

仲間ルール

国を運営するにはたくさんの人材が必要です。しかし、人材ごとに Stat を用意するのは面倒くさい。そこで、仲間を運用する簡易ルールを設けます。

■ 1. 仲間をゲットする

仲間はシナリオの進行で仲間になったり、人材を発掘することで仲間になったりします。

■ 2. 仲間を連れ回す

仲間は連れ回すことができます。もちろん、場合によってはついて行きたがらない場合もあります。

連れ回している仲間は、戦闘に参加することはありませんし、逆に戦闘で死ぬこともありません。仲間が PC クラスを持つ場合でも、そのリソースを使うことはできません。戦闘中は仲間は逃げ回っているか、PC 達が戦っていない敵と戦っているものと解釈してください。

ただし、特殊な状況などによっては戦闘に DM 操作キャラとして参加させられ、人質に取られたりすることはあります。

PC 一人につき、一人の仲間を連れて行くことができます。国が大きくなると、連れて行ける仲間の数が増えます。仲間の給料は国庫から支払われていますので、宝物などを分配する必要はありません。

■ 3. 特殊能力

仲間はそれぞれ特殊能力を持っています。特殊能力には常時効果を発揮するものや、使用回数制限があるものもあります。その仲間を連れ回している PC だけが、その特殊能力を利用できます。

「仲間」という形式を持った Feat だと考えれば簡単です。

■ 4. 特殊効果

仲間によっては、その人を仲間にするだけで、連れ回さなくても効果を発揮する能力があります。多くは国の運営に関わるボーナスです。

■ 5. 役職に就ける

連れ回していない仲間は、国を運営する際の役職につけることもできます。詳しくは国の運営ルールを出してから。

詳細なルール

■ 仲間のレベルアップ

連れ回しているときに PC のレベルが上がると、連れ回している仲間のレベルが1上がります。ただし、PC よりレベルが高い仲間のレベルは上がりません。

仲間は勝手に経験を積んで、1 年に 1 回、年をとると同時にレベルが上がります（上がらない場合もある）。

■ 仲間リスト

仲間の管理を担当する人は、仲間になった人や、仲間になりそうな NPC の情報をリストに書いていきます。