

ユニカルポップ  ダンジョンシアター

# 迷宮キングダム

! MAKE YOU KINGDOM!!

新・迷宮ブック

河嶋陶一郎・冒険企画局



冒険企画局



ユニカルポップ



ダンジョンシアター

# 迷宮キングダム

MAKE YOU KINGDOM!!

新・迷宮ブック

河嶋陶一郎・冒険企画局



冒険企画局



ユニカルポップ ダンジョニアター

# 迷宮キングダム

↓MAKE YOU KINGDOM!!↓

河嶋陶一郎／冒険企画局

## 迷宮キングダムをはじめよう

『迷宮キングダム 新・王国ブック』は読んでもらえただろうか？ この『新・迷宮ブック』では、君たちが冒険する迷宮を作るルールや、迷宮で待ち受ける怪物、罠などのデータを紹介している。まだあまり『迷宮キングダム』のことが判らない人は、これから始まる数ページを読んでみよう。

この本では、冒険の舞台である、

### 百万迷宮

のことなどを簡単に説明している。すでに知っている人もおさらい気分で読んで貰えると嬉しい。それが終われば、準備は万全だ。無限に続く迷宮と、小さな王国が、君の訪れを待っている！







『迷宮キングダム』の舞台ってどんなところなんですか？



# 舞台は百万迷宮だ！

『迷宮キングダム』の冒険の舞台となるのは、「迷宮災厄」と呼ばれる大災害によって、すべてが迷宮に変わってしまったという「百万迷宮」だ！

## 無限の迷宮世界

『迷宮キングダム』の舞台は、すべてが迷宮に変わってしまった、百万迷宮という名の世界だ。この世界は最初からこんな姿をしていたわけじゃない。それには、こんな起源がある。

昔々、まだ百万迷宮と呼ばれる前のこの世界は、偉大な王のもと、たったひとつの王国に支配される場所だった。ところが、そこに大きな災厄が起った。のちに迷宮災厄と呼ばれるこの天変地異が、世界を迷宮に変えてしまったといわれている。

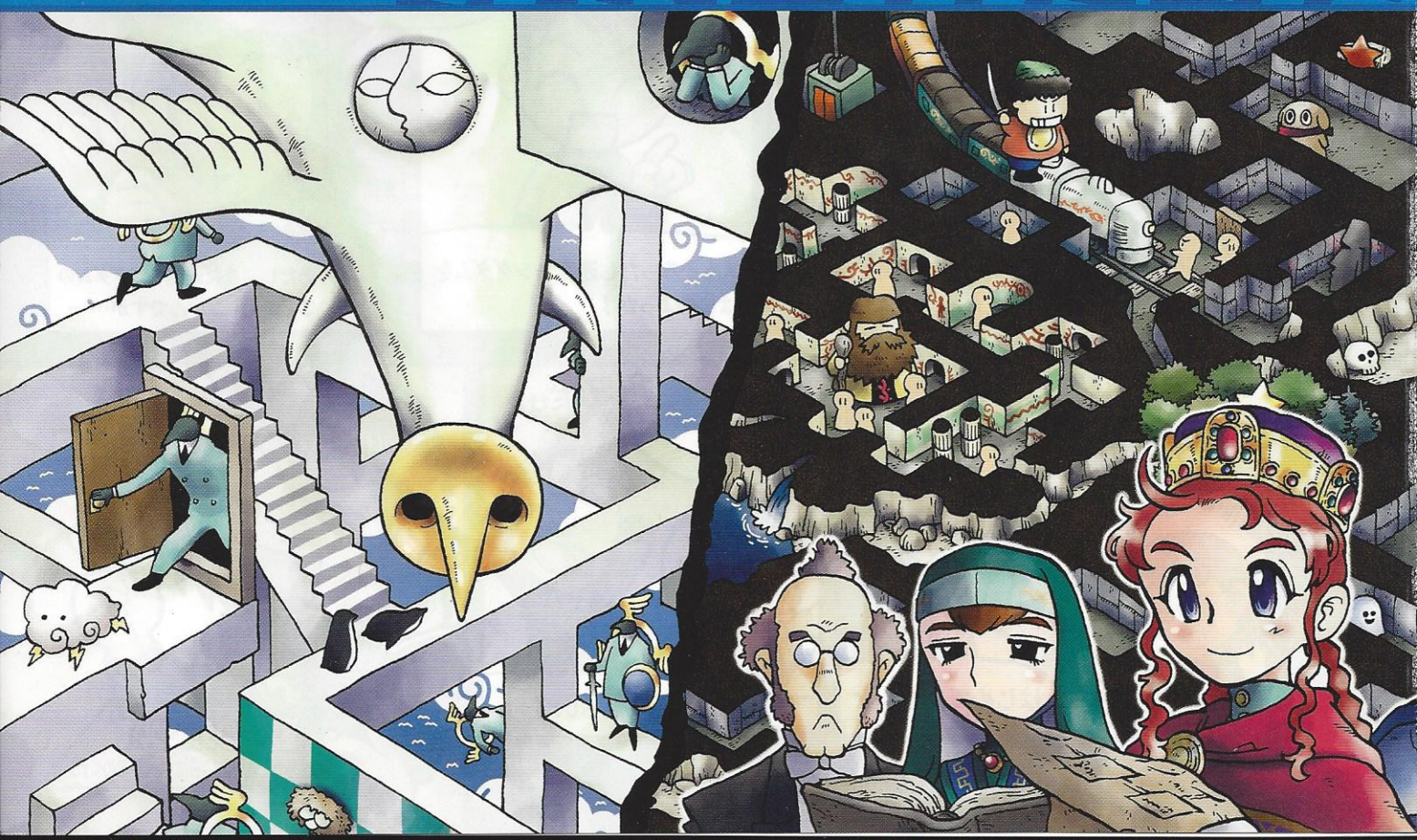
道は通路に変わり、壁という壁は繋がって、頭上は天井に覆われた。空も海も大地も、なにもかもが迷宮に閉ざされてしまったんだ。そして、世界は百万迷宮と呼ばれるようになった。この災厄はまだ続いていて、迷宮は未だに広がり続けているといわれる。

そんな果てをも知れない百万迷宮ではあるものの、一応、大きく三つの階層に分かれているということになっている。三層のひとつは天階<sup>てんかい</sup>という。かつて空だったといわれている、上の方の階層だ。天使、と呼ばれる鳥に似た羽を持つ者たちが住んでいる。もうひとつは深階<sup>しんかい</sup>。かつて海だったといわれる階層で、君の知っている生き物の中では、海生生物に似た、深人<sup>しんじん</sup>と呼ばれる者たちが住んでいる場所だ。最後のひとつ、真ん中にあたる階層は爆心地という意味で、グランドゼロと呼ばれている。このグランドゼロが、百万迷宮の人間たちの主に暮らしている場所だ。グランドゼロには君の小王国を始めとして、大小の国家が無数に存在している。その中には、列強と呼ばれる巨大な国家も含まれている。天使や深人以外の怪物たちが住んでいるのも、このグランド

ゼロだ。つまり、グランドゼロは百万迷宮で、一番賑やかな、中心地ってこと。

三階層とはいうものの、この三つは、それぞれが無数のフロアで構成されていて、歩いてお互いの階層に行くことができるとは、とうてい思えない。じゃあ、お互い交流が全然ないかというと、そんなこともない。天使や深人は神様としてグランドゼロの人々に信仰されている。それに、百万迷宮にはなぜか、あちこちにエレベーターがあるのだけれど、これは天階や深階に繋がっているんだ。そのせいか、迷宮の中のエレベーターから、天使や深人がはい出してくることもあるし、グランドゼロを歩いていることもある。

君の分身であるランドメイカーの冒険の舞台は、百万迷宮の中でも、グランドゼロであることが多いだろう。深階や天階に行くことがないとは言いきれないけれど、それはやっぱり特別な冒険になるんじゃないかな。というわけで、君が住むことになる、グランドゼロの話をしよう。





# 主役は小王国だ!

今、グランドゼロは小王国時代と呼ばれている。小さな王国が次々と建国される時代が続いているんだ。そんな中でも、力を持っている巨大国家もあるわけで、その影響力は強い。君の王国に関わりをもってくることもあるんじゃないかな。列強と呼ばれているのは以下の国だ。

## ●ダイナマイト帝国

当代随一の英傑とよばれるダイナマイト大帝の興した新進国家。この世界から迷宮をなくすという崇高な理想のもとに、迷宮を無理矢理、破壊しまくっている

## ●千年王朝

迷宮災厄以前の、ひとつの王国がもともとなっていたとされている、古い国。魔道師たちによって治められている、学究的な国でもある

## ●メトロ汗国

列車に乗って暮らしている、遊牧国家。女性が中心の女系社会の国なんだけど、その気風は荒々しい。略奪が得意技

## ●ハグルマ資本主義神聖共和国

背広を着て、自分たちを番号で呼び合う商人たちの国。とにかく、金儲けが一番! というシンプルな主義に支配されている

こんな感じの国が幅をきかせているのがグランドゼロという場所だ。けれど、そんな列強の国々もまた、小王国に対して注意を怠ってはいない。一番新しいダイナマイト帝国自体、小王国から成り上がってきた国だということもあるけれど、小王国にはなんとってもイキがいい国がそろっている。支配者であるランドメイカーたちには

若者が多いし、新しい国なら、民の士気も高い。支配している国が小さくて、今はそんなに力を持っていないとしても、将来どんな存在になるかは全然、判らない。そんな小王国こそ、グランドゼロの台風の目と呼べるだろう。ちなみに、百万迷宮にも台風はあるらしいよ。

今まで誰にも名前を知られていなかったような小王国が巻き起こした事件は、枚挙にいとまがない。たとえば、複数の小王国が連合して、ハグルマの大軍隊を追い払った事件、深階から蘇ろうとしていた眠れる邪神を封じたという事件、一度は深階に落とされたものの、その階全体を掌握して、グランドゼロに帰ってきた王国もある。迷宮災厄以前の遺跡を掘り当て、百万迷宮全土を巻き込む戦乱を引き起こしたのも、やっぱり小王国だった。

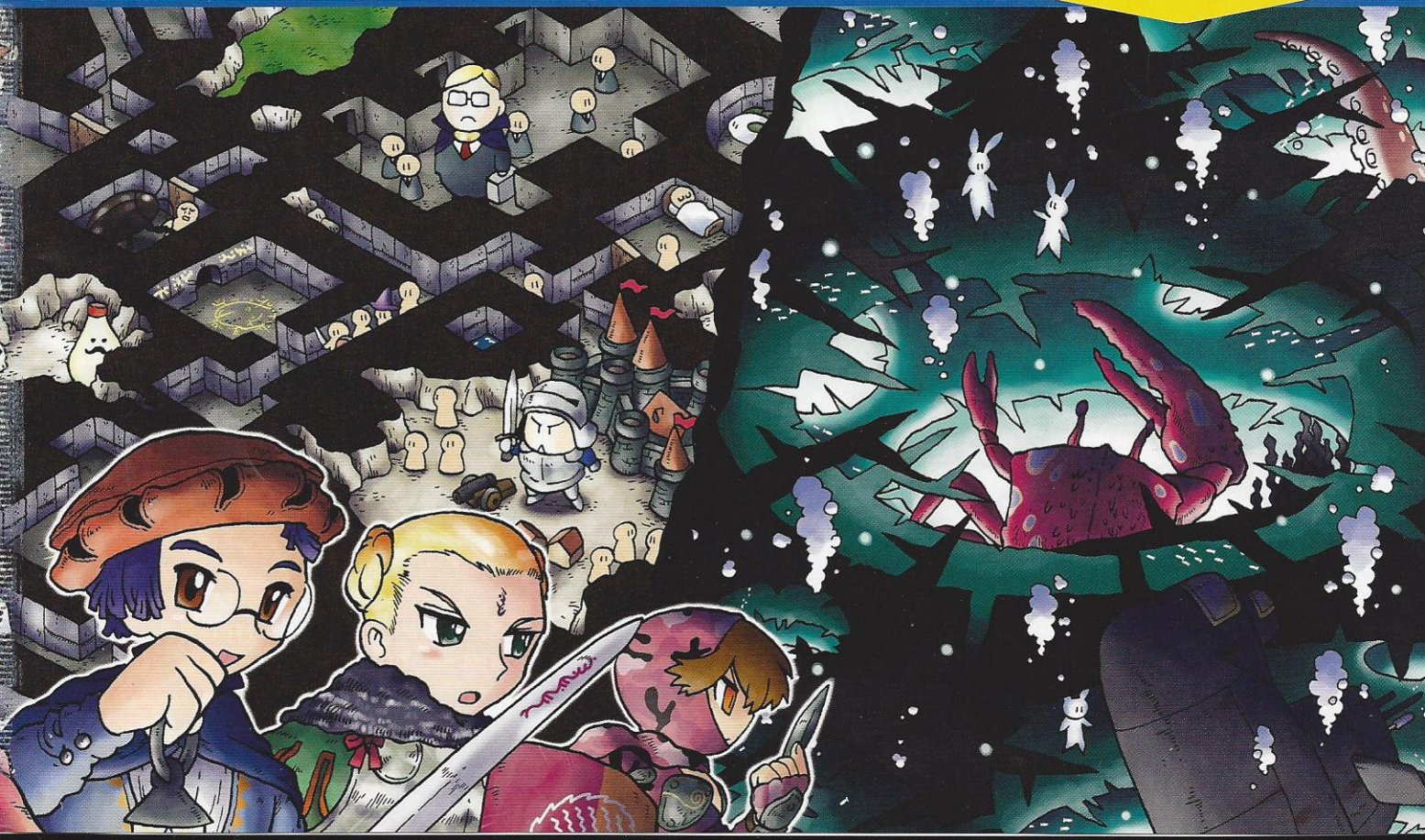
一口に小王国といっても、その種類はいろいろある。難民と旅人によって作られた本当の新興国家、元は大きかったものが、だんだん小さくなってしまった国、大きい国から独立した国や、ひとつの国が複数に分割された国っていうものもある。でも、どの国もいつかは大国になろうとギラギラしている。ランドメイカーはこの牢獄に閉じこめられた世界の希望なんだと言われるけれど、それを体現しているみたいな存在が、彼らであり、君の分身だ。

この百万迷宮と、小王国のことが、なんとなく判ってもらえたらどうか。君の作る王国がどんなものになるかは、まだ判らないけれど、この世界にある他の小国家に負けなくらい、元氣な国を作って欲しいな。なんとっても、君がこの物語の主人公なんだからね。



百万迷宮には、怪物の国もたくさんある。その中には、敵対的でないものも多い。これは、猫の国ジェドスネフェルーの住人。手みやげにマタタビのひとつも持って訪れれば、きっと友好的な関係を築けるだろう

百万迷宮はこんな姿をしている。左から天階、グランドゼロ、深階だ。グランドゼロの中央にいるのは、もちろんランドメイカーたち。彼らは世界全体からみたらちっぽけな存在かもしれないけれど、世界を変える力を持っているかも知れない、重要人物たちだ







# 百万迷宮にはなにがあるんですか？



## ランドメイカーを待ち受ける数々の脅威が！

「百万迷宮」は危険な場所だ。一度、冒険に旅立てば、ランドメイカーには様々な脅威が襲いかかる。いったいどんな脅威が待ち受けているかというと……



## モンスター！ モンスター！

冒険に旅立った君の前には、様々な脅威が障害として立ちふさがる。ランドメイカーたちを待ち受ける脅威の中でも、最たるもの。それは間違いなくモンスターだ。一口にモンスターといっても、その種類は多い。ただ、敵として現れた彼らは、次の二つに大別できる。

ひとつは、大きな威力を持つものたち。彼らは巨大な肉體や、絶大な魔術、卓越した武術なんかで、ひたすらにランドメイカーを倒そうとする。ものすごい力で殴りつけてくる巨鬼、体全体を高温で真っ赤に燃やしながら迫ってくる赤色巨星、攻撃というよりは「轢く」の一言の暴走機関車とか、そんな連中がこのタイプのモンスター

だろう。彼らに対して君がとれる対策は、攻撃される前に倒すか、攻撃にあたらないようにするか、与えられる傷をどんどん癒していくかのどれかになるはずだ。

もうひとつは、特殊な技を使うものたち。ランドメイカーを誘惑して操ったり、不思議な雲で眠らせたり、動けないくらい太らせたりといった、奇奇怪怪な能力でこちらを害してくる連中だ。攻撃されたところに巨大な口を作り上げ、噛みついてくるカミツキ魔王、かわいいバニーガールの姿をしてるくせに、一撃で敵の首を飛ばす技を持つツォーバルバニー、まるでページをめくるように君の時間を跳ばしてしまう外道の書など、その

ランドメイカーは、奇襲を受け、迷宮の端まで追い詰められてしまった。彼らを取り囲んだ怪物たちは、睨み毒蛇、大目玉、牛頭。ここから、どうにかして逆転することはできるのだろうか。

能力は本当に多種多様だ。彼らに対抗するこちらの手段は、技ごとに違う。相手が持っている能力はどんなものなのか、何をきっかけにその技を使ってくるのかによって、別々の対抗手段を執らなければならない。

モンスターそのものの恐ろしさに加え、もうひとつ脅威になることがある。それは君が出会ったモンスターについて、何も知らないこと。現れたモンスターが何をするか判らなければ、対策の取りようだってないんだから。



# 目に見えぬ敵

迷宮の中には怪物のいない部屋もたくさんある。しかし、油断は禁物だ。そこには罠がしかけられているかもしれない。怪物のように直接襲ってくるものじゃない。でも、罠によって受ける被害だって侮れるものじゃない。罠という名前で一括りにしているけれど、その種類は怪物と同じく千差万別だ。それは迷宮の支配者が君たちを害するためにしかけた物だったり、迷宮がたまたま都合の悪い状況になっているだけだったりする。君たちにとって迷惑なことをしてくる人々も、罠として数えていいだろう。

怪物と違って、罠は一見してそれと判らないことが恐ろしい。例えば、一息ついた途端、頭の上に刃をはやした天井が振ってくる、吊り天井。行き止まりに見える場所では、重要な場所へ行く扉が隠されていることがある。助けを求めてきた美女は、君や仲間に取り入って王国の財政に被害を与える、傾国兵器なのかもしれない。だから、迷宮では慎重でないとけない。

その通路にしかけられていた罠は、巨大岩石だった！ ランドメイカーの1人が、さっそく赤い染みと化してしまった。助けようにも、自分のことで手一杯で、それどころではない……



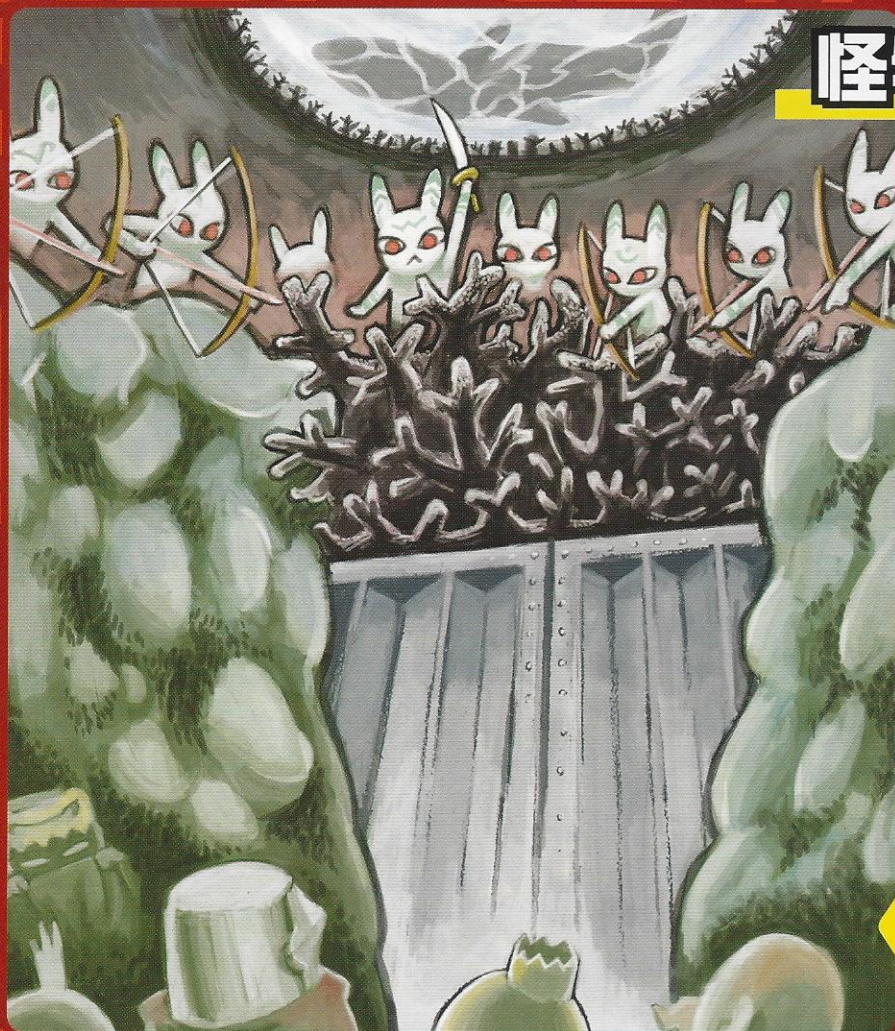
# 怪物の築くもの

君たちが王国に施設を建てるように、怪物が迷宮の中に建造物を築くことがある。拠点という名で呼ばれるその建造物もまた、ランドメイカーに牙をむく、立派な脅威だ。

判りやすいものとしては、こちらが攻めることを阻む要塞がある。怪物たちに武器を供給する工場や、死んだ怪物を死霊として蘇らせる墓場と呼ばれる場所も、恐るべき拠点だ。これらは、強い敵だけでなく、何度も倒してきた弱い敵にまで、新しい力を授けてしまう。こちらの刃が届かない要塞の向こうから、羽妖精が矢を射掛けてくる。力は弱いけど素早い蚊の王が、威力の大きい斧を持って襲いかかってくる。いつもは、一撃で倒れる小鬼が、何度も何度も起き上がってくる。

しかも拠点は、君たちが迷宮の中で道に迷ったり、王国に引き返したりして、余分な時間を過ごすことがあれば、その分、力を蓄えてしまう。そして、破壊しない限り、蓄えた力を怪物たちに供給し続けるんだ。

エルフの砦の前まで肉薄したランドメイカーたち。でも、要塞の守りはさすがに堅い。拠点相手に半端な手段をとれば、敵に力を与えることになる。攻め落とすことはできるだろうか？







# 百万迷宮ではなにが起こるんですか？



## 胸躍る様々な事件が！

ランドメイカーの周りには、事件が溢れている。ほんの日常の一コマみたいなものから、複数の国を揺るがすような大事件までが、君の訪れを待っている！

### 偶然と必然の輪舞

『迷宮キングダム』で君が作り上げるのは、ランドメイカーの冒険の物語だ。この物語は、小さな事件の連続でできている。君が大きな事件に関わっているときでも、ちょっとした事件が次々と起き続ける。事件には、君や仲間が起こそうとして起こすものと、偶然起こってしまうものの2種類がある。例えば、君は新しい冒険で、こんな事件を起こそうとする。

隣の迷宮を支配する蜥蜴王を倒す。

蜥蜴王の巣穴に囚われている人々を救う。

食べられる怪物をたくさん倒して、王国の食料として持って帰る。

この冒険の最中には、こんな思いがけない事件が起こったりもする。

すぐ隣の迷宮にいくだけなのに、たどり着けない。気がつけば3日は離れた場所にいる。

3日分持ってきたはずの食料が、どういふわけか、1日目でなくなってしまった。

君が迷宮の奥で戦っているときだって、事件は起こる。蜥蜴王は強敵で、君や仲間が倒れてしまうことも十分にあり得る相手だ。ほんのわずかでいいから相手を傷つけることが、君たちを勝利に導く。そんな悲壮な決意の元、戦いが始まる。君も仲間たちも、どんどん傷ついていくのに、怪物はまだ、倒れるそぶりも見せない。そんなときに、君の剣が魔法のようにひらめいて、蜥蜴王ののど元に吸い込まれる。その一撃で恐るべき魔獣の命は潰えてしまう――。

起こってしまう事件は君にとって幸運なできごとかもしれないし、不幸なハプニングかもしれない。そんないくつもの事件がからみあうからこそ、君の物語は、先の読めないものになる。そうしてできあがる物語は絶対に他にはない、たったひとつの物語なんだ。

千年王朝の首都ベルベティウムにて、探し求めていた聖杯を発見する。貴族の館から、無理矢理奪還し、追っ手がかかったものの、あんな連中、振り切るのは簡単！ 姫君は勝ち誇る





キャンプ中にうっかり足をすべられて、王子と騎士がキス未遂。日頃、王子のことを気にしている女ニンジャは大慌て。今まで密かだった三角関係が表に現れ、波乱が訪れそうだ

## ロマンスの予感!?

冒険の途中で起こる、様々なハプニングの中には、仲間との間に起こるものも多い。もともと、狭い場所にずっと一緒にいるんだから、絆が深まることもあれば、仲違いすることもある。手と手が触れあったせいで、急に相手を異性として意識したり、すごく仲が良かったはずの二人が、お弁当の量が違った、なんてくだらない理由で大げんかしたり、大したことないと思っていた相手の理想を聞いて、尊敬しはじめたり。仲間との人間関係はどんどん変わっていくのだ。

## 新しい出会い

迷宮の中では、色んなものに出会う。怪物はもちろん、旅の商人や、他の国のランドメイカーにばったり出くわすこともある。怪物の中にも友好的なものはいるし、もし、話せそうな相手だったら、ぜひ話しかけてみるべきだ。彼らは君の知らない冒険のヒントや、周りの土地の事情、その迷宮の支配者について知っているかもしれない。思いがけず意気投合して、君の国に新しい仲間が加わる、なんてこともあるかも知れないよ。

神様に祈りを捧げている最中、エレベータの中から裸の子が出てきた!! 神様のところに通じているエレベータなのに、これはいったいどういうこと? 冒険の予感だ!

迷宮の中であった、かわいい雪うさぎと仲良しになった♪ 雪原の中を、ロデオよろしくはね回るのは、すごく爽快だろう。このまま王国まで連れて帰れば、新しい国民のできあがり







## いろいろあるぞ 迷宮キングダムグッズ

この本とこの本の上巻にあたる『新・王国ブック』があれば、『迷宮キングダム』を充分楽しく遊ぶことができる。だからといって、それだけじゃ使っちゃいけないなんてことはない。『迷宮キングダム』には、ゲーム中にあると便利なアイテムや、ゲームに慣れてきたら使ってみたい追加ルール、キャラクター付きの小物、読むと『迷宮キングダム』が遊びたくなるコミックや小説など、色々なグッズが用意されているんだ。ここでは、そんなグッズの数々を紹介しよう。眺めたり読んだりするだけでも面白いものがそろっているから、興味をひかれたら、手にとってみて欲しいな。



『迷宮キングダム』のサブリメント。有名な四つの巨大王国——列強に関するワールドガイドや、それを舞台としたキャンペーン・シナリオが収録されている。もちろん、追加データも入っていて、読んで遊んで強くなるお得な一冊だっ!!



『迷宮キングダム』の舞台、百万迷宮を、「百万迷宮で書かれた本を集めた」という形で紹介しているワールドガイド。文章もイラストも、とにかくいっぱいつまんだ本で、いっぺんに読まず、暇なときに数ページをばらばらと読むのが楽しい



普段は王国の外で冒険しているランドメイカーだけれど、たまには自分の国で冒険してみよう、というサブリメント。王国を舞台に冒険するためのルールと、王国の民50人が、全員、イラストとシナリオフックつきで紹介されている



『迷宮キングダム』の番外編。迷宮災厄の起きた現代で、迷宮屋となって世界を救え! これ一冊で遊べるテーブルトークRPGのルールブック。『迷宮キングダム』と基本ルールは同じだから、データを混ぜて遊ぶこともできるそっ!!



『迷宮キングダム』のサポート記事が連載されている月刊誌。テーブルトークRPGを強力サポートする専門誌だ。新サブリメントなど、最新の情報を知りたいときにはこの本をチェックしよう。公式サイトは[http://www.arclight.co.jp/r\\_r/](http://www.arclight.co.jp/r_r/)



百万迷宮にある小王国・オープンダイス王国を舞台にした痛快コミック! 迷宮国家の不思議な日常を、速水蝶旋人が、ちまちま可愛く描き出す! 一話ごとに、用語解説コーナーもあって、『迷宮キングダム』入門にはもってこいだぞ。



『迷宮キングダム』を実際に遊んだ様子を読み物、リプレイを収録した一冊。暗黒不思議学園という、奇妙な小王国と、そこに住むキャラクターたちが織りなす冒険活劇が楽しめる。テーブルトークRPGを遊んだ雰囲気を知るにも最適!





☆ シニカルポップ ♠ ガンジョニアマー

# 迷宮キングダム

☆

! MAKE YOU KINGDOM !!

新・迷宮ブック



—河嶋陶一郎・冒険企画局—



# 迷宮キングダム [MAKE YOU KINGDOM!!]

新・迷宮ブック

## この本の 読み方

### このゲームは……

このゲームは、3～7人によって遊ばれる。GMは1人、プレイヤーは4～5人が最適である。プレイヤー2～3人では、冒険は難しくなり、6人だと簡単になる。プレイ時間は、2～4時間程度で、全員が集まって話せる場所、各種シートやマップを広げることのできるテーブルが必要だ。また、ルールブックや付属のシート類、カウンター30個とそれが入るカップ1個、そして各参加者がサイコロを2個ずつ持ち寄れば遊ぶことができる。

本書は『迷宮キングダム』ルールブックの下巻にあたる。

基本ルールなどは、上巻あたる『迷宮キングダム 新・王国ブック』を参照すること。

## 大まかな内容

『迷宮キングダム』こと『まよキン』の内容は、下記の通り。それぞれがゲームを遊ぶ上で、どのような役割を持っているか説明しよう。



### ●ルール

ルールとは、『まよキン』世界で冒険するための、もっとも基本的な約束事だ。ゲーム参加者は、できるだけルールに目を通し、参加者同士でそれを守るように努力して欲しい。最初からすべてのルールを覚えるのは難しいかもしれないが、遊びながら、じっくりと覚えていけば問題ない。

### ●データ

データとは、キャラクターや王国、迷宮を彩る例外的なルールに名前をつけたものだ。本書には、武器や特殊な技術、王国の施設などのデータが収録されている。最初のうちは、自分に関係するデータだけ読んでおけば十分だが、読めば読むほど『まよキン』が面白くなること間違いなし！

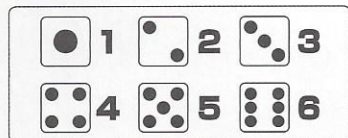


## サイコロの振り方

『まよキン』では、何かあるたびに6面体のサイコロを振って、色々なことを決定する。その振り方は、いくつかの種類があるので注意してほしい。

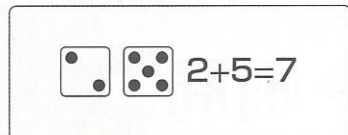
### ●1D6

「いちでいーろく」と読む。6面体のサイコロを1個振る、という意味である。1～6の乱数を発生させる。基本的なサイコロの振り方である。ちなみに、『まよキン』では、6面体以外のサイコロは使用しない。



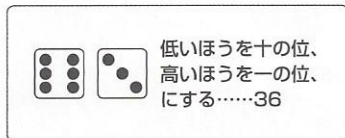
### ●2D6

「にでいーろく」と読む。6面体のサイコロを2個振って、その目を合計する、という意味である。2～12の乱数を発生させる。キャラクターの行動結果を処理する場合、この振り方をすることが多い。



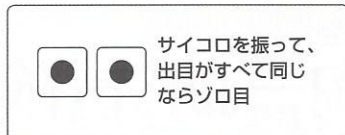
### ●D66

「でいーろくじゅうろく」と読む。6面体のサイコロを2個振って、低い数の方を十の位、高い数の方を一の位とする、という意味である。11～66の乱数を発生させる。特殊なサイコロの振り方なので、注意しよう。



### ●ゾロ目

2個以上のサイコロを振って、その目がすべて同じ数の目だった場合、ゾロ目と呼ぶ。判定の種類によっては、ゾロ目かどうか、という点が重要になる場合もあるのだ。



### ●表を読む

『まよキン』で、表を照らし合わせると言われた場合、その表に対応したサイコロを振り、その目の項目に書かれた処理を行うことを指す。

### ⑥ マークの付いた表はサイコロを振る

表1	サイコロ	D66
22	新、ネオ	36 中央
24	神聖	44 帝政
25	正統	45 統一
26	絶対主義	46 独立
33	セント、聖	55 東
34	大	56 魔法
35	第三	66 立憲

### ⑦ マークの付いた表は参照のみ

表	能力	探索	戦闘
きらわれ者 Bam	ノロマ Jackass	弱虫 Chicken	
十人並 Average	平凡 Mediocrity	そこそこ Underkill	
魅力的 Attractive	勘者 Quick	勇敢 Brave	



## GMとプレイヤー

『まよキン』は、キャラクターを操るプレイヤー、そして、GMという審判兼ゲームデザイナーの1組でプレイされる。それぞれについて解説しよう。

### ●GMとは？

ルールのジャッジを行ったり、シナリオに沿って、冒険を進行させる人。シナリオはGMが自分でつくってもよいので、物語やゲームづくりに興味がある人に向いているかも。大変だけど、ヤリガイのある役割だ！



### ●プレイヤーとは

自分の分身ともいえるキャラクターを操って、冒険する人。GMが用意したシナリオに挑戦し、ミッションのクリアを目指すのだ。百万迷宮はとても過酷なので、プレイヤー同士協力しないと生き残るのも難しいぞ。

## GMとサイコロ

『まよキン』において、GMは途方もなく巨大な権限が与えられている。しかし、その権限をもってしても覆せないのが、振ったサイコロの目である。

### ●GM特権

GMは、あらゆるルールに優先して、ゲーム中の出来事を自由に処理することができる。使うべきルールを無視してもよいし、通常行わないような処理を行っても構わない。そんなGMの決定に対して、プレイヤーは提案や疑問を投げかけることもできる。しかし、あくまでゲーム中の出来事に関する最終的な決定権は、次の一点をのぞき、GMにある。



### ●サイコロの絶対性

GMでさえ覆すことができないのは、サイコロの目だけである。たとえGMでも、正しい手順にのっとって振られたサイコロの目を変更することはできない。たとえば、表とサイコロを使ってある決定をするとして、サイコロの目に関わらず、GMの望む結果を得たい場合、GMは最初からそのサイコロを振らせず、その結果を得たこととして処理すればいいのだ。



## 端数の処理

『まよキン』では、わり算を行う場合、常に、端数は切り上げになる。

## ランダムに選ぶ

ルール中に、何かを「ランダムに選ぶ」と書いてあった場合、サイコロを使って、何が選ばれたかを決定する。まず、選ばれる可能性がある対象をすべてリストアップする。そして、各対象に対して、サイコロの目を均等に割り振った後、サイコロを振る。その目に対応した対象を選ぶこと。下記のやり方が参考になるだろう。

### 3個対象がある場合、1D6を振って……

1か2なら 3か4なら 5か6なら  
(A) (B) (C)

### 5個対象がある場合、1D6を振って……

1なら 2なら 3なら 4なら 5なら 6なら  
(A) (B) (C) (D) (E) 振り直し

### 7個対象がある場合、1D6を2回振って……

最初が奇数で次が 1なら 2～6なら  
(A) 最初から振り直し

最初が偶数で次が

1なら 2なら 3なら 4なら 5なら 6なら  
(A) (B) (C) (D) (E) (F)

## かっこの読み方

ゲーム中、〔 〕、《 》、[ ]、【 】のかっこは特別な意味で使用する。それぞれの意味は、下記を参照

〔 〕：キャラクターの能力値や王国の国力を表す

《 》：副能力値や、ゲーム中によく変動する数値を表す

[ ]：計算式を表す

【 】：スキル、アイテム、施設、トラップ、モンスターなどのデータ名を表す



# ★ユニカルポップ★イマジネーション 迷宮キングダム I MAKE YOU KINGDOM!!!

新・迷宮ブック

## 目次

Table of Contents



迷宮キングダムをはじめよう 新・迷宮ブック編	1
この本の読み方・使い方	10
目次	12

### 第一の扉・ゲームマスター 13

GM	14
シナリオ	16

### 第二の扉・脅威セクション 23

トラップ	24
古典系トラップ	26
施設系トラップ	28
遭遇系トラップ	30
災害系トラップ	32
移動系トラップ	34
戦闘系トラップ	36
拠点	38
モンスター	42
鬼族	48
妖精	50
魔獣	52
異形	56
死霊	60
人間	62
呪物	66
天使	68
深人	72
眷属	76
ランダムエンカウント表	80

### 第三の扉・追加データセクション 81

レアアイテム	82
レア武具アイテム	84
レア一般アイテム	88
上級ジョブ	92
コラム	100

### 第四の扉・世界セクション 101

世界	102
百万迷宮について	104
迷宮の成り立ち	104
迷宮の構造	105
迷宮災厄とその周辺事項	106
星	107
迷宮の分類	108
罾とモンスター	109
天階	110
深階	111
百万迷宮の歴史	112
王国について	114
概論、宮廷	114
産業、交通	115
宗教、知識	116
ランドメイカーと民	117
一般的な小王国	118
戦争	120
外交	121
列強について	122
ダイナマイト帝国	124
千年王朝	126
メトロ汗国	128
ハグルマ資本主義神聖共和国	130
索引	132



# ★ 第一の扉 ゲームマスター セクション



この『新・迷宮ブック』では、『迷宮キングダム』のより深い部分について紹介している。君がゲームマスターをしようと思うなら、必読の書だ。このセクションでは、ゲームマスターをするために必要なルールや、シナリオの作り方について説明している。





# GM

Game Master

ゲームの司会兼審判としての役割を楽しもう♪ プレイヤーたちとは一味違う角度から、迷宮世界を味わってみるんだ!



## GMとは

GMとは、プレイヤーとは異なる、特殊なゲームの参加者である。『迷宮キングダム』を遊ぶときは、参加者の数に関わらず、必ず1人はGMが存在しなければならない。1度もGMをやったことがない人しかいないときは、まず公式サイト (<http://www.bouken.jp/product/makeyou/>) にあるシナリオを遊び、GMすることに慣れることが望ましい。

GMは、幾つもの役割を兼ね備えた特殊な参加者だ。プレイヤー1人が、1体のキャラクターを操るのに対して、GMは、世界、もしくは冒険そのものを操作する。

とはいっても、先ほども言った通り、GMの役割は多種多様である。まずは、それぞれの役割を説明していこう。

## 審判としての役割

GMは、まずルールの審判である。自分も含め、参加者全員がルールを正しく運用しているかどうか、判断しなければならない。誤った運用を行う者がいれば、以降は、そうならないように促してあげよう。もしも、ゲームの途中でルールを間違えて運用していたことが分かった場合、それまでのルール処理で行ったことは、できるだけそのままにし、その後から正しいルールで運用しよう。

また、『迷宮キングダム』のルールは、複雑に絡み合うため、参加者の間で、時折解釈が分かれる場合も発生する。そのような事態が発生した場合には、そのゲームのGMが「そのゲームにおける正しいルールの解釈」を決定すること。

## 司会としての役割

GMは、ゲームを運営・進行する司会でもある。ルールや冒険のあらすじである「シナリオ」に従って、ゲームを進行すること。プレイヤーのゲームへの積極的な参加を呼びかけつつ、プレイヤー間に、明らかな不均衡が発生しないように気を配ろう。

また、プレイヤーが悩みはじめて、ゲームが停滞してきた場合は、様々なサジェストを行い、再びゲームがスムーズに進行するようにプレイヤーを促そう。

## 語り部としての役割

GMは、ゲーム世界で起こった出来事を、PCたちの視線を通して物語る語り部でもある。ランドメイカーがいる場所を描写したり、PCたちの協力者や敵対者たちを演じよう。想像力と創造力を駆使することで、プレイヤーを怖がらせたり、喜ばせたり、面白がらせたり、哀しがらせたりして、彼らの感情を揺さぶり、ゲームを豊かなものにしよう。

## 敵役としての役割

GMは、プレイヤーたちを苦しめるにつつき敵役である自分を演出しなければならない。モンスターやトラップなどを駆使して、とにかくプレイヤーをギリギリのところまで追い詰めよう。百万迷宮では、常に死は隣り合わせだ。そうしたスリルを潜り抜けてこそ、プレイヤーたちは達成感を味わうことができるはずだ。もちろん、絶対死ぬようなシナリオやルール処理を行ったりすれば、プレイヤーたちはスリルを楽しむ前に、不平不満を言い出すだろう。

プレイヤーたちに、「これならアリかな?」と思わせるようなギリギリのスリルを感じさせることができれば、あなたは名GMといってもいいだろう。

## シナリオ

GMは、ゲームを開始する前に、シナリオを用意しなければならない。自作シナリオの作成に挑戦してみてもよいが、まずは、『迷宮キングダム』の公式サイトに用意されているシナリオを遊んでみるのを推奨する。自作シナリオの作成方法に関しては、迷宮ブックp.16~18を参照して欲しい。

## データの公開

戦闘になってモンスターを操る場合、できるだけデータは公開すること。オリジナルのモンスターやNPCをつくったときは、未知の敵と戦うスリルを演出するために、データを隠してもよいが、そうでない場合は、データを公開した方がゲームは盛り上がるだろう。モンスターのカードなどを用意しておけば、参照性が上がり、データの管理も容易になるのでオススメである。

## キャラクターに華を持たせよう

基本的には、プレイヤーは自分たちのキャラクターを活躍させたいと思っている。だから、NPCが活躍しすぎたりするような展開は論外だ。なるべく、ゲーム的な問題は、キャラクターたちだけで解決させるようにしよう。

シナリオの途中で、NPCなどの力を借りる場面があっても構わないが、キャラクターの努力があったからこそ、NPCが力を貸してくれる……そんな展開が理想的だ。

## 自信を持ってプレイしよう

色々書いてあるが、最初からすべてをこなせるGMなどいない。肝心なのは、プレイヤーが楽しみ、自分も楽しむことである。自信をもって、GMに挑戦してみよう。



## GMをやる上でのテクニック

何度かGMをやり、その役割に慣れてきたら、下記のこと  
に気をつけると、よりゲームが盛り上がるだろう。

## キャラクター性を強くする

キャラクターは、データだけでできているわけではない。  
操るプレイヤーの性格や今までのプレイの思い出などが加  
味されることで、プレイヤーのキャラクターへの思い入れも  
強くなっていくはずだ。そうなれば、ゲームは自然に盛り上  
がる。では、どうすれば、キャラクター性を強くできるだろう  
か？ 幾つか具体例を紹介しよう。

### ●人間関係を意識させる

『迷宮キングダム』には、宮廷内の人間関係を記述するた  
めのデータとして、『好意』と『敵意』が用意されている。これ  
らを指摘して、プレイヤーたちに、キャラクターたちがどんな  
人間関係になっているのかを意識させよう

### ●NPCに語らせよう

ただ、人間関係を指摘するのではなく、それをNPCのロ  
ールプレイにしてみよう。例えば、互いに相手に対する『好  
意』が高い、2人のキャラクターがいたとする。そんなとき  
は、NPCの口調を借りて、2人の様子をひやかしてみるの  
だ。GMとして、2人の『好意』が高いことを指摘するよりも、  
NPCにひやかすセリフを言わせる方が、プレイヤーも反応  
しやすい。プレイヤーがセリフで反応すれば、それはキャラ  
クター同士の「掛け合い」になり、自然に新たなロールプレイ  
を引き出すきっかけとなる

### ●反対の展開を用意する

人間関係が構築されてきたら、あえてその気持ちに反発  
するような展開を用意してみよう。例えば、好きなもの同士が  
戦わなければいけない、憎みあっているもの同士が協力し  
なければいけない、忠誠を誓っている相手を裏切らなけれ  
ばいけない……そうしたドラマティックな状況は、キャラク  
ターへの思い入れを強くするだろう

### ●連続したプレイを積み重ねる

どんなに魅力的なキャラクターも、1回遊んだだけでは、  
その魅力を表現しきことは難しい。やはり、何度も繰り返  
して遊ぶことで、そのキャラクターに対する理解は深まると  
いうものだ。エピソードを積み重ねていけば、操っている本

人だけでなく、周りのプレイヤーやGMも、そのキャラクター  
に思い入れが出てくる。キャンペーンを遊び、みんなの思い  
入れをキャラクターに染み込ませていく作業は、間違いなく、  
そのキャラクターの魅力を引き出ししてくれるだろう

## 世界設定を使う

『迷宮キングダム』は、異世界を舞台にしたファンタジーR  
PGだ。せっかく、異世界を舞台にしているのだから、この世  
界独特の体験をさせてあげようではないか。

世界設定を活用する幾つかの方法を紹介しよう。

### ●まずは適当に

p.104にも書いてある通り、世界設定に書かれている文章は  
すべてが真実というわけではない。そこには、一般的にはそう  
信じられている話、幾つかの有力な学説……などが書かれて  
いるのだ。だから、その設定を忠実に守る必要はない。

PCたちの目を通して、それを確かめるまでは、世界設定  
に書かれていることが本当かどうか分からない。もしもワー  
ルドガイドに書いてあることが気にいらなければ、隠された  
真実や、重大な裏設定を自作しても構わないのだ

### ●列強を登場させる

ランドメイカーたちが支配する小国とは比べ物にならない  
ほど、巨大な領土を誇る列強の面々。これらは敵役としても  
厄介な依頼者としても、うまく利用できる。迷宮を掘り進むダ  
イナマイト帝国の先遣隊や貢ぎ物を要求する千年王朝の使  
節、メトロ汗国の列車やハグルマ資本主義神聖共和国のセ  
ールスマンなど、彼らはあの手この手で、PCたちの王国に  
干渉してくるだろう

### ●日常を演出する

「『国境』と書かれた壁」、「空の见えない世界」、「食事と  
して出てくるモンスターの肉」……などなど、百万迷宮は不  
思議な生活感が漂っている。王国フェイズや迷宮フェイズの  
合間に、そうした細かな描写を挟み込んでいこう

### ●オリジナルの設定をつくる

『迷宮キングダム』を遊んでいくと、色々と足りない部分が  
目に付いてくることもあるだろう。そんなときは、設定やデー  
タを自作してみよう。足りない部分を自分たちで追加・修正  
できるのもRPGの大きな魅力の一つだ

### ●オリジナルの国をつくる

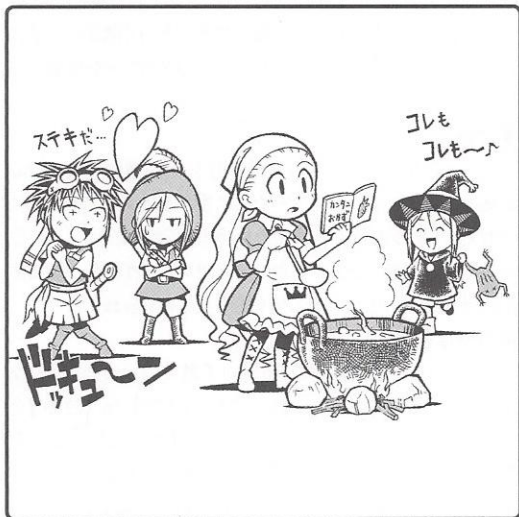
迷宮には、鬼族ばかり住む国やしゃべる動物が住んでい  
る国、雪だるまの国……などなど、不思議な設定の国が無数  
にある。どんな変な国があっても不思議じゃないのが、『迷  
宮キングダム』の魅力のひとつだ。変テコな国の設定を創っ  
て、ランドメイカーたちの冒険の舞台にしてみよう

### ●オリジナルデータを作る

シナリオの設定に合わせて、アイテムや施設、トラップやモ  
ンスターのデータを創ってみよう。時には、ルールブックに載  
っていない何かと戦ったりするのも面白いはずだ

## あえてルールを破る

最も難しい禁断のテクニック。GMには、物語の展開を制  
御したり、様々な不都合を帳消しにするために、ルールを改  
変する権利が与えられている。しかし、「使わない魔法こそ  
が真の魔法」という言葉もある。参加者の「ルールを守ろう  
とする気持ち」を大切にするためにも、使わないに越したこ  
とはないテクニックだ。

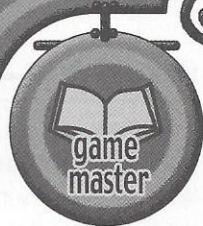




# シナリオ

Scenario

冒険というからには、スリルに溢れた戦闘や劇的なシチュエーションが欲しくなる。そのためにシナリオを創ろう！



## シナリオとは

シナリオとは、ゲームを遊ぶためのデータとあらすじが書かれたものである。シナリオは、公式サイトにあるものや今後発売されるサプリメントや雑誌に載っている完成品を使ってもよいし、GMが自作してもよい。自作する場合は、公式のシナリオや下記の文章が参考になるだろう。

## 冒険の目標をつくる

まず決めなければいけないのが、そのシナリオにおける目標……別の言い方をすれば、勝利条件である。

目標は、誰かを倒すことだったり、何かを探すことだったり、何かを手に入れることだったり……色々な内容が考えられる。特に思いつかなければ、ランドメイカー共通の目的である「領土を拡張するために近くの迷宮を征服する」、というのが一番分かりやすい目標かもしれない。

## 導入と結末をつくる

どのような状況からゲームがスタートし、どのような顛末を迎えてゲームが終了するのかを決める。

導入の場合に気をつけるのは、目標を達成するための動機についてだ。領土そのものや、冒険によって手に入れる報酬以外にも、冒険を行う理由があった方が、ゲームに対して積極的になるというもの。特に、各PCの設定に基づく動機があるといいだろう。目標とする敵が仇である、依頼をしてきた女性が自分の思い人である、目標のアイテムを手に入れば自分の家族を守る……ほかにも、様々な動機が考えられる。ぜひ、各自にとって魅力的な導入を考えてみよう。

結末について気をつけるのは、大きく分けて目標を達成したときと、達成できなかったときの2種類を考えておくことだ。特に達成できなかったときに、再挑戦ができるかどうか、は非常に重要である。また、目標が達成できた場合は、ハッピーエンドな結末を用意しておくのが普通だろう。

具体的な導入と結末は、新・王国ブックの王国フェイズと終了フェイズのルールにも、幾つか例を挙げておいた。それらを参考に設定してみたい。

## 登場人物

物語上で重要な役割を果たす登場人物は、データを作る前に簡単な人物像を決めておこう。PCに比べると、GMの操るNPCは印象が薄くなりがちである。そのため、多少デフォルメした人物造形にした方がよいかもしれない。とくに悪役は、とことん卑劣に、とことん悪辣にしよう。魅力的な悪役は、ゲームを盛り上げるのに不可欠な存在だ。

## ダンジョンをつくる

シナリオの中でも一番、創りがいいのが、ダンジョン作成ではないだろうか。まずは順番に解説していこう。

## マップ数の決定

初期のプレイでは、マップ数1枚を基本に考えるのがいいだろう。とくに低レベルの場合は、1枚で完結するシナリオを用意すべきだ。レベルが上がってきたら、マップ数を増やして大きなダンジョンに挑戦してみるのもいいだろう。その場合も、2～数回のキャンペーンで1本のシナリオを遊ぶのがよいだろう。マップ数が増えると、ダイレクトにプレイ時間が延びていく。集中力が続く時間内にプレイを終えるためにも、数回に分けたほうが賢明だ。

## 部屋の設定

マップ数が決まったら、次は部屋の設定を決める。部屋は下記のものを決めていく必要がある。

## 通路の配置

その部屋から、どの部屋に向かって通路が伸びているかを設定する。通路をどのように伸ばすかを決めたら、部屋と部屋の間を結ぶ点線を太目のペンでなぞろう。このとき、通路をたどっていけば、いつか必ず目標となるイベントが起こる部屋に行けるようにしよう。

通路の引き方には下記のようなバリエーションがある。

### ●一本道

すべての部屋に、自分たちが来た通路と行く通路の2本しか、通路を引かない方法。最後にたどりつく部屋に、迷宮の目標を設定しておけば、必ずすべてのイベントを体験してくれるというメリットがある

### ●分岐点

一つの部屋に3本以上の通路を引き、どの通路を使わせるか迷わせるやり方。プレイヤーたちに選択肢を与えたいときには有効。「北の通路からは冷たい空気が流れてきている」とか「東からは誰かが大きな声で叫んでいるような音が聞こえる」とか、選択の参考になる情報を与えるのも忘れずに

### ●特殊な移動

トラップなどを設置して、通常的手段ではいけないような部屋をつくるのも面白い。【シークレットドア】(p.27)や【テレポーター】(p.35)はもちろん、ワザと【迷宮嵐】(p.32)を発動させないと行けない部屋などを創るのも面白い。パズル的なセンスを駆使して面白い通路を創ってみよう

### コラム

シナリオソース・何でも屋

『迷宮キングダム』のシナリオを作ろうとしたものの、どんなものにしていいか判らない。そんな人のために、このスペースでは、百万迷宮の典型的な冒険のタイプ7つを紹介しよう。

あるとき、王宮に民の代表が陳情にやってくる。「ワタシの娘が迷宮の中で行方不明になってしまった」、「交易ルートがモンスターたちに占拠されて商売ができない」、「星が死んでしまったので、作物がとれなくなった」……次から次へとよくもまあ、トラブルが起きるものだ。とにかく、民が困っているなら、ランドメイカーが何とかするしかない!



## 遭遇

マップの大まかな設計が終わったら、今度は各部屋の遭遇を考えてみよう。手がかりと情報源、迷宮の風景、簡単な挑戦、問題を妨げる脅威などなど、様々な遭遇を考える必要がある。なに、焦る必要はない。ゆっくりとやっていこう。

## 手がかりと情報源

部屋の大まかなレイアウトが決まったら、今度は手がかりを設定しよう。手がかりとは、プレイヤーたちがスムーズにシナリオの目的を満たすための情報のことである。

手がかりは、事件の真相を分割して、シナリオごとに2~4つ程度用意するのがよいだろう。プレイヤーが、きちんと手がかりを集めていくほどに、徐々に真実に近づいてくのがベストである。

ただし、シナリオの目的を満たすうえで、わかりにくい手がかりは、なるべく設定しない方がいいだろう。ゲームになっていないプレイヤーを相手にシナリオをつくる場合は、特に注意が必要だ。1つの手がかりを手に入れたら、次に何をすればよいか、手がかりの中で指示してあげくらい簡単な方がいいだろう。

手がかりの設定が終わったら、今度は、プレイヤーたちがその手がかりを入手するための条件を設定する。どのようにしたら入手できるかを設定しよう。手がかりを入手するための方法には、下記のような条件が考えられる。手がかり1つにつき、最低1種類は、入手するための条件を設定しておくこと。

### ● 搜索

特定の人物、アイテム、場所などに対して搜索に成功するという条件。嘘をついている目撃者、真実の書かれた日記や魔道書、殺人現場に残された大事な証拠……その手がかりを隠匿するのにふさわしいものが何かを考えて設定しよう

### ● 脅威をとりのぞく

モンスターやトラップ、拠点などの、その部屋に配置された脅威を取り除くという条件。戦闘に勝てば、倒した怪物が手がかりを教えてくれたり、罠をとりのぞいたら、その場所に手がかりが隠されていたり……という具合だ。脅威については次のページで

### ● 話を聞く

特定のNPCに対して、適切な質問を行うという条件。その手がかりを知っていそうなNPCを考えて、彼が答えたくないような質問を考えよう。もちろん質問に素直に答えてもよいが、そのNPCの性格にあった判定——女好きのNPCなら女性PCの「魅力」の判定、ゴロツキなら「武勇」の判定のように——が必要なことにしてもよい。また、手がかりとひきかえに何かの素材やアイテム、その他様々な条件を提示してもよいだろう。おつかいとたらい回しはRPGの基本ともいえる展開だ

### ● 謎を解く

簡単なパズルや謎かけを用意しておき、それを解くという条件。難解な謎かけは、ゲームの停滞をまねくため、運用は難しいが、雰囲気をもたしだすことができる。ヒントを多めに用意しておこう

## 脅威の配置

部屋には、ランドメイカーの脅威となるものを配置することができる。脅威とは、トラップ、拠点、モンスターの3種類である。詳しくは、脅威セクションの各項目を参照して欲しい。GMは、そのシナリオの雰囲気や難易度を考慮しつつ、プレイヤーたちが冒険した気分を味わうのに十分な、怪物を配置していこう。

## トラップ

トラップとは、部屋や部屋のオブジェクトに仕掛けられた妨害装置である。GMは、トラップ(本書p.24~37)の中から、好きなものを選んでマップに配置できる。ただし、トラップは、1シナリオで最大[宮廷の人数×3+宮廷の平均レベル]個までしか配置できない。また、通路には、1個のトラップしか配置できない。

GMは、1シナリオに配置できるトラップの合計レベルを、[宮廷の平均レベル×10]以下に調整すること。

## 拠点

拠点とは、部屋に配置されるモンスター側の重要な施設である。拠点(本書p.38~41)の中から好きなものを選んでマップに配置できる。

GMは、1シナリオに配置できる拠点の合計レベルを、[宮廷のレベルの平均×1]以下に調整すること。

## モンスター

モンスターは、迷宮の中に住む怪物たちの総称である。GMは、モンスター(本書p.42~75)の中から、好きなものを選んでマップに配置できる。ただし、モンスターは、1マップで最大[宮廷の平均レベル+2]部屋までしか配置できない。また、その部屋に配置できるモンスターは、[宮廷の平均レベル+4]レベルまでのものとする。

GMは、1部屋に配置できるモンスターの合計レベルを、[宮廷の人数×3+宮廷のレベルの合計]以下に調整すること。ただし、モンスターは、下記の条件を設定することで、レベルの制限が変更される。

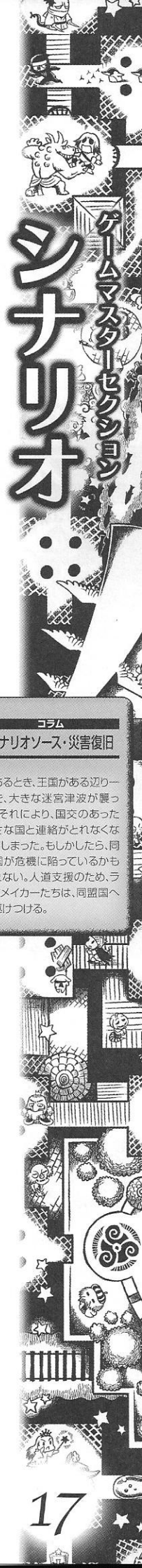
### ● 支配者

マップには、その迷宮を治める支配者を1体設定することができる。GMは、支配者として[宮廷の平均レベル+7]レベルまでのモンスターを選ぶことができる。ただし、その部屋に配置できる支配者以外のモンスターは、[宮廷の平均レベル+4]レベルまでのものとする。

GMは、支配者の部屋に配置できるモンスターの合計レベルを、[宮廷の人数×4+宮廷のレベルの合計]以下に調整すること

### ● モンスターの反応

モンスターを配置するとき、特殊な反応を設定することができる。反応については、『新・王国ブック』p.56の「モンスターとの遭遇」を参照すること。反応を敵対的にする場合は、部屋に配置できるモンスターの合計レベルが、[宮廷の人数×2+宮廷のレベルの合計]に変更される。反対に、反応を友好的にする場合は、部屋に配置できるモンスターの合計レベルが、[宮廷の人数×4+宮廷のレベルの合計]に変更される



### コラム シナリオソース・災害復旧

あるとき、王国がある辺り一帯を、大きな迷宮津波が襲った。それにより、国交のあった小さな国と連絡がとれなくなってしまった。もしかししたら、同盟国が危機に陥っているかもしれない。人道支援のため、ランドメイカーたちは、同盟国へと駆けつける。



## 部屋の風景

情報源や脅威を配置し終わったら、部屋ごとに、その風景がどんなものかを設定しておこう。これは、宮廷がその部屋に入ったとき、その部屋の描写を行うために必要だ。

とくに、情報源に関する描写は、必ず行う必要がある。そして、情報源を隠す意味も含めて、それ以外の描写もしっかりと行うべきだろう。……といっても、そんなに情感豊かに説明する必要はない。その部屋にどんな建物や地形、家具やアイテムが存在しているのか、どんな人物がいるのか、明かりや気温に特殊なところがないか……などを説明すれば十分であろう。百万迷宮は、迷宮化のヒドイところになると、空間の連続性が分断されてしまっている。そのため、扉を開けると、今までの空間とはまるで違う環境が広がっていることも多いのだ。整合性を考えずに、色々な部屋の設定を考えると面白いだろう。

いちいち、それらの描写を考えるのが面倒なGMは、本書p.20～21にある地名決定表や迷宮風景表を使って、その部屋の風景を決めてもよいだろう。ゲーム中、その場で風景を決めていくのも楽しいかもしれない。

## ミニイベント

本筋には関係ない、ちょっとした小イベントを配置しても面白い。NPCとの会話や迷宮の中にある小さなお店でのやりとり、アイテムや素材をかけたちょっとしたギャンブルなどは、PCたちを楽しい気分させてくれるだろう。また、支配者の悪辣さを描くために「一方そのころ……」と、PCたちがいない部屋の出来事を描写することもできる。GMは、本書に収録された数多くのシナリオソースや『猟奇戦役』をはじめとするサプリメントを参考にしたりして、想像力のはたらく限り、自由に配置してみよう。

## 既成ダンジョンの改造

いきなり、ダンジョンを自作するのに自信がないGMは、既成シナリオのダンジョンを改造してみるのもいいだろう。登場させるモンスターやトラップ、拠点を追加・変更してみたりするのだ。また、配置されている脅威が同じダンジョンでも、目的や導入と結末が違ったりすると、まったく違う印象を受けたりもする。

### コラム シナリオソース・ヘッドハンティング

あるとき、とある人物の噂を聞いた。その人物とは、国境近くの迷宮に庵を構える碩学のダンジョンマスター。非常に気難しく、扱いにくい人物のようだが、もしわが国に迎えることができれば、きっと王国のためになる。そう思ったランドメイカー一行は、彼のもとを尋ねるのだが……

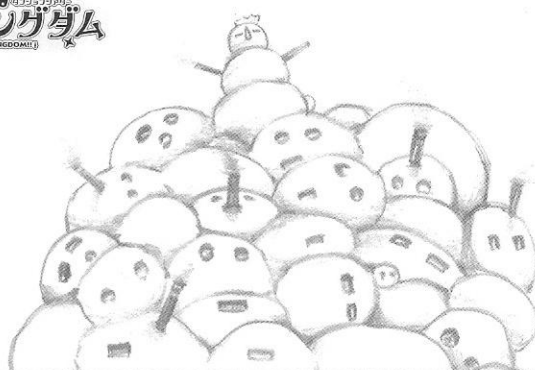
### 脅威の配置制限表

宮廷の平均レベル	宮廷の人数	合計レベル	モンスター			通過のある部屋	合計レベル	支配者の部屋		トラップ	拠点
			敵対的	友好的	1体のレベル			支配者のレベル	支配者以外のレベル		
1レベル	3人 4人 5人 6人	12レベル 16レベル 20レベル 24レベル	9レベル 12レベル 15レベル 18レベル	15レベル 20レベル 25レベル 30レベル	5レベル	3部屋	15レベル 20レベル 25レベル 30レベル	5レベル	8レベル	10個 13個 16個 19個	1レベル
2レベル	3人 4人 5人 6人	15レベル 20レベル 25レベル 30レベル	12レベル 16レベル 20レベル 24レベル	18レベル 24レベル 30レベル 36レベル	6レベル	4部屋	18レベル 24レベル 30レベル 36レベル	6レベル	9レベル	11個 14個 17個 20個	2レベル
3レベル	3人 4人 5人 6人	18レベル 24レベル 30レベル 36レベル	15レベル 20レベル 25レベル 30レベル	21レベル 28レベル 35レベル 42レベル	7レベル	5部屋	21レベル 28レベル 35レベル 42レベル	7レベル	10レベル	12個 15個 18個 21個	3レベル
4レベル	3人 4人 5人 6人	21レベル 28レベル 35レベル 42レベル	18レベル 24レベル 30レベル 36レベル	24レベル 32レベル 40レベル 48レベル	8レベル	6部屋	24レベル 32レベル 40レベル 48レベル	8レベル	11レベル	13個 16個 19個 22個	4レベル
5レベル	3人 4人 5人 6人	24レベル 32レベル 40レベル 48レベル	21レベル 28レベル 35レベル 42レベル	27レベル 36レベル 45レベル 54レベル	9レベル	7部屋	27レベル 36レベル 45レベル 54レベル	9レベル	12レベル	14個 17個 20個 23個	5レベル
6レベル	3人 4人 5人 6人	27レベル 36レベル 45レベル 54レベル	24レベル 32レベル 40レベル 48レベル	30レベル 40レベル 50レベル 60レベル	10レベル	8部屋	30レベル 40レベル 50レベル 60レベル	10レベル	13レベル	15個 18個 21個 24個	6レベル
7レベル	3人 4人 5人 6人	30レベル 40レベル 50レベル 60レベル	27レベル 36レベル 45レベル 54レベル	33レベル 44レベル 55レベル 66レベル	11レベル	9部屋	33レベル 44レベル 55レベル 66レベル	11レベル	14レベル	16個 19個 22個 25個	7レベル
8レベル	3人 4人 5人 6人	33レベル 44レベル 55レベル 66レベル	30レベル 40レベル 50レベル 60レベル	36レベル 48レベル 60レベル 72レベル	12レベル	10部屋	36レベル 48レベル 60レベル 72レベル	12レベル	15レベル	17個 20個 23個 26個	8レベル
9レベル	3人 4人 5人 6人	36レベル 48レベル 60レベル 72レベル	33レベル 44レベル 55レベル 66レベル	39レベル 52レベル 65レベル 78レベル	13レベル	11部屋	39レベル 52レベル 65レベル 78レベル	13レベル	16レベル	18個 21個 24個 27個	9レベル
10レベル	3人 4人 5人 6人	39レベル 52レベル 65レベル 78レベル	36レベル 48レベル 60レベル 72レベル	42レベル 56レベル 70レベル 84レベル	14レベル	12部屋	42レベル 56レベル 70レベル 84レベル	14レベル	17レベル	19個 22個 25個 28個	10レベル



## NPCの個性決定表

情報源や依頼者などなど、登場人物の設定をつくるのに困ったら、この表を使ってランダムにNPCの個性を決めることができる。1D6を3回振って、年齢、性別、記号設定表のそれぞれの指示に従うこと。おおまかな人物像ができているなら、任意の表を使って決定してもいいだろう。



### 年齢決定表 1D6

ダイス	結果
1	少年 (8~14歳)
2	青年 (15~29歳)
3	中年 (30~49歳)
4	壮年 (50~59歳)
5	老人 (60~99歳)
6	妖怪 (200歳以上)

### 性別決定表 1D6

ダイス	結果
1	男性
2	男性
3	男性
4	女性
5	女性
6	女性

### 記号決定表 1D6

ダイス	結果
1	精神、外見、能力、特殊の表を1回ずつ
2	精神の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
3	外見の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
4	能力の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
5	特殊の表を2回、残りの表から2つ選んで1回ずつ
6	好きな表を3回、残りの表から1つ選んで1回

### 精神記号決定表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	優しい	23	独善的	36	職人的
12	内向的	24	お調子者	44	臆病
13	勝ち気	25	せこい	45	クール
14	ツンデレ	26	プライドが高い	46	素直
15	生真面目	33	偏屈	55	寂しがりや
16	おせっかい	34	おおらか	56	ほがらか
22	疑い深い	35	享乐的	66	エロい

### 外見記号決定表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	奇抜な髪型 (モヒカンなど)	23	長髪	36	帽子
12	メガネ	24	目が隠れている	44	糸目
13	老けている	25	プロポーションがよい	45	眼帯
14	不思議な髪や瞳や肌の色	26	八重歯	46	美形
15	しっぽ	33	チビ	55	顔が赤い
16	お面	34	ゴシック風	56	獣耳
22	太っている	35	露出度が高い	66	D66を振り、生まれ表に対応した外見

### 能力記号決定表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	無駄飯喰らい	23	何かを育てる	36	脚が早い
12	力が強い	24	何かをつくる	44	目端が利く
13	頭がよい	25	掃除が上手	45	方向感覚が強い
14	気配りができる	26	いろいろな言葉を話せる	46	手先が器用
15	人望を集める	33	医術の心得がある	55	床上手
16	料理が上手	34	芸術的才能	56	怪物の血をひいている
22	機械がいじれる	35	信仰心に篤い	66	役に立たない超能力

### 特殊記号決定表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	いじめられっこ/魔道の使い手	23	大家族の1人/列強からの亡命者	36	宮廷のファン/呪物
12	二代目/迷宮病患者	24	賭け好き/異世界からの旅人	44	影が薄い/妖精
13	酒好き/記憶喪失	25	声がきれい/呪われている	45	病弱/魔獣
14	よく寝る/放浪癖がある	26	動物がなつく/元ランドメイカー	46	貧乏/鬼族
15	運が悪い/戦場帰り	33	嘘つき/大きな鍵穴がある	55	声大きい/天使
16	双子/スパイ	34	あほ毛/エレベーターから生まれた	56	ツツコミ体質/深人
22	忙しい/二重人格	35	過去に大切な人を亡くしている/死霊	66	天然/異形

### 名前決定表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	果物の名前 (オレンジ、リンゴ)	23	衣装の名前 (ベルト、ワンピース)	36	神様の名前 (アマテラス、ゼウス)
12	色の名前 (ルージュ、ホワイト)	24	花の名前 (パンジー、アヤメ)	44	星の名前 (スバル、ホクト)
13	料理の名前 (チンジャオロース、スペアリブ)	25	武器の名前 (ショーテル、アトミックボム)	45	野菜の名前 (レタス、カロート)
14	家電の名前 (テレビ、フリーザー)	26	鉱物の名前 (サファイア、ゲンブガン)	46	乗り物の名前 (トレイン、トックトック)
15	飲み物の名前 (ミルク、ラムネ)	33	数の名前 (ナイン、アル)	55	文房具の名前 (ペンシル、ステイプラー)
16	楽器の名前 (シンバル、コキウ)	34	スポーツの名前 (バレー、カーリング)	56	動物の名前 (タイガー、ヴェスパー)
22	ロボットの名前 (コンパトラ、アシモ)	35	薬の名前 (アスピリン、ハルシオン)	66	ゲームの名前 (モノポリ、ドミノ)

どちらか1つの記号を選ぶ

その他の様々な名前表を使ってもよい

ゲームマスター・セクシィ  
シナリオ

#### コラム

#### シナリオソース・聖宝探索

あるとき、神のお告げがやってくる。「聖なる●●を見つけ、我に捧げるのだ!」正直、面倒くさいとも思ったが、神官はノリノリだし、神様に逆らうのは怖いし……。聖なる宝を見つけるため、ランドメイカーたちは、神のお告げのあった迷宮へと旅立った。



## 地名決定表

マップや部屋の名前をつけるのに困ったときは、この表を使ってランダムに名前を決めることができる。1D6を2回振って、修飾表、地名表の指示に従うこと。風景決定表でおおまかな描写が決まっている場合は、修飾表や地名表を使わず、直接任意の表を使って決定してもいいだろう。

### 修飾決定表 1D6

ダイス	結果
1	基本表へ
2	基本表へ
3	不気味表へ
4	不気味表へ
5	カタカナ表へ
6	カタカナ表へ

### 地名決定表 1D6

ダイス	結果
1	通路系地名表へ
2	通路系地名表へ
3	自然系地名表へ
4	自然系地名表へ
5	人工系地名表へ
6	人工系地名表へ

### 基本表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	欲望(あくぼう)	23	流星(りゅうせい)	36	水晶(すいしょう)
12	漂流(ひょうりゅう)	24	棘々(とげとげ)	44	氷結(ひょうけつ)
13	黄金(おうごん)	25	鏡(かがみ)	45	忘却(ぼうきやく)
14	火達磨(ひだるま)	26	銀鱗(ぎんりん)	46	幸福(こうふく)
15	災厄(さいやく)	33	螺旋(らせん)	55	妖精(ようせい)
16	三日月(みかづき)	34	七色(なないろ)	56	霧雨(きりさめ)
22	絡繰り(からくり)	35	殉教(じゅんきょう)	66	夕暮れ(ゆうぐれ)

### 不気味表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	赤錆(あかさび)	23	蔵物(そうもつ)	36	蚯蚓(みみず)
12	串刺し(くしざし)	24	骸(むくろ)	44	退廃(たいはい)
13	鬼蜘蛛(おにくも)	25	鉤爪(かぎづめ)	45	土竜(もぐら)
14	蠍(さそり)	26	犬狼(けんろう)	46	絶望(ぜつぼう)
15	幽霊(ゆうれい)	33	奈落(ならく)	55	夜泣き(よなき)
16	饕餮(どくろ)	34	大蛇(おろち)	56	緑林(りょくりん)
22	血溜まり(ちだまり)	35	地獄(じごく)	66	どん底(どんぞこ)

### カタカナ表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	マヨネーズ	23	ロマン	36	ドッキリ
12	ダイナマイト	24	ウクレレ	44	ブラック
13	ドラゴン	25	エッパカブ	45	好きなモンスターの名前
14	ボヨヨン	26	カンパネラ	46	好きなトラップの名前
15	モケモケ	33	マンチキン	55	好きな単語表で
16	マヨエル	34	パロック	56	好きな名前決定表で
22	ダイス	35	ミサイル	66	好きな数字の組み合わせ

### 通路系地名表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	門(ゲート)	23	迷路(メイソ)	36	堀(モート)
12	回廊(コリドー)	24	坑道(トンネル)	44	溝(ダイク)
13	通り(ストリート)	25	坂(スロープ)	45	階段(ステア)
14	小路(アレイ)	26	峠(パス)	46	辻(トレイル)
15	大路(アベニュー)	33	運河(カナル)	55	橋(ブリッジ)
16	街道(ロード)	34	水路(チャネル)	56	穴(ホール)
22	鉄道(ライン)	35	河(ストリーム)	66	柱廊(ストア)

### 自然系地名表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	砂漠(デザート)	23	湖(レイク)	36	連峰(ピークス)
12	丘陵(ヒル)	24	山脈(マウンテンズ)	44	火山(ヴォルケイノ)
13	海(オーシャン)	25	平原(プレーン)	45	湿原(ウェットランド)
14	森(フォレスト)	26	ヶ原(ランド)	46	星雲(ネビュラ)
15	沼(ポンド)	33	荒野(ビース)	55	星(スター)
16	海岸(コースト)	34	溪谷(ヴァレー)	56	ヶ淵(プール)
22	密林(ジャングル)	35	島(アイランド)	66	雪原(スノウス)

### 人工系地名表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	城(キャッスル)	23	畑(ファーム)	36	洞(ケイヴ)
12	壁(ウォール)	24	館(ハウス)	44	堂(バジリカ)
13	砦(フォート)	25	座(コンステレーション)	45	野(フィールド)
14	地帯(ゾーン)	26	遺跡(レイン)	46	書院(スタディ)
15	室(ルーム)	33	ヶ浜(ビーチ)	55	駅前(ステーション)
16	の間(チャンパー)	34	塔(タワー)	56	房(クラスター)
22	浴場(バス)	35	墓場(グレイブ)	66	腐海(ケイオスシー)

#### コラム

#### シナリオソース・国土回復運動

あるとき、古い地図が見つかる。これは、過去の我が王国の地図ではないか！ なんと、昔はこんなに広い領土を持っていたんだなあ……。うーん、よっしゃ！ こうなったら、自分たちの領土を取り戻そう！ そいうって、ランドメイカーは、今はもう誰も近寄らなくなった、古代の都市、古代の図書館、古代の神殿へと足を踏み入れていった。



## 迷宮風景表

迷宮の中の情景を考えるのに困ったときは、この表を使ってランダムに情景を決めることができる。1D6を振って、迷宮風景表の指示に従うこと。地名決定表でおおまかな風景が想像できる場合は、迷宮風景表を使わず、直接任意の表を使って決定してもいいだろう。

### 迷宮風景表

1D6

ダイス	結果
1	人工風景表へ
2	洞窟風景表へ
3	自然風景表へ
4	水域風景表へ
5	天空風景表へ
6	異界風景表へ

### 人工風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	石組みの部屋	23	作りかけの製品が放置された工房	36	切り出し途中で放棄された巨大な石像
12	巨大な縦穴に刻まれた螺旋階段	24	錆びた武器や骨が散らばる古戦場	44	壁画やタペストリーが残る大広間
13	埃だらけの古い図書室	25	石組みのトイレ	45	メトロ汗国の線路
14	古びた、素朴な祭壇	26	高い天井の厨房	46	絵画や彫刻が展示してあるギャラリー
15	歯車やピストンがやかましい動力室	33	レンガで組まれた部屋	55	石棺が並ぶ墓
16	石組みの巨大な階段	34	静まりかえった劇場	56	錆びついた扉が残る巨大な門
22	太い丸太で組まれた部屋	35	がらくたが散らばっているゴミ捨て場	66	放置された牢獄

### 洞窟風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	岩肌がむき出しの洞穴	23	光の衰えた星がまたたく幻想的な空洞	36	埋まりかけて天井すれすれの洞穴
12	コウモリや羽蟲が飛び交う洞穴	24	流砂が流れる洞穴	44	奈落と断崖絶壁
13	放棄された坑道	25	生物が掘った、つるつるした洞穴	45	壁がうごめく蟲がおおわれた洞穴
14	誰かのキャンプ跡	26	冷えきった氷の洞穴	46	無数の化石が埋まっている洞穴
15	岩だらけで見通しのきかない空洞	33	巨大な岩の隙間	55	熱気を放つ溶岩が流れる空洞
16	煙が吹き抜ける洞穴	34	動物や狩りを描いた素朴な壁画が続く洞穴	56	水晶でできた洞穴
22	どこからか水音が響く鍾乳洞	35	広大な空洞にかけられた自然の橋	66	骨が散らばるなにものかの住処

### 自然風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	苔むした部屋	23	垂直の空洞にえんえんと伸びる大木の幹	36	落ち葉がうすたかく積もった部屋
12	動物の音が響き渡る密林	24	空洞中に広がるアザラシの営巣地	44	植え込みで作られた迷路庭園
13	つる草でできた通路	25	カビで壁がねとつく部屋	45	生い茂る竹林
14	空洞いっぱいのお花畑	26	サボテンが点在する部屋	46	松ぼっくりが転がる部屋
15	壁から木の根が突き出している部屋	33	巨大キノコの群生地	55	丈の長い草が生い茂る部屋
16	空洞に広がる耕作地	34	真ん中に大木が一本そびえ立っている空洞	56	枯れた森林
22	折り重なって繁茂する森林	35	通路いっぱいに進む野生ウマタカの大群	66	大木の空洞内のような通路や部屋

### 水域風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	轟々と流れる川にかかった橋	23	熱い蒸気がたちこめる部屋	36	筏やハシケが浮かぶ湖
12	色とりどりの珊瑚の中	24	空洞に広がる沼地	44	巨大な縦穴と滝
13	腰高まで水に浸かった部屋	25	樽や鎖が放置されている船の中	45	かつて建設された上水道の中
14	澄んだ水が流れる噴水と水飲み場	26	水槽が並び水族館	46	ペンギンの右往左往する氷結した湖
15	沸騰する湖	33	悪臭を放つ下水道	55	湯気を立てる温泉
16	地面が干涸化した部屋	34	底に遺跡が見える水没した空洞	56	奇怪な彫刻が施された古井戸
22	水をたたえた貯水池	35	棧橋と船着き場	66	壁に貝やフジツボがはりついた部屋

### 天空風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	雨が降る部屋	23	雲の上。なぜか、その上を歩くことができる	36	轟々と音を立てる巨大排気孔
12	チーズにうがたれた洞穴	24	濃霧に覆われた空洞	44	時折稲妻の走る部屋
13	中空に何層にも重なる空中庭園	25	無重量でふわふわ浮く部屋	45	鳥の羽毛が舞い落ちる部屋
14	無限に連なる真っ白な洗濯物	26	雪がしんと降り積もる部屋	46	青空が壁面いっぱいに描かれた空洞
15	天空に向かって伸びる豆の木	33	時空がねじ曲がった空中回廊	55	一面、鏡でできた部屋
16	巨大な縦穴にぶら下がる縄ばしごや鎖	34	怪物よけの風車が音を立てる通路	56	オーロラがゆらめく空洞
22	強風の吹き荒れる部屋	35	天井に遺跡が見える空洞	66	重力方向がばらばらの部屋

### 異界風景表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	古びた六畳間	23	ブランコやすべり台のある小公園	36	ときどきなにかが覗いていく部屋
12	せせこましいカラオケボックス	24	安っぽいユニットバス	44	がやがたと話し声が聞こえる部屋
13	時の止まった街	25	上の住人がうるさい部屋	45	触手が生えている部屋
14	ボールが一個転がっている体育館	26	人骨で組まれている部屋	46	机と椅子が置いてある取調室
15	毛が生えている部屋	33	呼吸している部屋	55	静まりかえった教室
16	なにかの待合室	34	斜めに傾いた部屋	56	天井に巨大な人の顔がある部屋
22	生物の粘液したたる体内	35	ラブホテルの一室	66	常に揺れている部屋

ゲームマスター・セクション  
シナリオ

#### シナリオソース・防衛戦争

あるとき、突然他国の軍隊がわが国に襲い掛かる！ 兵を率い、何とか撃退したものの、敵軍は国境近くに陣を構え、付け入る機会をうかがっている。かくなるうえは、こちらから敵の陣を直接攻撃して、敵の大将を討ち取るしかない。次の進撃が始まるまでに、ランドメイカー一行は、敵陣にたどり着くことができるのか？

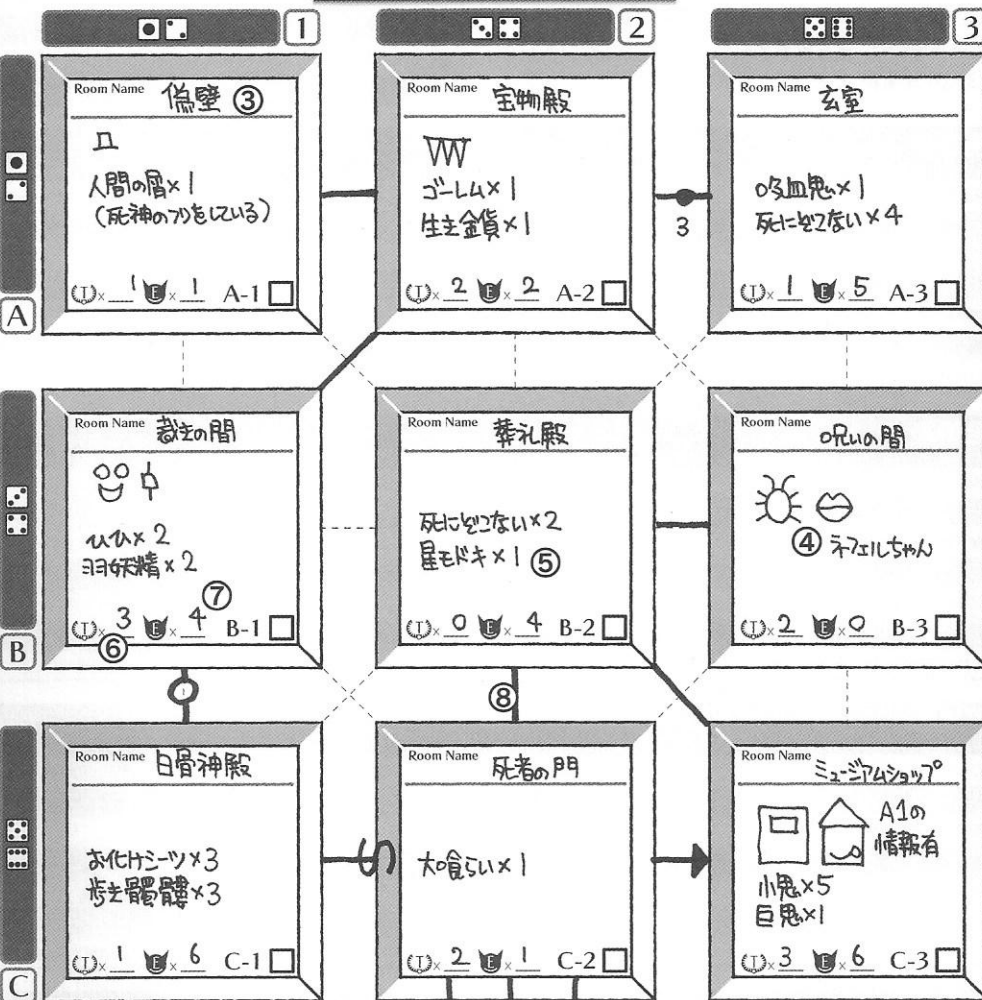


MAP

# マップ

① マップ名 カタコンバ14番

② 支配者 ビラダヌ・スラダス9世



Uトラップの数 M敵の数

## 時間の経過

☐: クォーターの経過 ☐: ターンの経過 ☐☐: 【お弁当】か【フルコース】を使用

1	2	3
4	5	6

1 ターンが経過するたび、そのターン内に【お弁当】か【フルコース】を使用していない場合は、宮廷全員の《HP》が1 D6点減少する。また、迷宮フェイズが3ターン以上経過すると、1 クォーターが経過するたびに、宮廷全員の《HP》が1 D6点減少する

## MEMO

⑨ 宝物殿には盗賊の死体がいっぱい。探索すると【しゃべり金】が見つかる。

- ① マップ名: シナリオの舞台となるダンジョンの名前を記入する
- ② 支配者: そのマップを支配しているキャラクターの名前。ランドメイカーたちが、そのマップを征服するためには、この支配者を倒すか、彼に譲り受ける必要がある
- ③ 部屋名: その部屋で起こる遭遇やイベントに合わせて、部屋の名前を記入する。思いつかないときは、名前決定表や単語表などを使おう
- ④ トラップアイコン: その部屋や通路に仕掛けられたトラップ。読みにくければ、アイコンではなく、文字で記入してもよい
- ⑤ モンスター名: その部屋にいるモンスターの名前と数を記入しておく

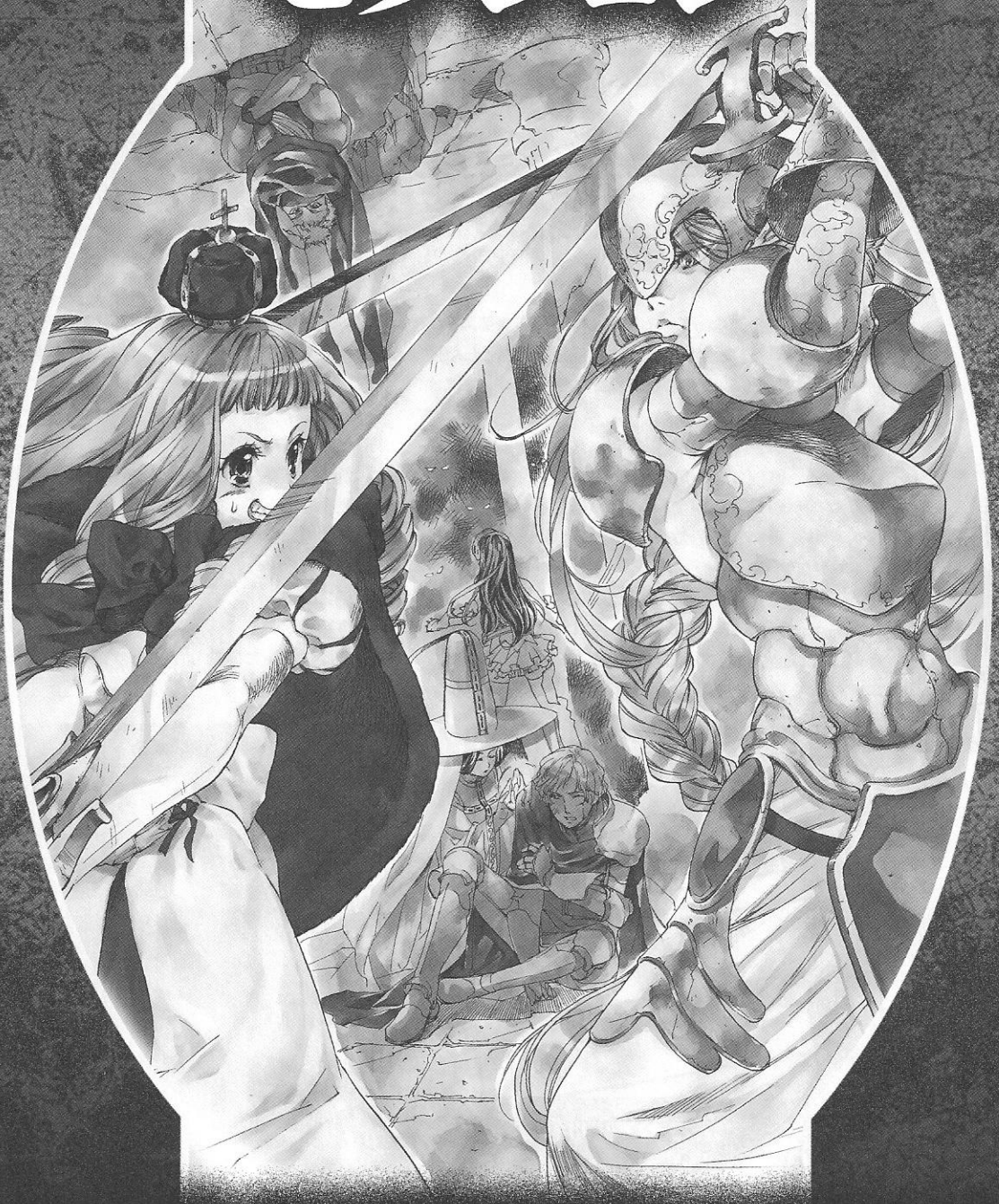
- ⑥ 総トラップ数: その部屋と部屋から伸びている通路、そしてその部屋にある「何か」に仕掛けられているトラップの合計数。通路にあるトラップは2回カウントされるはず
- ⑦ 総モンスター数: その部屋で遭遇するモンスターの種類と数を記入しておく
- ⑧ 通路: 部屋と部屋をつなげる通路を記入する
- ⑨ MEMO: そのシナリオで気になったことを書いておく場所。固定イベント、王国からの道のりなどを記入しておくもよいかもしれない



# 第二の扉

## 脅威

### セクション



ランドメイカーとその王国を取り巻く脅威について紹介しているセクションだ。迷宮に仕掛けられたトラップ、悪意に満ちた建造物・拠点、そして恐るべきモンスターのデータを取録している。手強いゲームマスターを目指すなら、このセクションを熟読しよう！



# トラップ

Trap

モンスターと並び、迷宮内の重要な脅威となるのがトラップだ。悪意に満ちた配置で、ランドメイカーを苦しめよう！

Threat

## トラップとは

トラップとは、迷宮に仕掛けられた罠のゲーム的総称である。基本的に、シナリオをつくる段階で、部屋や通路、そして何らかのイベントに仕掛けられる。

## トラップの配置

GMは、シナリオ作成時に、トラップを配置することができる。トラップは、下記の4種類の配置の仕方がある。

### ●部屋

配置が「部屋」になっているトラップは、好きな部屋1つを選んで仕掛けることができる。その部屋を対象とした搜索判定が成功すると、その部屋に仕掛けられたトラップはすべて発見されてしまう

### ●通路

配置が「通路」になっているトラップは、好きな通路1つを選んで仕掛けることができる。その通路を対象とした搜索判定が成功すると、その通路に仕掛けられたトラップはすべて発見されてしまう

### ●エリア

配置が「エリア」になっているトラップは、その部屋で戦闘が起こったときに配置できる。バトルフィールド上から好きなエリア1つを選んで、仕掛けること

### ●イベント

配置が「イベント」になっているトラップは、シナリオで設定された好きなイベントに仕掛けることができる。登場するNPCや宝箱、部屋の中にある彫像や扉など、自由に決定すること。イベントにトラップを仕掛けた場合、GMは、遭遇やキャンプの時点で、必ず仕掛けたイベントに関する描写を行わなければならない。仕掛けたイベントを対象とした搜索判定が成功すると、そのイベントに仕掛けられたトラップは全て発見されてしまう

## トラップの発動

トラップは、設定された発動条件を満たした瞬間に効果を発揮する。発動の条件には、下記の6種類がある。

### ●通過

トラップの配置してある場所へ移動した瞬間、効果が発動する。部屋に配置されている場合、遭遇より先にトラップが発動する

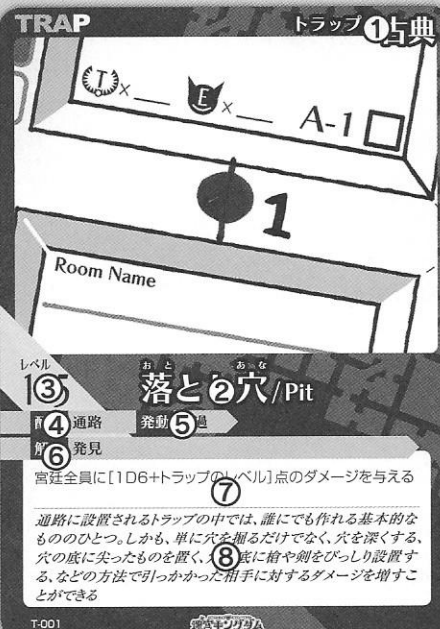
### ●休憩

宮廷の中の誰かが、その部屋で休憩を行った瞬間に効果が発動する

### ●発見

搜索判定に成功し、そのトラップを発見した瞬間に効果が発動する

## トラップカードの読み方



- ① トラップカテゴリ  
そのトラップの種類を表す
- ② トラップ名  
トラップの名称。シナリオには、トラップの名称を書き込んでよいが、イラスト欄にある記号を書き込んでみてもよいだろう
- ③ レベル  
そのトラップのレベル
- ④ 配置  
そのトラップがどんな場所に配置できるのかを表す
- ⑤ 発動  
そのトラップの発動条件
- ⑥ 解除  
そのトラップの効果を無効化するための方法
- ⑦ 効果  
そのトラップが発動した場合の効果
- ⑧ フレーバー  
そのトラップの説明。GMは、できるだけ、ここに書かれている内容を活かしてシナリオ作りを行おう。また、配置がイベント型のトラップは、この文章を参考にしよう



●自動

常に発動している

●未発見

その部屋の探索判定に誰も成功していない状態で、キャンプを終了したときに、効果が発動する

●接触

トラップが配置してある「何か」に対して探索判定を行って失敗したり、装備したり、話し掛けたりすると効果が発動する

## トラップの解除

トラップは、発見に成功しないと解除を試みることができない。発見に成功し、解除の項目に書いてある条件を満たすとそのトラップを無効化することができる。

解除の方法には、下記の3種類がある。

●発見

その異が発見されたら、その時点で無効化されるトラップ。探索の判定に成功した時点で無効化されている

●不可

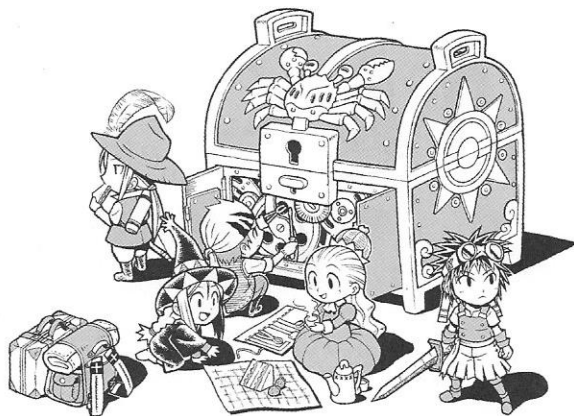
解除が不可能なトラップ。効果は常に発動しており、スキルやアイテムを使わないと、このトラップの効果を無効化することはできない

●判定

「能力値／難易度」と書かれているタイプのトラップ。解除するには、キャンプ中の未行動のキャラクターが異解除を試み、書かれている判定に成功しなければいけない。失敗すると、トラップの効果が発動する

## 戦闘系トラップ

戦闘系トラップは、他のグループのトラップに比べると、特殊な性質を帯びたトラップである。戦闘系トラップは、通常の手段で解除することはできない。しかし、戦闘系トラップは、バトルフィールド上の1つのエリアには、1つまでしか配置することができない。そのため、すでに戦闘系トラップが配置されているエリアに【迷核変動】（『新・王国ブック』p.42）などで、新しく戦闘系トラップが配置された場合、それまで配置されていた戦闘系トラップは、無効化され、新しい戦闘系トラップが配置される。



## 情報収集時のトラップの数

《配下》を使って情報収集に成功した場合、その部屋とその部屋から伸びている通路に配置されたトラップの数が明らかになる。このとき、通路に配置されたトラップは、隣の部屋の情報収集時にもカウントされることに注意しよう。

## トラップの改造

タイプが「部屋」のトラップは「イベント」タイプに変更することができる。このとき、どんなものに設置できるかは、トラップのカテゴリによって決定される。また、タイプを「イベント」に変更した場合、そのトラップのレベルを3点上昇したものとして扱う。

GMは、タイプが「イベント」に変更されたトラップがある部屋に入った場合、必ず設置している対象について描写しなければならない。

●古典的トラップを設置できる対象

壁、床、天井、扉、石像、容れ物

●施設系トラップを設置できる対象

何かの商業施設、家屋、物置、棚

●遭遇系トラップを設置できる対象

NPC、モンスター、植物、扉、絵画

●災害系トラップを設置できる対象

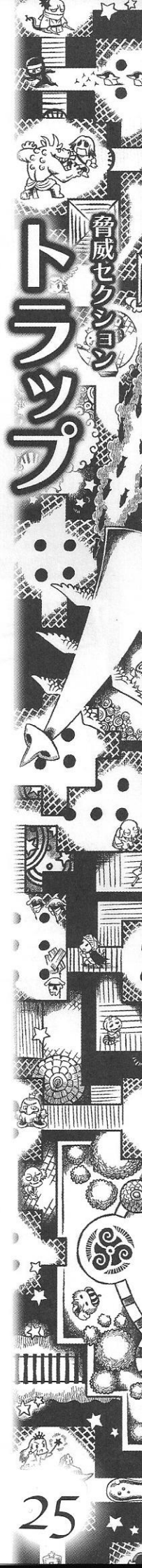
水晶球、祭壇、宝物、鏡、ボタン

●移動系トラップを設置できる対象

道、井戸、扉、絵画、乗り物

配置が「イベント」のトラップは、GMがどんなイベントに配置をするのかを詳細に決めておかなければならない。落ちている剣に【大爆発】を仕掛け、不用意にそれらに触れたキャラクターを爆発に巻き込む。また、モンスターに襲われている女性に【傾国兵器】を仕掛け、モンスターを倒した後、彼女に声をかけたり抱き起こしたりしたキャラクターを誘惑するなど、状況と合わせて考えるのが望ましい。

何気ないロールプレイやプレイヤー自身の不注意が、トラップを発動させる引き金になるように設定すると、面白いだろう。プレーヤーテキストなどを参考にしながら、具体的にどのような展開になるのかを設定して欲しい。





# 古典系トラップ

どんな世界のどんな迷宮にも昔から存在し、出会うと思わず、「ダンジョンに來たのだなあ」となごんでしまうようなトラップの数々。シンプルにダメージを与える効果をもつものが多い。特にひねるつもりはないけれど、トラップをひとつも置かないのはなあ、なんて思ったときにはこのカテゴリから選ぼう。情報収集泣かせの【吊り天井】も要チェック

## 古典系トラップ表

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	落とし穴 T-001/p.26	23	生ける石像 T-006/p.26	36	びっくり箱 T-012/p.27
12	落とし穴 T-001/p.26	24	シークレットドア T-007/p.27	44	落とし穴 T-001/p.26
13	スリットアロー T-002/p.26	25	吊り天井 T-008/p.27	45	ミミック T-013/p.27
14	浮気の虫 T-003/p.26	26	大爆発 T-009/p.27	46	断頭台 T-014/p.27
15	毒針 T-004/p.26	33	落とし穴 T-001/p.26	55	落とし穴 T-001/p.26
16	巨大岩石 T-005/p.26	34	毒リンゴ T-010/p.27	56	自爆装置 T-015/p.27
22	落とし穴 T-001/p.26	35	スキルボマー T-011/p.27	66	落とし穴 T-001/p.26



レベル 1~5 **落とし穴** / Pit

配置 通路 発動 通過  
解除 発見

宮廷全員に[1D6+トラップのレベル]点のダメージを与える

通路に設置されるトラップの中では、誰にでも作れる基本的なもののひとつ。しかも、単に穴を掘るだけでなく、穴を深くする、穴の底に尖ったものを置く、穴の底に筒や剣をびしり設置する、などの方法で引かなかった相手に対するダメージを増すことができる

T-001

迷宮キングダム



レベル 1 **スリットアロー** / Slit Arrow

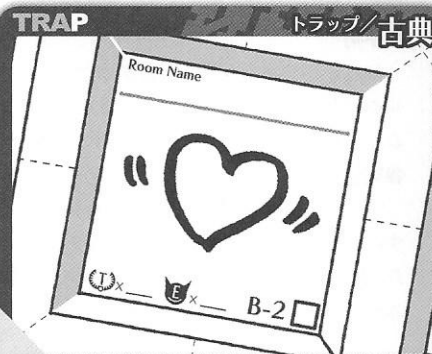
配置 通路 発動 通過  
解除 [探索] / 7

宮廷全員が1点のダメージを受ける

壁に開いた穴から複数の矢が飛び出し、ランドメイカーたちに襲いかかるといふトラップ。与えるダメージこそ低いのが、複数設置すれば、ボディブローのようにじわじわと効いてくる。床と連動したバネ式のものを、次の矢を装填できる高度な機械仕掛け、単に壁の向こうにいるモンスターが弓を打っているだけ、などの種類がある

T-002

迷宮キングダム



レベル 1 **浮気の虫** / Wanton Worm

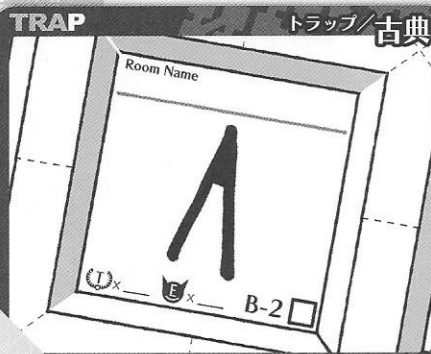
配置 部屋 発動 休憩  
解除 不可

休憩を行ったキャラクターは、自分の人物欄の中で、《好意》の値が一番高いキャラクターと一番低いキャラクターをそれぞれ1体ずつ選ぶ。その2つの《好意》の値を入れ替える。この効果の対象に1度選ばれた者は、そのゲームの間、このトラップの対象にならない

誰かを好きという気持ちが揺らぐ。それは隣にいる別の誰かが魅力的に見えるせい？ 相手に魅了してしまったから？

T-003

迷宮キングダム



レベル 1 **毒針** / Poison Needle

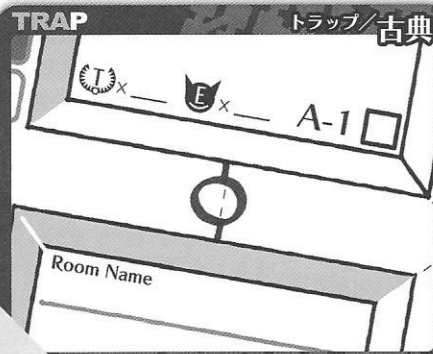
配置 イベント 発動 接触  
解除 [探索] / 10

扉や石像、宝箱などの物体やアイテムに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、1点のダメージを受け、「毒」のバッドステータスを受ける

あと1歩、あと1歩で王国にたどり着くことができるのに、今、私は力尽きようとしている。あのとき、鍵穴から飛び出した小さな針が、この指を刺したせいだ。針に塗られた毒は私の体を苦しめ、今、この命を奪おうとしている……

T-004

迷宮キングダム



レベル 2 **巨大岩石** / Rolling Stone

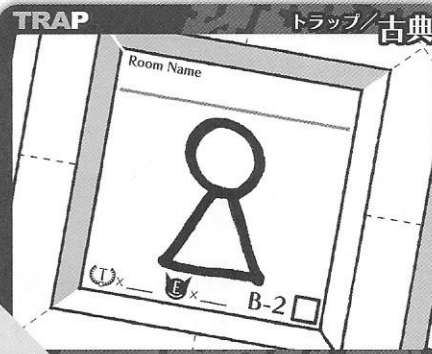
配置 通路 発動 通過  
解除 不可

宮廷全員は、[探索]で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、1D6点のダメージを受ける

狭い通路いっぱい岩がランドメイカー目掛けて転がってくるといふトラップ。転がってくるものは岩とは限らず、ロードローラーや5トントラックが突っ込んでくるようなこともある。吊り橋や細い1本道の通路など、逃げ場のない場所に設置したいトラップだ

T-005

迷宮キングダム



レベル 2 **生ける石像** / Living Statue

配置 イベント 発動 接触  
解除 不可

石像や絵画など生き物の姿を模した芸術作品に設置できるトラップ。触れたキャラクターは、2D6点のダメージを受ける


冷たい石の彫像の手首が、ゴトリ、と音を立てて落ちた。部屋中の視点が集まる。次の瞬間、はっきりと穴を開けた手首の部分から、ものすごい勢いで炎が吹き出した！ ごおおおお。他の宮廷の人間が対処するとまもなく、不用意に彫像に触れた、哀れな従者は黒こげになってしまった……

T-006

迷宮キングダム



TRAP トラップ/古典



レベル 2 シークレットドア / Secret Door

配置 部屋 発動 自動

解除 発見

このトラップを解除しない限り、宮廷はこの通路を利用することはできない  
隠された扉。重要な情報のある部屋や、宝物がある部屋への通路を隠すのが主目的な設置法だ。自然な岩に偽装されているもの、壁の一部が凹んで扉に変わるもの、本棚が回転するようにしているもの、床の間の掛け軸の裏に通路が伸びているものなど、バリエーションは様々

T-007

TRAP トラップ/古典



レベル 3 吊り天井 / Drop Ceiling

配置 部屋 発動 休憩

解除 [探索] / 9

宮廷全員は、1D6点のダメージを受ける。また、このトラップが設置された部屋の情報収集を行うと、指揮判定の成否に関わらず、(配下)が1D6人減少する

気を抜いた瞬間、頭上に天井そのものが落ちてくるというトラップ。解除してしまえば問題はないが、それができない配下にとっては、まさに命取りとなる恐ろしいもの

T-008

TRAP トラップ/古典



レベル 3 大爆発 / Explosion

配置 イベント 発動 接触

解除 [探索] / 9

好きなものに設置できるトラップ。宮廷全員は、1D6点のダメージを受ける。また、解除の判定で失敗したら、ランダムに自分のアイテムスロットを1個選び、そこに書いてあるアイテムが破壊される

例えば置いてある宝箱を開けようとした瞬間、倒れている女性を助け起こそうとした瞬間、置いてある寝台に横になろうとした瞬間、大爆発が起こるというトラップ

T-009

TRAP トラップ/古典



レベル 3 毒リンゴ / Poisoned Apple

配置 イベント 発動 接触

解除 不可

回復アイテムに設置できるトラップ。このトラップは、その回復アイテムを使用すると発動する。その回復アイテムは、通常の効果の代わりに、対象に1D6点のダメージと「毒」のバッドステータスを与える

ちょうど食料が尽きたときに入った部屋は、木々が豊かに生えた森の部屋。木々には、真っ赤なリンゴが実っていた。リンゴをかじった姫君は、顔色がみるみる悪くなった

T-010

TRAP トラップ/古典



レベル 4 スキルボマー / Skill Bomber

配置 イベント 発動 自動

解除 [才覚] / 11

トラップ配置時に好きなスキルグループを指定する。その部屋の中で、常駐以外の指定されたスキルを使用したキャラクターは2D6点のダメージを受ける。[才覚]で難易度9の判定に成功すると、ダメージを半分にすることができる

「ワシの目の前で、迷宮の技を使うじゃねえ!!」部屋の中央に居座った頑固迷宮職人が力強く宣言する。「もし使ってたんなら、ただじゃすまねえぞ!!」本当だった

T-011

TRAP トラップ/古典



レベル 4 びっくり箱 / Jack in the Box

配置 イベント 発動 接触

解除 [探索] / 11

箱や壺など、何かのいれものに設置するトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、ランダムにバッドステータス1つを選び、それを受ける

「箱入り娘じゃないみたい」部屋の隅にあった、宝箱におさるおそろ触れる。そっと宝箱を開くと、ボンとバネ仕掛けの人形が飛び出した。「わ!!」驚いたその瞬間、急速な眠気が襲ってきた。眠ってしまった。珈琲を飲めば……

T-012

TRAP トラップ/古典



レベル 5 ミミック / Mimic

配置 イベント 発動 接触

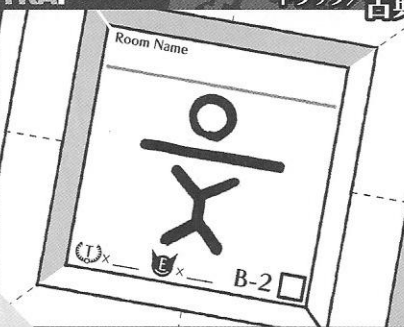
解除 [探索] / 12

宝箱や袋など、何かのいれものに設置するトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、2D6点のダメージを受ける

迷宮が自律的に生み出した防御機構の一種。百万迷宮に長い間設置された客れものは、高い確率で迷宮化し、トラップに変化する。しかし、「宝箱を無視できる冒険者はいない」の格言通り、この罠にひっかかる者は後を絶たない

T-013

TRAP トラップ/古典



レベル 5 断頭台 / Guillotine

配置 イベント 発動 接触

解除 [探索] / 12

通路や扉、天井や床など迷宮そのものに設置できるトラップ。このトラップは、自動的に発見される。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、[探索]で難易度12の判定を行う。失敗すると、(HP)が0になり、死亡する

数ある罠の中でも高い致死性を誇るデストラップ。それが断頭台だ。ランドメイカーの中には、処刑具を偏愛する者もいるが、自分が餌食になるのはどんな気分だろう?

T-014

TRAP トラップ/古典



レベル 6 自爆装置 / Self-destruction

配置 イベント 発動 接触

解除 [探索] / 12

支配者を倒すに手できる何かに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は3D6点のダメージを受ける。宮廷全員が行動不能、または死亡していなければ、宮廷は王国へ帰還する。このトラップが仕掛けられていたマップは、領土にすることができなくなる

「その宝、易々と渡すと思うな……」死んだはずの魔導師が呟いた。「爆破開始、1分前……」迷宮に声が響いた

T-015



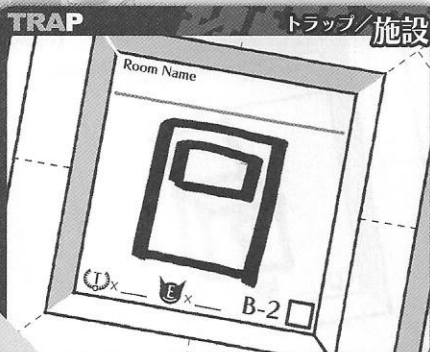
# 施設系トラップ

憩いの空間と見せかけて、その場所こそが罠だったのだ！ なんて事態を巻き起こすのが、この施設系トラップ。発見した瞬間に発動する【お菓子の家】は、ランドメイカーたちを簡単に苦しめることができる、お手軽トラップだ。休憩すると発動するタイプのものは、なんといっても【こたつ】と組み合わせると、とたんに凶悪になる。搦め手で攻めろ！

## 施設系トラップ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	自動販売機 T-016/p.28	23	隠蔽工作 T-021/p.28	36	きこりの泉 T-027/p.29
12	自動販売機 T-016/p.28	24	エレベータ T-022/p.29	44	自動販売機 T-016/p.28
13	ブレーメン T-017/p.28	25	ホテル T-023/p.29	45	首吊りの木 T-028/p.29
14	体重計 T-018/p.28	26	非常口 T-024/p.29	46	強制転職所 T-029/p.29
15	お菓子の家 T-019/p.28	33	自動販売機 T-016/p.28	55	自動販売機 T-016/p.28
16	生きている部屋 T-020/p.28	34	水槽 T-025/p.29	56	こたつ T-030/p.29
22	自動販売機 T-016/p.28	35	煙突 T-026/p.29	66	自動販売機 T-016/p.28



レベル 1 自動販売機 / Vending Machine

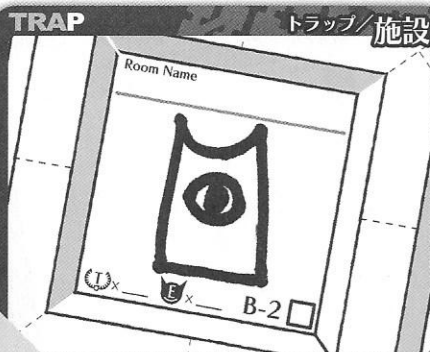
配置 部屋 発動 発見  
解除 不可

宮廷全員は、【才覚】で難易度9の判定を行う。成功したキャラクターは、【ポーション】を好きなだけ手に入れる。ただし、このトラップから手に入れた【ポーション】は、使用するとき1D6を振らなければならない。奇数が出たら、対象は【HP】が回復せず、1点のダメージを受ける

自販機を見たことない飲み物って、つい買っちゃわねえ？

T-016

迷宮キングダム



レベル 1 ブレーメン / Bremen

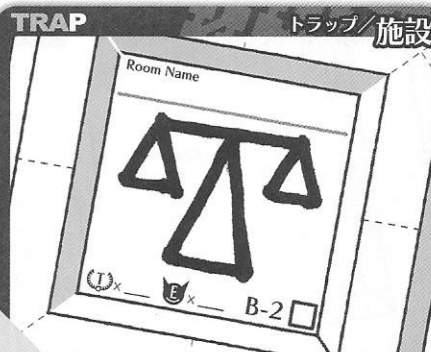
配置 部屋 発動 自動  
解除 不可

このトラップを配置するとき、GMは好きなモンスターの数と種類を設定する。この部屋の情報収集に成功すると、本当の情報の代わりに、GMの設定した偽の情報を教えることができる

事前の調査によるとこの部屋には、巨鬼が1匹いる筈。そう思いながら、部屋に入った宮廷が見たのは、お互いを肩に寄せ担ぎ合い、天井近くまで登り上がった小鬼たちだった。彼らの足下に、巨鬼そっくりの影がのびている

T-017

迷宮キングダム



レベル 1 体重計 / Thinner

配置 イベント 発動 発見  
解除 不可

秤や台座などに設置できるトラップ。女性キャラクター、もしくは【美形】のキャラクターは、そのゲームの間、食事をとろうとするたびに、【才覚】で難易度9の判定を行う。失敗したものは、そのサイクルは食事の効果の対象にならない

「太った」世の中には、その言葉をなによりも恐れる人々がいる。その言葉を意識したが最後、ほんのひとかけらの食事さえも喉を通らなくなってしまう。呪いの言葉なのだ

T-018

迷宮キングダム



レベル 2 お菓子の家 / Snack House

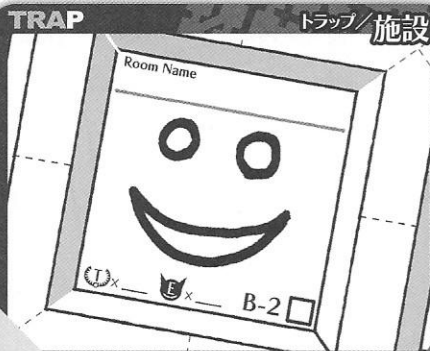
配置 部屋 発動 発見  
解除 不可

宮廷全員は、【魅力】で難易度9の判定を行う。失敗したものは、【肥満】のバッドステータスを受ける。また、「肥満」になった者の数と等しい値の《民の声》が減少する

子供の頃夢に見た、大好きな食べ物で出来た家が今、目の前に！ 名前通りお菓子で出来た家だけでなく、深層アワビ、千年鶴のフナグラなどの高級珍味を使った料理の家や、色とりどりの美酒で出来た家なども目撃されている

T-019

迷宮キングダム



レベル 2 生きている部屋 / Living Room

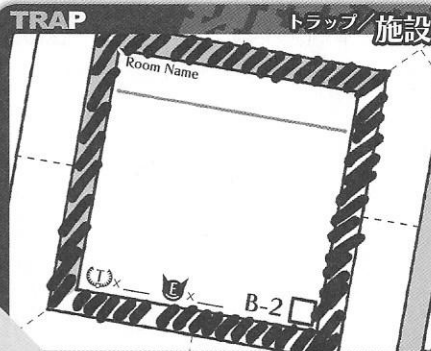
配置 部屋 発動 休憩  
解除 不可

この部屋で1回休憩を行うたびに、宮廷全員はランダムに自分のアイテムスロットを1個選ぶ。そこに書いてあるアイテムが破壊される

騎士は、従者の差し出すお弁当も食べ終わり、お茶を飲みながらぼっと一息ついた。そして初めて、傍らにあった愛剣が無いことに気付いた。ついさっきまでそこにあり、誰一人、触れる気配もなかったのに。そんな部屋がある

T-020

迷宮キングダム



レベル 1~5 隠蔽工作 / Concealed Work

配置 部屋 発動 自動  
解除 【探索】 / 12+このトラップのレベル

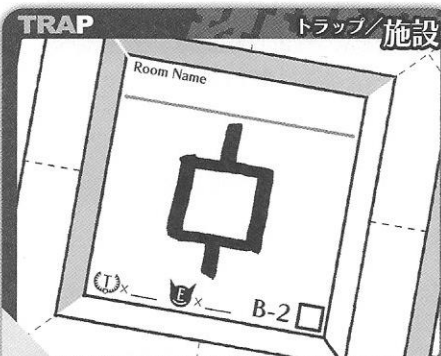
その部屋で行う探索と情報収集の判定の難易度が、このトラップのレベルと同じだけ上昇する

「見つからぬ隠し仕事」と唱えるモリア國の魔術士たちによって丹精込めて生み出された、トラップ偽装に関する108の技。その登場により、魔の存在感は飛躍的に高まった。隠蔽工作の施された部屋なのだから、きっと何か他にも魔が仕掛けられているに違いない……ランドメイカーを疑心暗鬼に陥れることもこの魔の効力のひとつだ

T-021

迷宮キングダム





レベル 2 エレベータ / Elevator

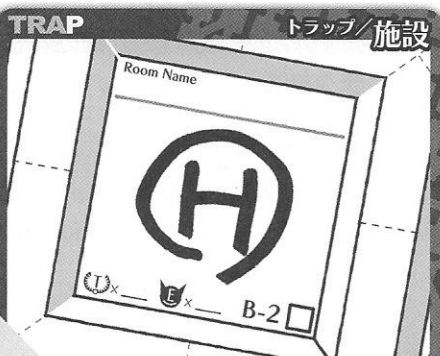
配置 イベント 発動 接触

解除 発見

扉に設置できるトラップ。2D6を振ること。その目と等しい数の、奇数なら深人、偶数なら天使と遭遇する。深人や天使の種類は、パーティーの平均レベルに最も近いレベルのものとなる(レベルの差が同じ値の場合、高い方が現れる)

欲しいときに、欲しくないときにあるのが昇降機というものか。天使や深人が考えていることなど、神官にも分かりはしない。昇降機から現れる彼らは、時に随く不気味だ

T-022



レベル 3 ホテル / Hotel

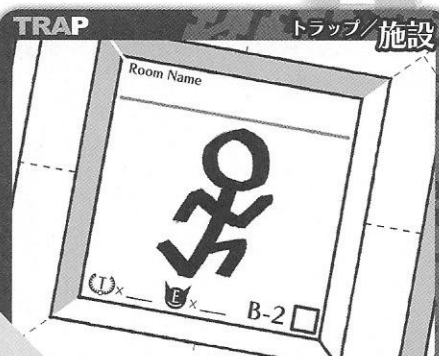
配置 部屋 発動 休憩

解除 不可

このゲームの終了フェイズの予算会議の際、維持費が[宮廷の人数×1]MG上昇する。宮廷全員の[HP]は全回復する

迷宮の奥、ふいに現れたフロントが「ご予約を承っております」と部屋に案内してくれる。あるいは厚化粧の女たちに連れ込まれ、強面の男たちがすごんで見せるぼったくりバーなどがこのトラップの代表例。生きた部屋と組み合わせると、踏んだり蹴ったり気分が盛り上がる

T-023



レベル 3 非常口 / Escape Exit

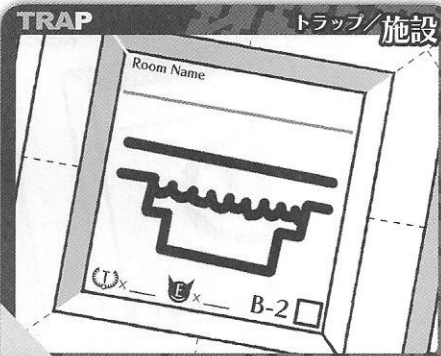
配置 部屋 発動 休憩

解除 [探索] / 9

宮廷全員が王国へ帰還し、終了フェイズになる

暗い通路に浮かび上がる、扉から出る人物が描かれた緑色の光。好奇心の強い人間なら、ついついその扉を開けてしまいたくなる。迷宮の入口近くに設置しておく、かなり意地の悪いトラップだが、スタボロになったランドメイカーにとっては、モンスターに遭遇せず国に帰ることができる、福音に変わる可能性もあるものである

T-024



レベル 3 水槽 / Pool

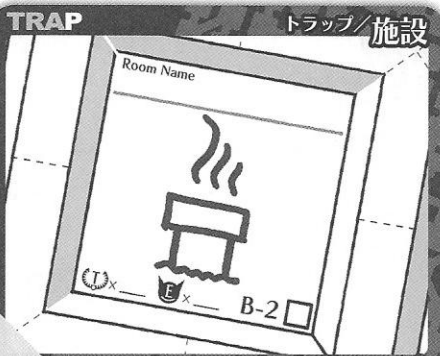
配置 部屋 発動 自動

解除 [探索] / 9

このトラップが設置された部屋を出るとき、宮廷全員は1D6点のダメージを受ける。また、このトラップを解除すると、1クォーターが経過する

水で満たされた広い部屋。別の場所に移動するためには、水の中を通り抜けなければならない。解除すれば害はなくなるが、水が引くまでの間はなにができるかできないか。時間に余裕があるならば問題ないが……

T-025



レベル 3 煙突 / Chimney

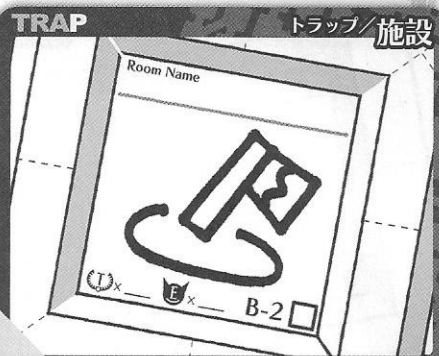
配置 部屋 発動 自動

解除 不可

この部屋に入ったときに、経過しているクォーター数が偶数だった場合、宮廷全員は「気力」が1点減少する。「気力」を減少できなかったものは、「散漫」のバッドステータスを受ける

部屋に空いている何の変哲もない穴。しかし、それは下の階の住人の煙突かもしれない。いやいや、工場の排気口かもしれない。時間によっては、そこから溢れ出す煙で、部屋の中はスゴイことになるかも

T-026



レベル 4 きこりの泉 / Axman's Fountain

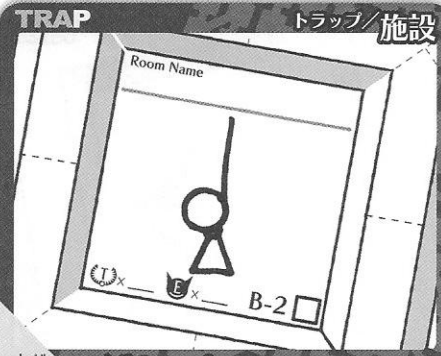
配置 イベント 発動 発見

解除 不可

川や池、水たまりなど水に関連のある場所に設置するトラップ。宮廷全員は、[才覚]で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、武器アイテム、レア武器アイテムの中からランダムに1つを選び、それを失う

斧を投げ入れると金や銀の斧になって返ってくる湖があるらしい。この有名な伝説は、水辺を見ると武器を投げ入れたくなるという罠を作り出した

T-027



レベル 4 首吊りの木 / Hanging Tree

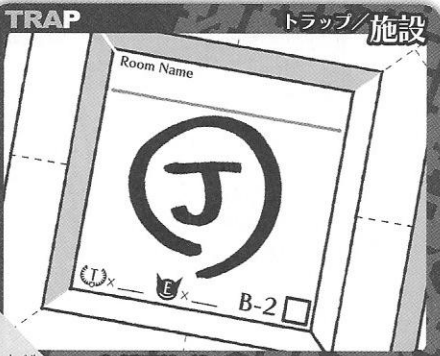
配置 部屋 発動 発見

解除 不可

宮廷全員は、[魅力]で難易度9の判定を行う。失敗したものは[難易度一達成値]人だけ(配下)が減少する

その木は迷宮のどこかに立っている。なにかしら不気味な雰囲気を感じさせた木。どこが怖いとはいえない、どこにでもありそうに思える木。しかし、その木は人を死に誘う。人の心の弱さをついて、楽になろう、と誘いかけてくる。そして今日も木には奇妙な果実がぶらさが

T-028



レベル 5 強制転職所 / Job Changer

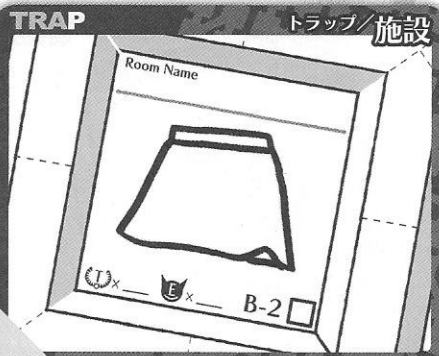
配置 部屋 発動 休憩

解除 [才覚] / 11

ランダムにキャラクター1体を選び、そのキャラクターは、生まれ表(新王国ブック21)を使い、現在のジョブをランダムに変えなければならない。ジョブを変更すると、ジョブスキルと能力値ボーナスを新しいジョブのものに変更すること

新興国のランドメイカーに、周に転職所を設置する重要性を教えてくれて、ありがた迷惑なトラップ

T-029



レベル 5 こたつ / Kotatsu

配置 部屋 発動 発見

解除 不可

宮廷全員は[才覚]で難易度9の判定を行う。失敗した未行動のキャラクターは休憩を行う。判定に失敗し、休憩を行うと、次のクォーターも[才覚]で難易度9の判定を行う。その判定に成功するまで、この部屋を移動することはできず、キャンプでは必ず休憩を行う

こたつ。それは、冬の朝の寝床と同じくらい凶悪な、悪魔の誘惑。そのトリコとなったものは、二度と脱け出せない

T-030



# 遭遇系トラップ

もっとも恐ろしいのは人間だ！ というわけではないけれど、NPCの姿で現れることも多いトラップ群。モンスターとの遭遇を呼び起こすこともあったりして、あなどれない。特に意志のない集団と見せかけて、ハブニングを頻出させる【大混雑】、物音に仕込まれているため、ついつい返事をしてしまう【詠唱】など、意地が悪いものが目白押しだ

## 遭遇系トラップ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	チクリ屋 T-031/p.30	23	傾国兵器 T-036/p.30	36	扇動家 T-042/p.31
12	チクリ屋 T-031/p.30	24	恐怖 T-037/p.31	44	チクリ屋 T-031/p.30
13	難民 T-032/p.30	25	酔っぱらい T-038/p.31	45	叛逆 T-043/p.31
14	ものかげ T-033/p.30	26	カビ T-039/p.31	46	詠唱 T-044/p.31
15	警報 T-034/p.30	33	チクリ屋 T-031/p.30	55	チクリ屋 T-031/p.30
16	もったいないお化け T-035/p.30	34	騒霊 T-040/p.31	56	大混雑 T-045/p.31
22	チクリ屋 T-031/p.30	35	里心 T-041/p.31	66	チクリ屋 T-031/p.30

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 1

チクリ屋/Zuch

配置 部屋 発動 休憩

解除 不可

宮廷全員は、[才覚]で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、宮廷の好きなキャラクターへの《敵意》を1点上げる

「おまえの腕は信用ならねえんだよ」迷宮の暗闇から聞こえる囁きは、何故か心のすき間に入り込む。その場にいる誰かの囁きと錯覚してしまう。仲間が自分に対し悪意を抱いているのだと思いこませてしまふトラップ

T-031

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 2

難民/Refugee

配置 通路 発動 通過

解除 《魅力》/9

ランダムに自国の施設1軒を選ぶ。その施設が破壊され、《民》が1D6人増える

他国の侵略や盗官化などに襲われて、国を失う民は多い。彼らは新たな国家を求め、彷徨うことになる。めばしい国を見つけたら、無理矢理にでも住み着いてしまおうというわけだ。周りが迷惑がかるうが、民だって生きるのに必死だ。彼らが再び国を失うことがないようにがんばって欲しい

T-032

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 2

ものかげ/Dead Angle

配置 部屋 発動 自動

解除 発見

このトラップを設置するとき、シナリオの制限の範囲内で、好きなだけモンスターを選ぶ。このトラップがある部屋で休憩するか、未発見の状態での部屋から移動しようとする、そのモンスターと奇襲扱いで戦闘を行う。このトラップが設置された部屋の情報収集を行っても、指揮判定の成否に関わらず、このトラップで選ばれたモンスターについては調べられない

T-033

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 2

警報/Alarm

配置 部屋 発動 休憩

解除 発見

ランダムエンカウント表に従って、モンスターを決め、戦闘を行うこと

突然如れて大音響を響かせる側、振ってくる金だらいの鳴る音、紐の先に繋がった鳴子、耳を引き裂くようなサイレン、銀の響きの音色などなど、迷宮内でのランドメイカーの存在を知らしめる仕掛けの数々。迷宮を彷徨う怪物がアツという間に聞きつけて、ランドメイカーを取り囲む

T-034

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 2

もったいないお化け/Spirit of Food

配置 部屋 発動 自動

解除 不可

宮廷の誰かが、自分のアイテムスロットから、回復アイテムを捨てた場合、宮廷全員の回復アイテムが無くなる

子供たちなら誰だって、母親から聞かされている。「食べ物粗末にすると、もったいないお化けが出来ますよ」それはランドメイカーにしても同じだけれど、大人になると、そんな話は忘れてしまふ。まさか、迷宮探索の途中で、母親の脅し文句を実感することになるとは思わないもんね

T-035

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 3

傾国兵器/Femme Fatale

配置 イベント 発動 接触

解除 《魅力》/9

キャラクターやアイテムに設置するトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、設置された「何か」をアイテムスロットに記入する(空欄がない場合、何かを捨てる)。そのゲームが終了するまで、その「何か」を捨てたり、誰かに渡したりすることができなくなる。宮廷の誰かがこの「何か」を装備していると、1ターンが経過するたびに、王国災厄表の効果をも1回適用する

T-036



TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 3

配置 イベント 発動 接触

解除 [才覚] / 14

惨たらしい死体やグロテスクな怪物に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は〔武勇〕で、難易度〔13-自分の《配下》の数〕で判定を行う。失敗したキャラクターは、《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかった場合は、《民の声》が1点減少する

「恐ろしい」勇敢な宮の心を折る感情。せめて、かたわらに誰かがいてくれたなら、すんぷりしないのに

T-037

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 3

配置 イベント 発動 未発見

解除 発見

モンスターや重要NPCなど、データのあるNPCに配置できる。奇襲扱いで襲い掛かってくる

よく観てみないと分からないが、実は酔っ払っている連中だ。さっきまで楽しそうに笑って、友好的に話していたのに、別れを告げて背中を見せた途端、唐突に襲い掛かってくる。酔っ払いの行動に理屈は通じない。迷宮では目の前にいる人が酔っ払っているか注意しよう

T-038

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 3

配置 部屋 発動 休憩

解除 不可

宮廷全員の〔お弁当〕、〔フルコース〕、〔保存食〕を全て破壊する

食事時、食料を出そうとした従者が悲鳴を上げた。何事かと思いい中を覗き込むと袋いっぱい食料がすべて真緑に変色していた。カビにやられたのだ。食料をすべて失った宮廷は、結局空腹には勝てず、すごすご引き返さざるを得なかった

T-039

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 3

配置 イベント 発動 接触

解除 [魅力] / 12

アイテムや呪物のモンスター、思春期の少年少女に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は、ランダムに自分の装備しているアイテム1つを選ぶ。それが武器アイテムだったキャラクターが1人いるたびに、〔魔剣〕が1体登場し、戦闘となる。その〔魔剣〕を倒すまで、その武器アイテムは装備できない

霊の仕業か、超能力か？ 剣が、銃が、空中を舞う

T-040

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 5

配置 部屋 発動 発見

解除 不可

宮廷内の《配下》を連れてきているキャラクターは〔才覚〕が〔魅力〕で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターの《配下》が1D6人、王国に帰る

私はなんでこんなところにいるんだろう。あの懐かしく暖かな我が家を出て、こんな危険な迷宮にこんな、どうかしている。帰ろう。今は遠い我が家へ……

T-041

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 6

配置 イベント 発動 接触

解除 [魅力] / 宮廷の《配下》の合計数×1/10+9

キャラクターに設置できるトラップ。このトラップが発動すると《民の声》が1D6点減少する

あなたの率いる民たちに、あることないことを吹き込み、人心を惑わすデマゴーグ。彼の片言隻語に民の心は揺らめき、王国は大変厄に見舞われる

T-042

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 6

配置 イベント 発動 接触

解除 [魅力] / 13

キャラクターに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員は〔探索〕で難易度9の判定を行う。失敗するとそれぞれ〔自分の《配下》の数+1D8〕点のダメージを受ける

民に蜂起を呼びかける革命の徒。敵国の陰謀か、叛逆の狼煙をあげる獅子身中の蟲か、はたまたランドメイカーを快く思わぬダンジョンマスターの誘惑か。何にせよ、渡るべき民を操る卑劣な罠であることに間違いない

T-043

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 6

配置 イベント 発動 接触

解除 [才覚] / 13

歌や呪文、人の声などに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、宮廷全員の《HP》が、現在の半分の値になる

床に浮かび上がった魔法陣は、宮廷を捕らえ、その身体から力を奪っていく。思えば、この部屋に入ったときに聞こえた、怪しげな歌声。あれが罠であった。何者か。大臣の発したその問いかけが、魔術を完成させてしまったのだ

T-044

TRAP トラップ/遭遇

Room Name

レベル 6

配置 部屋 発動 自動

解除 [才覚] / 13

この部屋で休憩・探索の判定に失敗すると、その判定に使用した能力値に対応するハブニングが発生する

祭りか？ メトロ王国の議員電車か？ それとも単に狭いのか？ ぎゅうぎゅうと詰め込まれた人、ヒト、HITOの群れ。あまりの混雑に、殺気が漂う。こんなときは、トンでもないコトが起こりそう！ うまく誘導整理して、少しでも狭いスペースを活用しない

T-045



# 災害系トラップ

トラップは何者かの悪意によって設置されているものばかりではない。災害などの百万迷宮の脅威もまたトラップと呼ばれることがある。モンスターをより強くする【活性機】や、今までの苦勞をムダにする【リセットスイッチ】は、ぜひ発動させたい。【悪意の暴走】は何度が冒険を経験して、人間関係の深まった宮廷にこそしかけたい

## 災害系トラップ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	崩壊 T-046/p.32	23	変身 T-051/p.32	36	藪から棒 T-057/p.33
12	崩壊 T-046/p.32	24	活性機 T-052/p.33	44	崩壊 T-046/p.32
13	遭難 T-047/p.32	25	ピノキオ T-053/p.33	45	踏み絵 T-058/p.33
14	赤い靴 T-048/p.32	26	悪意の暴走 T-054/p.33	46	リセットスイッチ T-059/p.33
15	毒の霧 T-049/p.32	33	崩壊 T-046/p.32	55	崩壊 T-046/p.32
16	迷宮嵐 T-050/p.32	34	感染 T-055/p.33	56	愛憎劇 T-060/p.33
22	崩壊 T-046/p.32	35	期末 T-056/p.33	66	崩壊 T-046/p.32

TRAP トラップ/災害

レベル 1~5 崩壊/Avalanche

配置 部屋 発動 自動

解除 不可

このトラップが設置された部屋で発生した絶対失敗の回数が、【6-このトラップのレベル】回以上発生すると、この部屋は破壊され、二度と侵入できなくなる。部屋が破壊された場合、その場にいる宮廷全員は、2D6点のダメージを受け、この部屋に隣接する好きな部屋へ即座に移動すること

滑落や崩壊の危険性のある部屋。貧乏小王国で流行中の手抜き工事の影響という説も流れている

T-046

TRAP トラップ/災害

レベル 1 遭難/Distress

配置 部屋 発動 休憩

解除 不可

【お弁当】か【フルコース】を1個消費する。【お弁当】も【フルコース】も消費できなかった場合、宮廷全員は2ダメージを受ける

時間が経過したわけでもなく、現在地が判らない訳でもないのに、自分たちは道を失った。このトラップはそう思いこませる。たとえとなりの部屋で食事をしたばかりでも、急速な飢えがランドメイカーを襲う

T-047

TRAP トラップ/災害

レベル 1 赤い靴/Red Shoes

配置 イベント 発動 接触

解除 不可

このトラップは、鎧や服、靴など着用するアイテムに設置できる。このトラップが発動すると、触れたものは、そのアイテムを装備する。そして、そのゲームが終了するまで、そのアイテムを捨てたり、誰かに渡したりすることができなくなる。このアイテムを装備しているキャラクターは1クォーターが経過すると、1D6点のダメージを受ける

止まらない止まらない、履いた靴が止まらない……

T-048

TRAP トラップ/災害

レベル 1 毒の霧/Poison Gas

配置 部屋 発動 自動

解除 不可

この部屋で1クォーターが経過すると、1D6点のダメージを受ける

部屋の中には、うっすらとした霧がかかっていて、見通しが悪かった。どこからか漂う白い白い霧。宮廷の人間は気づかなかった。この霧が毒を含んでおり、この部屋で長い時間を過ごすことで、効果を発揮するのだということに、気がついたのは、ニンジャが血を吐いたときだった

T-049

TRAP トラップ/災害

レベル 2 迷宮嵐/Dungeon Storm

配置 部屋 発動 休憩

解除 発見

GMは、そのマップの中から部屋を2つ選ぶ(ランダムに決定してもよい)。その2つの部屋の位置が入れ替わる

ようやく整備した道が曲がゆくなる。部屋が壁で仕切られる。突如襲い来る迷宮化は、百万迷宮の人々が最も恐れる災害だ。それは、世界のどこで起こっても不思議はなく、探索中の迷宮にでも例外ではない。迷宮災厄以前の災害の名を取って、迷宮嵐と呼ばれる現象である

T-050

TRAP トラップ/災害

レベル 2 変身/Metamorphosis

配置 イベント 発動 接触

解除 【才覚】/9

キャラクターやアイテムに設置するトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、「呪い」のバッドステータスを受ける

回廊に転がった瓶の栓を抜く、壁に掛かった不気味な絵を調べる、部屋の隅で埃を被ったピアノを奏でる——すると不思議な煙が立ち上り、そこには見知らぬ者がいる。カエルや老人に姿を変えられた姫君や王子様のできあがり

T-051



TRAP トラップ/災害

レベル 2 活性化機/Activator

配置 イベント 発動 接触

解除 [探索] / 9

キャラクターやアイテムに設置するトラップ。このマップのモンスター全ての(武勇)と威力を1点上昇する

高らかに鳴り響く進軍ラッパ、ダンジョンマスターの激励の声、モンスターだけに効果を及ぼす魔法のクスリなどなど、モンスターを強化するトラップ。雑魚モンスターを強くして、油断したランドメイカーの虚を突く、ボスをさらにパワーアップするなど、多様な活用ができるだろう

T-052

TRAP トラップ/災害

レベル 2 ピノキオ/Pinocchio

配置 部屋 発動 自動

解除 不可

その部屋にいるキャラクターは、嘘をつくと「呪い」のバッドステータスを受ける。嘘をついたかどうかの判断はGMが行うこと

「1254+73は?」「間違いは嘘に含まれるのか!」「含まないだろう」「体重何kg?」「……黙秘します」「ナイス! 黙秘は嘘じゃない!」「てゆーか今の質問、セクハラだろ!」……GMは良識を持ってこのトラップを扱おう

T-053

TRAP トラップ/災害

レベル 3 悪意の暴走/Anger Mood

配置 部屋 発動 休憩

解除 不可

ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに対する残りの宮廷全員の(敵意)を合計する。そのキャラクターはその値と等しいダメージを受ける

「前からおまえのことは信じられないと思っていた!」「ついさっきまで肩を並べて戦っていた国王が、騎士に向かって剣を突きつける。これは心の奥に隠されたランドメイカーたちの悪意を露わにする。恐るべきトラップだ

T-054

TRAP トラップ/災害

レベル 3 感染/Infection

配置 イベント 発動 接触

解除 [才覚] / 12

死体や食べ物、薬品、血などに設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたものは、(探索)で難易度11の判定を行わなければならない。失敗したキャラクターは「保固者」となり、バッドステータスの中からランダムに1つを選ぶ。それ以降、「保固者」以外のキャラクターが、「保固者」を対象としたアイテムやスキルを使用した場合、(探索)で難易度9の判定に成功しないと、そのバッドステータスを受ける。この効果は、そのゲームの間持続する

T-055

TRAP トラップ/災害

レベル 4 期末/End of Period

配置 イベント 発動 未発見

解除 発動

看板や書物、手紙など、何らかの文書に配置できる。このゲームの終了フェーズの予算会議の際、維持費が1D6MG上昇する

重大な通告が書かれた他国からの密書、公共料金の督促状、王国の経営状態を記したキャッシュフロー表……事前に発見しておけば、何とかなっただろうに……

T-056

TRAP トラップ/災害

レベル 4 藪から棒/Jack in the Bush

配置 部屋 発動 自動

解除 (武勇) / 9

このトラップが設置された部屋で捜索判定を行ったキャラクターは、(探索)で難易度11の判定を行う。失敗すると、1D6点のダメージを受ける。また、王国フェイズに、このトラップが設置された部屋の情報収集を行うと、指揮判定の成否に関わらず、(配下)が1D6人減少する

もしも、あなたが部屋で藪を見かけたら、決して触れてはならない。何が出てくるか、わかったものではないからだ

T-057

TRAP トラップ/災害

レベル 4 踏み絵/Image Trampling

配置 イベント 発動 発見

解除 [才覚] / 11

絵画や書類、看板や手紙などに設置できるトラップ。このトラップを発見した者は、(民の声)を1D6点失うか、自分の(HP)を2D6点減少するか、どちらかを選ぶなければならない

目にしたが最後、究極の選択を強いる悪魔の罠。民や仲間を前に、引くに引けない二者択一。民か、己れか? 誇りか、金か? 怒りか、仕事か? あなたならどちらを選ぶ?

T-058

TRAP トラップ/災害

レベル 5 リセットスイッチ/Reset Switch

配置 部屋 発動 未発見

解除 発見

このマップの倒したモンスターや解除したトラップがシナリオ開始時の状態になる

このトラップを活用することで、迷宮の広さは倍にも感じられるようになるだろう。一度解除したトラップはもうないものと思いいんではいるランドメイカーの肝を冷やすには最適だ。苦勞して苦勞して倒したモンスターが復活したとき、彼らに与える心理ダメージは大きなものとなる

T-059

TRAP トラップ/災害

レベル 6 愛憎劇/Melodrama

配置 イベント 発動 接触

解除 (魅力) / 12

いい雰囲気的情景や音楽に設置できるトラップ。このトラップが発動すると、触れたキャラクターは、(探索)で難易度11の判定を行う。失敗すると、自分の感情の中から、もっとも高い値を持つキャラクター1人を選ぶ。その人物に対する(好意)と(敵意)の値が入れ替わる。この効果の対象に1度選ばれた者は、そのゲームの間、このトラップの対象にならない

気になって仕方ないのは、嫌いだからだと思っていた

T-060



# 移動系トラップ

隣の部屋に行くために、えらく遠回りをするしなければならないといったことも多い百万迷宮。その面倒な移動にさらに負荷をかけているのが、このトラップ群だ。【テレポーター】を使って通路のない迷宮を作るなんてトリッキーな使い方から、【結界】を使ってボスの部屋へ直線に進まれてしまうことを防ぐ、なんていう防御的な使い方まで色々できるぞ！

## 移動系トラップ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	鍵 T-061/p.34	23	幻の路 T-066/p.34	36	門番 T-072/p.35
12	鍵 T-061/p.34	24	小径 T-067/p.35	44	鍵 T-061/p.34
13	動く床 T-062/p.34	25	迷い道 T-068/p.35	45	炎の路 T-073/p.35
14	踏み切り T-063/p.34	26	テレポーター T-069/p.35	46	通行料 T-074/p.35
15	坂道 T-064/p.34	33	鍵 T-061/p.34	55	鍵 T-061/p.34
16	信号機 T-065/p.34	34	難所 T-070/p.35	56	無限回廊 T-075/p.35
22	鍵 T-061/p.34	35	結界 T-071/p.35	66	鍵 T-061/p.34

TRAP トラップ/移動

レベル 1~5 鍵 / Lock

配置 通路 発動 自動

解除 (探索) / 9+このトラップのレベル

このトラップを解除しない限り、宮廷はこの通路を利用することはできない

迷宮の通路が常に開かれているとは限らない。小さな鍵穴のこともあろうし、重たい扉に鍵にも鎖が絡まり、大きな錠前がぶらさがっていることもある。それはランドメイカーを逆さなためかも知れないし、中にいる何者かを閉じこめるためなのかもしれない

T-061

TRAP トラップ/移動

レベル 1 動く床 / Moving Floor

配置 通路 発動 自動

解除 不可

このトラップが配置された通路は、矢印で指示された方向へしか移動できない

一方通行の通路。ベルトコンベアーになった床が自動的にランドメイカーたちを運ぶ。やたらと王国に戻りたがる、慎重派の宮廷相手に設置したいトラップ。またリセットスイッチと組み合わせることで、トラップを解除したはずの部屋へ戻すコンボなどもオスメ

T-062

TRAP トラップ/移動

レベル 1 踏み切り / Crossover

配置 通路 発動 通過

解除 不可

1クォーターの時間が経過する

定期的に開閉を繰り返す扉や、メトロ汗国のつくり上げた踏切。そのものがこのトラップだ。時間が経過することは、たいした問題ではないように思える。しかし、迷宮探索に時間をかければ当然ランドメイカーたちは疲労していく。その迷宮の征服に対して、時間制限があるならば、余分な時間経過は致命的なものとなるだろう

T-063

TRAP トラップ/移動

レベル 1 坂道 / Gradient

配置 通路 発動 通過

解除 不可

トラップを設置するとき、どちらが高い場所かを決めておく。低いところから高いところへ移動するときは、1クォーターの時間が経過する

百万迷宮にごく自然に存在する、坂道や急な階段。フロア同士を繋ぐ通路ではあるが、降りるのはともかく、昇るのは大変だ。かつて山と呼ばれていた場所にある迷宮などは、すべての通路にこの罠がかかっている

T-064

TRAP トラップ/移動

レベル 2 信号機 / Signal

配置 通路 発動 通過

解除 (探索) / 12

この通路を通過したとき、経過しているクォーター数が偶数の場合、もとの部屋に戻る

定期的に閉じたり開いたりする通路。タイミングがあれば、すんなり通ることができると、タイミングを外すと、待たなくてはならない。急いでいるときはたまらない。毎日通らなければならない道が、こんなだったらいらいするだろうな、とランドメイカーは思ったという

T-065

TRAP トラップ/移動

レベル 2 幻の路 / Illusion Road

配置 通路 発動 通過

解除 不可

このトラップを設置するとき好きな部屋を1つ選ぶ。トラップを未発見の状態での通路を利用すると、その部屋へ移動する。このトラップを発見すると、本当はどの通路につながっているかが分かる

まっすぐのように見えてまっすぐじゃない。右に曲がっているようだけれど、左に曲がっている。迷宮化の影響か、魔術の仕業か、人の知覚を惑わす不思議な通路

T-066



TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 2 小径/Narrow Road

配置 通路 発動 通過

解除 不可

[宮廷が通れている(配下)の合計数×1/10]クォーターが経過する

通路にも色々な種類があるわけで、これはせまーくて、ほそーい道。普通、ランドメイカーは数人から数十人の配下を連れてくる。その全員が通らなければならない道が、狭くて1人しか通れないこともある。ランドメイカーたちは、長い時間をかけて、その道を通らなければならない

T-067 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 3 迷い道/Labyrinth

配置 通路 発動 通過

解除 発見

1D6クォーターの時間が経過する

百万迷宮に生きているものはすべて迷い人。そんな言葉もあるけれど、正しい道を見定めることができるかということが生死を分けることもある。それが危険な迷宮探索の途中であるなら、その重要性はあがる。方向感覚を惑わせる霧、曲がりくねった通路、生い茂った草の森、道も判らぬほどの暗闇などが、この迷い道というトラップだ

T-068 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 3 テレポーター/Teleporter

配置 イベント 発動 未発見

解除 発見

扉や乗り物など、移動に関係するものに設置できるトラップ。GMは、好きな部屋1つを選ぶ。宮廷全員をその部屋に移動させる

突然浮かび上がった巨大な魔方阵が、ランドメイカーたちを別の部屋へ運び去る。壁の中にいる、なんてことにはならないが、モンスターの溢れる部屋や、吊り天井などダメージトラップ満載の部屋に飛ばされてしまうことはある

T-069 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 3 難所/Black Spot

配置 通路 発動 通過

解除 不可

宮廷全員は、[探索]で難易度9の判定を行う。失敗した者は、成功するまで判定を繰り返す。もっともたくさん繰り返したプレイヤーの判定の回数と等しいクォーターが経過する

断崖や急流、流砂などの自然の要害を利用したものから、堀や石垣、逆茂木など人工物まで、行軍を阻害する移動の難所。迷宮の場合、行軍の遅れが死を意味する場合も多い

T-070 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 4 結界/Warder

配置 イベント 発動 自動

解除 不可

シナリオ上設定された通路以外の手を使って、この部屋へ移動することはできない。また、この部屋から、シナリオ上設定された通路以外の手を使って移動することはできない

通路を通るばかりが迷宮の歩き方ではない。ランドメイカーは熟練することによって、転移などの様々な移動手段を身につける。それを妨げるのがこのトラップだ

T-071 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 5 門番/Gate Keeper

配置 通路 発動 通過

解除 不可

このトラップを設置するとき、シナリオの制限の範囲内で、好きなだけモンスターを選ぶ。このトラップが発動すると、そのモンスターが現れ、モンスターの奇襲扱いで戦闘が始まる。このトラップを発見すると、モンスターの数と種類が分かり、発生する戦闘も奇襲扱いにはならない

遭遇が起ころのが、部屋だけだと思ったら大間違い。重要な部屋の前には、手強い門番が待ちかまえているのだ

T-072 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 5 炎の路/Flame Road

配置 通路 発動 通過

解除 不可

この通路を通過すると、宮廷全員が1D6点のダメージを受ける

足下から吹き上げる炎、足首までを浸す毒の水、絶え間なく降り続く酸の雨など、通るだけで人の身を傷つける、危険な通路。通らなくてはならぬ、それに越したことはない。どうしても通らなくてはならないときは、傷の回復手段が必須となるだろう。解りにも通らなければならないわけだし

T-073 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 6 通行料/Toll Thorough

配置 通路 発動 通過

解除 不可

この通路を通過すると、このゲームの終了フェイズの予算会議の際、維持費が1D6MG上昇する

通るときに、法外な金を要求してくる通路。列強を始めとする他の国々の領土がはみ出しているのか、個人が占有している土地なのか、ついついお金を払ってしまう。通らずに済むなら、通らずに済ませたい。このトラップを見つけたら、念のため他に隠し通路などはないか、探してみよう

T-074 迷宮キングダム

TRAP トラップ/移動

Room Name

レベル 7 無限回廊/Corridor

配置 通路 発動 通過

解除 不可

このトラップが設置されている通路は、通路のように見えるが行き止まりである。この通路を通過した場合、宮廷全員で[才覚]で難易度11の判定を行う。誰か1人でも成功すれば、もとの部屋に戻るができるが、失敗した者がいれば、成功した者は、失敗した者全員への[敵意]1点を上昇させる。全員が失敗すると1クォーターが経過し、再び、宮廷全員で[才覚]で難易度11の判定を行って、誰かが成功するまでこれを繰り返す

T-075 迷宮キングダム



# 戦闘系トラップ

GMのみならず、プレイヤーにもチェックしておいて欲しいのがこのカテゴリのトラップだ。迷宮職人になれば、戦闘系トラップを自分で生み出すことができる。効果的に配置して、戦闘を有利にしよう。GMはモンスターと組み合わせて、より手強い戦闘を生みだそう。【封印】や【呪圈】などをうまく使えば、戦闘の趨勢を変えることも可能だ

## 戦闘系トラップ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	竜巻 T-078/p.36	23	封印 T-081/p.36	36	絶望 T-087/p.37
12	竜巻 T-078/p.36	24	底なし沼 T-082/p.37	44	竜巻 T-078/p.36
13	蝕 T-076/p.36	25	滑る床 T-083/p.37	45	呪圈 T-088/p.37
14	決闘場 T-077/p.36	26	一時停止 T-084/p.37	46	倦怠期 T-089/p.37
15	いばら T-079/p.36	33	竜巻 T-078/p.36	55	竜巻 T-078/p.36
16	落石注意 T-080/p.36	34	地雷原 T-085/p.37	56	処理落ち T-090/p.37
22	竜巻 T-078/p.36	35	水たまり T-086/p.37	66	竜巻 T-078/p.36

TRAP トラップ/戦闘

レベル 1 蝕/Eclipse

配置 エリア 発動 自動

解除 本文参照

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアとそこから先のエリアに対して、射撃戦用武器を使って攻撃することができなくなる。このトラップが配置されたエリアで、誰かが【星の欠片】を消費すると、このトラップは破壊される。【星の欠片】の消費は補助行動として扱う

星の光も貫き通せない、部屋の一部だけを覆う暗闇

T-076

TRAP トラップ/戦闘

レベル 1 決闘場/Duel Room

配置 エリア 発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアには、各陣営、1体までしか入ることはできなくなる

観客たちの声がかかる。それは、君の登場を待ち受ける、熱狂の歓声だ。そこへ通じる扉を潜ることができるのは、たった一人。その戦いのステージに立つことができるのは、選ばれた二人だけ。それが戦いの掟なのだ

T-077

TRAP トラップ/戦闘

レベル 1 竜巻/Tornado

配置 エリア 発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアに侵入したキャラクターは、【探索】で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは、1D6を振る。●なら敵軍本陣、○なら敵軍後衛、△なら敵軍前衛、□なら自軍前衛、◇なら自軍後衛、☆なら自軍本陣に移動する

ものすごい突風が、ランドメイカーや怪物たちを吹き飛ばす!どこに飛んでいくかは、運任せで判らない

T-078

TRAP トラップ/戦闘

レベル 2 いばら/Thorn

配置 エリア 発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアに侵入したキャラクターは、【探索】で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは、【眠り】のバッドステータスになる

いばらの棘に刺された姫君は、呪いにかかる。いばらに包まれた迷宮の奥で100年の眠りを眠ることになる。この有名な物語のもとになったと言われているトラップ

T-079

TRAP トラップ/戦闘

レベル 2 落石注意/Falling Rock

配置 エリア 発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアに侵入したキャラクターは、【探索】で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは1D6点のダメージを受ける

足下から吹き上がる落岩、飛んでくる刃、そして崩れかけの天井から落ちてくる岩。モンスターが本陣で動かず待ち受けているなら、このトラップを警戒した方がいい

T-080

TRAP トラップ/戦闘

レベル 3 封印/Seal

配置 エリア 発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアに侵入したキャラクターは、補助や割り込みのスキルを使用できなくなる

ぐうっとランドメイカーの身体にのしかかる重圧は、彼らの機敏な動きを鈍らせる。この場で戦いが起こることがあれば、それは苦しいものになるだろう。仲間の傷をとっさに癒すことさえできないのだから

T-081





TRAP      トラップ/戦闘

レベル 3      そこ      ぬま  
**底なし沼 / Bottomless Swamp**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアから移動するとき、[探索]で難易度10の判定に成功しないと、このエリアから移動できなくなる。このエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終了時に1ダメージを受ける

ずぶずぶと沈み込む、ぬかるんだ床。瘴気の立ち上る毒の沼地。棘を持つ草木の生い茂る場所。たやすくは抜け出せず、ランドメイカーたちの身を犯しさえする地形だ

T-082      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 3      すべ      ゆか  
**滑る床 / Slip Floor**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、行為判定で、最終的に判定に使うサイコロの目の組み合わせが1以外のゾロ目だと絶対失敗になる

ワックスをかけた床や氷の上、急勾配の坂、バナナの皮……などなど、身近なところに点んでいるがゆえに見落としがちなトラップ。気を抜くと尻もちをついてしまう。バナナの側では、せいぜい慎重に行動しよう

T-083      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 3      いちじ      ていし  
**一時停止 / Stop Sign**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。そのエリアに侵入したものは、そこで移動を終了しなければならない。また、このエリアにいるものは、スキルやアイテムの効果による特殊な移動を行うことができない

潜行や小転移など、魔力による移動術をはじめ、あらゆる移動を封印してしまう呪い。もともと疾風武門を封じるために、迷宮武門が足止めの技術を開発した

T-084      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 4      じらい      びん  
**地雷原 / Minefield**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアに侵入したキャラクターは、[探索]で難易度10の判定を行う。失敗すると、そのエリアにいるキャラクター全員が2D6点のダメージを受ける

うっかり踏むと爆発する。危険な爆弾がたくさん埋まった大地。ひとたび起こった爆発は、踏んだ人間のみならず、周囲にも被害を及ぼす。危険きわまりないトラップだ

T-085      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 5      みず  
**水たまり / Waterhole**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このトラップが配置されたエリアにいる深人以外のキャラクターの「回避値」が-2される

幼い頃、水遊びを好んだ朕は、乳房の制止も聞かず、水たまりで遊んだものだ。わざと踏み込んで跳ね上がる水しぶきに歓声をあげたりもした。だが、これは報いなのか？ 水たまりに足を取られ、怪物の拳を喰らうなど！

T-086      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 5      ぜつ      ぼう  
**絶望 / Despair**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終了後に《気力》が1点減少する。《気力》を減少できなかった場合、[減少できなかったキャラクターの数×1]点、《民の声》が減少する

不安感、挫折感、焦燥感……戦いの最中に、そんな感情に襲われることほど恐ろしいことはない。みな希望をネコンギ割り取る卑劣な罠だ

T-087      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 6      じゅ      けん  
**呪圈 / Spellbound**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きな本陣エリアに配置する。このトラップが配置されたエリアにいるキャラクターの威力が1D6点上昇する

床の紋章から放たれた光は、そこに立つ国王にまともな光のような軌跡を描く。光は国王の手にした石弓に吸い込まれていく。呪圈とはその場に立つ者に力を与える魔方阵。守るにおいて頼もしく、攻めるにおいては厄介だ

T-088      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 7      けん      たい      き  
**倦怠期 / Gray Rose**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。このエリアにいるキャラクターは、「人間関係」による特殊効果を使うことができない。また、協調行動を行ったり、その効果を受けることがなくなる

どんな深い愛情にも、どんな熱い友情にも、いつか訪れる時期が来る。あれだけ力を与えてくれた強い想いに灰色の霧がかかるのだ。この罠で、想いの移さを知る者も多い

T-089      迷宮キングダム

TRAP      トラップ/戦闘

レベル 8      しょ      り      ち  
**処理落ち / Limit Over**

配置 エリア      発動 自動

解除 不可

このトラップを好きなエリアに配置する。ラウンドの最後に、そのエリアにいるキャラクターを操るプレイヤーはサイコロを1個振る。もっとも高い目を出したプレイヤーは、自分の操るキャラクター1体を選び、未行動の状態に戻す。その他のキャラクターは、行動済みのままとなる

迷宮を縦横に演算し、余分な情報を与え、負荷を増した空間を作り出す。この場所では、動くことさえ困難だ

T-090      迷宮キングダム



# 拠点

Base

Threat

拠点とは、怪物たちが迷宮に築く重要施設である。GMは、この拠点を利用して、積極的にランドメイカーを攻撃しよう！

## 拠点とは

拠点とは、シナリオのマップ中に怪物や敵国が建設できる特殊な施設である。『迷宮キングダム』では、ランドメイカーがダンジョンを進むことによって、冒険が進んでいくのが普通だ。そのとき、GMや迷宮の怪物たちは、どちらかといえば受け身になる。しかし、拠点を使えば、GMの側から様々なイベントを起こすことができるようになるのだ。

## 拠点の配置

GMは、シナリオ作成時に拠点を配置することができる。拠点リストの中から、好きな拠点のデータを選び、配置すること。ただし、GMは、配置する拠点の拠点レベルの合計が、[宮廷の平均レベル×1] 以下になるように調整すること。拠点には、下記の2種類の配置の仕方がある。

### ●部屋

設備が「部屋」になっている拠点は、好きな部屋1つを選んで配置できる。ただし、その部屋には、それ以上拠点を配置することはできない

### ●追加

設備が「追加」になっている拠点は、好きな部屋1つを選んで配置できる。また、「追加」の拠点は、すでに別の拠点が配置されている部屋にも、1軒までなら配置できる

## 拠点の準備

拠点をを使う場合、GMは、使用する拠点1種類ごとに、データのコピーを用意しなければならない。迷宮フェイズになったら、テーブルの上にコピーを裏向きに置き、みんなに見えるようにしておかなければならない。プレイヤーは、裏向きのコピーを見てはいけませんが、GMは、いつでもその裏向きのコピーの内容を確認してもよい。

下記のような状況になったら、そのコピーは表返される。

- その拠点のある部屋のトラップの数が判明したとき
- その拠点のある部屋に移動したとき
- GMが、拠点の効果を使用したとき

## 生産力

拠点をを使用するためには、その拠点のコピーの上に《生産力》と呼ばれるポイントをためていく必要がある。《生産力》は、敵国の軍隊や怪物たちが貯めている拠点の運用資産を表している。

GMは、1クォーターが経過したら、《生産力》を1点獲得する。好きな拠点のコピーを選んで、《希望》カウンター1個を、その上にのせること。拠点のコピーの上ののっている《希望》カウンターは、《生産力》として扱う。

## 拠点データの読み方

BASE

1

2

3

4

5

6

7

常駐

30

コスト 1

追加

【岩】

ようき

要塞 Fort

この拠点が破壊されない限り、この部屋の他の自軍拠点はダメージを受けない。また自軍側にいるモンスターを攻撃することはできない

圧倒的ではないが、歴戦の小鬼英雄にして、小鬼王クロビスの忠実な僕ダッパは、眼下の光景を眺めながら、満更そうに微笑んだ。荒れ狂う迷宮津波のように押し寄せる小鬼たちの群れに、恐ろしい人間たちはこの要塞に近づくとすたすたしない。ダッパは、城壁の歩廊の上で静かに待機した。そのとき、攻囲軍の中から、召喚術によって1人の人間が転移してきた。「勇者か」ダッパは、その轍巻の下で喉を鳴らした

B-001

迷宮キングダム

illustration.OCHIAI NAGOMI

- ① 備考欄  
戦機と呼ばれる特殊な拠点は、ここに書かれている
- ② 拠点レベル  
その拠点のレベル
- ③ タイプ  
その拠点の使用のタイミング
- ④ HP  
その拠点の《HP》。0以下になると破壊される
- ⑤ 発動コスト  
その拠点の効果を使用するために必要な《生産力》の値
- ⑥ 設備  
その拠点がどんな風に配置できるかを表す
- ⑦ 報酬  
その拠点を破壊せずに、そのマップを自国の領土にした場合、獲得できるもの
- ⑧ 拠点名  
拠点の名称。マップには、その名前を書き込もう
- ⑨ 効果  
その拠点をした場合に発生する効果
- ⑩ フレーバー  
その拠点の説明。GMが許可した場合、ここに書かれている内容のような、様々な特殊な使い方をすることができる。ただし、繰り返すが、そうした例外的な運用は、GMが許可した場合のみである



## 拠点の使用

拠点を使用するためには、その拠点の発動コストと等しい《生産力》を、その拠点のコピーの上から消費しなければならない。その後、拠点のコピーを裏返し、その効果を発動する。拠点のタイプによって、使用するタイミングが異なる。下記を参照。

### ●常駐

好きなときに使用できる。使用後は、破壊されるか、迷宮フェイズが終了するまで、常に効果を発揮し続ける

### ●計画

クォーターの終了時に一度使用できる。発動コストを消費さえすれば、一度発動したあとも何度でも使用できる

### ●補助

好きなときに使用できる。発動コストを消費さえすれば、一度発動したあとも何度でも使用できる。ただし、同じ名前の拠点は、1サイクルに1度しか使用できない

### ●割り込み

効果欄に書いてある条件を満たしたとき、その効果に割り込んで使用できる。発動コストを消費さえすれば、一度発動したあとも何度でも使用できる。ただし、同じ名前の拠点は、1サイクルに1度しか使用できない

## 生産力の増加

《生産力》は、下記のような状況になると上昇する。

### ●帰還時のペナルティ

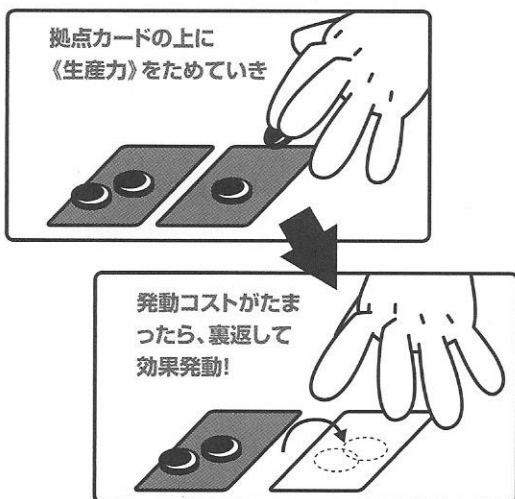
PCたちが、ゲームの途中で王国に帰還し、そのシナリオに再挑戦した場合、GMは2D6点の《生産力》を獲得する

### ●追加生産力

効果のテキストの中に、「追加生産力」と書かれている拠点が使用されると、以降、1クォーターが経過したタイミングで獲得できる《生産力》の値が、「追加生産力」の後ろに書かれている数字だけ上昇する

## 生産力の使用方法

GMは、《生産力》を、モンスターのために、《民の声》と同じように使用することができる。また、《民の声》が減少するような効果の対象になった場合、拠点を\_usingしていれば任意の拠点のコピーの上から《生産力》を減少すること。



## 拠点への攻撃

宮廷は、拠点のある部屋にいる場合、その拠点を攻撃できる。拠点は、基本的に攻撃によってのみダメージを受け、その《HP》が0点以下になると、破壊される。攻撃は、戦闘中か、キャンプ中に行うことができる。

### ●戦闘中の攻撃

戦闘中、拠点は敵軍本陣にあるものとして行う。拠点への攻撃は、他のキャラクターを攻撃するのと同様に、射程内に拠点がある場合のみ、目標に選ぶことができる。拠点の《回避値》は「[7+拠点レベル]」として扱う

### ●キャンプ中の攻撃

キャンプ中の拠点への攻撃は、計画的行動として扱われる。キャンプ中の拠点の攻撃も、命中判定によって解決される。ただし、バトルフィールドは使用せず、その部屋にいるものなら、使用する武器の射程に関係なく、自由に攻撃することができる。難易度は、「[7+拠点のレベル]」である

## 報酬

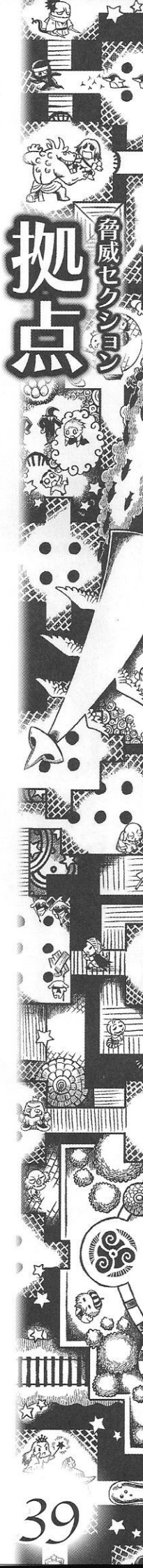
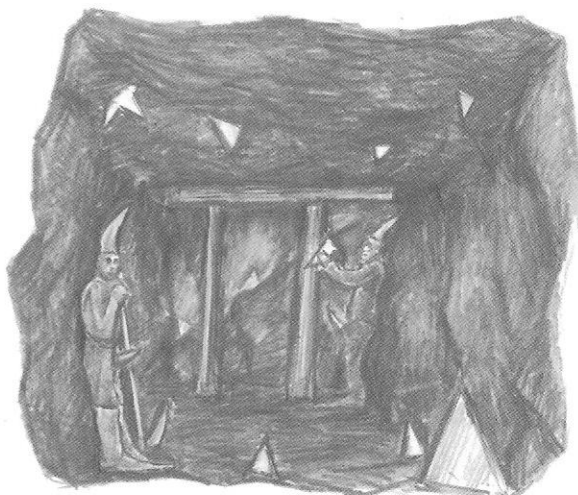
宮廷は、未破壊の拠点があるマップを自国の領土にすると、報酬を獲得することができる。拠点の報酬欄に書かれている施設の中から1つを選ぶ。その拠点があつた部屋に、その施設を建てることできる。1部屋に複数の拠点があつた場合、追加タイプの施設を選ばない限り、施設は1軒しか建てることはできない。

## ウォーマシン 戦機

戦機と書かれている拠点は、ハグルマや深階、天階の特殊な技術でつくられた特殊な拠点である。戦機は、ゲーム中に移動することができる。《生産力》を獲得するタイミングで、移動を宣言すること。《生産力》1点を消費する。その拠点が配置してある部屋から通路でつながっている部屋1つを選び、そこにその拠点を配置し直すこと。

## GMへの注意点

拠点をルールを使うと、GMは、より積極的に戦局を操作することができるようになる。ただし、拠点をルール自体は、今まで解説した基本的なものに比べて、やや複雑なものである。そのため、『迷宮キングダム』のGMを3~4回遊ぶまでは、拠点を使用せずにシナリオをつくってみるのがよいだろう。





# 拠点

モンスターといえども、ランドメイカーたちがやってくるのを、手をこまねいて待っているだけじゃない。準備を整えながらランドメイカーを待ち受ける、頭脳派たちもいる。そんなモンスターが操る特別な施設。それが拠点だ。行く手を阻む堅牢な【要塞】から、脅威のテクノロジーの鉄槌が宮廷を襲う【秘密兵器】まで、9種類の拠点を紹介しよう

## 拠点警戒警報

モンスターの中には知性のあるものも多く、独自の国家や文化を築いているものさへ多い。その顕著な例が天階の天使、深階の深人だ。中でも深人は天階に対する侵略を企てている

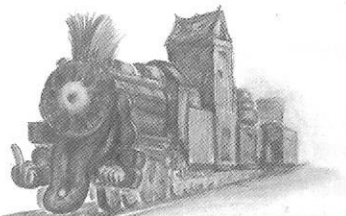
### 拠点表

ダイス	名前
2	発射台
3	前線基地
4	臺場
5	巢穴
6	要塞
7	要塞
8	要塞
9	工場
10	補給線
11	司令室
12	秘密兵器

2D6

と言われており、グランドゼロには彼らが設置した戦略的拠点が散見される。有名なものに、闇エルフの支配する黒真珠砦が上げられるだろう。この地の周囲では、ものものしく武装したエルフたちの姿を見ることができる。また、彼らが天使と交戦している様子も、珍しくない。

モンスターたちの築く戦略的拠点には、ハゲルマ資本主義神聖共和国が開発したと言われる戦機も含まれる。深階信仰の盛んなハゲルマでは、軍事行動において、深人との協力関係が不可欠なものとして位置づけられている。小王国の君主としては、素早い対策をとるためにも、その動向に常に目を光らせておきたい。



## シナリオムーブ

『迷宮キングダム』では、迷宮の中のNPCやモンスターが、自由に行動できない構造になっている。プレイヤーが遭遇したとき初めて、彼らは(ルールの制限範囲内で)自由に行動することができる。これは、GMの負担を軽くし、その分迷宮内の描写やNPCのロールプレイに注力できるようにするためだ。

しかし、GMに慣れてくると、プレイヤーのように、自分で作戦をたてて行動してみたい、迷宮のモンスターにも色々な行動をさせてみたい、と思うようになるかもしれない。拠点のルールは、そんなGMの気持ちにに応えるために用意されたものである。

そんな拠点と同様のコンセプトを持つ選択ルールが、今から紹介するシナリオムーブである。これは、特定シナリオ専用の簡易版拠点作成ルールというべきものだ。GMの手番を使って、状況を刻々と変化させることができるのだ。

## シナリオムーブの設定

GMは、シナリオごとに、1クォーター経過時に起こるNPCの行動を設定することができる。この行動のことを、シナリオムーブと呼ぶ。行動できるNPCの数は1人程度にとどめておくべきだろう。NPCは下記のような行動を行うことができる。ただし、下記で説明する内容はあくまで目安であり、GMが自由に調整して構わない。

### ●移動

GMが望むなら、NPCは現在いる部屋から通路でつながっている部屋に移動することができる。どこに移動したかは、GMは宣言しなくてよいだろう。目的の人物を捜すシナリオや、刻々と迫ってくる敵軍隊を迎え撃つ……といったシナリオをつくるときに利用できるだろう。PCは、遭遇した人物に話を聞いて、そのNPCの移動先を推理するのだ。

そのNPCにとって、他の部屋にいるモンスターたちが味方だったり、そのNPCが召喚術を使える存在ならば、一度に何部屋移動できてもよいかもしれない

### ●暴力

GMが望むなら、NPCは同じ部屋にいる人物に対して、暴力をふるうことができる。例えば、人質にとった重要NPCをいたぶって1D6点ずつダメージを与えるかもしれない。また、王国に現れた敵軍隊が無辜の民を1D6人ずつ殺していくかもしれない。百万迷宮には、自然災害を擬人化したようなモンスターも多い。台風のメが引き起こす嵐や、蠅の王がもたらす疫病によって、王国の施設が破壊されるかもしれない。

このシナリオムーブを設定した場合、PCたちは、被害を最小限にとどめるために、急いで目的地へ急ぐ必要があるだろう。しかし、自分たちに抵抗の余地がないと、ストレスを感じてしまう。そのため、こうしたシナリオムーブを設定する場合、適切な国力を使った判定に成功すれば、NPCの暴力を無力化できることにするとよいだろう。また、2~4クォーターに1回起こることにして、発生する頻度を下げた方がよいかもしれない

### ●王国への影響

GMが望むなら、NPCは王国の民の活動に影響を与えることもできる。例えば、周辺の商人たちに圧力をかけて経済制裁を行い、王国《予算》の減少を企むかもしれない。また、不満分子を扇動して《民の声》を減少させたりするかもしれない。

こうした行動も、前述した「暴力」と同様に無力化する方法や、発生頻度を下げるなどの工夫を行う必要があるだろう

### ●環境の変化

GMが望むなら、NPCは魔法の儀式や特殊な実験を行い、環境そのものを変化させることもできる。巨大な迷宮津波を引き起こして、PCたちの王国を少しずつ移動させるかもしれない。また、自分の迷宮に入ったネズミを妨害するため、マップの部屋を破壊していくかもしれない。邪神の召喚儀式を行うなどというのも、定番的なシチュエーションだろう

### ●演出

特にゲーム的な効果がなかったとしても、GMは、そのNPCがどういことをしているのか、「一方その頃～」という形で、状況を描写するのがよい。こうした効果をとまなわないシナリオムーブを演出と呼ぶ。あまり頻繁に行うと逆効果だが、適度にやれば臨場感が出るし、プレイヤーは、何が起きているのか分かった方が、PCやNPCに対して感情移入しやすくなる





**BASE** 拠点



拠点レベル **1**

タイプ 常駐

HP 30

発動コスト 1

設備 追加

報酬 【砦】

**要塞 / Fort**

この拠点が破壊されない限り、この部屋の他の自軍拠点はダメージを受けない。また自軍本陣にいるモンスターを攻撃することはできない

圧倒的ではないか。歴戦の小鬼英雄にして、小鬼王クロビスの忠実な僕タッパは、眼下の光景を眺めながら、満足そうに微笑んだ。荒れ狂う迷宮津波のように押し寄せる小鬼たちの群れに、愚かな人間たちはこの要塞に近づくことすらできない。タッパは、城壁の歩廊の上で勝利を確信した。そのとき、攻囲軍の中から、召喚術によって1人の人間が転移してきた。「勇者か」タッパは、その襟巻の下で喉を嚥らした

B-001 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **1**

タイプ 補助

HP 10

発動コスト 本文参照

設備 部屋

報酬 【鍛冶屋】、  
【特産物：鉄】

**工場 / Factory**

好きな武器アイテムが回復アイテム1個を選ぶ。この拠点の上に乗っている(生産力)から、そのアイテムの価格と等しい値を消費すると、そのアイテムをマップ内の好きなモンスター1種類全員に1個ずつ装備させることができる

アイテムは、何れ人間だけのものではない。多くの魔物たちは、牙や爪などの自らの体、そして、まさに怪物たちにしか扱えないような奇妙な得物を使って闘う。しかし、中には人と同じく、一般的な武器を用いる者たちもいるのだ。迷宮の秘密工場で、続々と開発される大剣を装備した魔剣や甲冑を装備した血を吸う野菜たち。迷宮脅威のメカニズム!

B-002 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **2**

タイプ 常駐

HP 20

発動コスト 2

設備 部屋

報酬 【異民街】、  
【牧場】

**巣穴 / Nest**

追加生産力:1  
この拠点のある部屋でモンスターが行為判定を行うとき、追加で1個のサイコロを振り、その中から2個を選んで達成値を出すことができる

魔物たちも迷宮の中で自らの生活を営んでいる。普段は、餌を探して迷宮の中を徘徊していたり、より上位の魔物たちに使われて他の迷宮と戦ったりするが、そうした仕事が終われば、彼らも巣穴に帰って家族とゆったりとした時間を過ごすのだ。そんな巣穴で彼らと戦うなら、注意が必要だ。大事なものを護るため、彼らは全力で襲い掛かってくるだろう

B-003 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **2**

タイプ 計画

HP 20

発動コスト 本文参照

設備 部屋

報酬 【処刑場】

**墓場 / Graveyard**

このセッション中に死亡したモンスター1体を選ぶ。この拠点の上に乗っている(生産力)から、そのモンスターのレベルと等しい値を消費すると、そのモンスターを好きな部屋に再配置できる。配置されたモンスターは、【人類の敵】と【死ねない体(新迷宮ブックp.60)】のスキルを修得する

百万迷宮には、屍術師という連中がいる。彼らは、死者を無理矢理死霊と化し、操ることができる恐ろべき術師たちだ。彼らは、わずかな献金を与え、人間の肩たちに迷宮中から怪物の骸を集めさせる。そして、一旦不浄な大地に埋葬し、その邪悪な術で、たくさん死にぞこないを生み出すのだ

B-004 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **3**

タイプ 補助

HP 15

発動コスト 本文参照

設備 部屋

報酬 【倉庫】

**補給線 / Supply Line**

好きなモンスターを好きな数だけ選ぶ。この拠点の上に乗っている(生産力)から、そのモンスターのレベルの合計数と等しい値を消費すると、そのモンスターを好きな部屋に再配置できる。また、各クォーターの最後に、この拠点の上に乗っている(生産力)を、好きな数だけ、別の好きな拠点に移すことができる

本国から人員や資源を運ぶ重要拠点。補給がなければ、いかに強力な戦団といえども、すぐに枯渇してしまう。逆にいえば、宮廷ならにどって厄介な場所ということだ。長期戦が想定されるなら、まず最初に潰しておかなければいけない

B-005 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **3**

タイプ 計画

HP 25

発動コスト 3

設備 部屋

報酬 【広場】

**前線基地 / Frontline Base**

宮廷が王国を選ぶ。宮廷を選んだ場合、宮廷全員は(武勇)で難易度【13-拠点のある部屋までの最短部屋数】の判定を行い、失敗したものは1D6点のダメージを受ける。王国を選んだ場合、宮廷の代表は(難事レベル)で難易度【15-王国までの土地数】の判定を行い、失敗すると王国の《民》が2D6人減少する

「我々の罠にかかり、宮廷の連中は、まもなく迷宮にやってきた。今こそ、我ら出陣の時だ!」首無し騎士の号令に、死霊たちが、怒声や騒声で応える。そして、邪悪なる死霊の軍団は、一路神聖タイス帝国を目指し、死の行進を開始した

B-006 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **3**

タイプ 割り込み

HP 10

発動コスト 3

設備 部屋

報酬 【天文館】

**司令室 / Control Room**

行動済みの自軍のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを本行動にする

司令部には、無数の水晶型ディスプレイが設置され、そこには、戦場の様子が映し出されていた。「B3地区、被害拡大」「デカラビア師団、進軍中です」「原住民の部隊がA2地区に接近中」「エーテル反応増大。原住民の中にエーテル使いが含まれているものと思われる」無数の報告が飛び交う中、一際大きな水晶球に、鏡を磨く原住民、そして潜水艦の幻身が拡大される。部屋の中央に寝そべる指揮官らしき老人は、虚ろな顔でそれを見つめていた

B-007 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点



拠点レベル **4**

タイプ 割り込み

HP 15

発動コスト 6

設備 追加

報酬 【特産物：火薬】

**発射台 / Launching Pad**

戦闘中、作戦判定のサイコロを振る前に割り込んで使用できる。好きなエリアを1つ選ぶ。ラウンドの終了時に、そのエリアにいるキャラクター全員に5D6点のダメージを与える

百万迷宮のウーマシンの中で、もっとも普及しているものといえば、小鬼大砲だ。この発射台も基本的には同様の原理でつくられている。発射台は、天階や深階の迷宮通過能力を持つ生物や素材を加工し、それを火薬を利用して撃ち出すというものである。非常に強力な兵器だが、弾丸の飛来する音で、着弾地点を推測できるのが弱点であろう

B-008 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**BASE** 拠点/戦機



拠点レベル **4**

タイプ 常駐

HP 50

発動コスト 2

設備 部屋

報酬 なし

**秘密兵器 / Classified Weapons**

この部屋で1サイコロが経過するたびに、この部屋にいる敵軍キャラクター全員は、(武勇)で難易度100の判定を行う。失敗したものは、2D6点のダメージを受け、(配下)が1D6人王国に帰る

ハグルマを初め、科学がぶれの新興国家の多くで、奇矯な兵器群が開発されている。火力は高いものの、迷宮という閉鎖空間で、巨大……しかも人型が多い……兵器などというのは、まったくナンセンスである。しかし、なぜか王族というのは、そうしたものを好む。そして、重機動歩行竜頭山車や零地専用強襲型大天使など、仰々しい名前が多い

B-009 Illustration.OCHIAI NAGOMI







## モンスターの性格

モンスターには、性格が設定されている。戦闘中、GMは、下記の制限に従ってモンスターを操作すること。

### ●愚か

**移動の制限:** 射程内に敵軍キャラクターがいなければ、必ず敵のいる方向へ移動する。特殊移動は自由に行える

**攻撃の制限:** 射程内の敵群キャラクターの中から、目標をランダムに決定する

**その他の制限:** なし

### ●堅実

**移動の制限:** なし

**攻撃の制限:** 射程内の敵軍キャラクターの中から、もっとも《HP》が少ない者を目標にする。《HP》が同じものが複数いた場合、《回避値》が低い方を目標に選ぶ

**その他の制限:** なし

### ●奇妙

**移動の制限:** なし

**攻撃の制限:** なし

**その他の制限:** 2ラウンド続けて同じ行動を行うことができない。スキルやアイテムを支援行動として使用する場合、別のスキルであれば、別の行動として考える

### ●狡猾

**移動の制限:** なし

**攻撃の制限:** なし

**その他の制限:** なし

## モンスターの装備

一部のモンスターをのぞき、モンスターはアイテムを装備していない。しかし、GMが望むなら、モンスターにアイテムを装備させることは可能である。このとき、装備できるアイテムの数は、人間カテゴリのモンスターは3個、それ以外のモンスターは2個までとする。

ただしそのモンスターは、コモンアイテム1個を装備するたび、部屋への配置制限のときのみレベルが1点上昇したものとして扱う。素材は10個でコモンアイテム1つ分として扱う。また、レアアイテムの場合、1個装備するたび、部屋への配置制限のときのみレベルが3点上昇したものとして扱う。

### ●武具アイテム

モンスターが武具アイテムを装備した場合、攻撃を行うときに、自分本来の射程や威力を使用するか、それとも武具アイテムを使用するかを宣言しなければいけない

## モンスターの感情

モンスターは、PCと同様に様々なキャラクターに対して《好意》や《敵意》を抱くことができる。同様に、人間関係を結んだり、誰かに協調行動を行うこともできる。

モンスターに感情値を設定する場合、感情値2点につき、部屋への配置制限のときのみレベルが1点上昇したものととして扱う。

## モンスターの性別

時折、モンスターの性別が必要になることがある。その場合、シナリオ上明記されていない限り、GMは、自由にモンスターの性別を決定することができる。可能であれば、モンスターのフレーバーやイラストを考慮にいて、性別を決定するのが望ましいだろう。

## モンスターの民

モンスターを《民》として利用する場合の特殊ルール。下記の2種類の場合がある。

### ●PCたちの場合

モンスターの《民》は、モンスターの《民》欄で管理すること。《配下》として、迷宮に連れて行く場合は、通常の《民》と別個に管理を行うこと。《配下》を減少させるような効果を使った場合、その効果の使用者は、通常の《配下》か、それともモンスターの《民》かを、消費された《配下》の数の範囲内で決定すること

### ●GMの場合

シナリオ上、【憑依】や【魔物使い】などを使用する場合、自国にどんなモンスターの《民》がいるかを決定せねばならない。

基本的に、シナリオに使用するマップの中に配置したモンスターの中で、まだ死亡していないものは、自国の《民》として扱うことができる。また、それ以外に「マップの支配者の配置制限」に余裕があれば、マップとは別にモンスターの《民》を設定することができる。「マップの支配者」がいる部屋のモンスターのレベルの合計に、《民》にしたいモンスターのレベルも加えて、計算を行うこと。このとき、モンスターの《民》は、通常のレベルの半分として扱う。

モンスターの《民》として設定したものは、【魔物使い】や【憑依】のスキル使用時以外は、基本的にシナリオに影響せず、マップ上には存在しないものとして扱う

## モンスターと民の声

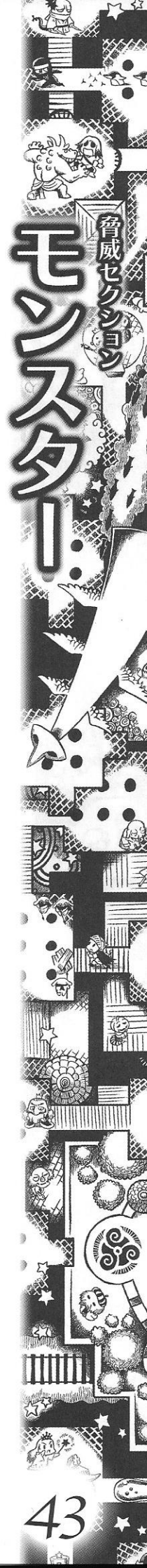
モンスターや重要NPCなど、GMの操るキャラクターは、《民の声》を持っていない。そのため、モンスターや重要NPCが「《民の声》を消費する」などの効果を受けたとしても、それは無視する。

ただし、拠点使用時に、モンスターが《民の声》を減少する効果の対象になった場合、《民の声》の代わりに《生産力》を減少すること。

## モンスターデータの取り扱い

基本的に、モンスターデータは公開で行う方が、ゲームの速度はスムーズになる。ただし、GMは、1つのシナリオの中で、最大、宮廷の平均レベルと同じ回数まで、データ非公開のモンスターとの遭遇を設定することができる。これを不確定名のモンスターと呼ぶ。

不確定名のモンスターと遭遇した場合、GMは、その戦闘の間、プレイヤーに新・迷宮ブックのモンスターのページやモンスターカードの閲覧を禁止することができる。





## 援軍

モンスターを配置するとき、最初からすべてのモンスターを配置しなくてもよい。その部屋の制限の中で選んだモンスターの中から、好きな数だけモンスターを選び、それを援軍として設定することができる。

援軍は、各ラウンドの終わりに、自軍の本陣に配置することができる。ただし、援軍を呼ぶ場合、同じ種類のモンスターは、バトルフィールドに10体までしか配置できない。配置したい援軍のモンスターが、すでに10体以上配置されている場合、そのモンスターが9体以下になってからしか配置できない。援軍を配置する前に、バトルフィールド上のモンスターが全滅した場合、援軍のモンスターは別の部屋に再配置することができる。

## 逃走

モンスターは、宮廷全員がそろっていなくても、逃走を行うことができる。逃走が成功すると、好きな本陣にいるキャラクターを、その戦闘から離脱させることができる。離脱したモンスターは、別の部屋に再配置できる。

## モンスタースキル

モンスターには、各モンスター固有の魔力や技術、生物的特徴を持つものがある。それらはまとめて、モンスタースキルと呼ばれている。基本的には、モンスタースキルは、モンスターにしか使用できない。しかし、稀にそれらのスキルを使用できるランドメイカーが存在することがある。ランドメイカーが、モンスタースキルを使用する場合は、下記のルールを参照のこと。

### ●PCがモンスタースキルを使用する

【憑依】のスキルや【異民街】の施設などを使用すると、PCが、モンスタースキルを使用できるようになる。ただし、PCがモンスタースキルの使う場合、使用の宣言と同時に《希望》1点を消費しないと、効果は発動しない。また、常駐タイプのスキルは、効果が発動してから、そのサイクルが終了するまで、効果が持続する

## 一般的なモンスタースキル

モンスタースキルは、モンスターごとに多くの種類が存在している。しかし、中には、色々なモンスターが共通で修得している、一般的なモンスタースキルというものもある。

ここでは、その一般的なモンスタースキルを解説する。

### 人類の敵 Public Enemy

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

このスキルは特殊なスキルで、あらゆる効果によって無効化されず、あらゆるルールに優先する。このスキルを修得しているモンスターは、《民》にならない。また、このスキルを修得しているモンスターのモンスタースキルを、PCは修得できない

### 〇〇指揮 Command

タイプ:常駐 対象:自軍 判定:なし

戦闘中、特定の種族にのみ効果がある。自軍の自分以外の〇〇と同じカテゴリのキャラクター全員は、《武勇》が1点、威力が2点上昇する。また、そのキャラクター全員は、命中判定の2つのサイコロの目の合計が11以上になった場合、絶対成功となる。この効果は累積しない

### 挟撃 Flanking

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

同じエリアに【挟撃】を持っている自軍のキャラクターがいれば、命中判定の達成値と威力が1点上昇する。この効果は累積しない

### 群れ Crowd

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

戦闘中、同じエリアに自分と同じ名前のモンスターが自分以外に1体いるたびに、命中判定のとき、余分にサイコロを1個振ることができる(最高で、[そのモンスターのレベル+1] 個までサイコロを振ることができる)

### 策士 Schemer

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

敵軍の作戦判定の難易度が3点上昇する。この効果は累積しない

### 外皮 Cortex

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

ダメージを受けたとき、そのダメージが[10+自分のレベル]以下であれば、そのダメージを半分にすることができる

### ヨロイ Mailed

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

ダメージを受けたとき、[自分のレベル×1/5] 点だけダメージを減少する(1未満にはならない)

### 飛行 Flying

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

【飛行】を持っているキャラクター以外は、このキャラクターに対して進軍妨害を行うことはできない。また、このスキルを修得しているキャラクターは、戦闘トラップの対象にならない

### 早足 Trot

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

戦闘中、通常の移動の際、2マス移動できる

### 希望喰い Hope Eater

タイプ:常駐 対象:本文参照 判定:なし

このキャラクターがいるバトルフィールド上で、《希望》を消費する場合、さらに1点余分に《希望》を消費しないと、その効果を発揮しない。この効果は累積しない

### ドレイン Drain

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

このキャラクターの攻撃が成功すると、自分の《HP》が1点回復する



## 毒撃 Poison Blow

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、〔武勇〕で難易度10の判定を行う。失敗すると「毒」のバッドステータスを受ける

## 鬼神の一撃 Demoniac Blow

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、〔武勇〕で難易度10の判定を行う。失敗すると自分の《配下》が1D6人減少する

## 貫通 Penetration

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、その目標の1マス後方のエリアにいるキャラクター1体に対し、攻撃を行うことができる

## 化神 Incarnation

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

ゲーム開始時に、自分のレベルと等しい数の《配下》を獲得する

## 群れ攻撃 Swarm Attack

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、好きなエリアを1つ選び、自分の《配下》を好きなだけ減少させる。そのエリアにいるキャラクター全員に、〔減少させた《配下》の数×1/5〕点のダメージを与える

## 進軍 Anabasis

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中に使用できる。自軍のキャラクターを好きなだけ選ぶ。そのキャラクター全員を1マス前進させる。ただし、進軍妨害が発生している場合、進めることはできない

## 幻惑 Dazzle

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、〔探索〕で難易度〔このスキルの使用者の〔魅力〕+5〕の判定を行う。失敗したキャラクターは、使用するあらゆる攻撃手段の射程が1点減少する(0未満にはならない)。この効果は戦闘中持続し、累積しない

## 困惑 Demoralize

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、〔才覚〕で難易度〔このスキルの使用者の〔魅力〕+5〕の判定を行う。失敗したキャラクターは、「散漫」のバッドステータスを受ける

## 眠りの雲 Sleep Cloud

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、〔魅力〕で難易度〔このスキルの使用者の〔魅力〕+5〕の判定を行う。失敗したキャラクターは、「睡眠」のバッドステータスを受ける

## 魅了 Charm

タイプ:支援 対象:単体 判定:なし

戦闘中、自分と同じエリアにいる好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、〔才覚〕で難易度〔このスキルの使用者の〔魅力〕+5〕の判定を行う。失敗した場合、このスキルの使用者は、未行動、行動済みに関わらず、即座にそのキャラクターを操作して、移動と行動の処理を行う。この時、《気力》や《民の声》を使用することはできない。行動が終了すると、そのキャラクターは行動済みとなる

## ブレス Breath

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、自分のいるエリアから2マスまでのエリアの中から、1つのエリアを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、〔探索〕で難易度9の判定を行う。成功したキャラクターは、〔このスキルの使用者のレベル×1/2〕点のダメージを受ける。失敗したキャラクターは、〔このスキルの使用者のレベル×1〕点のダメージを受ける

## 範囲攻撃 Area Attack

タイプ:補助 対象:自分 判定:なし

自分と同じエリアにいる目標を攻撃するときに組み合わせて使用する。〔武勇〕を2点減少して、命中判定を行う。そのエリアにいる自分以外のキャラクターの中で、〔回避値〕が命中判定の達成値以下のもの全員に、その攻撃が命中する

## 潜行 Incognito

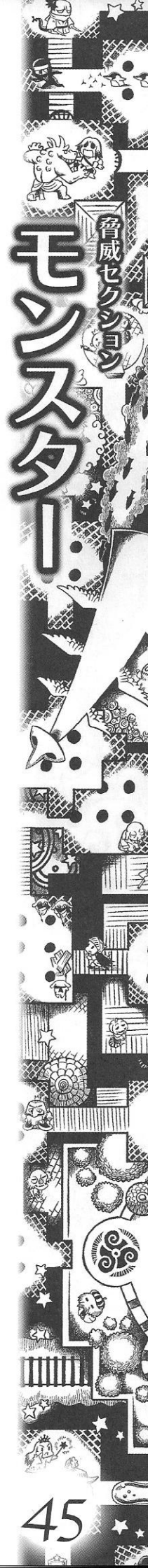
タイプ:割り込み 対象:自分 判定:なし

同時に複数のキャラクターが目標になるような攻撃の目標になったり、ダメージの対象になったときに割り込んで使用できる。その目標・対象から、自分を外すことができる

## 群れ防御 Swarm Defense

タイプ:割り込み 対象:単体 判定:なし

誰かがダメージを受けたときに使用できる。自分の《配下》を好きなだけ減少させる。減少させた《配下》の数と同じ値だけ、ダメージを減少させる





## 支配者

この本に収録されているモンスターのデータは、その種族の平均的なものである。しかし、迷宮化現象が起こる百万迷宮では、本当は、個体ごとに異なる能力を持っている。中でも自ら迷核と化した怪物、支配者は、通常の力に加え、様々な特殊能力を有していることがある。

マップの支配者に関するルールを解説する。

## データの強化

カーネルと化した支配者モンスターは、通常の個体より、いくらか強力な数値を持つことがある。下記のようにデータを変化させることができる。

### ●武勇

GMは、支配者モンスターの「武勇」を上昇させることができる。「武勇」を1点ずつ上昇させるたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う

### ●射程

GMは、支配者モンスターの射程を上昇させることができる。射程を1点ずつ上昇させると、部屋への配置制限のときのみ、レベルが2点上昇したものと扱う

### ●威力

GMは、支配者モンスターの威力を上昇させることができる。威力を1D6点ずつ上昇させると、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う

### ●回避値

GMは、支配者モンスターの《回避値》とその最大値を上昇させることができる。《回避値》を1点上昇させるたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う

### ●HP

GMは、支配者モンスターの《HP》とその最大値を上昇させることができる。《HP》とその最大値を[そのモンスターのレベル×5]点上昇させると、部屋への配置制限のときのみ、レベルが2点上昇したものと扱う

## 支配者スキル

GMは、下記のスキルに設定されているレベル以上の支配者モンスターになら、下記のスキルを修得させることができる。ただしそのモンスターは、下記のスキル1種を修得するたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが3点上昇したものと扱う。

### 畏怖 Terror (3レベル相当)

タイプ:常駐 対象:宮廷 判定:なし

このモンスターと遭遇したとき、宮廷全員は「才覚」か「魅力」で難易度[このモンスターのレベル+5]の判定を行う。失敗したキャラクターは、《配下》が2D6人、王国に帰還する

### 八面六臂 Asura (4レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

戦闘中に使用できる。自分の射程以内のキャラクターを[自分のレベル×1/5]体まで選ぶ。そのキャラクター全員に攻撃を行うことができる

### 迷宮災厄 Dungeon Hazard (5レベル相当)

タイプ:常駐 対象:本文参照 判定:なし

戦闘開始時に、好きなエリアを3つまで選ぶ。そのエリアに自分のレベル以下の好きな戦闘トラップを配置することができる。このトラップのあるエリアに、このトラップより低いレベルの戦闘トラップを配置することはできない

### 疫病禍 Plague (6レベル相当)

タイプ:常駐 対象:王国 判定:なし

戦闘中使用できる。ラウンドの終わりに、宮廷の代表は[生活レベル]で難易度[9+経過したラウンド]の判定を行う。失敗すると、王国の《民》が1D6人減少する

### 黒の魔宴 Black Sabbath (7レベル相当)

タイプ:常駐 対象:単体 判定:なし

戦闘開始時に、そのゲームに登場した好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを自分のいるエリアに配置する。このスキルの使用者に攻撃が命中した場合、サイコロを振る。奇数が出れば本来の攻撃目標に、偶数が出れば配置されたキャラクターに攻撃が命中する(そのキャラクターがエキストラなら、攻撃が命中しただけで死亡する)

### 悪夢の洗礼 Baptism of Nightmare (8レベル相当)

タイプ:支援 対象:単体 判定:なし

戦闘中に使用できる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの《配下》1D6体を、自分と同じカテゴリの3レベル以下のモンスターにすることができる。変化したモンスターは、そのキャラクターと同じエリアに配置される。この効果は、このスキルの使用者が死ぬまで持続する

### 伏魔殿 Pandemoium (9レベル相当)

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

好きな部屋1つを選ぶ。その部屋に拠点1つを配置できる。この効果は、1ゲームの間に、1度しか使用できない

### 覚醒 Awaken (10レベル相当)

タイプ:割り込み 対象:自分 判定:なし

自分の《HP》が0点以下になったときに割り込んで使用できる。《HP》が全回復した状態で、自分よりレベルが3つ上までの別のモンスターにデータを変更する。データが変更された時点でこのスキルは失われる

### 神域 Asylum (11レベル相当)

タイプ:常駐 対象: 判定:なし

戦闘開始時に、好きなキャラクターを選ぶ。そのキャラクター以外のキャラクターは、バトルフィールドから取り除く。取り除かれたキャラクターが戦闘に参加するためには、次のラウンドから、ラウンド開始時に新・王国ブックのp.69にある登場表を使うか、「才覚」で難易度[このスキルの使用者のレベル+5]の判定に成功する必要がある。「才覚」の判定に成功した場合、自軍の本陣に配置される

### 煉獄 Purgatory (12レベル相当)

タイプ:常駐 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中使用できる。ラウンドの終わりに、宮廷全員は、「武勇」で難易度[9+経過したラウンド]の判定を行う。失敗したキャラクターは、自分の《配下》が1D6人減少する



## 支配者の弱点

GMは、支配者のモンスターの個性をより強めるために、弱点を設定することができる。弱点を修得させることで、そのモンスターのレベルを減少させることができるのだ。

弱点の導入は、少なく見ても2つの利点が考えられる。1つは、高レベルモンスターの導入である。強力なモンスターを使って色々の戦術を試してみたいのだが、宮廷のレベルが低くて出せない……なんていうGMにはお勧めである。

もう1つの利点は、シナリオの多用化である。弱点を導入すれば、支配者を倒す手段が増えるのだ。迷宮を探索する途中で弱点に関する情報を探したり、誰かに助力を要請したり……単純な戦闘だけでは味えない、冒険の面白さをつくりだすことができるはずだ。

## 弱点

GMは、支配者モンスターに下記の弱点を修得させることができる。ただしそのモンスターは、弱点を1つ修得するたび、部屋への配置制限のときのみ、その弱点に設定されているレベル修正の分だけ、レベルが減少したものとして扱う。また、弱点を修得したモンスターを登場させる場合、GMは、必ずプロログやマップ内に、その弱点に関する情報を入手できる展開・遭遇を用意しなければいけない。

### 天敵 Nemesis

この弱点を修得した支配者は、特定の物品や人物があると弱体化してしまう。天敵には下記の種類があり、GMは、望むなら下記以外にも自由に設定できる

**前世の因縁:** その怪物との間に、何らかの宿命を持つ存在。この支配者と前世で因縁のあった存在を宮廷の中から1人選び、そのキャラクターが天敵となる。天敵からダメージを受けた場合、そのダメージが1D6点上昇する。**レベル修正:2**

**緑者:** そのモンスターと深い関連のあるNPC。そのNPCの前では、モンスターといえどもひるんでしまう。天敵が、バトルフィールドに現れると、そのモンスターは「呪い」のバッドステータスを受ける。**レベル修正:2**

**毒:** そのモンスターにとっては毒のように命を削るもの。苦手な物品表で、そのモンスターにとっての毒を決定する。天敵、もしくは、天敵を持ったキャラクターからダメージを受けた場合、ダメージが1D6点上昇する。毒は、複数種類決定することができる。**レベル修正:2+毒の種類数**

**不可蝕:** そのモンスターがどうしても触れられないもの。苦手な物品表で、そのモンスターが触れないものを決定する。支配者が攻撃を行う場合、天敵、もしくは、天敵を持ったPCは可能な限り避けようとし（「愚か」の場合、対象から外れる）、自分の射程内に不可蝕なキャラクターしかいない場合のみ、そのキャラクターを攻撃する。ただし、攻撃するたびにそのモンスターの《HP》が2D6点減少する。**レベル修正:5**

### 迷核 Kernel

この弱点を修得している支配者は、迷核を本当はどこか別の場所に隠している。それを見つけて破壊すると、そのモンスターは弱体化する。これらの迷核をどのようにすれば破壊できるかは、GMが設定すること。ただし、宮廷に不可能な破壊方法を設定することができない。迷核は、そのモンスターが愛していたり、憎んでいたりする物品や人物、思い出の場所などにひそんでいることが多い。迷核には下記の種類があり、GMは、望むなら下記以外にも自由に設定できる

**想核:** そのモンスターの持つ心や人間性が暴走し、迷核化したもの。この迷核が破壊されると、すべての支配者スキルが使用できなくなる。**レベル修正:3**

**魂核:** そのモンスターの本質的存在。この迷核が破壊されると、その支配者の《HP》が現在の1/2になる。**レベル修正:5**

**分裂核:** そのモンスターは、迷核を複数に分けて、自分の力をほかの怪物に与えている。この迷核をすべて破壊すると、その支配者は「探索」で難易度 [7+自分のレベル] の判定を行う。分裂核は、通常2〜7個ほどに別れている。成功すると6D6点のダメージを受け、失敗するとただちに死亡する。**レベル修正:6**

### 分神 Avatar

この弱点を修得している支配者は、本体の影に過ぎない。多くの場合、本体は、魔階や深階、天階などに存在しており、自分の分神をグランドゼロに差し向けている。彼らは、神や魔王と呼ばれる存在であり、自分を崇拜するものに対応するため忙しく、直接何かをするということはほとんどないのだ。分神は、本体ほどの力はないが、弱いランドメイカーにおいては、十分な脅威である

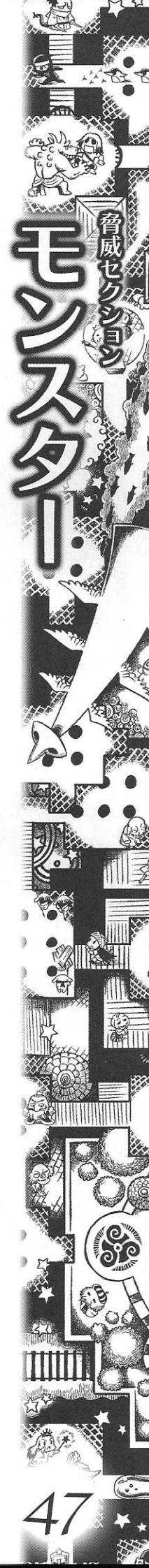
**星幽体:** そのモンスターの影的存在。そのモンスターの《HP》が1/2になる。**レベル修正:4**

**封印状態:** そのモンスターは封印されており、全力で戦うことができない。そのモンスターのスキルが1〜3種類使用不能になっている。**レベル修正:3+封印したスキル数**

**制限時間:** そのモンスターは、特定の時間しかグランドゼロに干渉できない。戦闘開始後、1D6+4ラウンド経過すると、そのモンスターは自動的に倒される。**レベル修正:8**

### 苦手な物品表

D66		D66		D66	
ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	女 (特定の性別)	23	銀 (特定の鉱物)	36	マンガ (特定の物語)
12	子供 (特定の年齢)	24	強い星の光	44	マコネーズ (特定の食べ物)
13	特定の人間関係	25	猫(特定の動物の鳴き声)	45	特定のコモアアイテム
14	特定の歌	26	殺虫剤 (特定の薬物)	46	特定の素材
15	アルコール	33	処女/童貞	55	鍵
16	煙草 (特定の香り)	34	十字架(特定の宗教の折り、聖印)	56	自分への3点以上の《好意》
22	妖精 (特定の種族)	35	サイコロ (特定のゲーム)	66	自分の血を引く者





# 鬼族

特殊なスキルが少なく、高いダメージを出せる鬼族は、使いやすいモンスターだ。《HP》は1だが、1D6点のダメージを与えることができる【小鬼】は、PCが最初に戦う相手にはちょうどいい。【巨鬼】の【むしゃむしゃ】の対象としても最適だ。PCが成長したあとでも、【小鬼英雄】、【小鬼大砲】などの仲間と一緒に出すことで、手強い敵になれるだろう

## 人類に拮抗する勢力

この百万迷宮に人類を脅かす魔物や種族は数多いが、中でも人類の宿敵とも呼ぶべき種族は、鬼族をおいて他に無い。人類と鬼族の戦いの歴史は長く、神話の時代まで遡る。言い伝えによれば、彼らは世界がああ恐ろしい迷宮災厄に見舞われた直後から姿を現し始め、迷宮の闇から湧き出るように次々とその数を増やしていった。世界中に広がった鬼族はやがて「明王」と呼ばれる強力な巨鬼の王たちに率いられるようになり、徐々に力をたくわえ、ついに人類世界への大侵攻を開始した。後に暗黒時代と呼ばれる、500年以上におよぶ人類と鬼族の大戦の始まりである。この混沌の中で十王国と呼ばれた古代王国のほとんどが滅ぼされ、災厄前より伝えられていたわずかな知識や魔道の多くも失われた。その後、かの英雄ビクト

リーによって大戦に終止符が打たれるが、以来一千年の間、人類と鬼族は互いを仇敵とみなし、未だに各地で争いを続けているのだ。

鬼族の由来については様々な迷信や憶測が囁かれていたが、現在では巨人族と妖精族の混血によって生まれた種族であることがほぼわかっている。しかし、彼らの出現した時期や、あまりに早い混血の進行から、大災厄の頃に強力な魔法の影響を受けたのだという説も根強い。

現在、彼ら鬼族の中には大きく分けて4つの種族が存在する。ひとつは巨体と腕力を受け継いだ巨鬼族、ひとつは妖精族の血を強くひく、赤頭巾などの妖鬼族、ひとつは数の多さから、妖鬼族と区別される小鬼族、ひとつは迷宮化の影響を強くその身体に見せる牛頭などの獣鬼族である。その他にも変異を伴った個体は多数目撃されている。学者たちはこれを鬼族の血が弱まっている証拠とみる者もいる。

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 1  
こおに  
小鬼/Ogrekin

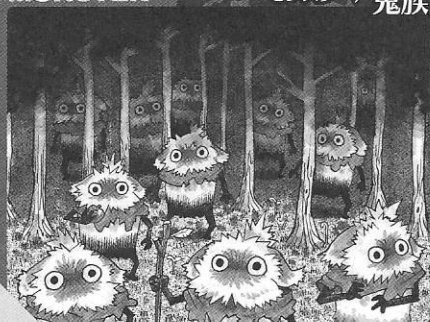
武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 5 HP 1  
性格 愚か 素材 牙

【仲間を呼ぶ(モ)】(常駐)このキャラクターを攻撃したものが命中判定で絶対失敗した場合、自軍の本陣に【小鬼】が1体現れる  
ゴブリン、オークなどと呼ばれる、迷宮内ヒュラルキーの最底辺の座を人間と競い合うモンスターたち。百万迷宮において最も多いと思われるが、実は色々な種族がいる。小鬼と一言で片付けられる程度の差しかないが

M-001 illustration.CARELESSLY

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 2  
げんしこおに  
原始小鬼/Primal Ogrekin

武勇 2 射程 0 威力 3 回避値 9 HP 3  
性格 愚か 素材 革

【投げる(肉)】  
【先祖返り(モ)】(常駐)このキャラクターと同じエリアにいる名前に【小鬼】とつく自分以外のモンスターは、射程が1点上昇し、種別を妖精と扱う。この効果は累積しない  
小鬼は鬼族の中でも妖鬼の血をひく妖鬼族の一員である。長い歴史の中で、その血は薄まっていたが、迷宮の奥深くには、いまだに妖鬼に近い姿を保つ原始小鬼が生息するという

M-002 illustration.CARELESSLY

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 2  
あかすさん  
赤頭巾/Red Cap

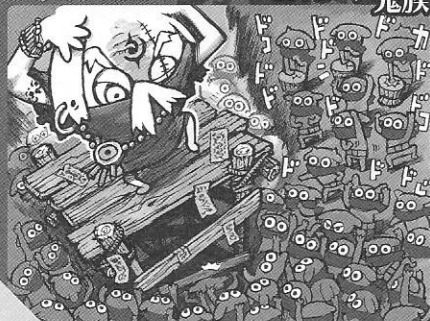
武勇 2 射程 2 威力 2 回避値 8 HP 2  
性格 奇妙 素材 衣料

【投げる(肉)】【軽業(迷)】  
赤い頭巾の下に角を隠した種族。性別によって姿が極端に異なるのが特徴だ。女の場合、愛らしい少女に似た姿、男の場合は、驚きに耳まで裂けた口を持つ醜い小人である。姿が異なるからといって、性格が異なるかというそんなことはなく、同様に危険で、よく共に現れる小鬼をランドメイカーたちに投げつけることが好みの戦法である

M-003 illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 3  
こおにじゅっし  
小鬼呪術師/Ogrekin Shaman

武勇 1 射程 3 威力 1D6 回避値 8 HP 6  
性格 奇妙 素材 魔素

【流れ星(星)】【転送(召)】  
【小鬼の踊り(モ)】(支援)戦闘時に使用できる。【魅力】で難易度【バトルフィールド】にいる名前に【小鬼】が含まれるモンスターの数+5の判定を行う。成功すると、1D6体の【小鬼】を好きな自軍のエリアに配置することができる  
祭礼や儀式を司る小鬼の精神的指導者たち。迷信深い小鬼たちは、呪術師の呼び声を耳にすれば、すぐさま駆けつけるだろう

M-004 illustration.CARELESSLY

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 3  
こおにしゅう  
小鬼英雄/Ogrekin Champion

武勇 3 射程 0 威力 1D6+1 回避値 11 HP 7  
性格 狡猾 素材 牙

【策士(モ)】【挟撃(モ)】  
【小鬼の希望(モ)】(常駐)戦闘中、効果を発揮する。自軍の【小鬼】全ての性格を【愚か】から【狡猾】に変える。また、自軍の【小鬼】全てが【挟撃(モ)】を修得する  
無数に生まれる小鬼の中から現れる特別な存在。小鬼は1匹みかけたら10倍いると思え、とまで言われている程、数が多い。それでいて、あまりにも無力な彼らにも、希望が必要なだろう

M-005 illustration.CARELESSLY

MONSTER

モンスター/鬼族



レベル 4  
こす  
牛頭/Minotaur

武勇 4 射程 1 威力 4 回避値 9 HP 10  
性格 愚か 素材 肉、牙、革

【範囲攻撃(モ)】【鬼族指揮(モ)】【鉄鎧(肉)】  
牛の頭部、人間の身体を持つ鬼族。一説に、迷宮災厄以前に初めて迷宮病を発症し、変異した人間が起源と言う。それは災厄王の娘であって、彼女を幽閉するため、王は迷宮を作ったという説もある。現在、迷宮で見ることでできる個体はオスばかりで、メスが発見された記録は少ない。オスと異なり知性は高く、予言をすると言うが定かではない

M-006 illustration.YOSHII TOHRU



**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 4 **山羊頭/Minotragos**

武勇 3 射程 1 威力 1D6+1 回避値 11 HP 8

性格 狡猾 素材 肉、牙、革

【鉄腕(肉)】【乱舞(肉)】  
【好色(モ)】(常駐)女性キャラクターを攻撃する場合、威力が2点上昇する

鬼族の中でも、獣鬼族と呼ばれる種族に属する。迷宮化の影響を強く受け、変容した頭部を持つのがその特徴で、カーネル化すること多い。獣鬼族の中でも山羊頭は、陽気かつ乱暴、好色な性格をしており、女性を好んで襲う

M-007 illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 5 **巨鬼/Ogre**

武勇 4 射程 0 威力 1D6 回避値 7 HP 20

性格 奇妙 素材 牙

【鉄腕(肉)】  
【むしゃむしゃ(モ)】(支援)同じエリアにいる、自軍の自分のレベル以下のモンスター1体を取り除く。この戦闘の間、このキャラクターの攻撃すべての威力が1D6点上昇され、(HP)が1D6点回復する

巨体を誇る鬼族。狭い迷宮の天井に頭をぶつけている姿が馴染み深い。小鬼を食べ、自らの糧とすることで、加速度的に強くなっていく。長期戦は危険である

M-008 illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 5 **小鬼大砲/Ogrekin Cannon**

武勇 4 射程 4 威力 2D6 回避値 7 HP 15

性格 奇妙 素材 火薬

【小鬼弾丸(モ)】(支援)同じエリアにいる、自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター1体を自分の前後2マス以内のエリアに移動させる。その後、そのエリアにいるキャラクター全員に(HP)を現在の値の半分にする

鬼族の秘密兵器。通常弾に加え、小鬼自身を弾丸として撃ち出すことができる。小鬼魔術師の託宣によって、弾丸に選ばれた者は、死後、小鬼英雄に生まれ変わると言われる

M-009 illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 5 **小鬼司令部/Ogrekin Command Group**

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 5 HP 25

性格 奇妙 素材 牙、衣料

【小鬼旗手(モ)】(割り込み)好きなときに割り込んで使用できる。このキャラクターを行動済みにする。自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター全員の(回避値)を+1する

【小鬼衆回(モ)】(支援)自軍の名前に「小鬼」が含まれるモンスター全員の(HP)上限を1点上昇させ、(HP)を1点回復する。この効果は、その戦闘の間持続する

小鬼の戦団には必須の存在。軍旗と音楽で部隊の士気を鼓舞する

M-010 illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 6 **暴れ小鬼/Berserk Ogrekin**

武勇 6 射程 0 威力 2D6+1 回避値 10 HP 12

性格 愚か 素材 牙

【鉄腕(肉)】  
【バーサーク(モ)】(常駐)攻撃を行う場合、自分と同じエリアにいる自分以外のキャラクターの中からランダムにキャラクターを2回選び、その同方を攻撃する(同じキャラクターが2回選ばれたら、そのキャラクターを2回攻撃する)

メイキュウアバダケを飲んだ薬を飲み干して、凶暴化した小鬼。戦場では狂乱状態で、敵味方の区別なく暴れ回る

M-011 illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 7 **鉤鼻鬼/Troll**

武勇 6 射程 0 威力 2D6+1 回避値 7 HP 40

性格 愚か 素材 牙、革

【人形の魔(モ)】(範囲攻撃(モ))【鉄腕(肉)】  
【闇の恵み(モ)】(常駐)戦闘中に使用できる。ラウンドの最後、自分と同じエリアに、名前に「星」が含まれるアイテムを装備しているキャラクターがいなければ、自分の(HP)を2D6点回復することができる

巨鬼の眷属。巨鬼を越える臂力とヒュドラ並の再生能力を持つが、知能は低い。星の灯りに弱いため、暗闇の中に潜んでいる

M-012 illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 7 **鬼婆/Hag**

武勇 6 射程 2 威力 2D6 回避値 13 HP 25

性格 狡猾 素材 牙、衣料

【小転移(職)】【陰謀(職)】【仲間割れ(交)】【眠りの雲(モ)】  
【鬼女の太鉈(モ)】(常駐)このキャラクターが誰かにダメージを与えたとき、そのダメージと同じ値だけ、攻撃目標の(HP)の最大値も減少する。この効果はその戦闘の間持続する

小鬼や人間を喰らうことを好む。か弱い老婆のふりをして、迷宮をいく旅人を油断させ、服らせて生け捕りにする

M-013 illustration.HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 8 **单眼鬼/Cyclops**

武勇 8 射程 2 威力 3D6 回避値 10 HP 45

性格 愚か 素材 牙

【鬼神の一撃(モ)】(範囲攻撃(モ))【ヨロイ(モ)】【乱舞(肉)】  
【鉄腕(肉)】(常駐)このキャラクターが誰かにダメージを与えたとき、そのダメージと同じ値だけ、攻撃目標の(HP)の最大値も減少する。この効果はその戦闘の間持続する

失われた巨人族の血をひくという巨鬼族の中でも、屈指の臂力を誇る。知性こそ低い、その力は鬼族の中でも畏怖の対象だ。单眼鬼が雄叫びをあげるとき、鬼族は鼓舞される

M-014 illustration.SATO DAIKI

**MONSTER** モンスター/鬼族



レベル 10 **愛染明王/Ogre King of Love**

武勇 8 射程 1 威力 3D6 回避値 14 HP 60

性格 狡猾 素材 革、衣料

【鬼神の一撃(モ)】(範囲攻撃(モ))【魅了(モ)】  
【愛染の魔(モ)】(常駐)戦闘中、自分と同じエリアにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに攻撃を行ない命をかけた場合、そのキャラクターの持つ最も高い(好意)をすべて0にする。この効果は戦闘中持続する

愛染明王の領土、十大明王の一柱。当代の愛染明王は、両性具有で異常に妖艶深い。まれに人間の朝顔に信仰される

M-015 illustration.KIKUCHI KATSUNORI



# 妖精

妖精には、レベルが低いものの中にも、変わったスキルを持つものが多い。《希望》を減らす【小人さん】や、国の予算を奪う【貧乏神】などはPCにとって、ダメージなどよりもある意味でイヤなスキルを持っているのだ。PCに「睡眠」のバッドステータスカダメージのどちらかを与える【眠りの精】など、ダメージだけではつまらないGMにオススメだ

## 古き血を持つ種族

妖精族は百万迷宮の中でも人類と並んで最も古い種族のひとつであり、災厄前の「ひとつの王国」の時代には、今は失われた旧世界の魔法を使い、大いに繁栄していたと伝えられる。大災厄の後、彼らは妖精女王と呼ばれる偉大な指導者のもとで、人類の盟友としてともに百万迷宮を生き延びていたが、暗黒時代と呼ばれる戦乱の時代に彼らは徐々にその数を減らし、今ではほとんど姿をみかけない。ビクトリー教に伝わる説話によれば、英雄ビクトリーと大笑明王との一騎打ちの際に、妖精女王アリアドネは百万迷宮に残った最後の旧世界の魔法を使い、ビクトリーの勝利を助けたという。その後、妖精女王はビクトリーと最後の契約を行うと、妖精族をつれていずこかへと去り、旧世界の魔法は永遠に失われたとい

う話だ。この説話の真偽はともかく、この時代を境に、ドワーフ族とごくわずかの例外を除き、妖精族が姿を消した事は事実である。

現在、百万迷宮で多く見るのできる妖精族は羽妖精、ドワーフの二つである。羽妖精はかつての妖精女王の眷属であり、妖精の中でも歴史の古い、由緒正しい種族だ。現在、徐々に数を減らしているとされるが、星溜りや深い森の奥でときおり目撃されることがある。ドワーフは妖精族の中では最も繁栄している種族だ。優れた迷宮職人としての腕を買われ、人類に手を貸すこともしばしばである。そのあまりの順応ぶりに、ドワーフは純粋な妖精ではなく、迷宮災厄後に混血で生まれた種族だとの説もあるが、真偽は不明だ。

他にも、妖精が祖であるとされる種族は、小鬼などを含め多数存在するが、一代限りの種も多く、詳しい事はほとんどわかっていない。



レベル 1  
MONSTER モンスター/妖精  
羽妖精 / Pixie  
武勇 2 射程 2 威力 1 回避値 10 HP 1  
性格 堅実 素材 木

【飛行(モ)】  
【不幸因子(モ)】(常駐)戦闘中、このキャラクターと同じエリアにいるキャラクターは「呪い」のバッドステータスを受ける  
空中に羽をはやした小さな妖精。小さな羽からこぼれる鱗粉を浴びた者はちよとした不運に見舞われるという。迷宮においては小さな不運が連鎖して膨れ上がり、とんでもない不幸に変わるものなので、油断は禁物。変らしい姿に騙されないよう

M-016 Illustration: OCHIAI NAGOMI



レベル 1  
MONSTER モンスター/妖精  
グレムリン / Gremlin  
武勇 1 射程 1 威力 2 回避値 10 HP 1  
性格 奇妙 素材 魔素

【飛行(モ)】  
【睡眠(モ)】  
【故障(モ)】(支援)自分の射程内にある素材欄に「機械」と書いてあるアイテムを装備しているキャラクター1体を選ぶ。選ばれたキャラクターは、「才覚」で難易度9の判定を行う。失敗すると、そのアイテムは破壊され、持ち主は1D6点のダメージを受ける  
科学の結晶・戦機の外なる弱点は、いたずら好きの妖精だ!

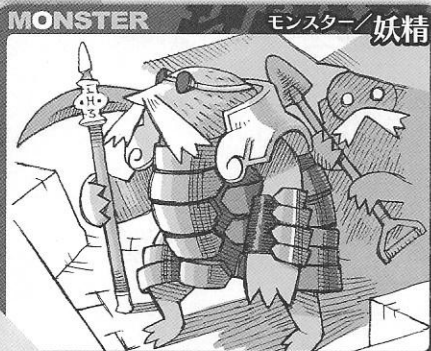
M-017 Illustration: SATO DAIKI



レベル 2  
MONSTER モンスター/妖精  
小人さん / Lilliput  
武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 13 HP 1  
性格 狡猾 素材 魔素

【群れ(モ)】  
【罪悪感(モ)】(常駐)このキャラクターを「死亡」させたキャラクターは、「気力」が1点減少する。「気力」が0点以下の場合、「民の声」が1点減少する  
靴作りの妖精レパホンや、路の葉の妖精コロボックルなど、百万迷宮には無数の「小さき人々」が生息している。彼らを総称して、「小人さん」と呼ぶことが多い

M-018 Illustration: OCHIAI NAGOMI



レベル 3  
MONSTER モンスター/妖精  
ドワーフ / Dwarf  
武勇 3 射程 0 威力 1D6 回避値 7 HP 10  
性格 奇妙 素材 鉄

【困感(モ)】  
【鉄腕(肉)】  
【すりぬけ(迷)】  
百万迷宮に住むドワーフは、モグラから進化したと言われている。ドワーフに関しては迷宮ブックのp.111のコラムに詳しい。これは何種類かいるドワーフのなかでも茶色ドワーフのデータである。基本的には人間と友好関係を結んでいるドワーフだが、工事を邪魔されたり、ミミズ狩りの邪魔をされたりすると大逆無道を立て、戦闘となる可能性もある

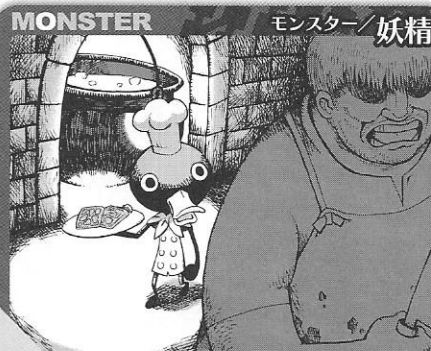
M-019 Illustration: CARELESSLY



レベル 4  
MONSTER モンスター/妖精  
黒ドワーフ / Black Dwarf  
武勇 4 射程 3 威力 1D6 回避値 8 HP 15  
性格 狡猾 素材 鉄

【必殺(射)】  
【零距离射撃(射)】  
【ヨロイ(モ)】  
ドワーフにはいくつかの種族が確認されている。黒ドワーフは黒色ドワーフとも呼ばれており、鎧に身を包んでいることが特徴だ。火薬の扱いと戦闘に優れている。地面を掘り進むという点に、ドワーフの中でも特にこだわりをもつ種族でもある。直線主義ドワーフ削岩機や、螺子巻島といった高名な移動国家は、いずれも黒ドワーフによって支配されている

M-020 Illustration: CARELESSLY



レベル 4  
MONSTER モンスター/妖精  
ドモヴォーイ / Lovely Cook  
武勇 3 射程 0 威力 2 回避値 13 HP 5  
性格 奇妙 素材 肉

【妖精の手料理(モ)】(支援)自分と同じエリアにいるモンスター1体を選ぶ。そのキャラクターの「武勇」と同じ値だけ威力が上昇する。この効果は、妖精に使用した場合のみ、戦闘の間持続する。累積はしない  
かまどの妖精の一種で、料理人の守護者ともされる。その料理は、迷宮全席を遙かに超える滋養と強さを誇るが、持続力では一歩劣る。妖精サイズのため、量が少ないのだ

M-021 Illustration: YOSHII TOHRU



**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 4 **取り替え子 / Changeling**

武勇 1 射程 2 威力 1D6 回避値 10 HP 3

性格 狡猾 素材 衣料

【合体攻撃(便)】【分析(科)】【足止め(迷)】  
 【ババ(モ)】(支援)戦闘中、好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに対する愛情の「好意」を持っているキャラクター全員、その愛情の「好意」が0になり、同じ値だけ、そのキャラクターに対する「敵意」が上昇する。この効果は、その戦闘の間持続する  
 他人の子供になります。悪戯妖精。カッパルの敵でもある

M-022 Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 5 **貧乏神 / Money Eater**

武勇 4 射程 4 威力 1D6 回避値 12 HP 8

性格 奇妙 素材 魔素

【プレス(モ)】【人類の敵(モ)】  
 【貧乏まねき(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は【文化レベル】で難易度9の判定を行う。失敗すると、その国の「予算」が1D6MG減る  
 ある日、みずほらしい老人が国を訪れる。気の毒に思い、国に招き入れてやる。すると何故か、次々と不幸が襲いかかり、いつのまに国家予算が尽きていく。そんなことがある

M-023 Illustration: HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 5 **眠りの精 / Willie Winkie**

武勇 4 射程 3 威力 1D6 回避値 12 HP 9

性格 奇妙 素材 魔素

【眠りの雲(モ)】【飛行(モ)】  
 【ねないこだれだ(モ)】(制り込み)戦闘中、「睡眠」のバッドステータスを与える効果が発生したときに制り込んで使用できる。その「睡眠」を受けなかったキャラクター全員に1D6点のダメージを与える  
 子供たちを眠らせ、良い夢を届ける妖精。ただ、寝ている場合ではない人間まで眠らせようとするのが困りものだ

M-024 Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 6 **レーシー / Leshy**

武勇 4 射程 1 威力 1D6+5 回避値 9 HP 10

性格 狡猾 素材 木

【外皮(モ)】【魅了(モ)】  
 【木霊(モ)】(制り込み)戦闘中、敵軍のキャラクターが協調行動を行ったときに制り込んで使用できる。その協調行動で上昇する達成値と同じ値だけ、敵軍キャラクター全員にダメージを与える  
 森の部屋の番人。女性にはレシャチーハ、子供はレションチといふ。迷い道をついて侵入者を迷わせたりする

M-025 Illustration: CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 6 **ハイエルフ / High Elf**

武勇 5 射程 2 威力 5 回避値 13 HP 14

性格 狡猾 素材 魔素

【流れ星(星)】【星をみる人(星)】【必殺(射)】  
 【自然の護り手(モ)】(常駐)素材欄に「機械」が含まれるアイテムを装備しているキャラクター、もしくは素材欄に「機械」が含まれるモンスターを攻撃するとき、威力が1D6点上昇する  
 百万迷宮のエルフの先祖にあたると言われる高貴な種族。異世界の森に住み、精霊の加護を受け、弓を得意とする

M-026 Illustration: KOGURE

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 7 **笛吹き男 / Airt Piper**

武勇 5 射程 3 威力 1D6+2 回避値 13 HP 15

性格 奇妙 素材 魔素、情報

【範囲攻撃(モ)】【妖精指揮(モ)】【人類の敵(モ)】  
 【魔笛(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は【文化レベル】で難易度11の判定を行う。失敗すると、その国の「民」が1D6人減る  
 どこからともなく現れた旅人が奏でる笛の音は、国の人々を誘いだし、いずこかへと連れ去ってしまう。小国ならば滅ぼすことさえ可能な、恐るべき存在である

M-027 Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 8 **星霊 / Celestial**

武勇 7 射程 3 威力 2D6 回避値 14 HP 20

性格 狡猾 素材 魔素

【飛行(モ)】【流れ星(星)】【境界(星)】【星戦(星)】  
 【災禍の星辰(モ)】(常駐)戦闘中、ラウンドの終わりに、敵軍キャラクターのいないバトルフィールドのエリア全てに、このスキルの持ち主がいた場合、[20-バトルフィールドにいるこのスキルの持ち主の数]レベルまでの天使、もしくは深人1体を好きなエリアに配置できる  
 星辰の位置が揃うとき、この世に恐るべき災いが現れる

M-028 Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 10 **妖精騎士 / Fay Knight**

武勇 8 射程 1 威力 2D6+3 回避値 12 HP 40

性格 狡猾 素材 魔素、鉄

【外皮(モ)】【武闘(ク)】【特攻(ク)】【剣刺(職)】【乱舞(肉)】  
 【突撃(肉)】  
 【忘却の鍵(モ)】(補助)このキャラクターの攻撃を受けたキャラクターは、(才覚)で難易度10の判定を行う。失敗した場合、そのゲームの間、このスキルの使い手が選んだ1種類のスキルを未修得の状態にする。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

M-029 Illustration: KOGURE

**MONSTER** モンスター/妖精



レベル 13 **運命の三女神 / Fortuna**

武勇 8 射程 2 威力 2D6 回避値 12 HP 60

性格 狡猾 素材 魔素、衣裳

【幻惑(モ)】【魅了(モ)】【プレス(モ)】  
 【運命の輪(モ)】(制り込み)誰かに攻撃が命中したときに制り込んで使用できる。攻撃を受けたキャラクターがいるエリアの中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターにその攻撃が命中する  
 モイライ、ムーサ、フェイトなどの別名を持つ運命を司る三位一体の女神。運命の機を織り人の寿命に介入することができる

M-030 Illustration: YOSHII TOHRU



# 魔獣

魔獣はどんなタイプの迷宮に現れても、不自然さが無いモンスターだ。同じモンスターを一度に複数出しても、違和感はない。【悪疫ネズミ】や【群狼】など、複数出した方が効果の高いモンスターもある。【ウマトカゲ】などは、他のカテゴリのモンスターに使われていることも多いので、カテゴリを超えた組み合わせにチャレンジしてみよう

## 迷宮の動物たち

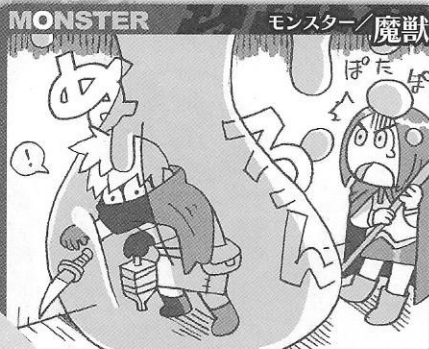
魔獣とは特定の種族ではなく、野生動物一般を指す名称である。動物の中でも特に凶暴で、人間に危害をおよぼすものを魔獣として区別する場合もあるが、定まった用法ではない。

かつては、災厄前の元の姿を残した動物を純血動物、迷宮化現象や魔法によって姿を変えられた動物を魔獣と呼び区別していたようだが、暗黒時代を経て旧世界の知識が失われると、どの動物が純血でどの動物が魔獣であるのかを判断する基準が無くなってしまった。また、災厄後は動物たちの異形化や混血が進んだために混乱に拍車がかかり、現在、全ての動物に対して魔獣という名称が使われるようになっている。千年王朝では、暗黒時代の写本をもとにかつての純血動物から魔獣への進化の過程を解き明かそうと研究を続ける学派も存在する。彼らに

よればひび、雪うさぎ、みみずといった生物は信憑性の高い写本に名前が見られ、高い確率で純血動物に違いないという事だ。

魔獣は一般に知能が低く、つがいで繁殖し、なわばりを荒らされなければ人間に危害を加えることはない。また、ウマトカゲや雪うさぎのように性格のおとなしいものは、家畜や乗騎として利用され、普段の生活でもなじみが深い。しかし何事にも例外はあり、分裂して殖えるスライムやヒュドラ、胞子で殖えるうえに凶暴な茸ドラゴン、知能の高いこんぎつねやヴォーバルバニーといった魔獣も存在する。彼らは妖精や異形との混血によって生まれ、魔導師によって造られた魔法生物が野生化したものだと考えられる。

魔獣の中でもドラゴンは特別な存在で、災厄前の旧世界の生き残りとしてされている。災厄前の伝説の中に「三界の主」としてドラゴンが登場する事も、これを裏付けている。



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 1

スライム/Slime

武勇 0 射撃 0 威力 2 回避値 5 HP 5

性格 愚か 素材 肉

【呑み込み(モ)】(常駐)命中判定で絶対成功だった場合、対象を呑み込むことができる。呑み込んだ者は、ラウンドの終了時に1ダメージを受け、呑み込んだ者の(HP)を0にするまで移動できなくなる。また、呑み込んだ者が1点でもダメージを受けると、呑み込まれた者は1ダメージを受ける

獲物を捕食することのみを考えている、粘液状の生物。迷宮の天井に張り付いていることが多く、獲物が落ちて落下してくる

M-031 Illustration: CARELESSLY



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 1

大蝙蝠/Giant Bat

武勇 1 射撃 0 威力 1D6 回避値 7 HP 1

性格 愚か 素材 肉

【飛行(モ)】【毒撃(モ)】

大蝙蝠といえば、グランドゼロのどこでも見かけることができる獣だ。ほどよい広さの土地をみつけ、初めて国を作ろうとするランドメイカーが最初にやることといえば、大蝙蝠の駆除となる。1匹1匹は脆弱だが、群れる習性がある点がやっかいだと言える。駆除された後は、建国を祝う菓子の食卓を飾るご馳走になったりして、意外と無駄がない

M-032 Illustration: YOSHII TOHRU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 1

血吸い葛/Devil's Tongue

武勇 1 射撃 1 威力 1D6 回避値 6 HP 3

性格 奇妙 素材 木

【巻き付く(モ)】(支援)射撃内にいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを自分のいるエリアに移動させ、そのゲームの間、(回避値)を1点減少させる

生き物の血を好む蔓草。罫の一面で容易く切り捨てられるのだが、しつこくまとわりつき、からみついている。魔獣の中にはこの植物の周りを好んで住処とするものもいる。からみつかれて動きの鈍くなった他の生物を捕食するためだ

M-033 Illustration: KIKUCHI KATSUNORI



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 2

こんぎつね/Hury Fox

武勇 2 射撃 0 威力 1D6 回避値 9 HP 3

性格 狡猾 素材 革

【魅了(モ)】【かばう(肉)】

迷宮の中、迷い込んで戻れなくなったと泣いている少女、星明かりの届かない道を1人で歩いている少女、祭りの夜に踊らないかと誘ってくる見知らぬ少女。そんな少女に出会ったら、それはこんぎつねかもしれない。君を暗がりの中に誘い込んだ途端に、獣の正体を現して襲いかかってくるだろう。でも、もしかしたら君と仲良くなりたいだけののかもしれない

M-034 Illustration: KIKUCHI KATSUNORI



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 2

どろぼう猫/Pick Cat

武勇 2 射撃 0 威力 1D6 回避値 12 HP 4

性格 狡猾 素材 革、情報

【早足(モ)】【すりぬけ(迷)】

【迷宮ふみふみ(モ)】(支援)このエリアにいる、このスキルの持ち主のレベルを合計する。このエリアにその値以下の、戦闘系トラップを配置することができる

謎の猫型窃盗種族。その手足についた肉球は、カーネルを直接操作することができる。足踏みした場所に様々な異変を起こす。愛らしい外見にだまされると痛い目に合う、恐るべき怪物である

M-035 Illustration: OCHIAI NAGOMI



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 3

みみず/Giant Squirm

武勇 3 射撃 0 威力 1D6+1 回避値 7 HP 7

性格 堅実 素材 肉

【範囲攻撃(モ)】【鉄腕(肉)】【すりぬけ(迷)】

小さな個体でも全長3メートル、大きな個体だと10メートルを超えることがある。堅く踏み固められた迷宮の地面を掘り進んで移動するため、移動を妨げることは困難である。迷信説を唱える学者もいるが、この怪物が住処としていた部屋は、農耕地に適して言われている。ドワーフの主食であり、両者の間では日夜激しい争いが繰り返されている

M-036 Illustration: YOSHII TOHRU



MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
3

ひび/Baboon

武勇 3 射程 1 威力 1D6 回避値 10 HP 5

性格 堅実 素材 牙、草

【投げる(肉)】【鉄腕(肉)】

凶暴な大猿。巨体に似合わない素早い動きと、群の仲間を投げつけたり、近づいてくる者を跳ね飛ばしたりする怪力の特徴の魔獣である。笑うと上唇をめくって目を覆う習慣がある。単体ならば駆け出しのランドメイカーでもさほど恐れる必要はないが、数体から十数体の群で出現し、国家の施設を襲うこともあるので注意が必要だ。酒場を襲って取られてしまった国もあるとか

M-037

迷宮キングダム

Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
3

悪疫ネズミ/Plague Rat

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 12 HP 3

性格 狡猾 素材 魔素

【群れ(モ)】【人類の敵(モ)】

【疫病(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、バッドステータスの中からランダムに1つを選び、目標は、そのバッドステータスを受ける  
じとじとした心地のよいぐらと、生暖かく腐敗した側を求め、常には群で徘徊する悪夢の集団。悪疫ネズミに仕みつかれることは、疫病の蔓延につながる。迷宮国家の大敵だ

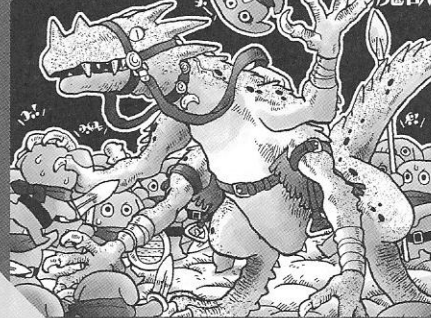
M-038

迷宮キングダム

Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
4

ウマトカゲ/Horselizard

武勇 4 射程 0 威力 1D6 回避値 10 HP 6

性格 愚か 素材 肉、牙、草

【早足(モ)】【挟撃(モ)】

百万迷宮では最もポピュラーな騎乗用の生物が、このウマトカゲである。全員がウマトカゲにまたがった騎兵隊を擁する国もある。このデータは野生のもので、騎乗用とするには訓練が必要である。もともと気性は荒く、モンスターに向かって突き進むことに躊躇しない。国の一歩外、ときには国の中ですらモンスターが出現の可能性がある百万迷宮では、その気性の荒さも長所となるのだ

M-039

迷宮キングダム

Illustration.HAYAMI RASENJIN

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
4

雪うさぎ/Snow Rabbit

武勇 3 射程 1 威力 4 回避値 9 HP 10

性格 愚か 素材 魔素

【範囲攻撃(モ)】【プレス(モ)】

百万迷宮でも北の地方に見られる魔獣の一種。データは体長2メートル程の標準的な成体のものだが、年を重ねるごとにその身体は巨大になる。植物の葉に似た耳で切り裂く、雪のプレスを吐くなどの攻撃を行うという、外見に似合わない凶暴な面があるが、頭部にT字型のハンドルを差すことで乗用が可能。民の重要な足となっている国もある

M-040

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
5

バンダースナッチ/Bandersnatch

武勇 6 射程 0 威力 1D6+2 回避値 12 HP 5

性格 堅実 素材 牙、草

【潜行(モ)】【挟撃(モ)】

魔獣の一種。鋭い牙と爪を持つ4つ足の獣である。時間をつなぎ止めるのと同様に、バンダースナッチをつなぎ止めることが難しと言われる通り、影をぐり抜けるかのごとくに、迷宮内を素早く自在に移動する。その動きを阻むことは非常に困難だ。肉食の性質を持っており、襲う対象として特に幼い少女を好む特性がある、この記録もある

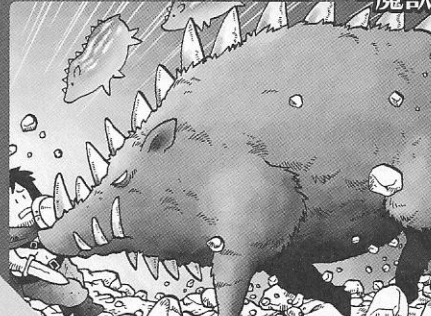
M-041

迷宮キングダム

Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
5

ノギリ猪/Sawing Boar

武勇 5 射程 0 威力 2D6 回避値 8 HP 8

性格 愚か 素材 肉、牙、草

【早足(モ)】【鉄腕(肉)】【突撃(肉)】

猪突猛進という言葉の通り、目標に向かってひたすらに突進してくる獣。やっかいなのは、その身体が刃物のごときでがみを持っていることだ。乗騎には向かない。しかし、その肉は大変美味で、小王国のランドメイカーが好むご馳走のひとつとなっている。単なる猟師が獲物には相当な覚悟が必要な相手のため、庶民の口に入ることは稀だ

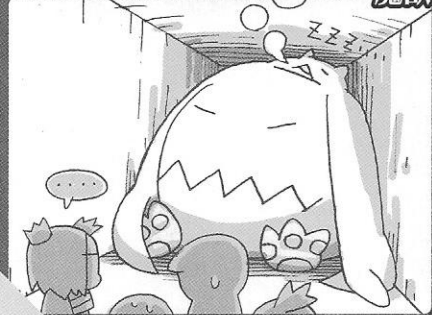
M-042

迷宮キングダム

Illustration.HAYAMI RASENJIN

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
5

大喰らい/Chowhound

武勇 5 射程 0 威力 2D6 回避値 10 HP 11

性格 奇妙 素材 肉、草

【ぼんわか(モ)】(支援)敵軍全員の(回避値)が1D6点減少する。この効果は戦闘中持続し、累積しない

たくさん食べて眠るのがなにより幸せ、という魔獣の一種。愛らしいとさえ言える外見をしており、寝息をたてて眠っている姿は、どんな熟練のランドメイカーでもぼんわかとした気分させてしまう。ただし、通路をふさぐほどの巨大なので大変邪魔

M-043

迷宮キングダム

Illustration.CARELESSLY

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
5

群狼/Wolfpack

武勇 6 射程 0 威力 2D6+1 回避値 11 HP 7

性格 狡猾 素材 牙、肉、草

【群れ(モ)】【早足(モ)】【すりぬけ(逃)】

【狼牙(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、1D6を振る。目標の(HP)が、その値になる  
群れで行動する洞窟狼。道路と同化・潜行して、街道を通る交易商人を待ち伏せる。特に集団戦を得意とし、歴戦の勇者といえども、大規模な群狼からは、撤退を検討するという。その牙の犠牲となったランドメイカーも多い

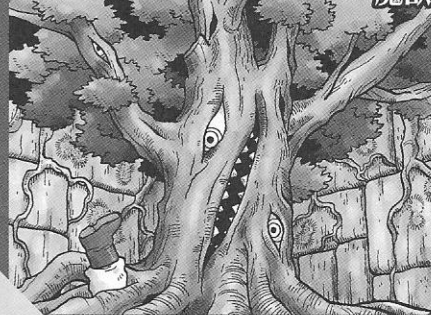
M-044

迷宮キングダム

Illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER

モンスター/魔獣



レベル  
6

トレント/Manitou

武勇 5 射程 1 威力 1D6+1 回避値 11 HP 18

性格 愚か 素材 木

【投げる(肉)】【外皮(モ)】

百万迷宮では数少ない木。だが、この木は自ら動き回り、生物の肉を食らう。ウロと思える部分にはびっしりと牙が生えており、旅人を捕まえて放り込み、咀嚼してしまう。そのたくましさこそが、この世界を生き残るために必要なことだったと唱える学者もいる。食事をすると要が赤なる紅葉樹、葉も武器となる針葉樹、枯れ木を偽装するものなど、種類も数多く存在する

M-045

迷宮キングダム

Illustration.HAYAMI RASENJIN





MONSTER モンスター/魔獣

レベル 7

ヴォーパルバニー/Vorpall Bunny

武勇 5 射程 1 威力 1D6+1 回避値 13 HP 12

性格 狡猾 素材 肉、草

【早足(モ)】【跳ぶ(肉)】  
【クリティカルヒット(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、攻撃目標は(武勇)で難易度[5+このキャラクターのレベル]の判定を行う。失敗すると、そのキャラクターは(HP)が0になる

多くの騎士たちに恐れられる殺人ウサギ。その愛らしい外見にだまされ、のど首を噛みちぎられた者は数知れない

M-046 Illustration:HAYAMI RASENJIIN



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 7

洞窟熊/Cave Bear

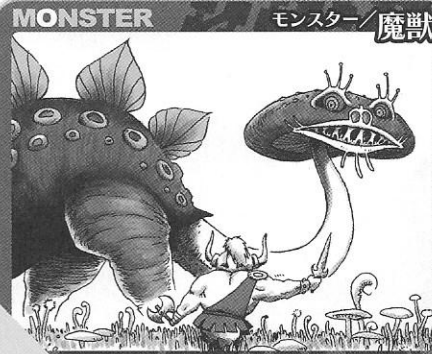
武勇 7 射程 0 威力 2D6+2 回避値 10 HP 25

性格 狡猾 素材 肉、草、牙

【鬼神の一撃(モ)】【外皮(モ)】  
【ベアバック(モ)】(補助)このキャラクターの攻撃が成功したとき使用できる。相手は(武勇)で難易度[このスキルの持ち主の(HP)-自分の(HP)]の判定を行う。判定に失敗したキャラクターは残り(HP)が1になる

知性が高く、人間の王国に近づいてくことは少ない。ただし、飢えているときは極めて凶暴になる危険な獣

M-047 Illustration:OKAMOTO KOU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 7

茸ドラゴン/Fungusaur

武勇 6 射程 1 威力 2D6 回避値 13 HP 20

性格 奇妙 素材 魔素、肉、牙

【プレス(モ)】【外皮(モ)】【毒撃(モ)】  
【毒の粒子(モ)】(支援)好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員に1D6点のダメージを与える。また、そのエリアにいるキャラクターは(武勇)で難易度9の判定に成功しないと、「毒」のバッドステータスを受ける

ドラゴンと呼ばれるものの中では、比較的弱いとされるもの。年を経たキノコが変化したものであるらしい

M-048 Illustration:YOSHII TOHRU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 7

腐肉漁り/Carrion Crawler

武勇 5 射程 2 威力 1D6 回避値 10 HP 30

性格 愚か 素材 魔素

【人間の敵(モ)】【毒撃(モ)】  
【触角攻撃(モ)】(常駐)4回攻撃ができる

腐肉漁りは、その名の通り、戦場などに転がる死体を捕食する。死体を運ぶ戸板の下に潜んでいたりは、そのためだ。相手が生者の場合、毒を吹きかけ、死体に変えてから平らげる。百万迷宮において放置された死体は死霊に変わってしまう。それを防ぐ顔面を持っているのだが……

M-049 Illustration:YOSHII TOHRU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 8

エレキスライム/Electric Slime

武勇 6 射程 1 威力 1D6+4 回避値 7 HP 40

性格 奇妙 素材 肉、機械

【漏電(モ)】(常駐)白兵戦用武器でこのキャラクターに攻撃した場合、攻撃を行なったキャラクターは1点のダメージを受ける

【放電(モ)】(支援)戦闘中、自分の(HP)を2D6点減少する。このキャラクターと同じエリアにいるキャラクター全員に、減少した(HP)と同じ量のダメージを与える

スライムの突然変異種。機械を取り込んで電気を発する

M-050 Illustration:CARELESSLY



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 8

ワイヴァーン/Wyvern

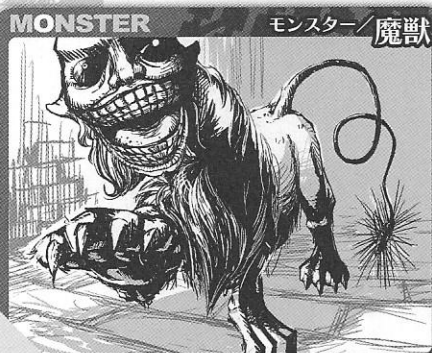
武勇 7 射程 1 威力 2D6+3 回避値 15 HP 30

性格 愚か 素材 肉、草、牙

【飛行(モ)】【毒撃(モ)】【早足(モ)】【鉄腕(肉)】【跳ぶ(肉)】

ドラゴンモドキの一種。その尾には強烈な毒があり、他のドラゴンモドキの多くがそうであるように、大変な危険な生き物だ。前足がない代わりに強化された脚力は侮りがたく、勇猛な騎士といえども剣を命中させるのは難しい。小王国の紋章の一種として、よく利用される

M-051 Illustration:YOSHII TOHRU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 9

マンティコア/Manticore

武勇 5 射程 0 威力 2D6+1 回避値 11 HP 32

性格 狡猾 素材 牙、草

【魔獣指揮(モ)】【毒撃(モ)】【早足(モ)】  
【毒針針射(モ)】(支援)自分のいるエリアとその前後の各エリアごとに、ランダムに自分以外のキャラクターを1体ずつ選ぶ。そのキャラクター全員は2D6点のダメージを受ける

邪悪な知識を備えた汚らわしい獣。その顔は老人、体は血の色の獅子、尾には瘤状の棘が生えている。魔獣の研究をしていた魔道士が迷宮病にかかったそのの果て、とも言われる

M-052 Illustration:KOGURE



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 9

一角獣/Mono Keros

武勇 7 射程 0 威力 3D6 回避値 8 HP 45

性格 愚か 素材 鉄、牙、魔素

【鬼神の一撃(モ)】【外皮(モ)】【貫通(モ)】【鉄腕(肉)】  
【突撃(肉)】

鎧のように硬質の皮膚に覆われた巨大な魔獣。実は草食魔獣である。シンドルでもある巨大な角は、万病に効く特効薬の原材料として珍重される。そのため、乱獲が進み、人間に対して強い警戒心を抱いていることが多い。ただし、清らかな乙女には心を許すという俗説も流布している

M-053 Illustration:ARISHIMA SOU



MONSTER モンスター/魔獣

レベル 9

双頭の蛇/Amphisbaena

武勇 7 射程 2 威力 2D6+3 回避値 10 HP 37

性格 狡猾 素材 牙、肉、草

【人間の敵(モ)】【早足(モ)】【毒撃(モ)】【乱舞(肉)】  
【双頭(モ)】(常駐)2回攻撃ができる

長い尾の先にも頭のある双頭の蛇。尾をくわえて、車輪のようになり、回転することで高速移動することもできる。暗い場所を好み、敵のある場所や星の少ない場所をめぐらしていることが多い

M-054 Illustration:RINDOU HIMAWARI



**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **10** 呪み毒蛇 / Basilisk

武勇 7 射程 1 威力 3D6 回避値 12 HP 45

性格 狡猾 素材 牙、魔素、草

【人類の敵(モ)】【毒撃(モ)】  
【死の視線(モ)】(支援)射程内にいるキャラクター全員は(探索)で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、(HP)が1点になる  
呪われた魔獣。その中央の瞳を見たものは、毒気にあてられ砂塵と化す。一説には、カラカラ砂漠が生物の住まない灼熱地獄になったのは、呪み毒蛇のせいという話もある

M-055 迷宮キングダム Illustration: RINDOU HIMAWARI

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **10** 蜥蜴王 / Lizard King

武勇 8 射程 0 威力 3D6+3 回避値 14 HP 50

性格 愚か 素材 牙、肉、草

【鬼神の一撃(モ)】【乱舞(肉)】【突撃(肉)】  
失われた地や恐怖の島に生息するという蜥蜴族の王。蜥蜴人たちに崇拝されている。他のドラゴンモドキと同じく知性は低く、狡猾な妖鬼族や異形に推られていることが多い。非常に凶暴で食欲。他の魔獣を主な餌としているが、時折人里に現れることもある。いつも何かの返り血に染まっているところから、御饗島などでは米大将と呼ばれている

M-056 迷宮キングダム Illustration: INADA OKIKI

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **10** ヒュドラ / Hydra

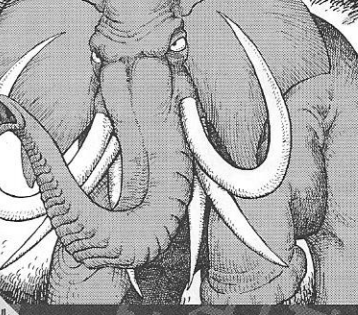
武勇 7 射程 2 威力 2D6+3 回避値 15 HP 35

性格 奇妙 素材 肉、牙

【人類の敵(モ)】【プレス(モ)】  
【再生(モ)】(支援)戦闘中、自分の(HP)が自分の(武勇)以下になったら使用できる。(HP)をすべて回復できる  
【百頭(モ)】(支援)射程内にいる敵キャラクター全員を1回ずつ攻撃できる  
龍が迷宮病に侵された姿であるとも言われている魔獣。首を落とすと思っても、新たに生えてくるやっかいな敵だ

M-057 迷宮キングダム Illustration: HUGO HALL

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **11** グラリアガ / Tramplet

武勇 10 射程 1 威力 3D6 回避値 7 HP 60

性格 愚か 素材 肉、牙

【貫通(モ)】【突撃(肉)】【鉄腕(肉)】  
【六本足、六本牙(モ)】(常駐)攻撃を行うとき、射程内だが自分のいないエリアのキャラクターを目標にする場合、2体まで目標を選ぶことができる  
いじめられているならば、月にお祈りをしよう。その祈りが届いたら、グラリアガがやってくる。君をいじめる奴を、くしゃくしゃにしてくれる。おや、川に入っちゃいけないわ

M-058 迷宮キングダム Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **14** 猿神 / Hanuman

武勇 10 射程 2 威力 3D6+5 回避値 15 HP 35

性格 狡猾 素材 草

【貫通(モ)】【早足(モ)】【突撃(肉)】  
【モンキーマジック(モ)】(支援)戦闘中、同じエリアにいる好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターが修得しているスキル1種を選ぶ。(希望)1点を消費すると、その戦闘の間、そのスキルを未修得の状態にする  
【モンキーパンチ(モ)】(常駐)同じエリアにいるキャラクターを攻撃するとき、自分の威力が1D6点上昇する

M-059 迷宮キングダム Illustration: KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **14** スフィンクス / Sphinx

武勇 7 射程 1 威力 2D6 回避値 13 HP 50

性格 狡猾 素材 魔素、牙

【魅了(モ)】【眠りの雲(モ)】【理力の一撃(科)】  
【謎かけ(モ)】(支援)GMは答えがアイテム名になるなぞなぞを出す。1分以内にプレイヤーが答えられなかったら、このキャラクターの(HP)が半分に減る。答えられなかったら、宮廷全員の(HP)が半分に減る  
狐人と同様、古龍の血を引く眷属。自らの領域に迷い込んだ旅人に謎をかけ、答えられなかった者を喰らう

M-060 迷宮キングダム Illustration: RINDOU HIMAWARI

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **15** ドラゴン / Dragon

武勇 9 射程 2 威力 3D6+5 回避値 16 HP 60

性格 狡猾 素材 牙、火薬

【飛行(モ)】【プレス(モ)】【外皮(モ)】【分析(科)】  
モンスターの中のモンスター、魔獣の王。迷宮の中でもとりわけ大きな部屋に陣取り、山のような財宝を抱えていることが多い。データはドラゴンの中でもスタンダードなもので、毒の息を吐くものや、さらに固い鱗を持つものなど、様々な特色を備えたものが目撃されている。倒すことは困難だが、倒した後に得られる栄光には、危険を冒すに足る充分な価値がある

M-061 迷宮キングダム Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **16** ベヒモス / Behemoth

武勇 10 射程 1 威力 5D6+4 回避値 14 HP 70

性格 愚か 素材 肉、草

【鬼神の一撃(モ)】【範囲攻撃(モ)】【突撃(肉)】【ヨロイ(モ)】  
【希望喰い(モ)】  
【大食(モ)】(常駐)回復アイテムを装備しているキャラクターを攻撃するとき、自分の威力が1D6点上昇する  
迷宮内で確認されている生き物の中でも、一、二を争う巨体を誇る。また、その異常な食欲も有名で、その別名は「王国喰らい」。餌となる王国を求めて迷宮内を彷徨う

M-062 迷宮キングダム Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/魔獣



レベル **17** ケルベロス / Cerberus

武勇 11 射程 1 威力 4D6+3 回避値 10 HP 75

性格 愚か 素材 肉

【人類の敵(モ)】  
【魔障らい(モ)】(常駐)戦闘中、誰かが(配下)1人を減少するたびに自分の(HP)1D6点を回復する  
【巨多の頭(モ)】(常駐)射程内の好きなキャラクターを3体まで選ぶ。そのキャラクター全員を1回ずつ攻撃できる  
死者の魂を喰らう魔獣。その頭にかかった者は、死霊化することなく永劫の責め苦を味わう。生ける地獄そのものだ

M-063 迷宮キングダム Illustration: YOSHII TOHRU



# 異形

異形のモンスターはどれを見てもアクが強く、ユニークなスキルを持つものが多い。【ワー妹】などはスキルも強く、インパクトも強烈だが、シリアスなシナリオでは雰囲気壊さないように注意。「蟲の王」たちが持つスキルは、国に残してきた民や施設を狙ういやらしいものだ。プレイヤーたちの王国に対する愛着を掻きたてるスパイスになるだろう

## 得体の知れぬ異邦人

そもそも異形という名称は、分類しようのない異質な生物に対して、便宜的につけられた名だ。異形のカテゴリにあるからといって、彼らが共通した性質を持っているわけではなく、おのおのの異形が、まったく独立して存在しているのだ。彼らはそれぞれが独特の能力を持ち、我々には理解しがたい行動原理に沿って活動する。学者たちの中には、彼らはこの百万迷宮で生まれた生物ではなく、どこか別の魔階より訪れたのだという者もいる。星の光のない夜に異形が生まれるという伝説は、このことを示唆している、というのがその論拠だ。

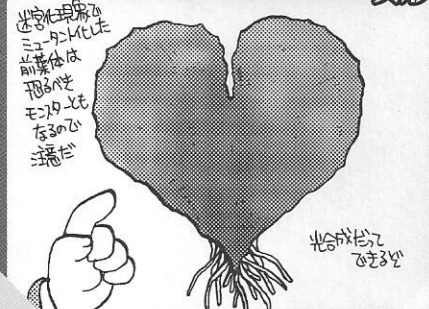
異形に関して解っている事は少ないが、それでもいくつかの事実が判明している。彼らの多くは魔法に大きく依存した魔法生命体とも言うべき存在であり、なかには摂食や繁殖を必要と

しない、不老不死の存在もいるらしい。各地で目撃される魔神様はすべて同一の個体であり、倒しても別の場所ですぐ復活し、複数の場所に同時に存在することも可能といわれる。

こうした異形の中で最も危険なのは、「蟲の王」と呼ばれるものとその眷属である。蟲一匹一匹は知能も無く、さほど危険ではない。しかし、王に率いられた蟲たちは、まるで群れが一個の生命であるかのように知性を持ち、しかも人類に対して激しい憎悪をもって害をなしてくる。幾万の蟲の群れに飲み込まれ、滅ぼされてしまった国も多い。現在でも、『蠅の王・モスカモスカモスカ』に率いられた『腐敗の聲音』と呼ばれる一群が活発に活動している。

こうした異形に対する研究は、残念ながらあまり進んでいない。あまりに人類と異質な彼らに触れ、発狂したり、逆に異形に飲み込まれてしまう研究者があとをたたないのだ。

### MONSTER モンスター/異形



レベル 1 ぜんようたい 前葉体 / Prothallium

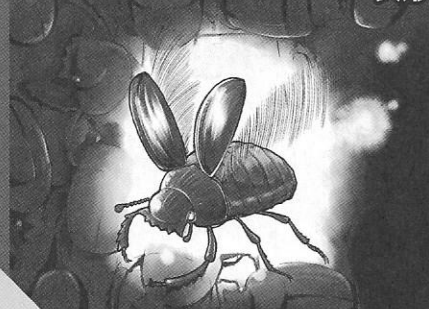
武勇 3 射撃 0 威力 1 回避値 5 HP 5  
性格 堅実 素材 木

【増殖(モ)】(常駐)ラウンドの終了時に、このキャラクターがいるエリアにいるキャラクターの数が10体以下なら、【前葉体】が1体が増える。また、【前葉体】が5体以上いるエリアでは、【前葉体】の攻撃は自動的に成功する(絶対成功ではない)

シダ植物の胞子が、迷宮化現象によってモンスターと化したものの、異常な勢いで増殖し、迷宮や国家を埋め尽くす

M-064 迷宮PRIMA illustration:HAYAMI RASENJIN

### MONSTER モンスター/異形



レベル 1 ほむし 焰蟲 / Fire Beetle

武勇 0 射撃 0 威力 1D6 回避値 8 HP 2  
性格 堅実 素材 魔素

【幻惑(モ)】  
【焰(モ)】(常駐)このキャラクターを攻撃したキャラクターは1点のダメージを受ける  
体表を発光させることのできる直径2cmほどの甲虫。交配期になると発光状態になって非常に高い熱を放つ。うかつに触ると大やけどしてしまう。戦力としてはそれほど脅威でもないが、彼らの侵入を許すと火災に発展する危険がある

M-065 迷宮PRIMA illustration:ARISHIMA SOU

### MONSTER モンスター/異形



レベル 3 にめんじん 二面人 / Two Face

武勇 2 射撃 0 威力 1D6 回避値 6 HP 3  
性格 奇妙 素材 魔素

【不思議な薬(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいる好きなキャラクターを何人でも選ぶ。選ばれた者は1D6を振ること。その戦闘中のあいだ、そのキャラクターの回避値が、【そのキャラクターの【探索】+1D6の値】になる  
二つの顔を持つ道化の姿をしている異形。「あんた王様に信頼されてるね」「王様はあんたが裏切らんじゃないかって思ってるよ」片方の顔が何か話すと、もう片方の顔は正反對のことをしゃべる

M-066 迷宮PRIMA illustration:YOSHII TOHRU

### MONSTER モンスター/異形



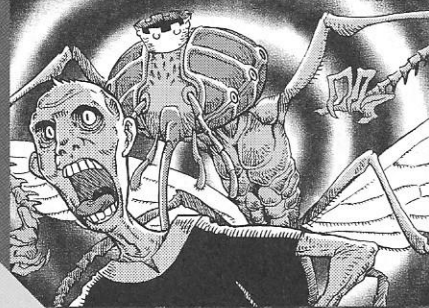
レベル 3 くさ 腐ったたまご / Bad Egg

武勇 2 射撃 2 威力 3 回避値 9 HP 4  
性格 堅実 素材 魔素、情報

【飛行(モ)】【進軍(モ)】【困惑(モ)】  
【腐敗した中身(モ)】(常駐)このキャラクターを攻撃し、命中判定に成功したキャラクターは【探索】で難易度9の判定を行う。失敗すると、【毒】のバッドステータスを受ける  
スプーンを身にまとった巨大な卵。刃をふるって殻を砕いた瞬間、あたりにはとんでもない悪臭が立ちこめる。迷宮という閉鎖空間においては、かなりキツイものがある

M-067 迷宮PRIMA illustration:YOSHII TOHRU

### MONSTER モンスター/異形



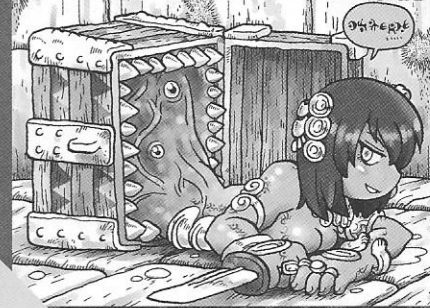
レベル 3 かおう 蚊の王 / Lord of Mosquito

武勇 4 射撃 0 威力 1 回避値 17 HP 1  
性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】  
【群れ防御(モ)】【毒撃(モ)】【飛行(モ)】【早足(モ)】  
【蚊柱(モ)】(常駐)戦闘中、このキャラクター以外のキャラクター1体をランダムに選ぶ。そのキャラクターに1D6点のダメージを与える  
最速の蟲の王。獲物の肌に留まり、同士討ちを狙ういやなヤツ

M-068 迷宮PRIMA illustration:YOSHII TOHRU

### MONSTER モンスター/異形



レベル 4 こいむすめ 箱入り娘 / Cloistered Girl

武勇 3 射撃 0 威力 1D6+1 回避値 8 HP 6  
性格 狡猾 素材 鉄、機械

【外皮(モ)】【魅了(モ)】【眠りの雲(モ)】  
【きずもの(モ)】(常駐)このキャラクターにダメージを与えたキャラクターは、その戦闘の間、このキャラクターの使用する【魅了】の効果に対する【覚醒】の判定が自動的に失敗するようになる  
宝箱を開けると、中から美しい娘が現れる。だがその娘は、仲間同士が傷つけあうのを見るのが喜びの性悪女なのだ

M-069 迷宮PRIMA illustration:HAYAMI RASENJIN



**MONSTER** モンスター/異形



レベル 4 **カボチャ頭 / Pumpkin Head**

武勇 4 射程 1 威力 3 回避値 9 HP 4

性格 狡猾 素材 肉、魔素

【投げる(肉)】【挟撃(モ)】【幻惑(モ)】【人類の敵(モ)】  
【トリック・オア・トリート(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいる好きなキャラクターを何人でも選ぶ。そのキャラクターは、持っている好きな素材1D6個を減らさないと、3点のダメージを受ける  
「トリック・オア・トリート!」そう叫ぶ声はまるで子供のよう澄んでいて、つい逆らう気が失せてしまう

M-070 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 4 **霧妾 / Mistress**

武勇 3 射程 0 威力 1D6+1 回避値 12 HP 10

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【幻惑(モ)】【困惑(モ)】  
【霧の抱擁(モ)】(常駐)このキャラクターと同じエリアにいる敵軍キャラクター全員は、ラウンドの終了時に2点のダメージを受ける  
ガス状生命体。沼地や森林迷宮などに生息し、犠牲者の体を気体化して捕食する。極めて知性が高く、犠牲者をおびき寄せるため、レアアイテムや貴金属などを服さ餌にする

M-071 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 4 **大目玉 / Evil Eye**

武勇 2 射程 2 威力 1D6 回避値 13 HP 8

性格 狡猾 素材 魔素

【策士(モ)】【飛行(モ)】  
【アンチマジックレイ(モ)】(常駐)このキャラクターがいるエリアでは、星術、召喚、科学のスキルは使用できない  
空中を浮遊する醜悪な目玉の異形。彼らの視界内では、いかなる魔法の力も雲散霧消する。ひとつの王国時代、死霊術師たちが、十王国の魔道師に対抗するために創った魔法生物といわれるが、現在は野生種として定着している

M-072 Illustration.RINDOU HIMAWARI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 4 **サボテンブラザーズ / Cactus Brothers**

武勇 3 射程 2 威力 1D6 回避値 8 HP 8

性格 奇妙 素材 木

【呪歌(芸)】  
【死のフランコ(モ)】(支援)「呪い」のバッドステータスを受けているキャラクター全ては、1D6点のダメージを受ける  
熱い国からやってきた、悪夢の旋律を奏でる陽気な音楽家たち。情熱のギターは、聴いたものの魂を狂わせ、生命力を燃やしていく。この楽団の通ったあとには、しゃれこぶしか残らないという

M-073 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 5 **マヨネーズキング / Mayonnaise King**

武勇 4 射程 0 威力 4 回避値 10 HP 15

性格 奇妙 素材 肉

【プレス(モ)】【進軍(モ)】【化神(モ)】【群れ防御(モ)】  
【策士(モ)】  
【高カロリー(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、「才覚」で難易度9の判定を行う。失敗すると「肥満」のバッドステータスを受ける  
一部に熱狂的な信者を持つという、カロリー過多の憎いやつ。赤いキャップの王冠から、クリーム色のソースを振りかけてくる

M-074 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 5 **ワー妹 / Were Sister**

武勇 2 射程 0 威力 2D6 回避値 10 HP 10

性格 狡猾 素材 魔素、衣料

【麻化(モ)】(支援)好きなキャラクター1体を選び、1D6を振る。自分の姿が  
●なら体操服、□ならセーラー服、△ならバジャマ、×ならスクール水着、○ならエプロン、◇ならスモックと変装になる。以降、このキャラクターがダメージを受けるたび、選ばれたキャラクターは、「才覚」で難易度10の判定を行う(GMがプレイヤーの中に同じ服装をした者がいる場合、判定は自動的に失敗する)。失敗したら、代わりにそのキャラクターがダメージを受ける。この効果は、再びこのスキルを使用するまで持続する

M-075 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 6 **人形師 / Puppet Master**

武勇 5 射程 1 威力 1D6 回避値 11 HP 20

性格 狡猾 素材 魔素、機械

【憑依(召)】【幻惑(モ)】  
【あやつり人形(モ)】(支援)自分と同じエリアにいるキャラクター全員の命中判定の達成値を+2、威力に+2することができる。この効果は、このラウンドの間持続する  
空中に浮かぶ巨大な手。ある魔人から切り落とされたものと言う者もあれば、手に似た別の生き物だと言う者もある。指先からのびる糸で操られるモンスターは通常以上の力を発揮する

M-076 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 6 **マヨネーズキングピュアセレクト / Mayonnaise King Pure Select**

武勇 5 射程 1 威力 1D6+2 回避値 10 HP 20

性格 狡猾 素材 肉

【範囲攻撃(モ)】【プレス(モ)】【進軍(モ)】【化神(モ)】  
【群れ防御(モ)】  
【高カロリー(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、「才覚」で難易度9の判定を行う。失敗すると「肥満」のバッドステータスを受ける  
厳選された素材を用いて作られた、マヨネーズを超えるマヨネーズの中のマヨネーズ。高カロリー攻撃もパワーアップしているぞ!

M-077 Illustration.HAYAMI RASEN.JIN

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 7 **メイクイーン / May Queen**

武勇 7 射程 1 威力 1D6+6 回避値 10 HP 30

性格 奇妙 素材 木

【化神(モ)】【群れ防御(モ)】【魅了(モ)】  
【おいもコロコロ(モ)】(支援)戦闘中、「肥満」のバッドステータスを受けたキャラクター全員が、敵軍の中で最もレベルの低いキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを3マスまで移動させ、2D6点のダメージを与えることができる(互いの進軍妨害は発生する)  
ジャガ族の女王。彼女らは、マヨ族と同盟を結んでいる

M-078 Illustration.CARELESSLY





レベル 7  
モンスター/異形  
蛇人間 / Snake Evil  
武勇 6 射程 3 威力 7 回避値 12 HP 20  
性格 狡猾 素材 肉、魔素、情報

【困惑(モ)】【潜行(モ)】【魅了(モ)】  
【からみつき(モ)】(支援)戦闘中、自分の射程内のエリアにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを、自分と同じエリアに移動させる

テレポータなど、特殊な手段でしか移動できない謎の多いエリア、魔陣の住人、俗に悪魔とも呼ばれる。人間を誘惑し、堕落させるためグランドゼロに現れ、小王国を襲う

M-079 Illustration.YOSHII TOHRU



レベル 7  
モンスター/異形  
坊主子牛 / Mönchskalb  
武勇 5 射程 1 威力 8 回避値 9 HP 23  
性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【地裂(迷)】  
【ミノスの徒(モ)】(支援)キャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの(HP)を2D6点回復する

ミノスと呼ばれる謎の秘密結社に属する伝道師。癒しの力を持ち、人々を誤った教義に帰依させる。その癒しの力は、迷宮病の進行を促進する恐れべき力なのだ。大半の無知なる者は、それとも知らずに迷宮にその身を捧げている

M-080 Illustration.ARISHIMA SOU



レベル 7  
モンスター/異形  
メデューサ / Medusa  
武勇 5 射程 2 威力 2D6 回避値 10 HP 18  
性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【魅了(モ)】  
【石化の視線(モ)】(常駐)このスキルの持ち主を攻撃したキャラクターは、(才覚)で判定を行う。難易度は、射撃戦用武器で攻撃した場合は13、白兵戦用武器で攻撃した場合は11になる。失敗すると「睡眠」のバッドステータスを受ける。この効果による「睡眠」は、戦闘が終了するが、【目覚めのキス】の対象にならない限り、取り除けない

M-081 Illustration.ARISHIMA SOU



レベル 8  
モンスター/異形  
ヴァラカール / Valaraukar  
武勇 8 射程 2 威力 2D6 回避値 12 HP 30  
性格 狡猾 素材 牙、肉、火薬

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【外皮(モ)】【策士(モ)】【進軍(モ)】  
【炎の鞭(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、その攻撃目標は行動済みになる

グランドゼロの中でもとびきり深い階層の、何部屋も何部屋も続く広い迷宮の一番奥で、ランドメイカーたちを待ち受ける怪物。もし魔導師がたった1人でこの怪物を倒すことができたなら、その魔導師には新たな称号が与えられることになっている

M-082 Illustration.HAYAMI RASENJIN



レベル 8  
モンスター/異形  
エイラムス / Aperams  
武勇 6 射程 3 威力 1D6+3 回避値 7 HP 19  
性格 愚か 素材 鉄、火薬、魔素

【人類の敵(モ)】【ヨロイ(モ)】  
【戦車砲(モ)】(支援)自分の射程内のエリア1つを選ぶ。そのエリアに対して(武勇)を-2して、命中判定を行う。そのエリアの中で、(回避値)が命中判定の達成値以下のキャラクター全員に攻撃が命中する

装甲車に猿の上半身が合体したサイボーグ・モンキー・タンク、通称CMT。戦車の頑丈さと猿の凶暴さを併せ持つ

M-083 Illustration.HAYAMI RASENJIN



レベル 9  
モンスター/異形  
魔神様 / Nomi  
武勇 8 射程 1 威力 1D6+2 回避値 13 HP 33  
性格 狡猾 素材 衣料、魔素

【潜行(モ)】【異形指揮(モ)】【呪物指揮(モ)】【呪歌(芸)】  
【人類の敵(モ)】【困惑(モ)】  
【詩的世界(モ)】(支援)戦闘中、好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターを操るプレイヤーは、1分以内に自由に詩を吟じなければいけない。詩を吟じなかった場合、宮廷全員が1D6点のダメージを受ける

迷宮の中を彷徨う魔神様は、詩をことのほか愛しているのだ

M-084 Illustration.HUGO HALL

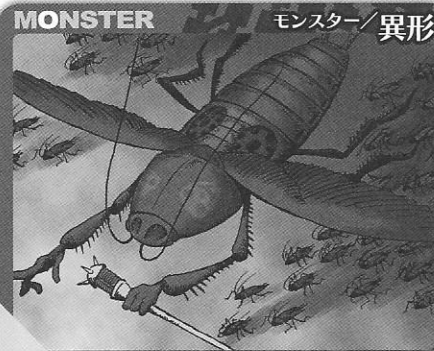


レベル 9  
モンスター/異形  
アラクネ / Arakhne  
武勇 7 射程 0 威力 2D6-2 回避値 10 HP 25  
性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【群れ(モ)】  
【蜘蛛の糸(モ)】(支援)自分の射程内のエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクターは、(探索)が1点減少する。この効果は、その戦闘の間持続する

蜘蛛の王に仕える無慈悲な兵卒。蟲の王たちは、人間を捕食し、その残りを食べて、自分に忠実な配下たちを作り出す。アラクネも、そんな哀れな犠牲者のなれの果てだ

M-085 Illustration.YOSHII TOHRU



レベル 10  
モンスター/異形  
ゴキブリの王 / Lord of Roach  
武勇 8 射程 1 威力 2D6 回避値 14 HP 35  
性格 狡猾 素材 魔素、情報

【飛行(モ)】【外皮(モ)】【毒撃(モ)】【化神(モ)】  
【群れ攻撃(モ)】【群れ防御(モ)】【人類の敵(モ)】  
【ゴキブリの群れ(モ)】(支援)戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクターは(才覚)で難易度10の判定を行う。失敗すると、そのキャラクターが持っている【お弁当】、【フルコース】、【肉】の素材が全て破壊される

女性ランドメイカーが嫌いなモンスター1位の座を執正中

M-086 Illustration.YOSHII TOHRU



レベル 10  
モンスター/異形  
機関師 / Organiser  
武勇 3 射程 3 威力 1D6 回避値 14 HP 35  
性格 狡猾 素材 機械

【魔改造(モ)】(支援)自分と同じマスにいる自軍のモンスターを好きなだけ選ぶ。選ばれたモンスター全員は、【飛行】、【外皮】、【分析】のいずれかのスキル1つを修得し、威力が2点上昇する。また、名称の前に「メカ」がつき、性格が「愚か」になる。この効果は戦闘中持続し、累積されない

ある日誰かが吸いた。「モンスターたちは弱すぎる!」それを耳にしたダンジョンマスターは、モンスター強化に命をかけた

M-087 Illustration.YOSHII TOHRU



**MONSTER** モンスター/異形



レベル 11

**闇双子/Black Twins**

武勇 7 射程 2 威力 2D6 回避値 12 HP 37

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】  
【影の双子(モ)】(割り込み)このキャラクターがダメージを受けたときに割り込んで使用できる。このキャラクターがいるエリアと同じエリアに、【闇双子】1体が配置される。ただし、この新たに配置された【闇双子】の(HP)は、ダメージを受けた後の【闇双子】の(HP)の半分の値になる  
不条理と悪意の固まりといへば恐ろしい悪魔の双子

M-088 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 11

**カミツキ魔王/Prince of Bitties**

武勇 10 射程 0 威力 1D6 回避値 9 HP 38

性格 奇妙 素材 魔素

【潜行(モ)】【攪乱(モ)】  
【カミツキ分裂(モ)】(割り込み)戦闘中、このキャラクターの(HP)が減少したとき、割り込んで使用できる。このキャラクターの攻撃の威力が1D6点上昇する。この効果は、その戦闘の間持続する  
魔窟の迷宮に生息する9人の魔王に連なる者。自分の体の一部を分裂させ、奉仕種族カミツキを生み出すことができる

M-089 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 11

**時間泥棒/Time Robber**

武勇 9 射程 0 威力 2D6+2 回避値 14 HP 25

性格 奇妙 素材 魔素、機械

【人類の敵(モ)】【受け流し(肉)】【剣刺(職)】  
【時間盗み(モ)】(支援)敵軍キャラクター全員は(探索)で、難易度【このキャラクターのレベル+5】の判定を行う。失敗したキャラクターの数と同じ回数だけ、「移動と行動処理」を行うことができる  
魔窟に生息する悪魔。力を与える見返りに、契約者から時間を奪い取り、魔王に捧げる。蛇人間を配下に使うことが多い

M-090 Illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 11

**迷い芽/Blastoma**

武勇 9 射程 1 威力 2D6+1 回避値 12 HP 40

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【人類の敵(モ)】【範囲攻撃(モ)】【小転移(職)】  
【迷核変動(職)】  
【迷核迷食(モ)】(常駐)戦闘中、誰かが判定を行ったときに目の目が出ると、自分の(HP)を1D6回復、もしくはその戦闘の間、自分の威力を1点上昇することができる  
人が迷い、その迷いが深ければ、その思いを苗床に迷宮が芽吹く。人の惑いを候にして、迷宮は世界を侵略していく

M-091 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 12

**飛蝗の王/Lord of Locust**

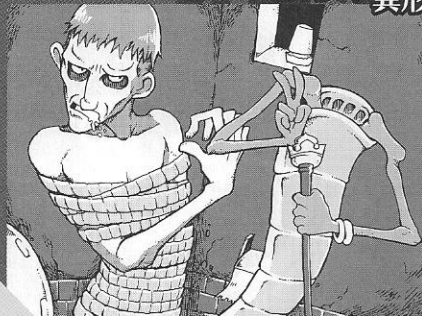
武勇 9 射程 1 威力 2D6+2 回避値 13 HP 38

性格 狡猾 素材 肉、魔素

【飛行(モ)】【外皮(モ)】【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】  
【群れ防御(モ)】【人類の敵(モ)】  
【飛蝗の群れ(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は(軍事レベル)で難易度10の判定に成功しないと、その国の施設がランダムに1軒破壊される  
一匹の巨大な飛蝗に見えが、実は無数の飛蝗の群。元は人間だったが、魔法実験の結果こんな姿になったという

M-092 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 13

**真田蟲の王/Lord of Tapeworm**

武勇 9 射程 2 威力 3D6+3 回避値 14 HP 20

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【貫通(モ)】  
【寄生(モ)】(支援)戦闘中、同じエリアにいるキャラクター1体を「寄生先」として選ぶ。「寄生先」の(HP)を、最高でそのキャラクターのレベルの値まで、好きなだけ減少させ、その値と同じだけ「寄生先」の威力を上昇させる。このスキルの使用者は、このスキルの効果が持続中、「寄生先」と同じ場所にいるものとして扱い、誰からも攻撃目標にならない。この効果は、「寄生先」が死亡するか、スキルの使用者が補助や割り込み以外の行動を行うまで持続する

M-093 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 14

**蠅の王/Lord of Fry**

武勇 10 射程 0 威力 3D6 回避値 14 HP 45

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【飛行(モ)】【化神(モ)】【毒撃(モ)】【群れ攻撃(モ)】  
【群れ防御(モ)】【呪歌(芸)】【人類の敵(モ)】  
【蠅の群れ(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は(軍事レベル)で難易度12の判定に成功しないと、その国の(民)が3D6人減少する  
彼は腐敗したものを好む。それが食物であろうが人間であろうが、腐敗の甘美なる香りに誘われて、配下を引き連れやってくる

M-094 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 16

**蟻の王/Lord of Termite**

武勇 9 射程 1 威力 2D6+4 回避値 12 HP 60

性格 狡猾 素材 木、魔素

【策士(モ)】【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】【群れ防御(モ)】  
【呪歌(芸)】【人類の敵(モ)】  
【白蟻の群れ(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は(軍事レベル)で難易度14の判定に成功しないと、その国の施設がランダムに1D6軒破壊される  
小さきものが無敵。彼らによって柱は折れかけ、壁には穴が開こうとしても、それに気づくことはできない

M-095 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/異形



レベル 18

**蜘蛛の王/Lord of Spider**

武勇 10 射程 1 威力 4D6+2 回避値 15 HP 80

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】  
【群れ防御(モ)】【プレス(モ)】  
【蜘蛛の群れ(モ)】(支援)国1つを選ぶ。その国の代表は(軍事レベル)で難易度16の判定に成功しないと、その国の(民)が5D6人減少する  
蜘蛛の王は、列強になりそうな巨大な帝国を好んで滅ぼす。そのため、「運命の結き手」など皮肉な名で呼ばれている

M-096 Illustration.YOSHII TOHRU



# 死霊

死霊の持つ陰鬱なイメージには、人を惹きつける魅力がある。【首無し騎士】や【吸血鬼】といったモンスターは、死霊ならではの風格をみせてくれる。また、低レベルのものに【歩き髑髏】【死にぞこない】というしびれキャラがいるのも特徴。殴っても殴っても死なない大量の死体が押し寄せる、まさにゾンビ映画のようなシーンも再現可能だ

## 死せる者たちの伝説

死者に対して適切な葬送を施さずに放置しておくと、死霊となって蘇る。これは百万迷宮のあらゆる場所で見られる、一般に良く知られた現象である。その原因についてはよくわかっていないが、大災厄の以前、「ひとつの王国」の時代には無かった現象であり、迷宮化現象と関係があるのではないかとされている。これについて、死霊を操る屍術師の間には面白い伝承が伝わっている。彼らによれば、この「死霊の呪い」こそが大災厄の正体であり、世界が迷宮に閉ざされた原因であると言うのだ。

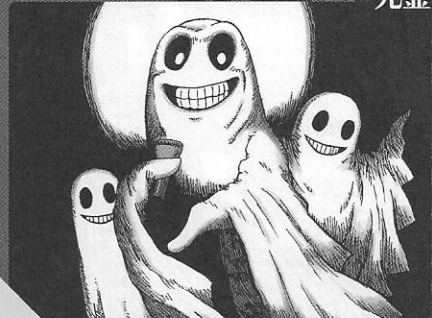
伝承によると、ひとつの王国の時代に、不老不死の力を身につけた死霊術師と呼ばれる強力な魔術師の一族がいた。彼らは死者を死霊として蘇らせる術を使い、死霊たちを使役して闇の国を支配していた。彼らは自分の支配する国

をさらに広げるため、世界全体に強力な呪いかけた。この呪いによって世界は闇の中に閉ざされ現在の百万迷宮が出来たのだという。

その後、死霊術師たちは世界中で生まれる死霊を使役して百万迷宮を支配していたが、ある2人の男がそれぞれ天階と深階からエレベーターによって死者を葬る方法を持ち帰り、天使と深人の力を借りて死霊術師たちを世界から放逐した。今でも「死霊の呪い」が残っているのは死霊術師たちが生きている証拠であり、彼らが帰還すれば、ふたたび死霊の力で百万迷宮を支配するであろう、と伝承は伝えている。

この伝承は史実と矛盾している部分も多く、あくまでおとぎ話の類いであろう。しかし、死者の国「ロストムンド」には、すでに死霊術師の1人が帰還を果たしており、彼を放逐した人間や天使、深人たちに復讐するべく、着々と力を蓄えているという噂もある。

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 1 お化けシーツ / Geister

武勇 1 射程 3 威力 1 回避値 5 HP 1

性格 奇妙 素材 衣料、魔素

【お化けだぞ〜(モ)】(支援)キャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを1マス後退させる

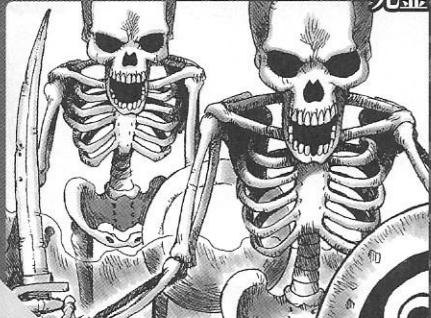
死霊族の子供は、幼いときはその姿を他人に見られないようにしている。そのため、みなシーツを被ることを義務づけられているのだ。いずれ大きくなって、お化けシーツを卒業し、歩き髑髏や吸血鬼など立派な死霊族に成長する。シーツの下にはそれなりに怖い姿が隠されているらしく、目撃した者はみなおののく

M-097

迷宮キングダム

Illustration: YOSHII TOHRU

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 2 歩き髑髏 / Skeleton

武勇 3 射程 2 威力 2 回避値 8 HP 2

性格 愚か 素材 牙、情報

【骨骨ロック(モ)】(常駐)このキャラクターから2エリア以上離れた者は、このキャラクターにダメージを与えない

代表的死霊モンスター。何の感情も持たぬ、物言わぬ。ただ、敵に残された生前の妄執か、ダンジョンマスターなどの命令によって活動する。すべての内はこそけ落ち、腕間の多い身体には隠し道具が通用しない。身体が引かれられることを躊躇しないため、自らの肋骨を投げたりする

M-098

迷宮キングダム

Illustration: YOSHII TOHRU

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 3 死にぞこない / Zombie

武勇 2 射程 0 威力 1D6 回避値 6 HP 3

性格 愚か 素材 牙

【すりぬけ(迷)】【毒撃(モ)】【人類の敵(モ)】

【死ねない体(モ)】(常駐)HPが0以下になるようなダメージを受けたとき、ちょうど0になるようなダメージでなければ、そのダメージは無効化される

迷宮で力をついたランドメイカーたちののれ果て。生きることに対する執着だけがこびり付いた身体は、今もって簡単には滅ばすことができない。壁役としては超優秀

M-099

迷宮キングダム

Illustration: CARELESSLY

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 4 墓暴き / Ghoul

武勇 3 射程 0 威力 1D6+2 回避値 9 HP 10

性格 狡猾 素材 牙

【挟撃(モ)】【乱舞(肉)】

【麻痺(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、【探索】で難易度9の判定を行う。失敗すると「眠り」のバッドステータスを受ける

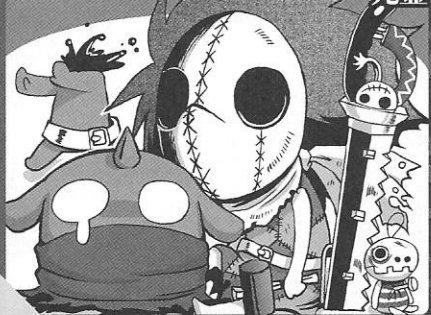
百万迷宮では、昇降機による埋葬が一般的だが、信仰を持たない国や、死者の記念品を埋める墓をつくる国もある。そんな場所に現れ、開扉品や死体を貪るのが、彼ら墓暴きだ

M-100

迷宮キングダム

Illustration: HAYAMI RASENJIN

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 4 キラースマスク / Friday

武勇 3 射程 3 威力 1D6 回避値 11 HP 4

性格 狡猾 素材 牙、鉄

【必殺(射)】

【カッパル殺し(モ)】(常駐)誰かに対する「好意」が3以上になっており、かつ、その誰かからの「好意」が3以上になっているキャラクターを攻撃するとき、威力が1D6点上昇する

死霊はみなそうだが、彼は特に生者を憎んでいる。愛し合う恋人たちなどの生を謳歌する者ことこのほか憎み、手にした獲物で切り刻みたいと願っている。迷宮の暗がりに気をつけた方がいい

M-101

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### MONSTER モンスター/死霊



レベル 5 影人 / Shadow Jack

武勇 5 射程 1 威力 1D6+1 回避値 8 HP 9

性格 堅実 素材 魔素

【潜行(モ)】【かばう(肉)】

【影喰らい(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、目標の(気力)が1点減少する

迷宮には影が満ちている。影は彼の住処である。彼は影そのもののだから、星明かりに照らされて、床に長くのびたランドメイカーの影がゆっくちと立ち上がり、主に襲いかかる。なぜならば、侵入者はランドメイカーの方なのだ

M-102

迷宮キングダム

Illustration: YOSHII TOHRU



**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 6  
首無し騎士/Dullahan

武勇 6 射程 1 威力 5 回避値 10 HP 18

性格 狡猾 素材 鉄、魔素

【外皮(モ)】【早足(モ)】【突撃(肉)】【乱舞(肉)】  
【首投げ(モ)】(支援)自分のいるエリアから2マス以内のエリアに自分の首を投げることができる。首は、【人間の肩】(p.63)として扱い、自分とは別に自由に操ることができる。このスキルは、戦闘中、1回しか使えない  
星の光の少ない夜に現れて、人の死を予言する死霊の騎士。男騎士の首は兜の中だが、女騎士の首は何故かもき出しだ

M-103 Illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 7  
嫉妬の炎/Green-eyed Monster

武勇 6 射程 2 威力 8 回避値 11 HP 31

性格 狡猾 素材 魔素、炎薬

【範囲攻撃(モ)】  
【ヤバチョンガー(モ)】(支援)「恋人」の人間関係のキャラクター2人を選ぶ。そのキャラクターの互いに対する【好意】の合計値を、自分の威力に加える。この効果は、その戦闘の間持続する。この効果は累積しない  
孤独な一生をおくった者が死霊化したもの。その翠色の瞳に幸せな二人が映った途端、全てを灼き尽くす地獄の業火へと変貌する

M-104 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 7  
塚人/Wight

武勇 6 射程 1 威力 2D6 回避値 12 HP 20

性格 狡猾 素材 魔素

【吸精(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、(探索)で難易度11の判定を行う。失敗するとランドダムに能力値1つを選ぶ。そのゲームの間、その能力値が1点減少する。この効果によって能力値がマイナスになったキャラクターは死亡する  
ランドメイカーや冒険者が、強い恨みや怒りを残して死霊化した存在。生前の意思は残っているが歪んでしまっている

M-105 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 8  
吸血鬼/Vampire

武勇 7 射程 1 威力 1D6+4 回避値 11 HP 24

性格 狡猾 素材 牙、魔素、衣料

【死霊指揮(モ)】【魅了(モ)】【憑依(召)】  
【血の乾き(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、自分の【HP】が1D6点回復する  
【死の舞踏(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいる「行動不能」、「死亡」状態のキャラクター1体を選ぶ。対象をそのラウンドの間だけ、操ることができる  
人の生き血を糧として、生無き生を生き続ける死霊

M-106 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 9  
英霊/God of the War Dead

武勇 8 射程 1 威力 2D6 回避値 12 HP 30

性格 狡猾 素材 魔素

【人間の敵(モ)】  
【習合(モ)】(割り込み)自分がダメージを受けるたび割り込んで使用できる。そのゲーム中に死んだキャラクターの中から1体を選ぶ。そのキャラクターの修得しているスキル1種を選び、それを修得する。この効果は永続する  
戦死者の魂が死霊化したもの。守護神として国を守る者もいれば、羽根兜の乙女と共に深淵との戦いに赴く者もいる

M-107 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 12  
死神/Death

武勇 8 射程 1 威力 2D6+4 回避値 14 HP 40

性格 堅実 素材 鉄、魔素、情報

【範囲攻撃(モ)】【外皮(モ)】  
【死の陰気(モ)】(常駐)このキャラクターと同じエリアにいるキャラクターは、ラウンドの終わりに【配下】が1D6人減少する  
その名の通り、まさに神と呼ぶべき死の化身。強力な死霊が複数集まり集まって生まれた存在。まき散らされる死に、民はなすべからず、耐えられるのはランドメイカーだけだ

M-108 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 15  
屍術師/Deathnologist

武勇 5 射程 2 威力 2D6+3 回避値 11 HP 50

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【困惑(モ)】【希望喰い(モ)】  
【屍学(モ)】(常駐)戦闘中、効果を発揮する。自軍の【死ねない体】を修得しているモンスターの性格を「狡猾」に変える。また、自軍の【死ねない体】を修得しているモンスター全ての威力が2D6点上昇する  
偉大なる死霊術師には及ばぬものの、屍学を学び、死を超越した不死人。「死」を弄び、多くの屍奴隷を生み出す

M-109 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 16  
不死鳥/Phoenix

武勇 10 射程 1 威力 5D6+1 回避値 12 HP 60

性格 堅実 素材 魔素

【飛行(モ)】【範囲攻撃(モ)】【人間の敵(モ)】  
【不滅の炎(モ)】(割り込み)誰かが【HP】が0以下になるようなダメージを受けたとき、割り込んで使用できる。【HP】がちょうど0になるようなダメージでなければ、そのキャラクターの【HP】を全回復する  
死者を蘇らせる炎に覆われた霊鳥。死すべき定めのない者を救うというが、ゾンビにしているだけという説も……

M-110 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/死霊



レベル 20  
骨龍/Bone Dragon

武勇 11 射程 2 威力 6D6+1 回避値 15 HP 120

性格 狡猾 素材 牙、魔素

【プレス(モ)】【外皮(モ)】【分析(科)】  
【古代の敵憎(モ)】(支援)戦闘中、魔獣が死霊のカテゴリから自分のレベル以下のモンスター2体まで選ぶ。そのモンスターの修得しているスキルを1種ずつ選び、そのスキルを修得する。この効果は戦闘中持続し、累積されない  
死して迷宮となるのを畏れ、死霊術師となった古龍。ひとつの王国時代を直接知る数少ない存在だ

M-111 Illustration.YOSHII TOHRU



# 人間

彼らの一番の特徴は、PCたちと同じ人間であることだ。隣国との戦争など、人間同士の争いがテーマのシナリオでは人間のモンスターは欠かせない。【人間の屑】は1レベルのくせに強いスキルぞろいの憎らしい奴。【ダンジョンヲタク】を使うときは【復活薬】を忘れずに。【ラストサムライ】が人間である事には驚きだ。あのプロペラって、何？

## 哀れなる者の末路

百万迷宮には人類よりもはるかに強い種族やモンスター、脅威が数多く存在している。そんな過酷な環境の中でも、人間は人間同士で争う事を止められない愚かな生き物だ。わずかな土地や資源を奪い合って戦争を繰り返す。そうして手に入れたものも、強力なモンスターや迷宮嵐に襲われれば一瞬で失ってしまう。なんとも空しい話だが、争いを繰り返すこと自体が、神が人間に与えた罰なのかもしれない。

それでも、守るべき家族、帰るべき故郷をもつ人々は幸せだ。彼らには苦楽を分かち合う仲間がいるし、未来に希望を持つ事が出来る。百万迷宮には、戦争や災厄によって国を失い、希望を忘れて迷宮をさまよい歩く、なかばモンスターと化した人間たちが数多く存在する。人間の屑、極悪中隊と呼ばれる者たちは、そうし

た哀れな人間のなれの果てなのだ。

こうした人々とは別に、みずから望んで人間性を捨て去り、モンスターになる人間もいる。彼らは人並み外れた欲望や執着心を持ち、それを満たすためにより強い力を求める。そうして彼らは家族や故郷を捨て、モンスターと手を組み、禁断の力を借り、少しずつ人間の心を無くしていく。ついには自分自身が暴帝、ダンジョンヲタク、大魔導師といったモンスターになるのだ。彼らにとっては欲望こそが行動原理であり、他人や人間らしさといった事柄には興味がない。そうした意味で、彼らはなるべくしてモンスターになったのだとも言える。

迷宮病患者は、本来は被害者であるが、おぞましい姿や、周囲を巻き込んで迷宮化現象を起こすため、しばしば偏見の対象となる。偏見が元で治療が受けられず、その結果深刻な迷宮災害に発展する事もある。

## 人間カテゴリのモンスターに関する特殊ルール

この項目は、人間カテゴリのモンスターを使うときの特殊ルールとデータである。GMはこのルールに基づいて、PCのライバルとなる悪のランドメイカーや逸材を作成してみたい。

## クラスとジョブをつけ加える

GMは、1シナリオに宮廷と同じ人数だけ、クラスやジョブ、もしくはその両方を持った人間カテゴリのモンスターを作成することができる。

人間カテゴリのモンスターにクラスやジョブを付加する場合、まずGMは、クラスやジョブの中から、付加したいものを1種類選ぶこと。クラス、もしくはジョブのいずれかを持ったモンスターは、部屋への配置制限のときのみ、レベルが2点上昇したものと扱う。両方付加した場合は、部屋への配置制限のときのみ、レベルが3点上昇したものと扱う。

クラスやジョブを持ったモンスターは、選んだクラスのクラススキル、もしくはジョブのジョブスキル1種を修得する。また、そのクラスやジョブのスキルグループの中から、[そのモンスターのレベル×1/5] 種類の好きなスキルを選んで、修得させることができる。

## 配下を持たせる

GMは、1シナリオに1人だけ、《配下》を持った人間カテゴリのモンスターを作成することができる。

人間カテゴリのモンスターに《配下》を持たせる場合、そのモンスターは[そのモンスターのレベル×1] 人の《配下》を獲得する。《配下》を持ったモンスターは、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う。《配下》を持ったモンスターを倒したPCは、その《配下》を自国に引き入れることができる。[才覚]で難易度12の判定を行い、残った《配下》のうち[判定の達成値-12] 人を、宮廷の《配下》に分配することができる。

【化神】のスキルによる《配下》はこの数に含まない。

## 人間の特殊スキル

GMは、下記のスキルに設定されているレベル以上の人間カテゴリのモンスターにのみ、下記のスキルを修得させることができる。ただしそのモンスターは、下記のスキル1種を修得するたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う。

### ●共喰い Cannibalism (1レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

キャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、[武勇]で難易度[そのモンスターのレベル+5]の判定を行う。失敗すると、そのキャラクターの《配下》が1D6人減少する

### ●からめ手 Postern (3レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

プレイヤーに見えないように2D6を振る。次のラウンドからその戦闘の間、作戦判定の難易度が、その2D6にこのモンスターのレベルを加えたものとなる。もしも自軍に【策士】のスキルを持つ者がいれば、難易度にさらにその修正を加えることができる。GMはこのスキルの使用後、作戦判定の難易度をプレイヤーに教える必要はない。また、新たにこのスキルを使用した場合、作戦判定の難易度は、新しく決め直される

### ●肉の盾 Human Shield (5レベル相当)

タイプ:割り込み 対象:自分 判定:なし

自分が攻撃の対象になったときに割り込んで使用できる。そのエリアにいるキャラクターの中から、その攻撃目標をランダムに決定し直す

### ●略奪 Forage (7レベル相当)

タイプ:支援 対象:王国 判定:なし

宮廷の代表は、[治安レベル]で難易度[そのモンスターのレベル+5]の判定を行う。失敗すると、[難易度-達成値]人だけ、王国に残した《民》が減少し、このキャラクターの《配下》が上昇する



**MONSTER** モンスター/人間



レベル 1

**人間の屑 / Scum**

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 6 HP 3

性格 狡猾 素材 衣料、情報

【挟撃(モ)】【策士(モ)】  
【盗み(モ)】(支援)自分と同じエリアにいるキャラクター1体を選び、ランダムにアイテムスロット1つを選び、そのアイテムが使用不可能になる。この効果は、その戦闘の間持続する敵を倒され、受け入れてくれる間もなく、かといって定住する努力をする気もないという、どうしようもない連中。落ちるところまで落ちた彼らは、それなりに幸せそうだが

M-112 illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 1

**兵士 / Troop**

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 9 HP 3

性格 堅実 素材 鉄、情報

【乱舞(肉)】  
百万迷宮において、人類とは絶望的なまでにひ弱な存在である。時折、ランドメイカーのような超絶的な例外が生まれるものの、あの小鬼相手ですら、まともに戦えるものは稀だ。鎧具足に身を包み、10人単位でまとまって初めて、まともな戦力になるていた。ランドメイカーに指揮されない兵士たちには、できることといえば、せいぜい時間稼ぎ程度だろう

M-113 illustration.HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 2

**傭兵 / Mercenary**

武勇 2 射程 1 威力 1D6 回避値 10 HP 5

性格 狡猾 素材 鉄、情報

【乱舞(肉)】【受け流し(肉)】  
スィーベンリーエン傭兵団などの一部の精鋭にして高給取りを別にすると、傭兵とは武術の達人でもなければ、戦狂いでもない。彼らは、金に汚い現実主義者である。たしかに、戦術家ではあるが、それらの専門知識はもっぱら、勝ち馬を見抜く時と引き時の判断にしか使われることはない。理由がなければ、自分より強い相手とは戦わないのが流儀である

M-114 illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 3

**極悪中隊 / Bad Company**

武勇 3 射程 3 威力 1D6 回避値 7 HP 2

性格 愚か 素材 火薬、機械

【進軍(モ)】  
【一斉射撃(モ)】(支援)好きなエリア1つを選び、そのエリアにいるキャラクター全員に1ダメージを与える  
極悪中隊の名で呼ばれる迷宮サバイバルゲームチーム。ただ戦いを求め、勝つためであればなんでもする。かつては王国に仕える兵士だったという噂もあるが、真偽は不明

M-115 illustration.HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 4

**ラストサムライ / Rust Samurai**

武勇 4 射程 0 威力 1D6+1 回避値 8 HP 6

性格 愚か 素材 鉄

【挟撃(モ)】  
【刀の錆(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、【武勇】で難易度9の判定を行う。失敗するとランダムにアイテムスロット1つを選び、そのアイテムが破壊される  
全身を錆び付かせたもののふ。成長するとラストオブ・モヒカン、さらに成長するとラストエンペラーになる

M-116 illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 4

**穴人 / Cave Dweller**

武勇 3 射程 0 威力 2D6 回避値 9 HP 10

性格 愚か 素材 牙

【早足(モ)】【特攻(ク)】【鉄腕(肉)】  
迷宮災厄によって、強制的に文明から遠ざけられた人々もいる。彼らは、めくるめく戦いの日々を過ごし、それまでとは違う新たな真理を迷宮の中に発見した。野蛮に身をゆだねることこそ、生き残る道なのだ。と、好戦的で不潔、獣のように唸り、鼻をならして意思の疎通を行う。彼らは、もはや魔族や魔獣というべき存在なのである

M-117 illustration.HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 5

**47人の刺客 / Assassinator of XLVII**

武勇 1 射程 0 威力 1D6 回避値 5 HP 46

性格 狡猾 素材 衣料、鉄

【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】【群れ防御(モ)】【進軍(モ)】  
かつて主を殺されて、仕えるべき国を失ったランドメイカーがいた。彼らは新たに国を興したりはせず、主の仇を討つという誓いをたてた。一年が過ぎ、果たして仇は討ち果たされた。だが、いかなる呪いでも、彼らは復讐の妄執から解放されたはず。一打ち、二打ち、三流れ。陣太鼓の響きとともに、今日も彼らは現れる。永遠に続く復讐の夢から覚めることもなく

M-118 illustration.OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 5

**ダンジョンヲク / Dungeon Geek**

武勇 3 射程 1 威力 1D6 回避値 9 HP 10

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【策士(モ)】【呪物指揮(モ)】【人類の敵(モ)】【迷殺変動(職)】  
【コレクター(モ)】(補助)好きなコモンアイテム1個を装備できる。レベルは0として扱う  
趣味で始めた迷宮の研究に取り憑かれ、いつしか迷宮に取り込まれてしまった人間。常に完璧な迷宮制覇に没頭しており、ランドメイカーは格好の実験台である。人の話を聞かずなどこれっぽっちも持ち合わせておらず、意思の疎通はできない

M-119 illustration.HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 5

**星人 / Starman**

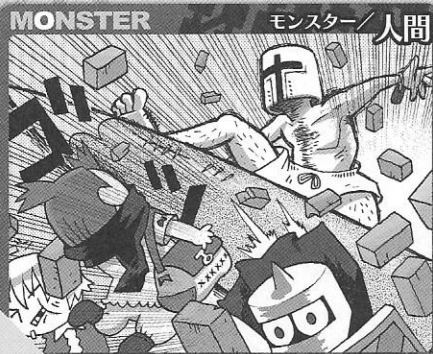
武勇 2 射程 1 威力 1D6 回避値 10 HP 12

性格 堅実 素材 鉄、魔素

【星のこえ(職)】【流れ星(星)】【星界(星)】【星戦(星)】  
【〇〇星人(モ)】(常駐)1レベルの【星の欠片】を装備している。また、自分の出身星を決定する。その星にいる限り、その【星の欠片】がなくなってもモサイクルが終了すると補充される  
百万迷宮を照らし出す星の中には、人が住めるほどに大きなものもある。その住人たちは、だれよりも星と仲がよい

M-120 illustration.OKAMOTO KOU





レベル 5 **陸サーファー / Maze Surfer**

武勇 6 射程 0 威力 1D6+1 回避値 9 HP 15

性格 奇妙 素材 魔素

【すりぬけ(迷)】

【坂乗り(モ)】(支援)自分が現在いるエリアから3マス前方へ移動し、その間にいるキャラクター全員に3点のダメージを与える。3マス前方へ移動できない場合、このスキルは使用できない。

海の少ない百万迷宮で、波乗りに命をかける漢。わずかな傾斜があれば滑降り、一瞬の快感を味わう事に心血を注ぐ。

M-121

迷宮キングダム

Illustration: CARELESSLY



レベル 5 **まじない師 / Medicineman**

武勇 1 射程 2 威力 1D6 回避値 8 HP 12

性格 狡猾 素材 魔素、情報

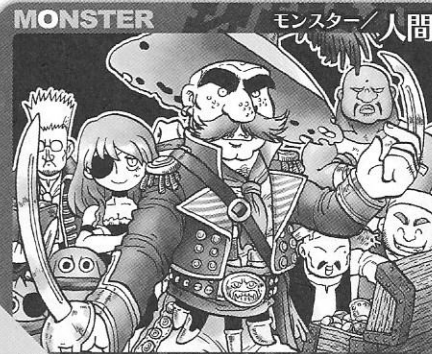
【化神(モ)】【神罰(ク)】【生け贄(ク)】【足止め(迷)】

穴人たちが暗闇の中でみつけた彼らの野蛮な神々を奉じる者たち。彼らは、崇拜する邪神の像を囲む粗末な小屋に住み、穴人たちに神の言葉を伝える。穴人たちの後退した知能にとって、理解できないものはすべて神の思召であり、その神の言葉を伝えるまじない師は、絶対的な主人なのだ。

M-122

迷宮キングダム

Illustration: CARELESSLY



レベル 5 **階賊 / Scala Buccaneer**

武勇 4 射程 0 威力 1D6 回避値 12 HP 17

性格 狡猾 素材 衣料、火薬、情報

【挟撃(モ)】【群れ(モ)】

【多勢に無勢(モ)】(支援)戦闘中に使用できる。自分と同じエリアにいる敵軍キャラクター全員は、(武勇)で難易度11の判定を行う。失敗したものは、[そのエリアの自軍キャラクターの数-そのエリアの敵軍キャラクターの数+1D6]点のダメージを受ける。

迷宮を征く者の上を狙う盗賊たち。数が多くと強気になる。

M-123

迷宮キングダム

Illustration: HAYAMI RASENJIN



レベル 6 **抜け忍 / Ex Ninja**

武勇 4 射程 1 威力 2D6 回避値 16 HP 20

性格 狡猾 素材 情報

【早足(モ)】【首斬り(職)】【跳び(肉)】【すりぬけ(迷)】

【軽業(迷)】

ニンジャは、己を捨て、国に仕える存在だ。しかし、自分が命を捧げる主人にそれだけの意味があるのか？ そんな疑問にとりつかれた者の中には、所属する集団を抜けようとする者もいる。彼らは抜け忍と呼ばれ、汚れた仕事専門のフリーの暗殺者になったり、民の中に紛れこんだりする。

M-124

迷宮キングダム

Illustration: OKAMOTO KOU



レベル 7 **暴帝 / Tyrant**

武勇 8 射程 1 威力 2D6 回避値 12 HP 40

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【化神(モ)】【群れ攻撃(モ)】【群れ防御(モ)】【策士(モ)】

【範囲攻撃(モ)】【人間指揮(モ)】

【死の行進(モ)】(支援)好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターは[才覚]で難易度13の判定を行う。失敗すると、[配下]が2D6人減少する。

自らのみを迷宮の支配者と考え、横暴なる君主

M-125

迷宮キングダム

Illustration: CARELESSLY



レベル 7 **ダイナマイト騎士団 / Knight of Dynamite**

武勇 9 射程 0 威力 2D6 回避値 12 HP 40

性格 狡猾 素材 火薬

【乱舞(肉)】【二刀流(肉)】【武器習熟(道)】

【武芸百般(モ)】(補助)好きな武器アイテム1種類を装備できる。レベルは1として扱う(モンスターはアイテムを2つまでしか装備できない)。

大帝の剣、爆炎の死神と恐れられる騎士たち。ダイナマイト大帝に絶対の忠誠を誓う。その身にまとう爆弾と深紅の剣の紋章は、帝国に逆らう者にとっては恐怖の象徴だ。

M-126

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI



レベル 7 **メトロの獣騎兵 / Metro Dagoon**

武勇 7 射程 2 威力 2 回避値 12 HP 30

性格 狡猾 素材 牙、革

【早足(モ)】【突撃(肉)】【軽業(迷)】

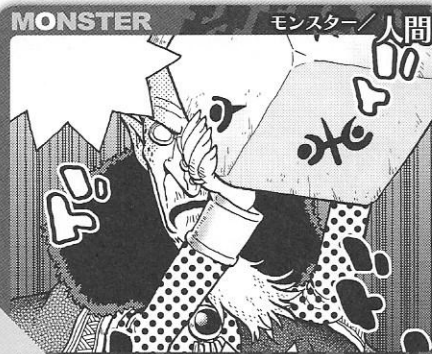
【獣騎兵(モ)】(支援)戦闘中、自分と同じエリアにいる好きな自軍の魔獣のモンスター1体を選び、[探索]でそのモンスターのレベル+7の判定に成功すると、そのモンスターをその戦闘フィールドから取り除く。そのモンスターの(回避値)-7点を自分の(回避値)に足し、そのモンスターの威力を自分の威力に足す。この効果は、その戦闘の開始時に、累積しない。

メトロの騎兵。問合いを取りつつ、矢を射かける戦術を好む。

M-127

迷宮キングダム

Illustration: HAYAMI RASENJIN



レベル 7 **千年魔道兵 / Millenium Warcaster**

武勇 5 射程 2 威力 2 回避値 9 HP 20

性格 狡猾 素材 情報

【星界(星)】【星戦(星)】

【軍事魔法(モ)】(支援)戦闘中、自分を行動済みにする。自軍のキャラクター全員が使える「希望」が1点たまる。また、戦闘中にこの「希望」が[敵軍のキャラクターの数+4]点たまる。その「希望」はすべて消費され、敵軍のキャラクター全員に2D6点のダメージを与える。

恐るべき軍事魔法を操る戦争魔道師。戦場では人間兵器と化す。

M-128

迷宮キングダム

Illustration: HAYAMI RASENJIN



レベル 7 **ハグルマ債権回収班 / HAGLMA Debt Collector**

武勇 6 射程 3 威力 1D6 回避値 10 HP 30

性格 狡猾 素材 機械

【必殺(射)】【連射(射)】

【差し押さえ(モ)】(支援)戦闘中、好きなキャラクター1体とアイテム1個を選んで、[才覚]で判定を行う。そのキャラクターは、その達成値を難易度にして[才覚]で判定を行う。失敗したら、そのアイテムは使用不能になる。

ハグルマ資本主義神聖共和国の債権強攻回収班のブラックオペレーターたち。銃を使った特殊な武術を身につけている。

M-129

迷宮キングダム

Illustration: HAYAMI RASENJIN



**MONSTER** モンスター/人間



レベル 7 **狂信者/True Believer**

武勇 5 射程 2 威力 2D6 回避値 11 HP 35

性格 奇妙 素材 鉄、情報

【範囲攻撃(モ)】【眠りの雲(モ)】【困惑(モ)】【幻惑(モ)】  
【説教(モ)】(支援)好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの(配下)1D6人を減少させる。また、減少した(配下)の数と同じだけ、このキャラクターの(HP)が回復し、威力が上昇する

「願罪の時は来た! 神の子よ、桎梏の鎖を引きちぎれ!」

M-130 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 8 **稀人/Guest**

武勇 7 射程 1 威力 1D6+3 回避値 11 HP 28

性格 狡猾 素材 情報、衣料

【分析(科)】  
【フォーリナー(モ)】(割り込み)誰かが行為判定を行って、3個以上のサイコロの中から達成値を算出するときに割り込んで使用できる。その判定では、サイコロの中から、もっとも低い目2つを選んで、達成値を算出しなければならない

迷宮災厄は時空を越え、様々な異世界にも及んでいる。迷宮を通じて、この世界に訪れた異邦人は稀人と呼ばれる

M-131 迷宮キングダム Illustration: YOSHII TO-HIRU

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 8 **メジャーダイミョウ/Major Daimyo**

武勇 8 射程 1 威力 2D6 回避値 10 HP 40

性格 愚か 素材 鉄、情報

【武闘(ク)】【乱舞(肉)】【かばう(肉)】  
【カミカゼ(モ)】(割り込み)自分の(HP)が0点以下になったときに割り込んで使用できる。その(HP)の減少を無効化し、自分の(HP)を1点にすることができる

メジャーダイミョウとは、フジヤマの戦士階級の中でも、有力なものを指す。ショウゲンに仕え、剣術やジャン拳に通じ、神を尊ぶ。——ヴィリハルト「聞くと彼方」より

M-132 迷宮キングダム Illustration: HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 8 **要人/V.I.P.**

武勇 2 射程 3 威力 1D6 回避値 12 HP 30

性格 狡猾 素材 情報

【策士(モ)】【転送(召)】【星界(星)】  
【感謝料(モ)】(常駐)このキャラクターを攻撃し、命中判定に成功すると、維持費が1MG増加する

千年王朝に属する魔道師のひとり。千年王朝の国民らしく、他国の者を野蛮で愚かな者だと考えている。自らの国の権威をかき立てることに甚だしく、侮りもつけようものなら、賠償金などだと騒ぎ立てる、非常に迷惑でやっかいな相手

M-133 迷宮キングダム Illustration: HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 9 **狂的科学者/Mad Scientist**

武勇 1 射程 3 威力 1D6 回避値 10 HP 32

性格 狡猾 素材 魔素、火薬、機械

【人類の敵(モ)】【分析(科)】【抗魔式(科)】  
【理力の一撃(科)】  
【発明(モ)】(補助)好きなレアアイテム1個を装備できる。レベルは0として扱う

科学を盲信するあまり、その本来の目的である人々の幸福を追い求めることをやめてしまった者たち。未知の先進技術を操り、バカにした学会や王国に復讐する機会を狙う

M-134 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 9 **迷宮病患者/Labyrinthine Neurotic**

武勇 3 射程 0 威力 1D6 回避値 10 HP 28

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【妖精指揮(モ)】【化神(モ)】【群れ防衛(モ)】【困惑(モ)】  
【人体迷宮化(モ)】(支援)好きなキャラクター1体を選ぶ。【魅力】で難易度15の判定を行い、成功したら、そのキャラクターの(敵意)の合計を計算する。そのレベルと等しいモンスター1体を選ぶ。そのモンスターが自軍の本陣に現れる

身も心も迷宮に侵され、迷宮の化身と化した者たち。考えるのは全てを迷宮に取り込んで、迷宮を拡大していくことだけである

M-135 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 12 **大魔道師/Archimage**

武勇 4 射程 0 威力 1D6 回避値 13 HP 50

性格 狡猾 素材 魔素、情報

【魔獣指揮(モ)】【異形指揮(モ)】【流れ星(星)】【星界(星)】  
【転送(召)】【魔物使い(召)】【憑依(召)】【分析(科)】  
【大魔道(モ)】(常駐)「星術」、「召喚」、「科学」のスキルを使用するために(希望)を消費しなければならないとき、(希望)の消費の代わりに消費する(消費)する(HP)が1点になる

百万迷宮を生み出したのは魔道師だった。今でも迷宮を深め続ける魔道師がいる。彼らは迷宮を平定するランドメイカーを憎む

M-136 迷宮キングダム Illustration: KAWABATA KENTAROH

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 13 **灰かぶり/Cinder Ella**

武勇 8 射程 0 威力 3D6 回避値 14 HP 48

性格 愚か 素材 衣料

【範囲攻撃(モ)】【武闘(ク)】【投げる(肉)】【かばう(肉)】  
【乱舞(肉)】  
【ガラスの靴(モ)】(補助)自分の白兵戦用武器を使った攻撃で絶対成功が起きたときに使用できる。もう一度、白兵戦用武器を使って攻撃を行うことができる

「空の竜音」、「ガラスの靴」などの別名で知られる女系魔道師族「エラ」の一族。驚異的な足素で戦場に血の華を咲かせる

M-137 迷宮キングダム Illustration: KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/人間



レベル 15 **暗黒騎士/Raver Lord**

武勇 10 射程 1 威力 4D6 回避値 12 HP 65

性格 狡猾 素材 鉄

【人類の敵(モ)】【鬼神の一撃(モ)】【ヨロイ(モ)】【早足(モ)】  
【武闘(ク)】【乱舞(肉)】【突撃(肉)】【受け流し(肉)】  
【伝説(モ)】(常駐)戦前、敵軍キャラクター全員は、行為判定のときに振るサイコロの数が1個減少する。この効果は累積しない

ただ己の敵意のみを追い求めた結果、仕えるべき国を滅ぼし、騎士の道から脱落した者。その伝説は血塗られている

M-138 迷宮キングダム Illustration: HAYAMI RASENJIN



# 呪物

呪物は魔法によって造られた生命無きモンスターだ。【魔剣】や【ゴーレム】などは、主人の命令に忠実に従う手下としてよくお目にかかる。無個性なのががえって使いやすく、手軽な戦力増強としてはうってつけだ。そんな呪物の中でも星は特別な存在で、PCに星術師がいれば【赤色巨星】などと絡めてシナリオの核にするのもいいだろう

## 冷たき石の反逆

呪物とは、本来は命のない道具に生命と自我が宿り、自らの意思で動き出すようになったモンスターの総称である。長い年月のうちに自然に呪物になるものと、附加術と呼ばれる魔法を使って人工的に造る呪物とがある。自然に生まれる呪物には、剣や鏡、人形などが多く、付喪神とも呼ばれる。人から人の手に渡り、長い年月を経るうち、想いが道具に移り呪物となる。こうした呪物には、かつての使用者の性格が反映され、高い知能と個性をもつものが多い。

また、迷宮化現象によって突然変異的に物質に意思が生まれ、呪物となるケースもある。血を吸う野菜、生き金貨などがこのケースに当たる。これらの呪物は知性も低く、攻撃的な性格のものが多い。

人工的な呪物の作成は、附加術師<sup>エンチャンター</sup>と呼ばれる

れる魔道師によって行われる。このような人工呪物はゴーレムや魔剣、生きたホウキのように、明確な使用目的をもって造られる場合がほとんどだ。高度な知性を魔法で再現するのは難しく、また必要もないので、こうした呪物は簡単な命令を聞く程度の知性しか持たないものが多く、逆に能力や耐久性が重視される。

かつては呪物作成といえば千年王朝がその本場だったが、有力な附加術師の学閥が政争に敗れて追放されてからは、その勢力は縮小していった。現在では、呪物の最大の産地はハグルマ共和国に移っている。ハグルマ共和国では、呪物作成に科学を応用し、安価で大量に呪物をつくる技術の開発に成功した。ハグルマ印のゴーレムやカップメンは安くて強いとダンジョンマスターたちの評判も高く、百万迷宮各地へ輸出されている。ハグルマ共和国にとって重要な戦略産業のひとつだ。



レベル 2  
カッペン / Cup Men  
武勇 2 射撃 1 威力 2 回避値 8 HP 3  
性格 狡猾 素材 肉

【外皮(モ)】【困惑(モ)】  
【のびる(モ)】(支援)このキャラクターの攻撃すべての射程が1点上昇する。この効果は、その戦闘の間持続する  
「より安価に、より強く」をコンセプトとして造られたインスタントゴーレム。中に入っている「何か」が伸びるのを待つのに、時間がかかるのがネックだが、貧乏なダンジョンキーパーに人気がある

M-139 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



レベル 2  
ハニワ / Clay Figure  
武勇 2 射撃 1 威力 3 回避値 7 HP 6  
性格 愚か 素材 魔素、鉄

【かばう(肉)】  
【お墓守護(モ)】(常駐)このキャラクターと同じエリアにいる死霊の《回避値》と威力を1点上昇する  
死せる王の魂を慰め、その死を汚す者たちから、墓を守るために用意された墓守専用ゴーレム。基本的には対盗掘者、冒険者用戦闘兵器だが、王墓を掃除したり、獻って死霊族となった王たちの料理を作ったり、世話係としても大活躍する

M-140 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



レベル 3  
血を吸う野菜 / Vampire Veggie  
武勇 3 射撃 0 威力 3 回避値 10 HP 1  
性格 狡猾 素材 木

【飛行(モ)】【ドレイン(モ)】【魅了(モ)】【幻惑(モ)】  
木が人を食べるなら、野菜は血を吸う。民が普通に野菜を育てていても、畑の1%程はこの血を吸う野菜になってしまう。原因は迷宮化と関係があるのかも知れないが、民のためにランドメイカーがすべきことは、この凶悪な野菜を駆除することだ。これは収穫期の風物詩ともなっている。しかし最近、ある国でこの現象の予防薬が開発され、話題を呼んでいる

M-141 迷宮キングダム Illustration: HUGO HALL



レベル 4  
生き金貨 / Creeping Coin  
武勇 5 射撃 1 威力 4 回避値 9 HP 8  
性格 堅実 素材 鉄

【飛行(モ)】【プレス(モ)】【投げる(肉)】  
鏝いかかっている生きた硬貨。かつて大量の硬貨を手にながら、使うことなく死んでしまったランドメイカーの怨念が籠もっているという。常に財宝を求めているランドメイカーをぬか喜びさせるモンスターだ。空中に浮かび、ぶつかってくる。倒したあと、硬貨として残ってくれるなら嬉しいが、そうとも限らないのも悲しい

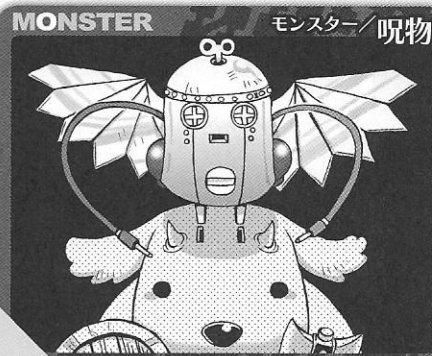
M-142 迷宮キングダム Illustration: HUGO HALL



レベル 5  
ガーゴイル / Gargoyle  
武勇 5 射撃 0 威力 1D6+1 回避値 10 HP 15  
性格 狡猾 素材 鉄

【飛行(モ)】【外皮(モ)】  
【不意打ち(モ)】(割り込み)戦闘開始後、1番最初のラウンドに作戦判定に負けたときに割り込んで使用できる。敵軍のキャラクターより先に行動を行うことができる  
迷宮の中でよく見られる道祖神や噴水などの彫像が、意志をもったもの。翼の一種として、そう造られた連中も多い。犠牲者がくると、身を動かせず、じっと待っている

M-143 迷宮キングダム Illustration: INADA OKIKI



レベル 5  
乗り手 / Rider  
武勇 4 射撃 1 威力 4 回避値 9 HP 15  
性格 狡猾 素材 機械

【早足(モ)】【睡りの雲(モ)】  
【ロデオ(モ)】(支援)戦闘中、自分と同じエリアにいるモンスター1体を選ぶ。そのモンスターの《武勇》を自分に足すことができる。また、そのモンスターが【飛行】、【早足】、【潜行】、【外皮】のスキルを修得していれば、そのスキルを使用できるようになる。この効果は、その戦闘の間持続する  
どんなモンスターをも乗りこなし、自らの手足としてしまう

M-144 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 5 **人柱/Human Column**

武勇 4 射程 0 威力 4 回避値 8 HP 14

性格 奇妙 素材 鉄、魔素

【外皮(モ)】  
【崩落(モ)】(割り込み)自分の《HP》が0を下回ったときに割り込んで使用できる。このモンスターのいるマップの中から好きな部屋に1個の【吊り天井】を新たに配置する

元は人間(やそれに類するもの)だったが迷宮災厄に巻き込まれて迷宮に取り込まれ、生きた柱としてモンスター化したもの

M-145 迷宮キングダム Illustration:KANIPANDA

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 6 **ゴーレム/Golem**

武勇 5 射程 0 威力 1D6+1 回避値 9 HP 20

性格 愚か 素材 鉄、機械

【外皮(モ)】【かばう(肉)】  
迷宮の奥にある宝の守り手として生み出され、おそらくは創り手のいなくない今でもその役目を果たし続ける人造生命体。データはストーンゴーレムのもの。より頑丈なアイアンゴーレム、高い知性を誇るフレッシュゴーレム、自身が宝としての価値を持つジェムゴーレム、無敵と名高いミスリルゴーレムなど、枚挙すれば暇のない種類のゴーレムが各地で目撃されている

M-146 迷宮キングダム Illustration:YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 7 **魔剣/Demonic Steel**

武勇 8 射程 0 威力 2D6+1 回避値 13 HP 15

性格 狡猾 素材 鉄、魔素

【飛行(モ)】【外皮(モ)】【範囲攻撃(モ)】【跳ぶ(肉)】  
迷宮の床に突き立つ、いわくありげな剣。まるで誰かが手にしてくれるのを待っているかのように見えるが、その内側には魔性が宿っており、うかつに触れるのは危険である。手にした途端、勝手に動き出し、君の喉を斬り裂くこともあるのだ。ただし、この剣を討ち果たし、勇者としての資格を認めさせることができるならば、君は強力な武器を手に入れることになるだろう

M-147 迷宮キングダム Illustration:HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 7 **虎バター/Tiger Butter**

武勇 6 射程 1 威力 2D6-1 回避値 12 HP 20

性格 堅実 素材 肉、魔素

【挟撃(モ)】【範囲攻撃(モ)】  
【強奪(モ)】(支援)戦闘時に使用できる。同じエリアにいる好きなキャラクター1体とその所持アイテム1つを選ぶ。そのアイテムを奪って使用できるようになる。このワザの使用者の《HP》が0になると、そのアイテムは元の所有者に戻る

虎バターは強欲で凶暴だ。だが、倒すと手に入るバターからは、深層の住人も帰りたくなるようなパンケーキが作れるとか

M-148 迷宮キングダム Illustration:YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 8 **胡桃割り人形/Nutcracker**

武勇 6 射程 0 威力 3D6 回避値 10 HP 30

性格 愚か 素材 木、魔素

【人間の敵(モ)】【ヨロイ(モ)】  
【ナックラック(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が絶対成功したとき、目標の性別が男だった場合、ジョブが宦官に変更される

遙か昔、人形の国コストニツェで産まれた人類殲滅兵器。転戦所の登場によって、その被害が治療可能となった現在でも、男性たちからは大変恐れられているモンスターだ

M-149 迷宮キングダム Illustration:KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 10 **赤色巨星/Red Giant**

武勇 7 射程 1 威力 1D6+1 回避値 10 HP 40

性格 愚か 素材 鉄、火素

【飛行(モ)】【外皮(モ)】【範囲攻撃(モ)】【星界(星)】【星刺(星)】  
【高熱(モ)】(常駐)このキャラクターと同じエリアにいる自分以外のキャラクターは、ラウンドの終了時に1D6点のダメージを受ける

年を経た星は赤く燃えながら、大きく膨らむ。うまい行けば冷えていき、白色歪星となるがこれは勝てる。放っておけばあたり一帯を巻き込んで爆発する可能性も高い。これを超新星爆発という。さらにそのあとブラックホールになってしまうこともある

M-150 迷宮キングダム Illustration:HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 11 **鬼顔山車/Juggernaut**

武勇 8 射程 0 威力 3D6 回避値 10 HP 41

性格 愚か 素材 木、鉄

【鬼神の一撃(モ)】【突撃(肉)】【鉄腕(肉)】  
【衝突(モ)】(割り込み)このキャラクターの攻撃が成功したときに割り込んで使用できる。ダメージを受けたキャラクターと同じエリアにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは1D6点のダメージを受ける

神像をかたどった御輿や山車などに命が宿ったもの。山車同士や哀れな犠牲者に向かってぶつかっていくのが生きた、という困った存在

M-151 迷宮キングダム Illustration:YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 12 **暴走器官車/Organic Lokomotiv**

武勇 9 射程 0 威力 5D6 回避値 10 HP 60

性格 愚か 素材 鉄、肉

【外皮(モ)】【範囲攻撃(モ)】【早足(モ)】【突撃(肉)】  
【鉄腕(肉)】【分析(科)】  
【激突(モ)】(補助)自分の移動と組み合わせて使用できる。自分と同じエリアにいるキャラクターを好きなだけ選ぶ。そのキャラクターは、(武勇)で難易度12の判定を行う。このスキルの持ち主は、失敗したキャラクターを自由に2マス移動させることができる

M-152 迷宮キングダム Illustration:HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/呪物



レベル 12 **外道書/Nameless Apocrypha**

武勇 7 射程 1 威力 2D6 回避値 14 HP 40

性格 狡猾 素材 情報

【人間の敵(モ)】【呪物指揮(モ)】【幻惑(モ)】  
【買をぬくる(モ)】(割り込み)誰かが《希望》を消費したときに割り込んで使用できる。(希望)を消費したキャラクターは、(魅力)で難易度15の判定を行う。失敗すると、そのラウンドは終了し、次のラウンドになる

この世のすべてを記すためだけに創られた黒き書物たち。物語とその登場人物をその身にとりこみ、遊覧とする

M-153 迷宮キングダム Illustration:YOSHII TOHRU



# 天使

モンスターとしての天使の特徴は、  
【飛行】を持っていることだ。軽々と前線を飛び越え、無防備な後衛に襲い掛かることが出来る。「奇妙」な性格のモンスターが多いが、【クビド】なら【眠りの雲】、【雲神】なら【雷撃】などのスキルをうまく使って、宮廷を後衛から切り崩していこう。また【受胎天使】など高レベルの天使はNPCにしても面白い

## 翼あるものたち

天使はグランドゼロの上方にある異階、「天階」に住む一族である。彼らは羽や翼を広げて壁をすり抜け、迷宮の中を自由に飛行する事が出来る。その姿は迷宮からの解放や自由の象徴とされ、人々からは畏敬の念をもって接せられる。千年王朝やメトロ汗国をはじめとして、天使を主神と崇める国も多い。天使たちもまた彼らの崇拝を大いに受け入れ、彼らの前に姿を現しては、天階の知識や技術といった恩恵を授けたり、逆に貢ぎ物を要求したりしている。

天使は深階の深人とは敵対関係にあり、天階と深階の間に位置するグランドゼロはその戦いの最前線である。天使は託宣を下して信者たちを操り、深階勢力に対する圧力を強めたり、時には国王に命じて軍隊を供出させ、深階にのみする国へ侵攻を行うこともある。

大天使やオニソプターといった高位の天使はともかく、その他の天使たちはグランドゼロへたびたび現れ、人間と交渉を持つ。彼らの態度は一樣に高圧的で、こちらの都合を考えない無茶な要求をだすこともしばしば。ランドメイカーにとっては頭の痛い話だ。その反面、天使には性格の単純なものが多く、おだてやすくて物言いに弱い。餌付けされて居着いてしまったマッハペンギンや、人間と恋に落ちた羽根兜の乙女といった例もあるようだ。知能の低い低位の天使には、家畜や乗騎として人間に飼われているものさえる。とはいえ、高位の天使は人間など足元にも及ばない強大なモンスターであるのも事実。オニソプターなどは歴史を紐解いてもほんの数回しか目撃例はないが、たった1体で国を滅亡させるほどの破壊力を持つ。ふとした油断から不興を買い、国を滅ぼされることなどないよう、節度をもって付き合おう。

## 天使カテゴリのモンスターに関する特殊ルール

この項目は、天使カテゴリのモンスターを使うときの特殊ルールとデータである。GMはこのルールに基づいて、PCたちを導いたり、罰したりする天使や神々を作成してみたい。

## 天使の変身能力

天使をシナリオに登場させるとき、GMは望むなら、その天使の姿を人間の姿に変えることができる。彼らは、自分たちを信仰する者を試すため、また、自分たちと敵対する深階を崇める者たちから身を隠すために、人の姿をとることがあるのだ。変身した天使に遭遇したとき、その正体を見破るために、搜索の判定を行うことができる。疑念を抱き、その人物が天使かどうかを調べることを宣言したうえで、搜索の判定に成功すれば、その正体分かる。しかし、単にその人物を搜索しただけでは、判定に成功しても違和感を感じる程度しかできない。

人間に変身している状態の天使のデータは、不確定名と同様に扱う。ただし、人間の姿のときは、【人類の敵】以外のモンスタースキルを未修得の状態として扱う。変身の解除は、好きなタイミングで割り込み行動として行える。

人間に変身した天使カテゴリのモンスターは、【大食漢】、【美形】、【熱血】、【色気】、【好きこそ上手】、【ナルシスト】、【節約】のいずれかのスキル1種を修得する。人間に変身した天使は、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う。

## 信仰の力

天使は、自らを信仰するものの信仰心を自らのエネルギーに変換することができる。同じ部屋に、自分を信仰する宗教の信徒がいた場合、そのサイクルの終了時に、自動的に《HP》を2D6点回復するか、《希望》1点を獲得することができる。ただし複数の信仰対象を持つ宗教の信徒の場合、この恩恵にあずかることができるのは、信仰対象の中で、もっともレベルの高い天使カテゴリのモンスター1体に限られる。

## 天使の特殊スキル

GMは、下記のスキルに設定されているレベル以上の天使カテゴリのモンスターにのみ、下記のスキルを修得させることができる。ただしそのモンスターは、下記のスキル1種を修得するたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものと扱う。

### グリゴリー Grigori (2レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

戦闘中、自分のいるエリアでは、誰も召喚カテゴリのスキルは使用できない。また、自分は召喚カテゴリのスキルの効果の対象にならない

### エノク語 Enochian (4レベル相当)

タイプ:常駐 対象:本文参照 判定:なし

同じエリアにいる「愚か」なモンスター全員の性格を「狡猾」に変える

### 光輪 Halo (6レベル相当)

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

自分の《HP》と《HP》の最大値が30点上昇する

### 天罰 Punishment (8レベル相当)

タイプ:支援 対象:本文参照 判定:なし

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアのキャラクター全員は[各自のレベル+7]点のダメージを受ける。ダメージを受けた者は、「才覚」で難易度9の判定を行い、成功すると、その達成値分ダメージを減少できる

### 光翼 Angel's Wing (10レベル相当)

タイプ:割り込み 対象:単体 判定:なし

自分以外の誰かがダメージを受けたときに割り込んで使用できる。そのダメージを2D6点減少することができる。このスキルを使用したとき、敵軍キャラクター全員は、「魅力」で難易度9の判定を行う。失敗した者は《配下》が1D6人減少する



**MONSTER** モンスター/天使



レベル 1

**ワリアヒラ / Waliahyra**

武勇 1 射程 0 威力 3 回避値 9 HP 1

性格 堅実 素材 肉

【飛行(モ)】  
【平和の使者(モ)】(常駐)このスキルの持ち主を攻撃したキャラクターは、その戦闘の間、威力が1点減少する

グランドゼロでは、鳩と呼ばれている生き物。平和の象徴であり、深層の神々の信仰者といえども、傷つけるのはためらわれる存在である。そのため、争いを好まぬ者や仲介や停戦を告げる使者に随行することが多い

M-154 迷宮キングダム Illustration CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 2

**ハルキョオネ / Halcyone**

武勇 1 射程 0 威力 1 回避値 10 HP 2

性格 狡猾 素材 肉

【飛行(モ)】  
【前世の絆(モ)】(常駐)戦闘中、自軍の名前に「ハルキョオネ」が含まれるモンスター1体が死亡するたび、自分の威力が1D6点上昇する。この効果は、その戦闘の間持続する

生前、最愛の人と死に別れた者が、その善行を認められて天使に生まれ変わるとハルキョオネになる。基本的に優しい性格の持ち主が多いが、仲間が傷つけられると凶暴化する

M-155 迷宮キングダム Illustration KOGURE

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 2

**マツハペンギン / Mach Penguin**

武勇 3 射程 0 威力 1D6 回避値 14 HP 2

性格 愚か 素材 肉、鉄

【飛行(モ)】【早足(モ)】【突撃(肉)】  
天使たちの先遣り。あるいは天階の開発した対深層用ペンギン解決戦兵器。金属製の装甲は堅く、高速で空を飛ぶ。量産に成功しているらしく、天階に就いているらしいエレベーターから、大量に飛び出してくることもある。そのときは別に最終回とか劇場版ではないので、冷静に対処しよう。剣い慣らして乗用に用いている、不信心な面もあるらしい

M-156 迷宮キングダム Illustration CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 3

**風船ペンギン / Balloon Penguin**

武勇 1 射程 0 威力 3 回避値 11 HP 2

性格 奇妙 素材 肉、魔素

【潜行(モ)】【飛行(モ)】  
【破裂(モ)】(常駐)【HP】が0以下になるようなダメージを受けたとき、ちよと0になるようなダメージでなければ、同じエリアにいるキャラクターは1D6点のダメージを受ける

風船のようにまん丸な形をした、愛らしい天使。グランドゼロに住む少女たちがペットにしたいモンスター第1位。ただし、身体の中には特殊な気体が詰まっている。取り扱い注意!

M-157 迷宮キングダム Illustration FURUDORI YAYOI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 4

**クビド / Qupid**

武勇 3 射程 3 威力 3 回避値 9 HP 3

性格 奇妙 素材 情報

【飛行(モ)】【睡りの雲(モ)】  
【裏クビドの矢(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいる好きな2人を選ぶ。選ばれた2人は、【魅力】で難易度9の判定を行い、2人とも成功しないと、2人の互いに対する【敵意】が1上がる

クビドは人を恋に落とす矢を放つという。しかし、いたずら好きなクビドは、恋人同士を仲違いさせたりする

M-158 迷宮キングダム Illustration OCHIAI NAGOMI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 6

**白衣の天使 / Nightingale**

武勇 4 射程 1 威力 6 回避値 12 HP 10

性格 奇妙 素材 魔素、衣料

【飛行(モ)】【魅了(モ)】  
【献身的看護(モ)】(支援)ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが、バッドステータスを受けていれば、それを取り除く

怪我人は、敵味方に問わず誰でも蘇らせるという慈愛の天使。通常の天使と異なり、人間の女性に似た姿をしている。この白い衣装が、お好きな方にはたまらないという評判だ

M-159 迷宮キングダム Illustration YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 7

**三羽ガラス / Triadic Crow**

武勇 5 射程 0 威力 2D6 回避値 12 HP 20

性格 堅実 素材 肉、魔素

【飛行(モ)】【武熟(ク)】【受け流し(肉)】【隠形(迷)】  
【三位一体(モ)】(常駐)自分の攻撃で、ダメージ決定のサイコロが最高値だった場合、もう一度攻撃できる(ダメージ決定の際、サイコロを振らないとこの効果は発動しない)

三位一体で降臨する天階の尖兵。京の八流と呼ばれる剣術の使い手で、三柱で舞い踊るように戦う

M-160 迷宮キングダム Illustration YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 8

**雲神 / Boreas**

武勇 6 射程 0 威力 2D6 回避値 14 HP 20

性格 奇妙 素材 魔素

【飛行(モ)】【プレス(モ)】【進軍(モ)】  
【雷撃(モ)】(支援)好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクターは、全員【才覚】で難易度7+装備している【甲冑】のレベルの判定を行う。失敗したキャラクターは、1D6+装備している【甲冑】のレベルのダメージを受ける

雷を落とす雲の神様。雷というのは金属に向かって落るんだよ。当たるとビリビリして、ショックで死んじゃうかも

M-161 迷宮キングダム Illustration YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 9

**護国天使 / Einherjar**

武勇 9 射程 1 威力 2D6 回避値 12 HP 30

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【武熟(ク)】【破魔式(職)】  
【音断ちの剣(奥)】【かばう(肉)】  
【因縁(モ)】(常駐)敵軍と遭遇したとき、敵軍キャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに対する好きな属性の【好意】と【敵意】を5点ずつ上昇させる。この効果は、そのゲームの間持続する

羽根兜の乙女の導きにより、天階の戦士と化した元人間たち

M-162 迷宮キングダム Illustration KIKUCHI KATSUNORI



MONSTER モンスター/天使



レベル 10 はなはな おとめ  
**羽根兜の乙女/Valkyrie**  
武勇 9 射程 1 威力 1D6+4 回避値 14 HP 25  
性格 堅実 素材 鉄、衣料

【飛行(モ)】【外皮(モ)】【天使指揮(モ)】【突撃(肉)】  
【かばう(肉)】【星剣(星)】  
勇者の魂を天階に連れていく役目を言う天使。例外なく  
凛々しく美しい姿をしている。性格はかなり強引なところがあり、  
これはと思う勇者を見かけると、死体に変えてからエレベーターに  
押し込めようとする。逆に口説き落とすと、お后に向かえた国王  
王もいる。レッツ、チャレンジ!

M-163

迷宮キングダム

illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/天使



レベル 11 てんぐ  
**天狗/Tengu**  
武勇 7 射程 0 威力 2D6+2 回避値 15 HP 27  
性格 狡猾 素材 木、衣料

【飛行(モ)】【小転移(職)】  
【羽団扇(モ)】(支援)自分のいるエリアの1つ前のエリアに  
いるキャラクター全てを、同じ方向に1エリア移動させる。移動  
したキャラクターは【武勇】で難易度11の判定に失敗すると、  
1D6点のダメージを受ける  
天階でも「高山地帯」と呼ばれる迷宮に棲む天使。流星の化  
身とも、傲慢ゆえに力を失った大天使とも言われる

M-164

迷宮キングダム

illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/天使



レベル 12 とりたてにん  
**取立人/Bagman**  
武勇 8 射程 3 威力 2D6 回避値 13 HP 40  
性格 狡猾 素材 魔素、衣料

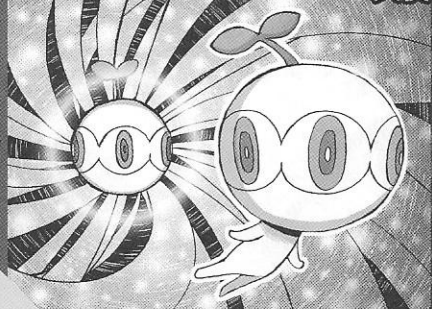
【飛行(モ)】【ドレイン(モ)】【策士(モ)】  
【充電(モ)】(常駐)戦闘中、ラウンドの終わりに、自軍のキャラ  
クター全員の【HP】を1点回復する  
ハグルマ神聖君主主義共和国風の服に身を包んだ天使。取  
立人と呼ばれてはいるが、いったい何を取立にくるのかははっ  
きりとする者はいない。ただ、死が近い住人のいる家の玄関前  
に、ただぼんやりと立っている姿が目撃されるのみである

M-165

迷宮キングダム

illustration.HUGO HALL

MONSTER モンスター/天使



レベル 12 たいふう  
**台風のメ/Typhoon**  
武勇 8 射程 1 威力 2D6+3 回避値 12 HP 40  
性格 奇妙 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【鬼神の一撃(モ)】【飛行(モ)】【鉄腕(肉)】  
【大嵐(モ)】(支援)戦闘中、自分と同じエリアにいるキャラク  
ターを除くすべてのキャラクターに2D6点のダメージを与える  
嵐をもたす怪物。地面に埋まっているときは無害だが、一度  
引っこ抜かれると、敵も味方も吹き飛ばす動く災害

M-166

迷宮キングダム

illustration.OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/天使



レベル 12 らいじん  
**雷神/Astraeus**  
武勇 7 射程 1 威力 2D6 回避値 14 HP 30  
性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【跳ぶ(肉)】  
【大雷撃(モ)】(支援)連続する好きなエリア2つを選ぶ。その  
エリアにいる【甲冑】を装備しているキャラクターは、【2D6+  
【甲冑】のレベル】だけ【HP】が減少し、女性ならその戦闘中、  
【甲冑】が使用不可能になる  
雷神の弱さに腹を立てて降臨した「甲冑撲滅委員会(KBI)」  
会長。太陽神と「旅人無差別脱衣勝負」を開催中だ

M-167

迷宮キングダム

illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター/天使



レベル 13 じゃぶじゃぶとり  
**ジャブジャブ鳥/Jubjub Bird**  
武勇 8 射程 1 威力 3D6+3 回避値 13 HP 40  
性格 奇妙 素材 肉

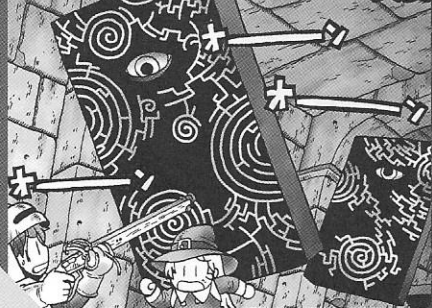
【飛行(モ)】【鬼神の一撃(モ)】  
【羽ばたき(モ)】(支援)自分が現在いるエリアから好きな方  
向に2マスまで移動し、その間にいる【飛行】を持たないキャラ  
クター全員に2D6点のダメージを与える  
高位天使たちがグランドゼロを訪れるときに愛用する乗騎。パ  
ノラマ電波塔からの電波によって、正気を失っている。その羽  
ばたきは力強く、地を這う者たちを叩きのめすほどだ

M-168

迷宮キングダム

illustration.OKAMOTO KOU

MONSTER モンスター/天使



レベル 13 ひこうせき  
**飛行石/Bacura**  
武勇 7 射程 0 威力 3D6+1 回避値 5 HP 256  
性格 愚か 素材 鉄、魔素

【飛行(モ)】【鉄腕(モ)】【範囲攻撃(モ)】  
【硬い(モ)】(常駐)このキャラクターを、白兵戦用武器で攻撃  
したキャラクターは、1点のダメージを受ける  
かつて一人の勇者が、ある天使を倒す旅に出たときに、最初に  
立ちふさがったことで有名な無機天使。ただ、かの勇者は先を  
急ぎ、この天使を倒すことはなかった。非常に困難だが、256回  
攻撃すれば必ず倒れるという噂もある

M-169

迷宮キングダム

illustration.HAYAMI RASENJIN

MONSTER モンスター/天使



レベル 14 ふゆしゅうじん  
**冬将軍/General Winter**  
武勇 9 射程 1 威力 2D6+2 回避値 13 HP 60  
性格 狡猾 素材 鉄、魔素

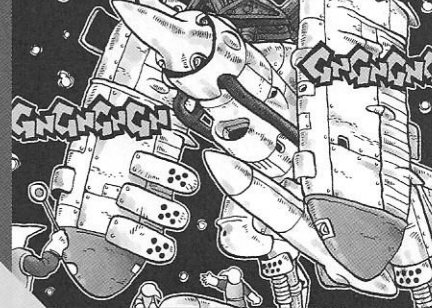
【鬼神の一撃(モ)】【化神(モ)】【群れ防御(モ)】【武闘(ク)】  
【剣刺(職)】【小転移(職)】  
【吹雪(モ)】(割り込み)自分以外の誰かが支援行動を行っ  
たとき、割り込んで使用できる。自分以外のキャラクター全員は、  
(武勇)で難易度【このスキルの使用者の【武勇】+5】の判定  
を行う。失敗した者は、【HP】を現在の値の半分にする  
天階の神の1柱、冬帝に仕える勇猛な武將。子供には甘い一面も

M-170

迷宮キングダム

illustration.YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター/天使



レベル 14 おにそぷたー  
**オニソプター/Ornithopter**  
武勇 9 射程 3 威力 3D6 回避値 12 HP 40  
性格 愚か 素材 鉄、機械、火薬

【飛行(モ)】【外皮(モ)】  
【砲門(モ)】(支援)戦闘中、攻撃を行うとき、【自分の【HP】  
×1/10】回、攻撃を行うことができる。この効果は、1回の戦  
闘で1度しか使用できない  
天階の誇る飛行兵器。グランドゼロにおいて目撃された記録は僅  
かに5回のみである。うち3回は天階の怒りに触れた王国を灰に  
変え、残り2回は深淵から現れた潜水艇を撃退したという

M-171

迷宮キングダム

illustration.HAYAMI RASENJIN



**MONSTER** モンスター/天使



レベル 14 死告天使/Angel of Death

武勇 10 射程 2 威力 3D6+2 回避値 14 HP 40

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【転送(召)】  
【命の砂時計(モ)】(常駐)ラウンドの終わりに、敵軍キャラクター全員に1D6点のダメージを与える

人々の寿命を管理する天使。死して天階へと昇る定めがありつつも、昇降機に乗りぬもの元に現れるという。深人や死霊、ケルベロスなど、輪廻の輪を乱すものを激しく憎悪しているが人間の味方……かという微妙である

M-172 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 15 雷鳥/Thunder Bird

武勇 11 射程 2 威力 3D6+3 回避値 16 HP 45

性格 奇妙 素材 肉、草、牙

【飛行(モ)】【かばう(肉)】  
【稲妻の矢(モ)】(支援)戦闘中に使用できる。全てのエリアから1体ずつ自分以外のキャラクターを選ぶ。そのキャラクター全員の(HP)が2D6点減少する

巨大な翼竜のような姿をした天使。そのくちばしからは、稲妻の矢が飛び出すといわれる。人間の言葉を解するが、必ず反対の意味の内容をしゃべるといふ

M-173 Illustration.CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 15 ベトホル/Bethor

武勇 12 射程 1 威力 4D6 回避値 15 HP 50

性格 狡猾 素材 肉、草、牙

【飛行(モ)】【ヨロイ(モ)】【投げる(肉)】  
【爆撃(モ)】(支援)自分と同じエリアにいる【飛行】を修得していないキャラクター全員は、(探索)で難易度10の判定を行う。失敗したキャラクターは、1D6点のダメージを受け、ランダムにアイテム1個が破壊される

木星という名の星を司るという大天使が一族。宝物庫の扉を開いてくれるとも言われる。ものを掴んで落とすのが好き

M-174 Illustration.ARISHIMA SOU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 16 3mの宇宙人/Flatwoods Monster

武勇 7 射程 2 威力 4D6+10 回避値 13 HP 50

性格 愚か 素材 情報

【鬼神の一撃(モ)】【希望喰い(モ)】  
【アブダクション(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功したとき、その目標は(才覚)で難易度11の判定を行う。失敗すると、(配下)が3D6人減少する

人間の想像の範囲を越えた高層より降臨した天使の一族。非常に強力なカーネルの1種で、降臨しただけで周囲の地形を変化させ、渦巻状迷宮を発生させるという

M-175 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 16 受胎天使/Angel of Annunciation

武勇 8 射程 2 威力 2D6+8 回避値 14 HP 90

性格 狡猾 素材 衣料、情報

【人類の敵(モ)】【魅了(モ)】【目覚めのキス(便)】  
【連携攻撃(便)】【甘い生活(奥)】  
【生命の神秘(モ)】(常駐)科学、芸能のあらゆるスキルを使用することができる

救い主や生き神の誕生を知らせる天使。神秘の魔法、生命工学を操る医術でもある。多くの場合、純潔の少女のもとに現れ、その懐妊を告げる

M-176 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 19 天国への扉/Heaven's Door

武勇 13 射程 2 威力 10 回避値 10 HP 400

性格 狡猾 素材 鉄

【外皮(モ)】【小転移(召)】【理力の一撃(科)】  
【天使軍(モ)】(割り込み)自軍の天使キャラクターが死亡したときに割り込んで使用できる。自分のいるエリアに、死亡したキャラクターのレベル以下の、天使力デゴリのモンスター1体を配置できる。この効果は、1回の戦闘に1D6回使用できる

天階へと至る門。その扉の奥には無数の天使が待ちかまえる

M-177 Illustration.INADA OKIKI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 20 大天使/Arch Angel

武勇 14 射程 3 威力 5D6 回避値 12 HP 100

性格 愚か 素材 魔素

【飛行(モ)】【プレス(モ)】【天使指揮(モ)】  
【超回復(モ)】(補助)自分の(HP)が5以下になると使用できる。そのラウンドの最後に、自分の(HP)が全回復する

ひとつの国を覆い尽くすほどの巨大なエレベーターから現れる、巨大な天使。そんな大きなものが通路を通れるのかという気もするが、壁を打ち壊しながら現れるのだから、深層から現れるという恐怖、魔界に對抗できる唯一の存在といわれている

M-178 Illustration.YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 24 筒姫/Princess Summer

武勇 16 射程 3 威力 6D6 回避値 15 HP 190

性格 狡猾 素材 魔素

【飛行(モ)】【分身(ク)】【連射(射)】【必殺(射)】  
【絶対領域(奥)】  
【華火(モ)】(補助)自分の攻撃に組み合わせて使用する。その攻撃が成功すると、目標のいるエリアのキャラクター全員が1マス後退する

夏帝の娘。星のものを打ち出す兵器、スターマインを操る女神である。その鮮やかな袍は夏の天階を彩る

M-179 Illustration.KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/天使



レベル 30 ア・バオ・ア・クウ/A Bao A Qu

武勇 20 射程 4 威力 6D6+8 回避値 20 HP 250

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【飛行(モ)】【希望喰い(モ)】  
【範囲攻撃(モ)】  
【最終防衛ライン(モ)】(常駐)このキャラクターのいるエリアより後(自軍方向)のエリアにいるキャラクターは、敵軍の攻撃やスキル、アイテムの対象にならない

天の極み、勝利の塔を護るとされる大天使。一説には、マヨエルをはじめとした六天使の習合した姿とも云われる

M-180 Illustration.RINDOU HIMAWARI



# 深人

深人は【飛行】こそ持っていないものの、【すりぬけ】や【潜行】を持つモンスターが多い。「狡猾」な性格もあって、天使と比べてもよりいやらしい攻めが出来る。特に【潜行】でダメージを回避しつつPCの本陣に現れるマニューバは強力だ。深人も天使も同じ神の眷属だが、【渡り魚】や【エルフ】などは馴染みが深く、フレイバーとしても使いやすい

## ほの昏き水の底より

深人はグランドゼロの下方にある異階、「深階」に住む一族である。ヌメヌメとした肌と鱗を持ち、生臭いにおいを発する。好戦的な種族で、過去にはグランドゼロに対する大規模な侵攻を何度か試みている。現在でも「黒真珠族」と呼ばれる深人の城砦には多数の闇エルフたちが集結し、深階の侵攻を阻止しようとする千年王朝の軍と睨み合いを続けている。高位の深人は圧倒的な力を持つモンスターで、天使と同じくしばしば崇拜の対象となる。しかし天使崇拜ほどには一般的でなく、そのいくつかは邪教として弾圧されている。現在もっとも盛んな深階系宗教といえば、ハグルマ信仰をおいて他にない。主神のハグルマはハグルマ資本主義神聖共和国の開祖で、人間でありながら深階へ到達、ついには神となったとされる。深階へ姿を消して270年経

った今でもハグルマは絶対的権威として君臨し、神託によって国を統治している。

非人間的なモンスターが多い深人のなかでも例外なのがエルフ族である。エルフは比較的人類に似た姿や生活様式をもっていて、特に女性のエルフは美しく、人間の男性と結ばれる例も少なくない。かつては、エルフは深階の勢力の先兵としてたびたび人間の版図を脅かして来たが、今では攻撃的な行動はなりをひそめ、逆にハグルマ共和国を仲介し、穏健なエルフの部族がグランドゼロに入植する例が増えている。ハグルマ共和国と敵対する千年王朝の中には、この傾向を快く思わず、狡猾な侵略だと非難する声もあるが、一般の人々の中では、まずは歓迎すべき平和な交流だとして、これを受け入れる意見が多い。しかし、獐猛な闇エルフや、エルフ以外の深人たちは別段穏健になったわけではなく、人間に襲い掛かってくる。

## 深人カテゴリのモンスターに関する特殊ルール

この項目は、深人カテゴリのモンスターを使うときの特殊ルールとデータである。GMはこのルールに基づいて、PCたちに魔力を授けたり、崇拝する邪神を作成してみたい。

## 深人の融合能力

深人をシナリオに登場させるとき、GMは望むなら、その深人を人間に融合させることができる。彼らは、自分たちの欲望を満たすため、また、力を望む者の呼びかけに応えるために人間に取り憑き、その内部から操ることができる。

深人を宿した人間に遭遇したとき、その正体を見破るために、搜索の判定を行うことができる。疑念を抱き、その人物が深人に取り憑かれているかどうかを調べることを宣言したうえで、搜索の判定に成功すれば、その正体が分かる。しかし、単にその人物を搜索しただけでは、判定に成功しても違和感を感じる程度しかできない。

人間に融合している状態の深人のデータは、不確定名と同様に扱う。人間に取り憑いた深人は、好きなクラススキル、ジョブスキル、アドバンスドスキルの中から1種を修得することができる。PCは深人に融合されている人間から、深人を分離させることができる。支援行動を行い、[魅力]で難易度[5+そのモンスターのレベル-深人が融合している人物に対する《好意》]の判定を行うこと。成功すると、深人を分離することができる。分離すると、深人は[そのモンスターのレベル×1]D6点のダメージを受け、融合によって得たスキルが未修得の状態になる。

人間に融合した深人は、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものとして扱う。

## 供物の力

深人は、自らに捧げられた供物によって傷を癒すことができる。その部屋にいる誰かが支援行動を行い、その深人の素材欄にある素材1個を消費すると、深人の《HP》が1D6点回復する。

## 深人の特殊スキル

GMは、下記のスキルに設定されているレベル以上の深人カテゴリのモンスターにのみ、下記のスキルを修得させることができる。ただしそのモンスターは、下記のスキル1種を修得するたび、部屋への配置制限のときのみ、レベルが1点上昇したものとして扱う。

### ●深きもの Deep One (3レベル相当)

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

「睡眠」と「毒」のバッドステータスの効果を無効化する

### ●水鬼 Water Fiend (5レベル相当)

タイプ:常駐 対象:自分 判定:なし

戦闘中、同じエリアに深人がいるたびに、自分の威力が1点上昇する(最大5点まで上昇する)

### ●触手 Tentacle (7レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

戦闘中に使用できる。攻撃方法を選び、その射程内にいるキャラクターの中から[1D6-1]体を選ぶ。そのキャラクター全員に攻撃を行う

### ●繁殖 Breeding (9レベル相当)

タイプ:支援 対象:自分 判定:なし

戦闘中に使用できる。自分のレベル未満の深人カテゴリのモンスターを好きな数だけ選ぶ。自分の《HP》を、[そのモンスターの《HP》×選んだ数]点だけ減少すると、自分のいるエリアに行動済みのそのモンスターが選んだ数だけ現れる

### ●祟り神 Scourge (11レベル相当)

タイプ:支援 対象:王国 判定:なし

戦闘中に使用できる。好きな王国1つを選ぶ。その王国の宮廷の代表は、[文化レベル]で難易度[そのモンスターのレベル×1]の判定を行う。失敗すると、その王国の《民》が4D6人減少する



MONSTER モンスター/深人



レベル 1

キングヨ / Goldfish

武勇 0 射程 0 威力 1 回避値 5 HP 5

性格 愚か 素材 肉

【飛行(モ)】【かばう(肉)】

グランドゼロで、もともと頻繁に見受けられる深人。星明かりの時代、野生種の渡り魚を家畜化したものである。家畜としては、比較的小さい餌で維持できるのが特徴。騎乗用、運搬用などの目的で飼育される。また、大量に子魚を産むため食用にも適している。ただし、臭みが強いので、生食には向かない。煮込み料理やミンチ料理が見かけられる

M-181 Illustration: HAYAMI RASENJIN

MONSTER モンスター/深人



レベル 2

鉄砲魚 / Gunfish

武勇 2 射程 3 威力 1D6 回避値 6 HP 2

性格 愚か 素材 肉、火薬

【潜行(モ)】【必殺(射)】【援護射撃(射)】

渡り魚の一種。通常の渡り魚に比べると機動性は低いため、深階で狩りを行うときは、迷宮の床や壁に潜行して待ち伏せを行うことが多い。餌が近づくと待って、下あごから伸びる射出器官から弾丸を放出するのだ。グランドゼロでは、ハグルマの商隊を護衛していたり、マッハペンギンと交戦する姿がよく見かけられる

M-182 Illustration: CARELESSLY

MONSTER モンスター/深人



レベル 3

渡り魚 / Migrancy Fish

武勇 3 射程 0 威力 1D6 回避値 10 HP 2

性格 堅実 素材 肉

【飛行(モ)】【軽業(迷)】

空中を泳ぐことのできる魚。壁や床に潜ることもできる。ここで紹介しているのは、渡り魚の中でも小型のもので、体長1メートルほどに育てば、騎乗用に用いることができる。高価で買い取ってくれる商人も多いので、見かけたときは生け捕りを狙ってみてもいいだろう。迷宮低層には、様々な特性を持つ凶悪な深階魚たちが多数生息するとも言われている

M-183 Illustration: YOSHII TORU

MONSTER モンスター/深人



レベル 3

兵隊エルフ / Grunt Elf

武勇 3 射程 0 威力 1D6 回避値 11 HP 6

性格 愚か 素材 魔素

【特攻(ク)】【すりぬけ(迷)】

エルフの幼生。真エルフや森エルフ、闇エルフ、毛エルフなど、すべてのエルフは通常、生卵から4時間ほどで生卵孔からゼリー質の卵塊120~3000個の卵を産む。孵化した幼生は1~2週間で兵隊エルフになり、親であるエルフたちに奉仕を始める。しかし、深階の過酷な生存競争に生き抜き、成体になれるのは、その中でも百分の一程度である

M-184 Illustration: YOSHII TORU

MONSTER モンスター/深人



レベル 4

河童 / Kappa

武勇 4 射程 0 威力 1D6+1 回避値 8 HP 11

性格 愚か 素材 木、魔素

【軽業(迷)】【すりぬけ(迷)】【鉄腕(モ)】

【土俵際の駆け引き(モ)】(常駐)本陣エリアで自分の攻撃が成功した場合、ダメージが1D6点上昇する

深階には塩水が満ちていると言われている。しかし、グランドゼロには、淡水が湧きだしていることもある。そこにはたいてい、河童たちがいる。酒と相撲と呼ばれる格闘技を愛する彼らは、いたが好んで陽気な性質を持ち、他の深人と一線を画している

M-185 Illustration: OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/深人



レベル 4

恋のぼり / Love Carp

武勇 3 射程 0 威力 1D6+1 回避値 9 HP 14

性格 狡猾 素材 衣料

【飛行(モ)】【合体攻撃(便)】

【Deep Love(モ)】(常駐)戦闘中、バトルフィールドにいる「行動不能」、「死」状態の自軍キャラクターの数だけ、自軍キャラクター全てへの「好意」が上昇する。この効果は、その戦闘の間持続する

渡り魚の一種。群れをつくり、家族愛、同僚愛に溢れる。仲間間に悲劇が訪れれば訪れるほど、その愛に酔いしれる

M-186 Illustration: OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/深人



レベル 5

エルフ / Elf

武勇 4 射程 1 威力 1D6+1 回避値 10 HP 12

性格 狡猾 素材 魔素

【すりぬけ(迷)】【魔物使い(召)】【憑依(召)】

エルフにはかつて妖精という意味もあったらしいが、現在エルフといえは深階に住む種族を差す言葉である。深階に住む美しいこの種族は、頭の上からびんとした長い耳が特徴だ。グランドゼロにも頻繁に現れ、団に住み着いて集落を形成していることもある。エルフについては新・迷宮ブックp.111ページのコラムも参照して欲しい

M-187 Illustration: YOSHII TORU

MONSTER モンスター/深人



レベル 6

イカロス / Icarus

武勇 6 射程 1 威力 1D6+2 回避値 10 HP 8

性格 奇妙 素材 肉、情報

【突撃(肉)】【かばう(肉)】

【鉄の勇氣(モ)】(支援)戦闘中、【星の欠片】を装備しているキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターと同じエリアに移動し、そのエリアにいるキャラクター全員に自分の使用する武器の威力と等しいダメージを与える

イカロスの一種。かつて天階に至ろうとしたが、失敗。墮落した。その白い触手は、天使を真似て作った翼の名残だ

M-188 Illustration: YOSHII TORU

MONSTER モンスター/深人



レベル 6

闇エルフ / Dark Elf

武勇 4 射程 0 威力 5 回避値 9 HP 12

性格 狡猾 素材 魔素、木

【流星(星)】【転送(召)】【すりぬけ(迷)】

【深魔法(モ)】(常駐)自軍キャラクターが星術、召喚のスキルを使用するとき、スキルの効果の「《希望》」1点を消費し「自軍キャラクター1体の(HP)1D6点を消費」に変更することが出来る

深階に伝わる強力な魔術を操る魔素なエルフ。スクアティネラの姫君をはじめ、エルフの中で指導の立場につく者が多い

M-189 Illustration: YOSHII TORU



MONSTER モンスター/深人



レベル 7 魚人/Dagonoid

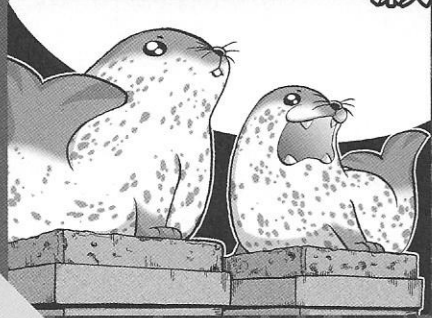
武勇 6 射程 1 威力 6 回避値 9 HP 16

性格 愚か 素材 牙、肉

【外皮(モ)】【毒掌(モ)】【潜行(モ)】  
【ぬるぬる(モ)】(常駐)自分を攻撃し、命中判定に成功したキャラクターを、ダメージの決定した後、1マス移動させる  
知性らしき知性を持たぬ、深層の兵士。深層からやってくる場合もあれば、深人の血を引く人間が突如変身してしまう場合もある。国の民の半数が深人の血を引いていることに気づかず、気づいたときには魚人に王宮を取り囲まれていた宮廷もある

M-190 Illustration: KAWABATA KENTAROH

MONSTER モンスター/深人



レベル 8 コマファザラシ/Guardian Seal

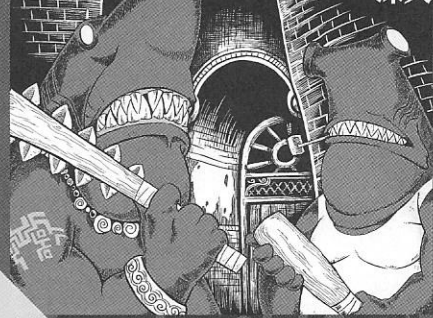
武勇 7 射程 0 威力 2D6 回避値 13 HP 30

性格 奇妙 素材 肉

【外皮(モ)】【触手(深)】  
【聖地守護(モ)】(常駐)戦闘中、自軍の深人の「回避値」すべてを1点上昇する。また、拠点のある部屋では、自分の攻撃すべての威力が1D6点上昇する  
深人の聖地を守護するアザラシ。大抵の場合、2体1組で行動する。体を石像のように硬化させることができ、侵入者がいない間はその状態のまま待機している

M-191 Illustration: OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/深人



レベル 8 鮫人/Rokea

武勇 7 射程 0 威力 2D6+3 回避値 12 HP 30

性格 狡猾 素材 肉

【外皮(モ)】【潜行(モ)】【乱舞(肉)】  
【鮫の歯(モ)】(常駐)このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは、(探索)で難易度9の判定を行う。失敗すると「散漫」のバッドステータスを受ける  
幾重にも重なる歯列と鋭利な顎を持つ、どう猛な戦闘種族。戦士階級の魚人で、有力な独立深人に仕える

M-192 Illustration: YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター/深人



レベル 9 淫魔/Lamia

武勇 7 射程 1 威力 2D6+1 回避値 11 HP 26

性格 狡猾 素材 魔素

【ドレイン(モ)】【魅了(モ)】【美形(一)】【色気(交)】  
【呪歌(芸)】  
下半身は七色の鱗につつまれた蛇。上半身は濃密な色香を漂わせる女性の姿をした深人。一度彼女に魅入られた男は、死ぬまで奉仕し続けなければならない。迷宮で出会うラミアの回りは、最後の一滴まで絞り尽くされ、ひからびた男の死体が転がっている。仲間入りしないように

M-193 Illustration: KIKUCHI KATSUNORI

MONSTER モンスター/深人



レベル 9 夜這い海星/Decarabia

武勇 7 射程 1 威力 1D6+6 回避値 12 HP 32

性格 狡猾 素材 魔素

【外皮(モ)】【触手(深)】【星戦(星)】【星界(星)】  
【奈落の星(モ)】(常駐)このキャラクターのいるエリアにいる他の深人のキャラクターは、射程と威力が2点上昇する  
中位の奉仕深人。周囲に、より低位の奉仕深人を随行させていることが多い。その姿から「奈落の星」とも呼ばれるが、星ではなく、ホシモドキの一種である。深層の間の中をゆっくりと這うように漂う姿は、不気味の一言に尽きる

M-194 Illustration: YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター/深人



レベル 10 天使魚/Angel Fish

武勇 9 射程 1 威力 2D6+3 回避値 14 HP 45

性格 堅実 素材 衣料

【早足(モ)】【群れ(モ)】【すりぬけ(迷)】【突撃(肉)】  
【天使擬態(モ)】(支援)戦闘中、天使のカテゴリから自分のレベル以下のモンスター1体を選ぶ。そのモンスターの修得しているスキル1種を選び、そのスキルを修得する。この効果は戦闘中持続し、累積されない  
墮落した天使。渡り魚の軍団を従え、天階に反旗を翻す

M-195 Illustration: OCHIAI NAGOMI

MONSTER モンスター/深人



レベル 11 脳漿喰らい/Mind Flayer

武勇 8 射程 2 威力 1D6+5 回避値 12 HP 24

性格 狡猾 素材 魔素

【潜行(モ)】【ドレイン(モ)】【深人指揮(モ)】【策士(モ)】  
【精神感応(モ)】(支援)戦闘中、バトルフィールドにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの好きな「敵意」1つを選ぶ。そのキャラクターのいるエリア全員に、その「敵意」の値と等しいダメージを与える  
人の精神と脳味噌を好物とする深人。悪意や苦しみの感情を美味と感じるらしく、敵対した者をじわじわといたぶる

M-196 Illustration: YOSHII TOHRU

MONSTER モンスター/深人



レベル 13 潜水艦/Yellow Submarine

武勇 9 射程 3 威力 2D6+3 回避値 10 HP 33

性格 愚か 素材 鉄、機械

【外皮(モ)】【潜行(モ)】【早足(モ)】【範囲攻撃(モ)】  
【すりぬけ(迷)】【分析(科)】  
床に滑り、音もなく姿を現す深層の乗り物。ときどき交響曲を流しながら現れる艦もある。天階との戦いに備え、数十の艦がグランドゼロに集結しているらしい。動力は星術、蒸気、原子力、対消滅など。広範囲型ミサイル搭載。その内部ではカードや人形、色とりどりの玩具が満ちているという

M-197 Illustration: HAYAMI RASENJIN

MONSTER モンスター/深人



レベル 14 トグ/Thog

武勇 10 射程 1 威力 2D6+5 回避値 16 HP 35

性格 狡猾 素材 肉、魔素

【人類の敵(モ)】【死霊指揮(モ)】【右腕(交)】  
【仲間割れ(交)】【嗚呼、無情(興)】  
【契約(モ)】(割り込み)誰かが絶対失敗したときに割り込んで使用できる。好きなエリアに【死にそこない】1体を設置できる  
魂と引き替えに願いを叶えるカエルの深人。契約した者は、死後、トグに対する永遠の奉仕を強制させられる

M-198 Illustration: SATO DAIKI



**MONSTER** モンスター/深人



レベル 14 **メメクラゲ/XX-Jellyfish**

武勇 10 射程 2 威力 3D6 回避値 9 HP 36

性格 愚か 素材 肉、魔素

【範囲攻撃(モ)】【毒撃(モ)】  
【医者はどこだ(モ)】(常駐)ラウンドの終わりに、このキャラクターと同じエリアにいる敵軍キャラクターは、(武勇)で難易度11の判定を行う。判定に失敗した者は、[11-判定の達成値]人の(配下)が減少する  
名前こそ広く知られているが、その姿を見ただけは少ないという深層の生物。刺されると命に関わるので、医者を捜せ

M-199 Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 14 **ニーニアン/Neenean**

武勇 13 射程 1 威力 2D6+5 回避値 11 HP 60

性格 奇妙 素材 魔素、革

【範囲攻撃(モ)】【鬼神の一撃(モ)】【ヨロイ(モ)】  
【人類の敵(モ)】  
【地震(モ)】(支援)敵軍の本陣にいるキャラクター全員は3D6点のダメージを受ける  
鯊魚湖の貴婦人。元々は深層の邪神の柱だったが、人間の魔術師と恋に落ち、グランドゼロに住み着く。往事の力は失われ、性格は丸くなったが、人類の味方とはいえない

M-200 Illustration: HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 15 **帳魚/Forneus**

武勇 10 射程 0 威力 3D6 回避値 15 HP 58

性格 狡猾 素材 肉、魔素

【早足(モ)】【突撃(肉)】【すりぬけ(迷)】  
【闇の帳(モ)】(常駐)このキャラクターがいるエリアのとその前後1エリアにいるキャラクターは、攻撃を行うとき(才覚)で難易度12の判定を行う。失敗したキャラクターは、目標を射程内のキャラクターの中からランダムに決定する  
不意に星々の灯りが消えた。夜には早い。「深層の外套」、「夜をまとらす者」と呼ばれる深人。鯊魚が昇来したのだ

M-201 Illustration: CARELESSLY

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 15 **クラークン/Kraken**

武勇 9 射程 2 威力 4D6+6 回避値 10 HP 65

性格 奇妙 素材 牙、肉

【プレス(モ)】【範囲攻撃(モ)】【迷転変動(職)】  
大量の塩の味がする水と共に現れ、床もろとも国家を深層に引きずり込む怪物。ふよふよとした身体に無数の触手を持ち、全長は30メートルを上回る。目的は深層の拡大と思われるが、災害に等しい破壊力の前にはいかなる推測も大した意味を持たない。狙われていることが判明したら、国家の転居も視野にいれるべきだ

M-202 Illustration: KIKUCHI KATSUNORI

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 18 **乙姫/Queen of Dragon Palace**

武勇 9 射程 2 威力 4D6 回避値 13 HP 90

性格 狡猾 素材 衣料、魔素

【プレス(モ)】【魅了(モ)】【乱舞(肉)】【音霊(芸)】  
【玉手箱(モ)】(常駐)戦闘中、敵軍キャラクター全員は、ラウンドの終わりに好きな能力値1つを選び、そのゲームの間、その能力値を1点減少する。この効果によって能力値がマイナスになったキャラクターは死亡する  
ひとつの王国より生きていた古龍、スタランカニア亡きあとの竜宮を治める女王。周囲の時を急激に進める力を持つ

M-203 Illustration: RINDOU HIMAWARI

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 20 **アモン/Ammon**

武勇 10 射程 2 威力 5D6 回避値 9 HP 100

性格 奇妙 素材 魔素、鉄

【鬼神の一撃(モ)】【貫通(モ)】【人類の敵(モ)】  
【無力化(モ)】(常駐)自分が何かのスキルやアイテムの対象になったときに、自分の(HP)を1D6点消費すれば、その攻撃を無効にできる  
【乱れ撃ち(モ)】(支援)射程内の好きなキャラクターを3体まで選ぶ。そのキャラクター全員に2D6点ダメージを与える  
封印されし邪悪な神。永遠に近い時間をまどろみ続ける。

M-204 Illustration: HAYAMI RASENJIN

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 20 **魔蟹/MSM-07**

武勇 12 射程 2 威力 5D6+5 回避値 10 HP 120

性格 愚か 素材 牙、鉄、肉

【外皮(モ)】【深人指揮(モ)】  
【魔海(モ)】(支援)戦闘中、深人以外のキャラクター全員は、通常の移動を行えなくなる。また、命中判定の達成値と(回避値)が-2される。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない  
水陸両方の活動が可能な強力でバランスのよい深人。ハサミ状の手には粒子砲を装備。体色は青だが、赤いものも確認されている

M-205 Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 25 **ダゴン/Dagon**

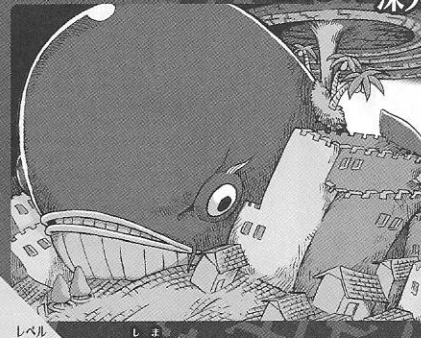
武勇 16 射程 1 威力 7D6 回避値 14 HP 240

性格 狡猾 素材 魔素

【人類の敵(モ)】【外皮(モ)】【希望喰い(モ)】【繁殖(深)】  
【海神(モ)】(常駐)星術、召喚、科学のあらゆるスキルを使用することができる  
実は多くの小国で密かに信仰されている海神。深層のなかでもトップクラスの实力者であり、多くの奉仕深人を配下に持っている。一説には、もともと古き魚人であるという

M-206 Illustration: YOSHII TOHRU

**MONSTER** モンスター/深人



レベル 30 **島クジラ/Whalenesia**

武勇 20 射程 0 威力 8D6+10 回避値 8 HP 300

性格 堅実 素材 肉、革、衣料

【範囲攻撃(モ)】【すりぬけ(迷)】【抗魔式(科)】  
【潮吹き(モ)】(常駐)自分の(HP)の下1桁が9になると、バトルフィールドにいる、【すりぬけ(迷)】が【飛行(モ)】を修得していないキャラクター全員に2D6点ダメージを与える。そして、その部屋のあるマップの施設と拠点の中からランダムに1軒選び、それを破壊する  
深層の奥底に棲む邪神の柱。「滅流す鯨」とも呼ばれる

M-207 Illustration: YOSHII TOHRU



## Threat

## クラン 眷属とは

## 構成

## 脊属データの読み方

## 加護と流儀

ゲーム的には、示唆程度に書いてあるので、フランクなルーリングを行って、自由にアレンジして使ってみて欲しい。

## 脊属データの読み方



## 黒襟巻 Black Muffler

上古の時代より結成される、伝統ある鬼たちの誘拐団。魔道器を使って狙った標的は必ず獲り、法外な身代金を要求する

黒襟巻は、黒い襟巻を巻いた小鬼たちの誘拐団だ。上古の昔より続く伝統ある眷属で、妖精女王を誘拐して、人類滅亡の危機を引き起こそうとしたこともある。比較的穏やかな小鬼族の中でもズル賢く、自分たちが奉仕するべき存在である巨鬼たちを操るほどだ。

彼らは、裕福な王族の子女を誘拐したり、見目麗しい子供をさらって、奴隷として売りさばくことを目的としている。時には、依頼によって特定の人物を拉致することもある。彼らは古代の強力な魔道器を大量に所有しており、それらを使えば、侵入できない場所はなく、誘拐できない人はいないとまでいわれている。

**目的:** 目標を誘拐し、身代金を要求する。依頼により、誰かを拉致、誘拐する。古代の魔道器を集める

**代表:** 大黒明王クロトワ

**規模:** 小国家クラス (王国レベル3)

**本拠:** なし

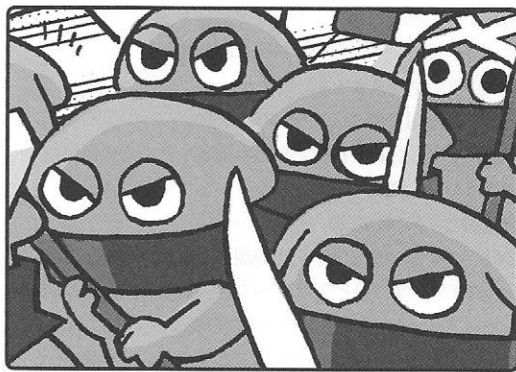
**構成:** 鬼族。【みみず】、【バンダースナッチ】

**得意分野:** 誘拐、侵入、レアアイテム

**GMへ:** 王国に優れた逸材が誕生したり、重要な客人が逗留していると、黒襟巻は彼らを誘拐するため、現れるかもしれない。また、その容貌に自信のあるPCがいたりすると、高く売り飛ばすために、PCたちを誘拐しようとするかもしれない

**加護:** 黒襟巻のモンスターは、戦闘中、同じエリアにいるPC1人に対して、支援行動として誘拐を試みることができる。誘拐の対象になったキャラクターは、【探索】で難易度[7+そのモンスターのレベル]の判定を行う。失敗すると、GMは、そのキャラクターをバトルフィールドから取り除き、好きな部屋に移動させることができる。GMは、分断された宮廷を分割行動(『新・王国ブック』p.69)のルールを使って、処理すること。黒襟巻の典型的な監禁部屋には、5レベルの【鍵】、【結界】、【ホテル】のトラップが仕掛けられている。誘拐されたPCは、登場表を使って脱出することはできない

**流儀:** 彼らは誘拐のプロフェッショナルである。そのため、PCたちと戦闘になっても、命まではとろうとしない。特に誘拐目標に関しては、支払い能力があると思うちは決して死亡させることはないだろう。PCたちが劣勢になったら、降伏を勧告する。彼らは、命の値段を[その人物のレベル×1/2]MG程度に見積もり、それを支払えば解放してくれる



## ズーベンリーリエン傭兵団 Sieben Lilien

世界各地の依頼に応え、兵を貸し出す傭兵団。戦場に翻る七つの百合は、味方に勇気を、敵には絶望と死を贈る

ズーベンリーリエン傭兵団は、様々な王国に雇われて闘う傭兵集団である。千年王朝と死霊たちの大戦役、「不眠戦争」で一躍勇名をとどろかし、今や、戦場のあちこちで、七百合の紋章が見かけられるようになった。

百万迷宮に数多くいる人間の屑ぐずれのごロツキとは異なり、彼らの大半は、腕に覚えのある強者ばかりだ。信じられないほど高い金をもらう代わり、雇い主には忠実で、契約次第では親や仲間相手ですら決して手をゆるめない。もちろん穴だらけの契約を交わせば、簡単に職務を放棄するだろう。彼らは、戦争のプロフェッショナルなのだ。

**目的:** 戦争任務と引き替えに、高い契約料をもらう。より強い傭兵をスカウトする

**代表:** 傭兵団長イェルク

**規模:** 都市国家程度 (王国レベル4)

**本拠:** ズーベンリーリエン傭兵団領首都リーリエブルグ

**構成:** 狡猾。【牛頭】、【巨鬼】、【山羊頭】、【ドワーフ】、【ウマトカゲ】、【兵士】、【渡り魚】

**得意分野:** 戦争、交渉

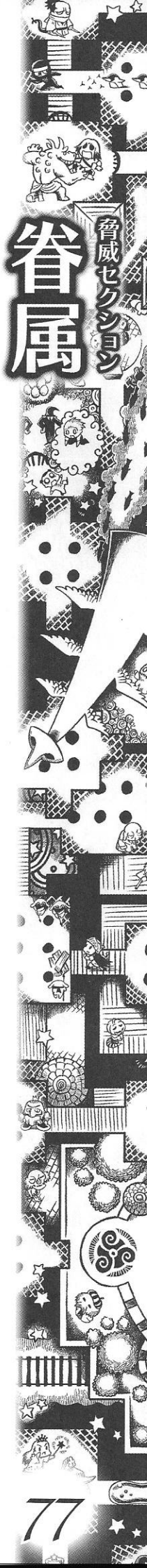
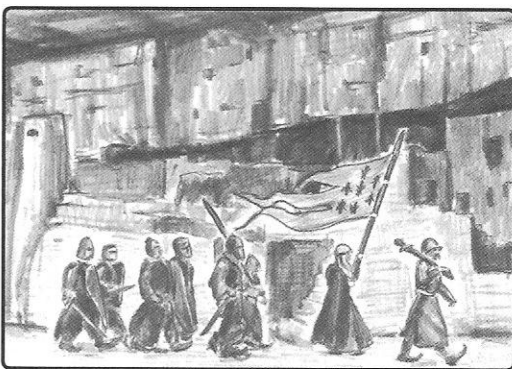
**GMへ:** もしもPCたちの王国が、裕福な国に喧嘩を売ると、その国の代わりに傭兵団が制裁にあらわれるかもしれない。また、彼らの一部は、千年王朝と常備契約を行っている。王朝の要人の護衛として、顔を見せる可能性もありそうだ

**加護:** GMは、ズーベンリーリエン傭兵団に所属しているモンスターを使って、宮廷を挟み撃ちにすることができる。

傭兵団のモンスターで構成された一団と戦闘を行うときは、バトルフィールドを余分に1枚用意する。そして、宮廷側の本陣同士を2つつなげて、敵軍陣営に挟み撃ちされているような形に新しいバトルフィールドを配置すること。

宮廷が傭兵団と遭遇した場合、宮廷の代表は【才覚】か【武勇】で難易度12の判定を行うことができる。判定に成功すれば、追加のバトルフィールドを配置した後、自軍陣営の範囲で宮廷の陣形を変更することができるが、失敗すると、最初に配置していた状態から戦闘を開始しなければならない

**流儀:** GMは、ズーベンリーリエン傭兵団のモンスターを使用する場合、彼らの雇用者と契約内容を設定しておかなければならない。また、雇用者の支払い能力がないと判断した場合、ズーベンリーリエン傭兵団は、可能な限り戦闘を停止し、撤退を試みようとする





## 腐敗の聲音 Nekrose Cult

蠅の王に肉体と魂を捧げる邪教の輩。百万迷宮の中に点在する病魔の修道士たち。それを束ねるのがこの眷属だ

腐敗と病魔の運び手、蠅の王を奉じる邪教集団。人類とは決して相容れることのない存在である。いかなる国家とも親交を結ばず、ただただ蠅の王とその子供らの世話をするのが目的だ。……とはいえ、その世話というのが、彼らに捧げる贅や苗床をさらってきて、蠅の王の領域を拡大しようというのだから手に負えない。彼らの企みを妨げようものなら、死を厭わない信徒たちにおぞましき戦士階級の蠅人間、そして最悪の場合、生ける災厄、蠅の王との戦いが待っている。しかも、腐敗と病魔の見本のような彼らと関わったことを知られれば、大衆たちまでもあなたを不浄なものとして、火炙りにしろと叫び出すだろう。

**目的:** 蠅の領域の拡大。蠅たちの苗床や食事となること。しかし、自分たちの主、蠅の王の真の目的を知る者はいない

**代表:** 蠅の王モスカモスカモスカ

**規模:** 都市国家程度(王国レベル4)

**本拠:** 不明。正気の人間でその本拠地を見たものはいない

**構成:** 人間。【蠅の王】

**得意分野:** 病氣、略奪、変装

**GMへ:** 腐敗の聲音は、直接戦闘よりも巧妙に偽装した手先を目標となる国に送り込み、内部から腐敗させる方法が好む。もしも、新たな食料庫として、PCたちの王国が選ばれたら、貴公子や妖艶な美女といった密偵を送り込んでくだろう

**加護:** 腐敗の聲音は、民を壁に埋め込み、汚物や膿の悪臭で部屋を汚して、病魔の領域を拡大することができる。病魔の領域となった部屋の中で、1クォーターを過ごしたものは、〔魅力〕で難易度12の判定を行わなければならない。失敗すると〔難易度-達成値〕点の〔HP〕と〔配下〕が減少する。この効果は、永劫に続くため、自国の部屋が病魔の領域となった場合、その部屋につながる通路をすべて破壊しない限り、1D6ゲーム後に、その領土全体が使用不能になる。また、腐敗の聲音のキャラクターによって死亡したキャラクターは、あらゆる手段によっても復活することはない

**流儀:** 腐敗の聲音は、あらゆる勢力から忌み嫌われている。そのため、腐敗の聲音以外の勢力に助力を求めることはできない。彼らにしてみても、あらゆる生き物は、蠅の王に捧げるべき生け贄という点では変わらない。また、腐敗の聲音のモンスターは、蠅を殺すことができなくなり、性格がすべて「奇妙」に変化する



## 善なる鉄槌 Hammer of Good

百万迷宮の正義を守ることを自負する高潔なる戦士たち。深階の邪神や邪悪な異形、腐敗した王国に正義の鉄槌を降す

善なる鉄槌は、百万迷宮の弱きものたちの護り手である。彼らは、人間を奴隷とする様々な邪悪な勢力——巨鬼族、アグアドン、ネクロマンサー、ヴァララウー、蟲の王、死霊術師、火炎魔神、深階の邪神たちを、百万迷宮より一掃するという、にわかには信じがたい誓いを掲げる戦士たち、異端審問官である。彼らは、天使の加護のもとに弱者を助け、悪を打ち砕く。しかし、確かに誠実ではあるが、自ら「善なる」と標榜するところからも分かる通り、多分に偏狭で独善的である。使命を全うするためには、やり過ぎることも多々あり、彼らに護られているはずの人民たちからも、余りよい顔はされない。また、彼らは邪神たちと同じくらい王国の腐敗にも目を光らせており、圧政をしき、私腹をこやすランドメイカーなどがいれば、その鉄槌の対象だ。

**目的:** 百万迷宮からの邪悪の一掃。弱者の守護

**代表:** 聖戦士キルリアヌス

**規模:** 小王国程度(王国レベル3)

**本拠:** パノラマ電波島

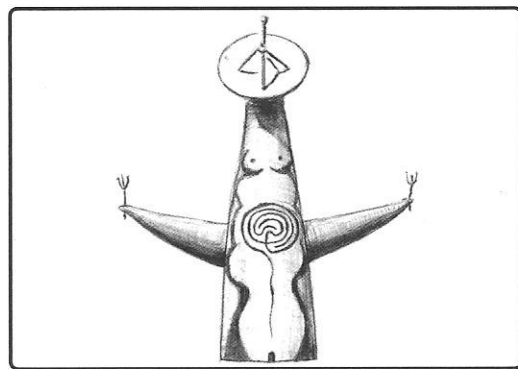
**構成:** 人間、天使。【小鬼英雄】、【妖精騎士】

**得意分野:** 聖戦、監視、権力

**GMへ:** 善なる鉄槌は、邪悪な輩の根絶を狙う狂信的聖戦士の集団である。彼らは、どんな小さな悪も見逃そうとしない。もしも、民に負担をかけ、悪政をひくランドメイカーがいたら…… 次の鉄槌はPCたちの国にくだるかもしれない

**加護:** 聖なる鉄槌のモンスターは、天使の加護を受けた人間、もしくは人間に変身した天使たちが多く。彼らは、特定の集団、団体を邪悪認定し、その集団に対して聖戦をしかけることができる。もしもPCの国に対して邪悪認定されると、宮廷の代表は各クォーターの経過時に、〔文化レベル〕で難易度〔9+邪悪認定から経過したクォーター数〕で判定を行わなければならない。失敗すると、聖戦が開始され、周辺国家の関係がすべて1段階悪化する。聖戦が開始されると、宮廷の代表は各クォーターの経過時に、〔文化レベル〕で難易度〔9+邪悪認定から経過したクォーター数〕で判定を行わなければならない。失敗すると、〔民〕が2D6人減少する

**流儀:** 彼らは、邪悪認定された者たちには容赦がないが、それ以外の者たちには誠実かつ寛容である。自分たちが邪悪と認める者以外とは戦闘を行わず、常に中立的、時には友好的に接しようとする。また、天使や天階信仰を行っている国に対しては、邪悪認定を行うことはほとんどない





## ルドスの末裔 Scion of Ldos

壁の継ぎ目や指先の指紋まで、身近なあらゆるものに迷路を見いだす迷路の内省派。悪魔の指先があなたを迷わせる……

迷宮災厄以前より以前、ルドスと呼ばれる迷路職人たちの街があったという。その迷路職人たちの末裔を名乗る眷属で、迷路の壁の継ぎ目や植物、本の行間、煙草の煙、食卓に出された麺など、あらゆるものに迷路を見いだす迷路主義者とでもいべき存在だ。その信徒たちは、深夜にひっそりと布教を行う。全身をすっぽりと覆い隠せる白い布に身を包み、5人1組で哀れな犠牲者を取り囲む。その姿は、1つの巨大な掌のようだ。「お前自身が一つの迷宮なのだ」と執拗にその教義を教え込まれた犠牲者は、狂い死ぬか彼らの一員となるか…… 彼らが現れたとされる場所からは、いつの間にか人々や怪物の姿が消え、尋常ではなく複雑に迷宮化した巨大で偏執的な迷路だけが残されるという。

**目的:** 人々を迷路の教えに目覚めさせる。あらゆるものを迷路に変える

**代表:** 不明。ロエ・カロワを名乗る吟遊詩人が、彼らを率いているという噂もある

**規模:** 不明

**本拠:** 不明

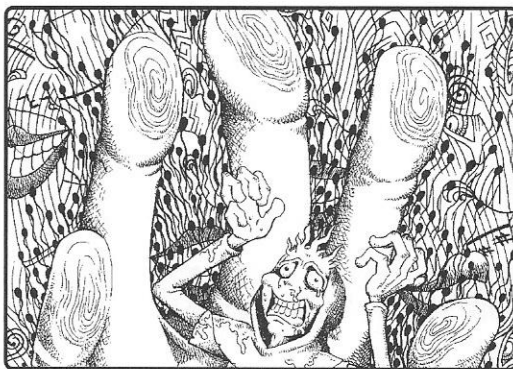
**構成:** 奇妙。【牛頭】、【山羊頭】、【迷い芽】、【迷宮病患者】

**得意分野:** 迷宮、伝承、暗黒

**GMへ:** GMは、彼らを迷宮の真理に近づいた賢者としても、途方もない考えに犯された狂人としても、好きのように解釈して構わない

**加護:** 彼らはあらゆる者が迷宮であるという。その言葉を聞いた者は、すべからず自分自身の迷宮と相対せざるをえなくなる。彼らを追いかけたり、彼らと戦闘をするときは、移動する方向をすべてランダムに決定しなければいけない。移動を行おうとする度に、移動可能な方向を確認し、サイコロを振ってそのいずれかの方向に移動する。また、移動可能なタイミングで同じ場所に停滞することを選択した場合、《気力》が1点減少する。《気力》が減少できない場合、《HP》が1D6点減少する

**流儀:** 彼らは、迷宮の腕を自称し、必ず5人1組で現れる。GMは、シナリオ作成時にできるだけ1部屋に5人で配置する。1回の遭遇で6人以上ルドスの末裔を配置したい場合、6人目以降は援軍のルールを使用すること



## 緋色の研究 A Study in Scarlet

邪悪な魔道師たちによる暗殺結社。依頼者の身体の一部と引き替えて、どんなに困難な殺人任務も引き受けるという

緋色の研究は、魔道師たちによる暗殺結社である。凶悪な戦闘生物を操り、いかなる人物でも暗殺できるといわれている。しかし、その報酬は少し変わっている。彼らは依頼者の肉体の一部を要求するのだ。そのため、よほど強い覚悟のない者は、彼らに暗殺を頼もうとしない。

しかし、緋色の研究の真の目的は暗殺ではない。彼らは、失われた魔術の研究者であり、誰よりも強力な生物を作り出すことに心血を注ぐ怪物製造人なのである。報酬として肉体の一部を要求するのも、戦闘生物の材料調達のため。強い覚悟を秘めた者の心臓や、強力なランドメイカーの肉体は、戦闘生物の作成に欠かせないのだ。

**目的:** 研究費回収や材料調達のために暗殺を行う。誰よりも強い戦闘生物を作る。神の創造

**代表:** 「学会」と呼ばれる指導的グループがあるという

**規模:** 不明

**本拠:** 不明

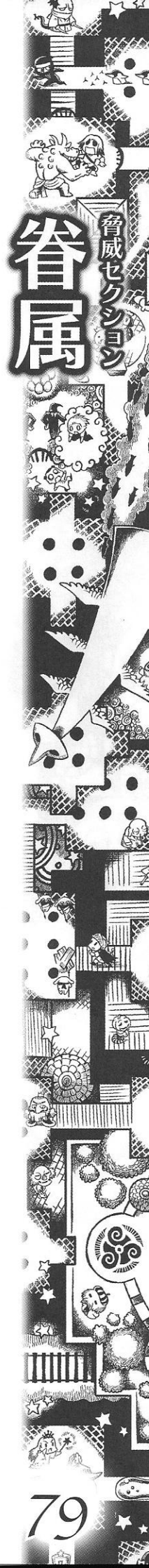
**構成:** 狡猾。【二人目】

**得意分野:** 暗殺、研究、怪物

**GMへ:** 彼らは、PCに関わる動機に溢れている。PCが暗殺対象や戦闘生物の優れた材料として狙われる可能性は高いだろう。また、研究者同士が作り上げた戦闘生物をテストするために、PCやその王国を利用するかもしれないのだ

**加護:** 彼らは強力な合成獣を作成することができる。好きなモンスター2種を選ぶこと。合成獣のレベル、【武勇】、射程、威力、【回避値】、《HP》は、2体のモンスターの平均値となる。合成獣のスキルは、修得している【人類の敵】以外のスキル数を平均し、その数だけ2体のモンスターが修得しているスキルの中から選ぶ。また、必ず【人類の敵】を修得している。素材は、元の身体にかかわらず、魔素となる。依頼者から報酬として、肉体（スキルや能力値）をもらうことができ、それらを合成獣に加えることもできる

**流儀:** 彼らや彼らに造られた生物は、敵と相対したとき、対象が素晴らしい才能の持ち主でなければ、「命を奪う」ことを最優先に考える。そのため、彼らは敵対したものを必ず死亡させようとする。行動不能な敵キャラクターが射程内にいる場合、まずそのキャラクターを死亡させるように行動する。対象が素晴らしい肉体だった場合、できるだけ無傷で捕らえ、実験材料もしくは戦闘生物の素体にしようとする





# ●ランダムエンカウント表●

ランダムエンカウントが起こった時に使用する。1D6を振り、宮廷の平均レベルに対応した表を参照する。そこに書かれたモンスターが登場する

1レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	守って守って突進ゴー! 前衛: こんぎつね (p.52) × 宮廷の人数、 後衛: ノコギリ猪 (p.53) × 1
2	じわじわ削る、カボチャの舞 前衛: 焰蟲 (p.56) × 宮廷の人数、 本陣: カボチャ頭 (p.57) × 宮廷の人数の半分
3	ものすごくジャマな人たち。 前衛: 小人さん (p.50) × 宮廷の人数、取り替え子 (p.51) × 宮廷の人数の半分
4	何かやってくれるかも…… 前衛: 兵隊エルフ (p.73) × 宮廷の人数
5	【かばう】で延命しつつ【鉄の勇氣】 前衛: キンギョ (p.73) × 宮廷の人数、 本陣: イカロス (p.73) × 宮廷の人数の半分
6	英雄で指示してシュシュシュ~~~~!! 前衛: 小鬼 (p.48) × 宮廷の人数、後衛: 小鬼 (p.48) × 宮廷の人数、 本陣: 小鬼大砲 (p.49) × 1、小鬼英雄 (p.48) × 1

4レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	増やして治す、ド外道タッグが嵐を呼ぶぜ 前衛: 闇双子 (p.59) × 1、 本陣: 坊主子牛 (p.58) × 宮廷の人数の半分
2	カリスマ的存在 + 平和の使者 → エセNGOみたいな? 前衛: フリアヒラ (p.69) × 宮廷の人数、 後衛: 妖精騎士 (p.51) × 1
3	【星戦】 → 攻撃、【星界】 → 【ベアハッグ】 前衛: 洞窟熊 (p.54) × 宮廷の人数、 本陣: 星人 (p.63) × 宮廷の人数の半分
4	さりげなく先攻を取りつつ【民】をバッドバイバー作戦 前衛: 大目玉 (p.57) × 宮廷の人数、 本陣: 笛吹き男 (p.51) × 宮廷の人数の半分
5	アンデッドチーム、がんばれ! 前衛: 墓暴き (p.60) × 宮廷の人数、本陣: 吸血鬼 (p.61) × 1
6	まよせし、このゲームの代名詞(?)。こいつは欠かせない! 後衛: マヨネーズキング・ピュアセレクト (p.57) × 宮廷の人数、 本陣: メイクイーン (p.57) × 1

2レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	作戦判定に負けてもOK、そして強い 前衛: ガーゴイル (p.66) × 宮廷の人数
2	吸い殺せ! ドレインしまくれ! 後衛: 豚人 (p.61) × 宮廷の人数の半分
3	ゴールデンコンビ結成。指揮と【鉄腕】 + 【範囲攻撃】で大暴れ 前衛: 牛頭 (p.48) × 宮廷の人数の半分、 後衛: 山羊頭 (p.49) × 宮廷の人数の半分
4	クビドは野放しにできないが、ハルキオネは殺せない。このジレンマが…… 前衛: ハルキオネ (p.69) × 宮廷の人数、後衛: ハルキオネ (p.69) × 宮廷の人数、 本陣: クビド (p.69) × 宮廷の人数の半分
5	眠りコンボ 後衛: グレムリン (p.50) × 宮廷の人数、本陣: 眠りの精 (p.51) × 1
6	回避を減らしてみみずの範囲攻撃 前衛: みみず (p.52) × 宮廷の人数、 本陣: 大喰らい (p.53) × 宮廷の人数の半分

5レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	「死ぬが良い」最終鬼畜騎士降臨 前衛: 暗黒騎士 (p.65) × 1
2	割と痛い。さりげなく魔王が分裂する カミツキ魔王 (p.59) × 宮廷の人数の半分、本陣: 雷鳥 (p.71) × 1
3	ハマると死ぬ。5人パーティだと3体出てザマーミロ 前衛: ヴァララカール (p.58) × 宮廷の人数の半分
4	不意打ちされたらデンジャー。ひそかにワイヴァーンで先手を取る 前衛: 呪目毒蛇 (p.55) × 宮廷の人数の半分、 後衛: ワイヴァーン (p.54) × 1
5	ゾンビスペシャル……で、がんばりたい 前衛: 死にぞこない (p.60) × 宮廷の人数の半分、後衛: 死にぞこない (p.60) × 宮廷の人数の半分、 本陣: 屍術師 (p.61) × 1
6	とにかく殴れ! 単純明快パワーチーム 前衛: 鯨人 (p.74) × 宮廷の人数、夜這い海星 (p.74) × 1

3レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	魅了→木霊ハメ 後衛: 淫魔 (p.74) × 1、本陣: レーシィ (p.51) × 宮廷の人数
2	素早く【多勢に無勢】をしかけ……たい 前衛: 暗賊 (p.64) × 宮廷の人数、本陣: 抜け忍 (p.64) × 1
3	倒しても嬉しくない人柱をどうぞ 前衛: 人柱 (p.67) × 宮廷の人数、 本陣: 恋のぼり (p.73) × 宮廷の人数の半分
4	位置を調整して【抱擁】してみよう 後衛: 霧妾 (p.57) × 宮廷の人数、 本陣: お化けシーツ (p.60) × 宮廷の人数
5	クリティカルヒットしたい(希望) 後衛: ヴォーバルバニー (p.54) × 宮廷の人数、 本陣: 二人人 (p.56) × 1
6	なんとか特攻したい(願望) 前衛: 穴人 (p.63) × 宮廷の人数、ゴーレム (p.67) × 1

6レベルランダムエンカウント表 1D6

ダイス	結果
1	死んでください。【外皮】か【甲冑】がないと相当ヤバイ 本陣: 死告天使 (p.71) × 宮廷の人数
2	ド迫力。プレス連発。3体出ちゃったらカーニバル 本陣: ドラゴン (p.55) × 宮廷の人数の半分
3	死霊のボス。スキル次第でヤバイ。GMの悪意が閃くときだ 本陣: 骨龍 (p.61) × 1、推奨スキル: 【不滅の炎】 (p.61)、【困惑】 (p.45)、【ヤ/チンガー】 (p.61) など
4	《好意》を消して【魅了】に持ち込む 後衛: 愛染明王 (p.49) × 宮廷の人数
5	真の狙いは【蜘蛛の群れ】 前衛: アラクネ (p.58) × 宮廷の人数、本陣: 蜘蛛の王 (p.59) × 1
6	お約束。まあこいつは出るだろうみたいな 前衛: 魔蟹 (p.75) × 1、板魚 (p.75) × 1



# 第三の扉 ★ 追加データ セクション



少し『迷宮キングダム』に慣れたら使って欲しいのが、ここで紹介されている追加データだ。めったに手に入らないけれど、その分すごいパワーを秘めているレアアイテムと、条件を揃えることで転職が可能になる強力なジョブ、上級ジョブを取録している。



# レアアイテム

Rare Item

手に入れるのが少し難しいけれど、代わりに強力な効果を持つものが揃っている、レアアイテム。ぜひ手に入れて欲しい

data

## レアアイテムとは

レアアイテムとは、そのキャラクターが装備できる様々な道具の中でも、特殊な条件を満たさないと入手できない、特別なもののことを表す。素材を集めてつくることもできるが、コモンアイテムに比べると、大量の素材を必要とする。レアアイテムは、下記の2つのカテゴリに分かれている。

### ●レア武器アイテム

レアアイテムの中でも、戦闘中に使用する効果を持つものが含まれるカテゴリ

### ●レア一般アイテム

戦闘以外の場面で使用する効果を持つレアアイテムが含まれるカテゴリ

## アイテムスロット

各キャラクターは、6つのアイテムスロットを持ち、そこにアイテム1つを記入することができる。記入されたアイテムは装備されている扱いとなる。また、アイテムスロットには、アイテムだけでなく、素材も装備することができる。1つのスロットに、合計10個までの素材を装備できる。

スロットには、サイコロの目が割り振られており、ランダムにスロットを選ぶ場合に使われるが、とくにそれ以上の意味は無い。

## アイテムの購入／売却

コモンアイテムは、王国フェイズや終了フェイズの予算会議のときに、冒険で使用するアイテムを購入することができる。各キャラクターは、自国の〔生活レベル〕以下のコモンアイテム1個を申請し、承認されれば、それを獲得できる。コモンアイテムは売却できない。

レアアイテムは、特殊な場所に行くか、他国と貿易を行うことで、購入／売却することができる。詳しくは、『新・王国ブック』70ページの「貿易」のルールを参照すること。

## アイテムの作成

コモンアイテム、レアアイテムに関わらず、王国フェイズの行動処理で、各アイテムの素材欄に書いてある素材を消費すると、そのアイテムを作成できる（素材欄に素材名だけで数字が書かれていないものは、1個必要なことを表す）。このとき、必要な数の素材を消費することが可能なら、一度に複数のアイテムをつくることもできる。ただし、宮廷全員の空いているアイテムスロットの合計より多い数のアイテムを作成することはできない。

この行動を行ったキャラクターは行動済みになる。

通常、迷宮フェイズになると、アイテムを作成することはできない。しかし、【錬成】のスキルや、【鍋】のアイテムがあれば、アイテムをつくることができる。

## アイテムカードの読み方

ITEM

レアアイテム①武器

価格②(1)

タイプ③助

対象④分

判定⑤し

素材⑥×5・魔素×10

レベル⑦し



虚弾/H⑧ow Point

⑨射撃武器を使って攻撃したときに使用できる。このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、そのキャラクターは行動済みとなる。一度使うと、このアイテムはなくなる。ただし、このアイテムを使ったのが、「射撃」のスキルグループを持つジョブのキャラクターなら、1D6を振る。⑩の目が出ると、このアイテムはなくなる

虚弾とは、迎頭に住むという虚なる精霊が込められた弾丸で⑩ストップパワーに備え、死に至らしめないまでも、目標の「敵」をわずかな期間止めてしまう

HR001

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ①アイテムカテゴリ

そのレアアイテムの種類を表す

### ②価格

そのレアアイテムを売却した場合、手に入る〔予算〕

### ③タイプ

そのレアアイテムの使用のタイミング

### ④対象

そのレアアイテムが誰に対して効果があるかを表す

### ⑤判定

そのレアアイテムの使用に、判定が必要な場合の詳細。前に書いてあるのが使用する能力値、後ろが難易度を表す

### ⑥素材

そのレアアイテムを作成するのに必要な素材の種類と数。数字がない場合、1個必要なことを表す

### ⑦レベル

そのレアアイテムのレベルを書き込む欄。レベルアップしないレアアイテムは、「なし」と書かれている

### ⑧アイテム名

レアアイテムの名称。1人のキャラクターは、同じ名前前の「補助」や「割り込み」のレアアイテムを1サイクルに1回しか使えないことに注意！

### ⑨効果

そのレアアイテムを使用した場合に発生する効果

### ⑩フレーバー

そのレアアイテムの説明。GMが許可した場合、ここに書かれている内容のような、様々な特殊な使い方をすることができる。ただし、繰り返すが、そうした例外的な運用は、GMが許可した場合のみである



## アイテムの受け渡し

装備しているアイテムは、王国フェイズやキャンプ中、終了フェイズなら、好きなタイミングで捨てたり、他のキャラクターに受け渡しを行うことができる。ただし、そのサイクルに一度使用したアイテムは、受け渡すことはできない。

戦闘中にアイテムの受け渡し場合、支援行動を選び、「アイテムの交換」(新・王国ブックp.62)を行わないといけない。

## アイテムの破壊と廃棄

破壊されたり、捨てたりしたアイテムは、再び入手するまで、使用できなくなる。アイテムスロットから、そのアイテムを消すこと。

ただし捨てたアイテムは、同じ部屋にいる間なら拾うことができる。また、壊れたアイテムは、その瞬間なら【修理】(新・王国ブックp.88)のスキルで直すこともできる。

## 素材

素材とは、アイテム作成のために必要な原材料である。基本的には、モンスターを倒したりして手に入れるのだが、施設などを建設することで、売ってもらえるようになり、自動的に手に入れることができるようになることもある。

素材も、アイテムスロットに入れて持ちあるかなければならない。1つのスロットに合計10個まで持つことができる。

素材には、下記の10種類がある。

### ●肉

動物やモンスターなどからとることができる食用肉。食事をつくるためには必須

### ●牙

動物やモンスターの攻撃器官。爪や角、外骨格なども、この素材の種類に含まれる

### ●革

モンスターの皮膚。加工されて衣服や日用品などに利用される。楽器や鎧をつくる際にも必要

### ●木

植物全般を表す。植物系モンスターの乱獲により、迷宮の中では採集が難しい素材になってしまった

### ●鉄

鉱物系の素材。武器や鎧などをつくるのに必須の素材である。呪物系の怪物がよく落とす

### ●衣料

布や綿など、衣服の材料となる素材。人間系のモンスターを襲うことで手に入る

### ●魔素

魔力のこもったもの全般。ポーションをつくるための必須素材である。使い方しだいで毒にも薬にも

### ●機械

複雑な機関やカラクリの断片。天階や深階の技術によって創られたものを、再利用して使っている

### ●火薬

燃素や爆素を大量に含んだ薬物。爆発物や火器をつくるために必要な素材

### ●情報

噂や伝承、さまざまな研究資料など。交通や伝達機関が発達していない百万迷宮では貴重品である

## アイテムのレベル

アイテムには、レベルのあるものがある。同じ名前のアイテムでも、レベルの高いアイテムは、より効果が高いものが多い。アイテムのレベルは、特殊なイベントが起きるか、施設やスキルの効果によって上昇する。また、モンスターを倒して、お宝表の効果適用すると、高いレベルのアイテムを入手できることがある。

## アイテムの使用のタイミング

アイテムは、使用するタイミングがタイプによって既定されている。タイプごとに解説を行おう。

### ●装備

アイテムスロットに書かれている限り、特に使用を宣言しなくても、常に効果を発揮しているアイテム。文末が、「できる」と書かれている効果の場合、その効果を中断することができる

### ●補助

効果本文の最初に書かれている条件を満たしている場合、好きなときに使用できる。この効果を使っても、行動済みにならない

### ●割り込み

効果本文の最初に書かれている条件を満たしている場合、誰かの行動に割り込んで使用でき、その効果より先に効果を発揮する。この効果を使っても、行動済みにならない

### ●支援

迷宮フェイズか、戦闘中に自分の手番になったら使用できる。使用すると行動済みになる

### ●計画

王国フェイズの行動処理の順番になるか、迷宮フェイズで使用できる。使用すると行動済みになる

## アイテムの対象

アイテムは、効果の対象が既定されている。対象について解説を行おう。

### ●単体

キャラクター1体に効果を表す

### ●自分

アイテムを使用した本人に効果を表す

### ●宮廷

宮廷全員に効果を表す

### ●王国

自分の王国全体に効果を表す

### ●部屋

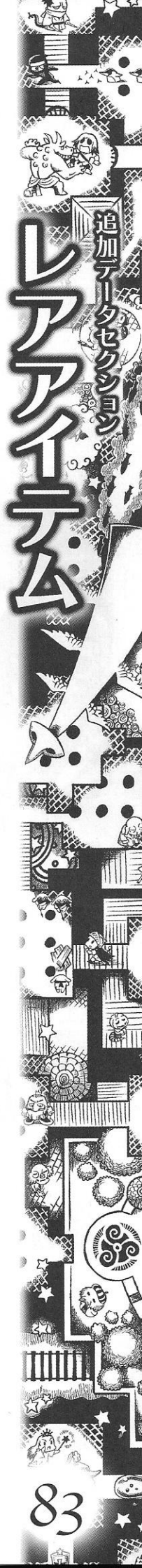
マップの部屋1つに効果を表す

### ●アイテム

アイテム1個に効果を表す

## アイテムの効果時間

本文中に特に明記がない限り、アイテムの効果時間は、そのサイクルが終了するまでである。効果の中に効果の持続時間が書いてある場合、その指示に従うこと。





# レア武器アイテム

レアと言うだけあってさすがに強力な武器が多いが、その分入手も困難だ。運良くお宝で拾うか、こつこつ素材を集めて合成するしかない。拾ったレア武器は、使い勝手が悪いなら思い切って売ってしまうのも手。どうせ拾いもんだし。合成を目指しているなら、既に欲しい武器は決まっているはずだ。頑張ってフェイバリットアームを手に入れてくれ

## レア武器アイテム表

D66

サイズ1	サイズ2	結果	サイズ1	サイズ2	結果
虚弾			日傘		
怪物毒			チェーンソード		
小鬼の襟巻			邪眼		
喇叭銃			怪物毒		
蛍矢			徒手空拳		
大盾			バカには見えない鎧		
まわし			ビキニアーマー		
怪物毒			輝く者		
しゃべる剣			貪る者		
小麦粉			滅ぼす者		
王笏			機械の体		
服従の鞭			破城槌		
ぬいぐるみ			刈り取る者		
魔杖			貫く者		
怪物毒			黄金の鶴嘴		
星衣			ムラサミ		
聖印			蒸気甲冑		
獣の毛皮			王剣		

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (1)

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×5・魔素×10

レベル なし

#### 虚弾 / Hollow Point

射撃戦用武器を使って攻撃したときに使用できる。このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、そのキャラクターは行動済みとなる。一度使うと、このアイテムはなくなる。ただし、このアイテムを使ったのが、「射撃」のスキルグループを持つジョブのキャラクターなら、1D6を振る。目標の目が出る、このアイテムはなくなる

虚弾とは、迎撃に住むという虚なる精霊が込められた弾丸である。ストップパワーに優れ、死に至らしめないまでも、目標の「時」をわずかな期間止めてしまう

I-R001

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (1)

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 魔素×10・情報×10

レベル なし

#### 怪物毒 / Monster Venom

入手時に好きな【毒撃】を修得しているモンスターを選び、そのモンスターが修得しているスキル1種を選ぶ。自分が攻撃したときに使用できる。このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、目標がそのスキルを修得していれば、その戦闘の間、未修得の状態になる。また、目標に「毒」のバッドステータスを与えることができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

「毒をもって毒を制す」の言葉通り、特定の魔力を中和することのできる不思議な毒。無論、対象の魔力を中和するだけでなく、ゆっくりとその生命を蝕んでいく

I-R002

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (1)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 (魅力) / 対象のレベル+7

素材 衣料×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv  
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv  
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

#### 小鬼の襟巻 / OGREKINS' MUFFLER

装備しているキャラクターは、名前に「小鬼」とついているモンスターから攻撃の目標になったとき、上記の判定を行う。判定に成功すると、そのモンスターの攻撃を無効にし、(魅力)1点を獲得する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、獲得できる(希望)の値が1点上昇する

小鬼たちが揃ってつけている紅い襟巻。この襟巻をつけていると、小鬼たちから、同族のように見えるらしい。その証拠に、彼らは、小鬼の襟巻をつけた者を攻撃することを極度にためらうのだ。小鬼と接触する場合は必携だ

I-R003

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (1)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 機械×5・火薬×10

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv  
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv  
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

#### 喇叭銃 / Blunderbuss

射撃戦用武器 射程:1 威力:特殊  
攻撃が命中すると、そのエリアにいるキャラクター全員に威力と等しいダメージを与える。威力は、1D6を振り、奇数なら6点、偶数ならその攻撃は失敗となる。このアイテムは、2ラウンド続けて使用することはできない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、奇数が出たときの威力が2点上昇する

銃だけでなく、古釘や鉄屑など、さまざまなものを詰めて撃ち出す散弾銃。精度は低いが、命中させるための技術も必要ない。一か八かのギャンブル的な武器だ

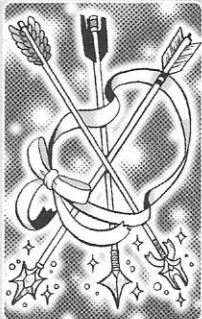
I-R004

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (1)

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 魔素×2・牙×2

レベル なし

#### 蛍矢 / Luminarrow

射撃戦用武器を使って攻撃したときに使用できる。このアイテムを使用すると、【星の欠片】の効果範囲内にいない目標を攻撃することができる。また、その攻撃が成功すると、目標は戦闘が終了するまで、光量1の【星の欠片】を所持しているものとして扱う。一度使うと、このアイテムはなくなる。ただし、このアイテムを使ったのが、「射撃」のスキルグループを持つジョブのキャラクターなら、1D6を振る。奇数の目が出る、このアイテムはなくなる

星を削り出してつくった矢じりをつけた特殊な矢。矢だけでなく、その目標までも強く発光する

I-R005

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

### ITEM

#### レアアイテム/武器



#### 価格 (2)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×10・木×20

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv  
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv  
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

#### 大盾 / Scutum

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少する(累積不可。1未満にはならない)。また、そのキャラクターより自軍から見て、後方のエリアにいる自軍キャラクター全員(回避値)が1点上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する(回避値)が1点上昇する

1メートル以上の長さを持つ巨大な長方形の盾。厚さ数mmの薄い板を何枚も張り合わせて作られている。前衛に大盾を装備した者を複数配置することで、飛び道具による後衛への被害を最小限に抑えることができる

I-R006

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI



ITEM

レアアイテム/武具



価格 (2)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 衣料×5・革×5

レベル なし

まわし / Mawashi

装備しているキャラクターが、「肥満」のバッドステータスを受けている状態だと、そのキャラクターが使う白兵戦用武器の威力が1D6点上昇し、【鉄腕】を修得した状態になる。すでに【鉄腕】を修得している「肥満」のキャラクターが装備した場合、攻撃目標にダメージを与えることができたら、2マス後退させることができる

ふくよかな者に、神懸りの怪力をもたらす下履き。肥えれば肥える人ほど美しいとされる奇境、肥満国において、まわしは礼装として用いられる。国民の大半がまわしをつけ、それに相応しくない者は、蔑まれ、虐げられると云う

I-R007

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (2)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×5・魔素×5

レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv  
□4lv □5lv □6lv □7lv  
□8lv □9lv □10lv

しゃべる剣 / Intelligence Sword

白兵戦用武器 射程:1 威力:1D6-1  
誰かが攻撃したときに割り込んで使用できる。この効果は割り込み行動である。この武器を装備しているキャラクターは、《希望》1点を消費すると、そのラウンドの間、【武勇】の値だけ《回避値》が上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

使い手に振るわれながらも持ち主を守るように動く、知性を持った剣。働きこぞ同じだが種類は多く、あるいは老成し、あるいは血気盛ん、あるいは稚気に溢れるなど、それぞれ異なる性格を持っていると言われている。なかには、細鯨鯨などの好悪の情を持った剣まであるとか

I-R008

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (2)

タイプ 支援  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×5

レベル なし

小麦粉 / Flour

戦闘中に使用できる。バトルフィールドにいるキャラクター全員に1D6点のダメージを与える。一度使うと、このアイテムはなくなる

閉鎖空間に広がった粉末とは、ときに恐るべき効果を持つものだ。その粉末が燃える性質を持っていればなおさらである。誰かが銃を撃った瞬間、剣の火花が飛び散った瞬間、恐ろしいことが起こる。火の粉は粉末に火をつける。粉末はあつという間に燃え広がり、爆発と呼ぶに相応しいものとなって、周囲の人間に襲いかかるのだ。そこには見境などありはない

I-R009

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (3)

タイプ 装備  
対象 単体  
判定 なし

素材 合成不可能

レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv  
□4lv □5lv □6lv □7lv  
□8lv □9lv □10lv

王笏 / Scepter

白兵戦用武器 射程:0 威力:3  
このアイテムは国王しか装備できない。誰かが行為判定を行ったときに割り込んで使用できる。この効果は割り込み行動である。《気力》を好きなだけ消費する。消費した《気力》1点につき、その判定の達成値を1点上昇させることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

王冠や王杯、玉座と並んで、国王の権威を象徴するアイテムのひとつ。王笏を揮う王の姿は、見る者の心を打つ。器の大きな国王が持つこそ、その真価が発揮されるだろう

I-R010

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (3)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 革×20

レベル なし

服従の鞭 / Sadistic Domina

白兵戦用武器 射程:1 威力:1D6-1  
このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、目標の、攻撃を行ったキャラクターに対する《好意》と《敵意》を1点上昇させることができる。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

打ち据えた者の魂を縛り付ける禁断の鞭。そのしなやかな一撃は、屈辱の痛みと同時に背徳の歡びをもたらす。この武器は、「キラーQueen」などと噂される傲慢な女王や熟練の魔物使いたちが好んで使う。そして、その配下も、それを使われることを憎からず思っているのだ

I-R011

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (3)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 衣料×10・魔素×10

レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv  
□4lv □5lv □6lv □7lv  
□8lv □9lv □10lv

ぬいぐるみ / Stuffed

白兵戦用武器 射程:0 威力:4  
この武器で攻撃する場合、命中判定を《武勇》の代わりに、《魅力》で行うことができるようになる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

人や動物の形をかたどった、ふかふかのパンヤがつまった愛らしい玩具。しかし、一度ランドメイカーの手に渡れば恐るべき武器となる。熊や雪うさぎ、大猿らのものが一般的だが、千年王朝やホラナ城などの都会では、趣味的な子供たちのための蟲の王モデルなども出回っている

I-R012

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (3)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×10・魔素×10

レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv  
□4lv □5lv □6lv □7lv  
□8lv □9lv □10lv

魔杖 / Magic Wand

射撃戦用武器 射程:3 威力:1  
「星術」か「召喚」のスキルグループを持つジョブのキャラクター以外は、このアイテムを装備できず、使用することができない。また、この装備の持ち主が好きなタイミングで《希望》1点を消費すると、その戦闘の間、威力が1D6+2点になる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

魔法使いのシンボルともいえる魔法の杖。千年の都・ベルベティウムにある大魔術学院……通称「学びの園」を卒業したものに贈られる。魔力のないものには決して操れない

I-R013

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (3)

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×30・魔素×30

レベル なし

星衣 / Astral Cloth

入手時に好きなモンスターのカテゴリ1種を選び、その中からランダムにモンスター1体を選ぶ。戦闘中に使用できる。装備しているキャラクターの能力値と修得しているスキルを、そのモンスターと同じものにする(そのモンスターが【人類の敵】の場合、能力値のみ変化)。サイクルの終わりにそのモンスターのレベルと等しい値の《HP》を消費しないと、もとのデータに戻る。この効果は、1回のゲームで1度しか使用できない。一度装備すると、【目覚めのキス】の対象にならない限り、自分から装備を外すことはできない

守護星座の加護をもちたつ伝説の神器。小宇宙を燃やせ!

I-R014

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 牙×5・魔素×5

レベル ■0lv □1lv □2lv □3lv  
□4lv □5lv □6lv □7lv  
□8lv □9lv □10lv

聖印 / Holy Symbol

射撃戦用武器 射程:2 威力:1  
このアイテムで【死ねない体】のスキルを修得しているキャラクターを攻撃した場合、威力が1D6点上昇し、そのラウンドの間、【死ねない体】を無効化することができる。神官が読魔師は、この武器を白兵戦用武器としても使うことができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、射程が威力が1点上昇する

神秘的な力で怪物を調伏する聖なる印。背景となる宗教や哲学によって、その形状は異なり、一般的には十字架や御札、星形のアクセサリなどがある

I-R015

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI



ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 革×20・牙×10

レベル なし



### 獣の毛皮/Berserkr

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、ダメージを1点減少する(累積不可。1未満にならない)。また、そのキャラクターが使う武器の威力が1D6点上昇する。戦闘中、装備しているキャラクターは、モンスターの「愚か」の性格と同じように行動する。

獣の魂が宿った衣。ハイドアーマーなどと呼ばれることもある。その衣を身に纏えば、狂騒にかられ、人を超えた働きをする兵士と化す。標的目掛けて、まさに突進。しかし、賢明なるランドメイカーなら、過剰な勇気が、愚かさと紙一重であることを覚えておく必要もあるだろう。

IR016

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 衣料×10・革×10

レベル なし



### 日傘/Sunshade

白兵戦用武器 射程:0 威力:3  
装備しているキャラクターが、「星術」が「召喚」が「科学」がモンスターキルの対象になったとき、1D6を振る。その目が当たった場合、その効果を無効化できる。

元々は、恐るべき凶星、大太陽の熱線を防ぐために作られた魔術的簡易防具。対迷宮化結界が施されておき、折りたたむことで、武器として使用することもできる。中でも、紅の大蜘蛛の皮膜から作られた逸品は、小さく折りたたむことができ、非常に携帯性が高い。そのため、有閑貴族たちの間で、小粋な護身用武器として珍重されている。

IR017

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×10・機械×15

レベル ■0.lv □1.lv □2.lv □3.lv  
□4.lv □5.lv □6.lv □7.lv  
□8.lv □9.lv □10.lv



### チェインソード/Chain Sword

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6+2  
このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、ランダムに目標を持っているアイテム1個を選ぶ。そのアイテムを破壊することができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する。

あらゆるものを引き裂き砕く、科学の生み出した機械式の魔剣。両刃にある鋸状の刀身は、高速で回転し、目標の肉体やその装身具を断ち断ち、断ち断ち、また断ち断ち。蒐集家にとっては、恐るべき威力を秘めた魔物の如き兵器だ。

IR018

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 肉×10・魔素×10

レベル ■0.lv □1.lv □2.lv □3.lv  
□4.lv □5.lv □6.lv □7.lv  
□8.lv □9.lv □10.lv



### 邪眼/Evil Eye

装備しているキャラクターの現在の《HP》が奇数の場合、そのキャラクターが使う武器の威力が2点上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する威力が1点上昇する。

異端の技術によってつくられた生体武器。それ自身が意志を持ち、宿主に寄生して生命活動を維持する。普段は非活性状態にあり、瞳を閉じているが、宿主の状態異常を感じ取ると活性化して、活性化状態では、敵対的な存在の情報を宿主に伝えたり、精神攻撃を与えたりする。この寄生生命体を宿主の者を邪眼師、眼力使いなどと呼ぶ。

IR019

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 合成不可能

レベル ■0.lv □1.lv □2.lv □3.lv  
□4.lv □5.lv □6.lv □7.lv  
□8.lv □9.lv □10.lv



### 徒手空拳/Fist of Fury

白兵戦用武器 射程:0 威力:2  
現在獲得している《気力》2点につき、この武具アイテムの射程が1点、威力が1D6点上昇する。この武具アイテムは、自分のアイテムスロットに何か別の武具アイテムがあると使用できない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する。

小鬼相手ならいざしらず、素手で怪物の相手をするのは至難の業だ。しかし、達人の教えを受けた格闘家曰く「万物を知り、悟りを得れば、神気を放ち、金剛力が宿る」という。いつの日か、あなたにも悟りの日がくるかもしれない。

IR020

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI


ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 衣料×10・魔素×10

レベル ■0.lv □1.lv □2.lv □3.lv  
□4.lv □5.lv □6.lv □7.lv  
□8.lv □9.lv □10.lv



### バカには見えない鏡/Street King

このアイテムは、装備するのに、アイテムスロット2つ分を使用する。《回避値》が3点上昇する(累積不可)。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する《回避値》が1点上がる。

ある者が言う。なんと見事な甲冑のかと。ある者が言う。まさに素物と呼ぶに相応しい鏡だと。ある者が言う。言葉では言い表せないような色をしている。そして、ある者が言う。裸で何をしているのかと。愚か者には見えない鏡。その鏡はそう呼ばれている。だが果たして、この百万迷宮に愚かでない者はいるのだろうか。

IR021

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (4)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×10・魔素×10

レベル なし



### ビキニアーマー/Glamorous Armor

自分がダメージを受けたとき、ダメージを無効化することができる。一度使った、このアイテムはなくなる。

「あぁ、いやぁ」痛ましき叫び声をあげながら、女騎士は露わになった胸元を押さえてしゃがみ込んだ。たまた今、怪物の攻撃によって、鎧がはじ飛んだためだ。元々、局部を覆っているにすぎなかったのだが、怪物の攻撃によって、彼女が確かに深手を負ったと確信していた宮廷の人々は、安堵しつつ、たまた今日にした光景を思い出して、神に感謝するのだった。絶景かな絶景かな。それにはまだ戦況中だし、恥づかしがってしゃがんでる場合じゃないし。

IR022

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI


ITEM レアアイテム/武具

価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×20・モンスターの《民》となった《赤色巨星》

レベル ■0.lv □1.lv □2.lv □3.lv  
□4.lv □5.lv □6.lv □7.lv  
□8.lv □9.lv □10.lv



### 輝く者/Gleamer

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6  
この武器は、この装備の持ち主のレベルと等しいレベルになる。また、光量[持ち主のレベル×1/2]の光を放ち、【星の欠片】と同様に、自軍のキャラクターが、その光が届く範囲のエリアにいるキャラクターを射撃戦用武器で攻撃目標にすることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、この武器の威力が1点上昇する。

赤色巨星を鍛えた大業物。常に、星の欠片のような淡い光を放っている。その煌きは、持ち主の技量次第で変わり、闇の者の手に渡れば夜でも真昼のごとき輝きを放つという。

IR023

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム/武具

価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×20・魔素×20  
《民》となった《脳漿喰らい》

レベル なし



### 貪る者/Bulimic

白兵戦用武器 射程:0 威力:2D6-2  
このアイテムを使った攻撃が成功し、目標にダメージを与えた場合、その値と同じだけ、装備しているキャラクターの《HP》を回復する。ただし、戦闘終了時に、このアイテムを装備しているキャラクターの《HP》が最大値でなかった場合、そのキャラクターは、戦闘終了時に《気力》が1点減少する。《気力》を減らすこともできない場合、《民の声》が1点減少する。

嵐を賑る者、魂を喰る者などと呼ばれる暗黒の1種。深淵の邪神に仕える上級魔物たちの魂が封印されている。この剣を腰に提げれば、細心の注意が必要だ。

IR024

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



ITEM

レアアイテム/武具



価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×10・魔素×15

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

滅ぼす者/Slayer

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6+1

入手時に好きなモンスターのカテゴリ1種類を選ぶ。攻撃目標がそのカテゴリだった場合、この武器の威力が1D6点上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

特定の種族を倒すために鍛えられた対怪物用兵器。有名なところでは、勇者ナオルクの愛槍「竜殺し」やダイナマイト大帝による黄泉の国ロストランド侵攻に際して開発された呪剣「死霊威い」などがある。また、邪悪なダンジョンマスターが、妖刀「人殺し」を造り出したとの噂もある

I-R025

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×20・機械×30

レベル なし

機械の体/Steel Body

このアイテムを装備しているキャラクターの〔探索〕と〔武勇〕を1点上昇し、ダメージを受けたとき、ダメージを1点減少する(1未満にはならない)。また、《器》が1点減少し、《感情値》が自分のレベルを超えて上昇しなくなる。このアイテムは、自分から装備から外すことはできない。また、自分のアイテムスロットにある【機械の体】を破壊されたキャラクターは、〔HP〕が0になり、行動不能になる

天路を走る列車の終着駅で貰えるというアイテム。体を機械にすればするほど、人間性が失われていくという

I-R026

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×5・木×10

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

破城槌/Battering Ram

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6

このアイテムは、装備するのにアイテムスロット2つ分を使用する。このアイテムを装備しているキャラクターが、拠点攻撃する場合、威力が1D6点上昇する。また、装備しているキャラクターが、命中判定を行う前に《配下》を1D6消費するたびに、消費した《配下》の値だけ、この武器の威力が上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

一般的な攻城兵器。敵の城門を打ち破るために使う

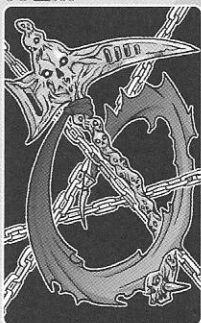
I-R027

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (5)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×10・魔素×10・モンスターの《民》となった〔死神〕

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

刈り取る者/Reaper

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6+2

この武器は、《器》を1点持っており、《気力》をためておくことができる。この装備の持ち主が、攻撃目標の〔HP〕を0以下にすると、この武器は《気力》1点を獲得する。この《気力》はこの装備の持ち主が自由に使える。また、この装備の持ち主が自分の《気力》をこの武器に与えることもできる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、この武器の《器》が1点上昇する

死神自身が変わった不死の魔刀。本来死霊術師の武器だが、時折、人間に忠誠を誓う死神が現れ、人の手に渡ることも

I-R028

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (6)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×15・牙×15

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

貫く者/Stinger

白兵戦用武器 射程:1 威力:2D6

この装備の持ち主が、《希望》1点を消費すると、この武器を使って攻撃した目標が、〔外皮〕、〔ヨロイ〕のスキルを修得してした場合、それを無効にすることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

ドラゴンやヴァラカール、ゴーレムなど、強靭な鱗や装甲に覆われている怪物を倒すために造られた聖剣。持ち主の精神力を吸い取り、硬く鋭く突いた手は、百万迷宮でもっとも堅固な天国への扉すら穿つことができる

I-R029

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (6)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×20

レベル なし

黄金の鶴嘴/Gold Mattock

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6

ダメージ決定の際、このアイテムの威力が、持ち主の〔探索〕の値以下だった場合、持ち主の〔探索〕の値になる。また、迷宮職人、もしくは「迷宮」のスキルグループを持つジョブのキャラクターが装備すると、〔探索〕の値が1上昇する。この効果は累積しない

迷宮職人組合から、一級の手として贈られる金色の鶴嘴。カーネルを操作して戦う迷宮職人用武器である。床や天井、壁などを隆起させ、目標を傷つける。常人でも使えるが、その真価を引き出せるのは、やはり迷宮職人だけだ

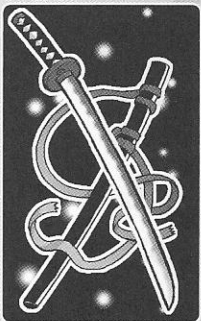
I-R030

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (7)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×50・魔素×20・木×1

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

ムラサメ/Murasama

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6

この武具アイテムを使って攻撃を行い、絶対成功すると、通常の絶対成功の効果で痛打表を使用する代わりに、最終的に決定した威力の2倍のダメージを与えることができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

怨念や魔力がこもると言われる神秘的な細身の刀。名前の由来については諸説あるが、古代王国の美形剣士「ムラサメ」に由来するという説が一般的。冬將軍と器楽曲で競ったこともある文武両道の猛者だという

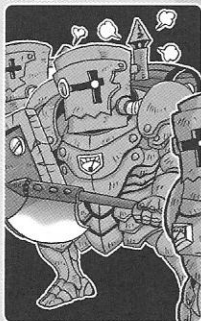
I-R031

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (8)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×40・機械×30・魔素×10

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

蒸気甲冑/Steam Mail

このアイテムは装備するのに、アイテムスロットを2つ分を使用する。このアイテムを装備しているキャラクターの〔HP〕の最大値が10点上昇し、使用する白兵戦用武器の威力がすべて1点上昇する。また、このアイテムを装備しているキャラクターは、キャンプ中、《機械》の素材を1個消費すると、〔HP〕が1D6回復する。この効果は累積しない。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、〔HP〕の最大値が2点上昇する

小さな白熱星を燃料とした蒸気機関で動作する機械仕掛けの甲冑

I-R032

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM

レアアイテム/武具



価格 (10)

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 合成不可能

レベル ■0Lv □1Lv □2Lv □3Lv  
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv  
□8Lv □9Lv □10Lv

王剣/Excalibur

白兵戦用武器 射程:0 威力:1

好きなときに割り込んで使用できる。この効果は割り込み行動である。この武器を装備しているキャラクターは、《希望》1点を消費すると、そのラウンドの間、〔王国レベル×1〕D6点だけ、このアイテムの威力を上昇することができる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

その剣は持ち主を選ぶ。より民衆の支持を集める強力な支配者をこそ愛する。なぜなら、剣はより強くありたいと願っているから。強力な支配者が手に入れたとき、その剣は天下無双、無敵の武器になれるのだから

I-R033

迷宮P222A

Illustration.OCHIAI NAGOMI



## 新・迷宮ブック



ITEM レアアイテム／一般

**価格 (1)**

タイプ 支援  
対象 単体  
判定 [魅力] / 対象のレベル+9

素材 魔素×10

レベル なし



香水/Perfume

バトルフィールド上のモンスター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのモンスターの性格を「愚か」にすることができる。この効果は、そのキャラクターが、このアイテムを持ったキャラクターと同じエリアに入るまで持続する。一度使うと、このアイテムはなくなる。

姫女も、淑女も、賢母も、殉教女も、その芳しき艶やかな香りを身にまとい、妖艶毒舌へと様変わりするという魔性の匂い油。その香りをかいだ男たちは、愚かな獣へととなりきり、我れ先に走り出す。それは怪物といえど例外ではない。むしろ、効き目は強いといえよう。

IR040

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (1)**

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 火薬×5

レベル なし



煙玉/Smoke Grenade

戦闘中に使用できる。自軍キャラクター全員が本陣にいないても、逃走の判定を行うことができる。一度使うと、このアイテムはなくなる。ただし、このアイテムを使ったのが、ニンジャなら、1D6を振る。奇数の目が出ると、このアイテムはなくなる。

擾乱用の煙幕を発生させる道具。ニンジャの場合、基本的な道具さえあれば、世の中にある様々なものを煙玉の材料として使うことができる。これを道術といひ、例えば、地面を使う場合は土遁の術、火を使う場合は火遁の術と呼ぶ。

IR041

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (1)**

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 情報×10

レベル なし



悪名/Bad Name

戦闘中に使用できる。性格が「愚か」、「堅実」のモンスターは、射程内に【悪名】を使ったキャラクターがいれば、優先的にそのキャラクターを攻撃するようになる(【悪名】を使ったキャラクターが2人以上いる場合、その中でランダムに決定する)。この効果は、その戦闘の間、持続する。

彼の名を知らぬ者は皆無。彼の姿を知らぬ者は絶無。百万迷宮中に暮らす者は、彼の騎士の恐るべき冷酷さと残酷。彼に出会うと人は残らず恐怖に凍りつき、怪物は全て、憤怒のあまり我を忘れる。だが、彼の騎士は本当にそのような男なのだろうか？ 真実の在る地だけは誰も知らない。

IR042

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 計画  
対象 単体  
判定 [魅力] / 11

素材 木×5・魔素×5

レベル なし



藁人形/Straw Doll

自分が【敵意】を1点以上もっているキャラクター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクター1体に[1+そのキャラクターへの【敵意】]D6点のダメージを与える。一度使うと、このアイテムはなくなる。

一見、意でできた普通の人形。しかし、その本性は、いかに遠く隔たりのある地であろうと、その敵愾心を凶気に代えて届かせるといえるべき呪具である。その呪い気持ちが強ければ強いほど、目標を襲う物理的不幸の規模は大きくなる。目標をかたどった人形の中に、呪う相手の身の回りのものを入れるのも効果的だ。

IR043

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 支援  
対象 単体  
判定 なし

素材 肉×50

レベル なし



パワー餌/Power Bait

戦闘中ならバトルフィールド上にいるモンスター1体、王国フェイズならモンスターの《民》1人を選ぶ。そのモンスターを、同じ種族カテゴリの中で、そのモンスターのレベルより高く、かつそのモンスターに最もレベルに近いものにすることができる。この効果は永続する。一度使うと、このアイテムはなくなる。

食したものを別の生き物に強制的に進化させる魔界のご馳走。「万物の根源は食である」という独特の哲学の持ち主にして、千年王朝の伝説的な料理人、「並ぶものなき」バクマンドロスがそのレシピを遺したとされる。

IR044

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 計画  
対象 宮廷  
判定 なし

素材 情報×10・魔素×10

レベル なし



王妃の鏡/Queen's Mirror

GMから、そのゲームのシナリオに登場するキャラクターの中で、その時点で最もレベルの高いキャラクターの名前とデータを教えてもらうことができる。

知性を持った魔法の鏡。強いデータに精通するマンチキンの精霊が宿っている。その鏡に話し掛けることで、周辺に住む強豪の存在を知ることができる。

「鏡よ、鏡よ、鏡さん。この辺りでもっとも強いのはだーれ？」このダンジョンでレベルが一番高いのは魔神様ですが、あいつよりもたぶんヴァラカルの方が強いと思いますよ。8レベルマジリエナリ」

IR045

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 補助  
対象 宮廷  
判定 なし

素材 機械×10

レベル なし



蓄音機/Phonograph

迷宮フェイズに使用できる。2D6を振る。そのクォーターに休憩イベントやキャンプハブニングが発生した場合、このアイテムを使用したときに振った2D6の目が出たものとして、結果を処理しなければならない。

願望ないしは、円盤レコードに吹き込んだ音楽を再生するための機械。音源をたどって起こす振動を、機械的に増幅して、金属の振動板に伝え、音を奏でる。迷宮の中でも、ちょっとした休憩の際に使われ、冒険の疲れを癒すのに一役買っている。興が来ると、ダンジョンの中の小さな舞踏会が開かれることも多いとか。

IR046

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×5・鉄×5

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



星籠/Star Cage

このアイテムを装備したスロットには、【星の欠片】を3個収納することができるようになる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、収納できる【星の欠片】の数が1個上がる。

複数の星を入れておくことができる。星の扱い、大変難しい。星だまりから収穫した小さな星は、精緻な気配りが必要で、ちょっとした不注意で死んでしまう。この籠は、そんな繊細な星を効率的に保存しておくものだ。魔のいい星術師なら必ず1個は持っておきたいところだが、その材質は非常に高価で、一般には出回っていない。

IR047

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 支援  
対象 自分  
判定 なし

素材 鉄×5・魔素×5

レベル なし



水晶球/Crystal Ball

仕事運・金運・恋愛運の中から、どれを占うかを決め、1D6を振る。仕事運を占った場合、奇数なら《民》が1D6人増え、偶数なら1D6人減る。金運を占った場合、奇数なら維持費が1/2になり、偶数なら2倍になる。恋愛運を占った場合、奇数なら好きなキャラクターのあなたに対する【好意】を3点上昇させ、偶数なら【敵意】を3点上昇させる。このアイテムは、1回のゲームで1度しか使用できない。

流星を加工してつくられた古い専用の術具。仕事運や金運のほか、気になるあの人の運勢を占うことができる。

IR048

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI



ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×11  
レベル なし



### 転ばぬ先の杖 / 11-foot Pole

キャンプ中の探索判定に組み合わせて使用する。探索判定に成功すると、その部屋とその部屋に隣接する通路に仕掛けられたトラップとその場所すべてをGMから教えてもらうことができる(「発見」ではないので、発動したり、解除したりはできない)。それを行うためには、探索判定に成功すること。一度使った、このアイテムはなくなる。

10フィート棒といえば、刃を探したり、曲がりなどの死角を探るのに適した冒険者の必需品だ。しかし、悪魔的頭脳の持ち主たちの戦いの中で、先輩冒険者たちは、10フィートでは足りないことに気づき、この杖は生まれたのだ。

I-R049

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (2)**

タイプ 計画  
対象 自分  
判定 なし

素材 魔素×5・情報×10  
レベル なし



### 悟りの書 / From A

現在のジョブを好きなジョブに変更できる。この効果は永続する。一度使った、このアイテムはなくなる。ジョブを変更すると、ジョブスキルと能力値ボーナスを新しいジョブのものに変更すること。上級ジョブに変更するには、転職条件を満たさなければならない。

安定。やりがい。高収入。ここには安全以外の全てが詰まっています。今の職業に向いていない、自分の新しい可能性を試したい。そんなあなたのために百万迷宮に存在する全ての職業を網羅しました。コレを読めばきっとあなたの新たな一面が見えてくるはずです。

I-R050

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 支援  
対象 単体  
判定 [探索] / 対象のレベル+7

素材 衣料×5・木×5  
レベル なし



### 操りロープ / Wriddle Rope

バトルフィールド上の好きなキャラクター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターをこのアイテムの持ち主と同じエリアに移動させる。

使用者の意を汲んで、目標に自ら絡んでいく不思議なロープ。絡みついた生き物の力をふにやふにすることができるため、怪物捕獲に有用である。ただし、ある程度の時間がたつと、勝手に解けてしまうため、扱方には技量が必要。また、無生物に対しては、普通のロープと同じく誰かが結んでやらないといけないため、登攀などの機会には目立った活躍をするわけではない。

I-R051

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 支援  
対象 自分  
判定 [探索] / そのトラップのレベル+11

素材 機械×20・鉄×20  
レベル なし



### 盗賊の七つ道具 / Thieves' Tool

《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、解除が不可となっているトラップを解除することができる。

迷宮に仕掛けられた陰湿な罠の数々。宮廷たちが知恵と技巧を尽くすことで、それらの大半は無効化することもできる。しかし、中には頑なにそれを拒む罠もある。こうした罠は、やり過ぎすぎないのだが、盗賊の七つ道具と卓越した手先の持ち主が揃っていれば、解除を試みることも不可能ではない。門外不出の業物は、迷宮探索の可能性をぐっと広げてくれることだろう。ただ、忘れてはいけないのは、解除に失敗すると、罠は発動してしまうということだ。

I-R052

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 装備  
対象 単体  
判定 なし

素材 木×10・魔素×10  
レベル なし



### 棺桶 / Coffin

このアイテムは、死亡したキャラクターを収納できる。【棺桶】に収納されたキャラクターは、死亡した状態でも、《民の声》1点を消費すれば、補助が割り込みの行動なら行えるようになる。

死んだ仲間を入れておくことができる棺。冒険は苛烈にして酷薄だ。たとえ仲間が志半ばで倒れたとしても、それを弔う時間も無く、先へ進まねばならないことも多々ある。そんなとき、わずかも彼らを安らかな眠りにつかせるために、棺桶は役立っただろう。きっと、甦れた仲間もきみの心遣いに貴族の国から応えてくれるに違いない。

I-R053

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 補助  
対象 宮廷  
判定 なし

素材 機械×20  
レベル なし



### カメラ / Camera

レベルアップしたときに使用できる。宮廷全員は、その場にいるキャラクター全員の中から、キャラクター1体を選ぶ。感情のリセットを行うとき、そのキャラクターに対する《好意》と《敵意》の値は、《好意》の合計値や《敵意》の合計値に含めずに計算できる。

魂を閉じ込めると畏れられる怪しの機械。その噂が真実かどうかはさておき、この機械によって生み出される写真なる絵姿を見返すと、当時の気持ちをほっとし思い出をたどることができる。過ぎ行く時が磨耗していくはずの大切な思い出をとっておくための、便利な道具である。

I-R054

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 補助  
対象 王国  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル なし



### 不思議なたまご / Egg

終了フェイズに使用できる。1D6を振る。その値と等しいレベルのモンスター1体を選ぶ。そのモンスターをモンスターの《民》にすることができる。一度使った、このアイテムはなくなる。

親の種族は分からないが、恐らくは怪物の卵。孵化に成功すれば、その中から怪物の幼生が生まれてくる。時々、受胎天使ガブリエルの手遣いか、人間の阿やダンジョンヲタクなどの人間が生まれてくることもある。生まれたての怪物は刷り込みから、宮廷の面々を親と思うらしく、自然とその国の民として暮らすようになるという。

I-R055


Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (3)**

タイプ 常駐  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×15  
レベル なし



### ブーケ / Bouquet

自分以外の誰かが、行為判定で絶対失敗したとき、割り込んで使用できる。そのキャラクターと自分の互いに対する《好意》を1点ずつ上昇させる。その属性を愛情に変化させる。このアイテムは、自分から装備から外すことはできない。このアイテムを装備しているキャラクターに恋人ができた場合、宮廷の恋人のいないキャラクターにこのアイテムを渡す。誰にもこのアイテムを渡すことができない場合、このアイテムはなくなる。

恋を成就させるといわれるマジックアイテム。その力は凄まじく、恋を成就させるまで離れることはない。

I-R056

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (4)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 機械×10・情報×20  
レベル なし



### 露眼鏡 / Analyze Specs

装備しているキャラクターが、《科学》スキルを使用するために《希望》を消費しないといけなかった場合、《希望》1点の代わりに《HP》1D6点を消費することで、効果を発揮させることができる。また、博士がこのアイテムを装備していると、【怪物学】で上昇する威力が1点ではなく、1D6点にすることができる。

精度の非常に高い特殊な眼鏡。ハグムル製で、形式番号はAs-205LM-HGL。拡大や光量補正など、様々な機構が内蔵されており、迷宮中の行動をサポートしてくれる。実地でのフィールドワークを好み、迷宮博士たちの憧れの的だ。

I-R057

Illustration.OCHIAI NAGOMI



ITEM レアアイテム／一般

**価格 (4)**

タイプ 装備  
対象 マップ  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル なし



災厄王の遺物 / Relic of Hazard King

アイテム入手時に、このゲームのシナリオのマップの中からランダムに1部屋を選ぶ。その部屋と現在宮廷がある部屋の位置が入れ替わる。その後、このアイテムは、アイテムの持ち主が選んだ好きなレアアイテム1個に変化する

偉大なる災厄王の存在を証明する数々の遺物。災厄王の衣服や、装飾品、武器、頭髪や足跡が残る石版などもある。天地を迷宮と化するほどの強い呪いの影響は、災厄王の身を離れたとしても健在で、わずかな衝撃を与えただけで、迷宮嵐を引き起こす。取り扱いは注意が必要だが、千年王朝なら高値でひきとってもらえることだろう

I-R058 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (4)**

タイプ 補助  
対象 自分  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル なし



経験値 / Experience

レベルアップしたときに使用できる。スキルを修得する代わりに、好きな能力値を上げることができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

あらゆる冒険者の最愛の存在。お金だったり、身体に刻まれた傷だったり、紙きれだったり、その形は様々だが、ほとんどすべての価値は、この逸品に置き換えることができると言う偉いものだ。偉大なる探索、英雄的な冒険、美しいロマンスの成功の時には、褒美として経験値が用意されているはず。そして時には、ゲームの会場を手配したり、イラストを描いたりするともえることもある

I-R059 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (4)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 [魅力] / 10

素材 木×10・革×10  
レベル なし



鞍 / Saddle

自国のモンスターの《民》1体を選び、このアイテムの書かれているアイテムスロットにモンスター名を書く。そのゲームの間、そのモンスターを【乗騎】として扱うことができる(アイテムスロットは使用しない)。そのモンスターが【飛行】、【早足】、【すり抜け】、【軽業】、【潜行】を修得していた場合、このアイテムの所持者もその効果を使用することができる。ただし、補助や割り込みのタイミングのスキルの場合、上記の判定に成功しないと、それらの効果を使用することはできない

乗騎として扱いやすい様、モンスターの背につける道具

I-R060 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (5)**

タイプ 計画  
対象 宮廷  
判定 なし

素材 肉×20・魔素×20  
レベル なし



視肉 / Meat of Infinity

宮廷全員の《HP》1点を回復する。このアイテムを使うと、宮廷全員は、そのターン、【お弁当】や【フルコース】を食べたのと同様に扱う。使うたびに1D6を振る。狂の目が出ると、このアイテムはなくなる

牛の肝臓のような姿をした不気味な肉塊。その数は諸説様々だが、表面に幾つかの窟を持つと云う。悪趣味な外見に反して、その肉は素朴らしく美味く、いくら切っても、いくら齧り付いても、再生し、減ることがないという。また、同様の存在に肉人と呼ばれるものもある。こちらは、美味いだけでなく、食した者の武勇が考でるといふ

I-R061 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (5)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル なし



玉璽 / Regalia

終了フェイズの予算会議時、領土購入のときに使用できる。購入しようとしている領土が、自国と隣接しているマップだった場合、購入にかかる価格を3MG減少することができる

国王の印。王国の印である国璽を使うまでもない時に使われる。小王国の多くは、元々その辺り一帯を治めていた大王国の衰退した姿である。そのため、小王国周辺は、その時代の名残を留めていることもある。そんな土地を征服した場合、玉璽をかざして支配の正当性を主張することで、安く領土を獲得することができるかもしれない

I-R062 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (5)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 魔素×10・鉄×10  
《民》となった【星雲】  
レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



衛星帯 / Satellite Belt

装備しているキャラクターがダメージを受けたとき、自分の代わりにこのアイテムがダメージを受けることができる。このアイテムの《HP》は10点である。《HP》が0点以下になると、このアイテムはなくなる。星術師は、このアイテムを装備していると、使用している武器の威力が、このアイテムの《HP》×1/2点だけ上昇する。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、《HP》の上限が2点上昇する

所有者の周囲を軌道として周遊する、幾つかの模倣遊星を束ねたもの。高い防御能力を誇るだけでなく、所有者の行動を追尾して、攻撃を支援することもある

I-R063 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (5)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 木×20・魔素×30  
レベル なし



軍配 / Referee's Fan

このアイテムを装備しているキャラクターが、作戦判定を行う場合、サイコロを余分に1つ振ることができる。行為判定のルールに従って、その中から2つの目を選ぶこと

正式には軍配扇と呼ばれる。将軍や軍師など、部隊を率いる指揮官が持つ、魔道具の一種である。肥満国では、国技の際に用いられる。多少強引な指揮だとしても、兵士たちは、この軍配を持つ者に畏敬と忠誠を抱き、その言葉を疑うことなく、迅速に行動する。そのため、一糸乱れぬ統率で軍を動かすことができるという。才覚に自信のない宮廷には、ぜひ欲しいレアアイテムだろう

I-R064 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (10)**

タイプ 割り込み  
対象 宮廷  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル なし



聖杯 / Holy Grail

宮廷が全滅したときに割り込んで使用できる。宮廷全員の「死亡」を回復し、《HP》を1点にする。そして、宮廷全員は自分の《器》の値と等しい《気力》を獲得する。一度使うと、このアイテムはなくなる

偉大なる聖者の血が注がれたとも、神話に名を残すワタリガラスの大釜とも云われる奇跡の器。死者を蘇らせる力を秘めており、国王たちはこそぞその探索を行わせた。この時期、王命に応え、果てなき迷宮を旅する聖杯騎士が数多く生まれた。しかし今日では、高価とはいえ復活薬が普及しているため、聖杯探索に情熱を燃やす王國は少ない


I-R065 Illustration.OCHIAI NAGOMI

ITEM レアアイテム／一般

**価格 (-)**

タイプ 装備  
対象 自分  
判定 なし

素材 合成不可能  
レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



愛 / Love

装備しているキャラクターの《器》を1点上昇させることができる。このアイテムは、自分と人間関係を結んでいるキャラクターの数で装備できる。このアイテムの初期レベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する《器》の値が1点上昇する

天然、アパロン、ルイエ、西の国……その所在が諸説様々に語られる伝説のアイテム。誰もが、それを求め、合コンの迷宮や出会い系サイトの洞窟などを旅するといふ。耳ドラゴンを例として手に入れやすいという実しやかな都市伝説もあるとかないとか

I-R066 Illustration.OCHIAI NAGOMI



# 上級ジョブ

Advanced Job

冒険というからには、スリルに溢れた戦闘や劇的なシチュエーションが欲しくなる。そのためにシナリオを創ろう！

data

## 上級ジョブとは

上級ジョブとは、特殊なジョブの種類である。冒険によって、肉体や精神を極めた者のみが就くことができる。多くのランドメイカー憧れの職業だ。データのものは、通常のジョブと同様に扱うが、このジョブにつくためには、冒険を繰り返す必要がある。人物創造時には、このジョブにつくことはできないのだ。

### ●上級ジョブへの転職

上級ジョブになりたいPCは、その転職条件を満たした上で、【転職所】の施設を利用しなければいけない。上級ジョブは2点分のボーナスがある。すべて適用すること。罪人の上級ジョブのように、転職条件が曖昧なものは、GMがその資格があるかどうかを判断しなければいけない

### ●従者の場合

従者のキャラクターは、条件さえ満たしていれば、2つの上級ジョブを兼任することができる

### ●逸材の上級ジョブへの転職

逸材を上級ジョブにするには、『新・王国ブック』p.71に収録されている「時間の経過」を使う必要がある。好きな逸材1人を選んだ後、2D6を振る。そして、時間経過の処理を行った後、D66を振る。その逸材は、右の上級ジョブ表に対応するジョブになる

## 奥義スキル

上級ジョブは、各上級ジョブのデータ欄に書かれたスキルグループに加え、奥義カテゴリも修得している。奥義スキルを修得するためには、前提となるスキルを修得している必要がある。詳しくは、『新・王国ブック』p.87の「奥義スキルの修得」を参照のこと。

### 上級ジョブ表

D66

ダイス	結果	ダイス	結果	ダイス	結果
11	勇者	23	軍師	36	大使
12	アイドル	24	剣闘士	44	罪人
13	仕掛け人	25	錬金術師	45	娼女師
14	祓魔師	26	委員長	46	異端審問官
15	魔女	33	売国奴	55	生き神様
16	猛獣使い	34	極道	56	迷宮探偵
22	刀匠	35	御者	66	迷宮支配者

## 上級ジョブデータの読み方



**1 勇者**

**Hero**

転職条件: 3レベル以上、熟練2つ以上  
能力値ボーナス: (魅力)、(武勇)  
スキルグループ: 肉③ 星術、便利  
逸材としての効果: (常駐) 宮廷の誰かが絶対成功を行ったとき、そのキャラクターは自動的に(気力)2点を獲得する(この効果は累積しない)

偉大な戦士の裔、世界に絶体絶命の危機が訪れたときに現れる世界の守護者、人の中にあつて星々に④きを放つもの……彼らは勇者と呼ばれる。人類の危機と戦うことを運命付けられた特殊な存在で、特に、天使や深人たちと並ぶ戦力群「魔王」とその配下たちとの戦いを得意とする。呼吸するように嵐を呼び、大地を割る災厄級の怪物たち……それらに立ち向かう勇者の姿は、人々の希望を打ち砕き、勇気や希望を抱かせる。

**SKILL**

スキル/ジョブ

**決戦存在 5 Ant Being**

タイプ: 固り込み 対象: 自分  
特定: (武勇) / 相手の命中判定の達成値

自分が攻撃されたときに割り込んで使用できる。(希望)1点を消費し、武器を1つ選んで、上記の判定を行う。成功すると、相手の攻撃のダメージを無効にし、その武器の威力と等しいダメージを与える

彼は希望、彼は形、他の人間と違うわけじゃない。ただほんの少し、強い心を持っているだけ。でも、彼から信じられる。そんな人の心を試されたとき、彼は無敵の存在になる

- ① その上級ジョブの名前
- ② 上級ジョブのイメージイラスト
- ③ 上級ジョブのデータ

「転職条件」はその上級ジョブに転職するために満たしていなければならない条件。「能力値ボーナス」と「スキルグループ」は、自分のキャラクターがそのジョブになったときに使用する「逸材としての効果」は王国内にその逸材がいたときに使用する

- ④ 上級ジョブの解説  
そのジョブの百万迷宮での役割や立場などを説明している
- ⑤ そのジョブに就くと修得できるスキルのデータ

詳しいデータの読み方は、新・王国ブックp.76～77のスキルのページを参照しよう



上級ジョブ

勇者

Hero



転職条件: 3レベル以上、勳章2つ以上  
能力値ボーナス: [魅力]、[武勇]  
スキルグループ: 肉弾、星術、便利  
逸材としての効果: (常駐) 宮廷の誰かが絶対成功を行ったとき、そのキャラクターは《HP》が1D6点回復する(この効果は累積しない)

偉大なる戦士の裔、世界に絶体絶命の危機が訪れたときに現れる世界の守護者、人の中にあって星々には輝きを放つもの……彼らは勇者と呼ばれる。人類の危機と戦うことを運命付けられた特殊な存在で、特に、天使や深人たちと並ぶ戦力群「魔王」とその配下たちとの戦いを得意とする。呼吸するように嵐を呼び、大地を割る災厄級の怪物たち……それらに立ち向かう勇者の姿は、人々の絶望を打ち砕き、勇気や希望を抱かせる。

SKILL

スキル/ジョブ



決戦存在 / Valiant Being

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 [武勇] / 相手の命中判定の達成値

自分が攻撃されたときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費し、武器を1つ選んで、上記の判定を行う。成功すると、相手の攻撃のダメージを無効にし、その武器の威力と等しいダメージを与える

彼は希望、彼は光。他の人間と違うわけじゃない。ただほんの少し、強い心を持っているだけ。でも、彼なら信じられる。そんな人の心を託されたとき、彼は無敵の存在になる

S-J021

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

アイドル

Idol



転職条件: 2レベル以上、勳章1つ以上、芸能のスキルを1つ以上修得している  
能力値ボーナス: [魅力] +2  
スキルグループ: 交渉、便利、芸能  
逸材としての効果: (常駐) 宮廷の誰かが絶対成功したとき、1MGを獲得する

その微笑みは自国の熱狂的ファンたちを狂喜させ、その名声は他国の肖像画屋に行列をつくりだすほどに響き渡る。まさに愛されるために生まれたような存在。それがアイドルだ。アイドルには、歌姫や俳優など、芸能に携わるものが多い。しかし、それは彼らの魅力を表現する手段でしかない。アイドルの本当の武器とは、自身の個性にあるのだ。それゆえ制御は難しく、うまく働けば王国を導くカリスマとなるが、暗黒面に落ちれば傾国の妖星となりかねない、危険な存在でもある。

SKILL

スキル/ジョブ



ファン / Fan

タイプ 常駐 対象 王国

判定 なし

[自分の《配下》×1/10]点だけ、《民の声》の最大値が上昇する(王国フェイズに《配下》を編成したときのみ、《民の声》の現在値も上昇する)

彼女のためなら、なんだってできる。どんなものになってもいい。アイドルとはファンにとって、神にも等しい存在だ。ファンの声援と狂信は、ランドメイカーに対するそれを遙かに越えて、王国に熱くこだまする

S-J022

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

仕掛け人

Producer



転職条件: 2レベル以上、[スカウト]か[マルチタスク]の両方、もしくはどちらかを修得している  
能力値ボーナス: [才覚] +2  
スキルグループ: 交渉、道具  
逸材としての効果: (常駐) 宮廷の誰かが絶対成功を行ったとき、《民の声》1点を獲得する(この効果は累積しない)

火のないところに煙はたたず、熱ないところに流行なし。祭りに欠かせない火付け役。それが仕掛け人である。弁舌、詭術に数字に統計。脅してすかして盛り上げて、とにかく大流行をでっちあげるのが、お仕事だ。殺し文句は「キてますよ」。風が吹けば桶屋を儲けさせ、千年王朝の羽妖精が羽ばたけば、ハグルマで竜巻を起こしてみせる。因果の輪を操る経済の魔法使い。それが仕掛け人だ。

SKILL

スキル/ジョブ



プロデュース / Produce

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 なし

自分以外の誰かの《感情値》が上昇したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、好きなキャラクター1人を選ぶ。その《感情値》の対象をそのキャラクターに変更することができる

あなたはアップ誰かの心を操作するなんてお手の物。「もしかして、わたしの好きな人って……」「あいつ、本気で許せない」人の気持ちなんて、錯覚だらけってことなのさ

S-J023

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI



上級ジョブ

# 祓魔師

Exorcist



転職条件: 3レベル以上、勳章1つ以上、何らかのモンスターに対して《敵意》を1点以上もっている

能力値ボーナス: [才覚] [武勇]

スキルグループ: 交渉、道具

逸材としての効果: (割り込み) 自国がモンスターに襲われたときに割り込んで使用できる。好きなモンスターに1D6点のダメージを与えることができる

拝み屋、贄師などと呼ばれる魔物狩り師。魔物と因縁を持つ何者かを探し出し、その霊的リンクをたどって攻撃する特殊な術の使い手である。その術は強力な反面、魔物と因縁を持つ依り代の存在が不可欠。そのため、祓魔師の活躍の舞台は、迷宮よりも王国や都市の中など、人々の営みが行われている場所であることが多い。

SKILL

スキル/ジョブ



祓魔式 / Exorcism

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 [才覚] / 11

上記の判定を行う。成功すると、そのサイクルの終了時に【人類の敵】を修得しているキャラクター全員に3点のダメージを与えることができる。この効果は、サイクルの終了時に、自分の《HP》を1D6点消費する。次のラウンドも継続することができる。また、バトルフィールドにそのキャラクターに対する《感情値》を持っているキャラクターがいれば、その《感情値》の分だけ、与えるダメージが上昇する。祓魔式も一種の呪詛。魔物以外への使用は禁止されている

S-J024

イラスト: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 魔女

Witch



転職条件: 3レベル以上、勳章1つ以上、【使い魔】か【ホウキ】のいずれかを装備している

能力値ボーナス: [魅力] [探索]

スキルグループ: 星術、召喚、道具

逸材としての効果: (割り込み) 準備フェイズに、好きなキャラクター1人を選ぶ。モンスターが、その人物を攻撃したときに割り込んで使用できる。そのキャラクターが、襲ってきたモンスターの素材欄にある素材1種を、1D6個消費することができれば、そのモンスターに「呪い」か「肥満」か「睡眠」のバッドステータスを与えることができる

「月」という特殊な星から魔力を引き出すことができる魔法使い。この星から力を引き出せるのは女性のみ。そのため、転職所で男が魔女を志すと性別まで変わってしまう。

SKILL

スキル/ジョブ



魔女術 / Witchcraft

タイプ 割り込み 対象 本文参照

判定 なし

誰かがダメージを受けたときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、ダメージを受けたキャラクターと、別のキャラクター1人を選ぶ。その2人の人間関係を、別の何かにすることができる。この効果は、そのクォーターの間、持続する

時とともに姿を変える「月」と同じように、人の心もまた移ろいやすい。魔女の魔法は、そんな心をさらに揺らめかせる

S-J025

イラスト: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 猛獣使い

Beast Tamer



転職条件: 3レベル以上、自国にモンスターの《民》がいる、何らかのモンスターに対して《好意》を1点以上もっている

能力値ボーナス: [魅力] [探索]

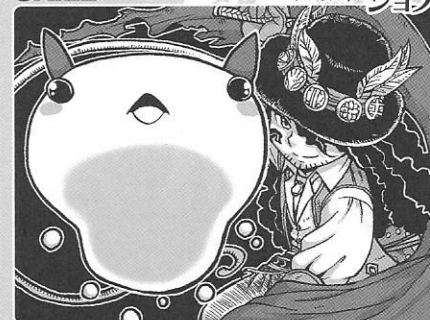
スキルグループ: 召喚、交渉

逸材としての効果: (常駐) この逸材を手に入れたとき、好きなモンスターのカテゴリ1種類を選ぶ。そのカテゴリのモンスターが、自国の《民》になったら生まれ表を使ってランダムにジョブを決め、その《民》を、永続的にそのジョブの逸材として扱うことができるようにする

怪物を操る専門家。自国にいる怪物を調教して、戦力や労働力として使役することができる。猛獣使いのいる王国では、巨鬼が門番を勤める砦やドワーフが槌を振る鍛冶屋、箱入り娘が後宮でがんばる姿など、幻想的な光景を見ることができよう。

SKILL

スキル/ジョブ



獣回し / Beast Handling

タイプ 常駐 対象 本文参照

判定 [探索] / 7+そのモンスターのレベル

自分が迷宮にモンスターの《民》を連れてきている場合、戦闘開始時に上記の判定に成功すると、その中から1体だけ、モンスターを自軍の好きなエリアに配置できる。その場合、自分の順番になったら、自分かモンスターのどちらか1体の移動と行動処理を行う。モンスターを操作する場合は、その性格の制限の範囲で行うこと(割り込みや補助のスキルは自由に使える)

S-J026

イラスト: OCHIAI NAGOMI



上級ジョブ

# 刀匠

Vulcanus

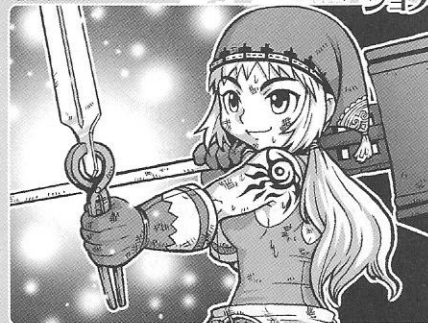


転職条件: 3レベル以上、【合成】か【修理】のスキルを修得している、自国に【鍛冶屋】の施設がある  
能力値ボーナス: 【探索】(武勇)  
スキルグループ: 科学、迷宮、道具  
逸材としての効果: (常駐) この逸材を手に入れたとき、好きなアイテム1つを選ぶ。【鍛冶屋】の施設を使って、そのアイテムのレベルをあげるために必要な素材の数が、[次のレベル×3]になる

武器造り専門の迷宮職人。彼らは、迷宮化現象を利用して<sup>わざもの</sup>業物を造り出す。武器のカーネルを活性化して、迷宮化現象の影響を受けやすくするのだ。そうした武器は、使用者の叙情詩に残る一撃を記憶して、自らの姿を変貌させる。百万迷宮の武器職人は、冒険を通じて迷宮の中で武器を育てるのだ。

SKILL

スキル/ジョブ



## わざもの 業物 / Celebrated Weapon

タイプ 計画 対象 アイテム

判定 【探索】 / 9+そのアイテムのレベル

宮廷の装備している武器アイテムの中から好きな1つを選び、上記の判定を行う。成功すると、そのアイテムは「活性化」し、失敗すると、そのアイテムは破壊される。「活性化」したアイテムを使って命中判定を行い、絶対成功すると、そのアイテムのレベルが永続的に1上がる(最大で装備しているキャラクターのレベルまで)。「活性化」は、そのゲームの間持続する

S-J027

新・迷宮ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 軍師

Warzard



転職条件: 3レベル以上、博士か怠け者のジョブである  
能力値ボーナス: 【才覚】+2  
スキルグループ: 星術、交渉、便利  
逸材としての効果: (割り込み) 自軍の作戦判定で先攻になったとき割り込んで使用できる。自軍を後攻にして、宮廷の中から1人を選ぶ。そのキャラクターは、そのラウンド(クォーター)に2回行動(移動ではない)することができる。この効果は、ゲーム中に1回しか使用できない

迷宮大戦の幕が開けた。百万迷宮の至る所で砲声が轟き、戦機が唸りを上げる。遂に彼らの知識が、計略が、思想が、役に立つ日がやってきたのだ。地の利、天の利、人の利を駆使してあらゆる合戦の勝利を請け負う、戦争請負人。軍師の出番がやってきたのだ。

SKILL

スキル/ジョブ



## 策戦 / Operation

タイプ 割り込み 対象 本文参照

判定 なし

王国フェイスに、好きなアイテムがスキルが拠点かトラップの中から1つを選び、紙に記入しておく(カードを使っても良い)。ゲーム中、そのデータが使用されたら、割り込んで使用できる。その紙をみんなに見せる。そのデータやデータに含まれる特殊効果を無効化し、さらに宮廷全員の《気力》が全回復する。この効果は、ゲーム中、1度しか使用できない

S-J028

新・迷宮ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 剣闘士

Gladiator



転職条件: 肉弾か射撃のスキルを1つ以上持っている、【魅力】が2点以上である  
能力値ボーナス: 【武勇】+2  
スキルグループ: 肉弾、射撃  
逸材としての効果: (常駐) 【闘技場】を利用して獲得した《民の声》1点につき、《予算》が1MG上昇する

華々しい剣技や荒々しい怪力で、観客を魅了する戦士たち。剣闘士の決闘観戦こそ、民衆にもっとも人気のある娯楽だ。激しい剣戟の響き、飛び散る血飛沫、そして喝采。その野蛮な欲求を満たすため、彼らは時に凶暴な獣や怪物とも闘わねばならない。そんな死と隣り合わせの環境で生き残った者だけが、真の剣闘士と呼ばれるのだ。その大半は、捕虜や奴隷出身者だが、中には望んで、剣闘士になる変わり者もいるという。

SKILL

スキル/ジョブ



## 喝采の一撃 / Salvo

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

自分の攻撃に組み合わせて使用する。攻撃が命中したら、《民の声》を自分のレベルの値まで、好きなだけ消費する。消費した《民の声》1点につき、1D6点だけ、ダメージを上昇する。その攻撃で、目標全員を倒すことができれば、このスキルで消費した値だけ《民の声》が回復する。目標が一人でも生き残っていれば、さらにこのスキルで消費した値だけ《民の声》が減少する

S-J029

新・迷宮ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI



上級ジョブ

# 錬金術師

Alchemist

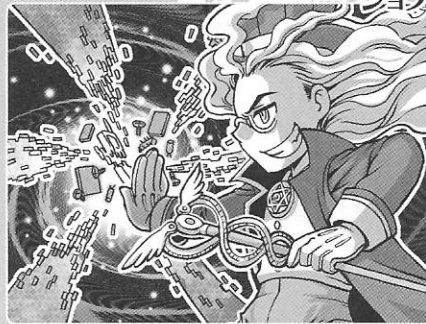


転職条件: 3レベル以上、【練成】のスキルを修得している  
能力値ボーナス: 【才覚】【探索】  
スキルグループ: 科学、便利、道具  
逸材としての効果: (常駐) 王国フェイズにアイテムの作成を行う場合、作成に必要な素材が各素材ごとに2個少なくなる(0以下にならない)

錬金術師は、博士の中でも、真理の探求と世界の組成を解き明かす「大いなる秘法」——錬金術に生涯を捧げた者たちである。神々の奇跡と呼ばれた復活薬の構造を突き止め、その量産を可能にしたのは、他ならぬ過去の偉大な錬金術師たちの功績だ。しかし、彼らの華やかな日々も今は昔。昨今は錬金術の進歩も停滞し、科学の一学派、時代遅れの魔法使いと蔑まれることが多い。

SKILL

スキル/ジョブ



分解/Disintegrate

タイプ 支援 対象 アイテム

判定 【才覚】/5

自分の装備しているアイテム1つを選ぶ。上記の判定に成功すると、そのアイテムはなくなり、そのアイテムの素材欄に書かれたものの中から、【判定の達成値-5】個の好きな素材を手に入れることができる(ただし、そのアイテムをつくるために必要な素材の数を超えることはない)。このスキルを素材欄が「合成不可能」となっているアイテムに使用することはできない

S-J030

イラスト: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 委員長

Highlord



転職条件: 勲章1つ以上、3レベル以上、【眼鏡】を装備しているかそのPCのプレイヤーが眼鏡をかけている  
能力値ボーナス: 【才覚】【魅力】  
スキルグループ: 科学、交渉、便利  
逸材としての効果: (常駐) 維持費が1MG減少する(1未満にはならない)

王国の乱れた風紀やら、図書室の失われた静謐やら、保健室の墮落した倫理やら、あらゆる荒廃と腐敗を排撃し、美しき秩序を護る至高の存在。ある種の民たちにとっては、崇拜の対象といっても過言ではない。国王すらも凌ぐ権威を持ち、百万迷宮における人気は、アイドルに勝るとも劣らない。その影響力を畏れた国家や教会の間では、彼らが、異世界からやってきた侵略者であるというまことしやかな噂も流れている。

SKILL

スキル/ジョブ



お説教/Cant

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 【魅力】/9

誰かが絶対失敗したときに、割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、絶対失敗の効果で《民の声》が減少する代わりに、《民の声》が1点上昇する

身分の高い低いに関係なく、よくないことをした者には、容赦なく委員長のお説教が待っている。さすが、委員長! おれたちにはできないことを平然とやってのける! そこの民は、感動を覚え、憧れ、湧えるのであろう

S-J031

イラスト: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 売国奴

Traitor



転職条件: 宮廷の中の自分に対する《敵意》の合計が3点以上ある  
能力値ボーナス: 【才覚】【魅力】  
スキルグループ: 迷宮、交渉、芸能  
逸材としての効果: (割り込み) 自国の《民》や逸材、施設が失われたときに割り込んで使用できる。《予算》が1MG上昇する。この効果は、逸材1人につき1度しか使用できない

自国の資産を、私利のために食物にする赦し難き逆賊。彼らは国土や民を、列強やその他の敵国、果ては怪物たちにまで売り渡してしまう。皮肉なことに、危機的状況においては、彼らの呪われし打算が、国を救うこともある。王国の不幸と時を同じくして、心当たりのない収入があったとしたら、もしかするとそれは、売国奴の仕業かもしれない。

SKILL

スキル/ジョブ



魔法の王国売ります!/Kingdom for Sale!

タイプ 計画 対象 本文参照

判定 【才覚】/10

王国フェイズが終了フェイズに使用できる(終了フェイズに使用する場合、タイプは「補助」となる)。自国のマップ1枚を選ぶ。《民の声》を1D6点減少して、上記の判定に成功すると、このスキルによって減少した《民の声》+判定の達成値-10 MGの《予算》を手に入れる。上記の判定の成否に関わらず、そのマップと、そのマップに書かれた施設は永遠に失われる

王国の財政難は、売国奴におまかせ!

S-J032

イラスト: OCHIAI NAGOMI



上級ジョブ

# 極道

Crime Lord

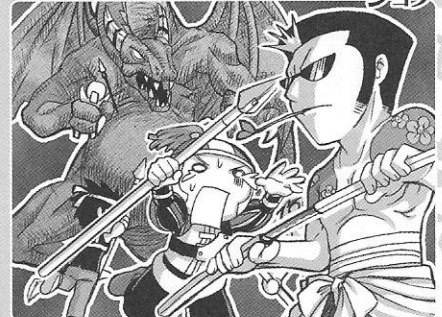


転職条件: 4レベル以上、【お宝】か【威光】のスキルを修得している、自国に【暗黒街】の施設がある  
能力値ボーナス: 【探索】【武勇】  
スキルグループ: 肉弾、射撃、交渉  
逸材としての効果: (割り込み) 好きなときに割り込んで使用できる。自国の【暗黒街】を好きな憩いの施設として利用できる。そのときの施設レベルは1として考える。この効果は、逸材1人につき1度しか使用できない

王国の闇を支配する暗黒街の犯罪者たち。悪路の王は、渡世の義理は欠かせないと、嘯きつつ、利権という甘やかな果実と引き替えに、盗賊組合や娼館など、闇の権力を用いて宮廷に力を貸してくれるだろう。また、極道によって組織された、巨大な犯罪帝国の存在も幾つか確認されている。

SKILL

スキル/ジョブ



鉄砲玉 / Bang!

タイプ 計画 対象 本文参照  
判定 【武勇】/10

迷宮フェイスのキャンプ中に使用できる。隣接する部屋にモンスターがいることが分かっている場合に使用できる。モンスターがいる隣接する部屋を1つ選び、上記の判定を行う。成功すれば、《配下》を自分の《魅力》の値まで好きなだけ減少させる。その部屋にいるもっともレベルの高いモンスター1体に、減少させた《配下》1人につき1D6点のダメージを与える。この効果は、1ゲームに1回しか使用できない

S-J033

迷宮アドベンチャー

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 御者

Jehu

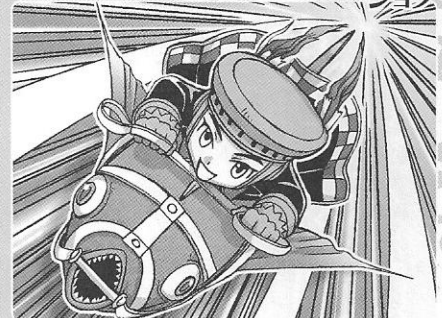


転職条件: 4レベル以上、勲章1つ以上、【宅配便】か【軽業】のスキルを修得している、【乗騎】を装備している  
能力値ボーナス: 【探索】+2  
スキルグループ: 召喚、迷宮、道具  
逸材としての効果: (割り込み) 道中表の効果適用するときに割り込んで使用できる。その効果を一回だけ、無効できる

車馬や輿、様々な異階兵器などを駆り、操る熟練の業師たち。乗騎を手足の如く使う様は、まるでそれらと心を通わせているかのようだ。また、移動の魔法体系である召喚術にも通じ、自慢の愛機に転移機関を内蔵して、迷宮間の長距離移動に特化した御者もある。戦においては、兵力や物資を前線へと送り届ける輸送任務だけでなく、戦機を操る機士として活躍すること多いという。

SKILL

スキル/ジョブ



韋駄天 / Heel & Toe

タイプ 常駐 対象 自分  
判定 【探索】/12

【乗騎】を装備しているとき、戦闘中、通常の移動(移動フェイスの移動)を行うと、1マス余分に移動できる。そのとき、同じエリアに【乗騎】を装備していない自車のキャラクターがいた場合、1体でなら一緒に移動させることができる。また、上記の判定に成功すると、進軍妨害の影響を受けずに移動できる

友を乗せ、怪物の隙間をぬって敵本陣へと切り込む騎乗術

S-J034

迷宮アドベンチャー

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 大使

Vakeel



転職条件: 2レベル以上、いずれかの列強の属国になっている  
能力値ボーナス: このジョブになったとき、好きな2つを選ぶ(同じものは選べない)  
スキルグループ: 射撃、交渉、道具  
逸材としての効果: (常駐) 列強1つを選ぶ。自国の維持費が1MG上昇し、その列強の属国の制約を無視することができる

列強の属国となった国に、その支配者たちが派遣した大使たち。それぞれ、列強ごとにダイナマイト帝国は発破職人、千年王朝は書記官、メトロ汗国は馬賊、ハグルマ資本主義神聖共和国は鑑定家と呼ばれる者を送り込んでくる。また、属国とはいえ、本国から遠い場合も多く、定期的な外交団の往来が難しい百万迷宮では、現地の適性ある人物が大使として徴用されることも少なくない。

SKILL

スキル/ジョブ



補給物資 / Resupply

タイプ 常駐 対象 自分  
判定 なし

このスキルを修得したときに、好きな能力値1つを選ぶ。自分の国に対応したアイテム(ダイナマイト帝国:【爆弾】、千年王朝:【魔法書】、メトロ汗国:【乗騎】、ハグルマ:【携帯電話】)を装備していると、その能力値が1点上昇する。また、ゲーム中に1回、好きなタイミングで、自分の国に対応した素材(ダイナマイト帝国:火薬、千年王朝:情報、メトロ汗国:牙、ハグルマ:機械)を1D6個もらうことができる

S-J035

迷宮アドベンチャー

Illustration: OCHIAI NAGOMI



## 罪人



Prisoner

転職条件：自国に【刑務所】の施設がある、「自国が減じたことがある」か「一緒に冒険した宮廷のキャラクターが、死亡したことがある（【復活薬】で、死亡が無効化されているわけではない）」

能力値ボーナス：【武勇】+2

スキルグループ：肉弾、便利、芸能

逸材としての効果：（補助）この逸材を死亡させることができる。この逸材が死亡すると、《民の声》を1D6点獲得する

「亡国王」、「叛逆者」、「同族殺し」など、逃れられない汚名と宿命を背負った罪人たち。普段は王国の牢獄の中に封印されている。万死に値する罪を背負いながらも、極刑を逃れ、生かされている理由——それは、王国のために、いつか彼の恐るべき力が必要とされるかもしれないからだ。

## SKILL

## スキル/ジョブ

ふういんかいじょ  
封印解除 / Limit Brake

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

このスキルは、戦闘中に宮廷の他のキャラクター全員の許可がないと使用できない。好きな能力値1個を選び、自分の使う武器の威力にその能力値を加え、受けたダメージをその能力値の分だけ減少させることができる。この効果は、その戦闘の間持続し、1回のゲームで1度しか使用できない

頼りきりな力を持つからこそ、処刑ではなく封印された者たち。彼らが解放されたとき、その真の力が明らかになる

S-J036

イラスト：OCHIAI NAGOMI

## 禍々師



Sorcerer

転職条件：3レベル以上、自分に《敵意》を持っているキャラクターを死亡させたことがある。誰かに対する《敵意》が3点以上ある

能力値ボーナス：【才覚】【魅力】

スキルグループ：射撃、召喚、道具

逸材としての効果：（補助）《民の声》を1点減少する。好きなキャラクター1体に1D6点のダメージを与える

憎悪や妄執、邪悪な情念を最高級の衣装のように着こなす呪詛専門の魔法使い。自らに向けられた敵意を、周到に練り上げ、呪いの刃に変える。その負の気配ゆえに災いの種、悲嘆の呼び手と忌み嫌われ、禍々師という不名誉な名で呼ばれている。しかし、彼らはそうして嫌われることで、より強力な呪力を手に入れることができるため、怨嗟や侮蔑を飲み、受け入れているという。

## SKILL

## スキル/ジョブ

じゅうおん  
呪怨 / Grudge

タイプ 支援 対象 単体

判定 【魅力】 / 対象のレベル+5

戦闘中に使用できる。キャラクター1体を選び、上記の判定に成功すると、[バトルフィールド]にいるキャラクターの自分に対する《敵意》の合計+1]D6点のダメージを自分とそのキャラクターに与え、[バトルフィールド]にいるキャラクター全員の《敵意》が1点減少する（0未満にはならない）

憎悪や怨嗟など、「汚れ」を身にまとう邪悪な呪術師。汚れは、不幸を呼び起こし、呪いの対象と術者自身を傷つける

S-J037

イラスト：OCHIAI NAGOMI

## 異端審問官



Inquisitor

転職条件：3レベル以上、勲章2つ以上、【武勇】が2点以上である

能力値ボーナス：【探索】【武勇】

スキルグループ：肉弾、交渉、便利

逸材としての効果：（割り込み）王国災厄表の効果は無効にする

神の教えに背いたものを、異端として裁きたて、罰する者たち。時として、国家と宗教は切っても切り離せない存在となることもある。例えば、ハゲルマ資本主義神聖共和国のような神権国家では、教義理解を曲解すればその統治すら危うくなることも多い。そのため、正統に対する異端という考えが生み出され、それを排斥する方向に向かうのだ。異端審問官とは、恐怖によって、異端の根絶をもうむ行き過ぎた社会の防衛機構であり、その国が絶望境であることの証明なのである。

## SKILL

## スキル/ジョブ

いたんしんもん  
異端審問 / Inquisition

タイプ 支援 対象 単体

判定 【魅力】 / そのキャラクターの《配下》の数×1/5+9

好きなキャラクター1体を選び、上記の判定に成功すると、そのキャラクターの攻撃すべての威力が、[そのキャラクターの《配下》の数×1/5]点だけ上昇する。この効果は、戦闘中持続し、累積しない

異端審問の恐怖や神々の威光を吹き込まれば、一介の民といえど侮りがたい暴徒と化し、生ける神罰に姿を変える。一度火のついた熱狂は、もう誰にも止められないのだ

S-J038

イラスト：OCHIAI NAGOMI



上級ジョブ

# 生き神様



Demigod

転職条件: 勲章4つ以上、自分が死亡したことがある、使命を達成している、【聖杯】のアイテムを装備している、20レベル以上の天使か深人を死亡させている

能力値ボーナス: 【魅力】+2

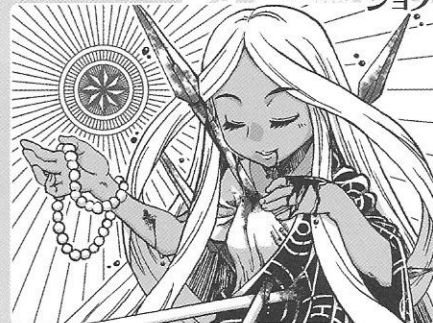
スキルグループ: 転職したさいに、好きなスキルグループ2つを選ぶ

逸材としての効果: (補助)《希望》を好きなだけ消費する。消費した《希望》以下の価格のコモンアイテム1つを、獲得することができる

百万迷宮は、神々の宝庫<sup>パンテオン</sup>と言ってもよいだろう。死神、雲神、運命の三女神などなど、無数の神で溢れている。百万迷宮では、信仰は実際の力であり、信じる者の存在が、神とそれ以外を区別する。つまり、あなたも信仰者を獲得すれば、神になれるということだ。

SKILL

スキル/ジョブ



神血 / Devine Blood

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分がダメージを受けたとき(気力)1点を獲得する。また、現在の自分が獲得している(気力)と等しい値だけ、自分のあらゆる判定の達成値が上昇する

神々と信者は、神秘的な経路によって接続されている。一見、つながっていないように見えても、ひとたび神の肉体が傷つけば、そこから流れ出る神血には信者の希望が溶け込んでいる。信仰の力を糧に、神々は奇跡を起こすのだ

S-J038

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 迷宮探偵



DD

転職条件: 2レベル以上、奥義スキルを1種類以上修得している、勲章2つ以上

能力値ボーナス: 【才覚】【探索】

スキルグループ: 肉弾、射撃、迷宮

逸材としての効果: (補助)「情報」1D6個を消費し、マップ1つを選ぶ。そのマップの支配者の名前が分かり、宮廷全員のその支配者に対する《敵意》が1点上昇する

現代に起きる迷宮事件解決のプロフェッショナル。しかし、迷宮災厄が世界の表舞台に登場する以前より、我々の知らない歴史の裏側では、神隠し、異界化、迷い家などの別名で迷宮災厄は起こっていた。迷宮探偵の先祖たちは、それらの事件を人知れず解決していたのだ。迷宮探偵が百万迷宮でも確認されているところを見ると、彼らは、古より迷宮を通じて2つの世界を行き来していたようだ。

SKILL

スキル/ジョブ



迷宮解析 / Dungeon Speculation

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

《希望》1点を消費する。そのサイクルの間、自分が使用する武器の威力と、トラップを解除するための判定の達成値が、自分のレベルと同じ値だけ上昇する

「確かに、この迷宮には支配者が存在している。だが、彼ですら迷宮のすべてを理解しているわけではない」迷宮探偵は宣言した。彼らの明晰な頭脳は、迷宮の構造を理解し解析することで、その力を利用することができるのだ

S-J040

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

上級ジョブ

# 迷宮支配者



Dungeon Master

転職条件: 4レベル以上、何らかのモンスターの《民》を持っている、モンスタースキルを1種類以上修得している

能力値ボーナス: 【魅力】【探索】

スキルグループ: 星術、召喚、迷宮

逸材としての効果: (割り込み)トラップを解除したとき、割り込んで使用できる。[そのトラップのレベル+1D6] 個の魔素を獲得できる

自らを迷核と化すほどの巨大な「迷い」を抱えた智の探求者。1人の例外なく、人の道から外れており、「真理」の研究という崇高で不可解な使命のために生涯を捧げた者たちである。自らの領域<sup>ネリトリ</sup>内であれば、迷宮を自在に操ることができ、また、他者の領域であったとしても、断片化した自身の迷宮を顕現することができる。まさに生ける迷宮だ。

SKILL

スキル/ジョブ



断章 / Flagments

タイプ 割り込み 対象 特殊

判定 【魅力】 / そのモンスターのレベル+5

【人間の敵】以外のモンスターを倒したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、倒したモンスターのスキルをランダムに1種選び、そのときに使用したアイテムに、そのスキルを封印することができる。判定に失敗するとそのアイテムは破壊される。1つのアイテムには1種類のスキルしか封印できず、そのアイテムを装備しているキャラクターは封印されたスキルを使用することができる

S-J041

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI



コラム

# 迷宮キングダムひとくふう

## 迷宮キングダムの遊び方

『迷宮キングダム』を遊ぶ場合、プレイヤー、GMともに2~4人ほどのサイコロと筆記用具が必要になる。

『迷宮キングダム』は広げなければならないマップやシートが複数あるので、遊ぶ場所のテーブルが広いにこしたことはないが、公民館の会議室などのテーブルならまず問題ない。会場が自宅やカラオケボックスでテーブルが狭いなら、プレイヤー毎にクリップボードを用意すると、比較的広くスペースが使えるだろう。プレイ前にGMは、キャラクターシートをプレイヤーの人数分、王国シートを1枚、マップを2、3枚、バトルフィールドを1枚用意しておくといよい。GMばかりが用意するものが多くて大変だ、と思う場合はあらかじめコピーをプレイヤーに頼んでおけば問題ない。

『迷宮キングダム』は工夫して遊ぶと楽しさも倍増する。

バトルフィールドをクリアケースにいれれば、マーカーを使って色々書き込むことができる。キャラクターを表すコマには、専用の『まよコマ』（発行：HOBBY BASE）が適しているが、キャラクターのイメージに合うメタルフィギュアや、食玩などのフィギュア、ボトルキャップをなど用意してみよう。そのキャラクターに対するイメージが他のプレイヤーに伝わりやすくなるし、思い入れも増す。

セッション後にはキャラクターシートと王国シート、王国マップをまとめておくファイルがあるといい。

以下のコラムを参考に、色々工夫して欲しい。

## カードスリーブを活用しよう

『迷宮キングダム』の様々なデータは、カード状にデザインされている。コピーをして、実際に切り取って使うと、遭遇したモンスターのイラストとデータを見せたり、『HP』などの管理をプレイヤーに任せることもできる。ルールブックを開かずともデータが参照できるのはとても便利だ。データをコピーして切り取って、カードスリーブに入れよう。使わないカードを裏紙として入れると、取り扱いが楽になる。スリーブは全国の『イエローサブマリン』など、カードゲームを扱っているホビーショップで入手可能だ。

## データカード活用法

『迷宮キングダム』のデータはほぼすべてが、カード状にレイアウトされている。一度スリーブにいれたカードは、繰り返し使えるし、便利だが、700近いデータすべてをコピーして切り取る、というのはあまりにも大変だ。そこで、カード化をおすすめするデータを順にあげてみよう。

### ●アイテム

『迷宮キングダム』では、PC同士でアイテムのやりとりをすることが多い。その際、キャラクターシートに書いてあるものを口頭でやりとりしていると、なくなるアイテムや、増えてしまうアイテムが発生する。そこで、アイテムをカードにしよう。アイテムをやりとりするときには、実際のカードを交換すればいい。ただ、同名のアイテムを複数枚必要とするため、作る手間はかなりのものになる

### ●スキル

自分のキャラクターの修得しているスキルのカードだけを作って、キャラクターシートと一緒に保管しておくといよい。プレイヤーがルールブックを持っていない場合などに、そのキャラクターのスキルカードを渡しておく、ゲーム中、データの参照がスムーズに行われるだろう

### ●モンスター

シナリオを作ったときに、登場するモンスターのカードを作っておくのが、それほど枚数を作らずにすんで楽だ。同じカードを2枚作っておくと、プレイヤーに見せつつ、GMは手元で確認するという手段がとれて、便利。余裕があれば、遊ぶ予定のレベルのワンダリングモンスターのカードを作っておいてもいいだろう

### ●トラップ

モンスターと同様に、シナリオに登場するトラップのカードだけを作っておけばいい。手元で見るとプレイヤーに見せる分、2枚を用意して使おう

### ●施設

自分の王国に建てた施設だけを、カード状にして、王国マップと一緒にしておこう。カードを管理するためのファイルである「ナインポケット」を王国マップに見立てて、施設を入れるようにしていくのも面白いだろう

### ●レアアイテム

用途はコモンアイテムと同じだが、手に入る頻度から、順番を低くしてみた

## ゲームマスターにお勧め

わざわざカードの形にしくなくても、データをコピーして、同じ部屋で遭遇するモンスター毎にひとまとめにするなどして、シナリオにはさんでおこう。GMをしながらルールブックをひっくりかえさずに済む。

もし、あなたがコンベンションで『迷宮キングダム』のGMをするならば、用意したカードの裏にその日の感想を書くなどしてプレイヤーに渡すと、よい記念になるだろう。

他にも独自の活用法があったら、公式サイトアドレスからメールなどで教えてもらえると嬉しい



# 第四の扉 世界 セクション



『迷宮キングダム』の世界である百万迷宮は、すべてが迷宮になってしまった世界だ。ここでは、その百万迷宮、ランドメイカーの住む小王国、大きな影響力を持つ列強や、信じられている宗教などについて紹介している。シナリオやロールプレイに役立ててみよう！



# 世界

World

このゲームの舞台となる百万迷宮と、そこで生活する連中の設定を紹介。シナリオづくりやロールプレイに役立てよう

world

## 初版序文

これより述べられるのは、我々、そして諸君が住むこの世界、つまり「百万迷宮」のさまざまなことどもである。これらは我が師、テオドフィレラス・ハバヴラハプロス博士が編集した『足音読本』を元にしての。

博士は南サンブカン王国に生まれ、千年王朝に遊学した以外は国を出ることなく一生を送った碩学である。だが迷宮についての知識は大変に深いものがあつた。『足音読本』は、博士が膨大な蔵書から有用な知識を集積したものである。

本書に掲載されているのは、『足音読本』から抜粋し、現代にふさわしい最新の知見をつけ加えたものである。ただし百万迷宮では日々新しい発見や変化があり(それこそが迷宮の迷宮たるゆえんなのだ!)、ここに書かれていることが必ずしも真理とは限らないことを承知していただきたい。

統一迷宮歴 2004年吉日

タカラ・マルコキアス

## 第二版序文

初版を上梓してからまだいくらか経たないというのに、好評を得て、本書が版を改めることができたのはまことに喜ばしく、読者諸賢には感謝の念に堪えない。

『世界』の名を冠したこの小部のブックレットは、そもそも、国を興して間もない新米ランドメイカー諸氏の手引書となるべくして書かれたものであつた。幸いなことに、その理念は多くの支持を得ることができたようである。初版『世界』は、現役のランドメイカーのみならず、各地の小王国に住まう民の間でもよく読まれたばかりか、これを読んでランドメイカーを志したという声も聞こえてくるようになった。著者ならびに編者にとっても望外の喜びである。第一次迷宮大戦の終結から170年以上経った今、われわれの生きる小王国時代は夏の季節を迎えている。前時代におけるビクトリー帝国の滅亡と、1855年の迷宮大津波「島クジラの寝返り」によって耕されて以来、百万迷宮には数多くの小王国が誕生した。その勢いは留まることを知らず、現代に至っても、空前の建国ブームは依然として続いている。もちろん、その背景には、無数の小王国の滅亡という暗い側面があることには留意しなければならないが、今こそは**小王国の時代**、ランドメイカーの時代なのである。

そして、読者諸賢もすでにご存じの通り、騒然とした世界情勢をさらに混乱に陥れる事態が勃発している。

一昨年、ある小王国が探索の末、古代遺跡シャンバランドにおいて、**災厄王**の遺物と目される大量のアーティファクトを発掘することに成功した。この報を受け、列強各国は一斉に進軍を開始。強大な魔力を秘めた災厄王の遺品を巡る、骨肉相食む泥沼の戦いが幕を開けたのである。

激化する列強の争いに、非力な小王国が無関心であることは難しい。戦場から遠い僻地の王国といえども、**安穩**とはしていられない。迷宮嵐や迷宮津波によって、国家の地勢が容易に変わりうることはよく知られている。国家間の力学を読み違えれば、人口数十人の小王国など、いとも簡単にすり潰されてしまうだろう。しかし逆に考えれば、これはチャンスでもある。外交手腕と軍事的手段をもってうまく立ち回ることができれば、自国を大きく発展させることも夢ではない。実際、かのダイナマイト帝国はそうにして列強の座に成り上がったのだ。

すでにこの戦争を、**第二次迷宮大戦**の名で呼ぶ声も高まりつつある。混沌とした情勢の中、群雄割拠する小王国と、その主役たるランドメイカーの、世界における重要性はますます大きくなるだろう。百万迷宮そのものをゲーム盤としたこのグレート・ゲームに参加するために、まずは世界がどのような仕組みになっているかを知ることが重要である。

本書を著した動機はもう一つある。パンダースナッチの目を抜くがごとき昨今の気風に則っては仕方がないのかもしれないが、迷宮学者の末席を占める著者としては、誰よりも迷宮に縁の深いはずのランドメイカー諸氏が、身の回りにあふれている迷宮の驚異に対して目を閉ざしていることがもどかしいのである。

ランドメイカー同士の会話に耳を傾けると、武器や魔術の性能や、効率的な戦術などの話に終始していることがしばしばである。確かに迷宮は油断できない恐ろしい場所である。しかし決して、怪物と闘だけの無味乾燥な場所ではない。ときには武器を下ろして周囲を見回し、世界の風味を味わうことを推奨したい。迷宮は驚異に満ちている。次の角を曲がった先に、次の扉を開けた向こうに、一体何が待ち受けているのか、誰にも予測がつかないのが百万迷宮なのである。

最後に、拙著『百万迷宮大百科』に記した注意書きをいま一度繰り返そう。

**迷宮災厄**は依然進行中であり、世界は常にその姿を変化させている。我々のような学者によって新たな事実が発見されることもあるだろうし、読者であるあなたの目の前で、本書の記述があつたりと覆されることもあるだろう。書物は書物であつて、生きた知識にはかなわないのだ。そのような場合には、読者であるあなたの手で、本書の知識を上書きしてもらって構わない。そして可能ならば、あなたが発見した新たな知見を、著者らに教えていただければ幸いである。

読者諸賢が、書物にも記されていない、未だ知られぬ迷宮の驚異と出会うことを、そして願わくば無事生還されんことを祈って、挨拶と謝辞に代えさせていただきたい。

統一迷宮歴 2007年元旦

タカラ・マルコキアス



## 迷宮の成り立ち p.104

この恐るべき世界、百万迷宮の創世について解説する。古代史は確たる史書がなく、伝承の霧に包まれているのが実状であるが、いくつかの定説が語り伝えられている。ここでは諸君もよくご存じの、災厄王伝説を改めて紹介する。

## 迷宮の構造 p.105

百万迷宮は大きく分けて3つの領域に分かれていることが知られている。我々の棲む「グランドゼロ」、上方に存在する「天階」、そして下方に横たわる「深階」である。ここではその概要を紹介する。未踏の階層に挑むランドメイカー諸君は、まず知っておくべき事柄であろう。

## 迷宮災厄とその周辺事項 p.106

我々の世界を特徴づける大きな要因、迷宮化現象を解説した章である。迷宮化アルゴリズムとカーネル、恐ろしい迷宮病について紹介し、さらに、その忌むべき現象を利用して力を得る、ダンジョンマスターと呼ばれる人外の異能者についても言及する。

## 星 p.107

迷宮の生活必需品である星たちだが、迷宮災厄以前には、手に取ることができないほど遠く、高い場所で輝いていたという。星とは一体なんなのだろうか。ここでは、現在解明されている、迷宮内の星々についての見聞を説く。

## 迷宮の分類 p.108

単調な石積みや掘り抜かれた岩盤ばかりが迷宮ではない。百万迷宮の風景は想像を絶するほど多彩で変化に富む。この章で、我々の世界の迷宮風景について、多少なりとも認識を新たにいただけると幸いである。

## 異とモンスター p.109

百万迷宮には数多くの危険がある。だが、単に恐れているだけでは、苦難を克服することはできない。ここでは最新の研究にもとづいたモンスターの分類を紹介すると共に、迷宮に仕掛けられた、さまざまな異についても解説する。

## 天階 p.110

「グランドゼロ」の上方に存在する天階と、「天使」と呼ばれるその住人についての解説である。

## 深階 p.111

「グランドゼロ」の下方に存在する深階と、「深人」と呼ばれるその住人についての解説である。

## 百万迷宮の歴史 p.112

迷宮災厄より始まり、2000年を超える百万迷宮の歴史について、拙著『千年王朝史研究』を元に解説する。

## 王国 概論、宮廷 p.114

人間は百万迷宮中に生存圏を広めるべく、日々努力を重ねている。ここでは人間の暮らす王国について解説する。ランドメイカーたる諸君が今更読むべき事でもないと思われるかもしれないが、自らの生き方について認識しておくのは大切なことである。

## 王国 産業、交通 p.115

自国を離れて迷宮を探索してまわるランドメイカーといえど、母国の産業についてはよく承知しておかねばならない。民あつてのランドメイカーであり、自らの武勲だけを誇っているのは、為政者としてのつとめを果たすことなどではしないのだ。関連して、迷宮内外における交通手段と、周辺環境の利用方法についてもここで触れる。

## 王国 宗教、知識 p.116

人は握り飯のみにて生きるにあらず、精神的な要素もまた重要である。ここでは王国内での宗教と魔法、物語といった精神文化について解説する。同時に、いくつかの危険思想と邪教についても注意を促す。

## ランドメイカーと民 p.117

人口数十人の小さな王国では、宮廷と民の距離はきわめて近いものになる。また、一口に民といってもその内実はさまざま。この章では、国内でのランドメイカーの役割と、民との関係について触れる。

## 一般的な小王国 p.118

百万迷宮に無数に存在する、ごく普通の国家について解説してある。おそらくこれを読んでいる諸君もこの様な国に住んでいることだろう。

## 戦争 p.120

悲しいかな、百万迷宮は平和な世界ではない。いざというときへの備えなくして、自国の平和を維持することはかなわないだろう。守るにしても、攻めるにしても、国を導くためには知っておかねばならない事柄である。

## 外交 p.121

人が社会で暮らすように、国も関係をもって結びついている。ただし国と国との関係は、信義ではなく実利が第一の基準となる。しかしそれでも、交渉のテーブルは常に用意しておくべきだ。多大な犠牲を伴う戦争よりも、巧みな外交によってより大きな利益を得ることも可能なのだから。

## 列強について p.122

百万迷宮の動向を左右する4つの強国について解説する。どの国も、駆け出しランドメイカーの王国とは比べ物にならない巨大国家だ。彼らに攻められてから慌てても遅い。万一に備え、今のうちから研究しておくのがよいだろう。

# 世界

世界セクシィン

### コラム

#### 人間の多様化

迷宮化の影響が人体に及んだ結果、人間の形態はさまざまな突然変異によって多様化する傾向にある。耳が尖る、目が増える、毛髪や皮膚がカラフルに色づく、指が増えるといった末端の変異から、四肢の数の増減や骨格の変形など、シムエツすら変えてしまう大きな変異、はたまた臓器の機能変化による食性の転換、更には性別の混淆に至るまで、人類という種族自体が非常に幅広い変形を持つようになっている。人間は犬や猫やウツカゲを交配して様々な種類を作っているが、迷宮病は同じことを人間に対して引き起こすのである。

ぱっと見て判るような激しい変異こそ稀だが、仔細に調べれば誰もが微細な迷宮病の兆候を持っている(たとえば成人した男女はほとんどが迷宮化した指紋を持つ)。変異は決して特別な現象ではないのである。



# 百万迷宮について

Endless  
Dungeon

world

世界そのものが、一つの巨大な迷宮と化した絶望境、百万迷宮。その不思議な性質と実体について、いくつか紹介しよう

## 迷宮の成り立ち

さて、われわれの世界は如何にしてこのような姿になったか。それを説明する言い伝えはいくつもあるが、おそらく最も知られているのは、以下に示す**災厄王**の伝説であろう。

### ●災厄王の伝説

伝えられるところによれば、かつて世界は3つに分かれていた。すなわち「天界」「地上」「地界」である。「天界」は果てしなく続く青い空間で、人の頭上をくまなく覆っていた。「地界」は人の足下を埋め尽くす岩や砂や土の強固な塊であった<sup>\*1</sup>。どちらの世界も人に対しては閉ざされていた。人の手が及ぶのは、ただ「地上」のみであった。しかし人が不満を抱くことはなかった。なぜなら「地上」は広大無辺であり、かつ十分に豊かであったからである。

「地上」はどこまでも平坦で、それゆえひとつの王国があれば足りた。人は永劫の昔から、ひとつの王国の民として平和な日々を送っていた。しかしあるとき「災厄王」と呼ばれる王が玉座についた。彼はすぐれた魔術師で、その英知は果てるところを知らず、しかしきわめて尊大な人物だった。

災厄王は考えた。おのが力をもってすれば、地上のみならず地界天界も支配できるのではないかと。彼は**三界の主**<sup>\*2</sup>を呼び出し「ただいまより世界はひとつとなれ」と命じた。

すると三界はみるみる合わり、世界はひとつになった。災厄王大いに喜びそのすべてを我がものにせんと企んだが、そのとき三位一体となった**世界の主**が王に告げた。「人の身にて世界を思いのままにしようなどとは傲岸不遜、その命果てるまで汝を幽閉せん」たちまち足元から迷宮が現れ王を呑み込む。王は秘術の限りを尽くして壁を破ろうと試みるが、王が行くところ迷宮は広がり続け、決してその端にたどり着かせようとはしなかった。こうして迷宮はただひとつの世界に満ちることとなった。これが迷宮災厄の始まりである。

長い長い時が経ち、いまや世界が分かれていた頃を知る者はいない。三界に分かれていたという伝承もただの神話にすぎないと笑う者もいる。しかし王がまだ生きて迷宮をさまよっているのだという噂はあつと絶たない。迷宮化がいまも止んでいないことがその証であるという。真実はわからない

## 百万迷宮

なにが原因であったにせよ、かつての世界は失われた。今我々が生きているのは、百万の通路、百万の扉、百万の部屋によって構成されたこの**百万迷宮**である。知られている限り迷宮に果てはない。災厄王の伝説にある通り、迷宮化はとどまることなく進行し、世界を埋め尽くさんとしている。空も海もなくなり、大地ももはや存在しない。我々に残されたのは、ただ延々と続く迷宮の暗黒のみである。

迷宮化が始まった直後の混乱は想像するに余りある。当時の記録はほとんど残っておらず、断片的な情報からその衝撃の大きさを推し量ることしかできない。しかし人は未曾有の災厄をなんとか乗り越え、新たな環境に適応した。迷宮での生活は、いつしか日常のものになったのである

### ●旧世界と新世界

失われた世界に対する百万迷宮の住人の憧憬の念は強い。絵画や歌などの芸術作品には災厄王以前の光景を題材にしたものが多いし、子供の離れ歌や遊びにも、旧世界から受け継がれた要素が見出せる。彼らは見たこともない空や海を種族的に記憶し、その喪失を惜しんでいるのである。

破滅をもたらした災厄王は人々の怒りを買った。歴史の古い王国では、冬至の祭において、災厄王をかたどった人形を焼くバーニングマンの儀式がしばしば行なわれている。

その反面、災厄王は、新世界の創造者として愛されている。ランドメイカーの中には災厄王の生まれ変わり、子孫、あるいは本人と自称し、その威光を借りて国を作ろうとする者も存在する。いかがわしいことこの上ないが、必ずしも失敗するとは限らない。民衆の中にも、強大な魔術王の帰還を待望する空気があるからである。とはいえそのような与太話を掲げるランドメイカーは意志も弱く、王国を襲う危機に立ち向かわずに民を置いて逃げ出してしまうことが多い

### ●世界の果てが遠ざかる

外へ外へと膨張し、常に変化し続ける迷宮は、我々を閉じ込める牢獄でもある。迷宮の外への脱出の試みは数え切れないほど行なわれたが、ことごとく失敗に終わっている。昇降機、ウマトカゲ、魔法の掘削機械など、如何なる手段を用いても世界の果てに近づくことはできなかったのである。迷宮災厄から幾星霜、迷宮の端がどこまで遠くへ行ってしまったのか、それを知る者は誰もいない。しかし、迷宮破壊が国家の存在目的になったダイナマイト帝国の例もあるように、迷宮に挑む者の系譜も絶えることなく続いているのである

\*1……この伝説のヴァリエントとして、「天界」を「空」、「地界」を「海」とする言い伝えも根強い。確かに天階と地階から来る怪物たちは、それぞれ伝説に謳われる「空」の生き物や「海」の生き物の特徴をそなえている。このため、迷宮生物学者はむしろこちらの伝承を支持する傾向にある。

\*2……伝説の中に「三界の主」の描写は少ないが、三位一体となった「世界の主」の姿を三つ首のドラゴンとして描く古文書が発見されており、「三界の主」は三体のドラゴンだったとする説に説得力を与えている。「世界の主」についてはキメラや鬼面獅子、三つ首の牛頭としての図象も知られているが、伝承学の知見によればいずれも後世のものである。

### コラム 鳥と魚

鳥は天階の、魚は深階の生き物だが、人々の生活の中に入り込んでいる種類もあるため、必ずしも異界の生き物として認識されているわけではない。ニトリやアヒルは卵を取るためによく飼われているし、伝書鳩やバケット雀は遠征中のランドメイカーに対して王国から連絡する際に使われる。大型のキンギョも荷駄獣として普及している。これらの種は確かに天階や深階の眷属なのだが、日々の生活の中でそれを意識している者はほとんどいない。



## 三層構造

### ●グランドゼロ

百万迷宮の中で我々が生きているのは「**グランドゼロ**」<sup>\*1</sup>と呼ばれる階層である。ただし一層だけではなく、何十階、何百階という迷宮構造体全体を差してグランドゼロという。グランドゼロは我々に馴染み深い要素でできている。すなわち通路、扉、部屋、階段、そして罠と怪物である。一般的に「迷宮」「ダンジョン」といった場合、この階層を指す。

グランドゼロのすべてが規則正しく迷宮に埋め尽くされているわけではない。ところどころに比較的大きな空洞が存在し、これが人の生活する場所となっている。ランドメイカーの王国創生もこうした場所を見つけることから始まる場合が多い。手付かずの空洞を見つけることはそう難しくないが、油断は禁物である。空っぽに見えても、定期的に訪れる「先客」がいる可能性は否定できないからである。ことに地熱<sup>2</sup>や星の恩恵が受けられる大空洞は、巨大な魔獣がねぐらとして使っていることが多い。闖入者<sup>ちんにゅうしゃ</sup>の存在に怒り狂ったドラゴンやベヒモスに小国が壊滅させられるというのはよくある話である。無人の大空洞には警戒した方がよいだろう。

グランドゼロは水平方向にはどこまでもどこまでも続いている。今まさに成長しつつある迷宮の果てをこの目で見た、という話もしばしば聞かれるが、酒場のぼら話の域を出るものはない。知られている限り、百万迷宮に出口はない

### ●天階と深階

横がだめなら、縦方向は？ こちらは少々複雑である。というのも、グランドゼロの上下には、明らかな異世界が存在するからである。

グランドゼロの上にあるのは「**天階**」である。ここには人ならぬ「**ハイライズ**」と呼ばれる者たちが住んでいる。神官や魔術師たちは神、天使とも呼ぶ。グランドゼロの下には「**深階**」があり、やはり人ならぬ「**ディープワン**」という者たちが住んでいる。かれらは邪神、深人とも呼ばれ、しばしば

妖術を使うとして恐れられる。

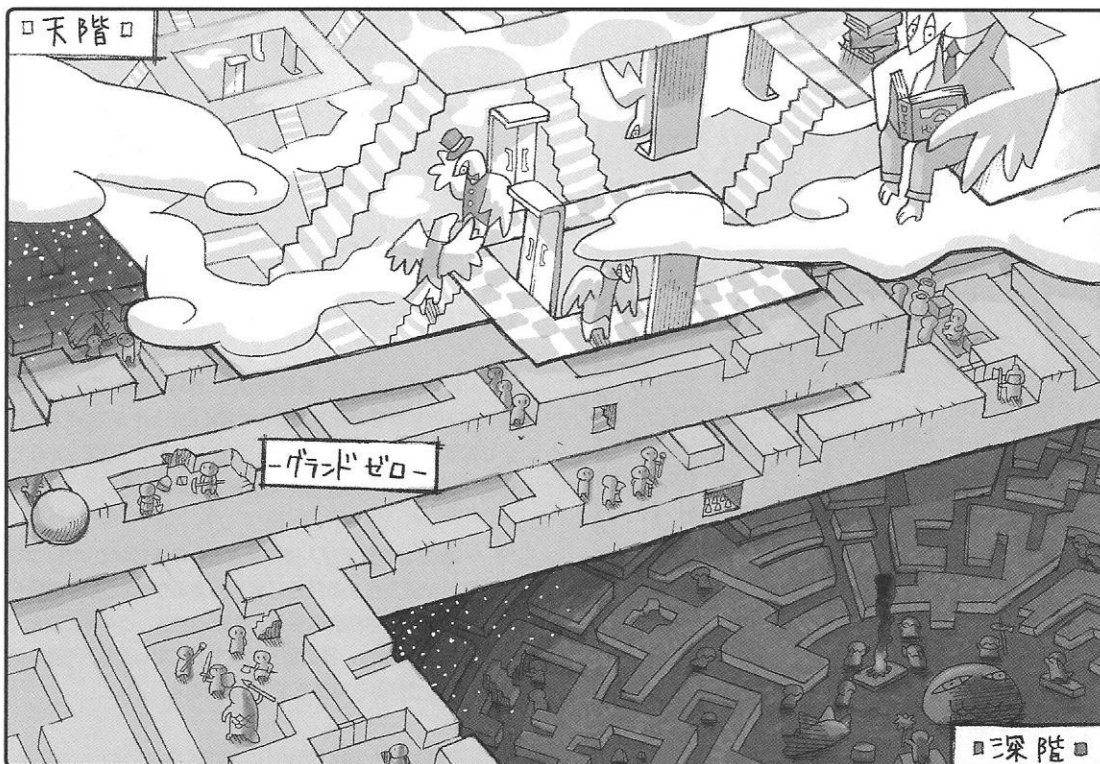
これらの異界が空想の産物ではなく、確かに存在することは疑いない。昇降機による物資のやり取りを通じての天階・深階との交流は、小王国の経済活動には欠かすことのできない要素である。渡り魚やエルフ、ジャブジャブ鳥のように、グランドゼロをうろつく天階・深階由来の生き物も多い。

しかし、その交流は一方通行である。我々がグランドゼロを出て天階や深階へ行くことはできない。物理的な壁があるわけではない。むしろ反対だ。グランドゼロと天階、深階のはっきりした境界は存在しない。進行しつづける迷宮化のため、境目という概念が意味をなさないのである。理屈から言えば、迷宮をさまよひ歩き、ひたすら階段を上り続けていけば、いつかは天階にたどり着くことができるだろう。その逆もまた然りである。だが、これらの異世界に近づくほど、迷宮の危険度は増してゆく。怪物はより狂暴に、罠はより凶悪に。自らの王国を遠く離れて、この苦難の旅を生き延びられる人間はいないだろう。昇降機を使えばいいのではないかと考える者もいるが、天階や深階の住人は、昇降機で送られてきた生身の人間は例外なく生贄と解釈するらしく、この方法を実行した者が生きて帰ってきたためしはない。

ハイライズもディープワンも、基本的に我々とは異質な生き物である。彼らが我々をどのように見ているのかも知れたものではない。一つ判っているのは、二つの種族が互いに仲が悪く、百万迷宮の各所で小競り合いを繰り返しているということである。天使のマッハペンギンと深人の鉄砲魚の戦いに巻き込まれたら、人間などひとたまりもない。グランドゼロは二つの強大な陣営に挟まれた緩衝地帯であり、我々はその間に住むひよわな現住種族に過ぎないのである

\*1……標高ゼロ、また迷宮災厄爆心地の意。

\*2……温泉がある場合、先客の危険は更に高まる。複数の怪物が温泉を求めて次から次へと訪れるため、そこに国を構えたランドメイカーは絶え間ない闘いに悩まされるだろう。



# 百万迷宮について

世界セクシヨン

### コラム 巨人族の伝説

絶滅したはずの巨人族と遭遇したという噂は根強く語り継がれている。迷宮をさまようちに巨大な通路に出て、曲がり角の向こうから雷鳴のような足音と話し声が近づいてきたので慌てて逃げ帰ったとか、天井が見えないほど大きなホールで、柱の向こうをとてつもなく大きな足が通り過ぎていったとか、通路や部屋の天井がいきなり外れて、その隙間から巨大な顔や目がこちらを覗き込んでいた、などである。また、迷宮掘削中に巨人の化石が発見されることがある。こうした噂は建材や薬の原料として高値で売買されるため、鉱夫たちにとっては金鉱を掘り当てるのと同じくらいの価値を持つ。



## 迷宮化のアルゴリズム

一口に迷宮化といってもその過程はさまざま。壁や部屋が成長し、一晩のうちに大広間が迷宮になってしまうこともある。また、一年に数尺といった単位でゆっくりと成長している迷宮もある。トラップによる地形変化も一種の迷宮化だろう。これらの迷宮化現象の裏に、何らかの共通した原因、**未知の魔術的アルゴリズム**が存在すると仮定するのは不自然なことではない。

つまり迷宮災厄はこのアルゴリズムの暴走によって引き起こされたと考えられる。おそらくそのエンジンはごく単純な数式に還元される<sup>\*1</sup>。迷宮災厄の原因となった魔法実験は、その数式を物質に投影することで、複雑な建築物を自動生成することを目的としていたのであろう。

### ●迷宮生成アルゴリズムの影響範囲

このアルゴリズムが影響を及ぼすのは、通路と扉と部屋からなるいわゆる「ダンジョン」だけにとどまらない。一例を挙げるなら、カーネル（後述）の近くで長時間過ごした者の指紋は、より複雑な形に変化することが知られている。指紋ならばまだ害はないが、血管や神経、生命維持に関わる臓器が迷宮化するとすると事は深刻である。実際、文明の地を離れて迷宮の深奥を生活の場とする鉱夫や山師や冒険者、迷宮学者の類は、迷宮に潜む数々の危険を避けられたとしてもなお、一般的に短命である。体内の迷宮化が生き物の健康に非常な負担をかけることは明らかである<sup>\*2</sup>。

さまよう怪物たちの隆盛にもこのアルゴリズムが深く関わっているとの説もある。生命の誕生と遺伝に関わる、未だ知られざる神秘の領域に迷宮効果が影響し、彼らの変異を促進しているのではないかというのである。確かに今の時代の怪物たちは、種類においても奇怪さにおいても、古代の神話や伝説に見られる同族をはるかに上回っている。それを考えるとこの説も、あながち荒唐無稽とも言い切れない。

迷宮化アルゴリズムの正体を探ることによって、いつか迷宮災厄の進行を止めることができるかもしれない。その時を夢見て、迷宮学者は今日も迷宮に足を踏み入れるのである

## カーネルとダンジョンマスター

百万迷宮においてこのアルゴリズムを走らせる主体が「カーネル」<sup>\*3</sup>である。**カーネル**とは、迷宮化の中心となるさまざまな物品や生き物である。その実体は多種多様な形態をとり、小さな宝石から巨大な怪物まで、およそ一貫性がない。言い換えるならどんなものでもカーネルになり得る。カーネルになりやすいものとしては、人々をひきつける高価なアーティファクトや星、そして牛<sup>ミノタウロス</sup>頭など一部の怪物が知られている。また、強力な魔術師やドラゴンの中には、あえて自らカーネルとなり、おのれを中心とした迷宮を築く者もいる。彼らがどのように迷宮化の魔力を取り込み、かつ身体への負担を軽減しているのかはまったく解っていない。彼らカーネル化した知的生命は、迷宮を意のままに構築できるばかりか、自分の手足のように操ることさえできると言われている。そのため彼らは迷宮の主、「ダンジョンマスター」として恐れられる。必ずしも悪意を持っているとは限らないが縄張り意識は強く、互いに争うこともしばしばだ。

### ●有名なダンジョンマスター

これまでに知られているダンジョンマスターとそのダンジョンのうち、最も有名な一群を以下に挙げる

#### ・死霊術師セリム・アガ

<骨の塔>に君臨する不死の王。配下に強大な死霊の軍団を従え、近隣の小国の恐怖の的となっている。

#### ・闇エルフの姫君スクアティネラ・ロストルム

グランドゼロにおける深人の一大拠点<黒真珠砦>の女城主。エルフの中でも残忍な一派の首領として知られる。

#### ・龍王ウム・アルマラディム

<カラカラ砂漠>に眠る大長虫。莫大な財宝を蓄えているが、金貨一枚たりとも手放そうとしない強欲な龍である。

#### ・大魔術師ハドリクス・グリグリウス

多種多様な怪物を使役する強力な魔術師。その版図は広大で、一説にはある一階層全てが彼の領土だという。

#### ・狂王ナイジャジャン

百万迷宮をさまよい歩く狂人。彼の行く所はことごとく迷宮と化す。かつては名のある魔術師だったらしいが……。

#### ・獅子の王ニャングウェ

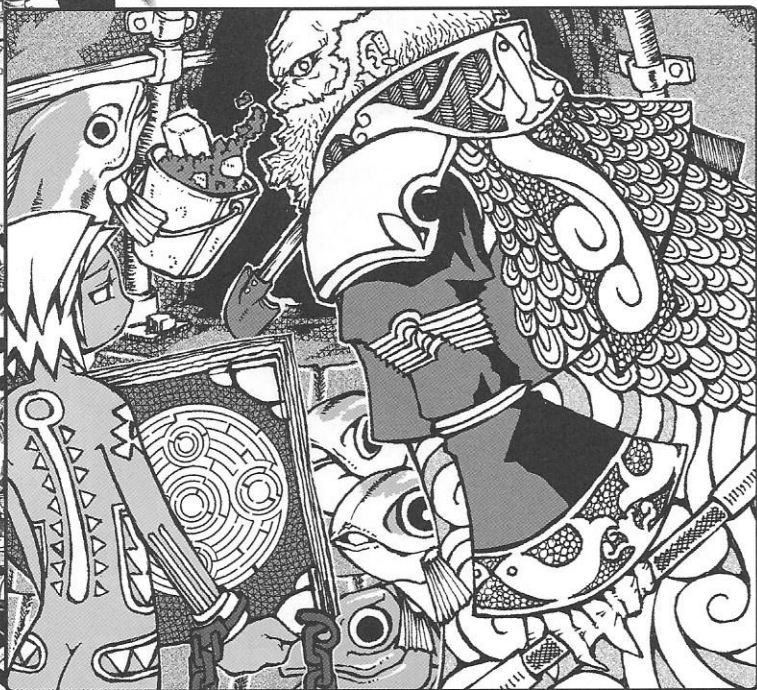
青い毛皮の人喰いケイブ・ライオン。知性を持ち、多くの魔獣を従える。魔境<百獣の密林>の奥地に潜む。

\*1……初歩的な迷宮は、多重同心円、方形、螺旋、雷文模様といった幾何学図形の組み合わせで描くことができる。これらは全て数学的に表現可能である。迷宮生成アルゴリズムもまた同様に、数学の魔術的表象と考えることができる。

\*2……迷宮化の影響が人体に及ぶことを迷宮病という。つむじや指紋が迷宮化する無害な変化もあるが、ほとんどの場合迷宮病の結果は致命的なものである。ただし、ごく稀に変化が吉と出ることもある。脳の皺が増えて賢くなったり、内臓系の迷宮化で二つ目の心臓ができるなどである。

\*3……<sup>ダイグリスト</sup>迷宮職人たちは「迷核」の名で呼ぶ。

世界セクシオン  
百万迷宮について







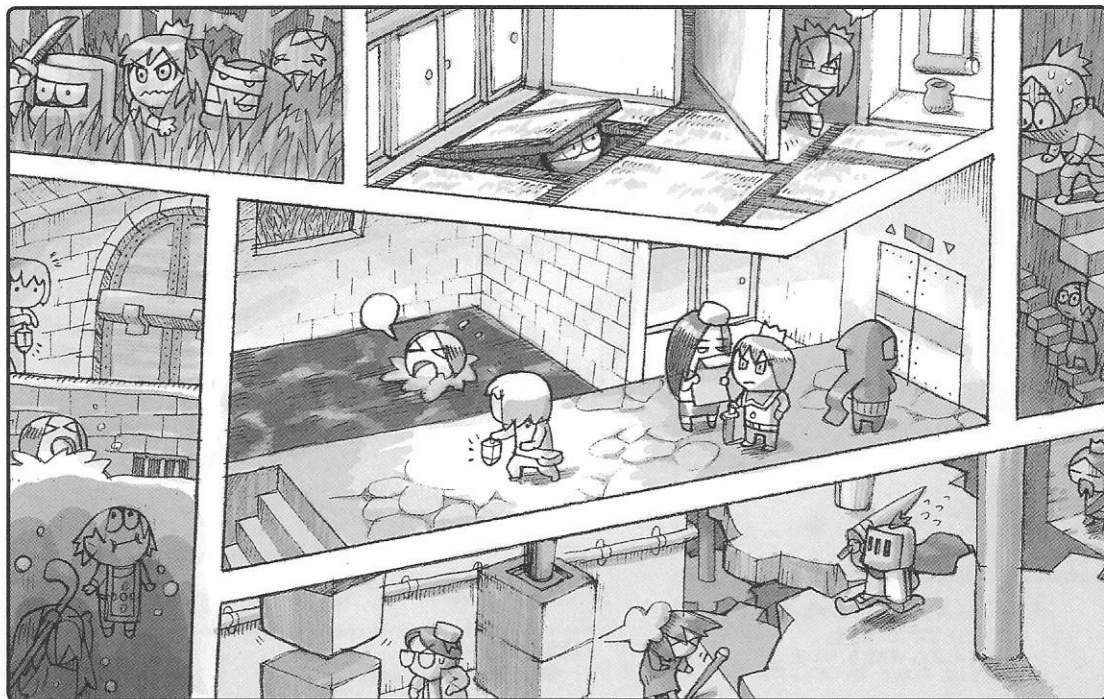
コラム  
静かの海

グランドゼロには「静かの海」と呼ばれる広大な塩水湖があることが知られている。湖のある洞窟の中央には熱い星が燦々と光り輝き、白い砂浜をくっきりと照らし出している。砂は天井の岩の隙間から落ちてきて、自然に迷宮模様を描いて堆積する。

この塩水湖と砂浜の様子があられの「海」に似ているため、水浴びに訪れる物好きも多いが、そこに至るまでの道が一定がていないため、たどり着くのは一苦労である。

迷宮の昼夜は、一定時間で変化する星の明るさで区別される。もっとも暗いときでも星明かりが消えることはないが、まったく程度で明かりの役には立たなくなる。一般的に、星が明るい間が「昼」、暗い間が「夜」と呼ばれている。昼と夜を一組にしたものが「1日」である。





## さまざまな迷宮

### ●基本的な迷宮

グランドゼロの迷宮は、主に直線的な通路と部屋によって構成されている。床、壁、天井の材質は、石積み、土、レンガ、掘り抜かれた岩盤が一般的である。通路と部屋とをつなぐ扉は硬い木材が普通である。階層を移動する手段としては階段があり、これらも迷宮化の進行に伴って生成される。

しかしこの「基本的な」迷宮の他にも、世界にはさまざまな迷宮風景が存在する。百万迷宮は決して均一ではない。地形も、構成要素も、場所によって驚くほど異なるのだ

### ●迷宮の多様性

星の光の強い地域には植物が繁茂する。下草が密集し、樹木が競い合うように高く伸びる。条件がそろえば、しばしば植物は巨大に育ち、複数の階層を貫いて根や枝を張り巡らせる。これらの根や枝は石を割って成長していくため、迷宮の大規模な崩落を引き起こすことがある。この段階に至ると、植物そのものがすでに迷宮化しているのが常である。

迷宮の中には一部水没している地域もある。水位は膝丈くらいから、天井に届く大水までさまざまだが、いずれも危険な場所である。冷たい水は体力を奪い、不潔な溜まり水は病気や害虫の温床となる。強い流れにさらわれて知らない場所へ放り出されることもあるし、水位が高ければ、天井近くのわずかな空気と息をつなぎながら、出口の見えない暗い通路を延々と泳ぐ羽目になるかもしれない。こうした場所には人間を餌食にする深階の怪物が棲みつくことが多い。しかし逆に、水が流れ込み続けて長期的に水没している地域は貴重な漁場になる可能性を秘めている。深階に近くなると水没箇所は増え、何百年も昔の遺跡が手付かずのまま沈んでいることも珍しくない。古代の秘宝を求めて危険を冒す者も絶えず、星の光も届かぬ水底には無数の骨が散乱している。

歯車とピストンが動き続ける機械の領域もある。立ち込める蒸気が視界を妨げ、金属質の騒音が鳴り響くこうした場所には、しばしば手のこんだ罠が仕掛けられている。迷宮化によって周辺の地域を侵食して成長し続けるこうした機

械が、何かの役割を果たしているのか、それとも無目的に動き続けているだけなのか、それを知る者は誰もいない。

また、迷宮は水平方向にのみ伸びているとは限らない。坂道や段差はいたるところに見られるし、階層を貫いて垂直方向に伸びる迷宮も存在する。使われていない昇降機の跡は、こうした迷宮に育つことが多い。底なしの縦坑の壁に作られた狭い階段を、滑落の危険に怯えながら昇り降りするのは、控えめに言っても肝の冷える体験である。

滅亡を迎えて廃墟と化した王国も、迷宮化からは逃れられない。棄てられた街は、しばらくはそのまゝの状態を保つことができるが、最初はじわじわと、やがて一気に、迷宮に取り込まれてゆく。ただしその際も、元の街の特色は残る。つまり、家々がつながり合った迷路や、内部構造が恐ろしく複雑化した城などができあがるのである。普通の家の中に隠し扉や罠が忽然と出現するため、奇妙さでは他のどんな迷宮よりも上かもしれない<sup>1</sup>。

百万迷宮の風景は千変万化であり、およそ想像もつかないような、どんな形態の迷宮でも出現し得る。ちなみに天階と深階の迷宮もたいへん奇妙な様相を呈しているようだが、これらについては後ほど述べる。

注意すべきなのは、迷宮は変化することである。迷宮化の進行そのものによって起こる変化はもちろん、人為的に、あるいは自然に、迷宮は破壊されたり作り変えられたりするものである。迷宮に住人（人間とは限らない）がいる場合は、改築が行なわれない方がまれである。木の扉がより堅重な鉄や石の扉などに置き換えられたり、階段がないところでは梯子を使って階層を上下していたりと、日々の暮らしを楽にする工夫はいたるところで見られるし、ドワーフの掘削集団やメトロ汗国の鉄路敷設先遣隊、ダイナマイト帝国軍は、迷宮を作り変えようと日夜たゆまぬ努力を続けている

\*1……日常性の名残が残っているだけに、これらの迷宮はどこか物哀しい。無人の城の曲がりくねった通路に立ち、街の上に設置された星の光が窓からぼろと差し込んでいる光景を見ると、押し留めようのない迷宮化の大波に何もかもが飲み込まれていくことに、無常感を覚えずにはいられない。

# 百万迷宮について

## コラム 舌

百万迷宮を襲う数々の災害の中でもとりわけ奇妙なのは「舌」の怪である。これは、粘つく液体に覆われた肉質の柔らかく長いもので、行く手のものを巻き込みながら、迷宮内を非常な速さでぐねり進み、しばらくすると元来た道を戻っていく。巻き込まれた物も人も一緒に連れて行かれて二度と戻ってはこない。

当初は独自の生き物とされていたこの長いものは、今では何かの舌であると考えられている。具体的に想定されているのは、超巨大サイズのアリクイである。百万迷宮のどこかに、ドラゴンがトカゲのように見えるほどの大きさのアリクイが存在し、ときおり舌を迷宮の中に突っ込んで、アリならぬ人や怪物を食べているのである。



## さまよえる怪物

怪物の起源は迷宮災厄以前に遡る。古代の文献には、グリフォン、ユニコーン、バシリスク、ミノタウロス、ゴブリンなどの名前がしばしば現れる。歴史の古いこれらの種族は、今の迷宮でも見ることができる。中でも最古と思われる種族がドラゴンである。彼らは太古から現在までグランドゼロ最強の種族であり、百万迷宮の生態系の頂点に君臨し続けてきた。しかし彼らも迷宮災厄の影響を完全に免れることはできなかった。迷宮災厄以降、茸ドラゴンやジャパーウォックなどに代表されるニセドラゴン、ドラゴンモドキの類が爆発的に増加したのである。真のドラゴンはこうしたドラゴンもどきの存在を恥じ、見つけ次第殺すという。

一方、迷宮災厄後に姿を消してしまった種も少なくない。そのいい例が巨人族である。かつての巨人は天に頭が届くほど大きく、人間よりも賢い偉大な種族であったという。だが迷宮災厄の発生以降、巨人族の記録はぱたりと途絶える。あまりに大きすぎたため世界の迷宮化を生き延びられなかったのだらう。現在は愚鈍な洞窟巨人や一つ目巨人、その更なるまがいものである人喰い鬼など、獣と大して変わらない種族の姿に、巨人族の名残を見ることができるのみである。

このような迷宮化による種の変質や絶滅、亜種・新種の増加は、普遍的な現象であるようだ。記録にない未知の怪物との遭遇は珍しいことではないし、恐ろしいことに、人の身体すら個体差が激しくなっていることを指摘する声もある。

### ●怪物との関係

さて、一口に怪物と言っても色々である。怒りと憎悪に満ちた種族、たとえば悪意の具現化したような鬼族、破壊を撒き散らす火炎魔神、本能のままに人を襲うノコギリ猪やバンダースナッチなどは、対話の可能性がまったくない、人間の宿敵といってよい。中でも蟲の王は、天階深階をも敵視し、すべてを食い荒らす恐るべき災厄である。しかしすべての種が血に飢えた化け物というわけではない。知性を持ち、言葉を操る種族も少なくないのである。怪物のみで構成された共同体と出会うこともあるだろう。相互の条件が折り合えば和解の道も開けるし、場合によっては王国の友として良好な関係を結べるかもしれない。実際、辺土に住まう異形の種族とどう折り合いをつけるかは、王国の支配者の重要な課題となる。人間は迷宮において圧倒的な少数者であり、周囲の怪物全てと戦い続けるのは国力をすり減らす愚挙なのである。この種の協定の例としては、好意的な妖精族との共存や、ダンジョンマスターやドラゴンへの朝貢関係などが挙げられる。

さらには、完全に人間に支配されて家畜化した怪物も存在する。代表的なのがキングジョとウマトカゲであろう。キングジョは渡り魚の一種で、主に荷役獣として使われる。ウマトカゲは四足歩行あるいは二足歩行の爬虫類である。狭い迷宮内を非常に素早く動き回ることができるため、騎獣としてよく用いられる。種類によっては壁や天井を苦もなく移動し、熟練した騎手を乗せて恐るべき竜騎兵となって活躍する。

また、怪物は貴重な資源でもある。倒した怪物の屍分けを行い、素材としてさまざまな食料や品物に加工する職人たちの重要性は、王国を守る衛視に劣るものではない。怪物の爪や牙がなければ武器は作れないし、毛皮を取らなければ服や鎧も作れない。外見の醜さに似合わず、食べると美味な種族も数多い。前述のキングジョやウマトカゲも非常時には食料となる。人々は迷宮の怪物を人喰いと誇り、恐れるが、我々もまた怪物を殺して食べることで生き永らえているのである

## 罠

迷宮を探索する者にとって罠はお馴染みのものだが、不思議に思ったことはないだろうか。誰が所有するでもない、価値あるものなどないにもない通路を歩いていて、いきなり落とし穴に引っかかって憤慨した経験は？ そう、百万迷宮には罠が多すぎるのである。しかもその大半は、何の意味も脈絡もなく、罠だけぽつりと存在するのである。

一体誰が、何のために罠を仕掛け、整備しているのか？

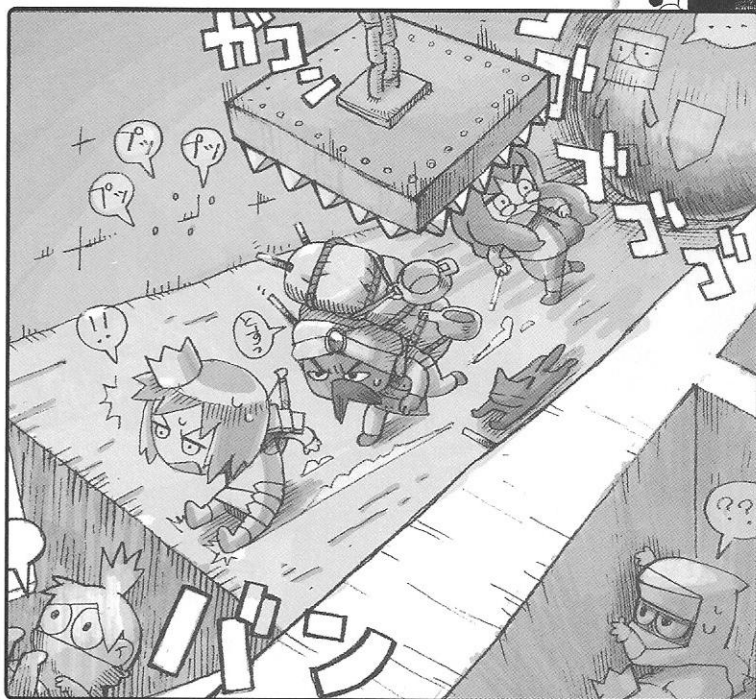
実は罠には二種類ある。自然の罠と、故意の罠である。

故意の罠は理解しやすい。すなわち、何か守るべきものがあって、侵入者を妨害すべく設置される罠である。故意の罠を有効に用いるには専門技能が必要であり、設置と整備のために罠師が雇われるのが普通である。

一方、迷宮化に伴って自動生成される罠もある。これが自然の罠である。このタイプの罠は、周囲に何があるかに関わらず作られるため、時としてまったく罠としての役目を果たさない。しかし作動した後もひとりてに初期状態に復帰するため、整備の手間もかからない。既存の罠をうまく使うことができれば、侵入者に対する有効な防備となるだろう。強力なダンジョンマスターは、自らの意思で自然の罠を生成できるため、侵入者にとっては最悪の脅威となるのである。

また、罠はその目的によっても分類することができる。殺傷、警報、足止め、悪質な冗談……。特筆すべきは捕獲を目的とした罠である。ダンジョンマスターが侵入者を捕らえるために設置するものだけとは限らない。怪物を捕えるため、罠師がこうした罠を用いることもある。渡り魚や回遊鳥を獲るための網も、この種の罠と言っていいだろう。

これら装置としての罠の他に、行動、戦術としての罠もある。最もよく用いられるのが待ち伏せだ。敵集団を誘い込んで油断させ、頃合を見て一気に襲い掛かる。前線の内側に入り込まれては、いかに精強な軍団とて苦戦は免れまい。鬼族などがこうした戦術を好んで使う。この例に見るように、罠と怪物の組み合わせは時として非常に凶悪になり得る。優れたダンジョンマスターは当然この事実を熟知しており、日々新たな組み合わせを探すのに余念がない。



# 百万迷宮について



これ以降2ページは、天使と深人に連れられて天階と深階を旅したと主張し、<sup>たいぶ</sup>大部の紀行文を書き記した魔術師、千年王朝のアルゴラフ・タンバポルグ師の記述に基づく。師の紀行文は、<sup>きょうほうへん</sup>毀誉褒貶あるものの、今のところ最も信憑性の高い記録とされている。

## 天階の光景

天階を特徴付けるのは、見渡す限り続く「青空」である。グランドゼロの上には、我々の世界からは失われた「空」が存在するのである。そこに築かれた迷宮は、我々の知る迷宮とはまったく異なる様相を呈している。

天階の迷宮は、平面的な通路、広場、階段、そして無数の扉が、重力の方向を無視して組み合わせられた不思議な空間であるという。白い「雲」が浮かぶ中、非現実的なまでに長い階段が縦横無尽に交錯し、壁も天井もない通路や部屋を天階の住人が歩き回っている。壁がないのだから、一見すると扉は無意味なものに思える。しかし扉を開けてみると、まるで空間そのものが掘り抜かれたように、戸口の向こうに忽然と部屋や廊下が現れる。どうやら天使たちの主な生活の場は扉の向こうらしいのだが、そこに何があるかは不明である。

特徴的な地形としては塔がある。高いもの、低いもの、すっきりとした直線的なもの、増築を重ねて付属物がごてごてとついたものなど、その外見はさまざまである。塔と塔は長大なアーチを描く橋によって連結されている。

はるか上空では<sup>サンダーバード</sup>ロック鳥、<sup>サンダーバード</sup>雷鳥などの巨大な生き物が悠々と舞っている。鳥の群れはいたるところに営巣地を作り、しきりに鳴き交わしながら、縄張り争いや繁殖に精を出す。

この風変わりな迷宮は、眼下のグランドゼロを除く全方位に対して限りなく広がっており、見えなくなるまで延々と続く。ときおりはるか上空から、光り輝く小さなものが降ってきて、グランドゼロへと落ちてゆく。天使の案内人がアルゴラフ師に言った言葉を借れば、これは星の「種」であるという。もしそれが本当なら、星は天階の上方からグランドゼロに落ちてきて、そこで我々の知る形へと成長するのかもしれない。これについては、深階の項でもう一度触れる。

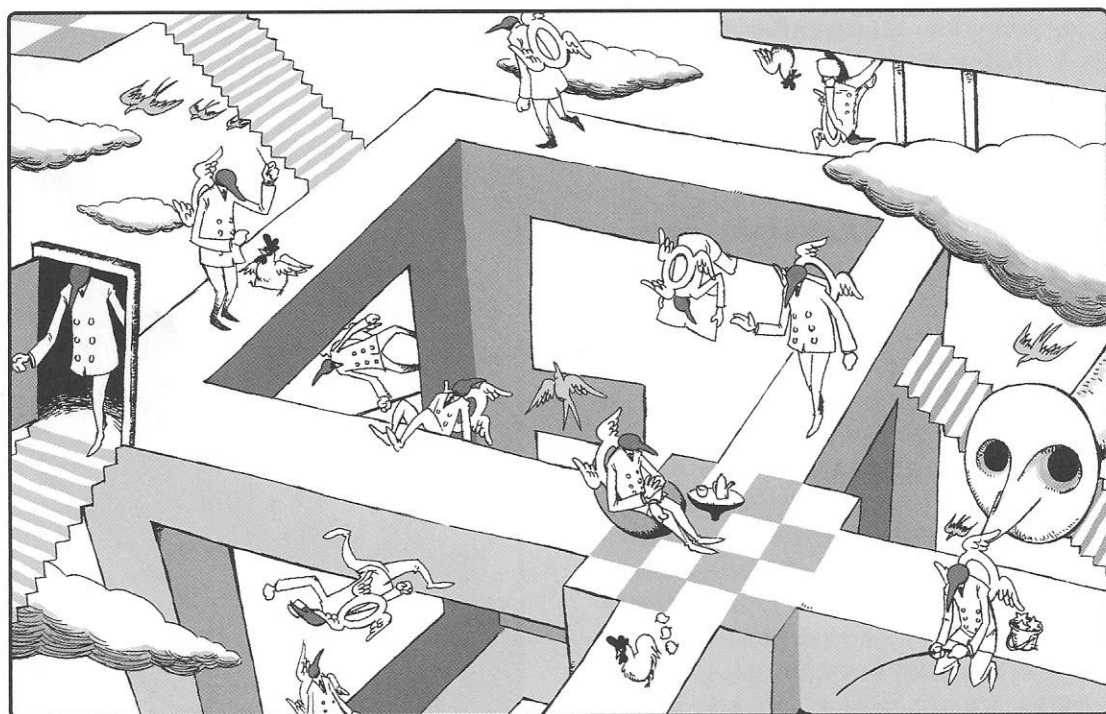
## 天使

天階の住人は、翼、羽、気囊、回転翼等の飛行器官に代表されるさまざまな飛行生物の特徴を持つ。彼らはいずれも空気ならぬ迷宮そのものの中を「飛ぶ」ことができる。つまり迷宮の壁や床をすり抜けて、階層間を思うがままに移動できるのである<sup>1</sup>。この能力によって、天使はグランドゼロに対して一方的に干渉することができる。

我々に対する天使の態度は、控えめに言っても高圧的である。彼らの目的は不可解で測りがたい。小王国に突然出現して無理難題（例えば、星の使用料の即時支払い）を持ち出すなど、傲慢で身勝手な振る舞いが目立つ。深階に対する戦争への助力を要求することもあり、人間にとっては迷惑極まりない話である（神官はありがたい試練だと言うだろうが）。もっとも、すべてがこうだというわけではない。高慢な者は人間サイズ以上の、中型から大型の天使に多く、小型の天使は一般的に陽気で人なつこい。人間になつていたり、飼われていることも珍しくない。こうした者たちは、むしろ一種の動物として捉えた方がいいだろう。

天使はときおりグランドゼロに降りて巣を作り、迷宮の片隅でひっそりと子育てを行なう。彼らは卵から生まれることがわかっている。天使の卵は非常に高く売れるが、卵を盗られたと知った親は激怒して盗人を追いかけるので、表立って卵を取引しようとする者はいない。驚くべきことに、天使はしばしば人間との交配を試みるという。この話を裏付けるように、天使は貢ぎ物として健康な少年少女を要求することがある。連れ去られた彼らをどのような恐ろしい運命が待っているかと考えると、総毛立つ思いを禁じ得ない。

\*1……迷宮の壁に接触すると、彼らは自らの肉体を迷宮化させ、壁に同化する。反対側から現れるときには逆の経過を辿り、壁面に生じた迷宮状の紋様から実体化し、元の姿を取り戻す。この一連の過程が瞬間的に行なわれるため、一見すると壁をすり抜けているように見えるのである。ただしこれでは物を運べないし、体力を消耗するため、大型の種族は昇降機を使って移動する場合が多い。





## 深階の光景

天階がかつての「空」に対応するように、深階は「海」に対応している。グランドゼロと深階の接する境界部分には、はるか彼方まで続く暗い水面が横たわっている。発光性のコケや夜光虫のおかげで、あたりはほんやりとした明かりに照らされている。波のほとんどない水面からは、半ば水に沈んだ迷宮の石壁が顔を出している。人とも魚ともつかない黒い影が乗った小舟が触先を連ね、緑や青の光点に彩られた魚の群れに網を投げている。

頭上に黒々としたしかかるグランドゼロからは様々なものが落ちてくる。グランドゼロを循環した水が大小の滝となって海へと注ぎ込み、ゴミや生き物の死骸、崩れた迷宮などの落下も日常茶飯事である。しかしもっとも興味深い落下物は星である。燃え尽きた星、廃棄された星が、最後の輝きを放ちながら、人知れず深階へと落下しているのである<sup>1</sup>。

水面下に潜ると、朽ちた迷宮の廃墟が積み重なって、魚たちに絶好の隠れ家を提供している。更に下へ潜り続けると、迷宮そのものの重さによって、周囲に堆積する迷宮は潰れてゆく。高圧の迷宮の闇の中を、見たこともないほど異様な姿をした深階性の渡り魚が泳ぎ回っている。

海中に鮮やかな桃色や橙色の網目模様を形成しているのは迷宮化した珊瑚である。同じく迷宮化した巻貝と共に、驚くほどの大きさに育つと言われる。これら生物由来の迷宮は、深人であるエルフたちによって加工され、城砦に生まれ変わる。特に巨大な巻貝迷宮は、移動城砦として多数の深人を乗せて、しばしば上の世界へ遠征にでかけるという。

## 深人

深階の住人は、一般に水生生物の特徴を持つ。ヒレ、力強い尾、螺旋状や花弁状の推進器官など、泳ぐことに適した身体づくりがよく見られる。天使が迷宮の中を飛ぶように、深人は迷宮を泳ぐ。最も知られているのは様々な種類の渡り魚である。餌を求めてグランドゼロのかなり上の方まで回遊しており、大きな群れに遭遇することも珍しくない。



深人のうち巨大な種は、我々をなんとも思っていないようである。彼らの態度は傲慢というより無関心で、人間のことは取るに足りない小魚程度にしか見ていない。実際、グランドゼロに表れた彼らは天災のようなもので、いきなり浮上してきて王国を勝手にねぐらにしたり、そうかと思えば何の前触れもなく怒って暴れ出したりする。彼らの注意を引くのは一苦勞で、交渉に持ち込むことも容易ではない(それでも、やるしかないのだが)。中型から大型の深人は知性が高く、損得勘定が理解できる「話の通じる」相手である。外見こそ恐ろしいが、ハゲルマ共和国に見られるように人間との共同作業すら実現している。ただし深く潜れば潜るほど、彼らの精神は外見とともに異質なものになってゆく。長い牙だらけで閉めることもできない口、複雑に発達した発光器官、偶数ではなく奇数ある目……。異質な存在とはいえ狡知に長けていることに変わりはなく、彼ら深淵の生き物は非常に危険な敵となり得る。また、小型の深人は天使の場合と同じく動物的である。渡り魚を見れば、それは一目瞭然であろう。

深人もまた人間との交配を試みている。例えば、窮乏した王に、援助する代わりに娘をよこせ、というような取引を持ちかけて跡取りを奪っていくことがよくある。

\*1……高所から水面に叩きつけられた星は閃光を発して砕け散る。注目すべきことに、このとき水面には波紋のように迷宮が生じるといふ。これはカーネルによる迷宮化と同じメカニズムではないか? 天階の項で、グランドゼロへ星の種が落ちていふと言われていたこと、そして星もまたカーネルになりうるといふ事実を合わせると奇抜な仮説が思い浮かぶ。星の種、カーネル星、そして深階に落下する星の燃え滓、これらはすべて同一のものではないのだろうか? 本来、星の種には迷宮化を促進する働きがあり、正常な星として成長し損ねたものを我々はカーネルと呼んでいるのではないか? この仮説が当たっているか、それが何を意味するのか、筆者にはわからない。迷宮災厄の原因が世界の外から降り注ぐ何かであったとしても、状況が変わることはないだろう。しかし、迷宮化の仕組みを探るならば、星についての理解が不可欠であるという確信を、筆者は日増しに強くしている。

# 世界セクシオン 百万迷宮について

## コラム エルフとドワーフ

深階をその棲家とするエルフは、謎が多い種族である。輝光を帯びた細身の体が醸し出す妖しい美に魅了され、ふらふらとついて行方知れずになる者も少なくない。最もよく知られている真エルフのほかに、海藻の森に棲む森エルフや、凝った発光器官を持つ残忍な闇エルフ、和毛に覆われた毛エルフなどの亜種が存在する。

ドワーフは星と緑の深い種族である。彼らはモグラから進化したと考えられており、全員が生まれながらの鉱夫である。数が多いのは茶色ドワーフで、鍛冶や掘削事業の請負などで頻りに人間と交流している。白色ドワーフは完全に目が退化した亜種で、ピンク色の巨大な鼻を使って、明かりのない迷宮の未踏地帯を探索する。黒色ドワーフは全身を黒金の鎧で固めた恐るべき戦士の種族である。赤色ドワーフは一人残らず不可解な狂気にかかれており、進化の種族として知られている。



以下の文章は、拙著『千年王朝史研究』より抜粋した、百万迷宮史についての概要である。

## 百万迷宮の歴史

百万迷宮には、大小様々な無数の国々ごとに、膨大な数の歴史が存在している。例えば、メトロ汗国のメトロスケジュールのように、ほとんどの国は、その国が建国した年を紀元とする暦法を持っていたりする。また、死霊術師たちには黄昏暦と呼ばれる特殊な暦が伝わっている。この暦は、「破滅の日」と呼ばれる世界の終わりに向かって、年数が減っていくという不思議な習慣だ。さらには、妖精たちが住む不思議の国のように、その国の中では、時がまったく進まないという変わった国もあるほどだ。

しかし、その中でももっとも権威がある歴史といえ、千年王朝に伝わる『千年王朝史』を除いて他にない。千年王朝に使節を送る多くの小国家でも、自分たちの歴史とは別に、千年王朝の年号である統一迷宮暦が使用され、一般的なものとなっている。

この『千年王朝史』は、災厄教が「時」の規範を定めたもので、千年王朝成立の時より使われているものだ(ケツアルコアトルス・ノルトロビ降臨の時とする説もある)。それによれば、迷宮の歴史は大きく5つの時代に分類される。それぞれ、迷宮災厄以前の神話時代(上古)、災厄直後の暗黒時代(古代)、人類文明が再建する星灯りの時代(中世)、迷宮国家同士の戦国時代(近代)、そして現代である小国家時代の5つである。

各時代の概要については下記の説明を、実際に起こった詳細については、右の年表を参照してみたい。

## 神話時代 Before Hazard

神話時代とは、迷宮災厄以前に栄えたといわれる「ひとつの王国」の時代を指す。「ひとつの王国」の末裔を主張する千年王朝では、迷宮以前の世界について、幾つかの定説が浸透している。しかし実際には、この時代については文献と呼べるものがほとんど遺っていない。また、あったとしても、長命を誇るドラゴン族の口伝や、迷宮災厄以前より生存している死霊術師たちの著作といった、著しく信憑性の低い資料がその大半である。古代史の専門家の中には、迷宮災厄そのものを疑問視する向きも出ており、神話時代の詳細については、今後の研究が待たれる。

## 暗黒時代 AD 0~1000年

暗黒時代とは、かつて地上にあったとされる「ひとつの王国」が、迷宮災厄によって、10個に分割された時代のことを指す。それぞれの王国は、ソーレ、メルクーリオ、ヴェーネレ、テッラ、マルテ、ジョーヴェ、サトゥルノ、ウラーノ、ネットゥーノ、ブルトネといい、それらを指して、十王国時代とも呼ばれる。暗黒時代の名前が表す通り、この時代には、迷宮の闇の中で起こる苦闘と混乱が満ちあふれている。食糧問題、文明の回復、鬼族を始めとする迷宮の脅威との戦い、十王国同士での摩擦などなど、枚挙に暇がない。しかし神話時代と同様に、暗黒時代について、千年王朝の主張を信じないのだとすると、史料がほとんど現存しないため、検証は難しい。人類の存亡を賭けたと言われる、巨鬼戦役が終結し、千年王朝の成立をもって暗黒時代は終了する。

## 星灯りの時代 AD 1001~1340年

人類と巨鬼の激しい戦いに終止符が打たれると、ビクトリー帝国やメトロ汗国といった巨大な国が生まれた。これらの「ひとつの王国」の系譜から外れる、新たな国家の誕生をもって、星灯りの時代が始まる。千年王朝と友好関係にない国の中には、統一迷宮暦1001年を歴史の始まりとする国も多く、暗黒時代以前をまとめて神話時代と呼ぶ向きもある。星灯りの時代は、星術の発展に象徴される迷宮生活への適応と、そのために必要な新たな発明が活発に行われた時代である。『光学大系』や『魔獣綱目啓蒙』など、迷宮の秘密を解き明かすための貴重な書物が数多く書かれた。また、迷宮職人が成立したのもこの時代である。人類文明が復興していく姿を指し、再生の時代とも呼ばれる。オルシーニ彗星の到来によって、星灯りの時代は終了する。

## 戦国時代 AD 1364~1831年

星灯りの時代によって、成熟した迷宮文化。しかし、生活が豊かになっていくにともなう、人間たちは次第にいがみ合い、争うようになっていく。英主ビクトリーの再来と呼ばれた名君、ガウスの崩御に端を発する後継者戦争以来、人間同士で争い合う戦国時代に突入する。人類は、博覧教の弾圧やカモシカの乱、魔剣戦争、他にも数多くの小競り合いを繰り返し、最終的に全ての列強を巻き込んだ迷宮大戦が勃発した。15年に渡る大戦争の結果、三強の一国、ビクトリー帝国は滅亡する。それにともない、ビクトリー帝国の属国となっていたハグルマ冒険横丁は、独立を宣言し、ハグルマ資本主義神聖共和国を建国した。

## 小王国時代 AD 1833~

迷宮大戦の終結をもって、戦国時代は幕を閉じる。そして訪れたのが、小国家時代だ。終戦と同時に、ビクトリー帝国支配下にあった植民地が次々に独立を宣言、千年王朝もそれを支援した。また、1855年に起こった迷宮全体を揺るがす迷宮津波「島クジラの寝返り」によって、人類は、迷宮災厄以来の巨大な分断を経験する。故郷から離ればなれになった人々は、流された先で小王国を建国した。その結果として、百万迷宮に数多くの小王国が誕生する。ダイナマイト帝国のように大国家に成長する国も現れ、その後も続々と新国家が建国された。現代に至るも依然として、空前建国ブームは続いている。しかしその背景には、数限りない小国家の滅亡という暗い側面があるということを指摘する者は少ない。

以上の5つの分類法は、災厄教史観と云われ、星灯りの時代に生まれたものだ。上古の時代にあった「ひとつの王国」を理想の時代とし、迷宮災厄以降の世界は暗黒時代と考え、自分たちの時代は上古の世界が再生し、復興した時代とみなしたものだ。この考えは戦国時代以降にも引き継がれ、1900年代以降も歴史学を支配してきた。

一見、合理主義のように見える科学にも、災厄教史観の影響は強く観てとれる。しかし、昨今では災厄教史観は反省の対象であり、長らく暗黒時代とみなされてきた十王国時代の再評価が行われている。近年、シャンバランドより発掘された災厄王の遺物は依然研究の途中であり、その結果に注目が集まるところである。災厄教首脳部の中には、こうした歴史学者たち動きを問題視する声も強い。

# 百万迷宮について

### コラム 冒険者たち

迷宮をうろついているのはランドメイカーばかりではない。フリーの冒険者たちもまた、宝物と名声を求めて、危険なダンジョンに挑戦する。多くの国が冒険者向けの宿屋や酒場を設け、外貨獲得に勤しんでいる。

小王国の人口のうち数%はこうした一時的な滞在者によって占められる。有能な冒険者は、逸材として長期的に登用されることもある。宮廷に命じられて、王国周辺の未踏査地域を探索し、宝物と情報を持ち帰ってくるのだ。

ひょっとすると、どこかの国に雇われた冒険者が、あなたの国の領土を勝手に探索しているかも？



# 百万迷宮年表

## 神話～暗黒時代

紀元前50年	「ひとつの王国」に災厄王誕生。
紀元前35年	災厄王即位。
0年	災厄王が三界の主を呼び出し、牢獄の呪いによって封じられる。迷宮災厄の始まり。
50年ごろ	迷宮災厄によって「ひとつの王国」が、ソーレ、メルクーリオ、ヴェーネシ、テッラ、マルテ、ジョーヴェ、サトゥルノ、ウラーノ、ネットゥーノ、プルトーネの十の国家に分断される。十王国時代の始まり。
100年ごろ	迷宮災厄が世界を覆い尽くし、世界から「空」が消え、人間の友であった妖精たちは、迷宮の闇の中に消えていった。妖精の黄昏。反対に、いすこから現れた汚らしき鬼族は、各地に広がり、人間やその他の生物を食い荒らしていった。
102年	ヴェーネシに天降より天使ケツァルコアトルス・ノルトロピ降臨。災厄教の始まり。昇降機秘密の一部が人間に授けられる。
110年ごろ	各地に散った鬼族は、ドワーフの古王国や緑の森を滅ぼす。幾つかの有力部族は、巨鬼領を名乗り、周辺部族をその配下に治めて、勢力を拡大する。
151年	災厄王の十賢の1人、ソーレ師、地図製作の制作の号令を出す。
200年ごろ	ウラーノ大魔術学院において、星の操作方法が分かる。星術の誕生。
300年ごろ	派遣された地図師の部隊が、竜王ウム・アルマラディムに遭遇。1人を残して、部隊は全滅するものの、世界の概要が明らかになる。地図を書き写している途中で、迷宮化現象が発生。迷宮化を起こさないように、地形をカードに分類する地図の方式、カルタムンティが確立する。
500年ごろ	ネットゥーノ大魔術学院において、全百巻にも及び召喚術の大書、「召喚師の鍵」が書かれる。
620年	マヨヒビカリの発見。迷宮における農耕の始まり。
668年	巨鬼領の一つ、岩穀国の「岩穀明王」ゴルカが108つの鬼族の部族を率い、十王国へ侵攻。プルトーネの滅亡。
670年ごろ	プルトーネから落ち延びた神官たちは、迷宮の中で偉大な神の啓示を受ける。彼らは、その神から与えられた技術を書物に残さず、口伝のみによって後の世に伝えていく。迷宮職人の誕生。
666年	飛竜の王ナハチャギによる蝗害。世界各地で大凶作に見られる。
670年ごろ	鬼族の大侵攻に対し、ウラーノ、ネットゥーノも滅亡。鬼族の領土が最大のものとなる。20の巨鬼領が誕生。ウラーノ、ネットゥーノの貴重な魔道の文獻が散逸する。
681年	鬼族の大侵攻に対する防備を固めるため、マルテを中心としたジョーヴェ、サトゥルノの火星同盟が結成される。また、それに対抗し、ソーレ、メルクーリオ、ヴェーネシの三国は太陽連合を結成。
791年	太陽連合と火星同盟の間で内紛が起きる。太火戦争の開始。
802年	ルースの大侵攻において、ヴェーネシのペテルギウス軍とサトゥルノの奴隷戦士たちによる大規模な会戦が起こる。テラスの会戦。
845年	内紛に乘じて、三度鬼族の大侵攻が発生。太陽連合の中心、ヴェーネシの都は陥落し、首都をソーレのベルベティウムに移す。太陽連合は、火星同盟の申し出を受け入れ、太火戦争は終結する。
900年ごろ	天階近くの階層で天使と竜の民と呼ばれる遊牧民が共同して、巨鬼領に攻撃をかける。
964年	誇り高き「妖精女王」アリアドネが、小鬼の部族「黒瘡巻」の奸計にはまり、捕われの身となる。妖精たちは、女王を助けるため百万迷宮中を探索したが、囚われの王を見つけることはできなかった。
965年	火星同盟の盟主フォス師は、妖精族と会見。火星同盟は、妖精女王の身柄と引き替えに、鬼族との戦いの協力をとりつける。フォス師は、三千人の星術師を動員し、大規模な占星儀式を執り行う。その結果、「妖精女王」は「大笑明王」グンダリの口の中に隠されていることが判明した。
	十王国から選ばれた六人の英雄は大笑国に侵入。怪力無双で知られる騎士、ビクトリーは、大笑明王との3日間に渡る一騎打ちに勝利し、妖精女王を救出する。この探索によって、妖精女王と十王国の間に古き盟約が結ばれることになる。ビクトリーは聖人となり、後に勝教を成立させる。
970年ごろ	十王国と妖精族、そして竜の民の3方位からの攻撃によって、鬼族の軍勢はちりちりとなる。住処を追いやられた鬼族の多くは、迷宮の低層へと姿を消した。
998年	大天使ワイルドグース、鬼族との勝利を祝い、遊牧民である竜の民のもとに降臨する。器官車の発明。
1000年	大宰相ヤヌス師のもと、十王国の再統一が行われる。千年王朝の始まり。

## 星灯りの時代

1001年	ドワーフたちと強い友情で結ばれた英雄ビクトリーは、ビクトリー帝国を建国。鬼族残党に対する大弾圧を行う。
1003年	聖ビクトリー、龍殺しの探索の途中、古龍「眠れる金蛇」と邂逅し、その炎の前に倒れる。金蛇は致命傷を負い、深い眠りにつく。
1106年	竜の民を率いるタイガードスドラゴン汗、初代大汗となり、メトロ汗国を建国。メトロ汗国による大規模な敷設工事が始まる。メトロ汗国で路道が国教となる。
1172年	千年王朝による、迷宮地図の製作が始まる。第二期カルタムンティの制作。
1237年	失われた星術、召喚術の研究が盛んになる。
1250年ごろ	深層のエルフたちに指揮された低層の蛮族が、上層に移動。蛮族大移動。
1289年	ビクトリー帝国皇帝にガウス大帝即位。
1292年	千年王朝において、ユゴス師が宗教改革を進める。天罰兄弟団の成立。
1295年ごろ	迷宮職人の秘密結社「ミノス」の中から、1人の天才的な迷宮職人ホラアナが生まれる。カーネルの発見。
1298年	千年王朝に賢人會議成立。賢人政治が開始される。
1300年	アルゴル師、「光学大系」を記す。星の加工技術の発展。この技術の発展を受けて、元々星のない迷宮にも、星を備えつけ、人の居住環境を作れるようになる。
1302年	ユゴス師、「魔獣網目啓蒙」を記す。迷宮の怪物への研究が進む。
1308年	蛮族に対抗するため、ビクトリー帝国はボンバルダ遠征を行う。ビクトリー帝国のガウス大帝は、ドワーフを技術士官に迎え、蛮族の階層を退けた。
1310年ごろ	千年王朝における博覧教の流行。この頃、無数の秘密結社、魔術結社が乱立する。メトロ汗国は多くの小国を属国とする。メトロ汗国の台頭。ファンクドラゴン汗即位。
	地図師バステル、メトロ汗国大汗、ファンクドラゴン汗に謁する。
1333年	ホラアナ、迷宮の中心にたどり着く。ホラアナ城の開城。
1334年	ガウス大帝、ビクトリー帝国に大後宮、ハビロンを建造。

1339年	メトロ汗国が百万迷宮に新たな線路と駅を建設するため、冒険列車を出発させる。
1340年	巨大なボウキ星、オルシー二彗星がビクトリー帝国領内を蹂躞。帝国全土に壊滅的な打撃を与える。星術師オルサンク、666年後、再びオルシー二彗星がビクトリーの都に現れるとの予言。

## 戦国時代

1364年	ガウス大帝崩御。ビクトリー帝国で、後継者同士で大規模な内紛が発生。後継者戦争。
1400年ごろ	千年王朝で、博覧教が異端として弾圧される。
1486年	千年王朝で、共和制宣言碑文に触発され、幾つかの属国による内紛が続く。カモシカノ乱。その背景には、旧火星同盟残党が関与していたと言われる。
1500年ごろ	メトロ汗国の大攻勢。千年王朝やビクトリー帝国の属国もその標的になり、列強の間に緊張が走る。
1507年	地図師たちが、共和制宣言碑文を発掘。
1520年ごろ	ゴキブリの王ブラッタによる国死病の蔓延。
1537年	千年王朝のレチクル師、初の女性大宰相となる。
1542年	金蛇の庭園が興る。魔剣戦争の始まり。
1600年ごろ	千年王朝の朝貢貿易が盛んになる。小王国の植民地化が進む。
1699年	ビクトリー帝国で、不老長生の研究を行っている錬金術師ボオ、復活薬の組成を明らかにする。
1716年	勇者ゲオルグは愛槍「竜殺し」によって眠れる金蛇を討ち滅ぼす。
1775年	始祖ハグルマ、迷宮を探索する交易商人として頭角を現し、25歳のときに小王国、ハグルマ冒険横丁を建国。 メトロ汗国の第三次冒険列車の団が巨鬼の帝国を発見。その王は、ボベドノーセツといったという。
1780年ごろ	ハグルマ冒険横丁、冒険用のバックパックを発売。復活薬の量産を機に始まった冒険者ブームの時流にのり、大きな収益を上げる。
1789年	長きに渡る後継者戦争に、メルセデスが勝利する。メルセデスは上帝を称し、近隣の国家に侵略を始める。
1800年ごろ	ビクトリー帝国で狂宴教の大流行。
1801年	メトロ汗国の武装侵略列車が、千年王朝の属国ゼーベア王国で行方不明となる。これに端を発し、メトロ汗国と千年王朝の属国との間で大規模な戦争が繰り返される。
1810年ごろ	メルセデス上帝は、周辺小国に対し、対千年王朝の大同盟を締結するように要請。
1814年	ハグルマ冒険横丁、ビクトリー帝国の属国となる。
1815年	ビクトリー帝国、千年王朝への侵略を開始する。迷宮大戦勃発。
1822年	災厄教、教皇ケハルライの取りなしにより、千年王朝とメトロ汗国間で和解が成立。グースの勅令。
1827年	バルタザールの戦い。勇猛果敢なビクトリー軍に対し、大砲による待ち伏せを行ったメトロ汗国、星術兵器の支援を受けた千年王朝の傭兵団が圧倒した。
1830年	ハグルマ冒険横丁、ビクトリー帝国から独立し、ハグルマ資本主義神聖共和国を建国。始祖ハグルマ、深層下りを開始する。
1831年	ビクトリー帝国の滅亡。

## 小王国時代

1833年	ビクトリー帝国跡地で、錬金術師ボオは禁断の実験を執り行う。黄泉の国、ロストムンドの建国。
1848年	災厄教の神官にして、錬金術師トロパイオン、その著作「大学問」の中でボオを激しく糾弾。科学の成立。
1855年	「島クジラの寝返り」と呼ばれる大規模な迷宮津波が発生。迷宮大戦の疵が癒えきり、グランドゼロの大半の国家の位置が大きく入れ替わる。これにより、列強の属国の多くが独立を宣言。無数の小国が乱立する。
1857年	ビクトリー帝国の黒ドワーフたちの一部が、直線主義者となる。
1867年	千年王朝でフォーマルハット師、大宰相となる。第三期カルタムンティの制作開始。
1919年	ナルニアデス、魔階を発見。「魔階経緯」を発表。
1921年	メトロ汗国の第七次冒険列車が、猫の国ジェドスネフルーを発見する。
1926年	天使たちの巨大な営巣地、エリダラータが建設される。天罰兄弟団をはじめとする幾つかの災厄教徒たちに神託が下り、深層勢力に対する弾圧が始まる。
1928年	千年王朝で、死霊術の研究が正式に禁止される。
1930年	100年間連綿の無かったハグルマより、首都ハグルマグラードに昇降機を通じて「金、金、金、金」と神託が下る。
1931年	深層に黒真珠塔が建設され、闇エルフの女王スクアディネラが周囲の人間を奴隷化する。
1950年	アルゴラブ師、「霊階の秘蹟と天体の秘密」を執筆。
1952年	百万迷宮の外の世界からやってきたという稀人トールキンという男が発見される。稀人と魔階の発見。
1974年	弾圧された博覧教徒によって、十王国時代の魔道書が発見される。禁じられた魔道儀式が行われ、その結果、伝説の魂の王モスカモスカモスカが復活する。魔殿の造営の成立。 千年王朝の後押しを受け、ズィーベンリーリエン傭兵団領の成立。
1976年	ハグルマ資本主義神聖共和国、次々に支社を建設。携帯電話の発明。
1980年	千年王朝は、大魔術師ハドリアヌス・グリグリスの首へ100MGという莫大な懸賞金をかける。25年の時が経過した現在でも、冒険者やランドメイカーによるグリグリスの試練場への挑戦は続いている。
1982年	巨鬼領大威徳帝国の臣政に苦しむ災厄教の修道院、バスキア修道院を12歳のダイナミイト大帝が救う。
1984年	冒険者として勇猛を馳せるダイナミイト大帝。ズィーベンリーリエン傭兵団に入団。
1988年	ズィーベンリーリエン傭兵団を退団したダイナミイト大帝は、ピラネージの大空洞に向かい、巨怪ヘビモスを倒す。ダイナミイト大帝は、200人の迷宮職人を用いて、巨大要塞の建造を開始。ダイナミイト帝国建国。
1990年	千年王朝の属国、中央スターダスト伯爵領の滅亡。ドミル妄尊騎士団の成立。
1991年	アルゴラブ師、「私は生きながら深層を見た」を執筆中に、自室の書斎で死亡していたのを発見される。
1999年	黄泉の国、ロストムントによる千年王朝侵襲。不眠戦役の開始。
2001年	資本家の1人、テルミン＝ハグルマ、転職所を発明。
2002年	メトロ汗国の第十四次冒険列車が、マンガマンガ女蛮国を発見する。
2005年	ハグルマ資本主義神聖共和国、12貨徒を結成。地域侵襲に乗り出す。
2005年	古代遺跡、ジャンパランドより災厄王の遺物と思われるものが大量に発掘される。



# 王国について

Kingdom

世界そのものが、一つの巨大な迷宮と化した絶望境、百万迷宮。その不思議な性質と実体について、いくつか紹介しよう

world

## 迷宮対人間

「地上」に壁も罫もない太古、人の世界を遮るものは存在しなかった。ゆえに王国もひとつだった。だが世界は迷宮となり、人々の居住地は隔離され、そして無数の王国が生まれた。村や町がそのまま王国を名乗ったと考えてもさほどの外れではない。ほとんどの王国は人口数十人から多くても数百人であり、相互の行き来はかなりの危険を伴う。

迷宮を征服し、国土を広げ、大王国を築くことはたいへん困難である。迷宮化は常に進行しているため、少しでも維持の努力を怠ると、たちまち国土は寸断されてしまうからだ。しかし長年の迷宮生活により、人はある程度迷宮を制御する術を覚えた。ダンジョンマスターのようにとはいかないが、隙あらば王国を侵食しようとする迷宮を押し戻し、東の間の平穏を保持するぐらいはできるようになったのだ。事実、いくつかの国家は、王国を維持するのみにとどまらず、着実に領土を拡大し、強大な勢力を保つことに成功している。

### ●闇の中の小さな灯り

百万迷宮の広さには限りがないとはいえ、王国が領土問題と無縁でいられるわけではない。問題は人の居住できる土地が少なすぎる点にある。少ないどころか、実質的に余剰の土地はゼロである。つまり人口の増加に伴って領土を拡張しようとする場合、必然的に迷宮を開拓しなければならないのである。従って、あらゆる王国は、常に自らを外へ外へと拡大していくことになる。もし拡張が止まったら、じわじわと迫り来る迷宮化によって国は崩壊し、民も王族も散り散りになって、暗い迷宮の中へ放り出されてしまうことだろう。

迷宮化の影響が人体をも蝕むことはすでに述べた。見方を変えれば、迷宮化は、形あるものすべてを侵し取り込んでゆく恐るべき疾病である。そのため、迷宮化の影響の及ばない領地を維持し、拡張しようとするランドメイカーを英雄視する者は多い。たとえ私利私欲にまみれていても、多少性悪だったにしても、果ては人間の姿をしていなかったとしても、自ら先頭に立って迷宮に立ち向かう道を選んだことで、ランドメイカーは人々の指導者として認められうるのである。

もっとも、いくら英雄視されているからといってやり過ぎは禁物だ。民は賢く、慈悲深く、決然たる王を求めるものである。あまりにひどい暗君は、暴動、内乱、王権簒奪、暗殺のフルコースで迎えられるだろう。百万迷宮は、支配者の無能が許されるほど甘い場所ではない。王が無能であれば、せめて他のランドメイカーが王に代わって王国を動かさなければならない。さもないと、国は破綻するだろう。

そうした事態を避けるため、ランドメイカーたちは最大の努力を払わなければならない。彼らが英雄であることは疑いないし、たとえ小さくとも、彼らの王国は、迷宮の闇の中で力強く輝く、人間たちの希望の炎なのである

## 宮廷の風景

ランドメイカーの住む宮廷は、迷宮に立ち向かう前線司令部でもある。この意味において最も重要な部屋は会議室である。壁面と卓上には、わかっている限りで最も詳細な周辺の迷宮の地図が広げられ、それを取り囲んだランドメイカーたちが侃侃諤諤と作戦会議を繰り広げる。

建前的に欠かせないのが玉座の間で、他国の使者や陳情に訪れた民との謁見が行なわれる。初期はあまり立派な玉座を用意する財源が捻出できないが、服だけはいいのを着るのが普通である。王者たるもの、身なりを整えて人前に出れば、その威風堂々とした立ち居振舞いで、たとえ粗末な石のベンチだろうと立派な玉座に変えてしまうのである。

晩餐会や舞踏会などの行事には大ホールが使われる。初期は他の施設、例えば広場や交易所を兼ねた集会用の空間として、様々な目的（たとえば大型の怪物の腑分けや罪人の処刑など）に使用されることも多い。庭園や果樹園、温室、怪物や戦利品を集めた博物館、後宮などの贅沢な設備は、余剰の資金ができるまで我慢しなければならないだろう。

王国の中でも宮廷は装飾が多い。とかく閉塞感の強い環境であるだけに、宮廷美術や内装も、できるだけ開放感を感じさせるよう工夫されている。鏡で空間を広く見せたり、蠟燭や蛍星の色や置き方に気を配ったりは基本であろう。壁や天井に絵が描かれることもある。題材としては迷宮災厄以前の風景や星図が好まれる。「青空」や「星空」、「虹」「月」などの天体の絵は、迷宮に閉じ込められた我々の心をわずかなりとも癒してくれる。窓や階段や通路などを描いて部屋を実際より広く見せることもよく行なわれている。

### ●ランドメイカー

ランドメイカーは王国の支配者だが、だからといって、国が王ひとりでもっているわけではない。大臣や騎士や神官などで構成される、家臣団を含めてのランドメイカーなのである。王の存在には象徴的な意味合いも強い。領地経営には、実務を自ら執り行う家臣団も必要不可欠である。

ランドメイカー同士の関係は国によって色々だが、基本的には対等である。各自がそれぞれの権力を分担して人を動かし、それらを王が国としてひとつにまとめているのである。このため、民衆と直接触れ合う機会の多い騎士や神官などは王よりも慕われていることがある。

とはいえ、民との距離に関しては王も変わらない。民の住居と宮廷が隣り合っていることも珍しくないの、民も比較的気軽に陳情にやってくる。王国と外の世界との国境も曖昧で、誰も知らなかった隠し扉を抜けて、よそ者がいきなり玉座の間に出てきてしまったりすることもままある。こうした流れ者は、本人が望めば新たな国民として迎えられることが多い。ただし、流れ者が善人とは限らないが……

### コラム ものいう獣

一部の獣は知性を持ち、言葉を操る。「ものいう獣」と称される彼らは非常に強力な怪物であるだけでなく、眷属を率いて自らの王国を建てることがある。つまりランドメイカーとなるのである。

こうしてできた国としては猫の国ジェドスネフェル、猿の国コンガランドなどが有名である。強力な魔法のかけられた装身具で身を飾るジェドスネフェルの猫たちは、迷宮の奥に大帝國を築きつつあると噂されている。



## 日々の糧

百万迷宮最大の問題は資源の少なさである。冷たい石でできた迷宮の中で食料を探すのは容易なことではない。迷宮災厄直後の混乱期には、多くの餓死者が出ただろう。それ以来人間は試行錯誤を繰り返しながら、自給自足できるだけの食料を確保するために努力を重ねてきた。現在の人間は、日々の糧を得るための知識と技術をそれなりに蓄積している。

迷宮の中には、しばしば大広間が発見される。このような場所は、まず農地として利用される。星が一個あれば作物を育てる最低条件は整うからだ。民の住居は狭い部屋や、極端な場合通路でも問題ない。つまり、大広間に宮廷を構えたり広場を建設できる国は、食糧問題に対するなんらかの解決策を持っているか、もしくはよほど余裕のある強国である。

農地用の広間すらない極貧の国で生産される作物は、もっぱらキノコや迷宮もやし（光が乏しくても豆が収穫できる）である。彼らのあいだでは小麦のパンはご馳走であり、枕元に置いておくと病人も快癒すると信じられている。

また、迷宮を泳ぎ回る渡り魚や回遊鳥の群れも貴重な食料となる。これらの生き物は、仕掛け網を用いて大量に捕獲され、塩漬けや燻製に加工される。

小規模な社会では、迷宮で倒した怪物を分配して食べることがよくある。中にはとりわけ美味な種も存在し、高級珍味として高く売れる。これを主要産業とする国もある。

昇降機を使つての食料調達も重要である。相応の対価を払えば、相手が天使なら海産物が、深人なら鶏肉が簡単に手に入るだろう。代価の多寡によっても貰えるものは異なる。最も好まれる代価、すなわち生贄は、人間の赤子だという。

家畜のなかでも羊は食糧になり、また衣類の原料にもなるのでどの地域でも見られる。生活必需品といってもよい。百万迷宮の羊はダンジョンに適應した雑食性の生き物であり、壁に生えたコケや小動物を捕らえて食べる。そのため農地を確保できないどん底の国でも羊飼いは必ずいる。羊は昼に迷宮で食事し、夜には王国に戻ってくる。狭い王国はごそごそする

羊でいっぱいになる。人より羊の方が多くても珍しくないだろう。羊飼いと羊の群を保護するのも騎士団の役目のひとつである。耕作には牛を使うのが一般的である。

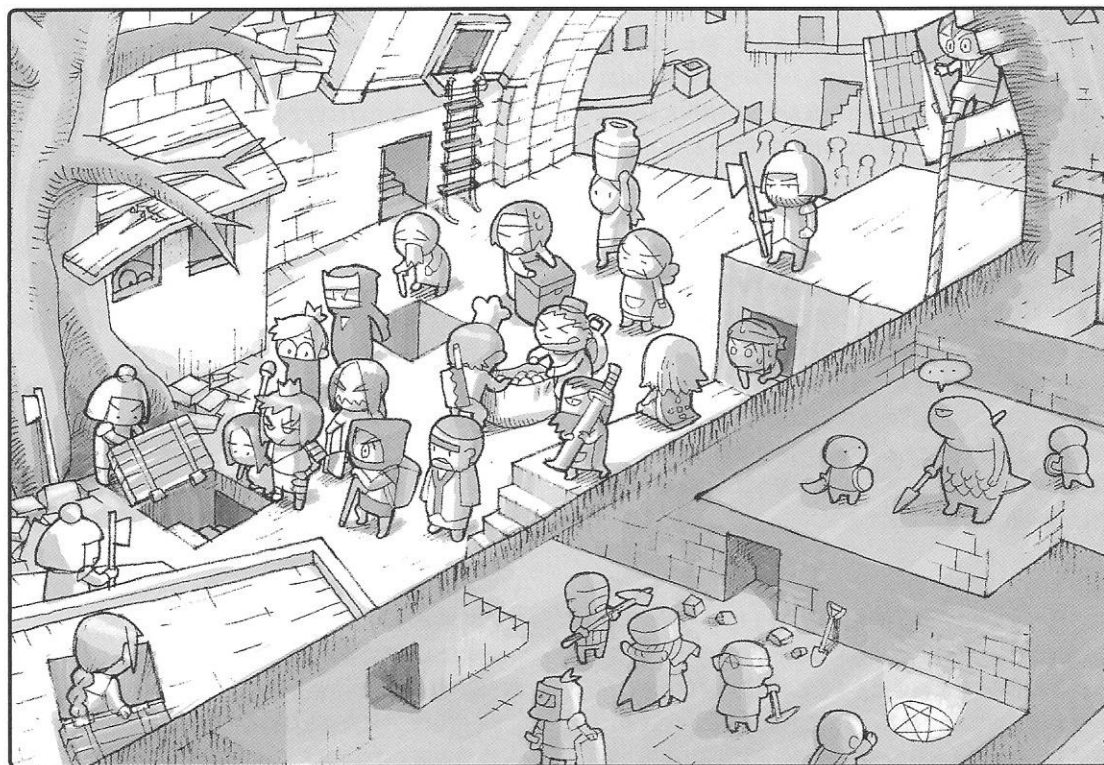
かつては走るのが得意な馬という獣がいたらしいが、迷宮の環境に適應できずに絶滅した。乗騎・駄獣として広く使われるのは、飼い馴らされたキンギョやウマトカゲである。キンギョは空中を泳げるので移動に困ることはないし、ウマトカゲは吸盤のついた足を使って困難な地形も器用に踏破することができる。隊商はこうした生き物の背に荷物を積んで、街から街へと移動する。

迷宮を流れる川や滝もさまざまに利用されている。高低差が激しいため、水上の移動には転覆しにくい籠型の小船が使われる。これは獣皮と木枠で作られており、非常に軽く、使わないときは折り畳んで持ち運ぶことができるが、その分積載量は少なくなっている。また、水源の確保は重要な課題である。少人数なら壁に結露した水滴を集めて生き延びることも可能だが、そんなやり方で民を養うことはできない。居住区域まで水路を掘削し、水道を整備するのは大変な仕事である。建国してしばらくの間は、水汲みと貯水槽で済ますしかないだろう。人間や家畜の排泄物は、肥料として大切に使われる。食べ屑や排泄物を処理するために豚や大みみずが飼われていることもある。

石材は周囲のあらゆるところにあるので、建物を建てる材料に困ることはない。迷宮化によって生じた部屋を改装して住居にすれば、建物を作る必要さえない。

木材は迷宮化した森林から切り出す。森には危険な怪物も出没するため、林業はかなりの危険を伴う重労働である。このため囚人が労働力として投入されることも多い。

金属の鉱脈を発見すると、国の経営は比較的楽になる。貴金属ならなおのことよい。しかし鉱脈を掘り進んでいくうちに、いつの間にか新たな迷宮を作り出してしまっていたり、埋まっていた眠れる怪物を起こしてしまったりと、採鉱には何かと面倒が多い。高度な専門技術を持ったドワーフに作業を委託する王国も珍しくない。



# 世界セクシオン 王国について

## コラム 奇妙な政治形態

百万迷宮に点在する国家は基本的に王制だが、それ以外の奇妙なイデオロギーに基づく国も存在する。

宮廷のほとんどが大臣で構成された官僚制。王に任期が決められていて、投票で王が変わる民主制。天使あるいは深人、またはその代弁者たる神官が王よりも強大な権力を持つ神権政治……

その中でも、ランドメイカーと平民の区別がないとする社会主義国家は、「革命」という病気を媒介することで悪名高い。革命を病むと仕事をしなくなるので、ハグルマをはじめとする多くの国家は彼らの根絶に躍起である。

その集団的な性質から、社会主義王国はしばしば蜂のアドンの手先ともなる。



## 小王国の宗教と信仰

百万迷宮では、国によって文化習俗も大きく異なる。それは宗教についても例外ではない。自国では当たり前な崇められていた神格が、壁一枚を隔てただけの隣国ではおぞましい邪神として扱われているかもしれない。

他国と交流する機会の限られた小王国の中では、国教の決定にあたっては、また教義の解釈と適用に際しても、神官の意思が大きく影響することになる。他の価値観を知らない民は、神官の宗教的な熱情に容易に染められてしまうのだ。

したがって、小さな神格を崇める小国の神官は、他国の価値観を持ち込むよそ者を嫌う傾向が強い。ひどいときには信徒を煽動して、客人を昇降機の生贄にすることさえある。

しかし、ある程度人口の出入りがある健全な国の場合は、それほど極端なことにはならない。神官や信徒の布教方法もたいていは比較的穏やかなものである。

百万迷宮には無数の宗教が存在するが、その中には多くの支持を得て巨大な教団を擁するに至ったものもある。中でも有名なのが、以下に示す六大宗教である。

### ●災厄教

大天使ケツァルコアトルス・ノルトロピを崇める、古い歴史を持つ宗教。伝統と格式を重視し、年功序列の位階制度と恐ろしく格式ばった長い儀式で知られる。

災厄教の教えでは、人間は迷宮災厄を引き起こした罪深い存在であり、反省の祈禱を熱心に続けることによってのみ迷宮災厄の進行を止めることができるという。千年王朝の国教でもあり、宗教的権威は非常に大きい。その割には、実際に信徒に求められるのは日々の祈りぐらいという手軽さもあって、たくさんの在家信徒を抱えている。

### ●齒車信仰

ハグルマ資本主義神聖共和国建国の祖、ハグルマを崇める実利重視の思想集団。始祖ハグルマはもともと人間であったが、深階に降りて深人となり、現人神として祀られるようになった人物である。

徹底した功利主義に基づいたその教えは、資本主義思想と呼ばれている。当然のことながらハグルマ共和国の国教であるが、その教えに魅せられた商人や、資金繰りに悩む弱小国のランドメイカーらによっても信仰されている。

### ●路道

旅と冒険、芸能と物語を象徴する天使、ワイルドグースを崇める信仰。ワイルドグースはさまざまに姿を変えて迷宮に姿を現す客人神である。女性の語り部の姿で現れるときにはマザーグースの名で呼ばれることもある。

路道では、迷宮の無数の通路そのものを神聖視する。迷宮を災いではなく生き物の母体として考え、あらゆるものに神が宿ると信じるのである。メトロ汗国で信仰されるほか、冒険者や芸人といった「道々の者」に愛される。路道十三章として知られる聖歌が有名である。

### ●勝利教

古代の六英雄の一人、怪力無双の騎士ビクトリーを開祖として崇拝し、ひたすら戦争を求める武装集団。

信者は弱いくせに戦争に身を投じることに喜びを感じる狂信者ばかりであり、勝算の有無など無関係に、やみくもに戦闘を仕掛けてはあたり一面を焼く野原にする。平和な国

に入り込んで内側から戦争や内乱を企てることもあるため、多くの国では邪教、危険思想として排斥される。

### ●博覧教

亀神タンガロアを崇拝し、知識と魔術を探求する教団。タンガロアは世界を支える非常に歳経た亀で、その甲羅には計り知れない知識が迷宮模様の形で刻まれているという。

信徒には学者や魔術師などが多く、未知の知識、珍しい怪物、貴重な品物を蒐集することに多大な情熱を注ぐ。彼らの神殿は驚異の部屋と呼ばれ、さまざまな珍品、宝物で飾り立てられている。蒐集品を狙って忍び込む盗賊との戦いに日々明け暮れているため、信徒は意外に戦いに慣れている。

### ●狂宴教

大渦の神カリュプデイスを崇める信仰。カリュプデイスは変化、混沌、万物流転を象徴する神で、インギンチャクの姿で描かれることが多い。その教えは、本能に忠実に、欲求を肯定し、あるがままに生きよというものである。

伝統的な王国では邪教として糾弾されることも多いが、実際には平和的で信徒も多い。食欲や性欲を満たし、阿片を吸って眠ることが推奨される。転戦所の神棚に祀られていたり、四つ辻に道祖神として据えられているのもこの神である。

これらの宗教には、迷宮内での共通言語としての側面もある。見知らぬ異国にたどり着いて、信仰を共有する人間に会えば、誰でも安心するものだ。よそに行っても「言葉が通じる」安心を買うために、人々はこれらの大宗教にすがるのである。とはいえ何事もまっすぐ伝わらない百万迷宮のこと、こうした宗教も、現地の民間信仰やサブカルと結びついて得体の知れない変容を遂げている可能性もあり、旅人にとってはなかなか油断できないことである。

## 魔術とまじない

百万迷宮は魔法に満ちた世界ではあるが、本格的な魔術となると、ランドメイカーか冒険者の領分にとどまっている。民は日々の生活を切り盛りするのに忙しく、魔術などという怪しげな技に関わっている暇などないのである。

ただし、星術だけは別である。魔術には大きく分けて、星術、召喚術、科学の三つがあるが、星のこえを聞き、その力を人間のために使うことのできる星術師は、民の間でも広く受け容れられている。

召喚術と科学については、一般的には、まともな民が手を染めることではないと思われるが、中にはごく限られた術を覚えて商売をする者もある。小さな物品を召喚術で転送したり、排水口の掃除に使える溶解液を合成したりといった接客で、しばしば便利に使われている。これでひと財産築いた商売人も少なくない。

その一方で、ちょっとしたまじない、俗呪の類を心得た者は多い。卵の黄身を二つにするとか、生乾きの洗濯物から嫌なおいを取り除くなどといった小技である。また、物語から力を引き出す、「お伽の法則」と呼ばれる不思議な業の使い手が、炬燵の語り部や、子供に寝物語を聞かせる母親などの中から現れることもある。

迷宮職人の業は少々趣が違ふ。彼らは厳しい修行を積み、深い思索の中から悟りを得て迷宮を操る業を身につける。そのため、一見魔法と見紛う神秘的な業を使うにも関わらず、魔術師ではなく職人として尊敬されるのである。



## ランドメイカーの仕事

国外に出かけて探索を行なうばかりがランドメイカーの仕事ではない。むしろそれ以外の、王国内を舞台とする退屈でわずらわしい日常の方が、為政者であるランドメイカーとしては、よりいっそう重要と言えるかもしれない。

民がランドメイカーに求めるのは、まず第一に、陳情の窓口としての役割である。国民はそれぞれ悩みや問題を抱えており、なんとか解決してくれるよう、ランドメイカーにすがってくる。直訴、泣き落とし、徒党を組んでの行進、色仕掛けなど、その方法もさまざま。民が持ち込んでくる問題のほとんどは、ランドメイカーからしてみれば、あまりにくだらない、どうでもいいものに思えるだろう。しかし、賢明な支配者は、いかなる請願もおろそかに扱ってはならないことを知っている。民は宮廷の目が届かぬところを見ているものだ。彼らの持ち込む相談は、自国の抱える問題をあぶり出すための貴重な情報源となりうる。つまらない話で宮廷の時間を浪費するな、と怒っているのは、王国に迫る危機を見逃す羽目にも陥りかねない。侵略の兆候を、天災の前触れを、暗殺の噂をランドメイカーの耳に入れるのは、他ならぬあなたの民なのである。あなどることなく誠実に民に接していれば、ランドメイカーへの信頼感もおのずと高まるだろう。宮廷を支持する民の声は、多いにこしたことはない。

ランドメイカーが国内で行なう仕事のうち、いくつかの例を以下に挙げる。

### ●法の作成と執行

王国には法が必要である。それまでの決まりや慣例で解決できない問題が発生した場合、新たな法律を作る必要が出てくるだろう。また、法律に反した民がいたときは、公平かつ速やかに、定められた通りの罰を科さなければならない。民が訴えてきた事件であれば、判決を下す前によく調査することが重要だ。刑の執行の責任はランドメイカーにあるのだ。

### ●紛争の仲裁

互いに利害の対立する民が、紛争を解決してほしいと頼んでくることもある。間違った裁定は禍根を残すだろう。ときにはランドメイカー自身が訴えられるかもしれない！ ランドメイカーはよく双方の話を聞き、事実関係を確認して判決を下す必要があるだろう。

### ●冠婚葬祭

特別な働きをした民に叙勲したり、その能力を有効に使えるような地位につけたりするのもランドメイカーの役割である。適材を適所に割り振ることができれば、やがては王国にとって有用な逸材が頭角を現してくるだろう。宮廷に欠員が出た際には、民の中から次なるランドメイカーを抜擢することもあり得る。

民が持ち込んでくる相談事の中で、もっとも対処が難しいのが色恋沙汰だろう。やれ、誰それが好きだから仲を取り持してほしいだの、恋人が浮気しているようだから調べてほしいだの……。ランドメイカー様結婚してください、などと言いつつ輩もいるから油断できない。そんな話ばかり聞かされていては、いい加減にしろと怒鳴りたくもなる。だが、恋に取り憑かれた者は周りが見えなくなるものだ。放っておいては更なるトラブルの元になりかねない。まずは短気を起こさず話を聞いてみることだ。

結婚式が行なわれる場合、式を取り仕切るのもランドメイ

カーの役割になる。生まれた子供の名付け親になってほしいと頼まれることもあるかもしれない。いずれにしても、新たな家族の門出にケチをつけることのないよう、きちんと仕事を果たすことが肝要だ。

一方、民が死んだときの葬送もランドメイカーが執行しなければならない。遺族に弔辞を述べ、祈りを捧げ、昇降機に死者を葬る。折り返して帰ってきた食物は、ランドメイカーの手によって参列者に分配される。

祝い事には、もちろんランドメイカーが中心的な役割を果たす。祭はランドメイカーが音頭をとって行なわれる。ハレの気と酒の両方に酔った民が、王様ばんざい、王国ばんざいと喝采しながら盃を乾すことだろう。

### ●国民の教育

文化を重視する国なら、国民の教育についても考えなければならないだろう。識字率を上げ、宮廷と王国への忠誠心を説き、貴重な書物や国外からの知識に触れさせる。専門の教師がいなくては、体系的な教育を行なうのは難しい。たいいていの王国では、字が読める者が子供を集めて教える、寺子屋程度の教育施設しか持たない。成績優秀な者は、国ぐるみで支援して、より文化程度の高い国へ留学させることもある。万が一にも、最高学府たるペルベティウム王立魔道大学院まで民を送り込めたら、国中がお祭り騒ぎになるだろう。

### ●貿易の振興

国際的な経済力をつけるためには、他国との交易は大いに推進するべきである。安定した取引相手が複数いれば、戦争に頼らずとも国を富ませることができるからだ。

しかしその一方で、禁製の品物の流通は水際で食い止めなければならない。危険な麻薬や大量の火薬、生きた怪物や天使の卵など、取り扱いを間違えたら大変なことになる、さまざまな品目が闇で取引されている。王国の安全のためにも、密輸の阻止は重要な課題である。

### ●内憂外患対策

鎖国政策をとっていない限り、国民の増減はよくあることだ。来る者は拒まず、去る者は追わずの放任主義でやっていけば楽なのだが、現実には厳しい。スパイが入り込んでいないか、自国の民が拉致されてはいないか、叛乱を煽動しようという動きはないか、ランドメイカーは絶えず気をつけていなければならない。たとえこちらにその気がなくても、周囲の国は放っておいてはくれないのだ。

また、言われなくてもわざわざ外国の味方をする裏切り者もいるから始末が悪い。国費で留学させた秀才が、帰ってきたときには外国かぶれの売国奴や邪教の信徒になっていたとしたら泣くに泣けない。そうした事例は実際に多い。

### ●子作りの奨励と抑止

人口を調節するために、子作りを奨励したり、反対に抑止したりする必要が出ることもあるだろう。民の手本として、ランドメイカーが率先して子作りに励むか、避妊の重要性を訴える必要があるかもしれない！ そろそろお気づきの頃かと思うが、ランドメイカーは楽な仕事ではないのだ。

ここで挙げた以外にも、宮廷の役割はいくらでもある。数十人が小さな土地に固まって住んでいれば、いくらでも問題は出てくるだろう。ときには宮廷の抱える悩みを、民が解決してくれることさえあるかもしれない。



#### コラム

#### 百万迷宮大百科

百万迷宮はこう見えてなかなか特殊な世界だ。その世界観をもっと知りたくなった人にお勧めなのが、『ワールドガイド「百万迷宮大百科」』。128ページの中に字とイラストがぎっしり詰まっている。ここまで読み物に特化したサプリメントは、最近のゲームでは珍しいかもしれない。この本でも一部が引用されている(歴史のページと年表がそれだ)。興味を持ったら、ぜひ一読を。





迷宮の  
どこかへ

至  
隠い里

神殿、  
この国は天使信仰の様だが  
なかなには衆人を拜する  
国もある

秘密の扉と  
迷宮への抜け道

昇降機、  
天階、深塔へと  
通じている

語見の間、  
王国の武勲を物語る  
盾や旗が飾られている

王の居間兼寢室  
大國などとは、普通の國の  
王は質素な暮らしだ

Xマスリート  
夜にならぬ、お城が帰るまで  
羊や羊羹でいっぱいになる

一見、王國の平和  
となり、事件が起きている  
様だが、直ぐには見えないため  
早はすき遠い

HELP!

一般民衆  
とにかく狭い!

宝物庫  
税金や貴重アイテム  
などが保管されている

王宮の広間  
大臣が月々の代表と  
なにより相談中

## 王国のはじまり

建国当初の小王国は、ひとことで言って貧乏である。人口はわずか数十人、迷宮の数部屋がその領土だ。個人の空間など望むべくもない。人々の汗の匂いが家畜の臭いと混じりあい、煮炊きの煙で空気はよどんでいる。裸の子供が大人の足元を走り回り、領土の外へ忍び出ようとしては親に引き戻されている。夜は積み重なった寝台に身を寄せ合い、薄汚れた毛布にくるまって眠る。その中で一番いい部屋が、ランドメイカーたちの「宮廷」である。いい部屋といっても大して他と変わりはない、ほんの少し乾いているとか、その程度の違いである。ちょっと頑張れば多少住み心地をよくすることはできるだろうが、宮殿というには前途多難である。

そのささやかな宮廷に地図を広げて、ランドメイカーたちは協議する。次の侵攻先はどこにするのか、いま王国には何が必要なのか？ 命からがら戻ってきた斥候から周囲の状況を聞いて、王は決定を下す。国の中枢であるランドメイカーたちが、ひと握りの家来を連れただけで、みずから領土拡張のための遠征に出発するのである。

こうして王国の歴史が始まる。ランドメイカーとして目覚めた人々が、難民に等しい境遇を改善せんと、王国建設に立ち上がる様は、常に見る者の胸を熱くするものである。

## 王国の生活

経済はほぼ自給自足である。人口が少ないこともあって、働けばその分の収穫はある。神官がいれば、天使(国によっては深人)の援助を頼むこともできる。ただしこの場合、生贄などの高い代償を支払う羽目になることもしばしばだ。

一般に、王国は星があるところに行ける。星がないと明かりがないし、そもそも農作物が作れない。旅の星術師がいれば、莫大な報酬を払って星を置いていってもらえることもできる。ひどいときには足の腱を切り、他の場所に行けないようにして雇うことすらある。

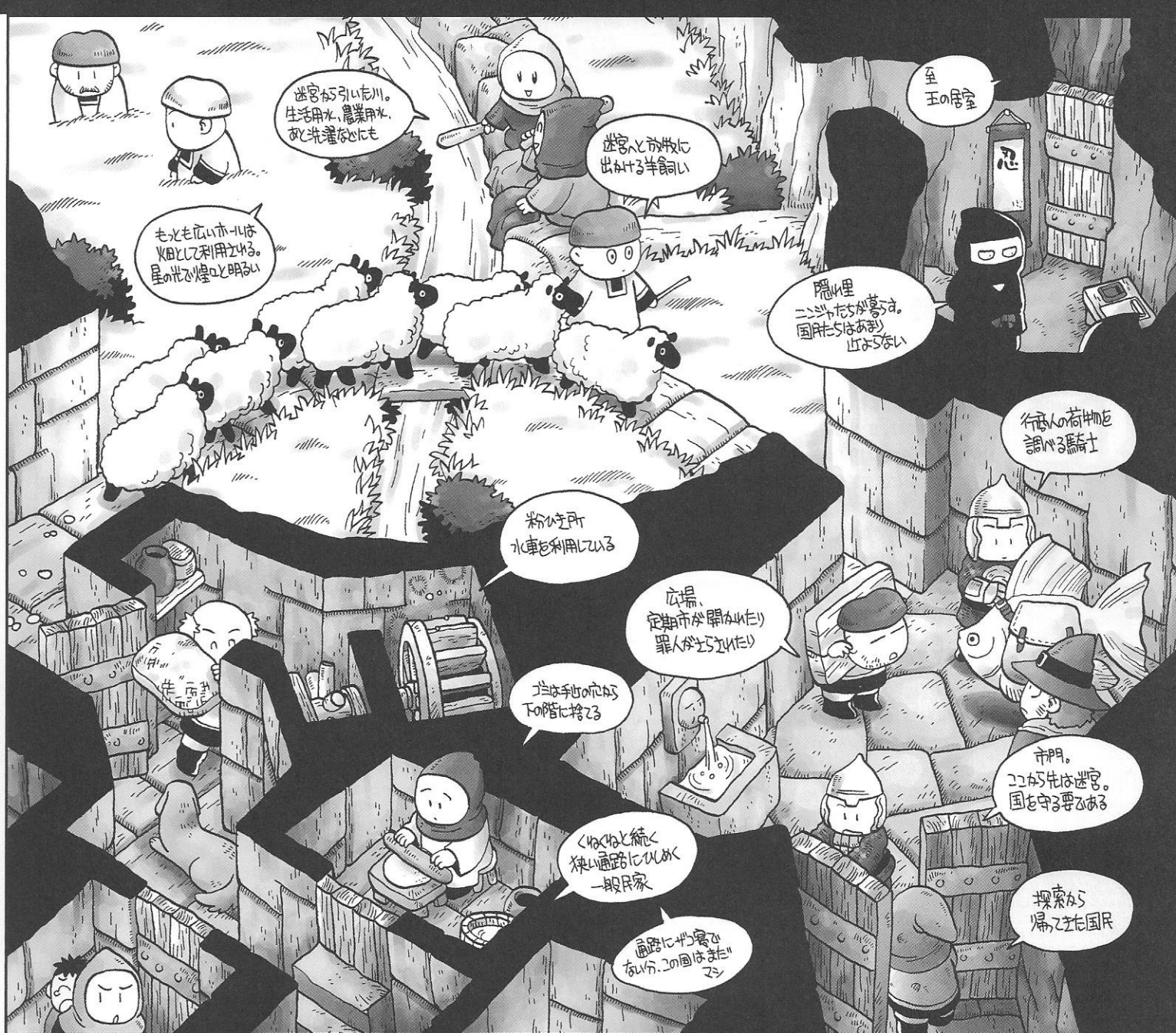
領土が順調に拡大できれば、暮らしは少しずつ上向いてゆく。技術力も上がり、いい武具やいい服が作れるようになるし、食料にも余剰が出て、万が一のときの備えが得られる。質のいい道具と技術向上によって迷宮開拓の速度も上がる。他の集落を併合し、国民を増やせば、労働力と人材を獲得できる。迷宮の壁を抜いて大きな空間を作り、そこに家や宮殿を造ることもできるようになる。村は街になり、ランドメイカーの部屋は宮殿へと変わる。さまざまな設備が整い、制度が定められ、集落が国家へと変貌していくのである。

そして、大きくなった王国は、遅かれ早かれよその国の人間と接触する。異国人との交流が始まるのである。

### コラム 異類婚姻

ランドメイカーが版図を拡げる過程で、さまざまな怪物たちが王国の民として迎え入れられることは珍しくない。こうした「よき怪物」と人間が恋に落ち、結婚することがある。このため、百万迷宮には異類のカップルから生まれた子供が数多く見られる。これらの子供は非常に美しいか、あるいは衝撃的なまでに醜いかのどちらかであるが、いずれにしても人々を惹きつける大きなカリスマを持つことが多い。





## 他国との関係

国と国とを行き来するのは命がけだ。危険な迷宮を経由せねばならず、しかも正確な地図は存在しない。迷宮化によって常に地形が変化するこの世界では、王国間の距離や位置というものは、およそ意味をなさないのである。たとえ相互の位置が変わってなかったとしても、間に壁が一枚増えただけで道が閉ざされてしまうからだ。つまり迷宮内においては、直線距離という概念は純粋に理論上のものでしかない。ダイナマイト帝国や直線主義ドワーフのように迷宮を破壊しない限り、まっすぐ目的地にたどり着くことは不可能である。いったん自分の国の版図に組み入れてしまえば、迷宮職人を雇うことで、迷宮化を押しとどめることはできるのだが。

安全な道がない以上、通商や使節の行き来、情報の伝達により不確定になり重要度も増す。ほとんどの隊商はどここの国に行こうという明確な目的地を持たず、迷宮内を放浪して行き当たりばったりの国で商売をする。国家間の交流も、一度限りになることがほとんどである。どの王国も閉鎖的な環境で暮らしているため、来訪者は基本的に歓迎される。そのためこうした束の間の交流は、国を挙げての宴会や祭へと変わり、互いの情報や物資、時には民を交換して、再開を約束しつつ平和的に別れることになる。

## 王国を脅かすもの

しかし、このような小国は常に崩壊と隣り合わせだ。迷宮から襲い来る怪物。たちまち飢饉になる余裕のない暮らし。人口制限は当たり前で、赤子の間引きすら珍しくない。反乱に天災、虫害、疫病や食中毒、星の死や水源の枯渇は、小国をあっという間に死に追いやる。ランドメイカーが迷宮探索から還らなかったときも、残された国は滅びてしまうだろう。

また、ランドメイカーに率いられた複数の王国の領土が直接に接触し、交渉が決裂した場合、戦いによって決着をつけることになる。私戦の域を超える場合はまれだが、双方とも引けない事情があるなら、国を挙げての凄惨な戦いが起こる。

列強による征服や、敵対的な天使・深人の降臨によって、王国がにわかに窮地に陥ることもある。これらの強大な力は天災のようなもので、人間にできることはほとんどない。おとなしくこうべを垂れるか、国を棄てるか、そうでなければ死に物狂いで抵抗するかである。敵に征服を諦めさせるまでには相当な血が流れることになるだろう。

百万迷宮では日々無数の国が生まれているが、そのどれもが生き延びられるわけではない。誰にも知られずに滅びていった国のなんと多いことか。この世界で自国を発展させるには、ありったけの才覚と努力と運が必要とされるのである。

### コラム 王朝長屋

国を興すことに失敗し、落ちぶれた王族が流れ着くのが王朝長屋である。この狭苦しい長屋には、夢破れたランドメイカーたちがひしめき、表札にそれぞれの国名を掲げて暮らしている。民を失っても王の肩書きにしがみついているだけあってプライドが高い人間が多く、口論や喧嘩の絶えない騒々しい場所である。あきらめて野に下る者、いつまでも長屋でごろごろしている者、絶望して行方知れずになる者など、彼らの末路はあまり明るいものではない。しかしここから這い上がり、不屈の闘志で再び王座を手にする者たちがいることもまた確かなのである。



国家があれば戦争がある。戦争の原因はさまざま。危険な迷宮探索をせずに、国土を増やせるかもしれない。賠償金や貢ぎ物で国庫を潤すこともできるだろう。国王の名誉を回復するため、というのも立派な理由だ。民の不満を他へそらしたいこともあるだろう。何があろうと、勝てしまえば英雄なのだ。戦争とは、常に魅力的な賭けなのである。

## 私戦

小王国同士でしばしば繰り上げられる小規模な戦争を私戦と呼ぶ。軍勢がぶつかることはなく、宮廷同士が騎士道に則って戦うことが特徴だ。いわば国家間の決闘である。

慣例では、まず開戦前に双方で賠償を決めることになっている。内容は国土の割譲や賠償金、王族の結婚や国民の移住などさまざま。互いに納得のいく条件が決まらない場合、私戦は成立しない。とはいえ賠償そのものの決定を巡って、まず私戦となることも珍しくはない。

私戦には、立会人が仲裁として参加する。中立国の代表というのが一般的だが、高名な神官や騎士といった個人でも構わない。天使や深人が立ち会うこともあるという。

腕におぼえのある宮廷ならば、他国に私戦をしかけて回っても損はない。一方、弱小の宮廷でも私戦代理人を雇うことが認められている。自らも宮廷を持つランドメイカーたちが私戦の下請けをこなすこともあるだろう。

私戦にはいくつかのバリエーションがあり、複数の宮廷が参加する迷宮探検競技、迷宮レース、美姫コンテストなどが人気である。高名な貴婦人などにクエストを与えられて競うのも、一種の私戦と呼ぶことができる。

## 戦役

私戦とはつまるところ戦争ゲームであり、それで国が滅亡したりすることは滅多にない。膨大な戦費を負担できる強国となって、はじめて戦役に自らの運命を託すことができる。

百万迷宮の戦争は、士気がなによりも重要だ。兵士の多くは平民である。食糧の不足、戦争の長期化、戦死者の増加など、士気を落とす原因には枚挙にいとまがない。巨大な軍

隊が、ささいなきっかけで総崩れになることは珍しいことではない。宮廷が率先して戦い、華麗な軍楽隊や軍旗を同行させるのは、なによりもまず士気を鼓舞するためである。

普通の国民は、国の外に出ることを好まない。暗い迷宮でのたれ死ぬ恐怖は、人々の意識に沁みついている。宮廷は彼らをなだめすかし、カリスマで惹きつけ、報酬を約束し、道中の安全を保障し、時には脅迫して軍勢を組織する。装備が良く、士気も高い軍を整備するのは容易なことではない。手っ取り早く両方を兼ね備えた精鋭傭兵を雇うことも可能だが、それこそ国が傾くほどの戦費がかかるだろう。

大規模な軍隊では、兵站も大きな問題となる。本国からの補給線を維持しようとすると、多数の兵と荷役獣を後方に振り向けねばならないため、多くの場合は食糧を現地で調達する方が効率的となる。豊かな食糧を求めて、目的地への途上にある無関係な国に侵攻する軍隊は後を絶たない。大軍が通ったあとの街の光景は、悲惨きまりのないものとなる。

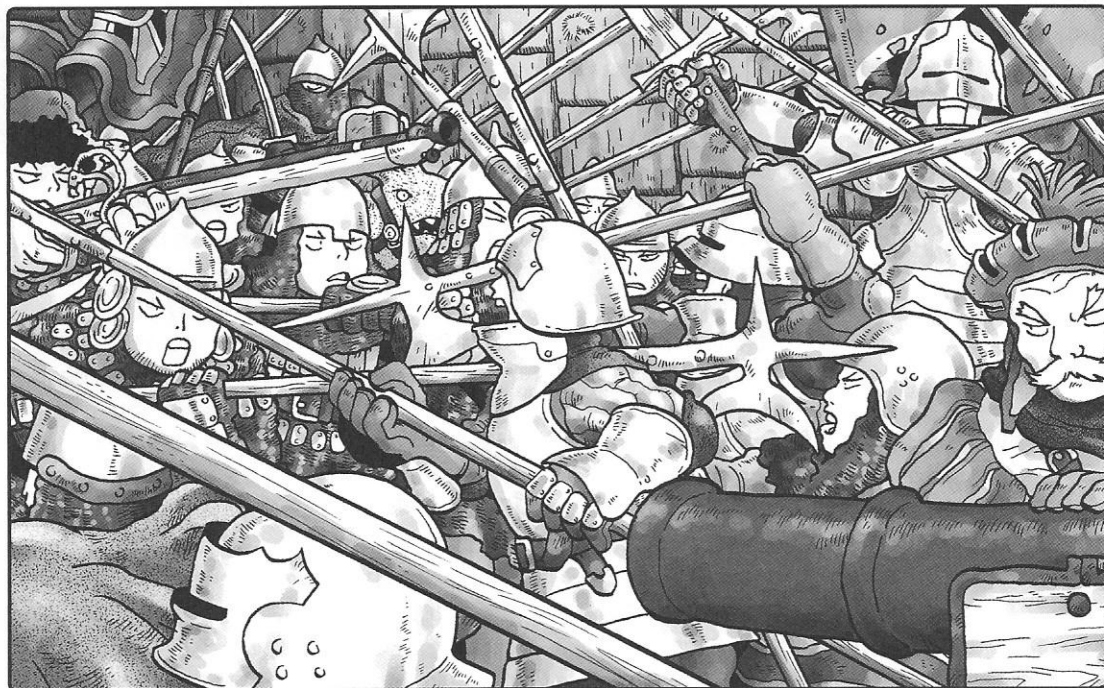
軍隊が敵軍と顔を合わせると、いよいよ合戦である。まず互いの口上で始まり、陣内で祈禱が行われ、軍楽隊が勇壮な行進曲を奏でる。双方の部隊が有利な位置を占めようと移動しあい、分遣隊が周囲の迷宮に抜け道を探して動き回る。華やかだがゆっくりしたテンポで戦いは進む。戦場が頂点に達すると槍隊がぶつかり、大砲が火を吐き、火薬樽が爆発し、壁が崩され、騎士が互いの宮廷めがけて騎乗突撃する。

しかし、直接の戦死者は意外に少ない。全体の人数や被害に関わらず、士気が崩れた方から逃げ出すのが普通だ。片方が全滅するまで戦うことはほとんどない。

一方で戦死者は多い。戦陣での伝染病、脱走や迷宮内での事故も多い。合戦で総崩れになった軍勢を再編成したとき、どれだけ脱走兵を少なくするかは宮廷の腕の見せ所だ。

宮廷の要人が討たれると、軍勢の士気は深刻な打撃を受けることになる。逆に敵ランドメイカーを捕虜にすれば、あとで身代金を要求できるだろう。その場で首を取れば、味方の士気も高揚するに違いない。

問題は、賠償金も身代金も名誉も国土も、いっさいがっさい戦争が終わって、勝ってはじめて手に入るということだ。それまでは血を吐いて続ける死のマラソンなのである。



# 王国について

## コラム シティアドベンチャー

ランドメイカーの仕事は迷宮の探索だけではない。国内の統治も重要だ。しかし、王国シートの数字だけで表される民では愛着もわかないし、内政にも身が入らない……。そんなあなたにお薦めするのが、サプリメント『シティアドベンチャー』だ。この本があれば、自国の民一人一人に個性をつけることができる。すぐに使える50人の民も、シナリオソースつきで提供されている。単なる数字だった民が、名前のついたNPCになるだけで、プレイ感覚もがらりと変わる。一度試してみたい。



## 外交

百万迷宮で、緊密な外交関係を築くことは難しい。整備された街道など存在せず、外交団が定期的に行き来することが困難だからだ。そのため、きちんとした大使館を持っている国は少数派である。職業外交官も少ないので、大使といっても本職は別ということがしばしばだ。例えば自国の交易商人を大使とし、その商館が大使館になることは珍しくない。神官や他国へ嫁いだ王族などが大使を兼ねることもある。

大使を自国の利益代表と定義するならば、別に自国の国民である必要すらない。例えばゼーベア王国に駐在するエンテ王国の大使は、代々ゼーベア貴族の某家による世襲である。後宮で権力を振るう宦官が、他国の事実上の大使になっていることもある。極端な場合には、複数の国の大使を一人で兼任する人物すらいるのだ。

しかし、他国の大使になることで得られる交易特権や、高額<sup>高額の</sup>の給与は、多くの人間を惹きつけてやまない。国によっては入札で大使職を売っているところもある。

多くの国が大使を常駐させている例外的な国が、千年王朝だ。百万迷宮でもっとも古く、格式のあるこの国に代表を送ることは太古からの慣例となっている。犬猿の仲であるダイナマイト帝国ですら、千年王朝の首都ベルベティウムに砦のような大使館を構えているのだ。自国から大使を派遣する余裕のない小国も、千年王朝の貴族を大使として雇っている。ベルベティウムは、百万迷宮では珍しい虚々実々の外交戦や諜報戦の舞台なのである。いまでは滅びてしまった国の大使館も数多く残っており、大使たちの子孫は精いっぱい<sup>きよきよじつじつ</sup>の誇りを胸に、千年王朝の儀式へと出席する。

大使を国外に置いていない国でも、ときには外交使節を送らねばならない。無論、単身では危険だ。外交使節は高価な献上品<sup>けんじょうひん</sup>を運んでいることが多いため、ただでさえ道中襲われる可能性が高いのだ。

そんな危険を冒してやってくるだけに、用件はどうあれ使節は歓迎される。客<sup>きやく</sup> 藩<sup>はん</sup>だと思われるのは、宮廷の沽券<sup>こけん</sup>に関わることであり、使節の歓待をしくじった大臣が失脚した例もあるほどだ。小さな国では、訪れた使節や商人に美しい娘をあてがい、新たな血を取り入れる風習も残っている。

使節の持ってきた献上品には宝物を下賜して応え、宴席に招いて各国の噂をあれこれと交換する。これを逆に取った、贋<sup>はん</sup>の国書を携えた外交詐欺も多発している。百万迷宮には百万の国があり、知らない国からの使節も珍しくないため、詐欺を見破ることはますます難しくなっているのだ。

迷宮の中にはどこにも大使や使節を送らず、半ば鎖国のよう<sup>よう</sup>にして自給自足で暮らしている国もある。近年は、そのような国を「発見」して外交関係を結ぶことが流行している。貴重な産品が手に入るかもしれない、という動機がほとんどだが、災厄王が建設した幻の迷宮王国がどこかにあると信じて探索を続けている者もいる。

また、百万迷宮には人類以外の国も多い。エルフや小鬼の国は各地で見ることができし、死霊の国ロストムンドは有名だ。いまだ知られていない種族の国と出会うこともあるだろう。そのような種族と出会ったときは、まず意志を疎通させることから始めねばならない。異文化とのコミュニケーションは、交易商人やランドメイカーには必須の技術だ。

余談になるが、辺境での交渉の一種として、沈黙交易というものがある。交易地に着くと商品を置き、合図の太鼓や喇叭<sup>らっぱ</sup>を鳴らして一旦立ち去る。次に相手が出てきて、品物に対応すると思われる金や商品を置いてまた一旦退く。再び

商人が出てきて金の量を調べ、満足すれば品物を置いて去るが、少ないと見ればまた引き返し、金が増やされるのを待つといった具合である。このようにして、どんな相手か知らないままで交易が続く場合もまた多い。

中には交渉不能な相手もいる。蟲<sup>アバドン</sup>の王も自らの国を持つが、正気の人間が彼らと交渉できたことは一度もない。

## 臣従

外交には対等な関係もあれば、強国の属国としての関係もある。名目では独立しているが、ほぼ併合されているとい<sup>そうしよこく</sup>って間違いない国。宗主国は存在しているが、事実上独立している国。ひとくちに属国といっても、臣従の度合いは国によってさまざまに異なる。

四大強国だと、もっとも干渉してくるのがダイナマイト帝国である。軍は速やかに帝国軍に編入され、迷宮の破壊工事に投入される。役人の任命権や外交権も奪われてしまう。帝国から送り込まれてきた総督<sup>そうとく</sup>が絶大な権力を振るい、早晚宮廷は完全な傀儡<sup>かいらい</sup>と化してしまう。

ハグルマ共和国の統治は武断主義ではないが、併合される側から見れば、致命的であることに変わりはない。ハグルマ共和国から出向してきた職員により財政はすべて管理され、換金作物だけを栽培するよう強要される。食糧はハグルマ共和国が安値で売ってくれるので問題はないが、これで完全に傘下の経済に組み込まれてしまう。

逆に、千年王朝はあまり口出しをしない。現在空位の玉座に忠誠を捧げ、王が帰還したあかつきにはその軍旗のもとに馳せ参<sup>せ</sup>ることを誓えば、あとは自由放任に近い。ただしその分、宗主国としての援助はたいして期待できない。

メトロ汗国も内政干渉をしない国だ。しかし、従属国はメトロ汗国の鉄路を補修、維持する義務を負い、国内に列車が止まる駅を建設することを要求される。自らの王宮よりも豪華な駅を作り、汗国への忠誠を表す国もある。

臣従の度合いは千差万別でも、属国には大体共通する義務が発生する。貢納<sup>こうのう</sup>と従軍のふたつである。

千年王朝はそんなに高い税を課すわけではないが、使節がはるばる首都ベルベティウムに行かねばならない。一方で取り立てが厳しいのがメトロ汗国だ。彼らは自ら各国を巡り、重税を徴収してまわっている。「税を出せなければ首を出せ」とはよく知られている言葉である。またメトロ汗国は税の一種として奴隷も駆り集めており、見目麗しい美少年などはほぼ間違いなく連れて行かれてしまう。ただしこの場合、奴隷として出世できる可能性は残されているから、まだ救いはある。ハグルマ共和国も奴隷交易に熱心だが、彼らにとっての奴隷は、さまざまな用途での耐久消費財やハグルマへの生け贄に過ぎず、出世の見込みはほぼ存在しない。

従軍の義務は、騎士団などを提供するだけで済むこともある。しかし、大抵の中小国にとっては、一番の戦力は宮廷そのものである。大国の軍に従って転戦する宮廷の悲哀は枚挙にいとまがない。

もっとも、小国にとって臣従することは悪いことばかりではない。資産や技術を手に入れるいい機会でもあるし、宮廷にとっては宗主国の中から発言力を伸ばすことも可能だろう。かのダイナマイト大帝自身、そうやって成り上がってきた人物なのだ。

一方で、強国に対抗して小国同士で同盟を結ぶ動きが昨今活発になっている。しかし、迷宮を越えての同盟は柔軟な運用がきわめて困難であり、前途はなかなか多難と言えよう。



### コラム 伝声管

王国の中で迅速に指示を伝えるために発達した技術が伝声管である。これは壁や天井を貫いて部屋や廊下を結び金属の管で、目指す場所へ続く管の蓋を開けて話せば声が届く便利な仕組みである。大きな国では、広場などにラッパ状に広がった大きな拡声器を設置し、王の勅令や連絡事項を国民に知らしめている。

しかし整備をおこたった伝声管は容易に迷宮化する。勝手に伸び広がった伝声管は、国民の内緒話や王国の外の音を拾い上げたり、迷宮ネズミや害虫やスライムの侵入口になったりと、様々な意図しないトラブルを引き起こす。



# 列強について

The Powers

world

百万迷宮に覇を唱える個性豊かな4つの大国について、小王国のランドメイカーとの関わりを中心に紹介していこう

## 四大列強

百万迷宮には、列強と呼ばれる四つの大国が存在する。新興の武断国家 **ダイナマイト帝国**。古い歴史を持つ**千年王朝**。鉄道路線網を支配する**メトロ汗国**。そして金儲けを国是とする**ハグルマ資本主義神聖共和国**である。

いずれも他とは比較にならないほど大きく、また百万迷宮に及ぼす影響力も巨大なものがある。

これら四国家は、例外なく他国の侵略と併合を繰り返して大きくなった覇権国家である。しかし、その起源は国ごとにまったく異なっている。

最も由緒正しい歴史を持つのは、いうまでもなく千年王朝である。この王朝は**暗黒時代**の終わりに、十王国を統一して作られたものとされる。統一迷宮歴1000年のことである。千年王朝の史書によれば、この偉業によって人類は暗黒時代を脱し、**星灯りの時代**を迎えたのだという。

次に古いのは、1106年に、初代大汗・タイガーダンスドラゴン汗によって建国されたメトロ汗国である。それまでの彼らは竜の民と呼ばれる遊牧民であったが、大天使ワイルドグースから器官車を授けられたことによって、鉄道国家へとその姿を変えたのである。

さらに時代を下った**戦国時代**末期の1830年、交易商人ハグルマ率いる商業国家「ハグルマ冒険横丁」がビクトリー帝国から独立し、ハグルマ資本主義神聖共和国が生まれた。ビクトリー帝国は、古代の六英雄の一人である騎士ビクトリーによって、千年王朝に一年遅れて建国された国家である。ビクトリー帝国はおおよそ800年の長きにわたって列強の地位に留まり続けていたが、第一次迷宮大戦で疲弊し、ハグルマ独立後まもなく滅亡している。

ダイナマイト帝国が生まれたのはごく最近の1988年。わずか20年前のことに過ぎない。ダイナマイト大帝の前身は、剣で身を立てる冒険者であった。彼がダイナマイト帝国の建国を宣言したのは、ピラネージの大空洞で巨怪ベヒモスを倒したときである。彼はその大空洞を自らの領土として、巨大城塞の建造を開始すると共に、200人の迷宮職人を使って、空前絶後の迷宮破壊工事に取掛かったのである。

## 小王国と列強

小王国のランドメイカーにとって、列強は敵にも協力者にもなりうる。たとえ属国として臣従していたとしても、列強の行動原理は状況によってころころ変わるため、対する小王国の側も臨機応変に反応することが求められる。

列強の態度が変わる大きな要因としては、列強同士の関係の変化が挙げられる。国の上層部が同盟を結んだり破棄したりすれば、その決定は末端まで影響を及ぼす。複雑怪奇な百万迷宮の政治力学の作用によって、昨日まで容赦な

く攻めてきていた侵略軍が、一夜明けると猫なで声で講和を持ちかけてくることもあるだろう。もちろんその逆も然りである。

ただし、列強は図体が大きすぎるため、国内の意思伝達に時間がかかることに注意しなければならない。本国から発せられた司令が末端まで届かないことも十分に考えられる。そのため遠隔地に配置された列強の部隊や代理人は、独自の判断で動くことが多くなる。このことも、小王国が接触する列強の態度が一定しない原因となっている。

以下に、列強が小王国に対して行なう要求や作戦の例をいくつか示す。

### ●臣従の要求

特に急いで併合する必要のない国に対しては、まずは使者を送って穏やかに話し合い、庇護と引き替えに臣従を要求するのが列強のやり口である。もちろん撥ね付けるのは自由だが、それは非友好国として見られることを意味する

### ●駐留と徴発

行軍中の軍隊を駐留させると要求されることもある。当然のことながら、場所を提供するだけでは済まない。主な目的は食料の徴発なのだ。列強の軍隊を喰わせる余裕など、小さな国にあるわけがない。近隣の国に押しつけるか、さもなくば実力をもって追い返すしかない

### ●通商条約の締結

内政に干渉するほど重要ではない国に対しては、列強はただ通商条約の締結のみを要求することがある。対象を自国の通称網の部品として組み込むのである。だがその条約は、関税率、取引品目、品質管理など、あらゆる面で不平等なものであることがほとんどだ。特にハグルマは、細目に及ぶ契約書によって獲物をがんじがらめにすることで悪名高い

### ●探索の依頼

小王国の近辺に重要なダンジョンがあるときには、列強に代わって探索するよう依頼が来ることも珍しくない。依頼に来た使者は、監視者として探索に同行するだろう。要求を満たして報酬を受け取れば、平和裡に別れることができるかもしれない。しかし、果たしてその依頼は素直に遂行していいものだろうか？ 何か隠された目的がないかどうか、目を皿にして見極めなければならないだろう

### ●謀略

列強は小王国をさまざまな方法で翻弄する。新兵器や心理作戦の実験台にすることもあれば、特殊部隊を侵入させて国民を拉致することもある。テロや物理的な破壊工作を仕掛けることもあるだろう。列強は圧倒的な武力を持つが、必ずしも正面からの侵攻にのみ頼るわけではないのである

世界セクシオン  
列強について

### コラム 巨鬼王の処刑場

オープンダイス王国の先代の王だった巨鬼王レベデンは、巨大な処刑場を遺した。巨鬼王の処刑場(レベデンカ・クラドボーニヤ)と呼ばれたそれは、あらゆる処刑と拷問を網羅した、苦痛と流血の総合アミューズメント施設として、多数の観光客を集めていた。王の死後、処刑場は迷宮窟でばらばらになり、百万迷宮のあちこちに散らばった。

これらの処刑場の断片は、それぞれが独自のデス・ダンジョンとして今なお稼働している。恐ろしい怪物と罠を満載して、迷い込む犠牲者を待ち受けているのだ。しかし、宝石や貴金属で飾り立てられた豪華絢爛な内装は、冒険者やランドメイカーの興味を引いて余りある。かくして今日も、無謀な挑戦者たちが、苦痛に満ちた死の殿堂へと吸い込まれていくのだ。



## 四大列強

以下、百万迷宮の動向を左右する、4つの強国を詳しく解説する。どの国も、諸君のような駆け出しランドメイカーの王国とは、比べ物にならない巨大国家だ。どの国も侵略と蹂躪が大好物という、ロクでもない連中である。彼らに攻められから、その素性を調べても遅い。万一の時に備え、今のうちから研究しておくのがよいだろう。

### ●ダイナマイト帝国 p.124

迷宮の破壊と解放をうたう、新興の軍事国家について

### ●千年王朝 p.126

もっとも古い歴史と格式を誇る、魔術王国について

### ●メトロ汗国 p.128

迷宮を列車に乗り、移動して生きる遊牧国家について

### ●ハグルマ資本主義神聖共和国 p.130

ひたすら利益を追求する、奇怪な神権国家について

## 列強の属国になる

もしも、国王が望むなら、上記のいずれかの列強の属国になることができる。属国になるには、下記の条件を満たした上で、さらに列強ごとの制約に従わなければならない。

### ●ダイナマイト帝国

**条件:**【天守閣】(『新・王国ブック』p.103)の施設を持っていること

**制約:**領土を拡張するとき、そのマップに必ず【大空洞】(p.124)1軒を建てなければいけない。王国フェイズの予算会議のときに、【大空洞】のないマップは、ダイナマイト帝国に献上される(領土ではなくなる)

**利点:**属国になった時点で【大空洞】を1つもらえ、以降、《予算》を払えば購入できるようになる。火薬の【特産物】があるものとして、貿易を行うことができる。関係は友好

### ●千年王朝

**条件:**千年王朝への捧げものとして、【王剣】(p.87)、【バカには見えない鏡】(p.86)、【魔道書】(『新・王国ブック』p.95)を消費する

**制約:**準備フェイズに、[自国の逸材の合計×1/5]人の逸材を、千年王朝への使節としておくらなければならない(使節として送った逸材は、そのゲームでは使用できない)

**利点:**属国になった時点で【大使館】(p.126)を1つもらえ、以降、《予算》を払えば購入できるようになる。情報の【特産物】があるものとして、貿易を行うことができる。関係は友好

### ●メトロ汗国

**条件:**全ての領土において、マップの部屋を結ぶ通路が一筆書きでたどれること

**制約:**領土を拡張するとき、上記の条件を満たしていないとそのマップを自国の領土にできない

**利点:**属国になった時点で【駅】(p.128)を1つもらえ、以降、《予算》を払えば購入できるようになる。革の【特産物】があるものとして、貿易を行うことができる。関係は友好

### ●ハグルマ資本主義神聖共和国

**条件:**【交易所】(『新・王国ブック』p.110)の施設を持っていること

**制約:**終了フェイズの予算会議のときに、維持費が[自国の領土のマップ数×1]MG分上昇する

**利点:**属国になった時点で【質屋】(p.130)を1つもらえ、以降、《予算》を払えば購入できるようになる。機械の【特産物】があるものとして、貿易を行うことができる。関係は友好

## 列強のページの読み方

### ①概要

その国に関する大雑把な解説

### ②政体と宗教

その国の政治形態とよく信仰されている宗教について

### ③首都

その国の首都について

### ④生活

その国の国民の日常生活について

### ⑤気質

その国の国民の性格や傾向について

### ⑥列強施設

その国の属国になると建てるようになる施設

### ⑦軍隊

その国が擁している軍隊に関する解説

### ⑧他国への態度

その国の他の列強に対する政治的態度

### ⑨命名法則

その国の国民の一般的な名前付け方

### ⑩有名NPC

その国の有名人のデータと概要。自作シナリオなどに利用してもよいだろう



## コラム パノラマ電波塔

天階にそびえ立つパノラマ電波塔は、迷宮の壁を突き抜けて、人間の精神に奇妙な影響を及ぼす目に見えない波を送ることがある。感受性の強い人間はこの波の影響を受けやすい。

パノラマ電波塔に操られた人間は、何かに取り憑かれたかのように振る舞う。ふらりとどこかに失踪してしまったり、受信機を作って、他の者にも自分の聞いている「声」を聞かせようとしたりするのだ。いずれにしても、この影響は感染しやすい。気づかないうちに国民全員が操られていた……ということにならないようご用心。



# ダイナマイト帝国

Dynamite  
Empire

英雄ダイナマイト大帝に率いられし迷宮破壊王朝。世界を人の手に取り戻すその日まで、壊して壊して壊しまくるッ！

world

## 概要

一代の英傑、名も知れぬ冒険者から成り上がったダイナマイト大帝により建設された新興帝国。百万迷宮を統一するとの野望に燃え、その恐るべき軍事力で各国を併呑。次々に領土を拡張している。

また、世界を人の手に取り戻すには、迷宮をなくせば良いという単純明快な国是を奉じ、日々迷宮を破壊し続けている。併合した国から半ば強制的に兵士を駆り集め、壁という壁、床という床、天井という天井を壊しているのだ。いつか天階や深階に出くわしてしまうかもしれないが、大帝はそれすら征服してみせると豪語している。

勿論、罨や事故で斃れる者は数知れない。敷石ひとつにつき兵一人の死者が出ていと噂されているほどだ。しかし、その甲斐あってか帝国の中枢には信じられないほど巨大な空洞が出現している。

## 政体と宗教

ダイナマイト大帝による強力な独裁体制が敷かれている。貴族だろうが平民だろうが、大帝の前では平等だ。二番目の権力者である宰相すら、大帝の気分ひとつで失脚してしまう。反対に、勲功を挙げた平民や外国人が宮廷で重用されることも珍しくない。

大帝は政務を人任せにできない性格であり、あらゆる国事を自分で監督している。多忙どころではない生活の筈だが、驚くべき精力で日々の勤めをこなしている。

大帝の政策に抵抗する反乱や陰謀も少なくはないが、いずれも無惨に鎮圧されている。また、大帝を暗殺する試みも幾度となく実行されたようだが、恐るべき戦士である大帝は暗殺者のすべてを返り討ちにしているという。

ダイナマイト帝国で特に盛んな宗教といったものはない。帝国の事業に協力する宗派は、すべて良きものとされる。大帝自身宗教にはあまり興味がないようだ。勿論反国家的な教義を奉じる宗派はやはり容赦なく弾圧され、神官や信者はもともと危険な工事現場へ追い立てられる。処刑などしなくても、劣悪な現場での寿命は1年もあれば良い方だ。

## 首都

ダイナマイト帝国の中枢にある大空洞に首都ダイナマイトシュタットはある。百万迷宮でも最大級の空洞であり、反対側の壁ははるか彼方で見ることすらできない。辺りには無数の星が煌々と輝き、農地や村が整然とそのたたずまいを見せている。そしてその中心にダイナマイトシュタットが君臨しており、百万迷宮では珍しい巨大城塞が天を突いて建っている。比喩ではない。城の塔は、文字通り空洞の天井につ

ながっているのだ。

天井と壁では、拡張工事が絶え間なく続けられている。天井の作業用通路を踏み外し、はるか下の地面にたたきつけられて死ぬ者も少なくない。人が降ってくるような国は、百万迷宮でも珍しいだろう。

しかしダイナマイト大帝自身がダイナマイトシュタットにいることは少ない。大帝は常に陣頭で指揮をとることを好み、玉座を暖めている暇はほとんどないのだ。

## 生活

日々の暮らしは楽ではない。税は重く、徴兵は頻繁にある。そして兵の死亡率は百万迷宮でもずば抜けて高い。死者を天階に送る昇降機が止まることはめったにない。

しかし大帝は強烈なカリスマを持ち、国全体に熱にうかされたような高揚感が漂っている。彼らは壮大な偉業に参加していることを信じて疑っていない。大帝の信念に共感し、移民してくる外国人も少なくない。

国が併合されて間もない民は、当然ながら帝国に反感を持っているが、彼らも一度大帝にまみえれば熱烈な臣民となることが多いようだ。

## 気質

陽性で外向的。小さな事にこだわらず、おおらか。ダイナマイト大帝に忠誠を誓い、今は苦しくとも、いずれ素晴らしい世界が到来すると信じている。

### コラム

#### 縮退星

ほとんどの星は光を放つものだが、中には例外もある。それが縮退星だ。この星は真暗で、周囲の光をどんどん吸い込んでしまう。それはばかりか、近づいた人や物、迷宮までも吸い込んで、まったくの無に帰してしまう。

ベテランの星術師でも手に余る恐ろしい星だが、ハグルマは兵器として制御することを企んでいるようだ。また、ダイナマイト帝国も、この星を使えばかつてない規模の迷宮破壊工事が達成できるのではないかと考え、その獲得に意欲を燃やしている。

### FACILITY

#### 施設/列強

価格 3

タイプ 常駐

対象 部屋

判定 なし

設備 追加

レベル なし



### 大空洞 / Great Excavation

この施設を建てた部屋には、施設を2種類配置することができるようになる。また、1つのマップのすべての部屋にこの施設を建てると、(生活レベル)と(軍事レベル)が1点上昇する。

ダイナマイト帝国の象徴とも言える、巨大な空洞。そこには、迷宮災厄以前の人の営み(に近いもの)を見ることが出来る。誇い天井と広い空間は、人々の閉塞感を吹き飛ばし、ダイナマイト大帝への忠誠心を湧き上がらせる。しかし、大空洞製造の裏に、多くの兵や労働者たちの偉い犠牲があることは、意外と知られていない。

F-P001

DIYPERA

Illustration: OCHIAI NAGOMI



## 軍隊

おそらく百万迷宮で最大の軍勢を擁している。しかし迷宮破壊工事に従事している兵も多いので、戦争が起きてもそのすべての兵力を動員できるわけではない。精強な重装歩兵軍団が主力であり、火薬を駆使する砲兵、工兵が多いのも特徴だ。大軍の強みを生かした堅実で重厚な戦術が得意。

## 他国への態度

**中小国:** 臣従し、我が仕図に参加せよ。

**千年王朝:** 百万迷宮を生み出した、腐った国。打倒し、新しい秩序を築くべきだ。

**メトロ汗国:** いまいましたい山賊ども。迷宮が消えれば、彼らの居場所もなくなる。

**ハグルマ:** 彼らのもたらすアイテムは素晴らしい。やはり臣従し、我が仕図に参加するべきだ。

## 命名法則

征服国家なので、これと定まった法則はまだない。しかし近年は武器や武具、それに関連する名前をつけることが流行しており、改名する者も珍しくない。例えば「ブロードソード」「ハンドグレネード」「レザアーマー」等々。また、貴族は名前の前に「フォン・シミター卿」という様に「フォン」という称号を付けることが普通である。

ダイナマイト帝国 NPC-001



### ダイナマイト大帝

男 36歳 レベル:20  
クラス:国王 ジョブ:冒険者  
才覚:6 魅力:6 探索:6 武勇:10  
HP:41 器:6 回避値:13  
配下:50  
スキル:勅命(ク)、名声(職)、  
投げる(肉)、鉄腕(肉)、かばう(肉)、  
突撃(肉)、乱舞(肉)、受け流し(肉)、  
狙う(射)、連射(射)、魔弾(射)、  
援護射撃(射)、必殺(射)、  
零距离射撃(射)、分析(科)、練成(科)、  
すりぬけ(迷)、迷宮工事(迷)、  
軽業(迷)、スカウト(交)、威光(交)

ダイナマイト帝国を築いた英傑。身の丈2メートルを超える巨漢。豪放磊落な性格だが、酷薄で短気な一面もある。戦でも工事でも常に先頭に立ち、身を粉にして働くのが好き。目下の悩みは世継ぎが生まれないこと。

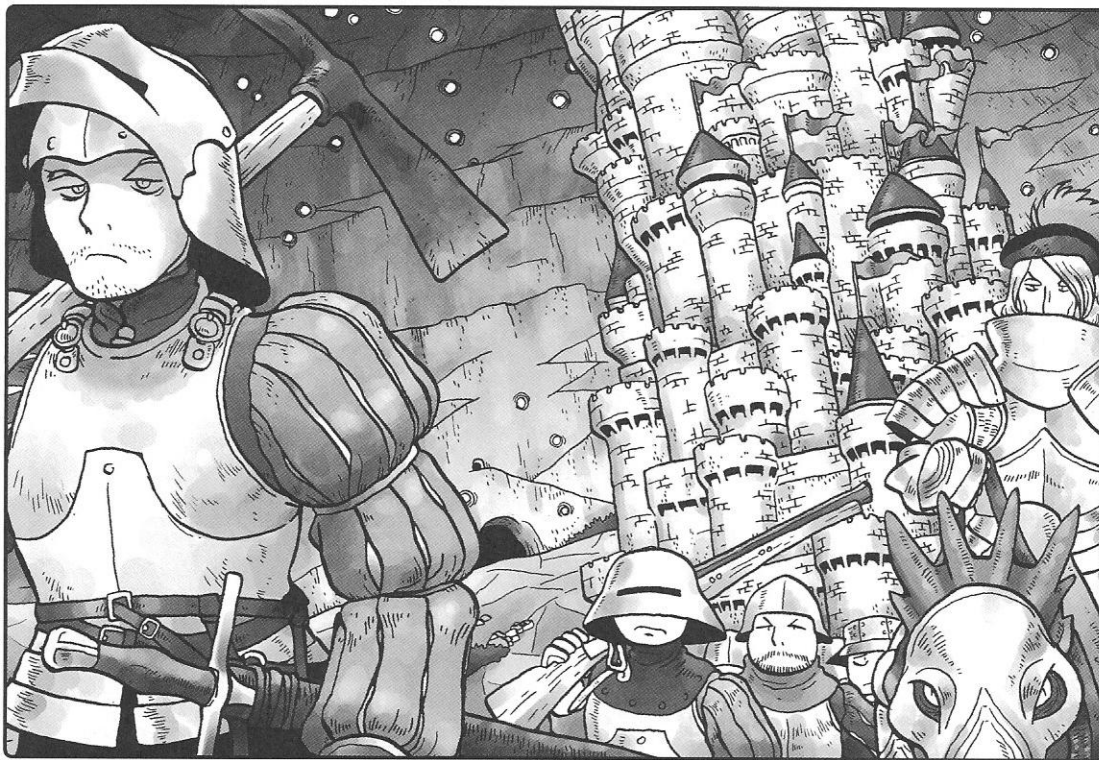
ダイナマイト帝国 NPC-002



### テルビューチェ

女 30歳 レベル:4  
クラス:ニンジャ ジョブ:迷宮職人  
才覚:1 魅力:3 探索:5 武勇:2  
HP:16 器:2 回避値:12  
配下:19  
スキル:攪乱(ク)、迷核変動(職)、異師(迷)、足止め(迷)、隠形(迷)

大帝目下の愛妾。迷宮職人あがりで、健康的に太ったよく笑う女性である(大帝は太めが好きなのだ)。大帝を諷めることのできる数少ない人物。迷宮職人の血は争えず、供なしで迷宮を探索することもしばしば。



### コラム

#### 地底のコロッサス

ドラゴンやベヒーモスなど、通路に入れないほど巨大な怪物たちは、当然のことながらあまり動こうとはしない。しかしいざというとき、例えば生意気な人間をひねり潰そうというときなどは、通路の有無などにこだわらず、その巨体で迷宮を破壊しながら移動する。迷宮内の大空洞の何割かは、彼らの移動によって作られたものである。

また、大型の星の軌道に形成された回廊も、こうした怪物の獣道となる。通行時には注意が必要である。



# 千年王朝

Millennium  
Dynasty

世界がまだ迷宮に覆われる以前にあった唯一王国の末裔。百万迷宮いちの権威を誇り、学識溢れた魔道師達に支配される

world

## 概要

百万迷宮に数ある王国のなかでももっとも古く、格式を誇る国。それもその筈、かつて「地上」を支配していた唯一王国の末裔なのだ。しかし、災厄王が生きて迷宮をさまよっているという伝承があり、今に至るまで王位は空位のままである。そのため国の政務は大宰相が執っている。

さまざまな学問が盛んであり、首都には百万迷宮で一番格式の高い学院がある。外国からの留学生も多い。おそるべき魔道師だった災厄王の伝統か、なかでも魔術や錬金術などが重んじられている。

千年王朝の権威はほとんどの国が認めるところであり、大宰相から爵位を賜うことは非常な名誉とされている。千年王朝が公認したことはないが、中小国のなかには災厄王の子孫を名乗る王家も数多い。毎年、災厄王の誕生日の儀式には各国から使節が訪問するのが通例となっている。

## 政体と宗教

大宰相と、有力な魔道師たちからなる賢人会議が国を指導している。学院を出た知識人が貴族階級をなし、肉体労働に従事する平民の地位は極めて低い。建前上は、平民でも学院を出れば貴族になれるのだが、教育の機会がほとんど与えられていないためそれも難しい。一方で、留学生出身の外国人貴族は珍しくない。また学園間の抗争は熾烈を極め、死者が出ることもしばしばだという。無論、賢人会議もその抗争の危ういバランスの上に成り立っている。

宗教は、迷宮災厄は傲慢な人間にくだされた罰である、と信じる「災厄教」が国教とされている。主神ケツアルコアトルス・ノルトロピは常に天階におり降臨することはない。また災厄教には数多くの分派がある。主な例として、どのような罰であるのか自ら迷宮に出て解明せねばならないと説く探索派、罰に感謝せねばならないと日々ありがとを叫ぶ感謝修道会、災厄王はすべての人に代わって罰を受けたのだと主張する救世王教団、すべての者に罰を理解させねばならないと行動する過激派の天罰兄弟団、などが挙げられる。

また、他の宗教が否定されているわけではない。災厄教が国教ではあるが、すべての宗派の神殿が首都ベルベティウムにあると自慢している。公認されていないが、深人を信仰する者すら少なくない。

## 首都

千年王朝の首都、ベルベティウムは壮麗なフレスコ画やモザイクで彩られた無数の大広間で知られている。なかでも玉座がある謁見の間は、迷宮災厄が起こる前のものだという。勿論玉座は今に至るまで空のまま。またベルベティウ

ムには巨大な図書館がいくつもあり、貴重な学術書や古文書が収められている。

もっとも、迷宮化現象はベルベティウムでも現在ゆっくり進行中であり、忘れ去られた広間や図書館も多数あるという。地図を作ろうという試みは、学園間の抗争でうやむやになるのが常である。結果、外国人が首都の通路を歩むには、案内人が必須となっている。

また、広間は貴族の屋敷や学院として使われており、一般の臣民たちの住居環境は劣悪極まりない。通路の壁に穿たれたような貧相な横穴に、家族何人もが押し合うようにして暮らしている。

## 生活

貴族と平民で生活ぶりは大きく異なる。貴族は豪華な衣服をまとい、美食に舌鼓を打ち、美姫をかたわらに侍らせている。しかし貴族にとってそれは些末なことに過ぎず、彼らにとって大切なのは日々高尚な思索にふけり、形而上的な研究に明けくれ、幾日も仲間と論争し、さまざまな魔器や古文書を収集することだ。しかし国は迷宮化によりゆるやかに衰え、一方で貴族階級の人数は少しずつ増えているので、前途にほんやりとした不安を感じている者は多い。

平民も大きく二階層に分けられる。ひとつは、貴族に仕える使用人たちだ。彼らは世襲だったり、学院の受験に失敗した者たちが多く、広間の片隅や物置などで生活している。それ以外は主に農場であくせく働いている農奴たちだ。

### コラム 楽器としての迷宮

通路や部屋を吹き抜ける風の流れが、偶然音楽楽器のように音を奏でることがある。この原理を応用して製作されたのが、百万迷宮独自の楽器、コリドーオルガンである。

この楽器は、何段も連なる鍵盤の列と、ボタンとレバーとスライドで、無数の弁を制御して、迷宮そのものに壮大な音楽を奏でさせる。楽器本体が絶え間なく形を変える迷宮で構成されているだけに、定期的に内部を「調律」しに出掛けなければならない。楽器が大きければ大きいほど危険も多くなる。しかしこれほどの規模の楽器ともなると、維持するだけで国力の顯示になるとあって、無理をして購入する王国も少なくない。コリドーオルガンを作ることができるのは、ドワーフの職人集団、一部のダンジョンマスター、ハグルマと千年王朝の楽器マイスターのみである。

### FACILITY

### 施設/列強

価格 3

タイプ 補助

対象 王国

判定 なし

設備 部屋

レベル なし



### 大使館/Embassy

王国フェイズの予算会議のときか、終了フェイズの予算会議のときに使用できる。「情報」の素材5個を消費するたびに、2MGを手に入れることができる

千年王朝に使節を送り、さまざまな情報を金に替えることができる。有力な魔道師たちに支配される千年王朝では、さまざまな知識が珍重される。大使たちは、自分たちの有能さを示すため、赴任先の王国で金をばらまき、そうした珍しい知識をかき集める。そして、いつか懐かしの故郷、麗しの首都ベルベティウムに帰還できるよう、周旋にせよとそれを送るのである

F-P002

ダンジョンマスター

illustration: OCHIAI NAGOMI



## 気質

保守的で傲慢不遜。他国の者は、すべて野蛮で愚かだと考えている。最底辺の農奴ですらそうなのだから度しがたい。自分の主張が当然正しいと思っており、下手に反論されると大いに憤る。

またぼんやりと放心状態の貴族を見かけることが多いが、思索にふけることが多い彼らならではの特徴である。

## 軍隊

一応あるが、儀仗兵としての役割しか果たしていない。武人の地位も極めて低い。必要になれば傭兵を雇う。しかし千年王朝の強みは軍ではなく、その魔道師たちなのだ。もっとも、あまり戦争を好まないのも事実ではある。

## 他国への態度

**中小国**：使節は毎年来ておるな？ ならば良い。

**ダイナマイト帝国**：迷宮の秩序を乱す慮外者ども。他国に呼びかけ、懲らしめてくれよう。

**メトロ汗国**：野蛮人。おもちゃをくれてやればおとなしく引き下がるので扱いやすい。

**ハグルマ**：商売人ども。機嫌を取っておけば、ダイナマイト帝国への布石になるだろう。

## 命名法則

貴族の名は星から取られることが多い。また、知識階級として実績が認められると「師」を名乗ることが許される。

一般の国民は動植物の名で呼ばれる。いまは絶滅してしまった、迷宮災厄以前に存在した生き物の名前も確認されており、注目して調査を続けている学者もいる。

千年王朝 NPC-001



### マグナス・フォーマルハウト師

男 自称583歳 レベル：15  
クラス：国王 ジョブ：魔道師  
才覚：7 魅力：4 探索：1 武勇：1  
HP：22 器：6 回避値：8  
配下：35  
スキル：勅命（ク）、儀式呪文（職）、  
灯り星（星）、流れ星（星）、星占い（星）、  
星界（星）、刻晴し（星）、大転移（召）、  
送還（召）、転送（召）、魔物使い（召）、  
憑依（召）、教育（科）、分析（科）、  
蘇生（科）、錬成（科）

王がいない今、千年王朝の政務を執る大宰相。やはり魔道師で、地球の運行に関する研究が専門。しかし地球というものがなにかわからないので、研究もあまりはかどっていない。老獪で狡猾。目下の悩みは自分の延命と、学閥争いに終始する賢人会議の運営。

千年王朝 NPC-002



### チャボ夫人

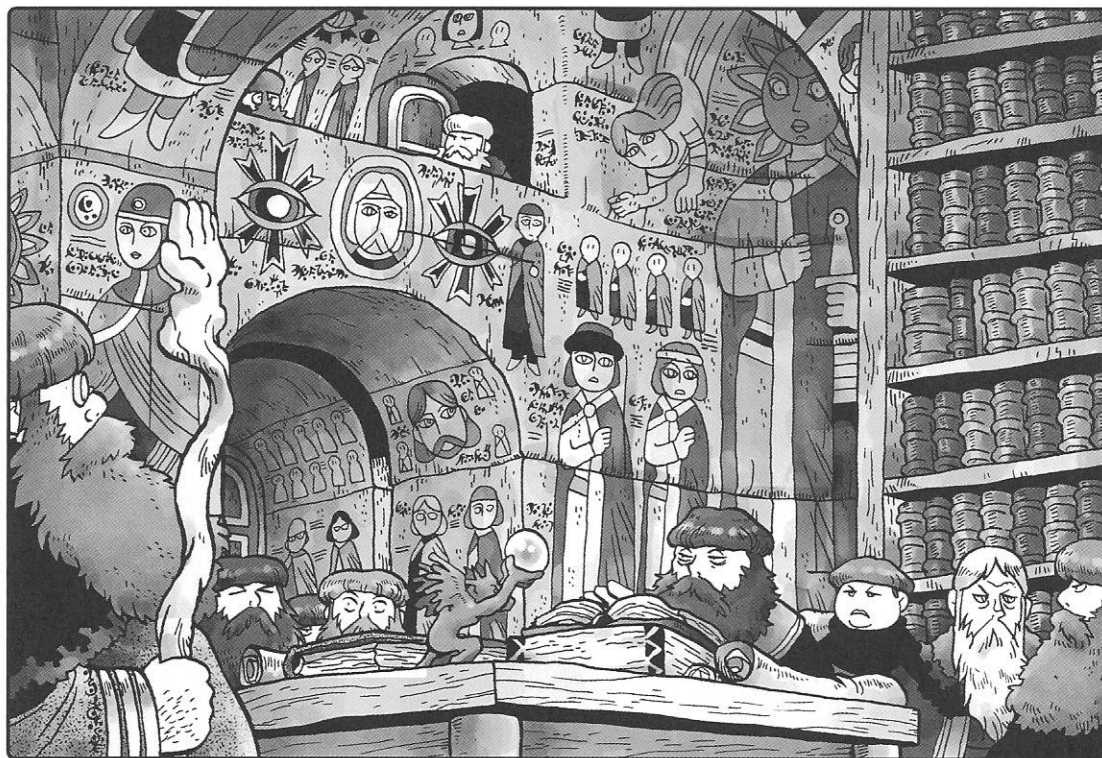
女 62歳 レベル：6  
クラス：従者 ジョブ：亭主、働きのもの  
才覚：3 魅力：3 探索：3 武勇：2  
HP：16 器：3 回避値：10  
配下：21  
スキル：お手伝い（ク）、好人物（職）、  
がんばる（職）、人脈（交）、節約（道）、  
大かばん（道）、お買い物（道）、修理（道）

使用人頭の一人。針金のように痩せており、なんとなく鶏に似た印象がある。迷宮化が進むベルベティウムで、家財道具や書物を管理するのに苦慮する日々。なにかといえは愚痴ばかりの口うるさい老女だが、貴族と違って常識人なので付き合いやすい事は確かだ。

### コラム

#### 奇妙な客人

千年王朝には奇妙な客人が逗留していると噂される。まだ若い男で、エグバートIII世を名乗り、ここではない別の世界から来たと言っているのだという。真偽は定かではない、というが怪しいことこの上ないのだが、天階でも深階でもない未知の異世界が存在するのではないか、という根拠のない期待を集め、一種の教祖のようにになっている。





# メトロ汗国

Metro Khan

「列車」と呼ばれる移動岩の中に国を構える、神出鬼没の遊牧国家。平穏な王国に突如現れては、襲い、奪い、支配する

world

## 概要

メトロ汗国は、百万迷宮の遊牧国家だ。彼らの都市は箱形の住居を連ねた構造になっており、箱には車輪がついていることから「列車」と呼ばれている。迷宮に鉄路を敷いて、列車が自在に移動するさまは彼ら遊牧民たちの誇りだ。彼らの特徴は神出鬼没。迷宮内の王国に突如現れ、問答無用で襲いかかってくることもあるから注意した方がいい相手だ。

列車には住民の他に家畜も多数乗っており、放牧に適した地域に来ると家畜を降ろしてしばらく留まるという生活を送る。そのかわり耕地を持っていないので、農作物を手に入れるため交易に現れることも多い。

また汗国を支配する大汗は代々男性だが、基本的には女系社会であることで知られている。

## 政体と宗教

列車ごとに氏族社会を形成し、それぞれに公主がいる。そしてそれらを束ねる大汗がメトロ汗国を支配している。しかし列車は迷宮中に散らばって移動しているため、統一行動をとることはあまり無い。また、公主の権限はかなり強く、彼女が治めている列車内の問題に大汗が干渉することは難しい。宮廷のある首都（いや首列車と言うべきか）ケイブエクスポリスにもそれ自体の公主がおり、大汗は列車自体を支配しているわけではないのだ。

このように大汗には抽象的の権威はあるが、実権はあまりない。しかしカリスマに富む大汗が即位したり、彼を擁する首都の公主が極めて有能だった場合、汗国全体が団結して恐るべき征服戦争に乗り出すこともままあるのだ。

メトロ汗国で主に信仰されているのは、ワイルド・グースという天使である。ワイルド・グースは迷宮自体を聖なる住居であると説き、破壊する者を好まない。やむなく迷宮を壊すときには征服した他国人や奴隷を身代わりに働かせる。

ワイルド・グースは天階を離れて迷宮をさすらうことを好むとされ、彼を歓待することはメトロ汗国の神官にとって非常に喜びである。

## 首都

決まった首都というものは存在しない。全国でもっとも力のある公主の列車に大汗の宮廷が連結され、首都となる。現在の首都はケイブエクスポリス。住人たちは100両連結だとその規模を誇る。外見は金属製や木製のそっけない箱状の住居が連結されているだけだが、内部は星で明るく照らされた居心地の良い空間だ。半ば錆びた粗末な食器の横に、国が買えそうな豪華な絨毯が敷かれていたり、混淆とした雰囲気漂っている。

## 生活

一般の部族民たちは車輻に雑魚寝で暮らしている。せいぜいが布で仕切られているぐらいだ。裕福な列車なら、個室に住める。しかし一両を占有することができるのは、名家と呼ばれるような家族だけだ。勿論公主ともなれば複数の車輻を連結した宮廷を構えている。

生活の基盤はキンギョやウマトカゲといった家畜で、移動するときは連結されている家畜車に収容される。畑は存在しないので、農作物は交易か略奪で入手している。

列車は、危険な迷宮から身を守る移動砦なのだ。迷宮化現象に備えつつ街を維持するよりは、自分から安全な場所に移ればよいという一種合理的な発想と言える。

その列車を牽引するのは、ワイルド・グースからくださった「器官車」という車輻だ。なかには意志を持つ器官車すらあるという。

迷宮にはメトロ汗国が昔から築いてきた鉄路が縦横に走っており、整備するのは戦争で捕らえてきた奴隷たちか、服属している中小国の仕事になっている。

高価な財産は装飾品として多く身につけているのが特徴。死ぬと、豪華な副葬品とともに迷宮の一室を墳墓として埋葬することでも知られている。これは迷宮とワイルド・グースに捧げられたものであり、捕らえられた盗掘者はなぶり殺しにされてしまう。

### コラム トロックは走る

メトロ汗国の敷設した鉄路は、近隣の住民によって勝手に利用されている。本格的な列車はほとんどないが、代わりに小型のトロックがよく使われている。よく整備された路線に乗れば、速く快適に迷宮を踏破することができる。とはいえメトロ汗国の列車に遭遇したら大変だ。彼らの領土である鉄路に無許可で進入した咎で殺されるか、そうでなくても法外な使用税を支払う羽目になるだろう。

### FACILITY

### 施設/列強

価格 5

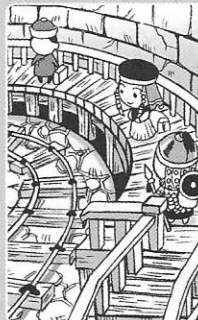
タイプ 補助

対象 単体

判定 なし

設備 部屋

レベル なし



### 駅/Station

王国フェイスの予算会議のときに使用できる。1MGを消費し、好きな計画タイプの施設1つを選ぶ（王国になくてもよい）。王国フェイスの行動処理のタイミングで、その施設を使用することができる。

メトロ汗国は、占領した国家に「駅」と呼ばれる拠点を築くことを好む。「駅」には、定期的に移動国家である「列車」が到着し、さまざまな交易を行って、次の占領地へと移動する。このとき、その列車の大汗に捧げものを行うと、宮廷の誰かを次の目的地まで運んでくれるのだ。うまくすれば、その王国の施設を利用することができるだろう。

F-P003

新・迷宮ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI



## 気質

剽悍で野性的。女系社会のため、女性の地位が極めて高い。武勇を尊び、物事がこじれると決闘で決着を付けることもしばしば。街を築いて生活している、他の国々を軽蔑すること甚だしい。一方で、迷宮自体にワイルド・グースの神性を見ているせいか相当に迷信深い。

## 軍隊

常備軍は、宮廷を守る一握りの親衛隊以外は存在しない。しかし、戦いとなればすべての国民が戦士と化す。ウマトカゲを駆る騎兵が主力であり、間合いを取りながら矢を射かける戦術を得意とする。

また迷宮に暮らす彼らは罾を設置することが得意だ。退却すると見せかけて、追手を一気に罾にかけることが珍しくない。彼らの乗るウマトカゲも戦闘用に訓練された種であり、接近戦では恐るべき威力を発揮する。

## 他国への態度

**中小国**：弱い国とは、略奪されるためにあるようなものだ。

**ダイナマイト帝国**：母なる迷宮を破壊する蛮人ども。いずれ報いがあることがわからないのか。

**千年王朝**：少し脅かせば割の良い交易を申し出る臆病者ども。

**ハグルマ**：深人を崇める悪魔の手先。見つければ殺せ。

## 命名法則

男性は、末尾に「～ドラゴン」「～リュウ」と付く名前が多い。女性は宝石や鉱物、金属名が一般的だ。勿論、たくさんの氏族があるので例外もある。

メトロ汗国 NPC-001



### スイートドラゴン汗

男 18歳 レベル：1  
クラス：国王 ジョブ：貴族  
才覚：1 魅力：5 探索：1 武勇：4  
HP：11 器：3 回避値：8  
配下：26  
スキル：暗君（ク）、貴族のつとめ（職）

メトロ汗国の大汗。おとなしい性格で、詩作にふけるのと女遊びが好き。勿論支配者としての自覚はあり、よき大汗たれと努力はしているがなかなかうまくいかない。かわいそうだから略奪は止せとか言い出すからダメなのだが。極度のあがり性で、謁見の時はいつも苦労する。

メトロ汗国 NPC-002



### 水晶公主

女 15歳 レベル：10  
クラス：大臣 ジョブ：処刑人  
才覚：5 魅力：5 探索：1 武勇：3  
HP：19 器：5 回避値：8  
配下：35  
スキル：徴集（ク）、首斬り（職）、  
投げる（肉）、突撃（肉）、狙う（射）、  
必殺（射）、分析（科）、煽動（交）、  
電撃作戦（便）、目覚めのキス（便）、  
宴（芸）

大汗の妹で、首都ケイブエクスボリスの公主。メトロ汗国の掟政も兼ね、随一の実力者。若いながら冷徹な政治家で、彼女なりに愛している兄にはいつも苦労している。決闘を観戦するのがなによりの趣味で、よく武闘会を主催している。



# メトロ汗国

## コラム 迷宮のゴミ問題

百万迷宮では、下の階層に続く穴にゴミを棄てて済ませることがごく普通に行なわれている。生活排水やトイレも同様に、下へ垂れ流した。煮炊きの煙は、逆に上の階へ逃がすことになる。上下に誰かが住んでいなければこれでいいのだが、他の国があったりすると大変なことになる。ゴミや水周りが原因で起こった戦争は枚挙にいとまがない。迷宮職人がいれば、煙突やゴミ捨て穴の位置を変えられるので便利だが、そうでなければ隣人とのトラブルを覚悟した方がいいかもしれない。



# ハグルマ資本主義 神聖共和国

Capitalistic  
Holy Republic  
of Haglma

始祖ハグルマを崇拜する神権企業国家。資本卿と呼ばれるエリートたちと、厳しいノルマに支配されるディストピアだ

world

## 概要

「金の前に万民は平等である」がスローガンの商業国家。始祖ハグルマは国の基礎を築いてから深階にくだり、深人となつてかの地でも仕事に励んでいるという。

現在のハグルマ資本主義神聖共和国は、神格化されたハグルマを崇め、深人とのつながりを誇る神権社会だ。

資本卿と呼ばれる貴族による寡頭支配体制が敷かれており、ハグルマから下されたさまざまなアイテムを各国に売りさばっている。しかしハグルマが要求する貢ぎ物は質量ともに半端なものではなく、共和国が精力的に迷宮中に進出しているのは、それが目的なのか手段なのか判然としない。

## 政体と宗教

神権国家だが、始祖ハグルマが具体的に指示を出して行くわけではない。深階からの昇降機や直通電話を通じて出される神託は「金を、金を、もっと金を」である。

金そのものではなく、高価なものでも構わない。芸術品や宝石、高価な奴隷でもハグルマは受け付けている。

国の運営自体は莫大な財産を持つ資本卿たちによって支配されている。ハグルマの恩恵は貢ぎ物に比例するため、多くの金を左右できる資本卿が文字どおり大きな力を振るうことができるのだ。

しかし、資本卿の座は安泰ではない。大きな取引を成功させて巨利を得た平民はたやすく資本卿に成り上がることができるし、反対に事業に失敗した資本卿はあっという間にその地位を失ってしまう。

## 首都

効率一辺倒の直線的な巨大通路が基盤の目のように結ばれている、というのが首都（彼らは「本社」と呼ぶが）ハグルマグラードの風景だ。回りにはハグルマと労働を讃える記念碑や彫刻が立ち並び、営業成績や目標の朗読が絶え間なく響いている。また、国民たちに混じって深人が歩き回っている姿が普通に見られることも特徴だ。

通路の壁面には四角いだけの無個性な部屋が無数にあり、平民たちが忙しく働いている。ここは彼らの仕事場であり、電話と小型リフトが常備されている。住居はハグルマグラードの周囲に広がる迷宮を利用して作られており、仕事場の回りよりは親しみやすい雰囲気だ。労働は一日二交代制であり、百万迷宮では珍しい「通勤」という光景が見られる。

資本卿たちの広間も基本的には大きくて四角いばかりの殺風景な広間で、装飾などは極めてシンプルだ。ここでは芸術や装飾は、すべてハグルマとその国家を讃えるために存在する。暮らしには一切関係がない。

## 生活

ハグルマの生活は過酷だ。働け。儲けろ。効率を上げろ。百万迷宮の住民たちがイメージするハグルマの国民とは営業マンだ。彼らは身ひとつで迷宮を巡って取り引きに従事している。勿論危険な仕事だが、巨利を得る可能性もあるためハグルマではエリートと見なされている人気職業だ。

しかし大多数の国民は、帳簿の整理や新たなアイテムを考えて深人に発注する仕事に従事している。これらは資本卿の支配を抜け出すことはまずできないが、安全な職業だ。

落伍者はすぐさま追放される。また直接金儲けに関係ない学問や技術も徹底して排除される。

資本卿自身も、地位を保つために日々取り引きに励まねばならない。他国の支配者と比べれば、相当質素に見えるだろうが、資本卿の権力は身を飾ることが目的ではないのだ。

耕地はほとんど存在しないが、食事はすべて昇降機で深階からもたらされている。勿論輸入品もある。

服装は、背広と呼ばれる制服が一般的だ。

また、迷宮の各地に「支社」と呼ばれる拠点を築くことを好み、そこでも多数の国民が働いている。

## 気質

最下層から資本卿まで働き者ぞろい。抜け目がなく、儲けて地位を上げるためならなんでもやるというのが普通。なので、他人を信頼するというのがなかなか難しい社会でもある。大事な部下には携帯電話や見張り魚で監視を怠らない。

世界セクシオン  
ハグルマ資本主義神聖共和国

### コラム 星座

群れを作って行動する星たちは星座と呼ばれる。何らかの生き物や神話の英雄、象徴的な意味を持つ道具などの形を取っており、その結束は固い。星座の一部の星を勝手に取っていった場合、激怒した星座に襲われることがある。王国に星を設置するときはくれぐれも用心することだ。

### FACILITY

### 施設/列強

価格 1

タイプ 補助

対象 王国

判定 なし

設備 部屋

レベル なし



### 質屋/Loan Office

王国フェイズの予算会議のときに使用できる。好きなだけ、レアアイテムや建材を選ぶ。選んだレアアイテムと建材を失い、[106+選んだレアアイテムの数+選んだ建材の数]MGを手に入れる。[手に入れた(予算)+1MG]を、そのゲームの終了フェイズに消費すれば、失ったレアアイテムと建材を取り戻すことができる。

迷宮内の特殊なアイテムや王国の優秀な人材を担保に、お金を融資してくれるハグルマ系列の質屋チェーン「ネコンギ」の支店。急いでお金を返さないと、すぐに質流れしてしまうので、大事なものを担保にする場合は要注意。

F-P004

ハグルマ

illustration: OCHIAI NAGOMI



## 軍隊

軍隊では金儲けができないので、普通の軍隊は存在しない。ただし、迷宮を縦横に巡っている営業マンは大抵手練れの戦士でもある。

軍勢が必要ときには深人を主力とするさまざまなモンスターを召喚する。しかも、彼らはハグルマお得意のさまざまなアイテムで強化されていることが多い。

また軍隊ではないが、ハグルマの金融業は有名であり、金を借りたあげく返済できず、根こそぎ差し押さえられた国も存在する。債権回収担当班は精鋭中の精鋭であり、銃を使った特殊な武術を身につけていることで知られる。

## 他国への態度

**中小国**：アイテム買いませんか？ お金も融資いたしますよ。

**ダイナマイト帝国**：戦争にはお金と装備が必要です。わが国でご用立てしましょう。

**千年王朝**：古い値打ちものをたくさんお持ちで。わが国が買い取りましょう。お金もご要り用でしょうし。

**メトロ汗国**：継続したおつきあいという事を理解なさらない、困った方々です。

## 命名法則

ハグルマの一般国民に普通の名前は存在しない。すべて役職名と番号で呼ばれ、当然転職すれば名前も変わる。

資本卿になれば、はじめて普通の名前を名乗ることが許される。そのときも、苗字はハグルマを名乗らねばならない。

ハグルマ資本主義神聖共和国 NPC-001



エドゥアルド・ハグルマ

男 23歳 レベル：2  
クラス：国王 ジョブ：寿ぎ屋  
才覚：1 魅力：2 探索：4 武勇：4  
HP：15 器：2 回避値：11  
配下：12  
スキル：勅命（ク）、甘言（職）、マルチタスク（科）

最近ハグルマに従属した国、ファイルヒエンラントのもと国王。そのまま資本卿になったが、仕事を成功させないとも国王でもあつという間に平民に格下げになってしまう。慣れぬスーツを身にまとい日々奮戦中。目下の悩みは一人でネクタイが結べないこと。

メトロ汗国 NPC-002



融資699部営業担当課長補佐Bの8番

女 31歳 レベル：12  
クラス：神官 ジョブ：商人  
才覚：4 魅力：6 探索：2 武勇：1  
HP：20 器：5 回避値：9  
配下：42  
スキル：祈り（ク）、押し売り（職）、スカウト（交）、人脈（交）、煽動（交）、色気（交）、命乞い（交）、威光（交）、目覚めのキス（便）、挑発（便）、デート（便）、大かばん（道）、お買い物（道）、魅了（モ）

最近営業成績急上昇中の国民。「金融の魔女」の異名を取る油断のならない女。彼女の色香に惑わされ、うっかりハグルマの融資を受けてしまった者は数知れず。ご利用は計画的に。



コラム

混線迷宮

迷宮化現象はありとあらゆるものに影響を及ぼすが、中でも奇妙なのが、携帯電話の回線だ。そもそも携帯電話がなぜ動いているのかは誰も知らないのだが、とにかく、迷宮化した回線は未知の相手と接続し、言葉の意味がねじれるため会話もままならない。ハグルマでは、迷宮化した回線の中に入る技術が開発されているという噂もある。回線の中には独自の怪物も生息していて、ときどき携帯電話から外に出てくることすらあるという。



# 索引

ア行	
嗚呼、無情	王国89
愛	迷宮91
愛染明王	迷宮49
愛憎劇	迷宮33
アイテム	王国52 / 王国90
アイテムスロット	王国90 / 迷宮82
アイテムの受け渡し	王国91 / 迷宮83
アイテムの交換	王国62
アイテムの購入 / 売却	王国90 / 迷宮82
アイテムの作成	王国90 / 迷宮82
アイテムの破壊と廃棄	王国91 / 迷宮83
アイテムのレベル	王国91 / 迷宮83
アイドル	迷宮93
相棒	王国88
赤い靴	迷宮32
赤頭巾	迷宮48
灯り星	王国81
悪意の暴走	迷宮33
悪疫ネズミ	迷宮53
悪名	迷宮89
悪夢の洗礼	迷宮46
足止め	王国84
圧巻	王国89
アドバンスドスキル	王国76
穴人	迷宮63
ア・バオ・ア・クゥー	迷宮71
暴れ小鬼	迷宮49
甘い生活	王国89
アモン	迷宮75
操りロープ	迷宮90
アラクネ	迷宮58
蟻の王	迷宮59
歩き髑髏	迷宮60
暗黒街	王国105
暗黒騎士	迷宮65
委員長	迷宮96
イカロス	迷宮73
生き神様	迷宮99
生き金貨	迷宮66
生きている部屋	迷宮28
異形	迷宮56
戦鎧	王国93
生ける石像	迷宮26
憩いの施設	王国108
威光	王国85
維持費	王国67
医者	王国39
石弓	王国93
衣装	王国95
車駄天	迷宮97
異端審問	迷宮98
異端審問官	迷宮98
一時停止	迷宮37
一角獣	迷宮54
逸材	王国16
一般スキル	王国78
一般的なモンスタースキル	迷宮44
移動	王国61
命乞い	王国85
いばら	迷宮36
畏怖	迷宮46
異民街	王国105
衣料	王国91 / 迷宮83
色気	王国85
隠蔽工作	迷宮28
陰謀	王国40
淫魔	迷宮74
ヴァララカール	迷宮58
受け流し	王国79
動く床	迷宮34
宴	王国87
器	王国22
ウマトカゲ	迷宮53
厩	王国105
浮気の虫	迷宮26
運命の三女神	迷宮51
衛視	王国41
詠唱	迷宮31
衛星帯	迷宮91
エイブラムス	迷宮58
英霊	迷宮61
駅	迷宮128
エキストラ	王国18
疫病禍	迷宮46
エドゥアルド・ハグルマ	迷宮131
NPC	王国18
NPCの個性決定表	迷宮19

エノク語	迷宮68
エピソード	王国65
エブロン	王国95
エルフ	迷宮73 / 迷宮111
エレキスライム	迷宮54
エレベータ	迷宮29
援軍	迷宮44
援護射撃	王国80
縁者	迷宮47
円卓会議	王国52 / 王国66
煙突	迷宮29
典義スキル	王国89
王宮長屋	王国70
王剣	迷宮87
王国	王国14
王国環境表	王国15
王国災厄表	王国49
王国の滅亡	王国70
王国フェイズ	王国46 / 王国51
王国変動	王国65
王国変動失敗表	王国66
王国変動表	王国66
王国名決定表	王国14
王国レベル	王国16
王国レベル表	王国16
黄金の鶴嘴	迷宮87
王笏	迷宮85
応接室	王国102
王妃の鏡	迷宮89
王墓	王国103
大かばん	王国88
大喰らい	迷宮53
大蟻蟻	迷宮52
大盾	迷宮84
大通り	王国104
大目玉	迷宮57
お買い物	王国88
陸サーファー	迷宮64
お菓子の家	迷宮28
お酒	王国97
押し売り	王国41
お説教	迷宮96
お宝	王国84
お宝表	王国64
落とし穴	迷宮26
音断ちの剣	王国89
音霊	王国87
乙姫	迷宮75
鬼族	迷宮48
オニソプター	迷宮70
鬼婆	迷宮49
お化けシート	迷宮60
お引越	王国82
オブジェクト	王国57
お守り	王国98
愚か	王国68 / 迷宮43
隠形	王国84
温泉	王国108

## カ行

ガーゴイル	迷宮66
カード	王国94
カーネル	迷宮106
解散	王国67
解除	王国56 / 王国62
隠賊	迷宮64
外皮	迷宮44
回避値	王国22
回復アイテム	王国96
怪物学	王国39
怪物毒	迷宮84
カウンター	王国50
科学スキル	王国83
科学調味料	王国97
輝く者	迷宮86
鍵	迷宮34
鉤鼻鬼	迷宮49
覚醒	迷宮46
影人	迷宮60
鍛冶屋	王国110
片想い	王国68
楽器	王国99
学校	王国109
喝采の一撃	迷宮95
活性機	迷宮33
合体攻撃	王国86
甲冑	王国93
河童	迷宮73
カップメン	迷宮66

鐘	王国104
蚊の王	迷宮56
かばう	王国79
カビ	迷宮31
カボチャ頭	迷宮57
がまぐち	王国94
カミツキ魔王	迷宮59
神の指	王国44
カメラ	迷宮90
火薬	王国91 / 迷宮83
からめ手	迷宮62
狩り	王国43
刈り取る者	迷宮87
狩り場	王国110
狩人	王国43
軽業	王国84
皮	王国91 / 迷宮83
棺桶	迷宮90
宦官	王国40
換気扇	王国105
甘言	王国43
感情値	王国22 / 王国67 / 王国68
感染	迷宮33
貫通	迷宮45
がんばる	王国43
機械	王国91 / 迷宮83
議会	王国102
機械の体	迷宮87
機関師	迷宮58
鬼顔山車	迷宮67
きこりの泉	迷宮29
騎士	王国21 / 王国28 / 王国29
儀式呪文	王国38
騎士団	王国103
奇襲	王国61
鬼神の一撃	迷宮45
貴族	王国40
貴族のつとめ	王国40
既知の土地	王国17
記念館	王国109
茸ドラゴン	迷宮54
牙	王国91 / 迷宮83
希望	王国17 / 王国49
希望喰い	迷宮44
期末	迷宮33
奇妙	迷宮43
キャラクター	王国18
キャンブ	王国56
救急箱	王国97
休憩	王国56 / 王国57
休憩表	王国58
吸血鬼	迷宮61
宮廷	迷宮114
宮廷関連施設	王国102
給湯室	王国104
爵威の配置	迷宮17
狂宴教	迷宮116
強化術式	王国83
挟撃	迷宮44
強行軍	王国78
狂信者	迷宮65
強制転職所	迷宮29
強壮剤	王国97
協同行動	王国48
狂的科学者	迷宮65
恐怖	迷宮31
巨鬼	迷宮49
玉座	王国102
玉璽	迷宮91
御者	迷宮97
居住施設	王国104
魚人	迷宮74
巨大岩石	迷宮26
虚弾	迷宮84
拠点	迷宮17 / 迷宮38
拠点の配置	迷宮38
拠点表	迷宮40
キラマスキ	迷宮60
気力	王国49
霧妾	迷宮57
ギルド	王国107
キンギョ	迷宮73
ぐうたら	王国44
クォーター	王国47
腐ったたまご	迷宮56
愚者の冠	迷宮88
首斬り	王国41
首吊りの木	迷宮29
クビド	迷宮69



首無し騎士	迷宮61
雲神	迷宮69
蜘蛛の王	迷宮59
鞍	迷宮91
クラーケン	迷宮75
クラス	王国21
クラッカー	王国94
グララァガ	迷宮55
グランドゼロ	迷宮105
グリゴリー	迷宮68
繰越金	王国67
胡桃割り人形	迷宮67
クレジットカード	王国95
グレムリン	迷宮50
黒襟巻	迷宮77
黒ドワーフ	迷宮50
黒の魔宴	迷宮46
軍医	王国39
軍楽	王国87
軍師	迷宮95
軍事レベル	王国16
軍配	迷宮91
訓練所	王国107
群狼	迷宮53
計画	王国47
経路値	迷宮91
傾国兵器	迷宮30
携帯電話	王国95
芸能スキル	王国87
警報	迷宮30
刑務所	王国109
GM	迷宮14
劇場	王国103
撃墜領域	王国89
化身	迷宮45
結界	迷宮35
決戦存在	迷宮93
決闘場	迷宮36
外道の書	迷宮67
煙玉	迷宮89
獣の記憶	王国89
獣の毛皮	迷宮86
獣回し	迷宮94
ケルベロス	迷宮55
険悪	王国70
剣劇	王国40
原始小鬼	迷宮48
堅実	迷宮43
減少	王国63
眷属	迷宮76
倦怠期	迷宮37
剣闘士	迷宮95
幻惑	迷宮45
恋のぼり	迷宮73
恋人	王国68
好意	王国22／王国68
行為判定	王国48
交易所	王国110
狡猾	迷宮43
交換留学生	王国70
後宮	王国102
高級住宅街	王国105
公共施設	王国109
攻撃	王国62
交渉	王国56
工場	迷宮41
交渉スキル	王国85
交渉表	王国56
鯨人	迷宮74
好人物	王国42
香水	迷宮89
合成	王国83
行動済み	王国47
行動不能	王国63
降伏	王国64
抗魔式	王国83
拷問具	王国98
光翼	迷宮68
光輪	迷宮68
小鬼	迷宮48
小鬼英雄	迷宮48
小鬼呪術師	迷宮48
小鬼司令部	迷宮49
小鬼大砲	迷宮49
小鬼の襟巻	迷宮84
珈琲	王国96
ゴーレム	迷宮67
ゴキブリの王	迷宮58
極悪中隊	迷宮63

国王	王国21／王国26／王国27
極道	迷宮97
国力	王国16／王国49
護国天使	迷宮69
御神体	王国103
牛頭	迷宮48
こたつ	迷宮29
寿ぎ屋	王国43
小人さん	迷宮50
コマ	王国50
コマファザラシ	迷宮74
小径	迷宮35
小麦粉	迷宮85
転ばぬ先の杖	迷宮90
魂核	迷宮47
こんぎつね	迷宮52
渾身の力	王国88
困惑	迷宮45

## サ行

才覚	王国21
サイクル	王国47
再訓練	王国67
再挑戦	王国65
罪人	迷宮98
災厄王	迷宮104
災厄王の遺物	迷宮91
災厄教	迷宮116
酒場	王国108
坂道	迷宮34
先を急ぐ	王国56
策士	迷宮44
策戦	迷宮95
作戦判定	王国61
里心	迷宮31
悟りの書	迷宮90
真田轟の王	迷宮59
サボテンプラザーズ	迷宮57
さらし台	王国104
猿神	迷宮55
散策	王国52
散策表	王国53
惨殺	王国78
三羽ガラス	迷宮69
散漫	王国68
3mの宇宙人	迷宮71
シークレットドア	迷宮27
支援	王国47
支援行動	王国62
仕掛け人	迷宮93
屍術師	迷宮61
時間経過表	王国71
時間泥棒	迷宮59
時間の経過	王国57／王国71
式神	王国82
死告天使	迷宮71
私室	王国105
47人の刺客	迷宮63
施設	王国52／王国70／王国100
私戦	迷宮120
質屋	迷宮130
実験室	王国107
嫉妬の炎	迷宮61
自動販売機	迷宮28
シナリオ	王国50／迷宮14
シナリオムーブ	迷宮40
死神	迷宮61
視肉	迷宮91
死にぞこない	迷宮60
忍びの里	王国107
支配者	迷宮17／迷宮46
支配者スキル	迷宮46
支配者の弱点	迷宮47
自爆装置	迷宮27
死亡	王国63
島クジラ	迷宮75
邪眼	迷宮86
弱点表	迷宮47
射撃スキル	王国80
ジャブジャブ鳥	迷宮70
しゃべる剣	迷宮85
宗教	迷宮116
収支報告	王国66
従者	王国21／王国36／王国37
住民台帳	王国95
重要NPC	王国18
修理	王国88
終了フェイス	王国46／王国65
呪怨	迷宮98

呪歌	王国87
呪園	迷宮37
受胎天使	迷宮71
出発	王国54
呪物	迷宮66
手裏剣	王国92
準備フェイス	王国46／王国50
娯館	王国108
召喚師	王国39
召喚スキル	王国82
乗騎	王国99
蒸気甲冑	迷宮87
上級ジョブ	迷宮92
肖像画	王国95
常駐	王国77
小転移	王国39
商人	王国41
情報	王国91／迷宮83
情報収集	王国52／王国54／王国56
勝利教	迷宮116
初期装備	王国22
初期装備表	王国22
蝕	迷宮36
食事	王国57
触手	迷宮72
処刑場	王国109
処刑人	王国41
ジョブ	王国21
処理落ち	迷宮37
地雷原	迷宮37
死霊	迷宮60
司今室	迷宮41
神域	迷宮46
深淵	迷宮101／迷宮105／迷宮111
天使	迷宮110
人海戦術	王国41
神官	王国21／王国32／王国33
心眼	王国87
進軍	迷宮45
進軍妨害	王国61
陣形	王国57
神血	迷宮99
人口	王国16
信号機	迷宮34
神殿	王国103
真の想い	王国78
新聞社	王国107
人脈	王国85
親友	王国68
人類の敵	迷宮44
巢穴	迷宮41
スイートドラゴン汗	迷宮129
ズーベンリーリエン傭兵団	迷宮77
水晶球	迷宮89
水晶公主	迷宮129
水槽	迷宮29
睡眠	王国68
スカウト	王国85
好きこそ上手	王国86
好きなもの／嫌いなもの	王国23／王国67
スキル	王国22
スキルグループ	王国23
スキルボマー	迷宮27
スフィックス	迷宮55
滑る床	迷宮37
スライム	迷宮52
スリットアロー	迷宮26
すりめけ	王国84
星衣	迷宮85
聖域	王国103
聖印	迷宮85
星界	王国81
生活アイテム	王国94
生活レベル	王国16
星剣	王国81
制限時間	迷宮47
聖痕	迷宮88
生産施設	王国110
生産力	迷宮38／迷宮43
星術師	王国38
星術スキル	王国81
星人	迷宮63
星戦	王国81
成長	王国67
聖杯	迷宮91
星霊体	迷宮47
星霊	迷宮51
赤色巨星	迷宮67
絶対失敗	王国48



絶対成功	王国48
絶望	迷宮37
節約	王国88
零距離射撃	王国80
戦役	迷宮120
戦機	迷宮39
全軍突撃!!	王国78
潜行	迷宮45
潜水艦	迷宮74
先制射撃	王国80
前世の因縁	迷宮47
前線基地	迷宮41
戦闘	王国60
爆動	王国85
扇動家	迷宮31
戦闘ファンブル表	王国63
善なる鉄樹	迷宮79
千年王朝	迷宮122／迷宮126
千年魔道兵	迷宮64
戦斧	王国92
前線体	迷宮56
想核	迷宮47
送還	王国82
遭遇	王国55／迷宮17
倉庫	王国109
搜索	王国56／王国57／王国62
搜索	迷宮17
双頭の蛇	迷宮54
遭難	迷宮32
相場表	王国66
装飾	王国22
霧霊	迷宮31
底なし沼	迷宮37
素材	王国70／王国91／迷宮83
蘇生	王国83
即興詩	王国87
属国	王国70

## タ行

大空洞	迷宮124
大剣	王国93
対抗判定	王国69
大湿雑	迷宮31
大使	迷宮97
大使館	迷宮126
体重計	迷宮28
大食漢	王国78
大臣	王国21／王国30／王国31
大転移	王国82
大天使	迷宮71
ダイナマイト騎士団	迷宮64
ダイナマイト帝国	迷宮122／迷宮124
ダイナマイト大帝	迷宮125
大爆発	迷宮27
台風のメ	迷宮70
大砲	王国93
大魔導師	迷宮65
ダガー	王国92
鷹の目	王国80
宝箱	王国104
宅配便	王国82
他国との関係表	王国17
ダゴン	迷宮75
崇り神	迷宮72
達成値	王国48
竜巻	迷宮36
盾	王国92
種初	迷宮88
民	王国16
民の声	王国17／王国49
ダメージ	王国62
相架	王国97
単眼鬼	迷宮49
探索	王国21
探索アイテム	王国98
探索会議	王国67
探索済み	王国55
断章	迷宮99
ダンジョンラタク	迷宮63
断頭台	迷宮27
だんびら	王国92
治安レベル	王国16
チェインソード	迷宮86
蓄音機	迷宮89
チクリ屋	迷宮30
地図	王国99
血吸い葛	迷宮52
地名決定表	迷宮20
致命傷表	王国63

チャボ夫人	迷宮127
忠義	王国68
中立	王国70
挑発	王国86
チョコレート	王国96
地裂	王国84
血を吸う野菜	迷宮66
追加移動	王国62
通行料	迷宮35
痛打表	王国63
通路	王国52／王国57
使い魔	王国99
嫁人	迷宮61
筒姫	迷宮71
賢く者	迷宮87
吊り天井	迷宮27
庭園	王国102
亭主	王国42
デート	王国86
手加減	王国64
敵意	王国22／王国68
敵対	王国70
鉄	王国91／迷宮83
微甲弾	王国93
鉄砲	王国93
鉄砲魚	迷宮73
鉄砲玉	迷宮97
鉄腕	王国79
手抜き工事	王国106
テルビュウチェ	迷宮125
テレポーター	迷宮35
天階	迷宮105／迷宮110
天狗	迷宮70
電撃作戦	王国86
天国への扉	迷宮71
天使	迷宮68
天使魚	迷宮74
天使の特殊スキル	迷宮68
天守閣	王国103
転職所	王国107
転送	王国82
天敵	迷宮47
デント	王国98
天罰	迷宮68
天文館	王国106
闘技場	王国108
道具スキル	王国88
洞窟熊	迷宮54
刀匠	迷宮95
登場表	王国69
逃走	王国62
銅像	王国107
盗賊	王国44
盗賊の七つ道具	迷宮90
道中表	王国54
同盟	王国70
同語表	王国71
蛸蟻王	迷宮55
刻騙し	王国81
トグ	迷宮74
毒	王国68／迷宮47
毒撃	迷宮45
特産物	王国110
特殊移動	王国62
特殊施設	王国106
特殊な土地イベント表	王国54
毒の霧	迷宮32
毒針	迷宮26
毒リンゴ	迷宮27
時計	王国99
徒手空拳	迷宮86
図書館	王国107
突撃	王国79
特効薬	王国96
突破	王国61
賭場	王国108
帳魚	迷宮75
跳ぶ	王国79
共喰い	迷宮62
ドモヴォーイ	迷宮50
ドラゴン	迷宮55
トラップ	迷宮24
虎バスター	迷宮67
取り替え子	迷宮51
取立人	迷宮70
髻	王国106
取引	王国56／王国57
ドレイン	迷宮44
トレント	迷宮53

どろぼう猫	迷宮52
ドワーフ	迷宮50／迷宮111

## ナ行

仲間割れ	王国85
流れ星	王国81
投げる	王国79
名乗る	王国78
鍋	王国94
名前表	王国19
急げもの	王国44
ナルシスト	王国87
難所	迷宮35
難民	迷宮30
難民	迷宮75
ニーニアン	迷宮83
肉	王国91／迷宮83
肉弾スキル	王国79
肉の盾	迷宮62
二刀流	王国79
二面人	迷宮56
睨み毒蛇	迷宮55
人形師	迷宮57
人間	迷宮62
人間関係	王国68
人間の肩	迷宮63
人間の特殊スキル	迷宮62
ニンジャ	王国21／王国34／王国35
ぬいぐるみ	迷宮85
抜け忍	迷宮64
熱血	王国78
眠りの雲	迷宮45
眠りの精	迷宮51
狙う	王国80
脳漿喰らい	迷宮74
農地	王国110
能力値	王国21
ノコギリ猪	迷宮53
乗り手	迷宮66
呪い	王国68

## ハ行

ハイエルフ	迷宮51
配下	王国22／王国49
灰かぶり	迷宮65
背景表	王国20
売国奴	迷宮96
蜂の王	迷宮59
曇霧き	迷宮60
博士	王国39
バカには見えない鏡	迷宮86
墓場	迷宮41
白衣の天使	迷宮69
剥製	迷宮88
爆弾	王国93
博覧教	迷宮116
ハグルマ債権回収班	迷宮64
ハグルマ資本主義神聖共和国	迷宮122／迷宮130
歯車信仰	迷宮116
箱入り娘	迷宮56
破産	王国71
カボチャの馬車	王国99
破城槌	迷宮87
バス	王国62
旗	王国98
働きもの	王国43
八面六臂	迷宮46
バックバック	王国94
発射台	迷宮41
飛蝗の王	迷宮59
バッドステータス	迷宮68
バトルフィールド	王国60
ハニワ	迷宮66
羽根兜の乙女	迷宮70
羽妖精	迷宮50
ハブニング	王国56
ハブニング表	王国59
早足	迷宮44
ハルキョオネ	迷宮69
パワー餌	迷宮89
パワーリスト	王国98
範囲攻撃	迷宮45
叛逆	迷宮31
繁殖	迷宮72
バンダースナッチ	迷宮53
緑色の研究	迷宮78
日傘	迷宮86
ヒキニアーマー	迷宮86
美形	王国78
飛行	迷宮44



飛行石	迷宮70
非常口	迷宮29
びっくり箱	迷宮27
必殺	王国80
HP	王国22
人柱	迷宮67
ピノキオ	迷宮33
ひひ	迷宮53
ベヒモス	迷宮55
肥満	王国68
秘密兵器	迷宮41
秘密の抜け道	王国106
百万迷宮	迷宮104
百万迷宮年表	迷宮113
ヒュドラ	迷宮55
憑依	王国82
病院	王国109
広場	王国105
貧乏神	迷宮51
貧民街	王国104
ファン	迷宮93
封印	迷宮36
封印解除	迷宮98
封印状態	迷宮47
ブーケ	迷宮90
風船ペンギン	迷宮69
笛吹き男	迷宮51
深きもの	迷宮72
武楽	王国87
不確定な遭遇	王国69
不可触	迷宮47
深人	迷宮72／迷宮111
深人の特殊スキル	迷宮72
武器庫	王国103
武器習熟	王国88
武具アイテム	王国92
服従の鞭	迷宮85
不屈	王国86
副能力値	王国21
伏魔殿	迷宮46
不思議なたまご	迷宮90
不死鳥	迷宮61
武人	王国40
復活薬	王国97
祓魔師	迷宮94
祓魔式	迷宮94
腐肉漁り	迷宮54
腐敗の聲音	迷宮78
踏み絵	迷宮33
踏み切り	迷宮34
武勇	王国21
冬將軍	迷宮70
ブルーリボン	迷宮88
フルコース	王国97
プレーメン	迷宮28
プレス	迷宮45
プレゼント	王国88
プロデュース	迷宮93
プロローグ	王国51
分解	迷宮96
分割行動	王国69
文化レベル	王国16
分神	迷宮47
分析	王国83
分裂核	迷宮47
兵士	迷宮63
兵隊エルフ	迷宮73
ベトホル	迷宮71
蛇人間	迷宮58
部屋	王国57
変身	迷宮32
編成会議	王国52
お弁当	王国96
便利スキル	王国86
もぐら棒	王国99
貿易	王国70
崩壊	迷宮32
ホウキ	王国93
冒険者	王国44
報酬	迷宮39
坊主子牛	迷宮58
暴走器官車	迷宮67
暴帝	迷宮64
ボーション	王国97
ヴォーバルバー	迷宮54
ホール	王国102
補給線	迷宮41
補給物資	迷宮97
牧場	王国110

星	迷宮107
星占い	王国81
星籠	迷宮89
星の欠片	王国98
星のこえ	王国38
補助	王国47
星をみる人	王国81
保存食	王国96
蜚矢	迷宮84
ホテル	迷宮29
骨籠	迷宮61
炎の路	迷宮35
焰蟲	迷宮56
惚れ薬	王国96
滅ぼす者	迷宮87

## マ行

魔蟹	迷宮75
禍々師	迷宮98
マグナス・フォーマルハウト師	迷宮127
魔剣	迷宮67
まじない師	迷宮64
魔獣	迷宮52
魔女	迷宮94
魔杖	迷宮85
魔女術	迷宮94
魔神様	迷宮58
魔素	王国91
魔素	迷宮83
魔弾	王国80
マッハペンギン	迷宮69
魔道師	王国38
魔道書	王国95
魔法の王国売ります!!	迷宮96
魔法屋	王国106
幻の路	迷宮34
魔物使い	王国82
迷い芽	迷宮59
迷い道	迷宮35
マヨネーズキング	迷宮57
マヨネーズキング・ピュアセレクト	迷宮57
マルチタスク	王国83
〇〇指揮	迷宮44
稀人	迷宮65
まわし	迷宮85
マンティコア	迷宮54
マント	王国94
右腕	王国85
未行動	王国47
水鬼	迷宮72
水たまり	迷宮37
密儀の間	王国107
みみず	迷宮52
ミミック	迷宮27
魅了	迷宮45
魅力	王国21
無限回廊	迷宮35
貪る者	迷宮86
ムラサマ	迷宮87
群れ	迷宮44
群れ攻撃	迷宮45
群れ防御	迷宮45
迷核	迷宮47
迷核変動	王国42
迷宮嵐	迷宮32
迷宮解析	迷宮99
迷宮工事	王国84
迷宮災厄	迷宮46
迷宮支配者	迷宮99
迷宮職人	王国42
迷宮スキル	王国84
迷宮全席	王国42
迷宮探偵	迷宮99
迷宮の風景表	迷宮21
迷宮病患者	迷宮65
迷宮風景表	迷宮21
迷宮フェイズ	王国46／王国55
迷宮防護服	王国99
迷宮保険	王国97
メイクイン	迷宮57
名刺	迷宮88
名所	王国108
名声	王国44
命中判定	王国62
眼鏡	王国95
目覚めのキス	王国86
メジャータイムヨウ	迷宮65
メデューサ	迷宮58
メトロの獣騎兵	迷宮64

メトロ汗国	迷宮122
メトロ汗国	迷宮128
メメクラゲ	迷宮75
猛獣使い	迷宮94
もったいないお化け	迷宮30
ものかげ	迷宮30
モンスター	王国18／王国56／迷宮17／迷宮42
モンスタースキル	迷宮44
モンスターの性格	迷宮43
モンスターの民	王国16／迷宮43
モンスターの反応	迷宮17
門番	迷宮35

## ヤ行

山羊頭	迷宮49
役所	王国102
宿屋	王国105
藪から棒	迷宮33
山吹色のお菓子	王国95
闇エルフ	迷宮73
闇双子	迷宮59
鐘	王国92
友好	王国70
勇者	迷宮93
融資699部営業担当課長補佐Bの8番	迷宮131
雪うさぎ	迷宮53
要塞	迷宮41
要人	迷宮65
妖精	迷宮50
妖精騎士	迷宮51
傭兵	迷宮63
予算	王国17
予算会議	王国52／王国66
酔っぱらい	迷宮31
夜這い海星	迷宮74
ヨロイ	迷宮44

## ラ行

雷神	迷宮70
雷鳥	迷宮71
ライバル	王国68
ラウンド	王国47
落石注意	迷宮36
ラストサムライ	迷宮63
落下のダメージ	王国69
喇叭銃	迷宮84
ランダムエンカウント	王国56／王国74
ランダムエンカウント表	王国75／迷宮80
ランドメイカー	王国16／迷宮114／迷宮117
乱舞	王国79
リサイクル屋	王国106
リセットスイッチ	迷宮33
略奪	迷宮62
領土	王国67
料理人	王国42
理力の一撃	王国83
ルドルスの末裔	迷宮79
レアアイテム	王国70／迷宮82
レア一般アイテム	迷宮82／迷宮88
レア武具アイテム	迷宮82／迷宮84
霊廟	王国105
レーシィ	迷宮51
列強	迷宮122
レベル	王国18
錬金術師	迷宮96
連携攻撃	王国86
煉獄	迷宮46
連射	王国80
錬成	王国83
露眼鏡	迷宮90
路道	迷宮116

## ワ行

ワー妹	迷宮57
ワイヴァーン	迷宮54
業物	迷宮95
渡り魚	迷宮73
農師	王国84
農百科	王国99
蠟人形	迷宮89
ワリアヒラ	迷宮69
割り込み	王国47



シニカルポップ ダンジョンシアター  
**迷宮キングダム**  
 MAKE YOU KINGDOM!!!  
 新・迷宮ブック

～シニカルポップ・ダンジョンシアター～ **迷宮キングダム 新・迷宮ブック**

平成23年1月8日 初版発行  
 平成25年4月4日 初版第4刷発行

制作：冒険企画局  
 著者：河嶋陶一朗  
 発行人：近藤功司  
 発行：冒険企画局  
 発売元：冒険支援株式会社  
 〒178-0063  
 東京都練馬区東大泉3-29-21  
 TEL：03-3978-8228  
<http://www.bouken.jp/>  
 商品番号：APS-21

この商品に関するご意見、ご質問、または『迷宮キングダム』に関するお問い合わせは、  
 電子メールinfo@bouken.jp、または発売元までお願いいたします。

©冒険企画局 ©河嶋陶一朗

ISBN978-4-904413-06-7

●スタッフ

編集  
 冒険企画局 河嶋陶一朗／池田朝佳

企画・ゲームデザイン  
 河嶋陶一朗（冒険企画局）

ライティング  
 河嶋陶一朗（冒険企画局）  
 池田朝佳（冒険企画局）  
 魚蹴（冒険企画局）  
 dcz  
 速水螺旋人

グラフィックデザイン  
 イケダサトシ（冒険企画局）

ロゴデザイン  
 中川奈緒美（冒険企画局）

組版  
 伊志嶺庄司（冒険企画局）

コミック  
 落合なごみ（冒険企画局）

イラスト  
 カバーイラスト：ふる鳥弥生  
 カラーイラスト：速水螺旋人  
 竜胆ヒマワリ  
 うっかり  
 コグレ  
 岡本晃  
 ジョブイラスト：岡本晃  
 スキル・拠点・レアアイテムイラスト：  
 落合なごみ（冒険企画局）  
 ワールドイラスト：速水螺旋人  
 吉井徹  
 うっかり  
 菊地且典  
 モンスターイラスト：吉井徹  
 HUGO HALL  
 うっかり  
 速水螺旋人  
 岡本晃  
 菊地且典

落合なごみ（冒険企画局）  
 竜胆ヒマワリ  
 里大樹  
 稲田オキキ  
 有島草  
 コグレ  
 川畑頭太郎  
 かにはんだ

●スペシャルサンクス

B.M  
 逢坂流一郎  
 明時士栄

シニカルポップ ダンジョンシアター  
**迷宮キングダム 新・王国ブック**  
 MAKE YOU KINGDOM!!!



**迷宮はあたしのものツ!!**

著者：河嶋陶一朗  
 イラスト：ふる鳥弥生、  
 速水螺旋人ほか  
 発行：冒険企画局  
 価格：本体1505円（税別）

『新・王国ブック』には、『迷宮キングダム』を遊ぶための基本的なルールと、自分のキャラクターと王国を作るためのルール、さらに、王国やキャラクターを成長させるためのデータなどが収録されている。まずは『新・王国ブック』から読んでみることをお勧めする



マップ

マップ名

支配者

The image shows a 3x3 grid of room cards. Each card has a room name field, a trap count field (T x \_\_\_), and an enemy count field (E x \_\_\_). The cards are labeled A-1 to A-3, B-1 to B-3, and C-1 to C-3. The top row (A) has a trap icon, the middle row (B) has a trap icon, and the bottom row (C) has a trap icon. The right column (3) has an enemy icon. The cards are connected by dashed lines forming a grid.


 トラップの数
 
 敵の数

## 🕒 時間の経過

☒ : クォーターの経過    ☒ : ターンの経過    ☐ ☐ : 【お弁当】か【フルコース】を使用

			1				2				3
			4				5				6

1ターナーが経過するたび、そのターン内に【お弁当】か【フルコース】を使用していなければ、宮廷全員の《HP》が1 D6点減少する。また、迷宮フェイズが3ターン以上経過すると、1クォーターが経過するたびに、宮廷全員の《HP》が1 D6点減少する

# MEMO