

権力者間の意見の食い違いを解決するルール

このルールは、PC 間での意見の食い違いが収まらないときに、PC の誰か、あるいは DM が発動させる。発動した場合、以下の手順でその回のアクティブリーダーを決め、そのリーダーが決断を下す。

■ 1. リーダー候補選定

アクティブリーダーになれるのは、PC と、役職に就いている仲間である。ただし、リーダー候補を辞退することもできる。仲間が辞退するかどうかは、DM が決める。

■ 2. 人間関係投票（オプション）

各 PC は、自分以外のリーダー候補で、「この人ならリーダーにしてもいいかも...！」という人を一人クローズドで選ぶ。ただし、投票しなくてもよい。仲間 NPC には投票権は無い。投票された人は、リーダーシップロールに一票につき +2 の修正を得る。

■ 3. 国内人気修正

国内での人気が高い PC/NPC には、その人気の度合いによってリーダーシップロールに +1 ~ +3 の修正がつく。逆に、特に人気がない PC/NPC には、ペナルティがつくこともある。

■ 4. リーダーシップロール

自分がついている役職で使うアビリティでの、アビリティチェックを行う。たとえば、国王なら Cha チェックになる。

国王は、チェックに +4 の修正がつく。

何の役割にもついていない場合、能力値修正を加えることは出来ない。

また、話の要件に関係する役職に就いている場合、+2 の修正がつく（戦争に関する意志決定での、将軍など）。

ロールの結果が最高値だった人物（PC/NPC）が、アクティブリーダーになり、GM が争いが解決したと判断するまで意志決定を行う。アクティブリーダーは、最長でも 1ヶ月（王国運営フェイズの間）しか続かない。

宮廷内陰謀

リーダーシップロールに、以下の手段でボーナスを得ることができる。

■ 1. 金

自分の Lv × 200gp の賄賂を利用する毎に、チェックに +1 のボーナスを得る。賄賂は最大で +4 のボーナスを得ることができる。

■ 2. 技能

DC20+ 自分の Lv の Diplomacy/Bluff/Intimidate に成功することで、チェックに +2 のボーナスを得る。失敗すると、チェックに -2 のペナルティがつく。リーダーシップロールの前に、1 回だけ試みることができる。

■ 3. 呪文

Charm Person, Enthrall, Suggestion などの呪文により、ボーナスを得る。Lv3 までの呪文であれば +2、Lv4 ~ Lv6 だったら +4、Lv7 以上なら +6。ただし、対抗相手に Spellcaster がいれば、対抗 Spellcraft を行い、呪文を使ったことが発覚すると、チェックに -2 のペナルティがつく。リーダーシップロールの前に、1 回だけ試みることができる。その他、類似の超常能力なども、Lv1 呪文が、

相当呪文として同じように使う。