

紹介自治組合の概要

ピール評議会の傘下団体。ピール内でのトラブルへの対処、ピール内外の交易の斡旋などを行っている。

明文化されてはいないものの、組合員は都市内での警備保安に関する権限を市民に認められている。

なお、組合員は評議会から最低限の生活保証と、仕事に応じた賞与が支払われることになっている。

自治組合への依頼料は、それなりのものになっているらしいが、組合員への賞与がこれに比例しているかは、全くもって謎である。

ゲームルール上のデータ (最終更新：2009/04/14)

- ・ピールセッションに参加するPCは、原則として組合員のみ。
- ・ピールでの地位レベルの目安は以下のようになります。特に許されない限り、PCの地位レベルは1以下とします。
 - ・地位レベル1：名士、名の知れた商人、下位の評議員、ダンバー
 - ・地位レベル2：大商人、中位の評議員、ティルト
 - ・地位レベル3：評議長、ツァン
- ・地位レベルの関係上、PCは財産にCPを使うことで「大富豪」以上には出来ません。
- ・PCは、「仕事 or 顧客に対する義務感 (-5cp)」と、「ピール市民からの信頼 (名声 +1)(5cp)」を必ず持っています。
 - ・義務感の内容は、どうも人によって伝えている内容にゆれが生じてしまっていたので、両方可としておきます。どちらかをチョイスしてください。
- ・仕事の報酬として支払われる賞与は、50～ムーナくらいで、セッションを行ったGMの主観による仕事の難易度で決定してください。
 - ・
 - ・200ムーナ弱の現金
 - ・250ムーナの現金
 - ・100ムーナ弱の現金
 - ・0ムーナ
 - ・
 - ・アイテムの現物支給
 - ・CP的価値
- ・セッション終了時の報酬CPは、2～6点くらいをめどにしています。突発セッションの時には、これの半分くらい。
- ・PCは、特別な場合を除いて衣食住にかかる費用を気にすることはありません。
 - ・特別な場合、とは、不利な特徴などでより多くの費用がかかっている場合をさします。その場合、1日当たり5ムーナが基本給であるものとして、不足分をキャラクターの所持金から減らすようにしてください。

- ・基本的に必要経費は出ません。
 - ・交渉次第で必要経費を請求できるようになりました。商人技能とか外交技能とか会計技能とかで判定をさせてください。目安としては、を支給してあげてください。GMの裁量で技能判定にボーナスやペナルティをかけて補助額をコントロールしてください。
 - ・……もちろん、上限は100%ですが、超過請求をしてきたキャラに対しては、GMの裁量で相応の判定をさせて相応の処理をしてあげてください。まあ、ダンバーさんの目を欺くことは難しいですよ、と言っておきます。
- ・どうしても必要経費が高くなる場合は、交渉によって引き出すことも可能です。そのときのセッションのGMが適宜判断してください。合言葉は「自治組合は、いつも赤字危機」
 - ・赤字危機はとりあえず脱しました。でも、基本給の上昇に回したので、必要経費に関しては相変わらず渋めでよろしくです。
- ・なお、周辺の遺跡などで拾ったものは、基本的に拾ったパーティーに所有権があります。換金するなり、自分たちで使うなり、ご随意にどうぞ。
 - ・もしも、とんでもない価値のあるものが発見された場合は、評議会が預かることになります。そのときは、賞与にちょっと上乘せされるくらいです、ごめんなさい。
- ・自治組合は大変仕事の多い職場ですが、全く自分の時間が持てないわけではありません。
- ・セッションの開始時に、プレイヤー、及びGMは1D6を振ります
- ・このときに出た数値が「余暇の日数」としてキャラクターに記録されます。
 - ・プレイヤーはそのセッションに参加するキャラクター、GMは所持している全てのキャラクターのシートに分かりやすく記録しておくこと。
- ・セッション開始前、またはセッション終了後にこの「余暇」を消費して以下の事を行えます。
 - ・余暇を消費して負の値にすることは出来ません
- ・余暇の時に行う判定で「幸運」の特徴を使うことは出来ない、とします（いろいろ面倒そうなので）
 - ・
 - ・余暇一日あたり一回、お金を稼げそうな技能を判定して、(判定の成功度 + 1) ムーナが副収入として得られます。
 - ・「お金の稼げそうな技能」は、芸術系、専門系などを統括者は想定しています。少なくとも、戦闘系技能でアルバイトはやめて下さいね。「これはアリ？」とかは統括者に直接聞いてくださいな。
 - ・この判定で失敗しても、余暇を一日無駄にするだけで特にペナルティはありません。
 - ・この判定でクリティカル成功したら、余暇を消費せずに(成功度 + 1) ムーナの稼ぎを得られた、ということにします。使わなかった余暇はまた御自由にお使いください。
 - ・この判定でファンブルしたら、その日を含めて7日間(一巡り)の間、後始末に追われることになります。これから参加するセッションには影響ありませんが、余暇の数をその日を含めて「7」減らしてください。この数値は負の数も取り得ます。
 - ・
 - ・魔化品、エリクサ、巻物、パワーストーン等、魔法の品物を作る事ができる方は、余暇の時間をつぎ込んでこれらを作る事ができます。
 - ・作った品物は自分で使うのも、売却するのも自由です。
 - ・NPCに売却する場合、売値はルールブックの10%引き(端数切捨て)になります。
 - ・PCに売却することも可能にします。このときは、セッション中はGMの、プレイやアフタープレイ時は統括者の許可を得てください。まあ、相当無茶なことをしなければ可、とします。(基本は、「作成費用 + ささやかなα」くらいが相場じゃないかなあ。)

- ・作成費用、基本の売却額、作成に必要な日数などはルールブックに準拠します。巻物については、作成費用として紙代の10ムーナを作成する巻物一枚ごとに払ってください。
- ・魔法の品物の作成に費やした余暇の時間は、他に何もする余裕がありません。作成に必要な技能判定を行ったところで、余暇の日数を減らしてください。他の判定を行うことは出来ません。
- ・これらの判定で、クリティカルは基本的に考慮しません。作成時にクリティカル効果が現れるものは、そのルールに準拠しますが、売値には影響がないものとして扱います。
- ・作成の判定に失敗した場合は、作成に必要な日数分の余暇と材料費がすべて無駄になります。
- ・作成の判定にファンブルした場合、ファンブル表を振る必要はありません。(悪魔が出たり、6Dダメージだったり、洒落にならなさ過ぎるw)ただし、ファンブルの後始末は一般的な技能に比べてかなり大変です。作成に必要な日数+14日間(2巡り)の余暇が消えてなくなります。もちろん、この値は負の値を取り得ます。がんばって片付けてください。
- ・念のために書いておきますが、魔化呪文は全て、出目16以上は絶対失敗になり、有利な特徴「幸運」の効果を使えません。「巻物」は魔化呪文です。
- ・ピール自治組合の建物には、技能判定に-1のペナルティが来る程度の錬金術の設備がそろっています。自前でもっと良いのが欲しいなら、まあ、どうぞご自由に購入してください。
- ・魔化をするときには、適当な塔を使わせてもらえます。(ファンブルは出目18でしか起こりません)

- ・余暇を利用して自らのスキルアップに励むことも可能です。
- ・5日分の余暇を消費することで0.5CPを得る事ができます。
- ・できれば、既存の技能、能力を伸ばすために使ってください。
- ・どうしても新しい技能を覚えたくて、「こんな技能ピールで覚えられるのか？」と疑問に思ったら統括者にご相談ください。まあ、明らかに大丈夫なの(「神秘学」とか)はともかく、「生存/砂漠」とか微妙なものは、そのときの雰囲気次第で判断します。
- ・なお、「怠惰」の特徴を持っているキャラは、この行動を取るために意思判定が必要です。……と言うか、鍛錬なんか、するの？w

- ・余暇を1日消費して「商人」技能を判定すると、有利な取引を行う事ができるようになります。
- ・(商人技能判定の成功率×5%)(最大50%)だけ、取引金額を自分に有利に動かす事ができるようになります。
- ・*例えば、成功率が2だったら、定価\$100の物が\$90で買え、\$55で売れるようになります。(売値は基本、定価の半額です)
- ・この判定の目標値は最大でも「14」とします。また、「祝福」の効果は使えません。
- ・1回の判定で1回の取引に対して有効です。余暇1日では、売りか買いのどちらか一方しかできません。
- ・余暇が消費できるのなら、何回もこの判定を行って「粘って」も結構です。ただし、一度振りなおしたら前の結果をさかのぼって適用することは出来ません。必ず最近の結果を使って取引してください。
- ・ところで、このルールを使って利ザヤを稼ぐためには……元手と、運が必要です。