくらい反抗的かについて指し示す。君の王国の最初の不安は 0 である。不安は 0 未満にはならない（0 未満まで修正するものは無視される）。全ての経済、忠誠、安定性判定から王国の不安の値を引くこと。もし王国の不安が 11 以上であったら、王国は領土であるヘックスの制御を失い始める。王国の不安が 20 に達すると、王国は無政府状態へ陥る（維持フェイズを参照せよ）。

## 王国の構築のクイック・リファレンス Kingdom Building Quick Reference

王国の構築にあたり、君は小さな居住地を作るところから始まり——村や街など——君の領域を外へと拡大し、近くのヘックスを要求し、更なる居住地を創り、その居住地の中に建造物を構築する。ヘックス内や居住地に建築することは市民の忠誠、政府の安定性、王国の経済、市民がモンスターの攻撃やその他の脅威について心配する時王国が混沌へと陥る見込みに影響を呼ぼす。

君と他の PC は君の王国の特定の役割を得る、例えば統治者、大神官、将軍など。君が王国の経済と他の重要な課題を管理するためのロールに指導者はボーナスを提供する。例えば、大神官を持つことは、君の王国をより安定にさせ市民をより忠実にし、財務官を持つことは君の王国により利益をもたらす。

金貨を使う代わりに、王国は建築ポイント（BP）と呼ばれる一種の通貨を使い、実際の現金、労働力、専門知識、原料を表す。gp を BP に変え、元に戻せる一方、ほとんどの場合、君は王国を運営するために BP を費やす。

王国を運営することは一覧のターンで起こり、戦闘が一連のラウンドで起こる方法と同様である。王国ターンはゲーム時間で 1 ヶ月である。各ターンには、君が適切に分解する 4 つのフェイズがある：維持フェイズ、君は王国の請求を払う；勅令フェイズ、君は課税し、改善を構築する；収益フェイズ、君は勢を徴収する；イベント・フェイズ、何か良いことが悪いことが君の王国に起こるかを見る。

これが、これらのルールを読んでいる君の最初の時ならば、居住地を創る項から始め適切に残りの王国の構築のルールを読む。君がよく知らない用語を見つけるならば、その情報を見つけることができるより良いアイデアのために王国の用語の項を見る。

## 王国の建国 Founding a Kingdom

一旦最初の居住地を持つならば、王国は始まる。君の王国のデータに影響を及ぼす最初の決定をする必要があり、それらを記録する。

君の王国の属性を選ぶ。君の王国がどれくらい忠実で反映しており、安定性があるかを決定することを君の王国の属性は助ける。君の王国はデーモン崇拝者の近くの土地に対する秩序にして善の要塞かもしれないし、政府が市民の権利にほとんど干渉しない凶悪な取引人の混沌にして中立の縄張りであるかもしれない。

指導者の役割を選ぶ。王国の運営に関与している全ての PC と NPC のために指導者の役割を任せる、例えば統治者、将軍、大神官など。指導者の役割は、税の徴収をする判定にボーナスを提供し、暴動を起こす市民に対処し、類似した問題を解決する。

君の財務を開始する。君が最初の居住地を始める所から残った建築ポイントは君の最初の財務となる。

君の王国の特質を決定する。君の最初の経済、忠誠、安定性の値は君の王国の属性と居住地にある建造物に基づく（君が複数の居住地から始めるならば、全ての居住地をこの計算に含める）。

これらのステップが完了したら、王国のターン進行へ移動する。

## 首都 Capital City

王国は首都を持っていなければならない——君の権力の中心地。君の最初の居住地は君の首都である。異なる居住地を首都として表したいならば、君は勅令フェイズのステップ 7 でそうするかもしれない。君の王国が首都を失うならば、君の首都は最初のもので動き始める。君が首都を帰るならば安定性判定を試みる。成功は不安を 1 上昇させることを意味する；失敗は不安を 1d6 上昇させることを意味する。

## 指導者の役割 Leadership Roles

安定している王国には異なる役割を果たす指導者がいる——経済、防衛、市民の健康に傾向がある。PC と NPC はこれらの役割を満たすことができる；君のファイターは王国の管理官であるかもしれない、パーティのクレリックは大神官であるかもしれない、などなど。各々の役割は王国に異なる利益をもたらす。

キャラクターは一度に 1 つの指導者の役割を満たすことができる。例えば、君のキャラクターは統治者と大神官の両方ではない。盾君が王国の宗教の上層部として統治者であることをの望むとしても彼女は大神官としての仕事を果たすのに忙しい；彼女は他の人にその仕事をしよう任命するべきである。

王国には機能させるために誰か統治者がいなければならない；統治者なしでは王国は基本的な行動を行うことができなく、あらゆるターンに不安を得る。特定の役割を空のままにすることは君の王国のペナルティを与えるが、他のすべての役割はオプションである。

これらの指導者の役割は、政府のどんな形のいづぶでもある；いくつかの王国で、他の人がアドバイザー、大臣、指導者の親類、もしくは単に権力のある貴族、商人、権力の座との接触のある完了かもしれない一方で、議

会は正式な支配的な議会の形式をとる。これらの役割の名前は、ゲーム的な用語で、王国の中でそれらの役割のタイトルと一致する必要はない——君の王国の統治者は、王、女王、選ばれしもの、帝王、大君、サルタンなどと呼ばれているかもしれない。

**指導者の責任：**指導者の利益を得るために、君は任務に対応することに1か月につき少なくとも7日は費やさねばならない；これらの日は連続させる必要だ。これは実際に演じられるか、定められるか活動的に最後までやられる必要なく背景で行われることができる。冒険するか、魔法のアイテムを作成するか、君の完全な注意と参加を必要とするその他の休息期間の活動を完了させるか（2章を参照せよ）ために時間を過ごすルールを使うことはできない。ターンの間、君の任務を完了することに関する怠慢は役割がからであるという考えとみなすことを意味する。

大部分のキャンペーンで、PCはこれらの管理の任務のために月の同じ日を選ぶことはベストであるので、誰でも同時の冒険することに利用できる。

**指導者としてのPCとNPC：**PCの小さなグループがこれら全員を満たすことができない重要な指導者の役割をこれらのルールは含む。王国の残りの日のような役割を記入するために君はNPCをいれなければならないかもしれない。腹心、支持者、知的な使い魔、類似の相棒でさえ、指導者の役割を満たすことができ、王国の元帥となるために親しみやすいレンジャーに尋ねることのような、統治者になろうと味方のNPCを誘いたいと考えるかもしれない。

**役割の放棄：**指導者の地位から降りたいのであれば、地位に対する適切な欠員ペナルティを招くことを避けるために代わりを探さなければならない。地位を放棄することは不安を1上昇させ、忠誠判定を必要とする；判定に失敗すると、新しい指導者が役割に移行するまであの1ターン欠員ペナルティを適用させる。君が統治者であるならば、放棄することは1の代わり2不安を上昇させ、欠員ペナルティを避けるための忠誠判定に-4のペナルティを受ける。

君が統治者ではなく、王国で異なるものを得るために1つの指導者の役割をやめるならば、不安の増加は起こらず、欠員ペナルティを避けるための忠誠判定に+4のボーナスを得る。

**指導者のデータ：**異なる役割のデータは以下に示される。

**利益：**この役割のキャラクターがいる場合、これは君の王国への利益を説明する。《統率力》の特技を持っている場合、この利益を1上昇させる。この項が君に2つの能力値を選択させるならば、どちらか高いほうを選択する。

キャラクターがその役割であるかぎり、大部分の利益は一定で継続的であるが、自身のものとは重ならない。例えば、將軍は忠誠を2増やすので、將軍は王国の忠誠に一定の+2を提供し（毎ターン+2の上昇とは重ならない）、彼女が死ぬか辞任するならばそれはなくなる。利益が王国の構築において特定のフェイズについて言及するならば、その利益はそのフェイズの間のあらゆるターンで適用される。例えば、王宮執行人は維持フェイズ毎に不安を1減少させる。

**欠員ペナルティ：**キャラクターがこの役割を満たさない、または指導者が彼の責任を果たすことに必要な時間を費やすことができないならば、この行は君の王国へのペナルティを説明している。いくつかの役割には欠員ペナルティはない。役割のキャラクターが死ぬかターン中に恒久的に能力を奪われ次の王国のターン開始時に健康を取り戻せなかったら、その次のターンにその役割は欠員であるとみなされ、その後役割を指定するために置き換えることができる。

利益のように多くの欠員ペナルティは、その役割が欠員である限り一定であり、自身のものとは重ならない。しかし欠員している役割が不安を上昇させるとリストにある場合、役割が満たされてもその増加はなくなる。例えば、ターンに王国に統治者がいない場合、不安は4増加し、君が欠員している統治者の役割を満たすとき不安はその前のレベルに自動的に戻らない。

## 統治者 Ruler

統治者は他の王国の指導者の上でさえ、王国で最も位の高い人物で、王国の値を表すこととなっている。統治者は王国の最も重要な式典を行い（王族に騎士の爵位を叙して、条約に調印するなど）、王国の主任外交役員であり（大部分のこれらの任務は外交官によって取り扱われるが）、全王国に影響を及ぼすすべての法律のための署名者であり、適切な時に犯人を許し、キャラクターを政府の他のすべての高い位に任命する役割を果たす（例えば他の指導者の役割、居住地の市長、裁判官など）。

**利益：**王国の特性（経済、忠誠、安定性）の一つを選択する。君の【魅力】修正値をこの特性に加える。君の王国の規模が26～100であるならば、2つめの王国の特性を選び、同様に君の【魅力】修正値をそれに加える。君の王国の規模が101以上であるならば、第3の王国の特性を選び、君の【魅力】修正値を加える。

《統率力》の特技を持っている場合、特技からのボーナスは、君が行う全ての王国の特性に当てはまる（王国の規模に従う1つ、2つ、3つ目の特性）。君が身分等しい誰かと結婚するならば、二人は統治者の働きをする。二人は君たちの【魅力】修正値を王国の特質に加える（十分王国が大きいならば、特質複数個に）。君たちのうちの一人が一ヶ月につき1週間の間いるならば、欠員ペナルティを避けられる。

王国の指導者が実際に貴族との関係がない典型的なキャンペーンでは、「身分の等しい誰か」は無関係であり、君の結婚は二人の統治者間となる。指導者が貴族又は王族であるキャンペーンではより低い身分の誰かと結婚することは、伴侶が統治者であるより配偶者となることを意味する。

**欠員ペナルティ：**統治者のいない王国は新しいヘックスを要求できず、農場を作れず、道を創れず、居住地の管区を購入できない。王国の維持フェイズの間不安が4上昇する。

## 配偶者 Consort

配偶者は通常統治者の伴侶であり、宮中に居ることに時間を費やし、貴族に話し忠告をして、人々の気分を紅葉させるために王国を巡ることなどをする。大部分の王国では、君は同時に二人の統治者と配偶者を持つことはできない。

統治者が占領されるか行動できない時、配偶者は統治者を代表する。統治者の許可で配偶者は統治者の任務を果たすかもしれない、統治者がすぐに2つの場所で効果的に動くことを許可する。統治者が死んだら跡継ぎが青年に達して統治者として引き継ぐまで配偶者は統治者の働きをするかもしれない。

**利益：**君の【魅力】修正値の半分を忠誠に加える。ターン中統治者が不在ならば、統治者の利益は得られないが、統治者がいないことに対する欠員ペナルティを無視し、そのターン統治者としての働きをするかもしれない。そのターン統治者としての働きをするならば、君は王国の維持フェイズの間、忠誠判定で成功しなければならないか、または不安が1上昇する。

**欠員ペナルティ：**なし。

## 評議員 Councilor

評議員は一般市民と他の王国の指導者間の連携の働きをし、連邦からの要請を解析して理解できる方向に指導者の宣言を人々に示す。統治者が王国の共同体とその市民のためになることを決定しているかどうかを確認することは評議員の責任である。

**利益：**君の【魅力】修正値か【判断力】修正値を忠誠に加える。

**欠員ペナルティ：**忠誠が2減少する。王国は休日勅令からの効果を得ることができない。維持フェイズの間不安が1上昇する。

## 將軍 General

將軍は王国の軍隊の最高地位の一員である。王国に陸軍と海軍があるならば、それらの組織の上層部は將軍に報告をする。將軍は軍隊の必要性に気を配り、戦争の時に王国の軍を指揮する役割を果たす。大部分の市民は將

軍を保護者と愛国者とみなす。

**利益:** 君の【魅力】修正値か【筋力】修正値を安定性に加える。

**欠員ペナルティ:** 忠誠が4減少する。

## 外交官 Grand Diplomat

外交官は王国の外交政策の担当である——他の王国や知性のあるモンスター部族のような政治的な組織と関係する方法である。外交官は王国の外交担当、使節、大使全員の最上層部である。外国の力に関して王国の興味を守り、示すための責任が外交官にはある。

**利益:** 君の【魅力】修正値か【知力】修正値を安定性に加える。

**欠員ペナルティ:** 安定性が2減少する。王国は外交勅令と探査勅令を行えない。

## 跡継ぎ Heir

いくつかの王国は重要なアドバイザー（執事長など）を跡継ぎと呼ぶかもしれないが、通常は跡継ぎは統治者の長男または長女である。跡継ぎの時間は、大部分は統治者になることを学ぶことに費やされる——大学と戦闘の訓練を追求し、知っている土地とその人々に近づくために王国を巡り、宮廷の生活の陰謀を経験するなど。

跡継ぎが次の統治者である可能性をもたらすので、跡継ぎが統治者に代わって行くかも知れないという点で跡継ぎの役割は配偶者と類似している。

**利益:** 君の【魅力】修正値の半分を忠誠に加える。統治者の利益は得られないが、統治者がいないことに対する欠員ペナルティを無視し、そのターン統治者としての働きをするかもしれない。そのターン統治者としての働きをするならば、君は王国の維持フェイズの間、忠誠判定で成功しなければならないか、または不安が1上昇する。

**欠員ペナルティ:** なし。

## 大神官 High Priest

大神官は王国の宗教的なニーズの傾向があり、その成長を導く。王国に公式な宗教があるならば、大神官は王国のその宗教の最高権威のメンバーであり、外交官が王国の大使と外交担当の上にあるその信頼より小さいブリストにある類似した責任がある。王国に公式な宗教がなければ、大神官はすべての宗教の利益が王国によって許されていることを表すか、中立なパーティで最も人気の高い宗教の場合がある。

**利益:** 君の【魅力】修正値か【判断力】修正値を安定性に加える。

**欠員ペナルティ:** 安定性と忠誠が2減少する。維持フェイズの間、不安が1上昇する。

## 学士 Magister

学士は王国の高等教育と魔法を導き、市民の間で教育と知識を進め、魔法、科学、学力の興味を表す。大部分の王国では、学士は賢者、ウィザード、知識の神のブリスト、金融に注意すること以外の政府の環境機構の監督である。

**利益:** 君の【魅力】修正値か【知力】修正値を経済に加える。

**欠員ペナルティ:** 経済が4減少する。

## 元帥 Marshal

王国の法が首都の近くだけでなく王国の遠い地域でも実施されていることを元帥は確実とする。元帥は王国の国境を守る役割も果たす。彼は正規の警邏隊を組織し、民兵と冒険家が単独で対処することができない脅威に応じるために将軍として働く。

**利益:** 君の【敏捷力】修正値か【判断力】修正値を経済に加える。

**欠員ペナルティ:** 経済が4減少する。

## 王宮執行人 Royal Enforcer

政府が不正を行う者に十分対処していると市民が思っていると確認するために評議員で働き、法律から逃れるものを逮捕するために元帥と働くことで、応急執行人犯罪者を罰することに対処する。応急執行人は、一般人大して法律の間において処刑する権限を許諾するかもしれない。

**利益:** 君の【敏捷力】修正値か【筋力】修正値を忠誠に加える。維持フェイズの間、君の不安は1減少する（これは《統率力》の特技を持っていても効果はない）；そうしない場合、忠誠判定に成功するか忠誠を1減少させなければならない。

**欠員ペナルティ:** なし。

## スパイ Spymaster

スパイは国家の犯罪の要素と裏の世界を観察し他の王国をスパイする。スパイは常に王国の弱点の正確な関わりがあり、スパイと情報提供者のネットワークを介して自宅や他の場所で王国の利益を守るために得た情報を使う。

**利益:** 勅令フェイズの間、王国の特質（経済、忠誠、安定性）を一つ選ぶ。君の【敏捷力】修正値か【知力】をこの特質に加える。

**欠員ペナルティ:** 経済が4減少する。維持フェイズの間、不安が1上昇する。

## 財務官 Treasurer

財務官は彼らのお金の価値で王国の財務と市民の信任をモニターして、企業がシステムを不当に利用しているかどうかを調査する。財務官は収税吏を担当し、ギルドと他の政府と共に負債と残高を追跡する。

**利益:** 君の【知力】修正値か【判断力】修正値を経済に加える。

**欠員ペナルティ:** 経済が4減少する。王国は収税をおこなえない——勅令フェイズの間、通常の収税を行いたいとき、王国はまったく税を徴収せず、課税レベルは「なし」とする。

## 総督 Viceroy

総督は植民地や属国のような特定の場所に対する統治者の利益を表す（オプションの隷属勅令を参照せよ）。総督は実質的にその領域の統治者である；彼女の命令は統治者からの直接的な命令にだけよって地位を得る。

**利益:** 君の【知力】修正値か【判断力】修正値の半分を経済に加える。君の植民地か属国のための全ての指導者の役割（統治者を含む）と君をみなすかもしれないが、君がそうするならば、君がこの役割から提供するいかなる利益は通常より1低い；そうするならば、突きに実行している総督の任務に費やされる7日間に加え、その指導者の役割に流用する7日間を君は過ごさなければならない。

**欠員ペナルティ:** 属国のための総督がいない場合、統治者の欠員ペナルティのように扱う。

## 管理官 Warden

管理官は王国指導者の安全を確実にすることだけでなく、より大きな居住地で法律を実施する役割を果たす。管理官も居住地を保護し、内部の脅威に反応するために軍隊を配備し、将軍と共に働く。

**利益:** 君の【耐久力】修正値か【筋力】修正値を忠誠に加える。

**欠員ペナルティ:** 忠誠と安定性が2減少する。

## 統治のための経験点を得る Gaining Experience for Leadership

王国が発展すると、パーティは以下のマイルストーンに初めて到達した時経験点を得る。

**王国の建国:** 2,400XP

**首都の設立:** 1,200XP

**王国のサイズが 11 に到達する:** 2,400XP

**王国のサイズが 26 に到達する:** 4,800XP

**王国のサイズが 51 に到達する:** 9,600XP



- 王国のサイズが 101 に到達する：12,800XP
- 王国のサイズが 151 に到達する：25,600XP
- 王国のサイズが 201 に到達する：76,800XP
- 居住地を 4 つの建造物で満たす：1,600XP
- 居住地を 16 個の建造物で満たす：4,800XP
- 居住地を 36 個の建造物で満たす：12,800XP

## 建造ポイント Build Points

王国の富と生産量の単位が建造ポイント（BP）である。建造ポイントは王国が消費できる資産で、ちょうど財務の中の金でないものを意味する抽象概念である。建造ポイントは原料（家畜、木材、土地、種、鉱石など）や、具体的な商品（四輪馬車、武器、蠟燭など）や人々（職人、労働者、入植者）である。一緒に、これらの資産は君の市民の労働と生産的な出力を表す。王国を発展し保護するために必要な仕事に BP を費やす——農場に植栽し、道を造り、建造物を建て、軍を育てるなど。これは君の命令で行われるが、これらは君のものではない。都市、道、農場、建物は市民が所有し、建て、生きるために利用し、毎日働き、王国のために多くの BP を作る行為のために行動する。指導者として、君の王国の経済的に建設的な活動を支持するために、何が、いつ、どこに構築されるかを決めるために権力と影響力を使う。

建造ポイントは正確な量の特定の資源を代表としていないため、金貨への正確な為替レートを持っていない。例えば、彼らの商品が異なるものに使われ、同じ率で生産されないとして、安定した鍛冶屋の生産性は本当に同一視できないが、しかし両方とも王国の全体的な経済へ貢献する。一般に 1BP はおよそ 4,000gp の価値がある；様々な王国の支出がどのくらい高価なのかの感覚を得るためにこの値を使用する。実際には 1 つの通貨を他のものへ変えることが単純は問題というわけではないが、君の PC が王国の BP を増やすか、BP をひっこめるために gp を費やし、それらを君のキャラクターが費やす金に変換する特定の方法がある。

王国の構築の開始時の BP の種の量を提供することは、君の王国が最初の月に資源に飢えていないことを意味する。君が自分の者か、実力のある NPC の助けを借りてこれらの資金を得るかを GM は決定し、キャンペーンの多くに抑揚を設定する。

## 裕福な後援者 Wealthy Sponsor

多くの場合、王国の最初の BP は君のパーティの外の源から持ってこられる。裕福な情報は彼女の国の国境上の荒野の一部を抑えたいかもしれないし、商人ギルドは遠い国との貿易を増やすために交易所を造ることを望む顔知れない。意図に関係なく新し居住地を作るために関係する仕事は数千の金貨を必要とする——大部分の冒険者が刑務所、工場、埠頭のようなありふれたものに費やしたいものよりも。

GM が探求の報酬の形でこれらの資金を提供することは楽な問題である。君が悪名高い盗賊を殺し、彼の荒廃した城を町に変えるならば、裕福な情報は君の財務のために小さなタイトルと BP をあたえるかもしれない、また新しく発見される資源豊富な大陸で小さな植民地を始めるのに十分な BP と商品と労働者でいっぱい船をギルドは君に提供するかもしれない。この投資と引き換えに支援者は君が家臣または近い盟友であると思っている；ある場合では君はこれらの BP を返還することを要求されるかもしれない（ターンにつき 1BP の割合かもしれない）、継続的に後援者へ捧げものを提供するかもしれない（最低 1BP とし、ターンにつき収入の 10% の率で）。

適切な開始時の量は 50BP である。それが自身の経済を確立する間、この量は新しい王国を活動させていくのに十分であるが、しかしまだ誤った処置やファンからの崩壊のリスクに晒されている。

この BP 投資によって見受けられる最初の市民はおそらく後援者に忠実で、後援者を相手取り訴訟を起こすことはそれらの人々を怒らせトラブルを引き起こすかもしれない。例えば、君が女王の使節をはねつけるならば、市

民はこれを女王の反抗者に対する冷遇とみなすかもしれない。後援者に対する君の責任は通常以下のカテゴリーの一つに分類され、ローンの取り決めにともづく。

**勅許**：君が後援者の国境に沿って原野の中を探索し、掃除し、定住すると後援者は思っている——後援者が領有権を主張する地域である。君は土地への他の挑戦者をかかわさなければならないかもしれない。

**征服**：後援者の兵士は既存の王国の軍と衝突し、王国の老いたリーダーが逃げ出し、降伏し、殺された。後援者はこの領域と兵士の司令部に君を配置した。

**封土**：後援者は自身のすでに設置した土地の既存の領域を担当して君を配置する。そこがすでに改善された地形と都市を含むならば、君はそこを支配してさらに改善することとなる。（土地と居住地から始める場合、君の国の消費量と開発の必要性を扱うために、君はおおよそ 50BP をまだ必要とする。）

**下付**：既に君主にとって要求させているが、文明にかなり触れられていない地域を安定させ改善することを担当するために後援者は君を配置する。君は土地の境界を拡大しなければならないかもしれないし、敵対的なクリーチャーから守らなければならないかもしれない。

## ゼロからの開始 Starting from Scratch

王国を始めることは簡単ではない——おそらく誰も一つも持てない理由がある。初期財政コストが PC たちを麻痺させるように、外部の支援者や素晴らしい棚ばたな資源なしで、君は自身の王国を建国しようとしている。ちょうど民家と宿屋のある新しい街を建てることでさえ、13BP かかる。50,000gp 相当以上の石、材木、労働力、食料など。これを保証するために（君が BP に変換することができる多くのお金を求めて冒険することを進めるために）、君が小さな自動的に開始できる王国を運営しているならば、GM は良い率で君のお金を BP にかえることができるかもしれない。支援者がいないならば、君はこれを利用するだけかもしれない；君が直接行っている激務を見て同じようにする気にさせられていることで、王国をうまく開始できるようにすること人々で表す。

以下の表に示すようにこの改善された率は君の王国の規模に依存する。

王国の規模	1BP の価値	撤回率*
01 ~ 25	1,000gp	500gp
26 ~ 50	2,000gp	1,000gp
51 ~ 100	3,000gp	1,500gp
101 +	4,000gp	2,000gp

\*君が収益フェイズの間、財務から撤回するならば、君が引込める BP につきどのくらいの gp を得るかについて決定するためにこの撤回率を使用する。

君が王国を興すか支えるために元手を渡し、冒険することの報酬として BP（gp の代わり）の価値のある物資のお金を発見すること GM は許可させるかもしれない。

## 王国ターンの進行 Kingdom Turn Sequence

王国の成長は4つのフェイズの間に起こり、1王国ターン（ゲーム時間で1ヶ月）を作る。4つのフェイズは次のとおりである：

**フェイズ1—維持：**君の王国の安定性を調べ、経費を支払い、不安に対処する。君の王国が0ヘックスを統治している場合、維持フェイズを飛ばし、勅令フェイズに進む。

**フェイズ2—勅令：**税金、外交、その他王国全体の意思決定について、公式の勅令を宣言する。

**フェイズ3—収益：**税を徴収し、gpからBPに変換、または君の財務に追加をする、もしくは、君の私的利用のために君の王国からBPを引く。

**フェイズ4—イベント：**注意が必要な異常なイベントが発生するかを確認する。好況、好天、驚くべき宝の発見などいくつかは有益である。他は、悪天候、疫病、暴れまわるモンスターなど有害である。

これらのフェイズは、常に上記の順番で行われる。多くのステップは君が王国ターンに1度のアクションを行うことができる；これは指導者につき1回ではなく、王国全土で1回を意味している。

### 誰が王国判定をロールするのか？ Who Rolls the Kingdom Check?

王国の運営は全てのプレイヤーが関与している場合多くの楽しみであり、各は王国判定を作る責任を果たす。君のグループで各ロールを誰が行うかはプレイヤーに依存し、何の役割をプレイしたいかである。一部のプレイヤーはこれらのロールをしなくないかもしれない。君の王国と他のプレイヤーに合わせて変更し、次のダイス・ロールの責任を開始したいかもしれない。オプション・ルールとして記されているものは王国建造のオプション・ルールで記載されている。

**統治者：**忠誠判定やいかなる判定、他の統治者によって踏破されていない勅令

**配偶者：**統治者不在の時統治者となる

**評議員：**休日勅令

**将軍：**戦闘を必要とするイベントのための王国判定

**外交官：**外交勅令（オプション・ルール）

**跡継ぎ：**王国のイベント・ロール

**大神官：**休日勅令、大聖堂、霊廟、神殿から魔法のアイテムを生み出すためのロール

**学士：**大神官がロールをしない魔法のアイテムを生み出すためのロール

**元帥：**探査勅令（オプション・ルール）

**王宮執行人：**不安を減少させるか不安の上昇を防ぐための忠誠判定

**スパイ：**犯罪や異邦人を含む王国判定

**財務官：**経済判定、課税勅令、貿易勅令（オプション・ルール）

**総督：**隷属勅令（オプション・ルール）

**管理官：**安定性判定

### 維持フェイズ Upkeep Phase

維持フェイズの間、君は前の月に何が起こったか、人々はどれだけ幸せなのか、どれだけ消費され課税されたかなど、に基づく王国の得点を調整する。

**ステップ1—王国の安定性を決定する：**安定性判定を行う。成功すると、不安を1減少させる（もしこれによって不安が0未満に成るならば、君の財務に1BPを追加する）。4以下で失敗するならば、不安は1上昇し、5以上で失敗するならば、不安は1d4上昇する。

**ステップ2—消費したものを支払う：**王国の財務から君の王国の消費を引く。君の財務が支払った後が赤字であった場合、不安は2上昇する。

**ステップ3—空欄の魔法のアイテムスロットを埋める：**君の居住地区のいずれかが、空欄の魔法のアイテムスロットを持つ、魔法のアイテムを生み出せる建物（術者の塔や薬草商のような）を持っているならば、新しいアイテムでこれらの空欄のスロットを埋める可能性がある（居住地の項の魔法のアイテムを参照せよ）

**ステップ4—不安を修正する：**王国の各特性（経済、忠誠、安定性）が負

の数になっているだけ不安が1上昇する。王宮執行人はこのステップの間に不安を軽減することを試みることができる。王国の不安が11より高い場合、1ヘックス失う（指導者がヘックスを選択する）。君の王国の不安が20に到達した場合、王国は無政府状態に陥る。無政府状態である間、君の王国はアクションを行わず、全ての経済、忠誠、安定性の判定の結果を0として扱う。一旦王国が無政府状態に陥り、治安を回復することは、君と他の自称指導者によって君に対する人々の信頼を取り戻すための幾つかのクエストと長い冒険を要求する。

**例：**ジェシカは規模30統治DC60の王国の統治者である。彼女の居住地での建造物、指導力ロールボーナス、王国の属性ボーナスに基づき、王国の経済は52、忠誠は45、安定性は65である。不安は現在5で、消費は5、財務は12BPである。維持フェイズのステップ1でアダム、管理者は、王国の安定性を決めるために安定性判定を試みた。アダムは19をロールし、王国の安定性（56）を加え、不安（5）を引き、合計70となった；これは成功なので、不安は1減少する。ステップ2で消費のため王国は5BPを支払った。王国の魔法のアイテムスロットは空であるので、ステップ3は飛ばす。ステップ4で、特性は負ではないので、不安は増加しない。マーク、王宮執行人は、王国の忠誠を減少させる危険に晒したくないので、彼は不安を減少させるための指導力ロールを使わない。このフェイズの最後で、王国は経済52、忠誠45、安定性56、不安4、消費5、財務7BPとなっている。

### 勅令フェイズ Edict Phase

勅令フェイズは、拡張、強化、税制、休日などの勅令を行う時である。

**ステップ1—指導力を割り当てる：**PCのまたはNPCに空いている指導力の役割を割り当てるか、特定のPCが密接な味方のNPCで割りあっている役割を変更する（指導力の役割を参照せよ）。

**ステップ2—ヘックスの要求と放棄：**君の王国が成長するためには追加のヘックスを要求しなければならない。君は君の王国から少なくとも1つは他のヘックスに隣接しているヘックスのみ要求することができる。それを要求する前に、ヘックスはまず探索され、モンスターや危険な障害地域を取り除かなければならない（居住地の設立のステップ2と3を参照せよ）。次にヘックスを請求し、1BPを費やす；これは君の王国の一部としてヘックスを確立させ、君の王国の規模を1上昇させる。改善勅令の表は君がターンごとに要求することができるヘックスの最大数を示している。

君の王国規模を減少させるためにヘックスの数を放棄するかもしれない（君が消費を管理するために行いたい場合がある）。そうすることで放棄されたヘックスにつき不安を1上昇させる（もしくは居住地を含んだヘックスの場合4となる）。不安のためにヘックスを失うなどはこの他の方法で機能する（維持フェイズのステップ4を参照せよ）。

**ステップ4—改善した地形の構築：**君は農場、砦、道路、鉱山、採石場のような改善した地形を構築するためにBPを費やすことができる（改善した地形を参照せよ）

また居住地を構築するためのヘックスを準備することができる。場所によっては、木を綺麗にし、岩を動かし、講習的な溝を掘ったりするかもしれない。どれくらいのBPがこれに必要なかを決定するために、地形と改善した地形表の準備費用の欄を参照せよ。

改善勅令の表は君がターン毎に作ることができる改善した地形の最大数を示す。

**ステップ5—居住地を改善・作成する：**要求したヘックスに居住地を作るともれない（居住地の設立を参照せよ）

改善勅令の表は君がターン毎に作ることができる設立することのできる居住地の最大数を示す。

君は王国で居住地に建物を建設するかもしれない。建物が完成すると君の王国シートにその修正を加える。君がターンにつき王国で建設することができる建物の最大数は改善勅令表で示されている。君の王国に各ターンに建てる最初の民家、大邸宅、貴族の別荘、借家はその制限には数えない。

**ステップ6—軍勢ユニットを作る：**君は軍勢ユニットを作成、展開、装備、

修復することができる。(大規模戦闘を参照せよ)。

**ステップ 7—発行布告**：君の勅命レベルを選択もしくは調整する（勅命を参照せよ）。

例：ジェシカの王国には指導力の役割が空いている指導力の役割がないためステップ 1 で何も起こらない。統治者は BP を費やし規模を大きくしたくないため、ステップ 2 において何もヘックスを要求しない。ステップ 3 で統治者は王国に準備されたヘックスのうち 1 つに農場を作る（消費量 - 2、財務 - 2 BP）。ステップ 5 と 6 で、統治者は赤貧を続け、居住地を改善せず軍勢も作らない。ステップ 7 で、統治者は 1 日の祝日の休日勅命を布告し（忠誠 + 1、消費量 + 1）、昇進勅命のレベルを「なし」に設定する（安定性 - 1、消費量 + 0）。収益フェイズを見据え、ジェシカは経済判定のロールの平均が失敗であると気が付き（1d20 での 10 + 52 経済 - 4 不安 = 58 で、制御 DC の 60 に満たない）、このターン、王国が少しの BP も生み出さないという可能性が十分あることを意味する。彼は課税勅命を「重課税」（経済 + 3、忠誠 - 4）に設定することに決めた。このフェイズの終わりでは、王国は経済 55、忠誠 42、安定性 55、不安 4、消費量 4、財務 5 BP となった。

## 収益フェイズ Income Phase

収益フェイズの間、君は税を徴収するだけでなく、財務を増すかも知退するかもしれない。

**ステップ 1—財務からの引き落とし**：王国の構築のルールでは、BP は王国の運用に関連したものに費やすことができる。君の個人的な利益（新しい魔法のアイテムなど）のために王国の資源を費やしたければ、ターンに 1 回財務の BP を引き落とし、gp へ換金することができるが、そうすることはペナルティが存在する。

私利利用のために BP を引き落とすたびに、不安は引き落としした BP の数だけ上昇する。君がこのように引き落としした各々 BP につき 2,000gp の個人資産へ換金される。

**ステップ 2—財務への預金を作る**：君は王国に君の個人的な富を寄付することで王国の財務に資金を追加することができる——コイン、宝石、宝玉、武器、鎧、魔法のアイテム、そして君が冒険の間に見つけることのできる貴重品で、各々 4,000gp 以下の価値である限りだ。預金の価値が 4,000gp を満たすごとに君の王国の BP は 1 上昇する。

4,000gp よりも価値のあるアイテムを寄付したい場合は代わりにステップ 3 を参照する。

**ステップ 3—BP のために高価なアイテムを売る**：君の財務に加えるために君の王国の市場を通じて、身の回りの効果なアイテム（各 4,000gp 以上の価値のあるアイテム）を売ろうとすることができる。君はターンにつき居住地の地区につき一個のアイテムを売るかもしれない。君はアイテムを売りたい居住地を選ばなくてはならず、アイテムは居住地の基準の価値を超えてはならない。

アイテムを売るために、金額を半分に割り（gp のために NPC に売るものとして）、結果を 4,000 で割り（切り捨て）、その BP を君の財務に加える。君の居住地の建造物で作られたり持っていたりする魔法のアイテムを売るためのこのステップを使用できない；これらのアイテムはこれらのビジネスの所有者の財産である（この項の詳細は居住地の魔法のアイテムを参照せよ）。

**ステップ 4—徴税**：経済判定を行い結果を 3 で割る（切り捨て）、BP の数字に結果に等しい財務を加える。

例：ジェシカと他の指導者将来の計画のため BP を王国においておくため必要があるため、彼らの収支フェイズのステップ 1 をスキップする。このターン、彼らは十分な税を徴収しないと心配するので、念のため、ステップ 2 において彼らは 8,000gp 相当のコインと宝石と少額の魔法のアイテムを預ける（財務 + 2 BP）。指導者は何も高価なアイテムを売っていないので、何もステップ 3 では起こらない。ステップ 4 で財務官のロブは税を徴収するために経済判定のロールを行う。ロブは 1d20 で 9 を出し、王国の経済値（55）を加え、不安（4）を引き、合計で 60 となり、王国に

20BP を加えることを意味する（経済判定の結果が 60 で 3 で割る）。このフェイズの終わりに王国は経済 55、忠誠 42、安定性 55、不安 4、消費量 4、財務 27 BP となった。

## イベント・フェイズ Event Phase

イベント・フェイズでは、ランダムイベントが全体または 1 つの居住地またはヘックスとして君の王国の影響をおよぼすかもしれない。

イベントが起こる可能性が 25% ある（イベントを参照せよ）。イベントが最後のターンに間に起こらないならば、この可能性は 75% まで上昇する。幾つかのイベントは否定的で、終わり、何らかの広告判定で保証されることができる。暴れ回りモンスターなど他のものは、君が冒険を完了させるか、何らかの王国の建造のルールによって覆われない問題を取り扱うことを要求する。

加えて、GM は冒険一もしくはキャンペーンに特有のイベントを起こさせるかもしれない。独立や統一のような、他のイベントはこのフェイズに起こるかもしれない。

例：GM はイベント表の一つをロール氏、モンスターが王国のヘックスの一つを攻撃していると決定した。モンスターに対処するための安定性判定に試みる代わりに（失敗すると不安が上昇するリスクがあるため）、ジェシカと他の指導者は個人的にモンスターを対処するクエストをする。彼らはモンスターを破ったためイベントは少しも不安を生み出さない。このフェイズの終わりでは王国の値は変わらなかった：経済 55、忠誠 42、安定性 55、不安 4、消費量 4、財務 27 BP。

## 勅命 Edicts

勅命は、ターンに王国をどのように運営しているかという君の政府による公式表明である。例えば、低税率や高税率と決めるかもしれないし、休日を多くもしくは少なくし、王国の基盤を改善することにどれくらいの力をつぎ込むかを決めるかもしれない。勅命は 4 つのタイプに分類される：休日、改善、昇進、課税。

王国のターンの勅命フェイズでは、君は休日、昇進、課税勅命のカテゴリーをどんなレベルにでも設定でき、並びに、改善勅命から許可された改善をどのくらい使うかについて決めるかもしれない。例えば、このターンの休日が 4 分の 1 である、昇進が攻撃的である、課税が最小限である、そして少しも改善も構築しないと君は決めるかもしれない。

## 休日勅命 Holiday Edicts

休日は、王国全土で起こる一般的な祝賀または遵守である。祝賀の実際のコスト、一年中起こる休日の準備と実際の業務の準備の間、働いていない市民からの BP の支出は失われた収益を含んでいる（これらの年間のコストは 1 年の間の平均値になっていて、君が各々ターンに支払うリストの消費量修正値に含まれる）。

休日の数は 1 年につき、君が支えようとする数と、普通の人々が次の月を楽しむと思っている数である。君が 1 年の休日の数を変えようとすぐに忠誠と消費量の修正値は変わる。リストの数字は、君が約束を果たしていると仮定する——君は来るべき年に 12 の休日を発表するが、実際に行わず、彼らに支払わないならば、GM は一般市民の失望と非道行為を反映するために君の王国の不安を増加させなければならない。

例：ローガンはいくつかの忠誠の課題をもつ王国の統治者である。王国に広がる公式の休日は 24 であるという休日勅命を彼は出す（忠誠 + 4、消費量 + 8）。2 回目のターンにおいて、彼は財務に対する増加した消費量の影響について心配し、追って通知があるまで王国に広がる休日がないと定める新しい休日勅命を彼は出す。彼は前の + 4 忠誠ボーナスを失い、- 1 忠誠ペナルティを招くが、前の勅命の各ターンの 8 消費量を支払う必要はない。彼は高いレベルから低いレベルに休日勅命をしばしば変えるならば、彼の市民がそのような約束をもはや信じていなく、彼が首尾一貫したようになるまで、彼が休日勅命の高水準を持つことから少しも利益を

得ないと GM は決定するかもしれない。

## 休日勅令

年辺り	忠誠	消費量
なし	-1	+0
1	+1	+1
6	+2	+2
12	+3	+4
24	+4	+8

## 改善勅令 Improvement Edicts

改善は君が王国にもたらすことができる物理的な改善である：新しい居住地を創出し、居住地に建造物を加え、道を造り、天然資源を採るために鉱山のような施設を造り、君の王国のためにより多くのヘックスを要求する。君の王国の規模は、君が各ターンでどれくらいの改善を行えるを制限する；下記の改善勅令の表を参照せよ。君は改善の全てを表の適切な列でリストできるようにする。例えば君の王国の規模が5なので、各ターンに新しい居住地を1つ、新しい建造物を1つ、改善された地形を2つ造れ、もう一つのヘックスを要求できる。

## 改善勅令

王国の規模	新しい居住地 <sup>1</sup>	新しい建造物 <sup>2</sup>	改善された地形	要求されるヘックス
01 ~ 10	1	1	2	1
11 ~ 25	1	2	3	2
26 ~ 50	1	5	5	3
51 ~ 100	2	10	7	4
101 ~ 200	3	20	9	8
201 +	4	制限なし	12	12

<sup>1</sup>新しい居住地を作る代わりに、君の王国は新しい軍勢ユニットを作るか（大規模戦闘を参照せよ）、既存の軍勢ユニットを拡大するか備えるか、既存の軍勢ユニットの最大限の力を戻す。

<sup>2</sup>建造物をアップデートする（例えば、聖堂から神殿へなど）または破壊することはこの制限に数える。最初の民家、大邸宅、貴族の別荘、借家を君の王国に各ターンに建築することはこの数に不利に働かない。

## 昇進勅令 Promotion Edicts

昇進勅令は、王国が、新しい市民をひきつけ、王国の幸福を増やす、例えば、新人募集のキャンペーンや、サービスと商品についての広告、君の王国の認識を改善させるプロパガンダなど、のために使うイベントと行動である。昇進は消費量を増やすが、安定性も増える。

## 昇進勅令

昇進レベル	安定性	消費量
なし	-1	+0
象徴的	+1	+1
標準的	+2	+2
攻撃的	+3	+4
拡張主義	+4	+8

## 課税勅令 Taxation Edicts

君が収支フェイズで税からどの位の収益を得るかについて税レベルを設定することで決定する。より高い課税は君の王国の経済を増やす（君が収益を生み出すことに経済判定で成功することをより簡単にする）が、君に市民を不幸にする（忠誠を減らす）。

## 課税勅令

課税レベル	経済	忠誠
無課税	+0	+1
軽課税	+1	-1
中課税	+2	-2
重課税	+3	-4
超課税	+4	-8

## ヘックスを失う Losing Hexes

君がヘックスのコントロールを失うならば——不安、モンスターの攻撃、敵対的な王国からの攻撃などの理由で——君はそのヘックスのどんな地形改善のすべての利益を失う（例えば農場と道など）。そのヘックスの全ての居住地は君または他のどの王国に対する中世もない自由な都市となる。GMの判断で、君が後でそれを主張したいならば、再びそれを明確にすることを要求し、モンスターは放棄されたヘックスへ移動し、地形改善は時間とともに衰えるかも知れない。

ヘックスを失うことは他の王国のヘックスへの君のコネクションを断つかもしれない。例えば山脈の2つの間に架橋するたった一つのヘックスを失うことは別々の2つの領域を作り出す。この場合、主要な領域は君の首都を持つ王国の地域で、残りの王国は第2に領域である。この分裂が起こるとき、王国の指導者が誰も第2の領域にいないならば、君は第2の領域ですべてのヘックスをコントロールできなくなる（上で述べたように）。

分裂が起こるとき少なくとも1人の王国の指導者が第2の領域にいるならば、君は第2の領域のコントロールを保持するが、そのヘックスに関する王国判定は不安を1高いものとみなし、分裂の後の各ターン1不安を増加させる。君が第2の領域を主要な領域と再接続するヘックスを要求するならばこの修正は消える。

指導者のいない第2の領域とのコネクションを復旧するヘックスを要求するならば、君は領域の地形改善の利益を回復する。君は第2の領域で前の居住地を取り戻すために安定性判定で成功しなければならない。年が君に王国に戻りたいため君はこれらの判定に関して最初に+5のボーナスがあるが、君が第2の領域をコントロールできなくなった時から子のボーナスは以降のターンごとに1ずつ減少する（最小ボーナス+0）。

君に王国が0ヘックスになるならば——不安、自然災害、他の王国からの攻撃、その他の状況にせよ——君は王国を失うことの危険にさらされている。君の次のターンで、君が新しいヘックスを要求するか、新しい居住地を設立するか、新しい居住地を要求するかしなければならない。もしくは君の王国は破壊され新しい王国を興したいならば君はやり直さなければならない。GMの判断で、君はしばらく君の破壊された王国の財務から若干のBPを当座けることができる場合がある；さもなければ、それらの資産は失われる。

## 地形改善 Terrain Improvements

地形改善は君の王国を使用し、野原を耕し、鉱山を掘り、材木のために森を切り払うことのような、土地を改良するヘックスの変更である。以下のリストは一般的な改善のルールである。アスタリスク(\*)のマークがある改善は他の改善と同じヘックスに共有することができる。

居住地の防御に影響を及ぼし、大規模戦闘のルールで使用される。

**地形**：どんな種類のヘックスでこの地形改善を構築することができるかについて示す。

**効果**：この列は地形改善がそのヘックスに持たせる影響を述べる（もしくはいくつかの場合王国全土となる）。

君がもう一つの改善をアップグレードできると改善にあるならば、君はコストに2つの改善の差を支払うことでそうすることができる。アップグレードが完了すると、振るい改善の利益を失うが、新しい改善の利益を得る。

**コスト**：この列は地形改善を構築するためのBPのコストである。

## 水道/Aqueduct

水道は高山湖と川からの水を、水が限られている地域住民や、不足している低地の都市へもたらす。水道のヘックスの終わりは丘か山のヘックス(川か湖のある)で、一方の終わりは居住地につながらなければならない；さもなければこの利益を得られない。

**地形**：一箇所の端は丘か山のヘックスでなければならない；いかなる種類

のヘックスも通過できる。

**効果**：忠誠 + 1、安定性 + 1、水に依存する建造物の構築を居住地に可能とする。

**コスト**：川のあるヘックスは2倍のコストとならないこと以外道と同じ(地形と地形改善の表を参照せよ)。

## 橋\* / Bridge

橋は君の道のヘックスが川を横断するのを許す。

**コスト**：君が川を含むヘックスで道を敷設する時、道のコストの2倍は、川を横断するために必要な橋のコストを含む。君は別々のユニットとして橋を建造する必要はない；参照のためだけにリスト化されている。(訳註：the doubled coast of the Road となっているが、the doubled cost of the Road として訳した)

## 運河\* / Canal

運河はしけの交通で重い必需品を運ぶことができる人工の水路である。

**地形**：砂漠、丘、平地

**効果**：運河のあるヘックスの居住地は、そこが川であるかのようにヘックスを扱う。

**コスト**：道の2倍のコスト(地形と地形改善の表を参照せよ)。

## 農場\* / Farm

農場は君の王国を養うのに役立つ。

**地形**：砂漠(運河、海岸線、川が必要となる)、丘、平地

**効果**：消費量が2BP減少する。

**コスト**：地形と地形改善の表を参照せよ。

## 漁場\* / Fishery

収穫物ではなく大量の魚を供給すること以外は漁場は農場と同様である。

**地形**：海岸線、水辺、川、沼

**効果**：消費量が1BP減少する。

**コスト**：4BP。

## 砦\* / Fort

砦は居住地の外の軍隊のために建てられた野営地である。君は砦を望楼にアップグレードできる(ちょうど君が砦をゼロから作ったように、そうするとき不安は減少する)。

**地形**：いずれの土地にも。

**効果**：安定性 + 2、防御 + 4、消費量が1BP上昇；完成時不安外1減少する。このヘックスが居住地となるならば、この改善は兵舎と馬小屋の建造物と数える。

**コスト**：24BP。

## 交通路\* / Highway

交通路は道によく舗装されたものである。君は道を交通路にアップグレードするかもしれない。君は交通路を敷設するために規模26以上の王国を持っていなければならない。

**地形**：道のあるヘックス。

**効果**：交通路の4ヘックス毎に経済 + 1、交通路の8ヘックス毎に安定性 + 1；改善は陸路の移動速度を向上させる。

**コスト**：道の2倍のコスト(地形と地形改善の表を参照せよ)。

## 資源庫 / Mine

資源庫は、地から金属、石炭、塩、その他役に立つ材料を得る

**地形**：洞窟、砂漠、丘、山

**効果**：経済 + 1、収支フェイズで税を徴収するときにターンにつき + 1 BP を稼ぐ

**コスト**：6BP

## 採石場 / Quarry

採石場は加工できる石を地から得る。

**地形**：洞窟、丘、山

**効果**：安定性 + 1、収支フェイズで税を徴収するときにターンにつき + 1 BP を稼ぐ

**コスト**：6BP

## 道\* / Road

道は君の王国の旅行を早くし、取引を勤める。君は道を交通路にアップグレードできる。

**地形**：いずれの土地にも。

**効果**：道の4ヘックス毎に経済 + 1、道の8ヘックス毎に安定性 + 1；改善は陸路の移動速度を向上させる。

**コスト**：地形と地形改善の表の道の列を参照せよ。

## 製材所 / Sawmill

製材所は木こりの活動に集中し、建物を作るために使う木を材木に変える。

**地形**：森、ジャングル

**効果**：安定性 + 1、収支フェイズで税を徴収するときにターンにつき + 1 BP を稼ぐ

**コスト**：3BP

## 望楼\* / Watchtower

望楼は君の旗をは靡かせ、君の警邏のための安全な場所で、フロンティアを君の力で確立する。望楼は砦や他の望楼のあるヘックスと共有することができない。

**地形**：いずれの土地にも。

**効果**：安定性 + 1、防御 + 2；完成時不安が1減少する。このヘックスが居住地となるならば、この改善は望楼の建造物と数える。

**コスト**：12BP

## 特殊地形 Special Terrain

幾つかのヘックスは王国の経済、忠誠、安定性と他のゲームのデータに衝撃を与える特徴または資源を含んでいる。これらの地形の資源はGMによって配置され——プレイヤーキャラクターではなく——君が探検しているか冒険している間かに発見するか、地形改善が都市の修正からかもしれない。

**橋**：ヘックスは水路の上の既存の橋を含む。このヘックスで道を敷設するならば、君は道のコストを2倍する必要はない。

**建造物**：ヘックスは修理できる廃棄された建造物を含む(GMが決定した種別である)。ヘックスで建造物をの場所で居住地を確立するならば、君は無料で建造物を居住地に取り込むことができる(これはそのターンの君の建造物の制限には加算しない)。

**自由都市**：自由としては居住地で、少しも王国を確立していない部分である。自由都市でヘックスを要求することは、完全に機能的な居住地を君の王国に加える優れた方法である。平和に自由都市のヘックスを要求するために、君は安定性判定で成功しなければならない。失敗は過激派を表し、居住地に突然現れ、不安は1d4増加する。

**隠れ家**：隠れ家は、通常、防御に頼れる地点、貯蔵庫、守衛所、刑務所として使われることができる、洞窟、防御的なシェルターである。君が隠れ家をヘックスで要求するならば、安定性は1増加する。君が隠れ家の上に、砦または望楼を作るならば、その防御は1増加する。GMのオプションで、

隠れ家は地下への洞穴のヘックスへのアクセスを許可するかもしれない。

**陸標**：陸標は偉大な誇り、神秘、驚きの場であり、人間の顔の形をした露頭、噴火、変わった色や独特な性質の湖などである。陸標は君の王国の士気を高める。君が陸標でヘックスを要求するならば、忠誠は1増加する。ヘックスに道か交易路があるならば、忠誠は更に1増加する。

**資源**：資源は君に王国に多額の経済利益を提供するなんらかの価値のある必需品の手早い供給であり、異国の材木、貴金属、宝石、珍しいハーブ、香、絹、象牙、毛皮、塩、染料などである。君が資源のあるヘックスを要求するならば、経済は1増加する。君が資源のあるヘックスに資源庫、採石場、製材所を建造するならば、全ての利益は1増加する。君が資源のあるヘックスで農場または漁場を建造するならば、それらの改善はさらに1BP消費量を減少させる。

**川**：川は君の王国の水の移動を許可し、貿易を容易にして、灌漑を許可する。要求される川のヘックス4つにつき経済は1増加し、要求される川のヘックス8つにつき安定性が1増加する。

**廃墟**：廃墟は部分的に破壊された建造物である。廃墟を含む場所で居住地を構築するならば、君は1種類の適切な建造物の基礎として廃墟を使うことができ（GMが決定したものとして）、その建造物のコストを半分だけ下げる。あるいは君は建材を廃墟から救出することができ、1d4BPそのヘックスで1つの建造物のコストを下げる。

## 居住地と地区 Settlements and Districts

君の王国で最も大きい資産はその居住地である。大部分の居住地は簡単な村として始まり、いくつかは時間と共に騒々しい都市となる。

地区のグリッドは通りにより切り離されている9つのブロックに分けられている。各々のブロックは路地によって切り離される4つの小さな土地からなる各々の多くは1チームにつきおよそ750フィートとみなし、全体としておよそ1平方マイルを占める。各々で君は建造物を建築するかもしれないし、各々の建造物は君の王国の経済、忠誠などに影響を及ぼす。大部分の居住地は1つの地区があるだけである。君の地区のグリッドがいっぱいで他のグリッドに加えたいならば（例えば、その居住地で利用できる部分が尽きて、さらなる建造物を建設したいならば）、地形と地形改善の表のリストにあるように、居住地の地形に準備コストを払うことで、君はその居住地のためにさらなる地区を作ることができる。君の王国の統治DCは君の居住地の地区の数に基づくのは忘れないでください。

君の地区の建造物の配置は君次第である——地区の中央から出発し外へ向かって建造したり、橋から出発して中心へ作ることもできる。いくつかの建物（例えば、ギルドホールなど）は1敷地以上のグリッドをとる。通りを覆うようにそれらを置くことはできるが、これらより大きな構造物を分割することはできない（道は敷地と数えない）。

建設その規模がたとえなんであろうと、君が建造物のためにBPを費やすのと同じターンに建築は完了する。建造物の利益はすぐに君の王国へ適応される。GMの判断で建築の魔法（ライア・オヴ・ビルディング、ファブリケート、ウォール・オヴ・ストーンなど）は1つの建造物のBPのコストを2減少させる（最小値0）。使われる魔法の量に関係なく、一度のターン当たりの減少である。

**人口**：居住地の人口はその地区で完了された敷地×250の数とほぼ等しい。全36敷地を建造物で満たしているグリッドはおよそ9,000人の人口がある。

**基準価格**：どんな魔法のアイテムがそこで簡単に購入できるかについて決定するために居住地の基準価格は用いられる。その価値以下のアイテムはほとんど努力せず居住地で売りに出されていることが75%の可能性である。新しい居住地の基準価格は0%である。特定の建物（例えば、市場や酒場など）は居住地の基準価格を上昇させる。居住地の基準価格は表4-5：居住地の規模と基準価格でリストにある値を決して上回って増加することができない（特別な状況下でGMが決定することを除いては）。

**防衛**：居住地の防衛は大規模戦闘ルールで使われる。居住地が攻撃されない限り影響はない。君は特定の構造物を建造することによって居住地の防

御を増やすことができる（城壁など）。

### 居住地の規模と基準価格

人口	居住地の規模	基準価格
21未満	集落	50gp
21～60	小村	200gp
61～200	村	500gp
201～2,000	小さな町	1,000gp
2,001～5,000	大きな町	2,000gp
5,001～10,000	小さな都市	4,000gp
10,001～25,000	大きな都市	8,000gp
25,000以上	巨大都市	16,000gp

## 居住地を建てる Founding a Settlement

君自身の王国を始める前に、君は作戦基地を最初に必要とする——砦、村、その他の居住地——君が冒険の間に休むことができ、彼らが援助を必要とするか税金を払いたいならば、市民が君を見つけるのを知っているところである。一度王国を持つならば、君は王国を発展させ、成功するためにより多くの居住地を作りたくある。居住地を創立するためには、君は以下のステップを行わなければならない。（これらのステップは君がゼロから新しい居住地を構築していると仮定している；君が既存の居住地を王国に取り込もうとしているならば、特殊地形の自由都市を参照せよ。）

ステップ1—資金を得る 君は建造ポイントの形でお金と資源を必要とする。

ステップ2—ヘックスを探索し明確にする 君は居住地について評価したいヘックスを探索する必要がある。これがどれくらいかを見るために、地形と地形改善表の探索時間の列を見る。一旦君がヘックスを探索するならば、そこからモンスターと危険な障害地域を排除にする。それらを排除するために必要な時間は驚異の性質に依存する；このステップはモンスターを殺すか追いつくために冒険をそこで完了するよう君に取り扱われる。

ステップ3—君のものとしてヘックスを要求する 一旦BPがあり、探索し、ヘックスを明確にしたら君はそれを要求することができる。そうするために1BPを費やす；経路を掃除し、パトロールを雇い、テントの村を準備することなどで、非常に基本的な基盤を建てることを表す。これは君に王国の一部（または君の王国の始まり）としてヘックスを確立する。

ステップ4—建築の場所を準備する 要求されたヘックスに居住地を与えるために、君はそれを準備する必要がある。地域に従い、このプロセスは木を切り払い、岩を動かし、衛生のための溝を掘るなどをする必要があるかもしれない。BPコストとして、地形と地形改善表の準備コストの列を見る。君の居住地が、運河、湖、海、川、類似の大きな水辺を含んでいる場合、君は居住地の強化のうちどちらが水辺（川岸、湖畔、海岸）で陸地化を決めなければならない。ある種の建造物、製粉所、埠頭、水辺地帯などは、水辺に隣接していなければならない。

ステップ5—最初の建造物を建築する君の居住地で1つの建造物を建設してそのBPコストを払う。これが君の王国で最初の居住地ならば、君は宿屋、聖堂、修道院、望楼から始めるべきである。これに加えて君は1つの民家、大邸宅、貴族の別荘、借家を購入か建設するかもしれない。最初の建造物が宿屋であるならば、宿屋に隣接する必要がある民家が借家として、君は民家が借家を建築しなければならない

これらのステップを完了するとき、君は居住地を創立した！これが君の最初の居住地であるならば、それは君の王国の首都と考える。

### 水の要求と島 Claiming Water and Islands

君が海または湖の一部を含むヘックスを要求するとき、君の主張はそのヘックスの水域部分を含む。実質的に君の王国は海岸線に隣接して、海の小さな部分を自動的に統治する。要求する新しいヘックスは君の王国の既存のヘックスに隣接していなければならないので、その水辺（例えば島）を超えて、土地を要求したいならば、君は深い水辺のヘックスを最初に探索し、要求しなければならない。君の探索は水の表面

だけに当てはまるものである——未知の島や、危険な礁などを探す。ヘックスの下の非常の大きな洞窟のネットワークがそれ自身のヘックスとされるかもしれないように、GM はヘックスの水中の部分の別のヘックスとみなすことを望むかもしれない。マーフォークやサファアグンの村が君の知識なしに君の王国で繁栄するのを許可する。

## 地形と地形改善

地形	探査時間 <sup>1</sup>	準備期間 <sup>2</sup>	準備コスト <sup>3</sup>	農場コスト <sup>4</sup>	道コスト <sup>5,6</sup>
洞窟 <sup>7</sup>	3日	3ヶ月	8BP	—	4BP
湾岸 <sup>8</sup>	特殊	特殊	特殊	特殊	特殊
砂漠	2日	1ヶ月	4BP	8BP	4BP
森林	2日	2ヶ月	4BP	—	2BP
丘陵	1日	1ヶ月	2BP	4BP	3BP
ジャングル	2日	4ヶ月	12BP	—	4BP
湿地	3日	3ヶ月	8BP	—	4BP
山岳	3日	4ヶ月	12BP	—	4BP
平地	1日	即時	1BP	2BP	1BP
水辺	2日	—	—	—	—

1 典型的な偵察をしているパーティがこの種類のヘックスを探索することにどの程度の日付を要求されるかを探査時間は意味している。これらの時間はパーティを 30 フィートの移動速度とみなしている。異なる移動速度を持つパーティは、探査時間 (1ヘックス) を参照せよ。探査時間は、洞窟は山岳とみなし、ジャングルは湿地とみなす。水辺のヘックスのために移動速度は調整しない；パーティが冒険するためにボートまたは他の水上技術を使っているとは仮定している。

2 準備期間は労働の月 (現在のターンから始める) がヘックスに支払いの準備をさせることを要求されることを表す。建造物の建設は平地の上に築き上げられる居住地のために今月から開始できる。

3 居住地を創立することに備え、この種類のヘックスを取り除くための BP コストと準備コストは表している。

4 農場のコストは BP コストが農業のためにヘックスを深めることを表している。川、湖、沼、運河を含むヘックスにあるか隣接している、もしくは農場をすでに含んでいる少なくとも 2ヘックスに隣接している農場でなければならぬ。

5 ヘックスを横切って全ての隣接したヘックスに接続する道を確立する BP コストと道コストは表している。ヘックスが川を含むならば、道を建造するコストは 2倍となる。26以上の規模を持つ王国は交通路を建造できる (もしくは道を交通路にアップグレードできる)。

6 ヘックスが川を含むならば、橋を建設する必要を反映するためにリストのあるコストを 2倍にする。

7 これは洞穴と地下道の大きなシステムで湿地以外のどんな地形タイプでも見つか。地下に存在する更なるヘックスとして機能し、表面のヘックスは下記のものとなる。

8 これをすべての目的のための隣接した土地の地形タイプとみなす。

## 居住地の魔法のアイテム Magic Items in Settlements

基準価格が決定した居住地の一般に利用できるアイテムに加えて、いくつかの建造物は購入し利用できる特定のものが変わったアイテムを持つ見込みを増やす。

**アイテム・スロットを得る：**君がこれらの建造物の 1つを建造するとき、居住地の地区のグリッドの魔法のアイテムの項で適切な欄をマークする；居住地がその種類のアイテムのためのスロットを得たことを示す。

**アイテムスロットを埋める：**維持フェイズのステップ 3で、各々地区の空いている魔法のアイテム・スロットを充填するために君はロールを行う。空いている魔法のアイテム・スロットがある地区につき 1回 d% をロールする (地区が複数あるならば、ランダムに 1つ選ぶ)。50%の可能性で (51~100) 適切な魔法のアイテムがそのスロットで利用できるようになる。このアイテムの価格は居住地の基準価格を上回ることができない (アイテムの価格が居住地の基準価格を超えてしまった場合再ロールする)。

**例：**ジェシカの居住地は 200gp の基準価格を持つ。彼女は前のターンに葉草商を建造し、居住地に下級のポーションスロットを与えた。このターンに維持フェイズに、居住地の空のスロットを充填するためにランダムな下級のポーションをロールすることができることを意味する、d% を彼女はロールし 62 の結果を得た。彼女は表 15 - 12：ポーション (Core Rulebook 478) をロールし、45 の結果を得て、これは 1 レベル呪文のポーションを示す。彼女の居住地の 200gp の基準価格より価値のある何かをロールしたならば、許容できる結果を得られるまで彼女は再ロールをしなければならないだろう。いったん魔法のアイテムがこのように居住地のためのロールされたら、誰かがそれを購入するまで市場に残る。

Pathfinder RPG Ultimate Equipment は特定のスロットと価格増加のための広いランダム魔法のアイテム表を含む。これらの表は Core Rulebook の魔法のアイテム表を使用するより便利であるだろう。

**アイテム・スロットを空にする：**君が居住地によって発生する魔法のアイテムで満たされていないならば、好ましくない部材を取り除いてそのスロットを空にする方法が 3つある。1つ目はそれを君自身の gp であることと、それを君の財産として君が喜ばせることをするかもしれないことを

意味する (それを使う、お金のために半値で売る、次の収益フェイズの間それを王国の財務に預ける、地元の将軍のために報酬として使うなど)。

第 2 の方法は、アイテムを購入するのを NPC が推奨するために君の王国の経済を操作することである (例えば、居住地を通るランダムな冒険者など)。収益フェイズのステップ 3 の間、君は空にしたい充填してあるスロットごとに 1 回の経済判定を試みるかもしれない。ターンの最初のそのような判定の後、これらの操作が君の王国の経済に有害で、一般的に君が好ましくないと思うアイテムを何とかするのに役立つだけのときに経済は 1 減少する。判定が失敗するならば、何も起こらない。判定が成功するならば、アイテムをそのスロットから消す；君は次の維持フェイズにいつものように空のスロットを充填しようとするかもしれない。君はこれ売ることから少しも gp や BP を得ない；お金は建造物の所有者の元へ行き、その人は次のアイテムを得るか製作するためにそれを使う。

第 3 の方法は、アイテムを購入するために BP を費やすことである (1 BP = 2,000gp)。君がアイテムを自身が使用すると考えるならば、君の個人的な使用のために財務から BP を引き落とすこととする (財務からの引き落としを参照せよ)。直接君またはほかの PC の利益とならない方法でアイテムを使うならば (軍の英雄に与える、宗教的や歴史的なアーティファクトとして居住地に寄付するような)、それを購入することは基本的に他の王国の支出のようで、不安を増加させず、忠誠を減少させない。

## 建造物 Buildings

君は建造物を建設することで居住地を改善し、通常王国と、特に居住地にボーナスを与える。要塞と予備兵隊とともに、いくつかの建造物も大規模戦闘ルールにかかわる。

**取り壊し：**敷地に建造物があるならば、君は新しい建築のためにそれをすっきりさせることができる。そうすることは 1BP のコストがかかる。君は古い建物を取り壊した同じターンにその敷地に建造物を建築するかもしれない。君は取り壊した建造物の BP は回復しない (下記の再建築を参照せよ)。

**敷地の破壊：**イベントや略奪の軍が 1つ以上の敷地を破壊するならば、荒廃は破壊された敷地 1につき不安が 1増加することを引き起こす。

**再建築：**君が破壊された敷地に同じ種類の建造物を建て直すならば、君は材料のいくつかを同じ目的に再利用することができ、コストを半分にする。君がその敷地で異なる種類の建造物を建て直すならば、古い建造物の 1/4 のコストだけ新しい建造物のコストを減少させる (最小 1BP)。君が複数の敷地の建造物を持っていた領域により小さな建造物を建設するならば、新しい建造物の上に均一に割引を割る。例えば、君が大学を破壊して、それらの敷地に大邸宅と高級店を作るならば、各々の建造物は 6BP の割引を得る (52BP の 1/4 が 13 で、2 分割する)。

## 建造物の詳細 Building Descriptions

建造物名は以下のフォーマットで記述されている。

**建造物名：**この敷地に含まれる建造物の種類。ほとんどの場合、各々の敷地は、一つ建築物というよりはむしろ多数の建造物の種類を表す。

**コスト：**建造物を建築するための BP のコスト。

**敷地：**建造物が満たす敷地の量。

**王国：**経済、忠誠、安定性のための建造物の修正が積み重なり、君の王国全土に影響を及ぼしターンからターンへ進行する。建造物が完了するとき、不安への修正がいったん起こる。このカテゴリも建造物があることによる名声へのボーナスも記している (名声と悪名を参照せよ)。

**割引：**いくつかの建造物は、同じ居住地に関連した種類の建造物を建築するためのコストを半分にする。このラインにリストされている種類の最初に建築された建造物だけこのコストの削減は当てはまる。例えば、大学はその居住地で君の次の図書館のコストを半分にする；その居住地で第 2 の図書館を建造するならば、通常のコストを払う。2つの建造物が同じ割引を与えるならば、1つの割引だけが新しい建造物に当てはまるが、割引さ

れたコストで2つの建造物を建設するかもしれない。例えば、市場と劇場は宿屋のコストを両方とも半分にする；居住地が市場と劇場を持つならば、半分のコストで2つの宿屋を建造するかもしれない（市場で1つを割引し、劇場でもう一方を割引する）。

**制限：**この種類の建造物の数、隣接した建造物の特別な必要条件、離接している特定の建造物への禁止令に対する制限をこれはリストしている。大部分の建造物では、君は居住地で望むのと同じくらい多くのものを建築することができるが、しかしいくつかは居住地、または地区につき建造できる数が制限されている。例えば、アリーナは居住地に1つだけ建造することができる。

いくつかの建造物は特定の種類の建造物が居住地の特徴1つまたは2つ隣接して作ることを必要とする。例えば、店または酒場は、家または大邸宅に隣接していないければならない。必要とされる隣接した建造物はそれを必要とする建造物につき1つのみである。例えば君が民家と店を持つならば、その民家は店か酒場の必要条件を満たすのに用いることはできない；新しい店か酒場の必要条件を満たすために新しい民家を作りそれを使わなければならない。

いくつかの建造物は特定の建造物に隣接させることができない。例えば君は民家、大邸宅、貴族の別荘、借家を皮なめし工場の隣に建造することができない。この種類の建造物に敷地を使いたいならば、君は最初のすべての禁止された隣接する構造を破壊しなければならない。

君が居住地で特定の種類の建造物を建造する時に熱中するならば、GMはこの実行を阻むためのイベントを加えることを遠慮しなくするべきである。例えば、あまりに多くのゴミ捨て場の居住地は、アティアグとワーラットの攻撃の傾向があり、多くの墓場のある居住地は頻繁にアンデッドからの攻撃の傾向がある。しかしながら、君が多くの民家、公園、借家、水路を作るならば、これが起こってはいけない。

**アップグレード先/元：**神殿を聖堂に変えるような既存の建造物の先進した形にいくつかの建造物を変えることができる。建造物をアップグレードするために、BPに現在の建造物と新しい建造物のコストの差を支払う。古い建造物からの修正値を消し、新しい建造物の修正値を適応する。君がターンに関して建造することができる最大数で建設することにアップグレードすることは数える。マスが建造物の新しい規模のために地区のグリッドにないならば、君がより大きな建造物にアップグレードすることができない。

**特殊：**これは、建造物を持つ他の影響を表し、例えば、防御、居住地の基準価格、近くの鉱山の出力を増加させるなどである。

**魔法のアイテム：**これは建造物を作る魔法のアイテム・スロットのリストであり、維持フェイズに満たされるかもしれない（居住地の魔法のアイテムを参照せよ）。建造物がカテゴリーの範囲内の複数の選択肢をリストしているならば（例えば、「下級のポーションかその他の魔法のアイテム1つ」など）、各々の選択肢に等しい可能性がある。

**居住地：**これは居住地の範囲内で特定の技能に影響を及ぼす居住地修正を示す。これらの修正はターンからターンへ継続されるが、その居住地での技能判定のみ適応される（ヘックスの他の居住地や君の王国の他の場所でないところ）。

## 大学 52BP、2敷地 Academy 52 BP, 2 lots

**王国：**経済 + 2, 忠誠 + 2

**割引：**術者の塔、図書館、魔法の店

**アップグレード元** 図書館；**アップグレード先** 総合大学

**魔法のアイテム：**下級のスクロールかその他の魔法のアイテム3つ、中級のスクロールかその他の魔法のアイテム2つ

**居住地：**情報 + 2, 生産性 + 1, 社交 + 2；1つの〈知識〉や〈芸能〉技能に関連した質問のために情報へのボーナスを2上昇させる。

高等教育の制度。

## 錬金術師 18BP、1敷地 Alchemist 18 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 1

**制限：**民家1つに隣接

**特殊：**基準価格 + 1,000gp

**魔法のアイテム：**下級のポーションかその他の魔法のアイテム1つ  
ポーション、毒、錬金術アイテムの作成者のための研究室や自宅。

## アリーナ 40BP、4敷地 Arena 40 BP, 4 lots

**王国：**安定性 + 4；名声 + 1

**割引：**売春宿、守備隊、宿屋、馬小屋、劇場

**制限：**居住地につき1つ

**アップグレード元：**劇場

**居住地：**犯罪 + 1

コンペ、チームスポーツを見るための大きな公共施設

## 銀行 28BP、1敷地 Bank 28 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 4

**特殊：**基準価格 + 2,000gp

貴重品を保存し、ローンを交付するための安全な建物。

## バードの大学 40BP、2敷地 Bardic College 40 BP, 2 lots

**王国：**経済 + 1, 忠誠 + 3, 安定性 + 1；名声 + 1

**割引：**図書館、美術館、劇場

**魔法のアイテム：**下級のスクロールかその他の魔法のアイテム2つ  
芸術学習のためのセンター。バードの大学の教育は幅が広い歴史的な話題の研究も含む。

## 兵舎 6BP、1敷地 Barracks 6 BP, 1 lot

**王国：**不安 - 1

**アップグレード先：**守備隊

**特殊：**防御 + 2

**居住地：**法治 + 1

徴集兵、警邏隊、民兵、兵士あるいは類似した軍隊を収容する建物。

## 闇市 50BP、1敷地 Black Market 50 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 2, 安定性 + 1, 不安 + 1

**割引：**売春宿

**制限：**民家2つに隣接する

**特殊：**基準価格 + 2,000gp

**魔法のアイテム：**下級アイテム2つ、中級アイテム1つ、上級アイテム1つ

**居住地：**消費量 + 2, 犯罪 + 2

秘密裏に違法な商品を取り扱う数々の店。

## 醸造所 6BP、1敷地 Brewery 6 BP, 1 lot

**王国：**忠誠 + 1, 安定性 + 1

ビールの醸造、ワイン醸造、その他同様のものに使う建物。

## 橋 6BP、1敷地 Bridge 6 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 1

**特殊：**スペースを川または水辺の敷地を共有する。

輸送を簡単にし、川または水辺を渡り旅できるようにする。

## 事務所 10BP、2敷地 Bureau 10 BP, 2 lots

**王国：**経済 + 1, 忠誠 - 1, 安定性 + 1



**居住地：**消費量 + 1、法治 + 1

従業員のためのオフィスとギルドや政府のために働く記録装置の巨大な迷路。

## 術者の塔 30BP、1 敷地 Caster's Tower 30 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 1、忠誠 + 1

**魔法のアイテム：**下級アイテム 3 つ、中級アイテム 2 つ

術者のための自宅と研究室。

## 城 54BP、4 敷地 Castle 54 BP, 4 lots

**王国：**経済 + 2、忠誠 + 2、安定性 + 2、不安 - 4；名声 + 1

**割引：**貴族の別荘、市役所

**制限：**居住地につき 1 つ

**特殊：**防衛 + 8

**居住地：**の指導者の自宅またはその防衛の要。

## 大聖堂 58BP、4 敷地 Cathedral 58 BP, 4 lots

**王国：**忠誠 + 4、安定性 + 4、不安 - 4；名声 + 1

**割引：**大学、神殿

**制限：**居住地につき 1 つ

**特殊：**昇進勅令のための消費量の増加を半分にする

**魔法のアイテム：**下級のポーションかその他の魔法のアイテム 3 つ、中級のポーションかその他の魔法のアイテム 2 つ

**居住地：**法治 + 2

**居住地：**の精神的な指導者の焦点。

## 貯水池 6BP、1 敷地 lot Cistern 6 BP, 1 lot

**王国：**安定性 + 1

**制限：**ゴミ捨て場、墓場、馬小屋、家畜収容所、皮なめし工場と隣接してはいけない

**特殊：**他の建造物の敷地を共有できる

**居住地：**へ安全な淡水の供給を行う。

## 城壁 2BP City Wall 2 BP

**王国：**不安 - 2 (居住地につき 1 度)

**制限：**土地の地区の境界上

**特殊：**防衛 + 1

丈夫な壁を持つ地区の一方の強化。地区の一つ以上の側面のための城壁として機能するために GM は崖や他の自然の特徴を考慮に入れるかもしれない。君は無料で自身の城壁に門を作るかもしれない。

## ダンスホール 4BP、1 敷地 Dance Hall 4 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 1、忠誠 + 2、不安 + 1

**制限：**民家 1 つと隣接

**居住地：**消費量 + 1、犯罪 + 1

踊り、飲み、騒ぎ、祝賀をするための施設。

## ゴミ捨て場 4BP、1 敷地 Dump 4 BP, 1 lot

**王国：**安定性 + 1

**制限：**民家、大邸宅、貴族の別荘と隣接できない

ゴミを処分するための中心地

## 永遠溢れの泉 5BP Everflowing Spring 5 BP

**制限：**居住地に中級の魔法のアイテムを製作することのできる建造物がな

ければならない

**特殊：**城、大聖堂、市場、記念碑、公園、市役所と敷地を共有できる  
淡水の無尽蔵な今日を提供するデカンター・オヴ・エンドレス・ウォーターを中心に噴水は作られた。

## 異国の職人 10BP、1 敷地 Exotic Artisan 10 BP, 1 lot

**王国：**経済 + 1、安定性 + 1

**制限：**民家 1 つと隣接

**魔法のアイテム：**下級のリング、ワンド、その他の魔法のアイテム 1 つ  
宝石商、鍔掛け屋、ガラス吹きそのような職の店と家。

## 外国人街 30BP、4 敷地 Foreign Quarter 30 BP, 4 lots

**王国：**経済 + 3、安定性 - 1

**特殊：**貿易ルートの値 (貿易勅令を参照) を 5% 増加させる (最大 100%)

**居住地：**犯罪 + 1、情報 + 1、社交 + 2

多くの外国人がいる地域で、彼らを満足させる店とサービスがある。

## 鍛冶所 16 BP、2 敷地 Foundry 16 BP, 2 lots

**王国：**経済 + 1、安定性 + 1、不安 + 1

**割引：**鍛冶工房

**制限：**水辺の地区の境界に隣接

**特殊：**川または道によって子の居住地に接続している資源庫のためにターンにつき 1、経済と稼ぐ BP を増加する

**居住地：**生産性 + 1

鉱石を加工し、金属を精製する。

## 守備隊 28BP、2 敷地 Garrison 28 BP, 2 lots

**王国：**忠誠 + 2、安定性 + 2、不安 - 2

**割引：**城壁、穀倉、刑務所

**アップグレード元：**兵舎

軍を収容し、衛兵を訓練し、民兵を募集する大きな建物。

## 穀倉 12BP、1 敷地 Granary 12 BP, 1 lot

**王国：**忠誠 + 1、安定性 + 1

**特殊：**農場が 0 以下で消費量を減らすならば、消費量が財務を上回る時、後のターンの過剰な生産量の最高 5BP を蓄える。

穀物や食料を貯める場所。

## 墓場 4BP、1 敷地 Graveyard 4 BP, 1 lot

**王国：**忠誠 + 1

死者に敬意を表し、葬る土地の区画。

## ギルドホール 34 BP, 2 lots Guildhall 34 BP, 2 lots

**王国：**経済 + 2、忠誠 + 2

**割引：**棧橋、馬小屋、小売店

**アップグレード元：**小売店

**特殊：**基準価格 + 1,000gp

**居住地：**法治 + 1、生産性 + 2

ギルドまたは類似の組織の本部。

## 薬草園 10BP、1 敷地 Herbalist 10 BP, 1 lot

**王国：**忠誠 + 1、安定性 + 1

**制限：**民家 1 つと隣接

**魔法のアイテム：**下級のポーションかその他の魔法のアイテム 1 つ

庭師、治療者、毒殺者の作業場と居住地。

### 病院 30BP、2 敷地 Hospital 30 BP, 2 lots

王国：忠誠 + 1、安定性 + 2

特殊：伝染病イベントの間安定性が 2 増加する

居住地：情報 + 1、生産性 + 2

病人を治療することに専念する建物。

### 民家 3BP、1 敷地 House 3 BP, 1 lot

王国：不安 - 1

アップグレード元：借家

特殊：君が改善フェイズの間に建造することができる最初の民家は、フェイズの間に君が建造することができる建造物の総数に数えない。

市民のための多数の小型の家。

### 宿屋 10BP、1 敷地 Inn 10 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、忠誠 + 1

制限：民家 1 つと隣接

特殊：基準価格 + 500gp

居住地：社交 + 1

訪問者が休むための場所。

### 刑務所 14BP、1 敷地 Jail 14 BP, 1 lot

王国：忠誠 + 2、安定性 + 2、不安 - 2

居住地：犯罪 - 1、法治 + 1

犯罪者と危険なモンスターを閉じ込めることに強化された構造体。

### 図書館 6BP、1 敷地 Library 6 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、忠誠 + 1

アップグレード先：大学

居住地：情報 + 1

書庫を含む巨大な建物。

### 高級店 28BP、1 敷地 Luxury Store 28 BP, 1 lot

王国：経済 + 1

制限：民家 1 つと隣接

アップグレード先：魔法の店；Upgrade From 店

特殊：基準価格 + 2,000gp

魔法のアイテム：下級のリング、ワンド、その他の魔法のアイテム 2 つ

富裕層のために高価な快適なものを専門に扱う店。

### 魔法の店 68BP、1 敷地 Magic Shop 68 BP, 1 lot

王国：経済 + 1

制限：民家 2 つと隣接

アップグレード元：高級店

特殊：基準価格 + 2,000gp

魔法のアイテム：下級のその他の魔法のアイテム 4 つ、中級のその他の魔法のアイテム 2 つ、上級のその他の魔法のアイテム 1 つ

魔法のアイテム：や呪文に特化した店。

### 魔法学校 58BP、2 敷地 Magical Academy 58 BP, 2 lots

王国：経済 + 2；名声 + 1

割引：術者の塔、図書館、魔法の店

魔法のアイテム：下級のポーションかスクロールかその他の魔法のアイテム 3 つ；中級のポーションかスクロールかその他の魔法のアイテム 1 つ

居住地 情報 + 2、社交 + 1；〈知識：神秘学〉に関連する質問への情報のボーナスを 2 増加する

学生が呪文の発動、魔法のアイテム作成、様々な魔法の技術の訓練をするための施設。

### 魔法の街燈 5BP Magical Streetlamps 5 BP

制限：居住地に大聖堂、魔法の店、魔法学校または神殿がなければならぬ

特殊：任意の建造物や改善のある敷地と共有できる

居住地：犯罪 - 1

継続的な炎 街燈は敷地を照らす。

### 大邸宅 10BP、1 敷地 Mansion 10 BP, 1 lot

王国：安定性 + 1

アップグレード先：貴族の別荘

居住地：法治 + 1、社交 + 1

一人の金持ちの家族とその使用人が住む巨大な邸宅。

### 市場 48BP、2 敷地 Market 48 BP, 2 lots

王国：経済 + 2、安定性 + 2

割引：闇市、宿屋、店

制限：民家 2 つと隣接

アップグレード元：店

特殊：基準価格 + 2,000gp

魔法のアイテム：下級のその他の魔法のアイテム 2 つ

旅行する商人と特売品を漁る人のための開放的な場所。

### 動物園 16BP、4 敷地 Menagerie 16 BP, 4 lots

王国：経済 + 1、忠誠 (特殊)；名声 + 1

特殊：動物園のいる最も高い CR のクリーチャーの 1/4 の CR だけ忠誠が増加する

パブリック・ビューイングのために外国の生き物を仕入れた大きな公園。

### 軍事学校 36BP、2 敷地 Military Academy 36 BP, 2 lots

王国：忠誠 + 2、安定性 + 1；名声 + 1

割引：兵舎

制限：1 居住地につき 1 つ

特殊：居住地に募集される軍勢と指揮官は 1 つのボーナス戦術を得る (軍勢の戦術を参照せよ)。

魔法のアイテム：下級の鎧、シールド、武器を 1 つ；中装鎧、シールド、武器を 1 つ

居住地：法治 + 1、情報 + 1

戦争の研究とエリート兵と役員の訓練を主な活動とする機関。

### 製粉所 6BP、1 敷地 Mill 6 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、安定性 + 1

制限：水辺の地区の境界に隣接

特殊：GM 承認で、君は水辺の地区の境界なしで、同じコストで風車を建設することができる

居住地：生産性 + 1

木材を切り穀物を挽く建物。

### 造幣局 30BP、1 敷地 Mint 30 BP, 1 lot

王国：経済 + 3、忠誠 + 3、安定性 + 1；名声 + 1

王国：の硬貨が作られる安全な建物で標準的な重量と量が保たれている。

## 堀 2BP Moat 2 BP

王国：不安 - 1（居住地に1度）

制限：土地の地区の境界上

特殊：防御 + 1；攻城兵器によりダメージを受けない

空か、水を満たした溝を持つ地区の一方の強化で、しばしば低い防壁や築堤によって後退する。GM は川や類似した自然の地形の特徴を1つ以上の側のための堀として機能させるかもしれない。

## 修道院 16 BP、2 敷地 Monastery 16 BP, 2 lots

王国：安定性 + 1

居住地：法治 + 1、情報 + 1

瞑想と研究、様々な学究的な道の追求のための回廊。

## 記念碑 6BP、1 敷地 Monument 6 BP, 1 lot

王国：忠誠 + 1、不安 - 1

地元の記念、例えば、鐘楼、居住地の創設者の像、大きな墓、一般の芸術の展示など。

## 美術館 30BP、2 敷地 Museum 30 BP, 2 lots

王国：経済 + 1、忠誠 + 1；名声 + 1

居住地 情報 + 2、社交 + 1；〈知識：歴史〉に関連する質問への情報のボーナスを2増加する；芸術物に関する〈鑑定〉判定に情報のボーナスを適用する

現代と歴史的の両方の芸術、アーティファクトを展示する場所。王国の指導者が博物館に価値のあるアイテム（魔法のアイテムや宝石で飾られた像など）を展示するかもしれない、アイテムの価格 10,000gp につき1、これを展示している間名声を増加させ（最大 + 5 名声）、アイテムが王国の歴史に重要ならば追加の1増加させることを許可するかもしれない。

## 貴族の別荘 24BP、2 敷地 Noble Villa 24 BP, 2 lots

王国：経済 + 1、忠誠 + 1、安定性 + 1；名声 + 1

割引：異国の職人、高級店、大邸宅

アップグレード元：大邸宅

居住地：社交 + 1

貴族の家族とスタッフを収容する豪華な敷地を持つ広大な荘園。

## 展望台 12BP、1 敷地 Observatory 12 BP, 1 lot

王国：安定性 + 1

魔法のアイテム：下級のポーションかその他の魔法のアイテム1つ

居住地：情報 + 2

天を見る光学的装置によるドームや塔。

## 孤児院 6BP、1 敷地 Orphanage 6 BP, 1 lot

王国：安定性 + 1、不安 - 1

多くの孤児を世話し住む場所。

## 宮殿 108BP、4 敷地 Palace 108 BP, 4 lots

王国：経済 + 2、忠誠 + 6、安定性 + 2；名声 + 1

割引：大邸宅、造幣局、貴族の別荘

特殊：基準価格 + 1,000gp；君はターンにつき2つの特殊な勅令を行うかもしれないが、各々特殊な勅令と関連した王国判定に関して-2のペナルティ受けるかもしれない

居住地：法治 + 2

世界に富と権力を示している塙で囲まれた壮大な敷地の建築物。

## 公園 4BP、1 敷地 Park 4 BP, 1 lot

王国：忠誠 + 1、不安 - 1

穏やかな美しさのために土地の区画がとってある。

## 舗装路 24BP Paved Streets 24 BP

王国：経済 + 2、安定性 + 1

制限：地区につき1つ

居住地：生産性 + 2

輸送を早くするためのレンガや石畳。

## 埠頭 16BP、1 敷地 Pier 16 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、安定性 + 1

制限：水辺の地区の境界に隣接

アップグレード先：水辺地帯

特殊：基準価格 + 1,000gp

居住地：犯罪 + 1

船をドックに入れ、貨物と乗客を扱うための倉庫と作業場。

## 下水装置 24 BP Sewer System 24 BP

王国：忠誠 + 1、安定性 + 2

割引：貯水池、ゴミ捨て場

制限：地区につき1つ

居住地：犯罪 + 1、生産性 + 1

犯罪者やモンスターの住みかとなるかもしれないが、居住地をきれいにしておく地価の公衆衛生システム。

## 店 8BP、1 敷地 Shop 8 BP, 1 lot

王国：経済 + 1

制限：民家か大邸宅に隣接

アップグレード先：高級店、市場

特殊：基準価格 + 500gp

居住地：生産性 + 1

一般の店。

## 聖堂 8BP、1 敷地 Shrine 8 BP, 1 lot

王国：忠誠 + 1、不安 - 1

アップグレード先：神殿

魔法のアイテム：下級のポーションかスクロールかその他の魔法のアイテム1つ

信心深い個人の崇拜のために設計された神殿、偶像、申請な木立、類似の聖地。

## 鍛冶工房 6BP、1 敷地 Smithy 6 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、安定性 + 1

鍛冶、鍛冶、武器鍛冶または金属で働くその他の職人の仕事場。

## 馬小屋 10BP、1 敷地 Stable 10 BP, 1 lot

王国：経済 + 1、忠誠 + 1

制限：民家、大邸宅、貴族の別荘1つに隣接

特殊：基準価格 + 500gp

馬や他の乗用動物を住ませる建物。

## 家畜収容所 20BP、4 敷地 Stockyard 20 BP, 4 lots

王国：経済 + 1、安定性 - 1

**割引:** 馬小屋、皮なめし工場

**特殊:** このヘックスか隣接したヘックスの農場は2の代わりに3まで消費量を減少する

**居住地:** 生産性 + 1

動物の群れが確保され、近くの屠殺場の準備ができています納屋と囲い。

### 皮なめし工場 6BP、1 敷地 Tannery 6 BP, 1 lot

**王国:** 経済 + 1、安定性 + 1

**制限:** 民家、大邸宅、貴族の別荘、借家と隣接できない

**居住地:** 社交 - 1

皮と革を準備する場所。

### 酒場 12BP、1 敷地 Tavern 12 BP, 1 lot

**王国:** 経済 + 1、忠誠 + 1

**制限:** 民家か大邸宅 1 つに隣接

**特殊:** 基準価格 + 500gp

**居住地:** 消費量 + 1

食べたり飲んだりする施設。

### 神殿 32BP、2 敷地 Temple 32 BP, 2 lots

**王国:** 忠誠 + 2、安定性 + 2、不安 - 2

**割引:** 墓地、記念碑、聖堂

**アップグレード元:** 聖堂

**魔法のアイテム:** 下級のアイテム 2 つ

神に祈りを捧げる大きい礼拝の場所。

### 借家 1BP、1 敷地 Tenement 1 BP, 1 lot

**王国:** 不安 + 2

**アップグレード先:** 民家

**特殊:** 民家と隣接していなければならない建造物のための民家として数える

驚異的な数の低飼料用の住宅のユニット。

### 劇場 24BP、2 敷地 Theater 24 BP, 2 lots

**王国:** 経済 + 2、安定性 + 2

**割引:** 売春宿、異国の職人、宿屋、公園、酒場

**アップグレード先:** アリーナ

演劇、オペラ、コンサートのようなエンターテインメントのための会場。

### 市役所 22BP、2 敷地 Town Hall 22 BP, 2 lots

**王国:** 経済 + 1、忠誠 + 1、安定性 + 1

**割引:** 兵舎、貯水池、ゴミ捨て場、刑務所、望楼

**居住地:** 法治 + 1

町の記録を貯蔵し、町の会議を開くための公共の会場と下級の官僚のためのオフィス。

### 小売店 10BP、1 敷地 Trade Shop 10 BP, 1 lot

**王国:** 経済 + 1、安定性 + 1

**制限:** 民家 1 つと隣接

**アップグレード先:** ギルドホール

**特殊:** 基準価格 + 500gp

**居住地:** 生産性 + 1

パン屋や肉屋、蠟燭職人、靴屋、縄職人、荷車製造者のような小売人のための店。

### 総合大学 78BP、4 敷地 University 78 BP, 4 lots

**王国:** 経済 + 3、忠誠 + 3；名声 + 1

**割引:** 大学、バードの大学、図書館、魔法学校、軍事学校、美術館

**アップグレード元:** 大学

**魔法のアイテム:** 下級のスクロールかその他の魔法のアイテム 4 つ、中級のスクロールかその他の魔法のアイテム 2 つ 居住地 情報 + 4、社交 + 3；〈知識〉か〈職能〉に関連する質問への情報のボーナスを 4 増加する  
ありふれた主題だが、魔法の理論に手を出すことに集中する高等教育の施設。

### 望楼 12BP、1 敷地 Watchtower 12 BP, 1 lot

**王国:** 安定性 + 1、不安 - 1

**特殊:** 防御 + 2

守衛所として機能する高い建物。

### 水門 2BP Watergate 2 BP

**特殊:** 市役所と共有する

水辺（例えば川、水道、水路など）を居住地に入らせるための城壁の門。水門には不必要なアクセスを妨害するために水中の防衛手段がある。君が城壁を作るときに水門を建造するならば、君がターンにつき建設することのできる建造物の数の制限に水門は数えない。

### 水辺地帯 90 BP, 4 lots Waterfront 90 BP, 4 lots

**王国:** 経済 + 4

**割引:** 闇市、ギルドホール、市場、埠頭

**制限:** 水辺の地区の境界に隣接、居住地につき 1 つ

**アップグレード元:** 埠頭

**特殊:** 基準価格 + 4,000gp；課税勅令の忠誠のパナルティを半減する

**魔法のアイテム:** 下級のその他の魔法のアイテム 2 つ、中級のその他の魔法のアイテム 1 つ、上級のその他の魔法のアイテム 1 つ

**居住地:** 生産性 + 2

輸送と造船のための設備を持つ、水上輸送の到着と出発のための港。

### 水路 3BP、1 ~ 2 敷地 Waterway 3 BP, 1-2 lots

**特殊:** 水辺の地区の境界の隣接した建造物として数える

占めている川または運河の地区のグリッドである。GM のオプションで、自然な水路がすでにグリッドに存在するかもしれず、建造のためになんの BP もアクションも必要としないかもしれない。水路に触れるか横切る城壁を建造するあならば、同じターンで水門も建造しなければならない。

## イベント Events

王国のイベント・フェイズの間に起こる変わったイベントは以下に記載されている。大部分のイベントはすぐに起こり瞬間的であるか、イベント・フェイズの最後に終わる。

他が特定の居住地やヘックスに集中する一方、いくつかのイベントは王国全土に衝撃を与える。イベントの種類と有益化危険かを決定するために表 4 - 7：イベントの種類と危険レベルをロールする。それから適切な有益もしくは危険な居住地もしくは王国イベント表をロールする。無効なイベントでこれが終わるならば、もう一度ロールする（例えば、大聖堂、聖堂、神殿がない王国で巡礼など）。

**継続的イベント:** 君がイベントを解決するまで、継続的イベントの影響はイベント・フェイズの間々々ターン続ける（イベントの説明にあるように、通常王国判定で成功する）。

**局所的イベント:** いくつかのイベントは「居住地」または「ヘックス」と記されている。これらのイベントの影響は 1 つの居住地またはヘックスに局所化される。そのイベントの位置のために居住地またはヘックスをラン

ダムに選択する。いくつかのイベントは（確執など）、王国イベント表の1つか居住地イベント表の1つのロールにかかわらず、居住地に閉鎖されているか、1つの居住地から開始し王国全土へ影響を及ぼすために広がっていく。

**居住地修正**：いくつかのイベントは居住地修正を調整する（犯罪、情報など）。イベントが1つの居住地に局所化されるならば、その居住地修正の調整はその居住地だけに当てはまる；ヘックスに局所化されるならば、それはそのヘックスでの居住地だけに影響を及ぼす。王国全土のためにGMが居住地修正を使用しており、イベントが局所化されないならば、その調整は最終的な修正に王国全土へ適用される（拡張した居住地の修正を参照せよ）。例えば、新規案件のイベントは王国全土の社交と安定性を1増加させる。

**冒険者を雇う**：イベント・フェイズに一度、君はNPCの冒険者をイベントに対処するのを手伝うために雇うことができ、イベントの一部として経済、忠誠、安定性判定のボーナスを得る。1～2レベルの冒険家は判定に関して+2のボーナスを得て4BPのコストがかかる；3～5レベルの冒険者は判定に+5のボーナスを得て8BPのコストがかかる；6レベル以上の冒険家（しかし決して君のAPLより高くない）は、判定に+10のボーナスを得て、16BPのコストがかかる。

## イベントの種類と危険レベル

d%	イベント
01～02	自然の恵み、再ロール <sup>1</sup>
03～04	良い天候、再ロール <sup>1</sup>
05～25	有益な王国イベント（表4-8）
26～50	危険な王国イベント（表4-9）
51～75	有益な居住地イベント（表4-10）
76～96	危険な居住地イベント（表4-11）
97	盗賊の活動、再ロール <sup>2</sup>
98	不法占拠者、再ロール <sup>2</sup>
99	モンスターの攻撃、再ロール <sup>2</sup>
100	破壊活動者、再ロール <sup>2</sup>

<sup>1</sup>再ロールが同じイベントを示すならば、2回目のイベントを無視し、再ロールは行わない。

<sup>2</sup>再ロールが同じイベントを示すならば、2回目のイベントが王国の別の場所で行われる。

## 有益な王国イベント

d%	イベント
01～07	考古学的発見
08～12	外交的提案
13～20	発見
21～31	好況
32～39	祝賀の招待
40～53	余剰食糧
54～66	良い天候
67～75	土地への殺到
76～85	自然の恵み
86～90	新規案件
91～100	政治的静穏

## 危険な王国イベント

d%	イベント
01～05	暗殺未遂
06～18	盗賊の活動
19～28	確執
29～41	食料不足
42～51	改善要求
52～59	宗教裁判
60～64	大規模災害
65～76	モンスターの攻撃
77～84	伝染病
85～92	公的醜聞
93～100	密輸業者

## 有益な居住地イベント

d%	イベント
01～14	新興都市
15～26	発見
27～40	正義の勝利
41～46	君子自重
47～58	大成功
59～66	巡礼
67～72	注目すべき財宝
73～81	予期せぬ発見
82～93	有名人の訪問
94～100	裕福な移民

## 危険な居住地イベント

d%	イベント
01～10	建築要求
11～17	凶作
18～25	カルト活動
26～33	葉集
34～41	確執
42～49	宗教裁判
50～54	局所的災害
55～61	モンスターの攻撃
62～66	伝染病
67～74	煽動的犯罪
75～80	奴隷
81～90	不法占拠者
91～100	破壊活動者

**考古学的発見**：ずいぶん昔に君の土地に住んでいた人々と繋がりのある歴史的なアーティファクトとともに、保存状態の良い廃墟が君の王国で見つかる。効果：情報+1。美術館がある場合、10,000gpの価値のあるその歴史的なアーティファクトのコレクションを発見者は寄付する（複数美術館があるならば、受け取りを一つ選ぶ）。

**暗殺未遂**：君の指導者の1人（ランダムに決定する）は暗殺未遂の標的となる。目標がPCであるならば、GMは遭遇として試み、目標のPCのレベルと等しいCRの暗殺者を使用する。目標がNPCであるならば、君は暗殺を防止するために安定性判定で成功しなければならない。暗殺が起こるならば、不安が1d6増加し、王国はその役割の指導者を持たないことに対するペナルティを被る。

**盗賊の活動**：盗賊は君の王国を旅する人を捕らえている。安定性判定を試みる。成功するならば、彼らが危害を引き起こす前に君の王国の防御が盗賊を止める。失敗するならば、盗賊が君の王国の財務を1d6BP減少させる（6をロールしたとき合計に結果を加え再ロールする）。

**新興都市（居住地）**：ランダムに居住地を1つ選択する。商業はその居住地の中で好況である。次のイベント・フェイズまで、経済は居住地の建造物で経済ボーナスを与える数だけ増加し、その居住地の消費量は1d4増加する。

**建築要求（居住地、継続的）**：市民が特定の建造物が建設されるか（01～75）、破壊される（76～100）よう要求する。ランダムに居住地が利用できる建造物の種類を選ぶ。要求が次のイベント・フェイズまでに応じられないならば不安は1増加する。あるいは、市民の要求を抑えることができ、忠誠判定で成功することでイベントを否定することができるが、しかしこれは忠誠を2減少し、不安を1増加する。

**凶作（居住地）**：ベスト、胸枯れ病、天気は居住地のヘックスとすべての隣接したヘックスで収穫を減らす。2回安定性判定を試みる。両方とも成功するならば、君に王国がイベントからペナルティを被る前に問題は解決される。片方だけ成功すると、影響を受けた農場は次の維持フェイズに消費量が1減少する（通常の減少の代わりに）。どちらも成功しないならば、栄光を受けた農場は次の維持フェイズにまったく消費量を減らさない。

**カルト活動（居住地、継続的）**：王国の属性に反対の属性のカルト宗教が市民を誘拐したり転向させたり、公的な生贄として捧げ始める。忠誠判定

と安定性判定を試みる。両方とも成功するならば、君に王国がイベントからペナルティを被る前にカルトは解散する。これらの判定に各々失敗すると不安は1増加し、生産性、社交、安定性が1減少する。両方失敗するとイベントは次のイベント・フェイズまで継続する。

**外交的提案**：外交勅令を使うかのように、近くの王国は大使館（01～60）、条約（61～90）、同盟（91～100）について折衝するために君へ大使を送る（特殊勅令を参照せよ）。このイベントが起こるときGMが適切な王国がないならば、ランダムに王国の属性を決定する；敵対的であるか友好的である場合がある。大使は君の王国に対する1d4BPの価値のある贈物を負担する。

**発見（居住地）**：学者がわずかな古代の伝説を明るみにするか、彼自身の重要な新しい研究を考案する。名声は1増加し情報は1d4増加する。

**葉巢（居住地、継続的）**：君の民家または借家の1つは違法なドラッグの取引の中心地となる。売春宿、借家、水辺地帯、居住地の不法占拠者がいる敷地の数に等しいペナルティをうけ、忠誠判定と安定性判定を試みる。両方の判定で成功するならば、王国がイベントからペナルティを受ける前に君は葉巢を取り除ける。1つの判定に失敗するならば、犯罪と不安が1増加する。両方の判定に失敗するならば、犯罪と不安が1増加する；経済、忠誠、安定性は1減少する；次のイベント・フェイズに2つ目の葉巢イベントが同じ居住地（01～50）か近くの居住地（51～100）で発生する。

**好況**：取引が君の王故国で好況となっている！君の財務は1d6BP増加する（君が6をロールするたび、結果を合計に加えもう一度ロールする）。

**祝賀の招待**：君の王国の指導者は近隣の王国の祭りに招待される。君が出席し、1d4BPの価値のある贈物を持っていくならば、1年間社交は1増加し、その王国に関連するいかなる判定のための名声が1増加し、その王国に関連する勅令判定に+2のボーナスを得る。

**確執（居住地、継続的）**：貴族（または他の有力なライバルグループ）は口論している。忠誠判定を試みる。成功するならば、君はイベントを終えるが不安は1増加する。失敗するならば、消費量は1増加し、不安は1d6増加し、イベントは継続する。

**食料不足**：腐敗、反逆、不運は食糧危機をこのターンにもたらした。安定性判定を試みる。君が成功するならば、次の維持フェイズの消費量は50%増加する。君が失敗するならば、次の維持フェイズの消費量は100%増加する。

**余剰食糧**：農民は予想外の棚ぼたを生産する！次の維持フェイズには、王国の消費量は半分になる（しかし次のターンには元に戻る）。

**良い天候**：良い天候は気分と生産性を上げる。経済、忠誠、生産性は次のイベント・フェイズまで2増加する。

**改善要求（ヘックス）**：このイベントは建築要求と同一であるが、市民はヘックスの地形改善の建造または破壊を望む。

**宗教裁判（居住地、継続的）**：熱狂者は特定の種族、宗教、王国、ふるまい、王国の指導者に対して世論を動員する。忠誠判定を試みる。失敗するならば、熱狂者は激烈になる；悪名と法治が1増加し、情報、忠誠、生産性、安定性は2減少する。成功するならば、熱狂者は幾分か抑えられる；情報、忠誠、安定性は1減少する。2つの成功した判定でイベントは終わる（判定がイベントを終えるのならば、ターンに起きたことによるペナルティはない）。

**正義の勝利（居住地）**：当局が大きな犯罪行為を禁止するか、居住地に対する陰謀を妨害する。法治と忠誠は1増加し、犯罪と不安は1減少する。

**土地への殺到**：熱心な移民は要求していないヘックスを要求し、水から費用を負担して、農場、資源庫、採石場、製材所を作りしかしし所有権をめぐる争う。このヘックスは君の王国の一部ではないので君はそこから利益を得ない。生産性と社交と安定性は1減少する。忠誠判定を試みる。成功するならば、不安は1増加する。失敗するならば不安は1d4増加する。君が次の勅令フェイズの間隣接したヘックスに同一の改善を作るならば、このイベントの生産性、社交、安定性の変化を元に戻す。

**大規模災害（ヘックス）**：火事、嵐、地震、洪水、大規模な破壊活動、その他の災害が襲う！1d6をロールする。1～5の結果に関して災害は1つの改善されたヘックスのみを脅かす。6の結果では、災害は広範囲にわた

り、目標に隣接した更なる1d6つの改善されたヘックスを脅かす。脅かされているヘックスごとに安定性判定を試みる；失敗は災害がヘックスの1つの地形改善を破壊し、不安が1増加することを意味する。（この安定性判定は災害に備えるか、それに対応する君の王国の能力並びに損害に耐える構造物の能力を意味する。）

**局所的災害（居住地）**：火事、洪水、嵐、地震、大規模な破壊活動、その他の災害が居住地を襲う！どれくらいの敷地が災害によって脅かされるかについて決定するために1d6をロールする。6の結果では、災害は広範囲にわたり、目標に隣接した更なる1d6つの敷地を脅かす。脅かされている敷地ごとに安定性判定を試みる；失敗は災害がその敷地で建造物を破壊し不安が1増加することを意味する。（この安定性判定は災害に備えるか、それに対応する君の王国の能力並びに損害に耐える構造物の能力を意味する。）

**モンスターの攻撃（居住地、継続的）**：モンスター（もしくはモンスターのグループ）は王国を攻撃する、GMはモンスターが活動的である王国で要求されたヘックスを選ぶ。モンスターの遭遇のCRはパーティのAPL+1d4-1である。君は個人的にモンスターに対処するか（君の努力で通常のXPと宝物を稼ぐ）、取り除くために安定性判定に成功することができる（君が王国のデータに影響を及ぼさない）。モンスターがこのターン取り除けないならば、不安は4増加する。王国の不安が5以上であるならば、モンスターのヘックスは要求されなくなる——王国の不安の値が高いために、これは維持フェイズにヘックスのコントロールを失うことを追加する。

**自然の恵み**：例えば、珍しく美しい野生の草花や星の吉兆のような自然のイベントは君の王国の士気を挙げる。次のイベント・フェイズまで安定性判定に+4のボーナスを得る。

**新規案件**：土着の知的なクリーチャーの小さなグループは君の王国に加わり君のルールを受け入れる。社交と安定性が1増加し、不安が1減少し、君の財務が1d6BP増加する（6をロールしたとき合計に結果を加え再ロールする）。

**君子自重（居住地）**：貴族の家族が家族自身の用で君の居住地に記念碑（01～50）か公園（51～100）を作ると申し出る。貴族はこの目的のために全てのコストと消費量を払う。

**大成功（居住地）**：君の王国の市民の一人は芸術的な傑作を作成するか、特に見事な建造物を建設するか、君の王国に栄光を思ってくる。名声は1増加し、財務が1d6BP増加し、不安は2減少する。次のイベント・フェイズまで経済判定に+4のボーナスを得る。

**巡礼（居住地）**：大聖堂、聖堂、神殿のある居住地をランダムに1つ選択する。信心深い宗教的な人達が君の居住地を旅行し、BPのコストなしにその居住地で宗教的な祭りを開く。

**伝染病（ヘックスもしくは居住地、継続的）**：致死的な病気が目標のヘックスもしくは居住地を撃つ。伝染病が持続している間、君は地形改善またはそこに建造物を建設することができない。ヘックスの売春宿、外国人街、交通路、宿屋、埠頭、道、馬小屋、家畜収容所、借家、水辺地帯の数に等しいペナルティと、ヘックスの錬金術師、大聖堂、草草、病院、神殿の数に等しいボーナスを得て安定性判定を2回試みる。両方の判定に成功するならば、イベントは終了し、安定性は2、財務は1d3BP減少する。君が片方の判定に失敗するならば、安定性は4減少し、財務は1d6BP減少し、不安は1d6増加し、次のイベント・フェイズに伝染病は隣接したヘックスに広がる。

**政治的静穏**：政治的陰謀の突然の欠如は一般の商人の増加と同時である。不安が1d6減少する。次のイベント・フェイズまで、君は継続的イベントを解決するための判定に+2のボーナスを得る。君の王国に不安がなく、継続的イベントもないならば、忠誠と安定性の両方が1増加する。王国のための法治の居住地修正を使っている場合（拡張した居住地の修正を参照せよ）、これも王国全土の法治を1増加させる。

**公的醜聞**：君の指導者の一人は犯罪または厄介な状況、例えば別の指導者の配偶者と一緒にいるなど、に関係していたと示される。悪名が1増加する。忠誠判定を試みる。失敗するならば、不安は2増加し、次のイベント・フェイズまですべての修正判定に-4のペナルティを受ける。

**注目すべき財宝 (居住地)**：居住地では通常のアイテムより良いもので（下級のスロットならば中級の、中級のスロットならば上級の）、空の魔法のアイテム・スロットを満たす（ランダムに選ぶ）。アイテムの最高価格を決定するために通常より 50% 高い居住地の基準価格とみなす。居住地に空の魔法のアイテム・スロットがない場合、このイベントを予期せぬ発見とみなす。

**煽動的犯罪 (居住地、継続的)**：連続殺人犯、放火魔、大胆な盗賊の伝染病が君の王国にいる。居住地の法治を加え犯罪を引き 2 回安定性判定を試みる。両方の判定に成功するならば、君の王国イベントからペナルティを受ける前に犯人は捕らえられる。片方を失敗するならば、犯人は逃げ、不安は 1 増加し、イベントは継続する。両方とも失敗するならば、犯人は当局を馬鹿にする；法治と忠誠は 1 減少し、財務は 1d4BP 減少し、不安は 2 増加し、イベントは継続する。

**奴隷 (居住地、継続的)**：犯罪者は市民を誘拐し、奴隷商に彼ら売り始める。売春宿、借家、水辺地帯、居住地の不法占拠者のある地域の数に等しいペナルティを受け忠誠判定と安定性判定を試みる。君が両方の判定に成功するならば、君の王国はイベントからペナルティを受ける前に奴隷は見つかる。片方の判定に失敗するならば、忠誠、安定性、不安は 1 減少し、しかしイベントは継続する。両方の判定に失敗するならば、忠誠、安定性、不安は 2 減少し、しかしイベントは継続する。

**密輸業者 (継続的)**：悪徳な商人が合法的な企業を破壊している。埠頭、水辺地帯、王国の貿易ルートの数に等しい忠誠判定と安定性判定を試みる。両方の判定に成功するならば、君の王国がイベントからペナルティを受ける前に密輸業者は止められる。君が片方の判定に失敗するならば、各々居住地の消費量は 1d2 増加し、王国の犯罪は 1 増加し、王国の生産性は 1d3 減少し、財務は 1d3BP 減少し、イベントは継続しない。君が両方の判定に失敗するならば、消費量は 1d4 増加し、王国の犯罪は 1 増加し、王国の生産性は 1d6 減少し、財務は 1d6BP 減少し、イベントは継続する。

**不法占拠者 (居住地、継続的)**：食食、トラブルメーカー、十分な仕事や住宅を見つけることができない人々によって空の居住地の多くは乗っ取られている；彼らはテント、四輪馬車、小屋などでそこでキャンプをしている。不法占拠者が分散するまで君がどうあっても敷地を使うことができない。名声と安定性は 1 減少し、不安は 2 増加する。君は安定性判定で不法占拠者を分散させ要路するかもしれない。成功は不法占拠者が分散しイベントが継続的でないことを意味するが、次のターンに民家が借家がその敷地に作られないならば、悪名が 1、不安が 2 増加する。安定性判定に失敗することは、イベントが継続的であることを意味し、イベントが解決されるまでその敷地に建造できないかもしれない。

**予期せぬ発見 (居住地)**：地元の市民は忘れられた魔法のアイテムを発見する。居住地は次の維持フェイズに自動的に一つの一時的な下級 (01 ~ 70) もしくは中級 (71 ~ 100) の魔法のアイテム・スロットを得る。このスロットは、アイテムが購入されるか次のイベント・フェイズになるか、どちらかが最初になったときにアイテムとともに消え去る。

**破壊活動者 (居住地)**：凶悪犯と反体制派が暴動を起こし資産を破壊する。忠誠判定と安定性判定を試みる。両方とも成功するならば、君の王国がペナルティを受ける前に破壊活動は止められる。片方の判定に失敗するならば、社交は 1 減少し、居住地内のランダムな建造物 1 つはダメージを受ける。両方とも判定に失敗するならば、ランダムな建造物 1 つは破壊され (破壊された建造物の敷地につき不安が 1 増加する)、1d3 個の他のランダムな建造物がダメージを受ける。ダメージを受けた建造物は修理するために半分のコストを費やすまで利益を提供しない。

**有名人の訪問 (居住地)**：他の王国からの有名人が君の居住地の 1 つを訪問し、他の訪問客の出費と当然の流入をもたらす。名声は 1 増加し財務は 1d6BP 増加する (君が 6 をロールするたび、結果を合計に加えもう一度ロールする)。

**裕福な移民 (居住地)**：金持ちの商人や別の土地の貴族が君の王国に感動し、君に無償で居住地に大邸宅 (01 ~ 75) または貴族の別荘 (76 ~ 100) を作りたいと頼む。君がそれを許可するならば、建造物はその通常の利益を君の王国へ供給する。

## 王国の選択ルール Optional Kingdom Rules

次の項は王国建造のシステムのためのオプション・ルールである。これらのルールはモジュール化されている；グループが王国のルールの簡単なバージョンを好む場合、GM はオプションを無視して、標準の王国建造ルールを使うことができる。これらのオプション・ルールの多くは、王国建造により多くの運算を導入し、王国に配置される追加の効果を生み出すために複雑な手法を使用する。GM はキャンペーンでこれらのオプション・ルールのいずれかを使用すべきかどうか、そして彼らがキャンペーン意図しているプレイスタイルに干渉するならば、これらを使うべきか、捨てるべきかを決定する。

## 放棄された建造物 Abandoned Buildings

建造物が他の者と隣接して (酒場は民家が共同住宅に隣接していなければならない)、建造物が取り壊されるか破壊される必要があるとき、GM は合同した建造物が倒産するか、さもなければ顧客又は支援の不足のために 1d3 ターン後に閉鎖すると決めるかもしれない。これが起こると、建造物の利益を失い、不安が 1 上昇する。

放棄された建造物の代わりに造るならば、次の維持フェイズに放棄された建造物を再起させるために経済判定を試みるかもしれない；成功は放棄された建造物が借用されてそのボーナスを提供することを意味する。失敗したら、君は次のターンも試みるかもしれない。

## 神格と聖域 Deities and Holy Sites

その建造物の宗教的な提携に関係なく、大聖堂、寺院、神殿と同じ提供する経済、忠誠、安定性へのボーナスを提供する代わりにボーナスを礼拝する神格の属性に関連した性質を代わりに提供することができる。

**真では以下のように体制を増やす**：混沌：忠誠 + 2；悪：経済 + 2；善：忠誠 + 2；秩序：経済 + 2；中立：安定性 + 2 (神格の属性が、混沌にして中立、秩序にして中立ではなく、単に中立であった場合、これを 2 回適用する)。大聖堂は 2 の代わりに 4 これらの体制を増加させる。寺院は 1 つの体制を 1 だけ増加させる；例えば、秩序にして善の寺院は経済を 1 か忠誠を 1 だけ増加させる。

属性基準のボーナスを与える代わりに、宗教的な建造物は、その選ばれている神のポートフォリオに基づくボーナスを与えるかもしれない。例えば、ワインの神の神殿は経済と忠誠をそれぞれ 2 増加させるかもしれないし (酒場と同じ体制)、貪欲の神の神殿は経済と安定性を 2 増加させるかもしれない (闇市と同じ体制)。これらの値は経済、忠誠、安定性に建造物の通常修正値と置き換え、建造物の通常のボーナスより大きなボーナス (寺院の + 1、神殿 + 4、大聖堂の + 8)

を決して提供してはいけない。

## 特殊勅令 Special Edicts

4 種類のオプションの特殊勅令がある：外交、探査、貿易、隷属。各ターンの勅令フェイズに、休日、改善、昇進、課税勅令の課題の後、これらの特殊勅令の 1 つを行える。

## 外交勅令 Diplomatic Edicts

外交勅令は、大使館、条約、もう一つの王国との同盟を設立する特別な勅令である。君がこの勅令を行うために、大使や指導者などの、公式の代表を他の王国にいさせるようにしなければならない (GM は魔法的なコミュニケーションを大部分の勅令の詳細を取り扱い、この必要な部分を回避させるかもしれない)。この勅令に従うことは旅行とその他の出費において 1d4 BP を必要とする。

君の代表は〈交渉〉判定を試みなければならない。DC は以下の式を使っ

て決定される：

**DC = 10 + 君の王国の悪名 + 目標の王国の特殊規模修正 + 君の王国の特殊規模修正 + 属性差分修正 + 協力関係修正 + 目標の王国の体制 - 君の王国の名声 - 君が費やした賄賂か贈物の BP**

**特殊規模修正：**これは王国の規模を5で割った値に等しい。

**属性差分修正：**君の王国の属性が、以下の表によって、目標の王国の属性にどれくらい近いかに基づく。

### 外交属性差分修正

属性の差分*	DCの修正
同じ	+0
1ステップ	+5
2ステップ	+15

\*属性の輪ごとに。

**協力関係修正：**これは君の条約、同盟、目標の王国の味方と敵との競合を考慮する。君が同じ王国と親しいならば、目標は君と外交をすることに興味を持っている。君が目標の王国の敵と親しいならば、目標は君と外交をすることに興味を持っていない。君は共通している第三国ごとに以下の通りにDCを修正する。

### 外交協力関係修正

協力関係	DCへの修正
君と目標の王国には、第三国との同盟が両方にある	-8
君が目標の王国と条約を結ぶ	-4
君と目標の王国は第三国と両方とも条約がある	-2
君に目標の王国の敵の大使館がある	+2
君が目標の王国の敵と条約を結ぶ	+5
君に目標の王国の敵と同盟がある	+10

**体制：**開始時のNPCの態度のように、GMが属性の差、共有している歴史、文化、戦争、スパイ活動、人種関係の緊張、キャンペーンの世界におけるその他の要因に基づいて、これらを修正するかもしれないが、君に対する目標の王国の最初の態度は無関心である。これらの要因はこの勅令を使うための〈交渉〉のDCに影響するかもしれない(役に立つよりひどくすることに態度のステップ毎にDCが5ずつ増加させる)。

この〈交渉〉判定が行われる行為は数日間にわたり行われ、目標の王国の代表との交流で、使者が君の王国との外交協定に共通の利益と利点を検討する。この判定は単一のイベントではないので、少なくとも24時間継続される場合を除き、単一のロールを変更する能力や呪文は効果がない(例えば、グリブネスはこの判定に影響を与えない)。

## 外交関係の種類 Type of Diplomatic Relationships

君は大使館、条約、同盟を設立するために外交勅令を使う；各々は以前の者より密接な関係である。

**大使館：**君は目標の王国の権限と領域の相互認知をしようとし、お互いの居住地で大使館に対する支配を与えることで見受けられる。外交勅令のDCを使い〈交渉〉判定を行う。〈交渉〉判定が失敗するならば、他の王国は君の外交努力を拒絶し、1年間二度とそこに大使館を設立することができない；判定が5以上離れ失敗するならば、君の王国の名声は1減少し、君の王国に対する他の国の態度は1ステップ悪化する。

〈交渉〉判定で成功するならば、君は目標の王国と大使館の協定を作る；君が5以上で判定に成功するならば、君の王国に対する目標の王国の態度は1ステップ良くなり、君の王国の名声は1増加する。大使館としての使い方に、君はその他の居住地の一つで邸宅、貴族の別荘を購入するか建設するかもしれない(そうするならば、君の大使は住居としてそれを使う)。目標の王国の指導者は君の居住地の1つで同じようにするかもしれない。君の大使館は君の領域とみなされる(逆もしかり)。君の大使館の

種類の建造物のために君の王国に通常のボーナスを与え(君の王国の特定の居住地でなくても君の王国の合計に当てはめる)、消費量を1、経済を2、社交を2増加させる。目標の王国が君の居住地の1つに大使館を建設するならば、その王国はこれらのボーナスを得る。

君が別の王国から裕福な後援者の指示で君の王国を興すならば、君の王国は後援者の元大使館の協定を自動的にを行い、条約または同盟を締結させるために外交勅令を使うことができる。

あるいは君の使節は他の王国に力を貸すよりはむしろ脅かそうとするかもしれない。この場合では、君の使節は〈威圧〉判定を試み、ボーナスとして君の王国の悪名を提供する。君の王国にある活動的な軍ごとに+1のボーナスを得る。君の名声と悪名が修正しないこと以外はこの判定のDCは上記の外交勅令のDCと同じである。きみはこのDCを修正するために、BPを賄賂や贈物に費やすかもしれない。君が判定に成功するか失敗するかに関わらず悪名は1増加する。判定に成功するならば、君は目標の王国と大使館協定を作る。失敗するならば、目標の王国の態度は1ステップ悪化し、悪名はさらに1増加し、1年間脅しを变えることができない。5以上で失敗するならば、君に対する王国の態度は2ステップ悪化し、悪名はさらに1増加する；王国の態度が敵対的になるか既になっているならば、君に宣戦布告をする。

大使館は恒久的な合意と考えられる。君の大使を变えることは勅令または大使館に影響を及ぼさない。君の大使館を閉鎖し、大使館協定を破りたいのであれば、忠誠判定を試みる。成功は君が大使館を閉鎖することを意味する。君の市民が他の王国との関係を断ち切る間アイデアを拒絶し大使館に職員として勤め続けることを失敗は意味する；君は再び次のターンに試みるかもしれない。

君が大使館のある王国を攻撃するならば、忠誠判定を試みる。成功するならば、君の悪名は1増加する。しっばいすることは、悪名と不安が両方とも1増加する。

**条約：**別の王国と大使館協定がある場合、経済的で社会的な協力と理解を正式なものとするよう条約を制定するために、君はその王国の指導者に持ち掛けることができる。そうすることは新しい外交勅令を必要と死、外交勅令のDCを使っている3件の〈交渉〉判定を試みるように君の使節に要求する。順番にこれらの判定は試みなければならない(極端な成功が失敗は目標の王国の後の判定の困難を变えることができる)。判定の2つ以上が失敗するならば、条約を制定する試みは失敗する；君の王国の名声は1減少し、君は1年間、その他の王国で条約を制定しようとすることができない。

判定の2つ以上が成功するならば、君の使節と目標の王国の指導者(一般に統治者または外交官)の一人は以下の技能で対立した判定を試み、引き分けは再ロールする(〈はったり〉、〈交渉〉、〈知識:地域〉、〈知識:貴族〉、〈真意看破〉)。2つ以上の判定が成功するならば〈交渉〉を君の使節と目標の片方または両方は〈威圧〉に変えるかもしれない(たとえ1つのパーティが〈交渉〉判定を他の〈威圧〉判定によって邪魔されるようなことを意味しているとしても)。外交勅令と同様に少なくとも24時間継続される場合を除き、技能判定を修正する能力や呪文は当てはまらない。大部分のこれらの対立した判定を得るどのパーティにでも、折衝において利点があり、条約がバランスが保たれるか均衡を失うかどうか決定する。

バランスのよい条約のために、その他の王国の経済の10%を各王国の経済増価させる。折衝での利点のあるパーティの名声は1である。

バランスの悪い条約は、不利な条件下の王国の経済の15%だけ有利な王国の経済が増加し、不利な条件下の王国の経済は有利な条件下の王国の5%増価する。バランスの悪い条約をバランスの良い条約に変えるために君は外交勅令を使うかもしれない；そうすることは判定を必要としない。片方の王国がNPCの王国であり、GMが正確な経済の修正値を計算したくない場合は、2d6 + その規模を経済とする。

条約は恒久的な合意と考えられる。再交渉したいのであれば、忠誠判定を試みる。成功するならば、上記の大使館の開設のように、君の使節と目標の王国の指導者の1人は対立した判定を試みる(これは君望む条約で終わることを保証しない)。失敗するならば、既存の条約は残り、君の不安



は1増加する。

条約から撤退するならば、忠誠判定を試みる。成功は不安が1増加することを意味する；失敗は不安が2増加することを意味する。

条約がある王国を攻撃するならば、忠誠判定を試みる。成功は悪名と不安が各1d2増加する。失敗は悪名と不安が各2増加する。

**同盟：**別の王国との条約がある場合、君は同盟を作るために外交勅令を使うことができる——相互の防御と支持の軍の同意。6つの〈交渉〉か〈威圧〉判定を行うこと以外はこれは条約のための折衝のように機能する。これらのうち4つは同盟を成立させるために成功しなければならない。

成功したら、折衝において利点のあるものが決定するために3件の対立した〈交渉〉か〈威圧〉判定を行うことで条約に関する折衝は進行する。同盟がバランスが保たれるか、均衡を失うかどうかは利点を持つパーティが決定するかもしれないが、ボーナスは経済の代わりに王国の安定性に当てはまる。

内部の同盟の居住地の中にはないが、同盟関係にある王国は、互いの領土と基地にそれらの領土や空いている砦や望楼に軍隊を移動することができる。連合王国が軍を君の領域に配置するならば、君は忠誠判定で成功するか不安を1d2得なければならない；君の王国が攻撃され、君が援助を味方に要請したならばこれは当てはまらない。

別の王国から攻撃されるならば、君は同盟国に援助を要求することができる。援助を送ることに関する怠慢は同盟国の悪名を1d4増加させる；送られる援助の正確な性質と量は各々の王国の統治者の裁量であり、GMはこの汚名の増加が起こるかどうかを決定する。

君が同盟国を攻撃するならば、忠誠判定を試みる。成功するならば、汚名と不安が各々1d4増加する。失敗するならば、汚名と不安が各々2d4増加する。攻撃された同盟国はペナルティなしで侵略者との同盟、条約、大使館の契約を終えるかもしれない。

## 複数の王国の協力関係 Relationships with Multiple Kingdoms

王国には、多くの大使館があるかもしれない。最初以降の条約や同盟ごとに、経済または安定性へのボーナスが1減少する（最小値+0）。

## 拡張した居住地の修正 Expanding Settlement Modifiers

建造物の項で説明されるように、建造物のための居住地の追加は、居住地における技能判定に影響を及ぼす修正をリスト化している（GameMastery Guide 204）。GMはこれらの修正が王国全体に影響し、君の王国のすべての居住地で居住地修正値を合計し、10で割り、君の王国の属性に以下の調整を適応する：混沌：+1 犯罪；悪：+1 退廃；善：+1 社交；秩序+1 法治；中立：+1 情報（王国の属性が、混沌にして中立、秩序にして中立ではなく、単に中立であった場合、これを2回適用する）。君の王国のいたるところでこれらの全体の修正を使用する。居住地にそれ自身の居住地修正があるならば、その居住地に関するロールに二つの修正値の高いほうを使う。

## 探査勅令 Exploration Edicts

探査勅令は要求されたヘックスを地図にして、君の王国を準備させるよう探検家に依頼することができる特別な勅令である。君は探検家に同行するか、彼らに自分たちだけで探検させることを選ぶかもしれない。

探査を依頼するとき、前もって時間を決め、ルートを決定しておかなければならない。探検家に融資することは、探検の一ヶ月につき1d4 BPを要求され、前払いである。探検家は君の首都を出発し、要求していないヘックスを旅し、調査し、マッピングされている同意された時間を費やす。契約した期間の終わりに、君の首都へ戻る。旅行と探査の時間について地形と地形改善の表を参照せよ。各々の探査は別々の探査勅令を必要とする。探検家はヘックスで一日目に明らかな地形特徴と資源に注意する。各ヘックスで費やした日は〈知識：地理〉と／もしくは〈生存〉判定で隠されている陸標、隠れ家、資源を見つけ、見つけるのが比較的簡単であるか、地

域で通名であるものはDCは15からよく隠されているか一般に知られていない物はDC30となる。

君がずっと旅するか、ヘックス自身を探索するように、ランダム遭遇と他の危険のために探検家は同じ可能性がある。君が探検家と旅をしていない、そして敵対的な遭遇を催すならば、探査を探検家のメンバーの間で、最も低い〈隠密〉での判定を試みるかもしれない（DC = 10 + 遭遇のCRの2倍）。判定が失敗するならば、君は安定性判定を試みるかもしれない（DC = 統治DC + 遭遇のCRの2倍）。君が安定性判定で成功したら、探検家は逃げて生き残るが、一時的に散らばってしまい、その月前進はしない。君が安定性判定に失敗するならば、探検家は殺される；不安は1増加し、探査への君のBPの投資の残りは失われる。

## 名声と悪名 Fame and Infamy

統治者と市民の動きのために、並びに、特定の種類の建造物を建設するために王国は評判を得る。これは名声または悪評の発展に至る。名声は王国の明確な認識を意味し——文化、学習、平和、名誉のための場所とみなされる——並びに外交、取引、戦いにおける成功とその基準を反映する。悪名は王国の否定的な認識を表す——危険で不正で、偏見があり、冷酷にも戦争を挑発し、悪党であるように認められる。

王国が発展すると、名声と悪名を得ることができ失うことができるが、しかしこれらは逆のデータではない——名声の増加は悪名の等しい量の減少を意味しない。例えば、王国が裏切りと退廃で悪名高いだけでなく文化と学習で有名な場合がある。

**初期値：**君が王国を設立したとき、名声か悪名が1から開始する（統治者が選ぶ）。他の値は0から開始する。名声と悪名は0未満になることはない。特定の建造物（アリーナや城など）は名声を増加させる。特定のイベント（例えば、不法占拠や有名人の来訪）は名声か悪名を減少または増加させることができる。

**居住地修正：**全ての居住地からの情報と社交の修正値を加え10で割る；この数を名声に加える。全ての居住地からの退廃と犯罪の修正値を加え10で割る；この数を悪名に加える。

**規模の増加：**王国の規模が11、26、51、101、201に増加するとき、名声か悪名が1増加する（統治者が選択する）。

**名声と悪名を使う：**名声と悪名は他の王国に関する技能判定に影響を及ぼす。君の王国の名声1ポイントごとに、君の市民は他の王国の官僚に影響するために〈交渉〉判定に+1のボーナスを得る。君の王国の悪名1ポイントごとに、君の市民は他の王国の官僚に影響するために〈威圧〉判定に+1のボーナスを得る。

## 政府の形態 Forms of Government

王国の構築ルールは君の政府が封建君主性であると仮定している；統治者の命の指定によって（自分自身または近くの君主のような外部の期間によって）、彼らの相続人に彼らの称号を渡す。君が選ぶ政府の形態は王国のプレーヤーと雰囲気確立し、居住地の修正を調整するのに役立つ。君は以下の一つを王国の政府に選ぶかもしれない。

**独裁制：**一人が人気ある賞賛によって王国を統治する。導かれるよう頼まれる人気の英雄や手際よく支配する世襲制の君主によってさえ、この人物として選ばれるかもしれない。修正：なし。

**魔法制：**強力な魔法を持つ個人やグループは、王国を導き、魔法やありふれた知識と教育の広がり促進する。魔法の能力によるそれらは王国で好意的な地位をしばしば楽しむ。修正：情報+2、生産性-1、社交-1。

**寡頭制：**議員の一員、ギルド・マスター、貴族や他の裕福で権力のある個人が王鉞区を導き、その方針を支持するために議会で会う。修正：退廃+1、法治-1、情報-1、社交+1。

**君主制：**王国の統治者は、支配権を握んだか、居住地の司令部を受け継いだ一人で、固く権力を維持する。

**修正：**退廃+1、犯罪-1、法治+1、社交-1。

**共和制**：王国の様々な地理的地域と文化的な要素を代表とする、選択されたもしくは指定されたがきによって王国は統治され、投票を通じて全体の決定、官僚的手続きと連立、建設を行う。修正：犯罪 - 1、法治 - 1、生産性 + 1、社交 + 1。

**秘密組織制**：盗賊ギルドのような非公式であったり違法なグループが王国を統治する——グループは秘密を維持するために傀儡のリーダーを利用するかもしれないが、グループは陰で糸を引く。修正：退廃 + 1、犯罪 + 1、法治 - 3、生産性 + 1。

**神権制**：王国は最も人気のある宗教の指導者によって統治され、その宗教についての考えとメンバーは政府と王国で好意的な地位をししばし楽しむ。修正：退廃 - 1、法治 + 1、情報 + 1、社交 - 1。

## 独立と統一 Independence and Unification

時々、王国を複数に分割したり、他の王国と結びつくことは、長きに渡り生き残るための最高の選択肢である。

### 独立宣言 Declaring Independence

多くの王国が軍部、人種、宗教的な対立によって分裂するが、全ての指導者が同意するならば、君はうまく王国を分割することができる。イベント・フェイズの間、これらのステップに従う。

**ステップ 1**：古いものからどれくらいの王国を作るかについて決める。

**ステップ 2**：王国を分ける。どのヘックスが各々の子供の王国かについて決める。財務を公平な方法で分け（例えば人口や規模に比例など）、他の移動資産も分ける（軍など）。

**ステップ 3**：親の王国の不安が指導者と建造物修正から生じないかを決定する。親の王国から作られている子供の王国の数でこれを割る（最低 1 不安）。

**ステップ 4**：各子供の王国は王国を興すためのステップに従わなければならない。親の王国で彼らのポストを放棄して親の王国から娘の王国へ移っている指導者を扱う。忠誠は次の 6 ヶ月の間 1 増加する。ステップ 3 からの不安を子供の王国の不安に加える。

経済にペナルティを与える、忠誠ボーナスを与える、王国間に不平等にステップ 4 で不安を分割するなど、状況に相応しいように GM はこれらのステップに影響を与えるかもしれない。

繋がっているヘックスの統治を失うことで第二の領域を作ることの結果として独立が起こるならば、王国の指導者に統治者の働きをさせる更なる不安のペナルティは終わる。

**独立と外交勅令**：外交勅令を使っているならば、君は独立を宣言するためにこの勅令を使いたいかもしれない。この行為を同盟を作る外交勅令とみなし、しかし君の王国に対する後援者の態度は 2 ステップ悪化する。成功したら折衝は君の王国を開放し、君の以前の後援者との条約や同盟を終える；君はその王国の大使館を維持し、新しい条約または同盟について折衝しようとする。折衝が失敗するならば、さらに後援者の態度を 1 ステップ悪化させる。後援者の態度を敵に変えるならば、君の反抗的な王国との戦いに至る。

王国の一部の残りから分離するか、統治者は王国より小さい王国へ分けたい場合の、最適で平和な状況を上のパラグラフに記載している。通常、侵襲、革命、そのような対立のため、国が分かれることは、独特の状況含み、これらのルールの範囲の向こう側にある；王国の指導者が王国を分ける方法について他の人との同意に達するためのガイドラインとして GM は上記のステップを使用すべきである。

### 連合を作る Forming a Union

王国が別々に分かれることができるとちょうど、王国はより巨大な国家となるために結び付きたいかもしれない。各々の王国の指導者が連合に同意するならば、プロセスは比較的円滑に進む。イベント・フェイズの間これらのステップに従う。

最初に財務と王国の移動資産（例えば軍など）を合計する。次に各々の王国の不安が指導者と建造物修正からどれくらいになるかを決定する。それらを平均する（最小 1 不安）。

それから、王国を設立するためのステップに従う。同じ王国の中で役割を変えることとして役割を変える指導者を扱う。

一旦君が新しい連合した王国を持つならば、新しい王国に前の王国の不安を加える。

GM はこれらのステップのどれにでも影響するかもしれない、例えば、より小さな王国のヘックスに 1 年に一時的な忠誠ペナルティを与えたり、6 ヶ月の各ターン王国全体に安定に 1d4 - 2 の修正を与える。

## 指導者の役割技能 Leadership Role Skills

指導者の能力値の一つに基づく王興のデータに各々の指導者の役割はボーナスを提供する。GM は王国のデータに影響を及ぼす技能（交渉）や（威圧）などで指導者のランクを許可することを望むかもしれない。関連した技能 5 ランクごとに、指導者は指導者修正値をさらに 1 増加させるかもしれない。《統率力》の特技が追加ボーナスを与える同様に、これらの技能基準の追加ボーナスは標準的な指導者の役割ボーナスを修正する。指導者の役割の関連した技能は以下のとおりである。

**大使**：〈交渉〉

**配偶者**：〈知識：貴族〉

**評議員**：〈知識：地域〉

**将軍**：〈職能：兵士〉

**外交官**：〈交渉〉

**跡継ぎ**：〈知識：貴族〉

**大神官**：〈知識：宗教〉

**学士**：〈知識：神秘学〉

**元帥**：〈生存〉

**王宮執行人**：〈威圧〉

**統治者**：〈知識：貴族〉

**スパイ**：〈真意看破〉

**財務官**：〈職能：商人〉

**総督**：〈知識：地理〉

**管理官**：〈知識：工学〉

## 居住地の規模 Settlement Sizes

王国の規模に基づく居住地の修正が、Core Rulebook にある標準的な居住地の規模のカテゴリーと一致する方法を調整することを GM は望むかもしれない。

居住地の規模と修正

区画	カテゴリー	修正	危険
1	村	- 4	- 10
2 ~ 8	小さな町	- 2	- 5
9 ~ 20	大きな町	0	0
21 ~ 40	小さな都市	+ 1	+ 5
41 ~ 100	大きな都市	+ 1*	+ 5*
101 +	巨大都市	+ 1*	+ 5*

\*勅令毎に

**修正**：リストの数字を居住地の退廃、犯罪、法治、情報、生産性、社交に加える。

**危険**：リストの数字を居住地の危険の値に加える。

## 貿易勅令 Trade Edicts

貿易勅令は君の名声と他の王国のデータを増やす可能性だけでなく、君が毎月得る BP を増やし、もう一つの王国との貿易ルートを作ることができる特殊な勅令である。

貿易ルートを設計するために、直線よりむしろ道や交通路のある地形を辿

り、もう一つの王国を貿易の相手国として選び、君の王国の居住地から目標の王国の居住地までのヘックスでの距離を測定する。草原、砂漠、道、交通路がある地形でも貿易ルートとして通り抜けることができる。君の居住地が棧橋を含むなら、貿易ルートは川と沿岸のヘックスに沿って通り抜けることができる。君の居住地が水辺地帯を含むならば、君の貿易ルートは水辺のヘックスを通過することができる。

長い貿易ルートは、短いものより維持することが困難である。君のルートの効果的な長さを測定するために、道、または川によるヘックスは普通と数える。草原と砂漠のヘックスは2倍と数える。水辺と交通路のヘックスは半分とする。この総距離は貿易距離 (Trade Route Length: TRL) である。貿易距離を10で割りルート修正 (Route Modifier: RM) を求める。君の王国の規模から TRL を引き、距離修正 (Length Modifier: LM) を求める、LMの最小値は0である。

貿易ルートを設立することは道と川 (上流) 沿うことで1日1ヘックスで、海岸線に沿うと2、水辺や川 (下流) に沿うと4ヘックスをとる。旅程に1ターンかそれ以上必要とするならば、取引人が彼らの目的地にたどり着くターンまで君は利益を得ない。

君がこの貿易ルートを使う最初の貿易探査に少なくとも5BPを投資しなければならない。君の取引人が目的の居住地に到達する最初の時、経済判定、忠誠判定、安定性判定を試みる。DCは以下で決定される：

$$DC = \text{統治 DC} + \text{君の居住地の退廃} + \text{RM} + \text{LM} - \text{君の居住地の生産性}$$

**3つの判定全てに失敗したら、貿易ルートはすべて失う：**名声は1減少し、不安が1増加する。1つ判定に成功すると、探査はその目的地にたどり着くことができず、投資した5BP毎に1d4BPのためにどこかで商品を売る。

2つの判定に成功すると、貿易ルートは設立される；経済が1上昇し、初期の貿易探査に投資した5BPにつきRM + 2d4 BP 財務が増加する。例えば君がRMが2の貿易ルートに5BP投資したならば、財務は2 + 2d4BP増加する。

3つ全ての判定に成功すると、貿易ルートは設立され、偉大な成功をする；経済は2増加し、名声は1増加し、初期の貿易探査に投資した5BPにつきRM + 2d4 BP 財務が増加する。

設立された貿易ルートは1年間の間利益を供給する。

王国は貿易ルートの以下の種類を1つもつことができる。各々タイプは君の居住地で特定の建造物を必要と死、各々は成功した貿易ルートから経済ボーナスを増加させる。

**食料：**消費量を0以下に減少させる農場と漁場から王国が余剰生産をするならば、君の王国は食料を輸出するかもしれない。食料の貿易ルートに成功すると10個の農場と漁場につき経済を1増加させる；この利益は農場と漁場が消費量を0以下に減少させられなくなる月に失われる。君は居住地に少なくとも1つ穀倉か家畜収容所を持たねばならない。

**商品：**貿易ルートは、武器、織物などの商品を輸送する。開始時の居住地のギルドホール、鍛冶工房、店、小売店、皮なめし工場を数え10で割る；成功した商品の貿易ルートはこの量だけ経済を増加させる。君の居住地は少なくとも1つギルドホールを持っていないなければならない。

**嗜好品：**この貿易ルートは異国の商品、例えば、芸術、楽器、本、スパイス、染料、魔法のアイテムなどを運ぶ。開始時の居住地の錬金術師、術者の塔、異国の職人、薬草商、高級店、魔法の店を数え10で割る；成功した商品の貿易ルートはこの量だけ経済を増加させる。君の居住地は少なくとも1つ高級店を持っていないなければならない。

**原材料：**この貿易ルートは一般的な原材料、例えば、木材、石材、鉱石、金属などを運ぶ。

成功した原材料の貿易ルートは王国の資源庫、採石場、製材所の10個毎に経済を1増加させる。君は資源個を数えるために、開始した居住地に少なくとも1つの鑄造所がなければならない。

## 隷属勅令 Vassalage Edicts

隷属勅令は一部の君の土地 (または君が得る元の考える要求されていない土地) を従属している指導者に譲渡することができる特別な勅令であり、忠誠と引き換えにその指導者の統治者の地位を後援する。王国の恩義のある植民地を興すために君は隷属勅令を使うこともできる。王国全体のヘックスを吸収しなければならなく、征服した既存の王国を征服するために隷属勅令を使うかもしれない。隷属勅令を出すとき、君は総督の指導者の役割を引き受ける人を選ばなければならない。

1d4BPを費やし、隷属的な王国のための初期財務として総督に更なるBPを与えることを隷属勅令を出すことは要求する (裕福な後援者が君の最初の財務に与えたかもしれないことと同じ)。王国を設立することの手助けのために、君は新しい属国に君の王国の財務の最大1/4を与えるかもしれない。

隷属勅令を出すとき、君は新しい王国を作っているのか、既存の王国を自分のものにしていくかである。それ自身の王国による全体の分割により、君の属国は最も多く機能する。君はどのように支配されるかについて決める；きみはその指導者に完全な自治をさせるかもしれないか、建造物と改善の命令が提案をするかもしれないか、総督に命令をすることによって直接支配するかもしれない。

**新しい隷属と植民地：**新しい植民地または王国を作るために隷属勅令を出すとき、君は君の新しい属国との大使館、条約、また同盟 (君が選択する) をすぐに設立するかもしれない (外交勅令を参照せよ)。条約と同盟はバランスが保たれるか、均衡を失うと君は決定するかもしれない。これらの決定は自動的に成功し、ロールを必要としない。

**征服：**別の王国を征服するためにこの勅令を出すとき、君はすぐに大使館を設立するかもしれないが、条約または同盟を締結したい場合、君は通常のルールに従わなければならない。君がDCを減少させるために、賄賂または贈物を費やし、君が条約や同盟を締結させることに成功するならば、君はこの量の半分をそのターンの属国の王国の新しい改善もしくは建造物の建設に組み込めるとみなすかもしれない。

属国の王国の開始時の態度は、属性の親和性 (外交勅令を参照せよ) と君がGM判断で前の指導者を追放した状況によって修正される——例えば、君は嫌われている専制君主を除くならば改善され、人気者の統治者の席を奪うならば悪化する。

支配は君の確立した市民と新しく征服したものとの間で軋轢を引き起こす場合がある。各々ターンで忠誠判定を試みなければならず (維持フェイズの間の将来のターンに関して、勅令を出すとき)、DCを5で割った値だけ征服された王国の規模を増やす。失敗は不安を1d4増加させることを意味する。この判定に3ターン続けて成功するならば、平和な平衡を確立して、もはやこれらの判定を試みる必要はない。

**欠員ペナルティ：**総督を持たないもしくは総督が任務を果たさない場合の欠員ペナルティを属国が受ける場合、王国は統治者の欠員ペナルティを受取る。君の王国からの腹心が雇い人が属国を旅しているならば、このペナルティを軽くするかもしれない；しかし彼女は君の王国での統治者のペナルティを軽くすることはできない。

## 大規模戦闘 Mass Combat

いかに平和裡に統治されている王国であっても、遅かれ早かれ戦争の予兆に直面するものだ。君がいかに歩みよりの姿勢を見せたところで、相手に話し合うつもりがないことも、融和の申し入れに攻勢を強めることさえある。交渉が失敗したとき、鋼のぶつかる音はすぐ間近に迫っているのだ。

この項では君が王国のリーダーとして、軍を編制し、指揮官を任命し、陸で、海で、空で戦う準備をするためのルールが記載されている。これには一般的な軍の装備の整え方やその維持、大規模戦闘をする際の PC の役割、モンスターの一群を軍勢として扱うやり方、戦場における殺戮をどう扱うかなどが含まれる。

これらのルールは抽象的なものであり、物語的な大規模戦闘を、無数のデータで身動きが取れなくなるような複雑な戦闘シナリオなしに、しかし戦術、戦略、そして戦場のリアリティに忠実に行動するものである。これらのルールは複雑な戦争を正確に描写するシミュレーションや、戦争物のミニチュア・ゲームのモデルとなるものではない。しかし、キャンペーン内の戦争を描写したり、小規模なアドベンチャーやロールプレイングに使うことができる点を第一としたルールである。

### 概要 Overview

この項——大規模戦闘の概要は以下の通り：

軍勢データ・ブロックの解説、およびこの項を通じての用語解説。

軍勢間の戦闘をどう進めるか、ステップ=パイ=ステップで解説。

地形など、戦闘に修正が加えられる戦場。

軍勢が学ぶことのできる戦術各種。

一方は勝ち、一方は負け、あるいは逃亡する——戦闘の終わりに何が起るか。

特殊な指揮官や、PC を指揮官にした時に与えられる修正。

軍勢を強化し、アップグレードするリソース。

呪文発動や毒の使用など、特別な部隊の持つ特殊能力。

軍勢のサンプル。

## 軍勢データ・ブロック Army Statistics

軍勢の能力は以下の書式にしたがって記載される。

**名称：**軍勢の名称。これは『トック血盟団』のような傭兵団の名称であったり、『第7王国騎兵隊』のような形式にしたがったもの、『レッドストーンの民兵隊』のような通称の場合もある。

**XP：**PC の軍勢が打ち破った際に与えられる XP。軍勢の ACR は遭遇における CR と同様に扱われる（後述）。

**属性：**属性は軍勢の能力に影響しないが、軍勢の性向を2つの要素で示す。通常、軍勢に属するものは、軍勢の属性と同じ属性を持つ。

**規模：**軍勢の規模はその軍勢にどれくらいのユニットがいるかだけでなく、その軍勢の ACR を規定する。

### 軍勢の規模

軍勢の規模	構成数	ACR
極小 Fine	1	各クリーチャーの脅威度 (CR) - 8
微小 Diminutive	10	各クリーチャーの脅威度 (CR) - 6
超小型 Tiny	25	各クリーチャーの脅威度 (CR) - 4
小型 Small	50	各クリーチャーの脅威度 (CR) - 2
中型 Medium	100	各クリーチャーの脅威度 (CR)
大型 Large	200	各クリーチャーの脅威度 (CR) + 2
超大型 Huge	500	各クリーチャーの脅威度 (CR) + 4
巨大 Gargantuan	1,000	各クリーチャーの脅威度 (CR) + 6
超巨大 Colossal	2,000	各クリーチャーの脅威度 (CR) + 8

**タイプ：**「オーク（ウォリアー1）」「トルル」などのように、軍勢の個々

のユニットのタイプを示す。ルール上、基本的には軍勢のユニットはすべて同じユニットとみなされる；100人のオーク（ウォリアー1）からなる隊は、実際には数名のハーフオークやオークのバーバリアンを含んでいる。しかし、こうした存在は軍勢の能力には影響を与えない。もし軍勢に典型的なユニットとは異なるユニットが多く含まれているようなら、2つの軍勢として分割し、別の軍勢として扱う方がよい。

**hp：**軍勢の hp は ACR × ユニットの 1HD の平均 hp（HD が 6 なら 3.5、HD が 8 なら 4.5 など）から求められる。例えば、ACR1 のウォリアーの HD が d10 であれば、ACR1 × d10 の平均 5.5 = 5.5、端数切り捨てにより hp は 5 となる。他の軍勢によるダメージは、軍勢の hp のみを削減する点に注意；軍勢ではない攻撃は通常は効果を与えず、効果を与えるよう処理しなければサイズが極小の軍勢として攻撃を処理すること。ゲーム内で hp に影響を与える効果や hp ダメージを減少する能力、hp を回復する能力は半分（ないしより小さく；最小 1）になるものとして扱う。

**軍勢脅威度 (ACR)：**軍勢を構成するユニットの CR とサイズに基づき決定される、モンスターの CR のような値。ACR を決定するには、表 4-15：軍勢の規模を使用し、ユニットの CR に規模に応じた修正を行って決定する。なお、軍勢が騎兵の場合、騎乗される動物の CR と騎乗するものの CR があるが、こうした場合は高い方を使用する。例えば、オーク（ウォリアー1）の CR は 1/3 である。したがって、このオーク 100 体による軍勢は ACR1/3、500 なら ACR3（ユニット 100 体の軍勢の 4 ステップ上として計算する）となる。軍勢の ACR が 1/8 を下回る場合は、軍勢とはみなされない——その場合は、ACR が 1/8 より大きくなるようユニット数を増やす。

**防衛値 (Defense Value) (DV)：**軍勢がどれくらい攻撃に耐えられるかを示す、クリーチャーの AC のような値。軍勢の DV は ACR + 10 に防御施設や駐留地の防衛値 / Defense score によるボーナスより決定する。

**攻勢修正値 (Offense Modifier) (OM)：**軍勢の攻撃が成功したかどうかを判定する d20 ロールに加えられる修正であり、クリーチャーの攻撃ボーナスと同様のものである。軍勢の OM は ACR に等しい。軍勢が遠隔攻撃の能力を持つなら、同様に処理する。近接および遠隔攻撃には、特記ある能力を有していなければ、同じ OM を用いる。

**戦術：**軍勢が使用可能な戦術を示す。

**輜重品：**軍勢が使用可能な資材を示す。

**特殊：**軍勢の持つ特殊な能力を示す。

**移動速度：**この数値は軍勢が 1 日に 12 マイルのヘックスを何マス移動できるかを示す。移動困難な地形を含む土地の移動の際には移動速度は半分になる。軍勢のユニットの移動速度を元に、表：移動と距離から軍勢の移動速度を算出する。

**士気 / Morale：**軍勢の自信を示す値。士気は戦術、軍勢が破壊的な攻撃を受けて敗走するときなどに使われる。士気は -4（最悪）から +4（最良）の値をとる。新規の軍勢の士気は +0 である。士気は軍勢の指揮官等により修正を受けられる。士気が -5 以下になると、軍勢は解散され、あるいは敗走をはじめ、コントロールが不可能になる。

**消費量 / Consumption：**この値はその軍勢が、週にどれくらいの物資を消費するかを Build Points (BP) 単位で示す（他の多くの王国運営ルールとは異なり、月単位ではなく週単位で消費する点に注意）。食糧や水、武器の補充、運搬、日常の世話、給金の支払いなどが含まれる。軍勢の基本的な消費量は ACR の半分（最小 1）である。消費量の支払いができなくなった場合、士気が 2 下がる。このペナルティは消費量が支払われた時点で回復する。

**指揮官：**この項は、軍勢の指揮官とその【魅】修正値、〈職能：軍人〉のランク、指揮値が記載されている。指揮官がその軍勢に命令を下す、あるいは軍勢のダイス・ロールへのボーナスを与えるためには、コミュニケーション（これにはメッセージ呪文のような魔法的手段も含まれる）が取れなくてはならない。

## 戦闘フェイズ Battle Phases

大規模戦闘は、戦術フェイズ、遠距離フェイズ、近接フェイズの3つの戦闘フェイズから成る。各フェイズは特定の時間経過を示すものではなく、大規模戦闘を処理するために設けられたものである。例えば、戦場に大雨が降って数時間ぬかるんだとか、戦場の死体を回収するための短期の休憩などがあったとしても、大規模戦闘ルールにおいては1つの戦いとの間のこととして扱われる。長い時間の休憩（日が落ちてから夜明けまでの戦闘休止など）や戦場のコンディションが大きく変化した場合（指揮官の暗殺、援軍の到着など）には、GMは大規模戦闘をそこまで一度区切ったほうがよいだろう。

**1. 戦術フェイズ：**GMは戦闘環境に応じた修正を加える。指揮官はそれぞれの軍勢の戦術を選ぶ。

**2. 遠隔戦フェイズ：**遠隔攻撃が可能な軍勢は敵軍勢に対し、1回の遠隔攻撃を行うことができる。このフェイズは近接戦闘の距離を超えた2軍勢同士の遠隔攻撃として、通常1ラウンド間（1回の攻撃）行われ、その後近接戦闘に移行する。戦場の形やコンディションはこの時間を延長しうる。両軍勢が遠隔武器を持っているなら、互いが移動せず、近接戦に移行せずに射撃を続けることを選択できる（矢弾がつきるまでは。とはいえ、通常は消費量には軍勢が複数回の射撃戦を可能にするくらいの供給がされているものだが）。遠隔武器を持っていない軍勢はこのフェイズには攻撃できないが、おそらくは敵に向かって殺していることだろう。

**3. 近接戦フェイズ：**軍勢同士は最終的にぶつかり合い、近接戦闘を行う。指揮官は戦略の記録を使って戦略を選び、互いに攻撃を行う。どちらか一方の軍勢が壊滅するか逃亡するまで、あるいはなにか戦闘を終わらせるイベントが発生するまで近接戦闘が続く。

## 攻撃とダメージの適用 Attacking and Taking Damage

大規模戦闘においては、一度の戦闘フェイズの間に、同時に無数の攻撃が交わされており、実際のところ誰が最初に攻撃したかなどといったことはあまり意味がない。

軍勢が攻撃する際には、各軍勢は攻勢判定（ $1d20 + \text{軍勢のOM}$ ）を行い、結果を相手のDVと比較する。

結果が同じかそれ以下だったらそのフェイズにはダメージを与えられない。攻勢判定が相手軍勢のDVより大きければ、攻勢判定とDVの差をダメージとして適用する。例えば、攻勢判定が11で、相手軍勢のDVが7の場合、ダメージは4ポイントとなる。これらの攻撃は同時に行われるため、両軍勢が同じフェイズにダメージを受け、ともに壊滅することもありうる。攻勢判定で20の目が出たものの、判定では敵軍勢のDVを越えられなかった場合は、1ポイントのダメージを与える。1の目が出た場合は、例え敵軍勢のDVを越えていても1ポイントのダメージしか与えず、さらにその失敗——命令の伝達ミスや泥地へのスタックなどが考えられる——によって、次のフェイズでは攻勢判定を行うことができない。

## 3つ以上の軍勢 More Than Two Armies

このルールは3つ以上の軍勢の衝突を処理する事を可能にする。そうした戦いでは、君の軍勢がそれぞれどの軍勢に攻勢判定をするか、つまり、攻撃しダメージを与えるかを決定する（複数の軍勢をコントロールしているなら、複数の軍勢を選択できる）。標的とする軍勢はフェイズ毎に変更できる。君の王国が複数の軍勢を戦闘に投入するなら、ゲーム時間の短縮のため、他のプレイヤーに軍勢を任せるとよいだろう。

## 戦場の状況 Battlefield Conditions

大規模戦闘においては、軍勢ほど目立つものではないにせよ、戦場の特性が結果を左右することもある。以下に示した修正リストは、大規模戦闘中のみ適用される。当然ながら、GMはある種のコンディションが一部の

軍勢には効果がないと判定ができるよう訓練しておくといよい。例えば、暗闇は暗視を持った軍勢には意味がないし、濃霧も鋭敏嗅覚を持つ軍勢には効果がないだろう。

GMの判断により、ムーヴ・アースのような広域に影響を及ぼす呪文は、戦闘前に軍勢や指揮官に影響を及ぼすとしてもよい。こうした呪文が効果を持つには、少なくとも1時間は効果が持続し、500フィート平方に効果を及ぼすものである必要がある。同様に、インスタント・フォートレス（防御値+2）のような魔法のアイテムやウォール・オブ・ストーン（防御値+1）のような呪文は、軍勢のための防御施設として戦闘時に使用することができる。

**有利な地形／ Advantageous Terrain：**一般に、有利な地形（丘の上、せまい崖の狭間、一方を深い川に守られた挟撃されない場所など）を占めている軍勢は防御時にDVが2向上する。

**待ち伏せ／ Ambush：**待ち伏せを行うためには、待ち伏せ側の軍勢が隠られる場所が必要となる。待ち伏せ側は対象のDVに対して攻勢判定を行う。成功すれば、戦闘は開始されるが、された側はその戦術フェイズに行動できない。以降の戦闘は通常通り解決される。

**地の利／ Battlefield Advantage：**もし軍勢が戦場に慣れ親しんでいるなら、OMおよびDVが2向上する。

**暗闇／ Darkness：**暗闇は全ての軍勢のOMを2、DVを3低下させる。

**薄明かり／ Dim Light：**薄明かりは軍勢のOMを1低下させる。

**霧／ Fog：**霧は受けたダメージを半分にするとともに、撤退戦術を選択した際の士気判定に+2ボーナスを与える。

**防御施設／ Fortifications：**防御施設内にいる軍勢は、防御施設の防御力をDVに加えることができる。王国運営ルールを使っているなら、居住地にある建物により、居留地の防御力が決められる。もし王国運営ルールを使用していないなら、典型的な防御施設はDVを8向上する。

**雨：**雨は遠隔フェイズのOMに、強風と同じ効果を与える；詳細は風の効果表を参照。

**砂嵐／ Sandstorm：**砂嵐は霧と同様に扱うとともに、遠隔フェイズと近接フェイズに全ての軍勢にそれぞれ1ダメージを与える。

**雪／ Snow：**雪は遠隔攻撃に雨と同様の効果を与えるほか、霧同様の効果をダメージに与える。

**風／ Wind：**風は遠隔攻撃の際のOMに影響を与える。風の効果表を参照。

## 軍勢の戦術 Army Tactics

戦術は軍勢が戦いに影響を与える選択の1つである。新兵で構成された軍勢は、GMによる特例でない限り、戦術を知ることはない。軍勢は戦いに勝つことで新しい戦術を学ぶ（勝利、敗走、壊滅の項を参照）。軍勢はACRの半分（最低0）までの戦術を有することができる。

戦闘が始まったら、指揮官はその戦闘に使用する戦術を1つ選ぶ（その軍勢が戦術を知らなければ、標準戦法を使う）。遠隔および近接フェイズの最初に、指揮官はDC15の士気判定に成功することで戦術を変更することができる（同時に、以前の戦術による修正はすべて無くなる）。判定に失敗したら、いまの戦術をそのまま使い続ける。戦術の効果は戦闘が終了するまで続く。

戦場の状態のように、戦術による利点はGMの考えに左右されることがある（例えば、包囲戦の達人の特技は、敵を包囲できないときには効果を与えないと判断するなど）。

アスタリスク（\*）のつけられた戦術は、全ての軍勢がデフォルトで知っている戦術である。これらは戦術の数の制限にはカウントされない。

**警戒戦闘／ Cautious Combat：**士気を維持するよう注意を払いながら戦う。OMが2減少し、すべての士気判定に+2を得る。

**騎兵戦の達人／ Cavalry Experts：**騎乗していない軍勢に対し、OMが2向上する。この戦術を選択するには乗騎の輜重品を使わなければならない。

**守りの壁／ Defensive Wall：**防御的に、友軍を守るように戦うことで、OMが2減少し、DVが2向上する。

**奇計機略 / Dirty Fighters:** 策略を用い、卑怯ともとれる戦術を使うことで、戦いの最初にアドバンテージを得る。近接フェイズでOMが6向上する(その後のフェイズでは、敵軍勢はその策略への対策を整える)。

**包囲戦の達人 / Expert Flankers:** 君の軍勢は敵を包囲し注意を逸らす術に長けており、十分な広さに展開して敵の弱みを突く。OMが2向上し、DVが2減少する。

**偽装撤退 / False Retreat:** 戦闘中に1回、君の軍勢は撤退するふりをして、対象の敵軍勢を有利な場所に引き寄せる。この戦術を使ったフェイズには、君の軍勢は攻勢判定ができない。戦術を使った次のフェイズに、対象の敵軍勢に対するOMが6向上する。

**防御御念 / Full Defense:** 君の軍勢は防戦に徹する。OMが4減少し、DVが4向上する。

**容赦なき攻撃性 / Relentless Brutality:** 君の軍勢はあらゆる警戒心を投げだし、残酷で血への渴望に満ちた攻撃を行う。OMが4向上し、DVが4減少する。

**攻城兵狙い / Siegebreaker:** 君の軍勢は敵の持つ攻城兵器を狙う。対象の軍勢にダメージを与えたら、再度攻勢判定を行い、成功したら対象軍勢の持つ攻城兵器を1つ破壊する。この戦術は攻城兵器を持たない軍勢には効果がない。

**狙撃兵の助け / Sniper Support:** 君の軍勢は射撃兵の一部を近接フェイズのサポートにあてる。君の軍勢が近接フェイズでダメージを与えた時、2ダメージ追加する。この戦術を使うためには遠隔攻撃ができる軍勢でなければならない。

**術者殺し / Spellbreaker:** 君の軍勢は呪文発動を邪魔するスペシャリストだ。呪文発動能力を持つ軍勢に対するOMが4向上する。

**標準戦法 \* / Standard:** 君の軍勢には特に修正が加えられない。

**挑発 / Taunt:** 君の軍勢は敵を嘲ることに長け、敵のマヌケなミスや自信過剰を誘うことができる。対象の軍勢は遠隔フェイズまたは近接フェイズの開始時に士気判定(DC = 10 + 君の軍勢のACR)を行う。失敗すれば、そのフェイズのOM・DVが2減少する。もし対象の軍勢が2回以上士気判定に成功すれば、以降その軍勢はこの戦闘中、この戦術に対する完全耐性を得る。

**撤退 \* / Withdraw:** 君の軍勢は攻撃から逃れようとする。軍勢は統制を維持するため、自身を攻撃しようとする軍勢すべてと対抗士気判定(この際、判定に失敗することを選択してもよい)を行う。なお、戦術変更のための士気判定は必要ない。すべての判定に成功すれば、軍勢は戦場から撤退するか、そのフェイズを遠隔フェイズとして扱う。成功が一部であれば、逃走や撤退により、そのフェイズを遠隔フェイズとして扱う。ただし敵軍勢は君の軍勢が近接フェイズにあるものとして攻撃できる。判定の成否にかかわらず、君の軍勢のOM・DVはそのフェイズの間、2減少する。

## 戦略の記録 Strategy Track

最初の近接フェイズに、指揮官は5つの戦略から1つを選択し、記録する。戦略は軍勢のDV、OM、ダメージに修正を与える。

最初の近接フェイズが終了したら、指揮官は戦略を変更できる。1段階の変更は自動的に成功し、判定を必要としない。指揮官がステップをより多く変更したいなら、DC20の士気判定を必要とする。成功すれば戦略を望むレベルに変更できるが、失敗したら戦略を変更できない。

戦略	DV	OM	受けるダメージ
防御的	+4	-4	-6
警戒	+2	-2	-3
標準	+0	+0	+0
攻撃的	-2	+2	+3
無謀	-4	+4	+6

## 敗走 Rout

逃走は戦場で打ち負かされた軍勢が混乱と無秩序のままに逃走することを

さし、通常は恐怖に囚われたり、敵に圧倒されている。軍勢のhpがACR以下になった時、その軍勢の指揮官はDC15の士気判定を行う。失敗したら、その軍勢はちりぢりになり、戦場から撤退する。撤退できない場合、降伏し、捕虜となる。軍勢が撤退する時には、戦闘に参加するすべての軍勢が撤退する軍勢に、「別れの一撃」として1度ずつ攻勢判定を行うことができる(通常、敵対する軍勢だけが行うだろうが、攻撃的、あるいは邪悪な軍勢であれば、怒りや不満にまかせて攻撃するかもしれない)。

## 勝利、敗走、壊滅 Victory, Rout, or Defeat

すべての敵の軍勢を逃亡させるか壊滅させれば、その軍勢の勝利となる。戦闘後の軍勢がどうなるかは、壊滅したか、敗走したか、勝利したかによって異なる。

**壊滅:** 軍勢のhpが0以下になった軍勢は壊滅している。壊滅した軍勢は士気を失い、傷ついたわずかな生存者(多くは敵に捕らわれているだろう)を残すのみで、以降の大規模戦闘に活かせる戦力は残されていない。君の軍勢が壊滅した際は、軍勢の規模に応じて君の王国の経済、忠誠、治安が減少する。

軍勢の規模	経済	忠誠	治安
極小	0	0	0
微小	0	-1	0
超小型	-1	-1	0
小型	-1	-1	-1
中型	-2	-2	-2
大型	-3	-2	-2
超大型	-4	-2	-2
巨大	-4	-2	-3
超巨大	-4	-3	-3

**敗走:** 敗走した軍勢は士気が1減少する。軍勢のhpがACRよりも低くなっていれば、hpはACRと同じ値まで回復する。敗走した軍勢は、君の王国の維持 Upkeep フェイズでの忠誠判定(毎ターン行える)に成功するまで、戦闘への参加を拒む。なお、敗走中の軍勢は敵軍勢に攻撃を受け得るし、戦闘での攻勢判定も行える点に注意——ただ戦闘の口火を切れないうりだけだ。

**勝利:** 君の友軍を除いて、戦場に残っているのが君の軍勢だけであるなら、君は戦いに勝利した。軍勢が勝利する度、君の王国のコントロールDCを目標とした忠誠判定を行うことができる。判定に成功すると、君の軍勢は新しい戦術の一つ覚えるとともに、士気を1向上できる(最大+4まで)。軍勢のhpがACRより下がっていたら、hpをACRと同値にして良い。最後に、もう一度忠誠判定を行う。成功すれば、軍勢の指揮官は新たな恩恵を得る。

## 回復 Recovery

軍勢は一日休憩(移動や戦闘を行わない)することで、ACRと同じだけhpを回復できる。一日一回、王国のコントロールDCを目標に忠誠判定を行い、成功したらさらに追加でACR分のhpを回復できる。例え何ポイントのhpを失っていたとしても、一ヶ月の間何もせずいた軍勢はhpを回復できる。

大規模戦闘における回復は、実際に傷を治療するほかに、殺されたユニットの補充をも意味する(したがって、君は軍勢の兵の減少を記録したり、それに伴う規模の縮小を考える必要はない)。補充されるユニットは地元からの志願兵であったり、居住地からの補充兵、占領された地域から集められた徴集兵かもしれない。もし周辺環境がこうした補充ができそうにないものであるなら、GMは自由に軍勢が回復できるかどうかを決定してよい。通常は、軍勢の通常のhpの半分程度と制限する。傷ついた軍勢が回復できる手段については、軍勢の再構築の選択ルールを参照のこと。

## 指揮官 Commanders

指揮官は軍勢の戦力を最大限に引き出し、有利を導く。指揮官は PC でも NPC でもよい。君が軍勢を直接指揮するとか、(GM の許しの上で) 冒険やロールプレイによって特に優秀な指揮官を任命したなどでなければ、新しい軍勢の指揮官は特徴のあるリーダーではなく、軍勢に特記すべきボーナスを与えることはない。

軍勢記録シート Mass Combat Army Sheet には各軍勢のそれぞれの指揮官を記録する欄が設けられている。加えて、一般的な事柄を記載する欄もある——部隊に割り当てられたキャラクター (それは君かもしれないが) は、現状では名目上のリーダーであり、軍勢を積極的に率いようとしないう限り、軍勢に何ら特典を与えることはない。記載事項は以下の通り。

**名前:** 指揮官の名前 (書けるなら、クラスとレベルも)

**【魅】修正値:** 指揮官の【魅力】修正値を記入する。この数値は軍勢の士気判定に加える。

**〈職能: 軍人〉:** 指揮官の〈職能: 軍人〉の技能ランク。記入時には 1/5 の値 (最低 0) を入れる。この数値は軍勢の士気判定に加える。

**指揮値 / Leadership:** 指揮官のキャラクター・レベル + 【魅力】修正値。指揮官がモンスターであれば、キャラクター・レベルの代わりに HD を使用する。キャラクターが《統率力》特技を有しているなら、この値を 3 増やす。この数値は一部の恩恵の前提となっている。

**恩恵:** 指揮官の知っている恩恵を記載する (後述)。指揮官は最大で 1 つ + 〈職能: 軍人〉5 ランクごとに 1 つの恩恵を覚えられる。新人の、あるいは平凡な指揮官は最初は恩恵を 1 つも知らないが、戦闘での勝利を通じて獲得することができる。もし君が指揮官として采配を振る王国の統率者である場合、統率者の役割にふさわしい恩恵を 1 つ、自動的に獲得する (後述)。

指揮官が軍勢の士気判定にボーナスを与えたり、恩恵を適用するには、自身が活動状態であればならない。活動状態とは、少なくとも週のうち 3 日を軍勢とともに過ごすことである。指揮官のいない軍勢 (指揮官が死亡したり、軍勢へ多くの時間を割けなくなった場合) は、週ごとに士気が 1 減少する。軍勢の消費量を 2 倍支払うことで、この減少を埋め合わせることができる。

君の持つ軍勢に指揮官がおらず、割り当てられる人員もいないなら、君はその軍勢のユニットのひとり指揮官として使うこともできる。この指揮官は【魅】修正値が + 0 で、〈職能: 軍人〉を持たず、指揮値はその軍勢の一般的なユニットのレベルか HD をもとに決定する。

## 恩恵 Boons

恩恵とは指揮官が軍勢に与える特殊能力のことである。恩恵の多くは戦闘時のダイス・ロールや判定に作用するものであり、その特典を与えるためには指揮官がその戦場になければならない。指揮官は有している恩恵全てを自分の軍勢に適用できる (1 つだけ選んだりする必要はないのである)。

**傷つけど斃れず / Bloodied but Unbroken:** 指揮官は絶望を目の前にした軍勢を力づける。軍勢の hp が最大 hp の半分以下になったとき、攻勢判定に + 1 のボーナスを得る。この恩恵を得るためには、指揮官は指揮値が 4 以上なければならない。指揮値が 10 以上なら、ボーナスは + 2 になる。

**戦術追加 / Bonus Tactic:** 戦術をひとつ選ぶ。指揮官はその戦術を熟知しており、軍勢は自分たちが例えその戦術を知らなくとも、知っているかのように使うことができる。この恩恵は複数回選択できる。選択の度、戦術を選ぶこと。

**防御戦術 / Defensive Tactics:** 指揮官は防御的な戦い方に長けている。軍勢の DV を 2 向上する。この恩恵を得るためには、指揮官は指揮値が 5 以上なければならない。

**臨機応変 / Flexible Tactics:** 指揮官は軍勢が戦闘中にいくつもの命令をこなせるように鍛える。軍勢は戦術変更時の士気判定に + 5 のボーナスを得る。この恩恵を得るためには、指揮官は指揮値が 6 以上なければならない。指揮値が 12 以上なら、ボーナスは + 10 になる。

**一撃離脱 / Hit and Run:** 指揮官は軍勢を素早い攻撃と迅速な撤退ができるよう鍛え上げる。遠隔フェイズの攻撃終了後か、最初の近接フェイズに撤退を選択する際、対抗指揮判定に + 2 のボーナスを得る。この恩恵を得るためには、指揮官は指揮値が 5 以上なければならない。指揮値が 10 以上なら、ボーナスは + 4 になる。

**戦線維持 / Hold the Line:** 指揮官は軍勢が危険な敵と対峙しているときでも士気を維持できるよう兵を信服させる術に長けている。撤退を避けるための士気判定に失敗したとき、判定を降り直すことができる。結果が最初に振ったときより悪くなったとしても、その結果を使用する。

**現地調達 / Live off the Land:** 指揮官は軍勢が狩りや罾、漁労などで食糧の供給を増やす。この恩恵を使うことで、軍勢の週あたりの消費量を半分に減らすことができる。GM は超大型以上の規模の軍勢はヘックス内の資源を 1d3 週間で枯渇させると裁定してもよい。こうした場合、軍勢は消費量を減らしたままではいるためには、ヘックスを移動しなければならない。

**忠義の士 / Loyalty:** 指揮官は軍勢に強固な忠誠心を宿らせる。軍勢はあらゆる士気判定に + 2 のボーナスを得る。指揮官はこの恩恵を得るためには指揮値が 6 以上なければならない。指揮値が 12 以上ならボーナスは + 4 になる。

**無慈悲 / Merciless:** 指揮官は軍勢が無慈悲に、傷ついていない敵を見逃すことのないよう駆り立てる。軍勢は他の軍勢が逃亡する際の対抗士気判定と、撤退ないし敗走している軍勢への最後の攻勢判定に + 1 のボーナスを得る。

**射撃戦の名手 / Sharpshooter:** 指揮官は軍勢に的確な射撃を訓練する。軍勢は防御施設を使っている軍勢に対する攻勢判定に + 2 のボーナスを得る。この恩恵は遠隔攻撃能力を持たない軍勢には効果が無い。

**救急治療 / Triage:** 指揮官は軍勢に魔法や錬金術、薬草学、民間療法などによる、傷の手当ての方法を学ばせている。戦闘毎に 1 回、軍勢は遠隔フェイズないし近接フェイズの攻勢判定に - 4 のペナルティを受け、かわりに ACR の半分の hp を回復する。もし軍勢が輻重品としてヒーリング・ポーションを有しているなら、同様にこの恩恵とあわせて使用してもよい (その場合、攻勢判定へのペナルティはなくなる)。

## 指揮官が統率者の場合 Kingdom Leader Commanders

君が王国の統率者 (領主、司祭長、外交官など) なら、軍勢の指揮官としても役割を果たすことができる。士気判定へのボーナスや恩恵の最大数を決める際、〈職能: 軍人〉の 1/5 か、キャラクター・レベルの 1/6 のいずれか高い方 (最低 1) を使用する。なお、軍勢の指揮官としてボーナスを与えるには、他の指揮官同様活動状態になければならないし、戦術や恩恵を使用するにも同じ条件が必要となる。

君の統率者としての役割に応じて、自動的に恩恵が与えられる (この際、指揮値の必要条件を満たしている必要はない)。以下の役職リストに複数の恩恵が示されている場合は、どれかひとつを選ばなければならない (ただし、通常の方法で追加することはできる)。

**領主 / Ruler:** 傷つけど斃れず、忠義の士

**配偶者 / Consort:** 忠義の士

**評議員 / Councilor:** 忠義の士

**将軍 / General:** 戦術追加、臨機応変、無慈悲、射撃戦の名手

**外交相 / Grand Diplomat:** 防御戦術、無慈悲

**相続人 / Heir:** 忠義の士

**大神官 / High Priest:** 前線維持、現地調達、救急治療

**宮廷魔術師 / Magister:** 臨機応変、忠義の士

**執行官 / Marshal:** 現地調達、一撃離脱、射撃戦の名手、救急治療

**処刑官 / Royal Enforcer:** 戦術追加、無慈悲、射撃戦の名手

**密偵頭 / Spymaster:** 一撃離脱、無慈悲、射撃戦の名手

**財務相 / Treasurer:** 忠義の士

**副王 / Viceroy:** 忠義の士

**国防相 / Warden:** 防御戦術、前線維持、忠義の士

## 指揮官の喪失 Losing Commanders

軍勢が壊滅したとき、指揮官が NPC であれば、d%を振る：その指揮官は戦死する（01～20）、捕らわれる（21～70）、脱出に成功する（71～00）。精神のないクリーチャーの軍勢は、捕らえた指揮官を全て殺す。君は捕らわれた指揮官を取り戻すために、身代金として軍勢の消費量と同額の BP を支払わなければならない（他の王国の軍勢に捕らわれたなら、身代金はその国の国庫に入る）。指揮官が戦場で行方不明になったり、とらわれたり、身代金を払ったりということは、不幸な噂として伝わり、軍勢は士気が1下がる。

君が指揮官で、軍勢が壊滅したとき、GM は君が重傷（hp が 25%以下になる）を負いながら脱出に成功するか、さもなくば捕虜になり、身代金を支払うはめになるかを定める。他の PC が BP、gp あるいは宝物で身代金を支払うか、君の自由を取り戻すための冒険を GM が用意することによってもよい。

## 輜重品 Army Resources

輜重品は 軍勢が能力を高めるために使用できる物理的な品々を表している。君は輜重品を軍勢に与えるためには BP を支払わねばならない。軍勢の中には一部の輜重品が使えないものもある。例えば狼の軍勢はヒーリング・ポーションや上質な武器を使うことはできないし、精神のないクリーチャーには攻城兵器を使うことはできないだろう。

輜重品のコストは購入だけでは終わらない。各ユニットは新しい装備の訓練を行わねばならず、精鋭兵には給金を割り増ししなければならないし、高価な物品はメンテナンスや修理に金がかかることもある。そのため、一部の輜重品は軍勢の毎週の消費量を増加する。

記載されているのは中型の軍勢にかかる額である。より小さい軍勢なら額は安く、大きい軍勢の額は高くなる。

**ヒーリング・ポーション（10BP）**：各ユニットは数本のヒーリング・ポーションを持っている。戦闘中ならいつでも（ただし一回だけ）、指揮官は軍勢にヒーリング・ポーションを飲むよう命じることができる。軍勢はそのフェイズに攻勢判定ができないが、ACRの二倍の hp を回復できる。ヒーリング・ポーションを装備した軍勢は、その週の消費量が3増える。この輜重品を装備するには君の王国に錬金術師、術者の塔、カテドラル、薬草師、魔法の店、魔法大学ないし寺院がなければならない。

**上質な鎧（3BP）**：軍勢は高品質の鎧を装備する。これにより、DV と消費量が1ずつ向上する。15BP を支払うことで、軍勢に魔法の鎧を装備させることもでき、この場合は DV と消費量が2ずつ向上する。この輜重品を装備するには君の王国に外国人居住区、軍事大学または鍛冶屋がなければならない。

**上質な武器（5BP）**：軍勢は高品質の武器を装備する。これにより、OM と消費量が1ずつ向上する。50BP を支払うことで、軍勢に魔法の武器を装備させることもでき、この場合は OM と消費量が2ずつ向上する。この輜重品を装備するには君の王国に外国人居住区、軍事大学または鍛冶屋がなければならない。

**乗騎（BP = 動物の ACR）**：軍勢は馬などの戦闘用に訓練された生物に騎乗している。OM と DV を 2、消費量を 1 向上する。軍勢がユニットより強力な騎乗生物を使用しているなら、その軍勢の ACR は騎乗生物のものを採用する。この輜重品を装備するには君の王国に外国人居住区、馬小屋または家畜舎がなければならない。

**遠隔武器（2BP）**：軍勢はクロスボウ、スリング、弓などで武装し、遠隔攻撃が可能になる。消費量を 1 向上する。

**攻城兵器（1 つにつき 15BP） / Siege Engines**：軍勢はカタパルトやラム、トレビュシェット、バリスタなどといった、防御施設を破壊するための攻城兵器を有している。OM を 2（攻城兵器がいくつあっても変わらない）、消費量を攻城兵器 1 つにつき 3 向上する。近接フェイズに、防御施設を使用している敵の DV へのボーナスを軍勢の攻城兵器ひとつにつき 1d4 ずつ削減すること。他の輜重品と違い、攻城兵器のコストは軍勢のサイズに

よって変化しない。この輜重品を装備するには君の王国に大学、外国人居住区、軍事大学または大学がなければならない。

## 輜重品のスケールン

軍勢の大きさ	倍率
極小	× 1/8
微小	× 1/6
超小型	× 1/4
小型	× 1/2
中型	× 1
大型	× 2
超大型	× 4
巨大	× 10
超巨大	× 20

倍率は軍勢のサイズに応じて輜重品のもとのコストと消費量を修正する。この倍率によって、輜重品のコスト等が 1 以下になることはない。

## 輜重品の移行 Transferring Resources

君は購入した輜重品を、軍勢の規模が同じか小さい、その装備を使える他の軍勢（例えば、ヒル・ジャイアントの軍勢の持つ上質な武器は人間のゾンビの軍勢には大きすぎる）に渡すことができる。これにはコストはかかるが、渡す側の軍勢の士気は 1 下がる。

GM の裁量でより小さい規模の軍勢なら、総ユニット数が元の軍勢のユニット数を越えないよう、複数の軍勢に分配してもよい（訳注：もとの軍勢が 500 ユニットなら、200 の軍勢 2 つと 100 の軍勢に分配してもよいの意）。もし輜重品を持つ軍勢を解散させるなら、輜重品を適切な軍勢に与えることもできるし、次の機会（翌年の新兵募集など）のためにとっておくこともできる。また入手時の半分の BP で売りに出すこともできる。

## 特殊能力 Special Abilities

ファンタジー・ゲームの戦争の楽しみのひとつは、現実の軍隊に制限されない部分にある。軍勢を構成する一般的なユニットはウォリアーやファイターだろうが、君はより大規模戦闘に有用なクレリックやパラディンなどを徴兵することもできる。

また、君はゴブリンやトロール、オークなどといった人型生物や、ケンタウロスやウォーグといった変わったクリーチャーをも軍勢にすることができる。こうしたクリーチャーの中には大規模戦闘を有利に進める特殊能力を持つものもある。通常の王国はこうしたクリーチャー軍勢を構成することはできないが、交渉や友好を結ぶような冒険を通じて友好関係を結ぶことは可能だろう。

これらの能力による修正は、以下の表に掲載されているもののみ軍勢に適用できる。クラス能力については、能力名のあとにクラス名とレベルが記載されており、使用するにはユニットがそのレベルに達してなければならない。以下のリストには 5 レベル以降のクラス能力は記載されていない。これはそのような高レベルのユニットは軍勢を構成できるほど大勢集められないためである。クラス能力の中には、オプションが 2 つ用意されているものもある。君は軍勢を構築する際、こうした能力のどちらを使うかを決めなければならない。一度決めたら変更はできない。

**特殊能力表を参考に新しい能力をつくってもよい。特に記載のない限り、これらの効果は（hp へのダメージを除き）戦闘終了時に終了する。味方の軍勢に効果を及ぼす能力は、君の軍勢にも効果を及ぼすことに注意。**

**悪を討つ一撃（パラディン 1）**：戦闘時の近接フェイズ中に一度、軍勢は悪の軍勢への攻撃に OM を 2 増加できる。このとき、対象の軍勢がアンデッドか悪の来訪者であれば 4 増加する。

**足払い**：近接戦フェイズごとに、対象の軍勢の DV をフェイズ終了時まで 1 減少する。

**穴掘り**：軍勢は遠隔または近接フェイズを使って防御施設または城壁ひとつの下に穴を掘ることができる。以降のフェイズで、その防御施設の防御



を無視できる。穴掘りをしようしているフェイズ中は穴掘りまたは地潜りを使用している軍勢からのみ攻撃を受け、また攻撃することができる。

**暗視**：薄暗がりまたは暗闇による OM・DV へのペナルティを受けない。

**アンデッド**：軍勢は病気、恐怖、[毒]への完全耐性を持つ。DV が 2 増加する。

**癒しの手 (パラディン 2)**：この能力は正のエネルギー放出と同様に機能する。

**異様なオーラ**：この能力は恐怖と同様に扱うが、動物（乗騎に使用される動物も含む）にのみ適用される。

**岩つかみ**：軍勢は遠隔攻撃に対し DV が 1 増加する。攻撃が攻城兵器か岩を投げる事によるものであれば、さらに 1 増加する。

**岩投げ**：軍勢は遠隔攻撃が可能である。遠隔フェイズのダメージに +4 する。

**渦潮変化**：この能力は麻痺と同様に扱うが、水上ないし水中のものだけを対象とする。

**鋭敏嗅覚**：軍勢は暗闇、不可視、天候によるペナルティを半分にする。

**エネルギーに対する抵抗**：大いなる護りの項を参照。

**大いなる護り / Significant Defense**：大いなる護りを持つ軍勢は強力なダメージ減少や完全抵抗、エネルギー抵抗を持つ。こうした効果を越えてダメージを与える能力を持たない軍勢に対し、DV が 10 増加する。一部のケースでは、この軍勢はその防御能力により、単に倒されることがないと裁定してもよい（PC がよほど愚かな戦い方をしているのでない限り、GM はこうした結果をもたらすようなことはしないほうがよい）。

**頑健なる肉体 (パラディン 3)**：病気への完全耐性を得る。

**かきむしり**：与えるダメージを 1 増やす。

**狩人の絆 (レンジャー 4)**：軍勢を作ったとき、この軍勢に相棒か動物を与える。

**相棒**：戦闘毎に 1 回、この軍勢か、相棒の軍勢の OM を戦闘終了まで 1 増加する。

**動物**：動物の相棒と同様に機能する。

**完全耐性**：ある特殊能力（毒など）に耐性を持つ軍勢に対し、その能力を持つ軍勢は、能力による利益を得ることができない。複数の耐性を持つ場合は大いなる護りの項も参照のこと。

**疑似視覚**：暗闇や不可視、天候によって OM と DV に受ける軍勢のペナルティを無くす。

**騎士団 (キャヴァリアー 1)**：挑戦（特殊能力）を使用する際、挑戦の対象になった軍勢に対するときの DV はさらに 1 増加する。

**気蓄積 (モンク 4)**：攻撃を魔法武器によるものとみなす。

**機動性 / Mobility**：機動性を持つユニットが、戦場の地形からアドバンテージがもたらされるような場合（たとえば沼にいるボガードなど）、相手と同じ種類の機動性を持たない限り、OM が 1 増加する。

**急所攻撃 (ローグ 1)**：軍勢はまちぶせしている時や包囲戦の達人の戦術を使用する際、または偽装敗走の戦術を使用した直後のフェイズでの OM が 1 増加する。

**恐怖**：敵軍勢にダメージを与えた際、敵軍勢は士気判定（DC = 10 + 君の軍勢の ACR）を行わねばならない。失敗した軍勢は恐慌状態 afraid となり、次のフェイズで攻勢判定ができない。すでに士気判定に失敗し、恐慌状態にあるなら、その軍勢は敗走する。

**凶暴性**：軍勢は士気を喪失したり、半死半生となつてなお、戦い続けることができる。この軍勢が壊滅ないし逃走することになつても、続く近接フェイズ 1 回を OM および DV に -4 のペナルティを受けて実行できる。

**強力突撃**：この軍勢の OM を 1 増加する。

**激怒 (バーバリアン 1)**：戦闘中に一度、指揮官は軍勢に激怒を命じることができる。OM が 2 増加し、DV が 1 減少して、恐怖や敗走時の士気判定に +1 のボーナスを得る。効果中、この軍勢は cautious combat, defensive wall, expert flankers, hold the line, sniper support, or withdraw の戦術や、防御的、あるいは警戒の戦略を使用できない。使用時にそうした戦術や戦略を選んでいった場合、直ちに標準の戦術や戦略に切り替えること。

**幻獣 (サモナー 1)**：この能力は動物の相棒と同様に扱う。

**高速治療**：遠隔ないし近接フェイズ毎に、軍勢は高速治療の値の半分の

hp を回復する。戦闘時以外であれば、1 時間毎に高速治療の値と同値の hp を回復する。

**再生**：遠隔または近接フェイズ終了時、そのユニットの再生する値の半分だけ hp を回復する。軍勢が hp0 になった時、少なくとも 1 つ以上の、再生するクリーチャーにとどめを刺せる軍勢がいなければ、再生を持つ軍勢が倒されることはない。戦闘外では軍勢は 1 時間毎にそのユニットの再生する値の半分だけ hp を回復する。

**自然の化身 (ドルイド 4)**：戦闘中に 1 回、軍勢は水棲、水陸両生、登攀、暗視、飛行、夜目、または鋭敏嗅覚といった特殊能力を得ることができるが、得ている間は呪文発動能力を失う。軍勢はこの能力を以降のフェイズのいつでも終了できる。

**慈悲 (パラディン 3)**：戦闘終了時、相棒の軍勢の病気を 1 つ治療できる。

**蹂躞**：軍勢の OM は 1 増加する。

**呪術 (ウィッチ 1)**：軍勢を作ったとき、この軍勢に回復か大鍋を与える。

**回復 / Healing**：戦闘毎に 1 回、軍勢は ACR の半分の hp を回復できる。

**大鍋 / Cauldron**：軍勢は施設の条件を満たす必要なく、ヒーリング・ポーションを製作できる（他軍勢に譲渡してもよい）。これらの購入に必要な BP は通常通り支払うこと。

**出血**：近接フェイズでダメージを与えたとき、対象の軍勢は次のフェイズの最初に自動的に 1d6 のダメージを受ける。

**呪文抵抗**：呪文発動能力を持つ軍勢に対する DV が 6 増加する。

**呪文発動**：軍勢のユニットが魔法を使用できる（これはは疑似呪文能力や実際の呪文発動能力が含まれる）なら、軍勢の OM と DV を各ユニットが使用できる最大の呪文レベルだけ増加する。軍勢が持つ攻撃的な呪文が、接触より遠いところに作用できるものであれば、その軍勢は遠隔攻撃を有する。

**瞬間移動 / Teleportation**：軍勢は防御施設による防御効果を無視する。撤退判定には自動的に成功する。エーテル界移動や同種の効果もこの能力と同様に扱う。瞬間移動を持つ軍勢は、移動速度や移動困難な地形の有無にかかわらず、同日中に望むヘックスに移動できる。

**乗騎 (キャヴァリアー 1)**：軍勢の乗騎は軍勢の OM と DV を 1 増加する。

**食人 / Cannibalize**：軍勢が戦闘に勝った週は、残された遺体を与えることで消費量を 1（最低 0）にできる。

**植物**：軍勢は恐怖、麻痺、毒に完全耐性を持つ。

**人造**：軍勢は病気、恐怖、麻痺、毒の効果に完全耐性を得る。

**振動感知**：軍勢は暗闇、不可視、天候による OM および DV のペナルティを半分にできる。

**審判 (インクィジター 1)**：遠隔または近接フェイズ毎に一度、ダメージを 1 増やすか、DV を 1 増やすか、ACR の半分だけ hp を回復するか、攻撃を魔法武器で行ったものとみなすかを選択できる。この能力は軍勢が恐怖により攻撃できなくなったら停止し、軍勢が敗走したら直ちに終了する。

**水棲**：軍勢は水中や船上の敵に対して OM と DV が 1 向る。この軍勢は陸上の敵に対しては OM が 2 低下する（水陸両生を持っていればこのペナルティは被らない）。

**水陸両生**：軍勢は水中を自由に移動し、水を利用した防御効果を無視する。

**スウォーム**：この軍勢は非魔法的な攻撃からは 1/2 のダメージしか受けないが、魔法による攻撃からは 1.5 倍のダメージを受ける。輻重品のうち、鎧から得られる DV ボーナスを無視する。非実体ならびに大いなる護り能力を持つものを傷つけることはできない。撤退判定には自動的に成功する。

**砂嵐の創造 / Create Sandstorm**：戦闘毎に 1 回、軍勢は砂嵐の戦場の状況を受ける。砂嵐は戦闘終了まで続く。

**精神を持たない**：この軍勢は士気判定に失敗することはないが、常に標準の戦術と戦略を使用しなければならない。

**正のエネルギー放出 (クレリック 1、パラディン 4)**：近接フェイズに、アンデッドの軍勢に +1d4 のダメージを与える。追加ダメージを与える代わりに自軍勢を回復するために使うこともできる。1 回の遠隔または近接フェイズに OM に ACR の半分のペナルティを受け、かわりに ACR に等しい hp を回復できる。

**生命力吸収**：敵軍勢にダメージを与えた際、24 時間の間その軍勢の OM

および DV を 1 減少する。

**石化**：麻痺と同様に扱う。

**戦術家（キャヴァリアー 1）**：軍勢は自動的に戦術一つ（通常は騎兵戦の達人 Cavalry Experts）を選択し、それを得る。こうして得た戦術は、軍勢の戦術の最大修得数には数えない。

**戦闘スタイル（レンジャー 2）**：戦闘毎に 1 回、戦闘終了時まで、遠隔ないし近接フェイズで OM を 1 向上できる。

**竜巻変化**：この能力は麻痺と同様に扱う。

**ダメージ減少**：大いなる護りの項を参照。

**地潜り**：土や石で作られた防御施設の効果を無視するとともに、穴掘り能力同様に、防御施設の下に穴を掘ることができる。

**着火**：この能力は出血と同様に扱う。

**挑戦（キャヴァリアー 1）**：戦闘毎に 1 回、軍勢は対象とする軍勢への OM を 2 向上する。ただし、対象の軍勢以外との戦闘の際、DV が 1 低下する。これらの効果は戦闘終了まで続く。

**追跡（インクィジター 2、レンジャー 1）**：軍勢は撤退戦術を使用した時の士気判定ならびに奇襲された際の DV に ACR を加えることができる。霧によるダメージの減少は 1/2 でなく 1/4 となる。

**つかみ**：この軍勢は敵を引っ掛け、逃さないようにする。対象の軍勢は敗走判定時の士気判定および戦術として撤退を選んだ際の判定に -2 のペナルティを受ける。

**同族作り**：自軍勢と同じかそれより大きな、生者の軍勢を壊滅した際、その軍勢は直ちに ACR の 2 倍の hp を回復するか、2 サイズ小さい新しい軍勢を構築できる。

**登攀**：軍勢は（訳注：防御施設を利用する敵を攻撃する際に）防御施設の防御効果を 25% 低いものとみなしてよい。ただし、防御施設が壕やウォール・オヴ・フォースのように登攀できるようなものでない場合は効果がない。

**動物の相棒（ドルイド 1、レンジャー 4）**：軍勢は動物の相棒により OM が 1 向上する。

**毒**：出血と同様に扱う。

**毒に対する抵抗（アルケミスト 2）**：軍勢が毒によるダメージを受けた時、ユニットの毒に対する抵抗のボーナス値の半分のダメージを減少できる。

**得意な地形（レンジャー 3）**：敵軍勢の受ける有利な地形および battlefield advantage が半分になる。

**得意な敵（レンジャー 1）**：得意な敵として選択したクリーチャーの軍勢と戦う際、OM が 1 向上する。

**飛びかかり**：この軍勢の OM を 1 増加する。

**能力値ダメージ/吸収**：この能力は出血と同様に扱う。

**爆弾（アルケミスト 1）**：この能力はプレス能力と同様に扱う。

**発見（アルケミスト 2）**：この能力は出血と同様に扱う。

**光に過敏**：この軍勢は明るい光のもとでは OM と DV が 1 低下する。

**光による盲目化**：この軍勢は明るい光のもとでは OM と DV が 2 低下する。

**飛行**：この軍勢は飛行を持たない軍勢に対し、近接フェイズで攻撃をしていなければ、攻撃を受けることがない。この軍勢は市壁の影響を受けないが、他の防御施設の影響は受ける。

**非視覚的感知**：暗闇や不可視、天候によって OM と DV に受ける軍勢のペナルティを半分にする。

**非実体**：この軍勢は非魔法の攻撃からは一切ダメージを受けず、魔法的攻撃からのダメージを半減する。敵の鎧（輻重品）による DV へのボーナスを無視する。撤退判定には自動的に成功する。あらゆる地形において、機動性による優位 mobility advantage を有しているとみなされる。

**引っかき**：与えるダメージを 1 増やす。

**病気**：敵軍勢にダメージを与えた際、その軍勢は病気となり、戦闘の翌日から OM および DV に累積する -1 ペナルティを受ける。Stability check に成功することで病気を克服し、ペナルティを 1 日に 1 ずつ減少することができる。

**不可視**：この軍勢を攻撃する軍勢は OM に -2 のペナルティを受ける。この軍勢の攻撃を受ける軍勢は、DV に -2 のペナルティを受ける。不可視のものを見る能力のない軍勢は、不可視の軍勢が撤退するのを阻むこと

はできない。

**武器開眼（ファイター 4）**：戦闘中に 1 回、近接または遠隔攻撃時の OM を 2 増加する。

**負のエネルギー放出（クレリック 1）**：近接フェイズに、生きている敵の軍勢に +1d4 のダメージを与える。アンデッドの軍勢がこの能力を持っているなら、追加ダメージを与える代わりに自軍勢を回復するために使うこともできる。1 回の遠隔または近接フェイズに OM に ACR の半分のペナルティを受け、かわりに ACR に等しい hp を回復できる。

**武勇（ファイター 2）**：恐怖と敗走に関わる士気判定の際、武勇ボーナスを得る。

**プレス攻撃**：遠隔攻撃を行うことができる。遠隔ならびに近接フェイズでのダメージを与えたとき、1d4 ダメージを追加できる。

**ポジション作成（アルケミスト 1）**：軍勢は必要となる施設の条件を満たしていなくとも、自分や他の軍勢に輻重品としてヒーリング・ポジションを作ることができる。BP コストは通常通り支払わなければならない。

**麻痺**：軍勢が敵軍勢にダメージを与えるたび、敵の軍勢の DV を 1 減少する。

**味方の盾（サモナー 4）**：軍勢の DV を 1 増加する。

**身かわし（モンク 2、ローグ 2）**：呪文発動能力を持つ軍勢による攻撃は、その OM へのボーナスを半分にして判定する。また、プレス能力による追加ダメージを半分にする。

**麻痺化打撃（モンク 1）**：この能力は麻痺と同様に扱う。

**勇気鼓舞の呪芸（バード 1）**：軍勢は OM が 1 増加し、恐怖や敗走時の士気判定に +2 のボーナスを得る。自分かわりに、同じ戦場にいる相棒の軍勢にこのボーナスを与えてもよい。

**勇気のオーラ（バラディン 3）**：軍勢は恐怖効果に完全耐性を得るとともに、敗走を避けるための士気判定に自動成功する。

**夜目**：この軍勢は薄明かりによるペナルティを受けない。

**鎧修練（ファイター 3）**：このクラス能力は中装鎧のを着けたユニットの基本移動速度に修正を与える。軍勢の移動速度を修正する。

**鍊金術（アルケミスト 1）**：戦闘中に 1 回、軍勢はヒーリング・ポジションを持っているのと同様に、自分の軍勢を回復できる。この能力には BP は必要ない。

**連打（モンク 1）**：最初の近接フェイズ時に、軍勢の OM を 1 増加する。以降に続く近接フェイズでは 2 増加する。

**ローグの技（ローグ 2）**：軍勢は出血能力を得る。

**畏感知（ローグ 3）**：攻城兵狙い戦術を選択した際、攻城兵器を破壊できたかの判定の際、攻勢判定に ACR の半分を加えることができる。

## 戦場の PC Player Characters in Battles

オプションの一つとして、PC たちを軍勢の指揮官として扱う場合、GM は大きな戦いの前の、あるいは戦いの中のものより小さい規模の戦闘が、敵の軍勢を打ち砕くことにしてもよい。例えば、君の PC たちが邪悪なネクロマンサーの塔を攻略するとしよう。塔の周りにはアンデッドの軍勢が控え、君の軍勢はそれを打ち破ってネクロマンサーを倒そうと考える。君の PC たちはクラウドキルやコントロール・ウォーター、アースクエイクなどといった強力な呪文で戦場の環境を自分たちに都合よく変化することもできる。こうした手段により君のキャラクターたちは直接、軍勢の指揮のために最後まで戦場に留まることなく、大規模戦闘の結果に影響を及ぼす可能性がある。

もし君の PC たちが小規模な戦闘に勝利したり、戦場で魔法がドラマチックな効果を与えるなら、GM は軍勢の OM および DV を +4 してもよい（負けた場合には -4 のペナルティとなる）。GM の判断で、PC たちの成功や失敗はより大きな影響を与えるとみなし、一時的に追加で戦術を使用できるようにになったり、いくつかの軍勢の hp 変更、特殊能力の無視などの効果を与えてもよい。

## 大規模戦闘のオプション・ルール Optional Mass Combat Rules

以下のセクションでは大規模戦闘では滅多に使われないルールや変更について記載されている。これらはオプション・ルールであり、GM は必要に応じてゲームに使用する事ができる。

### 軍勢の併合 Combining Armies

同じ種別で、かつ同じ大きさの軍勢は戦闘中でなければ1つの軍勢にまとめ、1サイズ大きな軍勢として扱うことができる。

各部隊の指揮官のいずれかを、新しい軍勢の指揮官とする。残された指揮官は他の軍勢の指揮官に宛てることができるが、それができなければ持っていた恩恵等はすべて失われる。

新しい軍勢の能力は新しい軍勢のサイズをもとに算出する。このとき、両方の部隊が持っていた恩恵、輜重品、戦術はすべて失われる。新しい軍勢の士気は2つの軍勢の平均を用いる。どちらかの軍勢がなんらかの障害(病気など)を有していたなら、それは新しい軍勢に引き継がれる。

両軍勢のhpがどれくらいの割合残っているかをそれぞれ求める。新しい軍勢のhpは、その平均値に等しい。例えば、一方の軍勢が50%、もう一方が100%のhpなら、新しい軍勢はそのサイズの軍勢の75%のhpをもっている。

### 軍勢の再構築 Reforming an Army

傷ついた軍勢は、より小さいサイズの軍勢として再構成することができる。軍勢のhpのルールは傷ついたユニットや戦闘できなくなったユニット、死んだユニットなどを抽象的に表現するものである。したがって、極端にhpの低くなった軍勢は、活動できるユニットがより小さいサイズの軍勢と同等かそれ以下になっている。例えば、大型の軍勢は通常200体のユニットを擁しているが、この軍勢が非常に大きく傷つき、100体前後のユニット程度しか残っていないとすると、中型の軍勢と同じ戦力となる。軍勢の輜重品はACR(サイズ)を元に算出することから、軍勢を再構築した際には、輜重品のコストを小さくなったサイズに合わせて再計算することができる。

戦闘中でなければ、君はいつでも傷ついた軍勢(hpが半分以下になっている)を再構築し、hpを最大値にしてよい。この行為は、君の軍勢から、戦闘を続けられる健康なユニットだけを抽出したことを意味する。選から漏れた傷ついたユニットはちりぢりとなり、通常は傷を癒すために故郷に帰っていく。

新しく小さくなった軍勢の能力値は新しい際済みのと付いて再計算する。小さくなった軍勢は、大きかったころのすべての能力(恩恵、輜重品、戦術、指揮官など)をすべて残しているが、いずれも現在のサイズに合わせたものとなる(例えばACRや、ACRに基づく諸数値など)。軍勢の士気は1下がる(これは、再構成することが縁起が悪いことだと考えられているためである)。

軍勢の再構成の回数には制限はない。巨大な軍勢であっても、軍勢を構成するユニット数の限りで、少しずつ削って再構成することができる。

### 予備軍 Reserve Army

この章で説明されたコストは、いつでも軍事行動できる、常備軍にかかるコストである。君は軍勢を居留地に置く予備軍に変更することができる。これにより軍勢にかかる週1回の消費量は月1回(王国の管理ターン)に変更となる。また、指揮官としてactiveでいるために必要とされる時間は月に3日に短縮される。また、指揮官不在によるペナルティは毎週ではなく、毎月課されるようになる。

予備軍としておける軍勢の規模は、居留地の建築物による。Watchtowerがあれば小型以下の、Barracksがあれば中型以下の、Castleがあれば大型以下の、そして、Garrisonがあれば超大型以下の軍勢を予備軍として置くことができる。それ以上の規模の軍勢は予備軍とすることはできない。これらは軍勢として展開しつづけておかなければならない。なお、Temple

は特定の宗教的な兵士(クレリック、ドルイド、パラディン等)に対して Watchtower、Cathedral は Barracks と同様に扱うことができる。君は軍勢を建築物にあわせて分割してもよい(下記 軍勢の分割ルールを参照のこと)。

居留地の外に予備軍を移動するなら、直ちにその軍勢は活動しているものとみなされ、通常通り一週間ごとに消費量を支払わねばならない。

### 軍勢の分割 Splitting an Army

軍勢はより小さいサイズの軍勢に分割できる。戦闘中以外であればいつでも、軍勢を1サイズ小さい軍勢2つに分けることができる。分割した軍勢のどちらか一方にはそれまでの指揮官を宛てることができる。もう一方の軍勢には新たな指揮官を配属しなければならない。

小さくなった軍勢のデータ・ブロックは新しいサイズに応じて変更される。これらの軍勢はサイズに関わる(ACRならびにACRに基づいて決められる)数値を除き、大きかった時のデータ・ブロックや効果(戦略、恩恵、輜重品、指揮官など)を維持する。分割された軍勢はすべて士気が1下がる。大きい時の軍勢のhpが何%であったかをもとに、小さくなった軍勢のhpを決める。例えば、大きい時の軍勢の最大hp40で、hp28(hpが70%)のとき、小さい軍勢はそれぞれ最大hpの70%のhpを有する。軍勢の分割回数には制限はない。巨大な軍勢であっても、ACRが軍勢としてカウントできる限り、複数回分解できる。

### 軍勢のサンプル Sample Armies

この項には人型生物ないしモンスターからなるさまざまな軍勢のサンプルが示されている。GMはこれらの軍勢を徴集できるとしてもよいし、大規模戦闘における尋常ならざる敵として使うこともできる。軍勢には士気値が記載されていないが、スタート時の士気は0とし、これに指揮官による修正を加える。

これらの多くは中型だが、プレイヤーやGMは戦術、輜重品、特殊能力がわかれば、サイズを変更するのは容易だろう。軍勢がし重品を持っているなら、サイズに応じて消費量も変更される点に注意すること。サイズを変更するときには、まず輜重品による消費量を記録しておき、全体の消費量から除いた後、軍勢のサイズに基づく修正を加え、軍勢の総消費量に計算する。軍勢のリストに徴兵の際のコストが記載されているなら、このコストは他の値同様に軍勢のサイズによって修正される。

以下の特殊能力は、多くはユニットであるモンスターの特殊能力を鑑みて決められている。例えば、トログロダイトはそれぞれが悪臭能力で敵を吐き気のする状態にするが、軍勢のルールには悪臭能力がないため、トログロダイトの軍勢は同等の能力として麻痺をもっている。同様に、アストラル・デーヴァの軍勢は一日1回の回復能力のかわりに錬金術能力を持つ。しかし一体一体のユニットが実際に錬金術のエキスを持ち歩いているわけではない。

もし特殊能力が、突撃や飛びかきのような常時ボーナスが得られるタイプの能力由来なら、ボーナスはその軍勢のデータ・ブロックに自動的に加えられる。ボーナスが条件付きのものであれば、適切な条件下でのみボーナスが与えられる。例えば、岩つかみなら岩による遠隔攻撃を受けた際のDVにボーナスを得るし、岩投げなら遠隔攻撃をした際のダメージにのみボーナスを得るだろう。

一部の軍勢はDVやOMに特定のボーナスを得る。これらは、ダメージ減少のような防御能力や、単一の敵に大きなダメージを与える能力を有したもので、モンスターを軍勢に変換するためのルールにのっとって付与されたものである。少数の強力なモンスターによる軍勢のデータ・ブロックの決定には、理論より芸術性を優先している。

**軍勢 (超巨大) XP6,400**

N 超巨大規模の人間の軍勢 (ファイター 2)

**hp** 49; **ACR** 9**DV** 19; **OM** + 9**特殊** 武勇 + 1**速度** 1; **消費量** 4**軍勢 (巨大) XP3,200**

N 巨大規模の人間の軍勢 (ファイター 2)

**hp** 38; **ACR** 7**DV** 17; **OM** + 7**特殊** 武勇 + 1**速度** 1; **消費量** 3**軍勢 (超大型) XP1,600**

N 超大型規模の人間の軍勢 (ファイター 2)

**hp** 27; **ACR** 5**DV** 15; **OM** + 5**特殊** 武勇 + 1**速度** 1; **消費量** 2**軍勢 (大型) XP800**

N 大型規模の人間の軍勢 (ファイター 2)

**hp** 16; **ACR** 3**DV** 13; **OM** + 3**特殊** 武勇 + 1**速度** 1; **消費量** 1**軍勢 (中型) XP400**

N 中型規模の人間の軍勢 (ファイター 2)

**hp** 5; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 1**特殊** 武勇 + 1**速度** 1; **消費量** 1**ボガードの軍勢 XP600**

CE 中型規模のボガードの軍勢

**hp** 9; **ACR** 2**DV** 12; **OM** + 2**特殊** 暗視、夜目、機動力による優位 (沼)**速度** 1 (沼地の影響を受けない); **消費量** 1**ケンタウロスの軍勢 XP800**

N 中型規模のケンタウロスの軍勢

**hp** 16; **ACR** 3**DV** 13; **OM** + 3、遠隔攻撃**戦術** 騎兵戦の達人**特殊** 常に乗騎を有しているものとみなす、暗視**速度** 2; **消費量** 1**ドワーフの守備隊 XP400**

LN 中型規模のドワーフの軍勢 (ファイター 2)

**hp** 5; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 1**戦術** 守りの壁**特殊** 武勇 + 1、暗視**速度** 1; **消費量** 1**ドゥエルガルの軍勢 XP400**

LE 中型規模のドゥエルガルの軍勢 (ウォリアー 3)

**hp** 5; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 2、遠隔攻撃**特殊** 暗視、麻痺と毒への完全耐性、光に過敏**速度** 1; **消費量** 1**注記** 疑似呪文能力により **OM** + 1**ドラウの軍勢 XP400**

CE 中型規模のドラウの軍勢 (ウォリアー 3)

**hp** 3; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 3、遠隔攻撃**戦術** 奇計機略、偽装敗走、狙撃兵の助け、術者殺し**特殊** 暗視、光に過敏、毒、呪文抵抗**速度** 2; **消費量** 1**注記** 疑似呪文能力により **OM** + 2**精鋭特殊部隊 XP800**

N 中型規模の人間の軍勢 (ファイター 4)

**hp** 16; **ACR** 3**DV** 13; **OM** + 3、遠隔攻撃**戦術** 包囲戦の達人、攻城兵狙い**輜重品** ヒーリング・ポーション、高品質の鎧、高品質の武器、遠隔武器**特殊** 鎧修練、武勇 + 1、武器開眼**速度** 2; **消費量** 1 (徴兵のコスト 20BP)**精鋭騎士団 XP600**

N 中型規模の人間の軍勢 (ファイター 3)

**hp** 11; **ACR** 2**DV** 15; **OM** + 5**輜重品** 高品質の鎧、高品質の武器、乗騎**速度** 1; **消費量** 4 (徴兵のコスト 9BP)**エルフの偵察隊 XP400**

N 中型規模のエルフの軍勢 (レンジャー 2)

**hp** 5; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 1**戦術** 狙撃兵の助け**特殊** 戦闘スタイル、得意な敵 (オーク)、追跡**速度** 1; **消費量** 1**ゲールの軍勢 XP400**

CE 中型規模のゲールの軍勢

**hp** 4; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 1**特殊** 肉食、暗視、病気、麻痺、アンデッド**速度** 2; **消費量** 1**ノールの軍勢 XP400**

CE 中型規模のノールの軍勢

**hp** 4; **ACR** 1**DV** 11; **OM** + 1

**特殊** 暗視  
**速度** 2；消費量 1

## ノームの追跡隊 XP400

N 中型規模のノームの軍勢（ファイター 2）  
**hp** 5；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 2  
**戦術** taunt  
**特殊** 武勇 + 1  
**速度** 1；消費量 1  
**注記** 疑似呪文能力により **OM** + 1

## ゴブリンの軍勢 XP200

CE 中型規模のゴブリンの軍勢（ウォリアー 2）  
**hp** 2；**ACR** 1/2  
**DV** 10；**OM** + 0、遠隔攻撃  
**特殊** 暗視  
**速度** 1；消費量 1

## ゴブリンの群れ XP800

CE 超大型規模のゴブリンの軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 16；**ACR** 3  
**DV** 13；**OM** + 3、遠隔攻撃  
**特殊** 暗視  
**速度** 1；消費量 1

## ハーフオークの狂戦士団 XP400

CN 中型規模のハーフオークの軍勢（バーバリアン 2）  
**hp** 6；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 1  
**戦術** 容赦なき攻撃性  
**特殊** 激怒  
**速度** 2；消費量 1

## ハーフリングのスカウト XP400

LN 中型規模のハーフリングの軍勢（ローグ 2）  
**hp** 4；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 1  
**戦術** 撤退  
**特殊** 身かわし、ローグの技（出血）、急所攻撃  
**速度** 1；消費量 1

## ホブゴブリンの軍勢 XP400

LE 中型規模のホブゴブリンの軍勢（ファイター 2）  
**hp** 5；**ACR** 1  
**DV** 12；**OM** + 2、遠隔攻撃  
**戦術** 攻城兵狙い  
**輜重品** 高品質の鎧、高品質の武器、遠隔武器  
**特殊** 鎧修練、武勇 + 1、暗視  
**速度** 2；消費量 2（徴兵のコスト 8BP）

## コボルドの軍勢 XP600

LE 超大型規模のコボルドの軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 11；**ACR** 2  
**DV** 12；**OM** + 2  
**戦術** 奇計機略

**特殊** 暗視、光に過敏  
**速度** 2；消費量 1

## リザードフォークの軍勢 XP400

N 中型規模のリザードフォークの軍勢  
**hp** 4；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 1、遠隔攻撃  
**特殊** 水陸両生、水棲、肉食  
**速度** 2；消費量 1

## 民兵団（超巨大）XP3,200

N 超巨大規模の人間の軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 38；**ACR** 7  
**DV** 17；**OM** + 7  
**速度** 2；消費量 3

## 民兵団（巨大）XP1,600

N 巨大規模の人間の軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 27；**ACR** 5  
**DV** 15；**OM** + 5  
**速度** 2；消費量 2

## 民兵団（超大型）XP800

N 超大型規模の人間の軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 16；**ACR** 3  
**DV** 13；**OM** + 3  
**速度** 2；消費量 1

## 民兵団（大型）XP400

N 大型規模の人間の軍勢（ウォリアー 1）  
**hp** 5；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 1  
**速度** 2；消費量 1

## オークの軍勢 XP600

CE 中型規模のオークの軍勢（ファイター 3）  
**hp** 11；**ACR** 2  
**DV** 13；**OM** + 2、遠隔攻撃  
**輜重品** 高品質の鎧  
**特殊** 鎧修練、武勇 + 1、肉食、凶暴性、光に過敏  
**速度** 2；消費量 2（徴兵のコスト 3BP）

## オークの群れ XP400

CE 中型規模のオークの軍勢（ウォリアー 3）  
**hp** 5；**ACR** 1  
**DV** 11；**OM** + 1、遠隔攻撃  
**特殊** 肉食、凶暴性、光に過敏  
**速度** 2；消費量 1

## スケルトンの群れ（超巨大）XP3,200

NE 超巨大規模の人間のスケルトンの軍勢  
**hp** 31；**ACR** 7  
**DV** 19；**OM** + 7  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 2；消費量 3

## スケルトンの群れ (巨大) XP1,600

NE 巨大規模の人間のスケルトンの軍勢  
**hp** 22 ; **ACR** 5  
**DV** 17 ; **OM** + 5  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 2 ; **消費量** 2

## スケルトンの群れ (超大型) XP800

NE 超大型規模の人間のスケルトンの軍勢  
**hp** 13 ; **ACR** 3  
**DV** 15 ; **OM** + 3  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 2 ; **消費量** 1

## スケルトンの群れ (大型) XP400

NE 大型規模の人間のスケルトンの軍勢  
**hp** 4 ; **ACR** 1  
**DV** 13 ; **OM** + 1  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 2 ; **消費量** 1

## スケルトンの群れ (中型) XP135

NE 中型規模の人間のスケルトンの軍勢  
**hp** 1 ; **ACR** 1/3  
**DV** 12 ; **OM** + 0  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 2 ; **消費量** 1

## スヴァーフネブリンの軍勢 XP400

N 中型規模のスヴァーフネブリンの軍勢 (レンジャー 1)  
**hp** 5 ; **ACR** 1  
**DV** 13 ; **OM** + 2、遠隔攻撃  
**特殊** 暗視、得意な敵 (ドワーフ)、夜目、呪文発動、呪文抵抗、追跡  
**速度** 1 ; **消費量** 1

## タラスク XP102,400

N タラスク 1 体の極小規模の軍勢  
**hp** 93 ; **ACR** 17  
**DV** 27 ; **OM** + 21、遠隔攻撃  
**戦術** 守りの壁、容赦なき攻撃性、攻城兵狙い、術者殺し、撤退  
**特殊** 肉食；恐怖；つかみ；能力値ダメージ・出血・病気・生命力吸収・恐怖・麻痺・石化・[毒] への完全耐性；夜目；再生 40；鋭敏嗅覚；大いなる護り；呪文抵抗  
**速度** 2 ; **消費量** 8  
**注記** 特技やモンスターの**特殊能力**により **OM** + 4

## テングの軍勢 XP600

N 中型規模のテングの軍勢 (ローグ 3)  
**hp** 9 ; **ACR** 2  
**DV** 12 ; **OM** + 2、遠隔攻撃  
**戦術** 包囲戦の達人  
**特殊** 身かわし、夜目、ローグの技 (出血)、急所攻撃  
**速度** 2 ; **消費量** 1

## トログロダイトの軍勢 XP400

CE 中型規模のトログロダイトの軍勢  
**hp** 4 ; **ACR** 1  
**DV** 11 ; **OM** + 1、遠隔攻撃  
**特殊** 暗視、麻痺  
**速度** 2 ; **消費量** 1

## ウォーグの軍勢 XP600

NE 中型規模のウォーグの軍勢  
**hp** 11 ; **ACR** 2  
**DV** 12 ; **OM** + 2  
**特殊** 暗視、夜目、鋭敏嗅覚、足払い  
**速度** 3 ; **消費量** 1

## イエティの群れ XP1,200

N 中型規模のイエティの軍勢  
**hp** 22 ; **ACR** 4  
**DV** 14 ; **OM** + 4  
**特殊** burn、登攀、暗視、恐怖、鋭敏嗅覚  
**速度** 2 ; **消費量** 2

## ゾンビの群れ (超巨大) XP4,800

NE 超巨大規模の人間のゾンビの軍勢  
**hp** 36 ; **ACR** 8  
**DV** 20 ; **OM** + 8  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 1 ; **消費量** 4

## ゾンビの群れ (巨大) XP2,400

NE 巨大規模の人間のゾンビの軍勢  
**hp** 27 ; **ACR** 6  
**DV** 18 ; **OM** + 6  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 1 ; **消費量** 3

## ゾンビの群れ (超大型) XP1,200

NE 超大型規模の人間のゾンビの軍勢  
**hp** 18 ; **ACR** 4  
**DV** 16 ; **OM** + 4  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 1 ; **消費量** 2

## ゾンビの群れ (大型) XP600

NE 大型規模の人間のゾンビの軍勢  
**hp** 9 ; **ACR** 2  
**DV** 14 ; **OM** + 2  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 1 ; **消費量** 1

## ゾンビの群れ (中型) XP200

NE 中型規模の人間のゾンビの軍勢  
**hp** 2 ; **ACR** 1/2  
**DV** 12 ; **OM** + 0  
**特殊** 暗視、精神を持たない、アンデッド  
**速度** 1 ; **消費量** 1

## 大規模戦闘クイックリファレンス Mass Combat Quick Reference

大規模戦闘ルールは、軍勢を1体のクリーチャーのように扱う。エルフとオークの軍勢の叩きあう時、両者が100回ずつ攻撃ロールを行うのではなく、エルフの軍勢とオークの軍勢をそれぞれ1つのユニットとして、1回ずつのダイス・ロールを行う。軍勢の戦闘は互いをターン制で攻撃し合うのではなく、攻撃ロールを同時に行う。小さな軍勢はよりクリーチャー（ユニット）数が少なく、大きい軍勢はユニット数が多い。そして、ユニット数はその軍勢の危険さに直結している。

各軍勢は軍勢に命令を下す指揮官——通常は歴戦のヴェテランである——を有している。君は直接軍勢を指揮することもできる。君の国家での役職に応じ、各種ボーナスが与えられる場合もある。

軍勢は予備兵力として弓兵を使う、防護壁を作り上げる、きたない手を使うなどといった戦略を学ぶことができる。また、攻撃をどう猛かつ激しいものにする（クリーチャーが《強打》を使ったときのように）ため、あるいは注意深く防衛的に戦う（《攻防一体》を使ったかのように）ために、戦術を使うこともできる。軍勢の指揮官は戦闘中使用する戦術と戦略を決定する。

戦場の状況は戦闘のプロセスや結果に影響を与える。例えば、泥まみれの戦場では軍勢の歩行速度が低下するが、飛行している軍勢には影響を与えない。また、夜の闇は人間の眼から軍勢を隠すが、オークの軍隊の眼をごまかすことはできない。

戦闘は大きく分けて、戦略の決定、遠隔戦闘（可能なら）、近接戦闘の3フェイズからなる。どちらか一方が敗走するか全滅するまで近接戦闘を継続する。

以下は大規模戦闘における重要なロールをまとめている。

**攻勢判定**：d20 + 攻撃修正値（OM）

**ダメージ**：攻勢判定の結果 - 防御側の軍勢の防御値（DV）

**士気判定**：d20 + 指揮官の修正 + 軍勢の士気値

## 王国を越えて Beyond the Kingdom

大規模戦闘ルールは忠誠度判定 Loyalty checks や王国のコントロール DC など、王国の構築ルールと関連することがある。コントロール DC の代わりに、パーティの APL（Bestiary291 ページ：Monster Statistics By CR 参照）を使用する。例えば、パーティの APL が 12 であれば、意志セーブの DC は 21 となる。王国のターンやフェイズを使用していないのなら、代わりに1ヶ月とする。また、BP を使用していないのなら、1BP のコストを 500gp とみなす。

## 大規模戦闘の運用 Running Mass Combats

軍勢の強さは ACR で表現される。GM は戦闘のバランスを考えると、CR と同様のガイドラインを使用してよい。例えば、ACR9 の軍勢同士は対等に戦えるほか、ACR6 の軍勢 3 つともほぼ同等に戦える。ただしこれは典型的な人型生物の話であり、強力な能力を持ったモンスターには当てはまらないこともある。

## 軍勢の徴用 Recruiting Armies

もし君が王国の統率者なら、君は君の国から兵士を徴用することができる。君が統率者でなかったとしても、GM は君がゲーム内で軍勢を集められるくらいの尊敬を集めていると判断するなら同様に徴兵することができるだろう。

モンスターの軍勢を編成するためには、通常特別なクエストや冒険を達成する必要がある。君は単にゴブリンの軍勢を集めることはできず、それには君がゴブリンの部族を見つけるか、君の王国のどこかに住んでいることを知る必要があるのだ。

# PATHFINDER<sup>®</sup>

## ROLEPLAYING GAME™

## REFERENCE DOCUMENT

# ULTIMATE CAMPAIGN

### Open Game License

**Product Identity:** The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artworks, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.)

**Open Content:** Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

### OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc (“Wizards”). All Rights Reserved.

1. **Definitions:** (a) “Contributors” means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) “Derivative Material” means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) “Distribute” means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) “Open Game Content” means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) “Product Identity” means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) “Trademark” means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) “Use”, “Used” or “Using” means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) “You” or “Your” means the licensee in terms of this agreement.

2. **The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. **Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. **Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license

with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. **Representation of Authority to Contribute:** If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. **Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. **Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. **Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. **Updating the License:** Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. **Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. **Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. **Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. **Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. **Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

### 15. COPYRIGHT NOTICE

**Open Game License v 1.0a** © 2000, Wizards of the Coast, Inc.

**System Reference Document** © 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

**Pathfinder Roleplaying Game Core Rulebook** © 2009, Paizo Publishing, LLC; Author: Jason Bulmahn, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, and Skip Williams.

**Pathfinder Roleplaying Game Ultimate Campaign.** © 2013, Paizo Publishing, LLC; Authors: Jesse Benner, Benjamin Bruck, Jason Bulmahn, Ryan Costello, Adam Daigle, Matt Goetz, Tim Hitchcock, James Jacobs, Ryan Macklin, Colin McComb, Jason Nelson, Richard Pett, Stephen Radney-MacFarland, Patrick Renie, Sean K Reynolds, F. Wesley Schneider, James L. Sutter, Russ Taylor, and Stephen Townshend.