

王国ルール改訂版

王国の Stat

- Economy, Loyalty, Stability: 各種判定のための修正値
- Unrest : 判定へのペナルティ
- Control DC: 王国サイズ +20
- Consumption: 人口 /500-1/farmland+ 法律による修正
- 人口 : サイズ × 250+ 各街の人口 . 各街の人口は , その街の 3Stat の修正値の合計 × 25
-

領地開発 /Hex Improvements

- 各マスに建てられる効果 . 道以外は , 一マスに一つ .
- 領地開発は地形毎に費用が異なる。
- % で資源があるタイルについては、適切な Skill を持つ人材を派遣するか自分たちで出向いて調査する必要がある。

名前	平地	丘陵	森	沼	山	効果	前提条件	その他
農地 /Farmland	2	4	-	-	-	Consumption	が 1 減少する。	
町 /Town	2	4	6	8	12	建物を建てることで効果が出る		
道 /Road	1	1	2	4	4	Economy+1/4; Stability+1/8		橋の無い川を横切る場合、コスト二倍
採取キャンプ /Camp	8	8	8	8	-	自動収入 +1; Economy+1;	自然資源が必要。 Stability+1	
木こり村 /Logging Camp	-	-	5	-	-	自動収入 +1		
牧場 / Pasture	5	8				自動収入 +1; Stability+1		
王室禁獵地 / Royal Reserve			10			Stability+2; Consumption	が 1 減少する。	

普通の鉱山 /Mine(Base)	-	12	-	-	12	自動収入 +2; Economy+1	道か川が必要。丘陵 / 山の 15% から採掘できる	
特殊な鉱山 /Mine(Exotic)	-	-	-	-	16	自動収入 +4; Economy+1	道か川が必要。Adamantine	など貴重
貴重な鉱山 /Mine(Precious)	-	12	-	-	12	自動収入 +4; Economy+2;	丘陵 / 山の 5% から採掘できる Unrest+2	
果樹園 /Orchard	8	8	-	-	-	自動収入 +1; Loyalty+1	道か川が必要	
泥炭採取所 /Peat Cutting	-	-	-	5	-	自動収入 +1	道か川が必要。また他の泥炭採取所に隣接してはならない。沼地の 10% から採取できる。	
採石所 /Quarry	-	8	-	-	8	自動収入 +1; Stability+1	道か川が必要。丘陵の 5%、山の 50% から採石できる。	
騎士の館 /Knight's Estate	4	6	-	-	-	Stability+1		騎士は有事の際に戦力を提供する
信号塔 /Signal Tower	3	3	-	-	3	Stability+1		

砦 /Fort	12	12	12	12	12	Stability+1; Unrest-1	洞窟に建てられた場合、Cost 半額	砦は Defense 正値 +3 持つ。ここに街を建てた場合、見張り塔が自動で建つ
拠点 /Strong Hold	20	20	20	20	20	Stability+2; Unrest-1	道か川で採石所と繋がっている必要がある	拠点は Defense 正値 +6 持つ。ここに街を建てた場合、砦と防壁が自動で建つ

建設 /Town Improvements

- ・町はその人口に応じて、Base Value と最高 CL が上昇する。
- ・町の人口は、町の Economy,Loyalty,Stability の合計値 × 25 人である。
- ・パラメータは以下の通り
 - ・コスト：建物を建てるのに必要な BP
 - ・Eco/Loy/Sta：王国 Stat へのボーナス
 - ・Def：Defense、戦争ルールでこの値を防御側の DV に足す。攻城兵器で減少する。同じ建物で累積しない。
 - ・Unr：建物が建った際、この値だけ Unrest が変動する。
 - ・Lore：この町で行う情報収集の効率を示し、各種 Knowledge と Gather Information のチェックにこの値だけボーナスがつく。同じ建物で累積しない。
 - ・Dipl：この町の対外的な状態を表し、この町で行われる他の町や国相手の Diplomacy にこの値だけボーナスがつく。同じ建物で累積しない。
 - ・B.V.：Base Value、Purchase Limit へのボーナス。Base Value 以下のアイテムは、50% の確率で売っている（毎月判定可能）。また、町で買い取ってくれるアイテムの最大金額にも影響する。同じ建物で累積しない。
 - ・M.I.：この町が生み出す Magic Item のスロット。毎月このスロット分だけアイテムが生成される。作り出されたアイテムは、誰かが買い取るまで残るが、毎年 1 月と 7 月の頭に全て消える（どこかに売れる）。なお、役職に就いている人が買い取る場合、店は 2 割引で売ってくれる。
 - ・特殊効果：軍団の訓練効果以外は、重複しない。
 - ・CL：町毎に、Divine と Arcane の最高 CL が設定されている。この CL 以上の Spell Service は受けることが出来ず、また Scroll、Potion 等も売っていない。

建物名	コスト	Eco	Loy	Sta	Def	Unr	Lore	Dipl	B.V.	M.I.
-----	-----	-----	-----	-----	-----	-----	------	------	------	------

Tenement / 長屋	1					+2				
House / 家	2					-1				
Graveyard / 墓場	3			+1						
Park / 公園	3		+1							
Brothel / 売春宿	5	+1	+1			+1				
Dump / ゴミ捨て場	6		+1	+1						
Mill / 粉ひき所	6	+1	+1							
Tannery / 革なめ職人	6	+1		+1						
Shop / 一般的な店	7	+1		+1					+500	
Library / 図書館	8	+1		+1			+1			
Brewery / 蒸留所	9	+1	+2							
Inn / 宿屋	9	+1	+1	+1						
Monument / モニュメント	9		+3							
Smith / 鍛冶屋	9	+2		+1						
Stable / 厩	9	+1		+2						

Palisade Wall / 木の防壁	10				+2	-1				
Exotic Craftsman / 風変わりな店	10	+1	+1							1/0/0
Granary / 食料貯蔵庫	11			+3		-1				
Barracks / 屯所	11				+2					
Piers / 埠頭	11	+2	+1						+1000	
Tradesman / 交易所	11	+3							+1000	
Herbalist / ハーブ屋	11		+2	+1						
Tavern / 酒場	12		+3				+1		+500	
Watchtower / 見張り塔	13			+1	+2	-1				
Jail / 牢屋	16		+2	+2		-2				
Noble Villa / 貴族屋敷	16	+1	+1	+2				+2		
Mansion / 豪邸	17	+2	+2	+1				+1		
Shrine / 社	19		+1	+2		-1				1/0/0
Alchemist / 錬金術師の家	20		+2	+1						1/0/0

Luxury Store / 宝石店等	21	+2	+3	+1					+1500	
Town Hall / 市役所	22	+2	+2	+2			+1	+1		
Curtain Wall / 石の防壁	23			+1	+4	-2				
Market / 市場	23	+2	+1	+1					+1500	0/1/0
Garrison / 砦	24			+1	+4	-1				
Theater / 劇場	24	+2	+3	+2				+1	+500	
Magic Shop / 魔術道具屋	29	+3		+2					+1000	0/1/0
Temple / 寺院	29		+2	+1		-2				0/1/0
Black Market / 闇市	31	+3		+1		+2			+1000	0/0/1
Cathedral / 大聖堂	34	+3	+2	+4		-1	+1			

Academy / 34 カデミ		+3	+3	+3			+2			
Caster's Tower / 術師の塔	35	+1	+2				+1			0/0/1
Arena / アリーナ	39	+2	+4	+2						
Guildhall / 38 ギルドホール			+2	+4						
Castle / 城	42	+2	+2	+2	+4	-1		+2		
Waterfront / 4 船着き場		+4	+2	+2					+1500	

■ 人口による町の規模

Size	Population	Base Value	Limit	Base CL
集落 /Thorp	20	50	500	0
小村 /Hamlet	60	200	1000	1
村 /Village	200	500	2500	3
町 /Small Town	2000	1000	5000	5
街 /Large Town	5000	2000	10000	7
小都市 /Small City	10000	4000	25000	9
大都市 /Large City	25000	8000	50000	11
巨大都市 /Metropolis	100000	16000	100000	13

国の運営

国の運営は一ヶ月単位で行う。この単位を 1 ラウンドとする。

役職に就いている人は、一ヶ月のうち半分（14 日）は役職にあった仕事しなくてはならない。

1. 維持フェイズ

■ 1.Stability 判定

Command DC を目標に Stability 判定を行う。成功したら、Unrest を 1 減少させる。もし Unrest が 0 の時に成功したら、1BP を得る。判定に 5 以上失敗したときには、Unrest が 2 上昇する。

■ 2.Consumption を支払う

Treasury BP から Consumption を引く。Consumption を払いきれないときは、BP はマイナスになり、Unrest が 2 上昇する。

■ 3.Unrest

国の Unrest が 11 以上なら、支配しているヘックスを一つ失う。農地や道などの施設はすべてなくなる。

■ 4. 役職による影響

空白の役職があったり、Royal Assassin がいるなどの理由で Unrest が変化する場合、この時点で変化させる。

2. 進歩フェイズ

このフェイズで行える進歩は国のサイズによって下表のように制限を受ける。

国のサイズ	入植	道	町	建設	領地開発
1-10	1	1	1	1	2
11-25	2	2	1	2	4
26-50	3	3	1	3	6
51-100	4	4	1	5	8
101-200	6	6	2	10	12
201+	10	10	4	No limit	20

■ 1. リーダーを決める

Leadership Roles を決定する。リーダーになれるのは PC か、仲間のみ。リーダーを変更しても、ペナルティは無い。ただし、Ruler は例外で、変更した場合には Unrest が 1 上昇する。

リーダーの一覧は以下の通り。

役職	能力値	効果	説明
Ruler	Cha	国のサイズに応じて、任意の Stat にボーナス。	配偶者も Ruler となれる。
Councilor	Wis/Cha	Loyalty	Councilor（評議員）は国民の代表者であり、彼らの声が国に届くようにする。
General	Int/Str	Stability	General（将軍）は国の軍を統括し、民衆の英雄である。

Treasurer	Int	Economy	Treasurer（財務大臣）は税の徴収を指揮し、国庫を管理する。
Marshal	Str/Con	Stability	Marshal（執行官）は警察組織の代表であり、街の中では法を執行する。
Warden	Dex/Wis	Economy	Warden（辺境の守護者）は町の外を偵察する Ranger 達を組織し、城壁を持たない者達を守る。
Grand Diplomat	Int/Cha	Loyalty	Grand Diplomat（外交大臣）は使者や相手の住民などを冷酷に抹殺し、周辺の国々を威圧する。
High Justicar	Int/Wis	Stability	High Justicar（裁判官）は国内で起こる住民同士のもめ事に王に代わって裁きを下す。
High Priest	Wis	Loyalty	High Priest(大神官)は国の信仰面をサポートする。
Magister	Int/Cha	Economy	Magister（宮廷魔術師）は国の教育と魔法を監督する。
Spymaster	Dex/Int	任意の一つの Stat にボーナス	Spymaster（諜報長官）は国の地下 / 犯罪組織を監視し、他の国をスパイする。
Royal Assassin	Str/Dex	Loyalty に、「能力修正値 -5」の修正。維持フェイズの最後に Unrest が 1 減少する。	Royal Assassin（お抱え暗殺者）は死刑執行人あるいは暗殺者として任務を遂行する。
Verderer	Con/Wis	能力修正値の値だけ Consumption が減少する	Verderer(農業大臣)は国の食料生産を監督する。
Master Builder	Con/Int	能力修正値の半分だけ毎月建てられる建物が増加する	Master Builder（建築大臣）は町の建設計画を立てる。

Pathfinder	Str/Wis	能力修正値の半分だけ 毎月開発できる領地が 増加する	Pathfinder（開拓大臣） は未開の地に人々を定 住させるための計画を 立てる。
------------	---------	----------------------------------	--

■ 2. 入植

領土を獲得するには、そのヘックスを完全に探検し、モンスターなどの脅威を取り除いてからでなければならない。ヘックスは既存の領土に接していなければならない。この条件を満たせば、1BPを支払うことでそのヘックスを獲得できる。特殊効果のあるヘックスや、領地開発が行われているヘックスも存在する。

タイプ	効果
橋	橋のあるヘックスは、川を越えて道を作る時にもコストが二倍にならない。
建物	建物がある場所に新しく街を建てた場合、その建物をただで街に加えることが出来る。
洞窟	Stability+1
ランドマーク	Loyalty+1
道（建設した道も含む）	連続している道 4 ヘックスごとに Economy+1。 また、連続する道 8 ヘックス毎に Stability+1。
廃墟	廃墟がある土地に街を造った場合、廃墟を利用して建物を建てる事が出来る。この場合、建物のコストは半分になる。
街	街を含むヘックスを獲得する場合、Stability 判定を行う（DC=Control DC）。失敗した場合、その街の住民達が持った悪感情により Unrest が 2 d4 上昇する。
資源	Economy+1

同時に、領土のヘックスを放棄することも出来る。この場合、1 ヘックスにつき Unrest が 1(街を含んでいる場合には 4) 上昇する。

■ 3. 発展

国の発展のために、以下を好きな順番で、BP と回数制限の範囲内で行う。

- 道を敷く
- 町を作る
- 建物を建てる

- ・長屋判定：特定の都市に家以外の建物を建てる場合、d20 を振る。出目が、「まちの建物の面積合計 ÷ 3 - (家の数 + 長屋の数)」を下回る場合、代わりに長屋が建ってしまう。即座に Unrest が上昇する。一つの町で長屋チェックは 1 回しか発生しない。

- 領土を開発する

■ 4. 法制定

王国の法律を設定する。

Martial Law を宣言することも可能。

この場合、毎月 1-4 で Unrest が 1 減少するが、Loyalty が -4 され、厳戒令が終わった後も続いたのと同じ期間 -4 される。

Alignment Law: You can change your kingdom's alignment. If you change your kingdom's alignment by one step and no more than once per year, increase Unrest by 1. If you change your kingdom's alignment by more than one step increase Unrest by 1d6. If you change your kingdom's alignment more than once per year, increase Unrest by an additional 1d6 each time alignment is changed (after the first).

Capital Law: You can change your kingdom's capital. If changed to any larger town, Unrest will increase by 1. If you change your kingdom's capital to an equal size or smaller town, increase Unrest by 1d4.

Promotion タイプ	Stability ボーナス	Consumption 上昇
None	-1	-
Token	+1	1BP
Standard	+2	2BP
Aggressive	+3	4BP
Expansionist	+4	8BP
Taxation レベル	Economy ボーナス	Loyalty ペナルティ
De minimis	+0	+1
Light	+1	-1
Normal	+2	-2
Heavy	+3	-4
Very Heavy	+6	-8
Overwhelming	+8	-16
Festivals per Year	Loyalty ボーナス	Consumption 上昇
None	-1	-
1	+1	1BP
6	+2	2BP
12	+3	4BP
24	+4	8BP
Continuous	+6	16BP

3. 収入フェイズ

■ 1. 預金

価値ある品を国庫に入れることができる。価格 4000gp につき、BP を 1 上昇させる。

■ 2. 引き出し

BP を引き出すことが出来る。引き出しを行った場合、Unrest が 1d4 上昇する。

さらに、引き出した BP 分のペナルティをつけて Loyalty 判定を行い、失敗した場合には引き出した BP 分だけ Unrest が上昇する。

1BP は 2000gp の現金になる。

■ 3. 自動収入

自動で入る収入を国庫に計上する。

■ 4. 追加収入

Economy 判定を行う。判定に成功した場合、結果を 4 で割り（端数切り捨て）BP として国庫に計上する。

4. イベントフェイズ

25% の確立でランダムなイベントが発生する。

もし発生しなかった場合、次ラウンドのイベント発生確率は 75% になる。