

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・王国ブック

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・王国ブック

河嶋陶一郎・冒険企画局



冒険企画局

シニカルポップ ガンジョニアター

迷宮キングダム

! MAKE YOU KINGDOM!!

河嶋陶一郎／冒険企画局

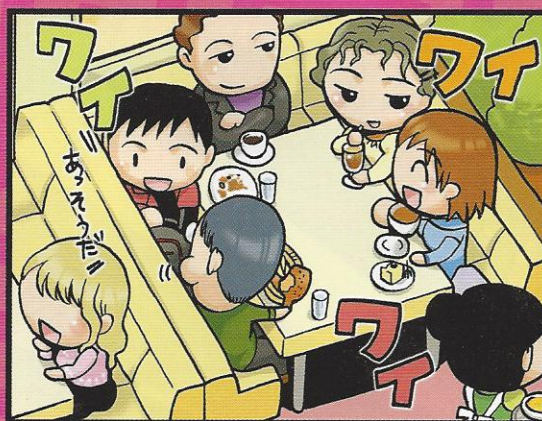
迷宮キングダムへようこそ

この『迷宮キングダム』は、数人の友達と一緒に、ルールやサイコロに従いながら、物語を作り出していくゲームだ。すべてが迷宮に変わった、

百万迷宮

という不思議な世界。そこでは人口50人の王国が、君の訪れを待ってい

る。君が『迷宮キングダム』を知らなくても、心配はいらない。これから始まる数ページを読めば、大体のことは判るはず。君が『迷宮キングダム』のことを知っていたとしても、読み飛ばしたりせずにおつきあいしてほしい。新しい発見があるかもよ。では、改めて『迷宮キングダム』へようこそ!





わたしの分身って、なんなんですか？



君はランドメイカーだ！

『迷宮キングダム』で君たちが作り出す、自分の分身は「ランドメイカー」と呼ばれる人物だ。では、彼らが、いったいどんな存在なのかというと……

これがランドメイカーだ!!

『迷宮キングダム』は、ルールとサイコロを使いながら、会話をして、自分だけの冒険を楽しむゲームだ。プレイヤーである君は、まず最初にキャラクターという自分の分身をつくる。この分身を通して、君は『迷宮キングダム』の世界を体験するというわけだ。君は彼らの目を通して『迷宮キングダム』の世界の、様々な事件や冒険に出会うことになるだろう。

君の分身は『迷宮キングダム』の世界——ある日突然、すべてが迷宮に変わってしまったという不思議な場所で、ランドメイカーと呼ばれている存在だ。ランドメイカーとは、そんな不思議な迷宮世界の王国に住む支配者たちのこと。国王や大臣という肩書きの持ち主だね。なんで、そんな偉いはずの人間が、冒険に出かけるかって？ なぜなら君たちの国が人口50人のすごく小さな国だから！ その国を盛り上げたり、守ったりするのが、ランドメイカーこと、君の仕事なんだ。

だからランドメイカーの毎日は、事件や冒険にはことかかない。ランドメイカーは王国の民たちよりはずっと強い力を持っているから、民たちはなにかと君を頼ってくるし、国の外から無理難題がやってくることもある。すべてが迷宮というこの世界の無理難題だから、戦いや謎ときがびっくり箱みたいに飛び出してくる。君は、その問題を解決するため、仲間たちと一緒に、王国の外に旅立っていくんだ。そう、冒険のはじまりだ！ 一緒に遊ぶ仲間たちとおしゃべりしながら、笑いあり、涙あり、時にはちょっとしたロマンスありの冒険を楽しもう。

一つの冒険が終わったころには、君の分身と、君が治める王国のたったひとつの物語ができあがっているはずだ。

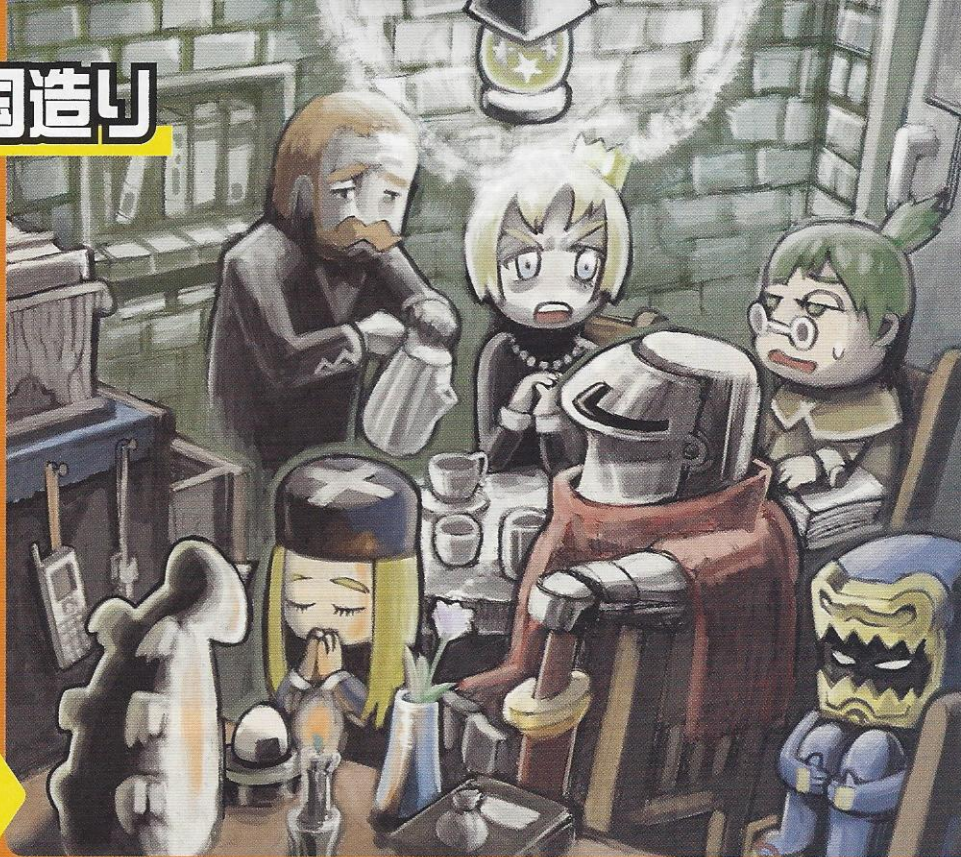
冒険の連続なんていうと大変だけど、ランドメイカーにとっては、その冒険こそが日常だ。こんな風に、サンドウィッチとお茶を用意して、気軽ににかけているんじゃないだろうか？



仲間と一緒に国造り

いきなり王様だ！なんて言われても、君はもしかしたら困るかも知れない。でも、安心して欲しい。ランドメイカーは確かに、色んなことができるけれど、最初は他の人より**ほんの少し強い**っただけだ。君の治める王国だって、はじめは人口50人程度の、小さな国家だ。重大な会議も、六畳一間に集まって相談するくらいの規模なんだ。起こる事件や、持ち込まれる相談事も、最初は大したことじゃない。畑が毎晩荒らされますとか、子供が変なものを拾ってきました、とか、そんなことばかりだ。君の最初の冒険は、そんな身近な事件になるだろう。そして、小さな事件を解決していくうちに、君の分身は少しずつ強くなっていく。強くなったランドメイカーは、もっと大きな冒険をするようになるはずだ。

身近なところに親しい仲間たちが一緒にいるのは、素敵なことだ。最初の頃のランドメイカーたちの様子は、君や君の友達が集まって話している光景によく似ているんじゃないだろうか？



いつかは大国の主に！

じゃあ、冒険を繰り返していれば、君は強くなれるのだろうか？ 間違いじゃない。でも、それには限界がある。君がさらに強くなるためには、まず国を大きくする必要があるんだ。小国を守るためには、そんなに大きな力はいらない。大国を守るための力が必要になって、はじめてランドメイカーは成長することができる。国を大きくするためにやらなければならないことはふたつある。ひとつは民を増やすこと。もうひとつは、領土を拡げること。民が少なければ領土が増えても維持しきれないし、領土が少なければ、増えた民の住むところがない。両方をバランス良く増やせば、君の国は大きくなっていくはずだ。

大きい国の支配者になった君は、優秀なランドメイカーとして称えられるだろう。英傑、勇者、**偉大な王**、そう呼ばれるようになる。国の予算は当然増えるし、国に建てられる建物の数や種類も倍増、あそこには大農場を、王宮の周りには立派な庭園を、国境には巨大な砦を、といった感じで、大きな規模での国造りができるようになるだろう。列強と呼ばれる大国を含めた周囲の国々は、君の王国を強く意識する。そして、次々と使者を送ってくるに違いない。君は大国同士の外交や、大軍を従えての大規模な戦争など、支配者として、**英雄としての実感と醍醐味**を味わえるようになるんだ。

小さくてアットホームだった国の王様が、いつのまにか偉大な霸王になっていた。迷宮キングダムの世界では珍しくないことだ。君の小さな王国だって、いつかはこうなれるのだ。





ランドメイカーってなにをするんですか？



ランドメイカーは迷宮を冒険する！

ランドメイカーになにか目的ができたとき、それは、迷宮を冒険することによって達成される。なぜなら、『迷宮キングダム』はすべての場所が迷宮なのだから

百万迷宮の冒険

君の分身、ランドメイカーのいる世界は、百万迷宮という名前では呼ばれている。無限に続く迷宮という意味の名前だ。百万迷宮は不思議な場所だ。ずっとこの世界に住んでいるランドメイカーにとっても、何が起るか判らない、お祭りの夜みたいな場所なんだ。

世界を覆う迷宮は、刻々と姿を変え、ちっとも落ち着いてはくれない。国からほんの1歩だけ外に出ただけの場所でも、国境の扉を開くまでは、そこがどんなところか保証できない。地図を作れば、地図そのものが迷宮に変わってしまう。百万迷宮はそんな世界だ。だからこそ、この世界は冒険に満ちている。なにがきっかけで冒険が始まっても、全然不思議じゃない。ランドメイカーが、国の外に赴くということは、そのまま冒険におもむくということだ。

例えば、ある日民が、君の玉座の前に駆け込んできく。娘が、国の外に遊びに行ったまま、夜になっても帰ってこない。民はそう訴えてくる。怪我をして動けないのかも知れないし、迷子になっているのかもしれないし、女の子好きな怪物、バンダースナッチに捕まってしまったのかも知れない。涙ながらの訴えに、君は迷宮に向かうことを決意する。

例えば、王国の壁の向こうから、毎夜ガリガリガリガリと音がすることに君は気がつく。夜ごとに響くその不気味な物音に、民たちは不安をつのらせる。音のする壁の向こうには、直接つながった道は見つからない。音の正体を確かめるためには、別の道から、遠回りをする必要がある。それでも、民の不安を取り除くため、君は国を出発する。

例えば、君は旅の商人から、近隣に新しい国ができたとの噂を聞く。周りに友好的な国が増えれば、交流によって生活は豊かになる。国交を結ぶため、君はその国を目指す。

3つの例をあげたけれど、どの場合でも、始まるのは迷宮の冒険だ。目的地を目指し、君はいくつもの扉をくぐり抜けていく。迷子の少女を捜しながら、不気味な物音を追いながら、新しい国を求めながら。手強い怪物、迷宮が変じた罠、敵対勢力の要塞などが君を阻むだろう。でも、君はそれを乗り越えていく。そして、目的地にたどり着く。

迷子の少女は、迷宮に住むいたずら好きの怪物、ごんぎつねと仲良くなっていた。ごんぎつねと別れて国に帰る、ということができずにいたんだ。君はごんぎつねごと、少女を王国に連れ帰ることにする。

ガリガリという不気味な物音の正体は、生ける死者が夜ごと、壁をひっかく音だった。旅の



途中で行き倒れた人々が、死霊と化していたんだ。死にそこないの怪物を退治した君は、ひっかかれていた壁が薄くなり、もう少しで王国に侵入されていたことを知って、ぞっとする。

近隣にできた新しい王国は、君の王国を侵略しようとしていた。その国に到着するなり宣戦布告を受けた君は、慌てて自分の国へ戻る。戦争の準備を整えなければならない。

百万迷宮には、こんな冒険の種がいくらでもつまっている。冒険の結末に、どんなことが待っているのか、それは、冒険をしてみなければ判らない。さあ、出発の準備をしよう。もっと奇妙な、不気味な、過酷な、素敵な、胸躍るような冒険が君のことを待っている！

斬り拓く者

百万迷宮はもう何もかもが迷宮なのに、放っておいた場所はさらに複雑な迷宮になってしまうというやっかいなところだ。見るたびに道が増えている分かれ道。1時間で行けたはずの隣の国に、3日かかってもしつけない。ある日突然、壁に大穴があいて大みみずの大群があふれ出す。そんな、悪い夢みたいなできごとがごくあたりまえに起こってしまう。

そんな中でも、君の王国がぐちゃぐちゃになったりせずに、それなりに平和で穏やかな日常を過ごせるのには、わけがある。君の分身であるランドメイカーには、他の人間より強い、ということ以外にも特別な力がある。彼らには、世界が迷宮に変わるのを、少しだけ止める力があるんだ。それほど、強くはないけれど、自分の王国の中を安定させるくらいはできる力。ランドメイカーという呼び名は、彼らが、国をつくり出すこ

とができる存在だからついたものってことだね。

この世界が、すべて迷宮に変わってしまったときに、人類が絶望せずに済んだのは、ランドメイカーの存在があったからだろう。最初のランドメイカーが、この世界の人々を導いた。

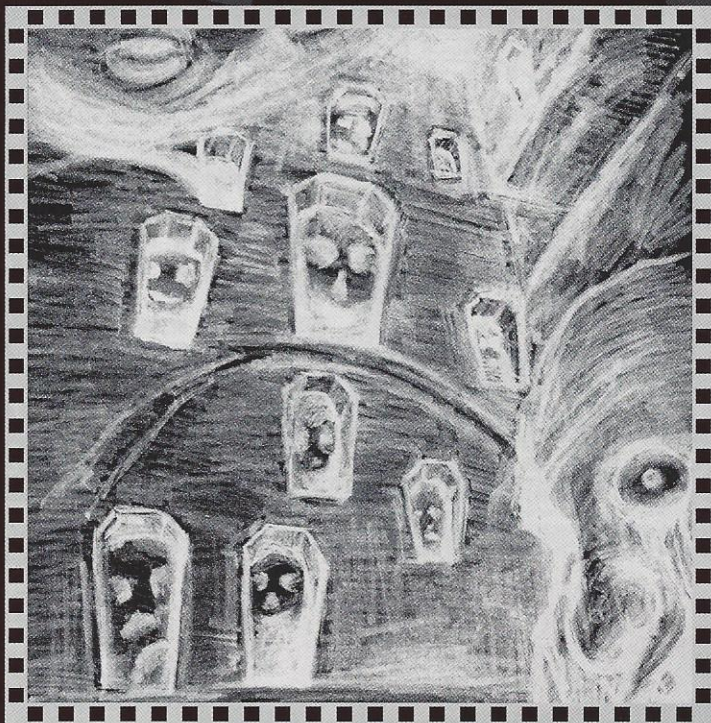
ランドメイカーは迷宮を斬り拓く者なんだ。

民たちが君に従い、頼りにしているのは、その力のおかげでもある。君は、民にとっては希望の光だ。君だけが、この暗闇でいっぱいの世界に光をもたらしてくれる。

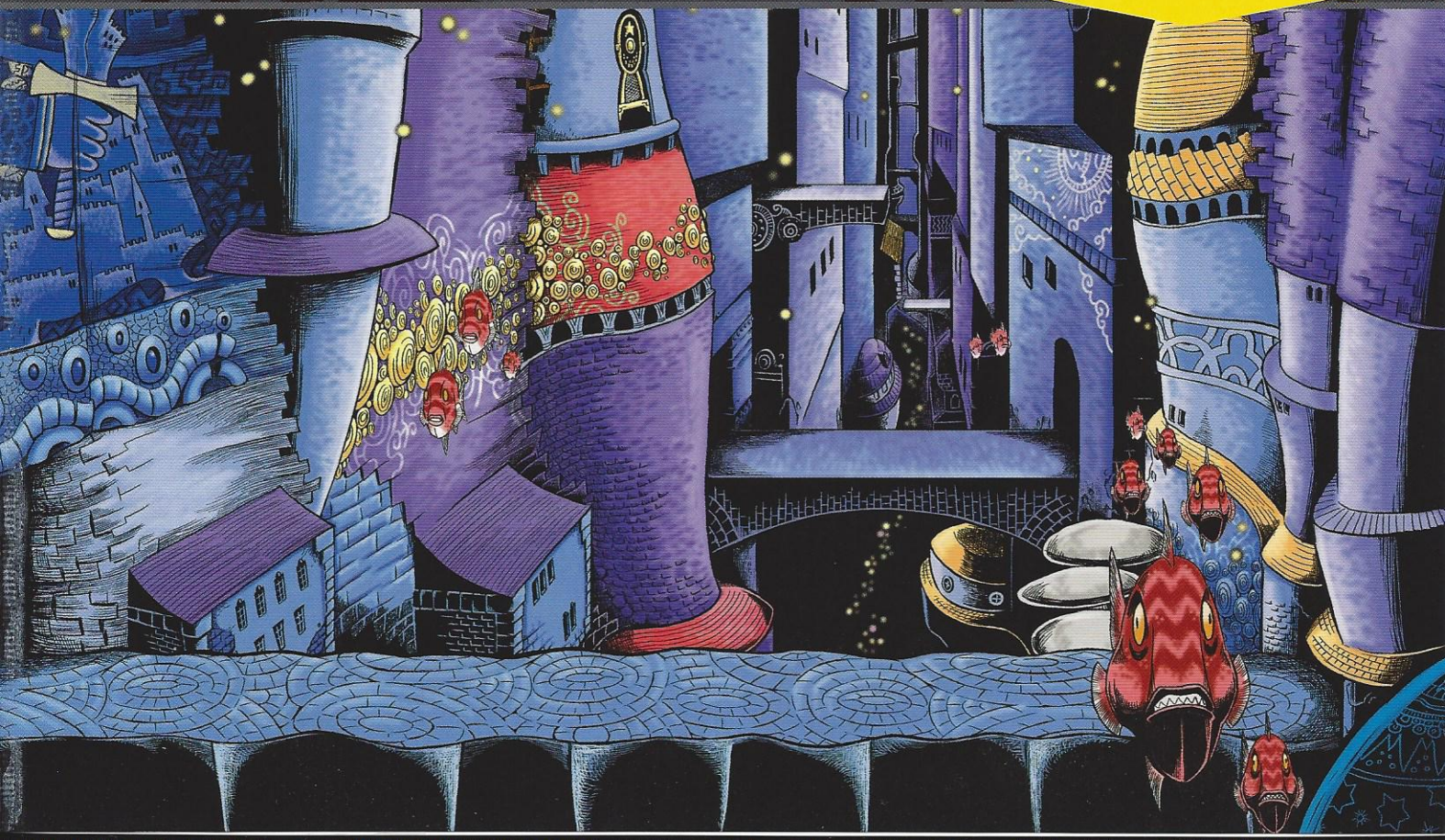
無力な民にとって、王国の外は恐ろしい場所のはずだ。でも、ランドメイカーがついてこいというのなら、彼らは喜んでついてきてくれる。君

といっしょに怪物と戦ってくれる。君が誰かをかばえというのなら、喜んで身を捧げてくれる。迷宮の奥を探れといえ、1人であろうとも調査に赴く。それは、決して勇気があるからじゃない。君の存在が、民に力を与えただけだ。君にとって民が大事な存在である以上に、民はランドメイカーのことを敬愛し、大事に思っている。そんな彼らを守るため、君の分身は今日も迷宮に旅立つんだ。

狭い、息苦しい場所だけが迷宮じゃない。こんな風に広大な空間も、百万迷宮には存在している。すっと下の階層まで続く深谷と、上の階まで続く吹き抜けを横目に見ながら、ランドメイカーたちが冒険をしている



広大な百万迷宮のなかには、不思議な風景を持つ迷宮も数多い。こんな風に、不気味な迷宮に赴くことになるランドメイカーもいるだろう。それは、恐ろしいことかもしれない。でも、そこで待つ強敵や、奇怪な出来事を想像したら、ワクワクしないだろうか。その想像があったらいいのかな、一緒に確かめてみよう。





迷宮を冒険してどうするんですか？



征服して王国を拡大する！

冒険を成功させたランドメイカー。君たちは自分の王国を発展させることが目的なんだから、領土を増やしたい。だけど、他にも起こることはあって……

迷宮を征服しよう

君の分身、ランドメイカーは忙しい。他国との外交から、国の中のケンカの仲裁まで、色んなことに力を注がなくてはならない。そんな彼らが、一番、本領を発揮する場面があるとするなら、それは戦いの瞬間じゃないだろうか。

ランドメイカーたちが冒険に赴く迷宮には、**迷宮の支配者**と呼ばれる存在がいる。彼らは君が王国を支配しているのと同じように、迷宮の一部を自分の領土にしているものたちだ。人間の場合もあるし、ドラゴンやマヨネーズキングみたいな、怪物の場合もある。ランドメイカーが領土を揚げようとして迷宮におもむいたのなら、この支配者から、迷宮を譲ってもらわなければならない。話し合いで譲り受けられるならば、問題なし。でも、冒険の舞台となるような迷宮の支配者は、たいてい、君たちに対して、悪意を持っているものだ。

かくして、迷宮の奥で、君たちは迷宮の支配者と対峙することになる。支配者はその迷宮で最も強いし、他の怪物を連れていたりもする。そこで起こるのは、この冒険でもっとも激しい戦いだ。ウマトカゲにまたがり鎧を握った騎士が突撃し、首無し騎士がそれを迎え撃つ。相手の後ろに回り込もうとテレポートするニンジャに向かって、大魔導師が星の光を炸裂させ、神官は癒しの奇跡を放ち続ける、そんな戦い。次の行動を間違えたら、仲間が倒れるかもしれない。そんな緊迫感溢れる時間を、無事にぐくり抜けることができたとき、君は目的の新たな領土を手に入れることができる。手に汗握る厳しい戦闘に勝利する快感は、『迷宮キングダム』で味わって欲しいもののひとつだ。負ける可能性もある厳しい戦い。でも、負けるかもしれないからこそ緊張感があるのだし、その血湧き肉躍る瞬間を体験せずにいるのはもったいない。

いかなる刃も通らないと思われた迷宮の支配者の首を、騎士が薙いだ。冒険の末に、彼自身が編み出した、必殺の一撃。その刻は、間違いなく、強敵ドラゴンを死に至らしめた。



王国を発展させよう

迷宮の冒険を成功させて、君の分身は王国に帰る。そのとき、君は冒険の中で深まった、仲間との絆という手みやげを持っているに違いない。王国の民たちも、帰ってきた君に対する信頼を深めているだろう。それにランドメイカーは、冒険が終わったら、はいおしまい、というわけにはいかない。君には、王国を発展させるという仕事があるからだ。冒険がうまくいってれば、王国にはそれなりの予算が貯まる。君はそのお金を使って、国に新しい建物を建てたり、不便だった場所に道をつくったりできる。新しく手に入れた土地を、ちゃんとした自分の国の領土にするためにだって予算は必要だ。

どんな風に国を発展させようか、仲間同士で話しあって、実行していこう。そこまで終われば、君の分身の仕事は一段落。自分のつくった居心地のいい王国でゆっくり羽をのぼそう。

絆の深まり方には色んな形がある。仲間たちとより深い友情を結ぶこともあるし、自分のことを慕っていてくれた国民の一人と、華々しい結婚式を挙げるなんていうのも、そのひとつ

次はどんな建物が必要かな、お金が貯まったらこの建物を建てようか、なんて考えながら、王国の地図を眺めて欲しい。同じことを考えて王国を練り歩く、君の分身の気分が味わえるだろう





迷宮キングダムを遊ぶのに 必要なもの!

『迷宮キングダム』を遊ぶためには、いくつか必要なものがある。ここではその必要なものを紹介しよう。ここで紹介されているものの他には、バトルフィールドでキャラクターの表すコマが必要だ。『迷宮キングダム』には「まよコマ」(ホビーベース発行)という、専用のコマもあるんだけど、それがないなら、食玩のフィギュアや、チェスのポーンが代わりになる。あとは一緒に遊ぶ仲間がいればいい。では『迷宮キングダム』をはじめよう!

サイコロ



どこにでもある、6面体の普通のサイコロ。遊ぶ人間1人につき、最低2個必要。できれば、1人あたり、3~4個持っていると便利だ



新・王国ブック

この本のこと。『迷宮キングダム』の基本的なルールや、王国の作り方、キャラクターの作り方、ゲーム中に必要になるスキルやアイテムなど、ランドメイカー用のデータが載っている。1冊でもいければ、遊ぶ人間と同じ数だけ揃えるのがお勧めだ。それだけあれば、データやルールを確認するときなども楽ちゃん。スムーズにゲームを遊ぶことができるんじゃないかな



新・迷宮ブック

この本と対になった、『迷宮キングダム』ルールブックの下巻になる。迷宮にしかけられたトラップや、ランドメイカーの敵モンスターなど、迷宮を作るためのルールとデータが載っている。他にも、もっと詳しい百万迷宮の説明、自分のキャラクターを強くしたい人必見の上級ジョブや、強力なアイテムのデータも収録されている。遊ぶときに、最低1冊は必要だろう

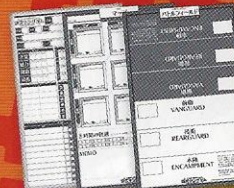
希望カウンター



ゲーム中に発生する、(希望)というポイントを数えるためのカウンター。30~40個くらいあれば足りる。入れておくための



小さな器があると、使えるポイントと、使えないポイントが混ざらなくていい。この本のカバーの折り返しについているものをコピーして、切り取って使おう。切り取るのが面倒な場合は、おはじきなどを使っても問題ない

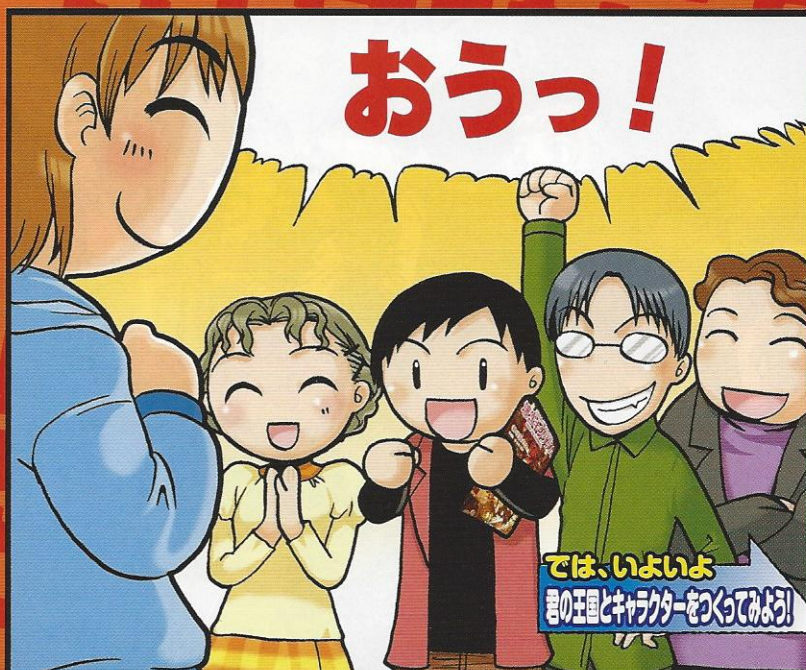


各種シート

この本の巻末(p.126~131)か、カバーの下についているものをコピーして使おう。キャラクターシート×遊ぶ人数分と王国シート1枚、マップシートは王国の地図用1枚、迷宮用1枚の合計2枚、バトルフィールド1枚が必要になる。予備として何枚か余分にコピーしておくといい。『迷宮キングダム』公式サイトにある、pdfデータをプリントアウトして使ってもいいだろう

迷宮キングダム公式サイト

(<http://www.bouken.jp/product/makeyou/>)



☆ 3D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・王国ブック



—河嶋陶一郎・冒険企画局—

迷宮キングダム (MAKE YOU KINGDOM!!)

新・王国ブック

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』ルールブックの上巻にあたる。

迷宮を作るためのルールなどは、下巻にあたる『迷宮キングダム 迷宮ブック』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！

●シートと各種表類

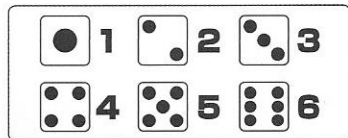
巻末には、キャラクターシートや王国シート、マップにバトルフィールドなど、ゲームを遊ぶために使用するシート類が収録されている。実際に『まよキン』を遊ぶには、これらのコピーが必要だ。また、必須ではないけれど、巻末の各種表も、コピーしておくとおスムーズに遊べるぞ。

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。

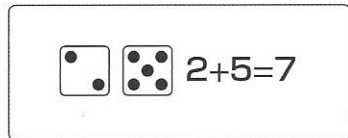
●1D6

「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。



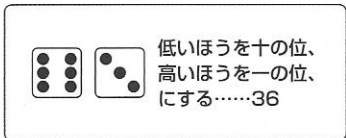
●2D6

「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。



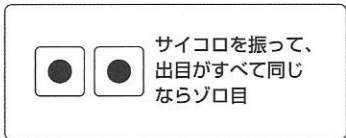
●D66

「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。

マークの付いた表はサイコロを振る

| 表1 | | D66 | |
|-----|-------|-----|----|
| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
| 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 |

マークの付いた表は参照のみ

| 表 | | |
|-------------------|------------------|-------------------|
| 魅力 | 探索 | 勇気 |
| 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。

かっこの読み方

ゲーム中、〔 〕、《 》、[]、{ } のかっこと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

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)

★ ユニカルポップ ♪ イロイロニヤアロ♪ 迷宮キングダム ↓MAKE YOU KINGDOM!!↓

新・王国ブック

目次

Table of Contents



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

第1の扉・メイキングセクション 13

| | |
|--------|----|
| 王国創造 | 14 |
| 王国名決定表 | 14 |
| 王国環境表 | 15 |
| 人物創造 | 18 |
| 名前表 | 19 |
| 背景表 | 20 |
| 用語集 | 25 |
| クラス紹介 | 26 |
| 国王 | 26 |
| 騎士 | 28 |
| 大臣 | 30 |
| 神官 | 32 |
| ニンジャ | 34 |
| 従者 | 36 |
| ジョブ紹介 | 38 |

第2の扉・ルールセクション 45

| | |
|----------|----|
| ゲームの流れ | 46 |
| 基本ルール | 48 |
| 準備フェイズ | 50 |
| 王国フェイズ | 51 |
| 迷宮フェイズ | 55 |
| 戦闘 | 60 |
| 終了フェイズ | 65 |
| そのほかのルール | 68 |

第3の扉・データセクション 75

| | |
|--------|-----|
| スキル | 76 |
| 一般スキル | 78 |
| 肉弾スキル | 79 |
| 射撃スキル | 80 |
| 星術スキル | 81 |
| 召喚スキル | 82 |
| 科学スキル | 83 |
| 迷宮スキル | 84 |
| 交渉スキル | 85 |
| 便利スキル | 86 |
| 芸能スキル | 87 |
| 道具スキル | 88 |
| 奥義スキル | 89 |
| アイテム | 90 |
| 武器アイテム | 92 |
| 生活アイテム | 94 |
| 回復アイテム | 96 |
| 探索アイテム | 98 |
| 施設 | 100 |
| 宮廷関連施設 | 102 |
| 居住施設 | 104 |
| 特殊施設 | 106 |
| 憩いの施設 | 108 |
| 公共施設 | 109 |
| 生産施設 | 110 |

第4の扉・付録 111

| | |
|-----------|-----|
| チャート集 | 112 |
| キャラクターシート | 126 |
| 王国シート | 128 |
| マップシート | 130 |
| バトルフィールド | 131 |
| 索引 | 132 |

★ 第一の扉 メイキング セクション



『迷宮キングダム』の世界へようこそ！ 迷宮キングダムの基本的な知識を取録しているのが本書『新・王国ブック』だ。このセクションでは、プレイヤーの操るキャラクターや、王国などを作るためのルールを紹介している。異世界でのあなたの分身を作ってみよう！

王国創造

Kingdom
Making

冒険をはじめる前に、まずは自分たちの王国を創ろう。みんな
で話し合いながら、個性豊かな王国を創って欲しい！

making

王国とは

王国とは、キャラクターたちが治める迷宮内の小さなコミュニティである。便宜上、王国の名前で統一するが、村や学園、会社など、さまざまな性格を持つ小規模の集団である。基本的に、『迷宮キングダム』では、プレイヤー全員で1つの王国を管理し、その一員となって、王国を育てていく。こうした自分たちの王国のことを自国と呼ぶ。王国の財産は、その王国に属するキャラクターたちの共有の財産となる。

王国創造を行うためには、まず王国シート(p.128)とマップ(p.130)のコピーを用意する。そして、「国名の決定」、「王国環境の決定」、「人口の決定」、「国力の決定」、「地理の決定」の順番に従って、コピーの空欄を埋めていくこと。

国名の決定

宮廷で話し合っ、王国の名前を決定すること。もしも、話がまとまらないようなら、王国名決定表を使って、ランダムに決定することもできる。

●王国名決定表

王国名決定表を使用する場合、まずプレイヤーの中から3人を選ぶ。そして、そのプレイヤーはD66を1回ずつ振って、表1、表2、表3の順番で結果をつないで仮の王国名を決定すること。できた名前が気に入らなかった場合、サイコロを振っていないプレイヤーは、変更したい部分を1人につき1回だけ振りなおして、変更することができる

王国名決定表1

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|------|-----|-----------|-----|----|
| 11 | 暗黒 | 23 | 新(ネオ) | 36 | 第三 |
| 12 | 王政 | 24 | 神聖(セント、聖) | 44 | 中央 |
| 13 | 超 | 25 | 正統 | 45 | 帝政 |
| 14 | 共和制 | 26 | 絶対主義 | 46 | 統一 |
| 15 | 古代 | 33 | 大 | 55 | 独立 |
| 16 | 社会主義 | 34 | 天階 | 56 | 東 |
| 22 | 自由 | 35 | 深階 | 66 | 立憲 |

王国名決定表2

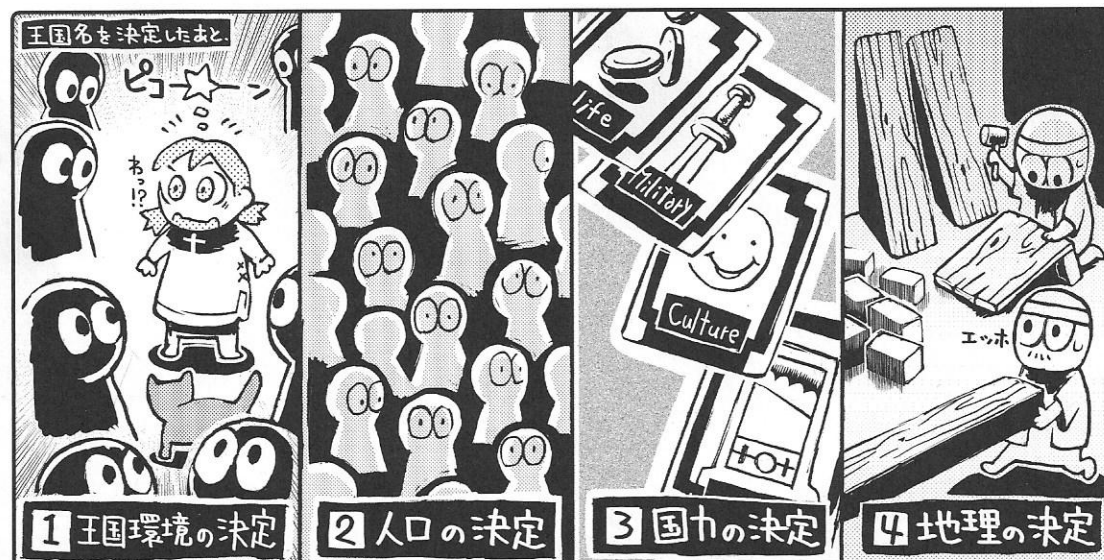
D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|----------|-----|-------------------|
| 11 | 英雄 | 23 | 中華 | 36 | 超人 |
| 12 | 連合 | 24 | ドラゴン(龍) | 44 | 無敵 |
| 13 | グランドゼロ | 25 | 猫 | 45 | 路地裏 |
| 14 | 迷宮(ダンジョン) | 26 | バナナ | 46 | ローマ |
| 15 | 災厄 | 33 | ファンタジー | 55 | (好きな単語表で決定) |
| 16 | 魔神(デーモン) | 34 | 冒険 | 56 | (プレイヤーズの地名、例:オリア) |
| 22 | 征服 | 35 | 魔法(マジカル) | 66 | (国王の名前、後で決定) |

王国名決定表3

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|------------|-----|-------|
| 11 | 王国(キングダム) | 23 | 星 | 36 | 酋長国 |
| 12 | 王朝 | 24 | 公国 | 44 | 幕府 |
| 13 | 会社(公社) | 25 | 市街(シティ、市街) | 45 | 領 |
| 14 | 学園(学校) | 26 | 自治国 | 46 | 村 |
| 15 | 合衆国 | 33 | 植民地 | 55 | 横丁(亭) |
| 16 | 共同体 | 34 | 帝国 | 56 | ランド |
| 22 | 共和国 | 35 | 同盟 | 66 | 連邦 |



王国環境の決定

王国環境とは、自国やその周辺に関する特殊な設定である。プレイヤー全員とGMIは、各自1回ずつ2D6を振り、王国環境表の結果を適用すること。

技術決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | あなたの国は、魔法の研究、開発に力をそそぐ魔導国家である。【図書館】の施設1軒を獲得する。また、星術、召喚、科学スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 2 | あなたの国は、音楽家や美術家を擁する芸術の国だ。【劇場】の施設1軒を獲得する。また、芸能スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 3 | あなたの国は、門外不出とされる武術が伝わる武人の国である。【騎士団】の施設1軒を獲得する。また、肉弾、射撃スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 4 | あなたの国は、有名な職人たちが揃う工業国家である。【鍛冶屋】の施設1軒を獲得する。また、迷宮、道具スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 5 | あなたの国は、過去に列強に臣従し、いまでも友好的な関係を築いている。ランダムに1つ列強を選び、その国の列強系施設1軒を獲得する。また、交渉スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 6 | あなたの国は、今までこれといった不幸にあわず、過去にも善政がしかれ、非常に安定している。【役所】の施設1軒を獲得する。また、便利スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |

国風決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | あなたの国は、夏量が豊富で、作物がたくさん収穫できる。【生活レベル】の基本値が1点上昇する |
| 2 | あなたの国は、芸術を奨励し、文化的な国民性を誇る。【文化レベル】の基本値が1点上昇する |
| 3 | あなたの国は、しっかりとした規律と礼節があり、それを守る風潮がある。【治安レベル】の基本値が1点上昇する |
| 4 | あなたの国は、元冒険者や軍人が集まってできた王国だ。【軍事レベル】の基本値が1点上昇する |
| 5 | あなたの国は、特殊な産業で知られる商業国家である。【特産物】(p.110)の施設1軒を獲得する。単語表でランダムに抽出した単語がその国の産業となる。【特産物】の素材は、その単語にふさわしいものをGMと協議のうえ、素材の中から選択すること |
| 6 | あなたの国は、神を奉じる神権国家である。【神殿】の施設1軒を獲得する。また、天階系、深階系の2つのいずれかの教義を決定する。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、天階系なら天使、深階系なら深人カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |

資源決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | あなたの国には、自慢の逸材がいる。生まれ表でランダムにジョブを決めること。そのジョブの逸材1人を獲得する |
| 2 | あなたの国は、ここしばらく怪物や敵国の襲撃もなく、平和な日々が続いていた。《民》が3D6人増加する |
| 3 | あなたの国は、迷宮の怪物と共存している。【牧場】の施設1軒を獲得する。また、1D6を振り、その目が○なら【小鬼】、□なら【ウマトカゲ】、△なら【ドワーフ】、◇なら【エルフ】、×なら【キンギョ】、◎なら【こんぎつね】のモンスターの《民》を1D6人獲得する |
| 4 | あなたの国には、先頃友誼を誓い合った同盟国がある。王国シートの既知の土地欄から、ランダムに未知の土地ひとつを選び、その土地に、王国を設定すること。王国名と相場表を使って、【特産物】の種類をランダムに決めること。この国との関係は、同盟となる |
| 5 | あなたの国で先頃、前王の隠し財産が発見された。1D6MGの《予算》を獲得する |
| 6 | あなたの国には、階段でつながる別の領土がある。王国シートの既知の土地欄から、自国に隣接する未知の土地1つを選び、その土地を自国の領土にできる。そのマップは、入り口1つと通路が1D6個あり、入り口から通路でつながっている部屋のみ使用可能である。(この結果が2度以上出た場合、2回目以降は、すでにあるマップに1D6本の通路を書き加えること。すべての部屋がつながった状態で、この結果になった場合のみ、新たな領土を獲得する) |

王国の特徴表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-------|---------------------------|
| 2~3 | あなたの国は独自の技術が発展している。技術決定表へ |
| 4~5 | あなたの国は、独特の気風がある。国風決定表へ |
| 6~8 | あなたの国は、豊かな資源がある。資源決定表へ |
| 9~10 | あなたの国は、幾つかの施設がある。施設決定表へ |
| 11~12 | あなたの国は特殊な血筋の末裔である。血族決定表へ |

施設決定表

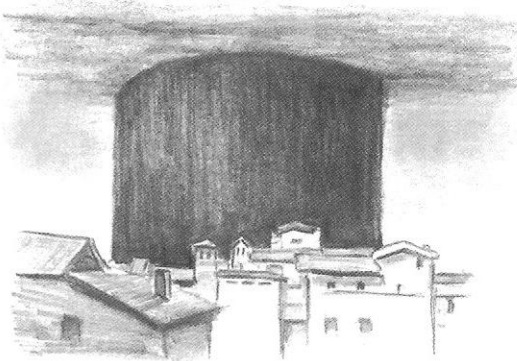
1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | あなたの国は、その地方を代々統治する伝統ある王国だ。1D6を振り、その目が○なら【玉座】、□なら【ホール】、△なら【議会】、◇なら【役所】、×なら【騎士団】、◎なら【神殿】の施設1軒を獲得する |
| 2 | あなたの国は、広い国土と高い天井に恵まれている。1D6を振り、その目が○なら【貧民街】、□なら【給湯室】、△なら【異民街】、◇なら【宿屋】、×なら【広場】、◎なら【魔】の施設1軒を獲得する |
| 3 | あなたの国には、先祖代々伝わる秘密の部屋がある。1D6を振り、その目が○なら【リサイクル屋】、□なら【天文館】、△なら【岩】、◇なら【転職所】、×なら【忍びの里】、◎なら【訓練所】の施設1軒を獲得する |
| 4 | あなたの国は民を第一に考え、福祉に力を入れている。1D6を振り、その目が○なら【処刑場】、□なら【倉庫】、△でも【倉庫】、◇なら【学校】、×なら【刑務所】、◎なら【病院】の施設1軒を獲得する |
| 5 | あなたの国は、歓楽国家として知られ、他国からの客もよく出入りしている。1D6を振り、その目が○なら【賭場】、□なら【酒場】、△なら【娯楽】、◇なら【温泉】、×なら【闘技場】、◎なら【名所】の施設1軒を獲得する |
| 6 | あなたの国は、辺境に位置する王国だ。1D6を振り、その目が○なら【農場】、□なら【鍛冶屋】、△なら【牧場】、◇なら【交易所】、×なら【狩り場】、◎なら【特産物】の施設1軒を獲得する |

血族決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | あなたの国は、偉大なる古龍が迷宮と化した場所であり、その尊い血を引いているといわれる。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、魔獣カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 2 | あなたの国は、古代に迷宮から姿を消した妖精女王の末裔といわれている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、妖精カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 3 | あなたの国は、魔窟からやってきた魔王の子供たちといわれている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、異形カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 4 | あなたの国は、古代の錬金術師たちによって造られた人造生命が多数使役されている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、呪物カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 5 | あなたの国は、死霊術師によって死者の王国に変えられた悲劇的な過去を持つ。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、死霊カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 6 | あなたの国は、鬼族の蹂躞を受けた歴史を持ち、混血が進んでいる。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、鬼族カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |



王国創造

マイキングダムセクション

人口の決定

人口とは、王国にいるランドメイカーと《民》、そして、逸材やモンスターの《民》の合計数を表している。王国創造時、《民》は50人から始まる。その50人に、王国環境の決定で増えた《民》や逸材、それにランドメイカーを加えた数が、その国の王国創造時の人口となる。

●ランドメイカーと宮廷

ランドメイカーとは、プレイヤーが操るキャラクターたちを指す。そして、ランドメイカー全員のことを宮廷と呼ぶ。一般人に比べると、強力な存在だが、ランドメイカーが多すぎる国は、王国の滅亡や災厄発生の可能性が増え、維持費が多くなる。ゲームに参加していないランドメイカーは、逸材として利用することができる

●民

王国に住む一般人を指す。1人1人の力には限界があるけれど、数多く集まることによって、国の力は強くなる。いざというときには、ランドメイカーの《配下》となって、闘ったり、情報を調べたりできる

●モンスターの《民》

基本的には《民》と同様に処理を行う。ただし、その《民》がどんなモンスターであるかを管理するために、特別な管理欄を使用する

●逸材

ランドメイカーほどではないものの、様々な特技や才能の持ち主たち。逸材は王国に残り1ゲームの間、1人の逸材につき1回「逸材としての効果」を使用できる。ランドメイカーは、最大で、王国の「文化レベル」の値と等しい人数まで逸材を使用できる。ジョブの「逸材としての効果」欄に、特に書かれていなければ、好きなタイミングで行うことができる。使用した逸材は、王国シートの人物欄にある逸材の名前の横にチェックを入れておくこと

上記のそれぞれについて、王国シートのそれぞれの管理欄に記入し、その数を合計すること。その合計が、その国の総人口となる。王国の総人口が一定の値を超えると、その国のレベルが上昇する。人口と王国レベルの関係は、下記の王国レベル表を参照のこと。

王国レベルは、王国やその国のキャラクターたちの成長に影響する。王国やその宮廷を強化したければ、なるべく人口を増やし、王国レベルを上昇させる必要があるだろう。

| 人口 | 王国レベル | 称号 |
|--------------|-------|--------|
| 11~50人 | 1レベル | 村、王宮長屋 |
| 51~100人 | 2レベル | 卓上王国 |
| 101~200人 | 3レベル | 小王国 |
| 201~500人 | 4レベル | 都市国家 |
| 501~1000人 | 5レベル | 中堅国家 |
| 1001~2000人 | 6レベル | 衛星国家 |
| 2001~5000人 | 7レベル | 連合国家 |
| 5001~10000人 | 8レベル | 星霊指定国家 |
| 10001~20000人 | 9レベル | 大帝國 |
| 20001人以上 | 10レベル | 列強クラス |

国力の決定

国力とは、王国の豊かさを数値化した、王国の能力値である。国力には、下記の4種類がある。

●生活レベル Life

経済的な裕福さを表す。各キャラクターは、王国フェイズに「生活レベル」の値と等しい価格までの好きなコモンアイテムを1個獲得することができる。また、「生活レベル」の値と等しい数まで、ゲームで手に入れた《予算》を繰り越すことができる。《予算》を繰り越す場合、終了フェイズに決定すること

●文化レベル Culture

教育や思想の豊かさを表す。ランドメイカーは、1回のゲームで「文化レベル」の値と等しい人数まで、逸材を使用することができる。ジョブの「逸材としての効果」欄に、特に書かれていなければ、好きなタイミングで行うことができる。使用した逸材は、王国シートの人物欄にある逸材の名前の横にチェックを入れておくこと

●治安レベル Order

その国が安全かどうかを表す。王国変動表で《民》が増える効果が発生したとき、「治安レベル」の値だけ増える《民》の数が上昇する

●軍事レベル Military

その国の国民の軍事的な強さを表す。終了フェイズの収支報告の前に「[[軍事レベル]×] D6人だけ、そのゲームで減少した《配下》や《民》を回復させることができる

王国創造の時点の国力は、すべて1点である。これに王国環境の決定で国力が上昇していた場合、その値を加える。また、王国レベルと同じ値をボーナスとして、好きな国力に振り振ることができる。最終的に、それらを合計した値が初期の国力になる。

地理の決定

国力が決定したら、自国とその周辺の地理を決定する。地理は大まかに分けて、自国と既知の土地の2種類がある。

●自国の地理

自国の概要を決定する。マップのコピーを用意すること。王国環境の決定で領土が増えていた場合は、その枚数だけ用意する。マップが用意できたら、その中央に【王宮】を建てることができる。好きなマップのB2の部屋に【王宮】と記入すること。また、王国環境の決定で、何らかの施設を入手していた場合、マップの中から何も書かれていない部屋を選んで、その施設の名称を記入すること。施設の配置の詳細なルールは、p.100を参照して欲しい。

施設の配置が終了したら、各部屋ごとに1本の通路を配置していく。通路自体は自由に配置できるが、通路でつながっていない部屋やその部屋にある施設は使用できない。

通路の設定が終了したら、マップごとに入りを配置する。入り口は、そのマップと別のマップをつなげる境界である。王国創造時には、特殊な施設がない限り、ここからしか王国の外に出ることはできない。B2以外のいずれかの部屋を選び、その部屋の外周部分の壁の一边を選んで入り口を配置する。入り口は、1つのマップに2つまで配置できる

●既知の土地

既知の土地とは、自国の周辺地域で、何があるのか分かっている場所のことを表している。反対に、何があるか分からない土地のことは、未知の土地と呼ぶ。王国が創られた当初は、未知の土地の方が多いが、冒険を繰り返し、王国が成長するにつれて、周辺の王国が明らかになっていく。

まず、王国シートの既知の土地欄からランダムに1つ未知の土地を選ぶ。それが、自国の位置となる。王国創造の時点では、既知の土地は自国だけである。また、王国環境の決定で、何らかの既知の土地が判明していた場合、その指定で書かれた場所に、その土地の名前を記入すること

その他の決定

その他に下記のようなことを決定する。

●民の声の決定

王国の国民が、ランドメイカーによせる《希望》の値。ゲーム開始時は、常に10点である。最大値は、[10+王国レベル]点となる

●予算の決定

王国が自由に使えるお金。単位はMG。王国創造時は、王国環境の決定で予算が増えていない限り、0MGからスタートする

●国交の決定

既知の土地の中に、別の国があれば、その国との関係を決定する。国ごとに1D6を振って、他国との関係表の内容に従うこと

| 他国との関係表 | | | | | |
|---------|----|----|----|----|----|
| 1D6 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 同盟 | 友好 | 中立 | 中立 | 険悪 | 敵対 |

- ①王国レベル：その王国のレベルを記入する。総人口によって変化する
- ②設定：国名や国王、国教を記入する。国王の欄は、人物創造が終わり、国王が決定してから記入する。国王が2人以上いる場合、協議して代表を決め、その名前を記入する
- ③国力：王国の国力を記入する。王国創造時は基本値はすべて1になる。造材や施設の欄はそれらの効果によって上昇している値を記入する。ボーナス欄には、王国レベルの値を自由に割り振ることができる。国力が増減する効果が発生したときは、基本値を増減させること
- ④総人口：総人口を記入する。王国レベルに関係する
- ⑤民：その国の《民》を記入する。左の欄は王国に残っている《民》の数を、右の欄は、王国フェイズの編成時に割り振った値を記入する
- ⑥民の声：その国の《民の声》の上限を記入する
- ⑦予算：その国の財政状態を記入する。左の欄はお金が増減したときに記入する。右の欄は維持費の増減があったときに記入する
- ⑧環境：王国環境の決定で得た特殊な状況を記入する。右の欄は、ゲームを通じて死亡させた《民》の数を記録する欄。合掌
- ⑨既知の土地欄：自国の周辺にあるさまざまな土地のマップ。記入していない場所は未知の土地となる
- ⑩人物欄：その王国にいるランドメイカー一、《民》、造材を記入する
- ⑪土地の詳細欄：既知の土地の詳細を記入する場所。他国の場合、その国との関係を決定し、○で囲む。また、その土地に【特産物】や【アイテム】などがある場合、その種類を記入する
- ⑫メモ：環境欄に書ききれなかったような項目を記入する

- ⑤入り口：王国フェイズで迷宮に出發する場合、入り口のある方向に面する区画に移動する。そこから目的地までの道のりを決め、道中表の結果を適用すること
- ⑥MEMO：その他、その国の地理的な特徴を記入しておこう。基本的にはマップ1枚で100人の人口を維持できる

F-000

迷宮キングダム

Illustration: OCHI-I NAGOMI

王国創造

マイキングセクション

人物創造

Character
Making

王国ができあがったら、いよいよ、自分の分身となるキャラクターを創ってみよう。どんなキャラクターができるかな？

making

キャラクターとは

キャラクターとは、『迷宮キングダム』の登場人物全般を表す言葉である。基本的に『迷宮キングダム』では、プレイヤー1人が、キャラクター1体を創り、そのキャラクターの操作を担当する。こうした自分の持ちキャラクターのことをPC（プレイヤーキャラクターの略）と呼ぶ。

その他にも、キャラクターには、幾つかの分類がある。下記を参照すること。

●NPC

ノンプレイヤーキャラクターの略。プレイヤーではなく、GMが操作するため、そう呼ばれる。冒険の中に登場するPC以外のキャラクターは、基本的にNPCとして扱われる。NPCには、重要NPCとモンスター、そしてエキストラの3種類がいる

●重要NPC

PCたちと同じようなデータを持っているNPC

●モンスター（迷宮ブックp.42～75）

簡易的なデータを持つNPC

●エキストラ

《民》や逸材などキャラクターとしてのデータを持たないNPC。ロールプレイなど、演出部分にのみ登場する

人物創造を行うためには、まず キャラクターシート (p.126) のコピーを用意する。そして、「設定の決定」、「クラスとジョブの決定」、「能力値と副能力値の決定」、「スキルの決定」、「初期装備の決定」、「感情の決定」の順番に従って、コピーの空欄を埋めていくこと。

設定の決定

設定には、以下の4種類がある。もし、思いつかない場合は、クラスなどのデータを先に決めておき、その後から決めてもいいだろう。

●レベル

キャラクターのおおまかな強さを表す。ゲーム開始時には1レベルからスタートする

●名前

キャラクターの名前を表す。次ページの名前表を使ってもいいだろう

●背景

キャラクターの生まれや様々な運命を表す。背景表を使ってランダムに決定する

●その他

性別や年齢など、キャラクターの人物像を自由に決定する



名前表

名前をランダムに決定したい人、『迷宮キングダム』をはじめ遊ぶ人は、この名前決定表を使ってもよい。1D6を1回振り、名前表の結果を適用すること。

名前決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|------------------|
| 1 | 二つ名表A+名前表A |
| 2 | 二つ名表A+名前表B |
| 3 | 二つ名表A+エキゾチック名前表 |
| 4 | 二つ名表B+名前表A |
| 5 | 二つ名表B+名前表B |
| 6 | 二つ名表B+ファンタジック名前表 |

二つ名表A

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|-----------------|-----|--------------------|
| 11 | 災い転じて福となす | 23 | 据え膳喰わぬは男の恥 | 36 | 天上天下唯我独尊 |
| 12 | 七転び八起きの | 24 | 天につば吐く | 44 | 虫も殺さぬ |
| 13 | 冗談にも程がある | 25 | 風に柳の | 45 | 花も恥じらう |
| 14 | 虎の尾を踏む | 26 | 目に入れても痛くない | 46 | さわらぬ神に祟り無しの |
| 15 | 石橋を叩いて渡る | 33 | とかく浮き世は色と酒の | 55 | 両手に花の |
| 16 | 一を聞いて十を知る | 34 | 当たるも八卦、当たらずも八卦の | 56 | (ゲーム会場の地名)でも一、二を争う |
| 22 | 喉から手が出る | 35 | 泣く子も黙る | 66 | 1D6世(名前の後ろにつける) |

二つ名表B

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------|-----|-------------|-----|--------------|
| 11 | 身も蓋もない | 23 | 湯上がりは親でも惚れる | 36 | 口から先に生まれた |
| 12 | 七人の敵がいる | 24 | 叶わぬ時の神頼みの | 44 | 柔よく剛を制す |
| 13 | ドラゴンも裸足で逃げ出す | 25 | 果報は寝て待つ | 45 | 死人に口なしの |
| 14 | われらが | 26 | 清濁あわせ呑む | 46 | 噂をすれば |
| 15 | 機会攻撃を誘発する | 33 | かゆいところに手が届く | 55 | ミスター/ミス |
| 16 | 佳人薄命 | 34 | 酒池肉林の | 56 | (好きな名前表)の子 |
| 22 | すねに傷持つ | 35 | 蛇の道は蛇の | 66 | (好きな単語表)の父/母 |

名前表A (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|----------------|-----|--------------|-----|-------------|
| 11 | オレンジ/ジャスミン | 23 | バンブー/オリーブ | 36 | チューバ/オルガノ |
| 12 | ホウズキ/アサガオ | 24 | クラウド/クリマ | 44 | ナン/クッキー |
| 13 | クローバー/ダチュラ | 25 | タオ/スノウ | 45 | ウイロウ/カシュカシュ |
| 14 | ダフニ/キノコ | 26 | アヴァランチ/エクレール | 46 | スコーン/クスクス |
| 15 | グラナード/プリムローズ | 33 | ピバシータ/メトロノーム | 55 | フラスコ/クリップ |
| 16 | ラディッシュ/マリーゴールド | 34 | カノン/ファゴット | 56 | クラブドーラ/クレヨン |
| 22 | サイプレス/マグノリア | 35 | オーボエ/アルモニカ | 66 | ソーブ/ブルーム |

名前表B (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------------|-----|---------------|-----|------------|
| 11 | エイジ/ウェンズデイ | 23 | シュバルツ/モエギ | 36 | ジッポ/ショコラ |
| 12 | ジョルノ/ノエル | 24 | スロット/キリエ | 44 | ナインピンズ/ルチャ |
| 13 | ダスク/マニャーナ | 25 | ジョーカー/ダイス | 45 | デカスロン/ラクロス |
| 14 | ウィンター/ジュノー | 26 | シグソウ/ドミノ | 46 | カバディ/ピンポン |
| 15 | ハイラン/ブランカ | 33 | バックギャモン/マープル | 55 | ボンド/ヴェルベット |
| 16 | ウォルナット/ルージュ | 34 | シーガロ/ココア | 56 | ルーブル/コットン |
| 22 | グレイ/スカーレット | 35 | スピーチカ/オレンジベコー | 66 | シリング/シルク |

エキゾチック名前表 (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------|-----|--------------|-----|----------------------|
| 11 | モアイ/スィショウドクロ | 23 | ゴッホ/ヴィクトリア | 36 | 好きな星の名前(スピカ、オリオン) |
| 12 | チュパカブラ/ムベンベ | 24 | ゾンビ/オニャンコボン | 44 | 好きな武器の名前(エペ、フランベルジュ) |
| 13 | カンフー/インヤン | 25 | ゲロッパ/カルメン | 45 | 好きな動物の名前(イタチ、バグ) |
| 14 | フシドー/ミヤコ | 26 | オーバーキル/サシミ | 46 | 好きな鉱物の名前(ルビー、ヒスイ) |
| 15 | チャンピオン/バービー | 33 | フッチャー/デヴィ | 55 | 好きな言葉+ドラゴン |
| 16 | ウパニシャッド/ゾルゲ | 34 | ブロンソン/マドンナ | 56 | 好きな単語表で決定する |
| 22 | デスマーチ/インテル | 35 | ガイギャックス/エロイカ | 66 | プレイヤーと同じ名前 |

ファンタジック名前表 (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|---------------|-----|----------------|-----|--------------|
| 11 | アダム/イヴ | 23 | マハラジャ/クリシュナ | 36 | ザナドゥ/ヨミ |
| 12 | ジャック/モモ | 24 | カゲオトコ/クロトカゲ | 44 | アルビオン/ラピュタ |
| 13 | オズ/アリス | 25 | オルフェウス/ヴィーナス | 45 | ゼンダ/ゴーマンガースト |
| 14 | コナン/レダ | 26 | ソロモン/サロメ | 46 | インスマウス/イース |
| 15 | アーサー/イシス | 33 | ワタリガラス/ディードリット | 55 | フウヌイム/ヤブー |
| 16 | エルリック/グロリアーナ | 34 | ニャルラトホテプ/バースト | 56 | ザンス/ナルニア |
| 22 | ギルガメッシュ/アマテラス | 35 | アノナタール/フォルトゥナ | 66 | カレワラ/イーハトーブ |

人物創造

メイキングセクション

クラスとジョブの決定

設定が決まったら、クラスとジョブを決定する。クラスは宮廷内で話し合っ、自由に決定する。ジョブは、D66を振って、生まれ表と照らし合わせて、その内容に従うこと。

クラス

クラスとは、そのキャラクターの宮廷での役割を表すものである。クラスには、下記の6種類がある。各クラスの詳しい解説は、名前の後ろにあるページを参照して欲しい。

●国王 (p.26~27)

その国の王様。もしくは、国王代理である。宮廷と民をまとめるのが役割である。宮廷に絶対に必要な存在

●騎士 (p.28~29)

国王に剣を捧げた戦士。戦闘と兵士の扱いに秀でており、宮廷の前に立ちふさが敵を倒すのが役割である

●大臣 (p.30~31)

国政を動かす政治家。国家のコントロールと他人の後始末に秀でており、宮廷を影からフォローする役割

●神官 (p.32~33)

神に仕える者。未知の世界である天階や深階にアクセスする昇降機を操ることができる。宮廷を癒す役割

●ニンジャ (p.34~35)

密かに情報を集める者。軽やかな体術、そして、迷宮での情報を集めることに秀でる。遊撃兵的役割

●従者 (p.36~37)

宮廷に仕える雑用係。さまざまな専門技能を持っており、王をはじめとする様々なクラスを助ける

上記のクラスの中から、1人につき1種類のクラスを選んで、キャラクターシートのクラス欄に書きこむ。

国王は、必ず宮廷に1人以上いる必要がある。その他のクラスは何人いてもよい。それぞれが好きなものを選んでよいが、プレイヤー全員で話し合っ、バランスよくクラスを選ぶのが望ましいだろう。

ジョブ

ジョブとは、そのキャラクターの職能である。『迷宮キングダム』の世界では、職業は世襲するのが一般的である。

従者のクラスを選んだものは2回、それ以外のクラスを選んだものは1回、D66を振って、下記の生まれ表の結果に照らし合わせて、その項目のジョブになる。従者は、同じジョブの目が出た場合、別のジョブになるまで振り直すこと。各ジョブの詳しい解説は、p.38~44を参照して欲しい。

能力値と副能力値の決定

クラスとジョブが決まったら、能力値と副能力値を決定する。能力値は、プレイヤーが選択して算出し、副能力値は能力値から自動的に算出される。

能力値

能力値は、キャラクターの得意な分野を決めるための数値である。能力値は、下記の4種類がある。

●才覚 Wit

何かなす時の素早い頭の動き、機転のよさを表す。金品を工面したり、才知や学識を試される時に使われる。

関係するルールは《器》の決定、初期装備の決定、指揮判定、作戦判定、搜索判定など

●魅力 Charisma

容貌や性格など、人を惹きつける力。誰かからの好意を伸ばしたり、場の雰囲気をよくする時に使われる。

関係するルールは《器》の決定、《配下》の上限の決定、モンスターとの取引判定など

●探索 Quest

何か探し求める力。迷宮の罠や怪物の攻撃をうまく避けたり、隠された情報を発見するときなどに使われる

関係するルールは《HP》の決定、《回避値》の決定、指揮判定、搜索判定など

●武勇 Warfare

戦いで勝つための技量や勇気、精神力。怪物に斬りつけるときや銃で狙いを定めるときなどに使われる

関係するルールは《HP》の決定、戦闘での命中判定、ダメージ上昇の上限、戦闘時の足止めできる数の上限など

各プレイヤーは、まず下記を参照して、クラスによる基本値をキャラクターシートの能力値のクラス欄に割り振る。その後、生まれ表のジョブの能力特典欄と同じ能力値を選び、その能力値のジョブ欄に1と記入する。次に自由に能力値1種を選び、その能力値のボーナス欄に1と記入する。最終的にすべての能力値のクラス・ジョブ・ボーナス欄の数値を合計した値が、人物創造時の能力値となる。クラスが従者の場合、2つのジョブ両方の能力特典を記入すること。

●クラスによる基本値

国王: 4, 4, 1, 0を自由に割り振る

騎士: 《武勇》を4にし、2, 2, 1を自由に割り振る

大臣: 《才覚》を4にし、2, 2, 1を自由に割り振る

神官: 《魅力》を4にし、2, 2, 1を自由に割り振る

ニンジャ: 《探索》を4にし、2, 2, 1を自由に割り振る

従者: すべてを2にする

人物創造

マイキングセクション

コラム クラスとジョブの決定

「クラスとジョブの決定」では、クラスとジョブ、どちらを先に決定してもかまわない。先に生まれ表を使って、ジョブは《探索》に能力特典のある盗賊になったから、クラスはニンジャにしよう、という風に決めてもよい。ただし、二つのジョブを持つことができる、従者のみは例外。クラスより先に決められるジョブはひとつだけだ。クラスを従者に決めてから、改めてもうひとつのジョブを決定しよう。先に生まれ表を2回振ってしまった場合、そのキャラクターのクラスは必ず従者となる。

| 生まれ表 | | | | | D66 | | | | |
|------|----------------------|------|----------|------|-----|------|------|--------|------|
| ダイス | ジョブ | 能力特典 | スキル名 | ダイス | ジョブ | 能力特典 | スキル名 | ダイス | ジョブ |
| 11 | 星術師 | 《魅力》 | 《星のこえ》 | p.38 | 23 | 武人 | 《武勇》 | 《剣劇》 | p.40 |
| 12 | 魔道師 | 《才覚》 | 《儀式呪文》 | p.38 | 24 | 処刑人 | 《武勇》 | 《首斬り》 | p.41 |
| 13 | 召喚師 | 《魅力》 | 《小転移》 | p.39 | 25 | 衛視 | 《武勇》 | 《人海戦術》 | p.41 |
| 14 | 博士 | 《才覚》 | 《怪物学》 | p.39 | 26 | 商人 | 《才覚》 | 《押し売り》 | p.41 |
| 15 | 医者 | 《才覚》 | 《軍医》 | p.39 | 33 | 迷宮職人 | 《探索》 | 《迷宮変動》 | p.42 |
| 16 | 貴族 | 《魅力》 | 《貴族のつとめ》 | p.40 | 34 | 亭主 | 《魅力》 | 《好人物》 | p.42 |
| 22 | 宦官 | 《才覚》 | 《陰謀》 | p.40 | 35 | 料理人 | 《探索》 | 《迷宮全席》 | p.42 |
| 36 | 寿き屋 | 《魅力》 | 《甘言》 | p.43 | 44 | 働きもの | 《探索》 | 《がんばる》 | p.43 |
| 45 | 狩人 | 《探索》 | 《狩り》 | p.43 | 46 | 冒険者 | 《武勇》 | 《名声》 | p.44 |
| 55 | 急げもの | 《武勇》 | 《くぐたら》 | p.44 | 56 | 盗賊 | 《探索》 | 《神の指》 | p.44 |
| 66 | 生まれ表の中から、好きなジョブ1つを選ぶ | | | | | | | | |

人物創造

副能力値と感情値

「副能力値の決定」のときに注意して欲しいのは、「割り算を行う場合、常に端数切り上げ」ということ。副能力値の算出も、もちろん例外ではない。例えば、「才覚」と「魅力」の合計が5の場合でも、6の場合でも、「器」は3となる。

人物創造時の「感情値の設定」では、「好意」のみが設定されるという点にも注意して欲しい。人物創造時に《敵意》は設定しない。

副能力値の決定

副能力値とは、能力値を基本として算出される様々な数値である。副能力値には、下記の4種類がある。

●HP Hit Point

生命力を表す。戦いや罠などによってダメージを受けると減少し、アイテムやスキルなどによって回復する。この値が0になると、そのキャラクターは行動不能になる。

人物創造時の《HP》の上限は、そのキャラクターの……

[[武勇]+[探索]+5+現在のレベル]点となる。

また、ゲーム開始時の《HP》は、上限と同じ値になる

●器 Capacity

人間の度量の深さを表す。《気力》という値を貯めておける上限値となる。

人物創造時の《器》は、そのキャラクターの……

[[才覚]+[魅力]÷2]点となる。

また、ゲーム開始時の《気力》は、0点になる

●回避値 Defense

戦闘中の攻撃の避けやすさを表す。

人物創造時の《回避値》は、そのキャラクターの……

[[探索]+7]点となる

●配下 Staff

冒険に同行させる部下の数を表す。

人物創造時の《配下》の上限は、そのキャラクターの……

[[魅力]×5]+現在のレベル]人となる。

また、ゲーム開始時の《配下》は、0人になる

スキルの決定

スキルとは、そのキャラクターが持つ特殊な技術や才能を表している。まず最初に、自分のクラスのページを見て、その中から好きなクラススキル1種を選んで修得する。その次にジョブのページを見て、自分のジョブスキルを修得する。修得したスキルは、キャラクターシートのスキル欄に記入しておくこと。

スキルの詳しい読み方は、p.76を参照してほしい。

初期装備の決定

初期装備とは、そのキャラクターがゲーム開始時に持っているアイテムを表す。キャラクターは、6つのアイテムスロットを持っている。基本的に1つのアイテムスロットにアイテム1個、もしくは素材と呼ばれるアイテムの原料10個を装備することができる。

初期装備は、クラスとジョブによって決定される。各クラスとジョブのページを参照し、初期装備を書き写すこと。

さらにプレイヤーが望むなら、ボーナスアイテムを獲得することができる。「才覚」の値と同じ回数まで、2D6を振り、右の初期装備表の結果を適用することができる。

もし初期装備の段階で、装備しきれないほどアイテムや素材を入手したら、装備できる範囲に調整すること(余分なアイテムや素材を他のキャラクターに渡してもよい)。

感情値の設定

《感情値》とは、そのキャラクターが別のキャラクターをどう思っているかの設定である。《好意》と《敵意》の2種類があり、さらに幾つかの属性に分かれる。あらゆる《感情値》の上限は5点になる。

《感情値》の設定は、宮廷の他のキャラクターの名前が決まってから行うこと。自分のキャラクターシートの人物欄に、宮廷の自分以外のメンバーの名前を書いていく。そして、その中からランダムにキャラクター1体を選び、そのキャラクターへの《好意》を1点上げる。また、その《好意》の属性をランダムに決定する。ゲーム中も、《好意》や《敵意》が1点になったら、ランダムに属性を決定すること。

●好意

そのキャラクターを好ましく思っている状態。この値が高ければ高いほど、そのキャラクターのことが好きである。《好意》が1点以上あれば、誰かの行為判定を有利にする、協調判定を行うことができる。

《好意》には、忠誠、友情、愛情の3種類の属性がある

☐〜☐: 忠誠。尊敬し、護りたくなる気持ち

☐〜☐: 友情。信頼し、認め合う気持ち

☐〜☐: 愛情。慈しみ、恋しく思う気持ち

●敵意

そのキャラクターを嫌っている状態。この値が高ければ高いほど、そのキャラクターのことが嫌いである。《敵意》が1点以上あれば、そのキャラクターを攻撃して成功したとき、《敵意》の値だけダメージを上昇させることができる。

《敵意》には、怒り、不信、侮蔑の3種類の属性がある

☐〜☐: 怒り。むかつき、憎む気持ち

☐〜☐: 不信。疑い、妬む気持ち

☐〜☐: 侮蔑。見下し、哀れむ気持ち

そのほかの決定

そのほかにより下記のようなことを決定する。

好きなもの／嫌いなもの

キャラクターの趣味や嗜好を決定する。D66を4回振り、それぞれ単語表1〜4と照らし合わせて、ランダムに4つの単語を選ぶ。選ばれた単語の中から、そのキャラクターの好きなものにふさわしいと思うものを2つ、嫌いなものにふさわしいと思うものを2つ選ぶ。そして、それぞれを好きなもの／嫌いなものの欄に記入しておく。

| 初期装備表 | | 2D6 |
|-------|---------------|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 【鉄砲】(p.93) | |
| 3 | 【爆弾】(p.93) | |
| 4 | 【お守り】(p.98) | |
| 5 | 【フルコース】(p.97) | |
| 6 | 【星の欠片】(p.98) | |
| 7 | 【お弁当】(p.96) | |
| 8 | 【ポーション】(p.97) | |
| 9 | 【お酒】(p.97) | |
| 10 | 【乗騎】(p.99) | |
| 11 | 【衣装】(p.95) | |
| 12 | 【魔道書】(p.95) | |

スキルグループ

レベルアップしたときに修得できるスキルのカテゴリ。クラスとジョブによって決定する。ジョブの詳細を見て、該当するスキルのカテゴリにチェックしておくこと。また、王国環境表で特殊な血筋の王国に生まれたキャラクターは、そのスキルグループも記入しておくこと。

勲章

素晴らしい働きをしたランドメイカーにおくられる名誉の証。人物創造時には関係しない。1ゲームに1人、勲章をもらえるキャラクターが決定される。勲章をもらったキャラクターは、上級ジョブに転職できる可能性がある。

人間関係・バッドステータス

人間関係は、そのキャラクターが特別な関係にあるキャラクターを、バッドステータスはそのキャラクターの不調を管理する項目である。ゲーム中の《感情値》の増減や、モンスターやトラップ、各種表などの効果によって変化する。人物創造時には関係しない。

サプリメント

すでに発売済みのサプリメントを購入することで、下記のような様々なキャラクターを作成することができる。ただし、初めて『迷宮キングダム』を遊ぶ場合は、これらのサプリメントを使わずにプレイするのが望ましいだろう。

●子孫

『迷宮キングダムリプレイ 黙示録の乙女 改訂版』（新紀元社刊）を持っていれば、PC同士を結婚させ、自分たちの血を引いた子孫キャラクターを作成することができる

●宗教と信仰

『迷宮キングダムリプレイ 黙示録の乙女 改訂版』（新紀元社刊）を持っていれば、宗教ルールを利用して、自分の信仰を決定することができる

●現代人

『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮デイズ』を持っていれば、そのルールを利用して、現代に生きる現代人のキャラクターを作成することができる

●怪物のPC

『迷宮キングダムリプレイ 黙示録の乙女 改訂版』（新紀元社刊）を持っていれば、怪物のキャラクターを作成することができる

単語表1

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|---------|-----|-------|
| 11 | 魔法 | 23 | 孤独 | 36 | 風呂 |
| 12 | おめかし | 24 | 自慢話 | 44 | 古いもの |
| 13 | 狭いところ | 25 | 自分探し | 45 | 頭が悪い人 |
| 14 | 夜更かし | 26 | 異性 | 46 | 暗闇 |
| 15 | 節約 | 33 | ヒラヒラした服 | 55 | 許嫁 |
| 16 | 会議 | 34 | 平穏な生活 | 56 | 民 |
| 22 | ヒゲ | 35 | 自分語り | 66 | バカ |

単語表2

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|-----------|-----|-------|
| 11 | 科学 | 23 | みんなで集まること | 36 | 散髪 |
| 12 | 読書 | 24 | ナンパ | 44 | 新しいもの |
| 13 | 広いところ | 25 | 昔話 | 45 | 頭がよい人 |
| 14 | 早起き | 26 | 同性 | 46 | 光 |
| 15 | ムダ | 33 | 武器の手入れ | 55 | 親 |
| 16 | 仕事 | 34 | 戦争 | 56 | 王様 |
| 22 | ハゲ | 35 | 人の噂 | 66 | ホラ話 |

単語表3

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 11 | 子供 | 23 | 酒盛り | 36 | 告げ口 |
| 12 | 弱い人 | 24 | 料理 | 44 | 自分の顔 |
| 13 | 処刑 | 25 | 武芸 | 45 | マヨネーズ |
| 14 | 叙事詩 | 26 | 田舎 | 46 | おせっかい |
| 15 | 煙草 | 33 | 自分の国 | 55 | 外国人 |
| 16 | 病院 | 34 | 伝統 | 56 | 迷宮 |
| 22 | 目立つこと | 35 | セレモニー | 66 | ねこみみ |

単語表4

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|------|-----|----------|-----|-----------|
| 11 | 年寄り | 23 | 賭け事 | 36 | 言い訳 |
| 12 | 強い人 | 24 | 歌 | 44 | 隣のキャラのジョブ |
| 13 | 空想 | 25 | 勉強 | 45 | 小鬼 |
| 14 | 冗談 | 26 | 都会 | 46 | 謝ること |
| 15 | クスリ | 33 | 冒険 | 55 | 異種族 |
| 16 | 怪物 | 34 | ダイナマイト大帝 | 56 | 星 |
| 22 | 一騎打ち | 35 | 悪事 | 66 | 虫 |

人物創造

コラム 単語表の振り方

「好きなもの／嫌いなもの決定」では、4回サイコロを振り、表を参照する必要がある。このとき、一人でサイコロを振り、結果をメモし、サイコロを振り……という手順で行うのは、少し煩雑かもしれない。誰かがサイコロを振るときには、別のプレイヤーが表を参照しながら、出た目をメモしておいてあげると、進行がスムーズになるだろう。単語表に限らず、他のキャラクターがサイコロを振るときには、みんなで注目すると、思わず結果が出たときの楽しさが増すだろう。

迷宮キングダム
(MAKE YOU KINGDOM!)

名前 "落下城"の"ネリス"

1 レベル

性別 男 年齢 15 背景 災厄王の血筋

使命 自国の王国レベルを5にする

クラス 騎士 3 ジョブ 冒険者 4 王国名 暗黒不思議学園 5

| 能力値 | | | |
|-----|-----|-----|------|
| 才覚 | クラス | ジョブ | ボーナス |
| 2 | 2 | | 2 |
| 魅力 | クラス | ジョブ | ボーナス |
| 1 | 1 | | 1 |
| 探索 | クラス | ジョブ | ボーナス |
| 2 | 2 | | 2 |
| 武勇 | クラス | ジョブ | ボーナス |
| 4 | 4 | 1 | 6 |

| 副能力値 | |
|------|---------------------|
| HP | 最大値 (探索)+(武勇)+5+レベル |
| 14 | |
| 基本値 | (才覚)と(魅力)の平均 |
| 2 | |
| 基本値 | (探索)+7 |
| 9 | |
| 最大値 | (魅力)×5+レベル |
| 6 | |

| スキル | |
|-----|---|
| 武勲 | |
| 名声 | |
| 知乗 | |
| | 8 |

| 装備 | |
|---|---|
| <input checked="" type="checkbox"/> だんひら | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 甲冑 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 乗騎 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> 盾 | 9 |
| <input checked="" type="checkbox"/> 地図 | |
| <input checked="" type="checkbox"/> ポーション | |



| 素材 | | | | |
|----|----|----|----|---|
| 肉 | 牙 | 草 | 木 | 鉄 |
| | | | | |
| 衣料 | 魔素 | 炎薬 | 情報 | |
| | | | | |

装備欄の1スロットに、10個の素材を入れることができる

| 感情値 | | | | | | |
|---------------|----|----|----|----|----|----|
| 人物 | 好意 | | | 敵意 | | |
| "七不思議"のリジィ | 1 | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| "シェフのおまかせ"ゆさび | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| "不思議博士"ユサン | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |
| | | 忠誠 | 友情 | 愛情 | 怒り | 不信 |

好きなもの
伝統、風呂

嫌いなもの
散髪、痛打

現在のスキルグループ
■クラス 騎士
■一般 ☒肉弾 ☐射撃
☐星術 ☐召喚 ☐科学
☒迷宮 ☐交渉 ☐便利
☐芸能 ☐道具 ☐奥義
☐その他

熟章 ☆☆☆16☆☆☆☆

- ①レベル: そのキャラクターのレベルを記入する。最初は1
②設定: そのキャラクターの名前や性別、年齢などを書き込むスペース。背景やそれによって決められた使命も書き込んでおくこと。
③クラス: 自分のキャラクターのクラス名を書き込む場所
④ジョブ: 自分のキャラクターのジョブ名を書き込む場所。従者のキャラクターは2つ書き込む
⑤王国名: 王国創造でつくった自分の国の名前を書き込む
⑥能力値: 自分の能力値を書き込む。クラス欄にはクラスによる基本値を、ジョブ欄にはジョブ

- によるボーナスを、ボーナス欄は自由に能力値1つを選び、そこに1と記入する。キャラクターが成長し、能力値が上昇した場合は、ボーナスの項目の数字を増やすこと
⑦副能力値: 能力値とレベルを基準にして算出する
⑧スキル: 修得したスキルを記入すること
⑨装備欄: 装備しているアイテムの名前を記入すること
⑩素材: 素材を管理する欄。1つの装備欄を使うと、10個まで素材を獲得すること
⑪肖像: そのキャラクターのイラストを記入する場所。イラストが苦手なプレイヤーは、紋章やシンボルを書き込んでもよい。文書で描写を考え

- るのもよいだろう
⑫人物: 自分以外の宮廷のメンバーを書き込む。GMが許可すれば、ゲーム中に登場した新しい名前を書き込んでもよい
⑬感情値: 特定の人物に対する「好意」や「敵意」が発生したときに使用する
⑭好きなもの・嫌いなもの: そのキャラクターの好きなものと嫌いなものを2つずつ記入する
⑮スキルグループ: そのキャラクターの現在のスキルグループをチェックする
⑯熟章: 熟章をもらったら塗りつぶそう

用語集

ここでは、『迷宮キングダム』でよく使用される特殊な用語を
幾つか解説しよう。

GM：ゲームマスターの略。ゲームの進行役で、シナリオや迷宮の内容を用意する人。NPCのロールプレイもする

プレイヤー：迷宮キングダムを遊ぶ人。キャラクターになりきったり、操ったりしながら、冒険に挑戦する

キャラクター：迷宮キングダムの世界の住人
▶ **PC**：プレイヤーキャラクターの略。プレイヤーの分身

ランドメイカー：迷宮キングダムの世界にある、国家の重鎮のこと。PCはすべてランドメイカーとなる

- ▶ **宮廷**：ひとつの国に所属するランドメイカーのグループのこと
- ▶ **クラス**：国王や、大臣など、ランドメイカーの国での役割
- ▶ **ジョブ**：キャラクターの職業または、職能のこと

民：国に所属する、データのないキャラクターのこと

- ▶ **モンスターの《民》**：国に所属している、モンスターの民

題材：国に所属するキャラクターで、ランドメイカーについて有能な人物

シナリオ：GMが用意する、冒険のあらすじ。冒険に登場するNPCや情報、迷宮のデータで構成されている

列強：迷宮キングダムの世界で、強い影響力を持つ、大きな四つの国家のこと

カーネル、**迷核**：迷宮を作り出す作用の中心にある、とされているもの。物体だったり、モンスターだったり、その正体は様々

サイクル：プレイヤーが1回行動できる時間の単位

- ▶ **ラウンド**：戦闘中に使用するサイクル。1ラウンドは約1分
- ▶ **クォーター**：迷宮フェイズに使用するサイクル。1クォーターは約6時間くらい
- ▶ **ターン**：4クォーターをまとめた時間の単位

ルール：迷宮キングダムを遊ぶ上での取り決め。これに従って、ゲームを進行していく

- ▶ **プロット**：キャラクターに行わせる内容を宣言すること。まずプロットが行われ、その結果がどうなるかを判定（ルール）で決める。プロットの内容が無条件で成功・失敗しそうなことだった場合、GMは判定を行わずにその結果を告げること
- ▶ **ルーリング**：ルールの記述が曖昧で、2種類以上の意味に取れそうなどに行う、暫定的な解釈のこと。GMは独自の判断で、自由なルーリングを行う権利をもっている

ロールプレイ：キャラクターになりきって、様々なセリフをいったりすること

ショウアップ：迷宮キングダムの世界の臨場感を高めたり、物語を盛り上げるための演出。キャラクターの行動の結果がどのように影響したか、キャラクターがいる場所がどんな所かを大げさに描写したりすると効果的

レベル：なにかの強さや、効果の度合いを表す数値

- ▶ **キャラクターレベル**：キャラクターの強さを表す数値
- ▶ **王国レベル**：王国の規模を表す数値。《民》の数によって、成長する
- ▶ **アイテムのレベル**：アイテムの効果の強さを表す数値。特定の施設やスキルなどによって成長させることができる
- ▶ **施設レベル**：施設の効果の強さや規模の大きさを表す数値。同じ施設を複数建て、通路で繋ぐことで上昇する

- ▶ **モンスターのレベル**：モンスターの強さを表す数値。迷宮に配置する制限に関係する
- ▶ **トラップのレベル**：トラップの強さを表す数値。迷宮に配置する制限に関係する
- ▶ **拠点のレベル**：拠点の強さを表す数値。迷宮に配置する制限に関係する

能力値：キャラクターの「得意なこと・苦手なこと」を数値化したもの。この数値が高いほど、優秀なキャラクターということになる

- ▶ **才覚**：頭の素早い動きや、機転の良さを表す
- ▶ **魅力**：容姿や性格など、人を惹きつける力を表す
- ▶ **探索**：何かを探し求める力を表す
- ▶ **武勇**：戦いに勝つための技量や勇気、精神力を表す

副能力値：能力値ほど、頻繁には参照しない数値

- ▶ **HP**：生命力を表す
- ▶ **器**：人間の度量の深さを表す
- ▶ **回避値**：戦闘中の攻撃の避けやすさを表す
- ▶ **配下**：PCが迷宮につれていくことのできる、部下の数

感情値：キャラクターが、別のキャラクターに対して抱いている感情を表す値

- ▶ **好意**：そのキャラクターのことを好ましく思っている状態
- ▶ **敵意**：そのキャラクターのことを嫌っている状態

人間関係：キャラクター同士の感情の値によって発生するもの

希望：ランドメイカーたちが使うことのできる、生きていくための力。《気力》と《民の声》に分かれる

- ▶ **気力**：キャラクター自身が持っている《希望》。《器》の値まで、貯めることができる
- ▶ **民の声**：ランドメイカーに対して、国の《民》が抱えている《希望》

国力：国の「優れている部分・劣っている部分」を数値化したもの。この数値が高いほど、優秀な国家ということになる

- ▶ **生活レベル**：経済的な富裕さを表す
- ▶ **文化レベル**：教育や思想の豊かさを表す
- ▶ **治安レベル**：街の機能がうまく働いているかを表す
- ▶ **軍事レベル**：国の強さを表す
- ▶ **予算**：国が使うことのできる、お金を表す

スキル：キャラクターが持っている、特別な技能のこと

- ▶ **クラススキル**：特定のクラスでないと、修得できないスキルのこと
- ▶ **ジョブスキル**：特定のジョブでないと、修得できないスキル。ジョブが変われば、ジョブスキルも変化する
- ▶ **アドバンスドスキル**：レベルアップすることで、修得できるスキル。一般、肉弾、射撃、星術、召喚、科学、迷宮、交渉、便利、芸能、道具、義勇のグループに分かれている

アイテム：

- ▶ **コモンアイテム**：容易に入手できるアイテム。武器アイテム、探索アイテム、回復アイテム、生活アイテムの4種類がある
- ▶ **レアアイテム**：怪物を倒したり、貿易をしないうと入手できない特殊なアイテム。レア武器アイテム、レア一般アイテムの2種類がある

施設：王国に建てることのできる、効果をもった建築物

行為判定（判定）：迷宮キングダムの、もっとも基本的なルール。行為判定を行って、キャラクターのしたことが「成功」「失敗」かを判断する

- ▶ **難易度**：行為判定の難しさ

- ▶ **達成値**：行為判定が、どれくらいうまくいったかを表すもの
- ▶ **協調行動**：他のキャラクターの行為判定に、協力する行動。相手に対する、《好意》の値を、達成値に足すことができる

準備フェイズ：迷宮キングダムをはじめる前、それぞれの家や会場などで、ゲームの準備をする時間のこと

王国フェイズ：PCの王国での行動を処理するフェイズ。おおまかに事件の発端と、冒険の準備を行う

- ▶ **プロローグ**：シナリオの背景の描写、説明など。NPCを登場させ、具体的にロールプレイを交えて行ってもよい
- ▶ **円卓会議**：冒険について、議論する会議
- ▶ **編成会議**：冒険に連れて行く《配下》を決定する会議
- ▶ **予算会議**：アイテムや施設の購入について話し合う会議
- ▶ **情報収集**：《配下》を派遣して、今回冒険する迷宮の情報入手する行動
- ▶ **散策**：王国内の様子を視察する行動

迷宮フェイズ：目的の迷宮へ侵入し、部屋ごとに遭遇とキャンプを繰り返すフェイズ

- ▶ **部屋への移動**：部屋から通路でつながった別の部屋へ移動する行為
- ▶ **探索済み**：ひとつの部屋で、一度キャンプを行うと、その部屋は探索済みとなる
- ▶ **遭遇**：部屋に入ったときに、最初に発生する。シナリオにしたいモンスターとの遭遇や、NPCとの出会いがある
- ▶ **ランダムエンカウント**：探索済みの部屋で移動を終了したり、探索済みの部屋から移動しなかった場合、発生する可能性がある。モンスターとの戦闘が発生する
- ▶ **キャンプ**：遭遇の結果、戦闘が終了するか、戦闘が行われなかった場合、行うことができる。PCは、1回行動を行うことができる
- ▶ **探索**：部屋の調査を行うこと。トラップが情報を発見することができる
- ▶ **休憩**：部屋の中で休むこと。休憩イベントの結果が適用される
- ▶ **時間の経過**：キャンプで、全員の行動が終了すると、1クォーターが経過する

終了フェイズ：迷宮から帰還しそのゲームの後始末を行うフェイズ

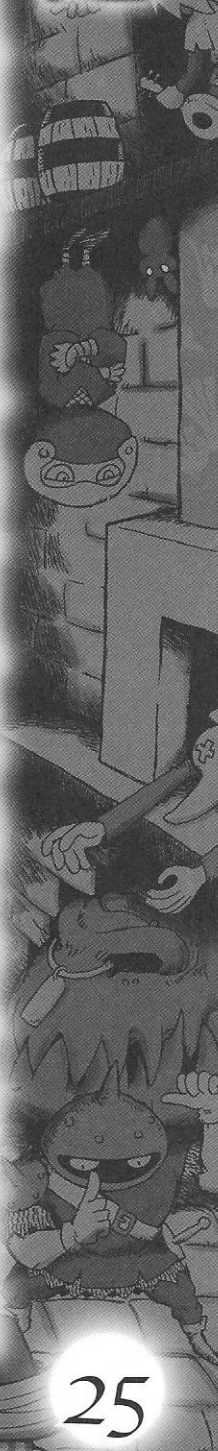
- ▶ **王国変動**：PCたちが冒険を行っている間に、王国でなにが起こっていたかを、決定する
- ▶ **エピソード**：シナリオの背景に合わせて、なにが起こったかを説明される
- ▶ **円卓会議**：今回の冒険の結果について、議論する会議
- ▶ **勲章**：その冒険でもっとも活躍した人物に贈られる

戦闘：迷宮内で敵対的なモンスターやNPCと出会ったときの戦いを処理するルール

- ▶ **威力**：ダメージの基本となる値
- ▶ **ダメージ**：威力より算出された値。対象となるキャラクターの《HP》より減らされる。「減少」とは区別する
- ▶ **減少**：スキルや、アイテムなど、なんらかの効果により、《HP》が減ること。「ダメージ」とは区別する
- ▶ **回復**：上限値より減った値が、加算されること。再び減る効果が適用されるまでは、回復した値が減ることはない
- ▶ **破壊**：アイテムなどが壊れてしまうこと。「消費」や、「なくなる」とは区別する

人物創造

メイキングセッション



クラス
class

「さあさあ、
かかってらっしゃいなッ♥」

「……ボクが決めないといけないの?」

風

国王のココロエ

クラス能力値

4、4、1、0を
自由に割り振る

クラスアイテム

【だんびら】、【旗】、【衣装】

王国の代表にして、宮廷のリーダー。それが国王だ。国王がどんな人物かによって、国家の色が決まるといっても過言ではない

国は王、王は国

国王は宮廷の指導者であり必要な役どころだ。ここでは国王のキャラクターを作る・プレイするにあたって、注意したい点を述べる。

●いないクラスを補う

国王は一番高い能力値を自由に設定できる唯一のクラスだ。そのため、キャラクター作成時では欠けているクラスを補うように能力値を割り振るとよい。大臣がいなければ「才覚」を、ニンジャがいなければ「探索」を高くするといった具合に能力値を決定しよう。国王は4以上ある能力値を2つ持つことができる。少人数でゲームをする場合でも、いないクラスを補うことが可能だ。また、ゲーム開始後、戦闘時の騎士など、責任者となるクラスがない場合、国王が決定権を持つことになる。他のクラスの担当者から、

積極的な意見がでるのであれば、それを取り入れればよい。意見が分かれたときは、最終決定は国王が行おう。王国のバランスを取るのが国王の大事な役目だ

●共有の資源を使う

《民の声》や国家予算など、宮廷で共有している資源を使うときは、ついつい遠慮してしまうものだ。オビニオンリーダーたる国王は率先して使用するようにしよう。そうすることで、みな積極的になるはずだ

●国王が複数いる場合

国王のクラスを選んだプレイヤーが複数いた場合は、特別な設定を決めたい。片方が国王でもう片方は王族である、国内を二つの領土に分け合って統治している、二人で次期国王の座を争っている王子だ、などが考えられる。決定権に関しては、そのゲームを通して片方が持つ、交互に持つ、などを最初に決めておこう



勅命 / Royal Command

タイプ 割り込み 対象 単体

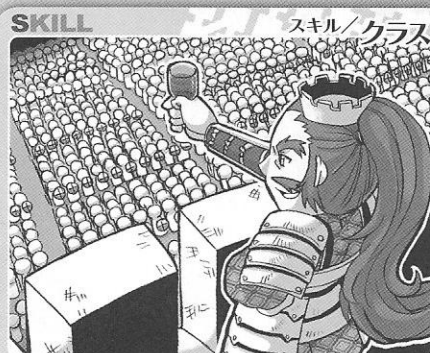
判定 なし

自分以外の誰かが、《希望》を消費したときに割り込んで使用できる。自分の《HP》1点を消費する。そのとき、1点余分に《希望》を使ったものとして扱う。この効果は累積しない
「みなもの、抜刀を許す! 全軍進軍!」若き女王の声が高らかに響く。その場にいる宮廷の者、率いられる配下たちと、国許で待つ民に至るまで、すべての国民がその声に鼓舞される。彼女こそ我らの主なのだという誉れに意気をあげる

S-C001

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



覇権 / Hegemony

タイプ 常駐 対象 自分

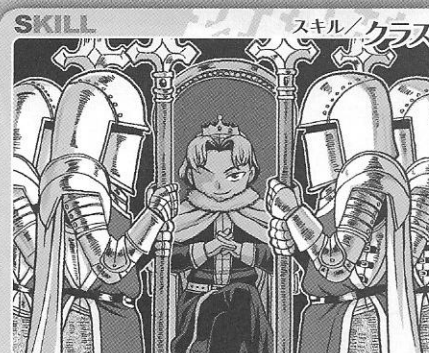
判定 なし

王国フェイズが終了すると使用できる。そのゲームの間、自分の能力値を、自国の王国レベルの値だけ上昇させることができる(複数の能力値に割り振ってもよい。ただしこの効果では、1つの能力値の合計値が9以上にはならない)。これによって《HP》や《回避値》などの副能力値の最大値も上昇する
覇権の魅力に取り憑かれた王は、ひたすらに侵略を繰り返し、国を拡げ続ける。自らの力を高めるために……

S-C002

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



親衛隊 / Royal Guard

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分が本陣にいと使用できる。本陣にいる自軍のキャラクター全員は、[自分の《配下》の数×1/5]点だけ、受けるダメージを減少させることができる(1未満にはならない)
我らは王を守る盾である。常に王の影の如く付き従い、その身を守るべく行動することを考えている。王に刃が振りおろされるならば、この身を賭して、刃を阻む。刃が王に到達することがあるならば、それは我らの不徳のなすところだ

S-C003

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



疾風怒濤 / Storm Bringer

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分の攻撃が絶対成功したとき、2D6を振って痛打表の効果に適する代わりに、自分の《配下》の数と等しい値だけ自分の武器の威力を上昇させることができる
「今が好機ぞ! 撃て出る! みなもの、ついでまいれ!」勇ましき女帝の号令と共に、彼女にしたがう兵士たちが駆ける。その勢いはまさに、嵐のごとし。敬愛する皇帝陛下のためならば、彼らは何にでも姿を変えることができるのだ

S-C004

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



王氣 / Daidem

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

自分が行為判定を行うときに使用できる。《民の声》1点を消費する。その行為判定の達成値に、対応する国力の値を加えることができる
なにごとかをめすときに、国王自らがその身を動かす必要はない。臣下は、そして臣民は、王の意志を感じ取り、国そのものが動くだろう。国が大きければ大きいほど、その影響力は強い。王こそが国であり、国こそが王なのだ

S-C005

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



暗君 / Anarch

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 [才覚] / 10

2D6を振り、王国災厄表の結果を適応する。その後、上記の判定を行う。成功すれば、行動済みのキャラクター1人を選んで、そのキャラクターを未行動にする
まったくもって悪い話だが、百万迷宮の君主すべてが名君などということはない。名君とはとても呼べないような君主たちは、なにか益をなすために、国や臣下に被害を及ぼす。……それでも、益があるだけましなのだと思うことにしよう

S-C006

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

クラス
class

騎士

KNIGHT

「王よ、怪物討伐はわたくしめにお任せを」

「……ここから先は
……通さない」

騎士のココロエ

クラス能力値

【武勇】を4にし、
2、2、1を自由に割り振る

クラスアイテム

【だんばら】、【甲冑】、【乗騎】

王国の守り手にして、最大戦力。戦闘の要となる存在、それが騎士だ。騎士の選ぶスキルが、初期宮廷の戦闘スタイルを方向付ける！

王国の剣にして盾

騎士は宮廷において、戦闘の要となる役どころだ。騎士のキャラクターを作る・プレイするにあたって、注意したい点を述べる。

●戦闘の決定権

騎士は戦闘中の決定権を持っている。そのため、戦闘のルールには習熟していることが望ましい。騎士の判断が宮廷の生死を決めるのだ

●戦闘スタイルを決める

騎士をプレイするにあたっては、その騎士、そして所属する宮廷がどのような戦闘スタイルなのかを決めておこう。前衛に立つのは誰なのか、後衛のキャラクターは戦闘中になにを行うのか、それぞれのキャラクターが使用する武器はなんなのか、乗騎は必要か、射撃武器のための光源は誰が持つのかなど、宮廷全体の

戦闘中の動きをあらかじめ決めておけば、武器の交換もスムーズに行える

●《配下》の設定を決める

騎士が《配下》を持つ場合、どのような一団であるのかを設定は決めておきたい。ゲーム的な効果は同じであっても、ランスを構えウマトカゲに跨った騎士団であるのと、ビキニアーマーに身を包んだ美少女軍団では、かなり違う

●守るか、攻めるか

騎士の修得できるクラススキルは、戦闘において重要な役割を持つ。その中でも、攻撃に秀でるか、防御に秀でるかはその初期の大きな選択となるだろう。もちろん、レベルアップすることで新たなスキルを修得することはできるが、どのようなロールプレイを行うかを含め、初期のスキルは慎重に選びたい。攻撃に特化するのであれば、【修羅】か【兵戈】、防御に特化するのであれば【死守】、【防人】がお勧めだ



武勲 / Deed of Arms

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

戦闘が始まったとき、特定の重要NPC、もしくはモンスター1体を指定する。その戦闘の間、そのキャラクターを攻撃するとき、使用する武器の威力が1D6点上昇する。指定したキャラクターが死亡するか、行動不能になると、新たなキャラクターを指定できる

雄々しき叫びをあげながら、騎士の剣が牛頭人の胸板を薙ぐ。白光が走り、怪物は真っ二つに切り裂かれた

S-C007

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI



修羅 / Carnage

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

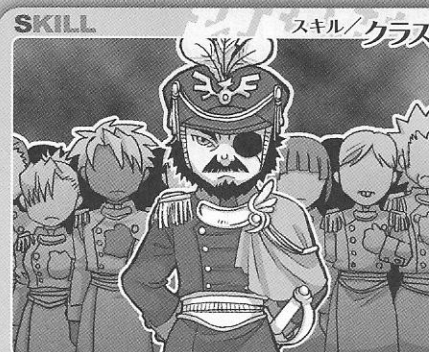
戦闘中、自分の攻撃で誰かを行動不能、もしくは死亡させたときに使用できる。すぐに未行動になり、もう一度、「移動と行動の処理」を行うことができる

騎士は王国の剣にして盾である。その中でも、もっとも鋭く鋭なることを運んだ騎士ならば、この業を使うだろう。目の前のものが屍と化す限り、騎士は得物を振り続ける。自分自身が得物と同化したかのようにうなり続ける

S-C008

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI



軍神 / War God

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

自分の《配下》の数と同じ値だけ、《HP》の最大値が上昇する(王国フェイズに《配下》を編成した時のみ、《HP》の現在値も上昇する)

配下を自らの体の一部のごとく用いる技。騎士たる者、武芸百般に通じている必要がある。しかし、王国の剣となるためには、そうした個人戦闘技術だけでは遺憾ともしがたい。用兵術こそ迷宮国家の騎士の嗜みのひとつだろう

S-C009

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI



死守 / Diehard

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、割り込んで使用できる。自分の《配下》を1D6人減少させる。そのダメージを無効にする「その方には傷ひとつ付けさせない! いざというときのために訓練してきた。誰かを助けるそのときのために、あの方についてきた。そして、今こそが誰かを助けるそのときだ。そのために、この命失おうとも。傷つき、今にも命を失おうとしているあの方のため、僕は怪物の前に立ちはたか

S-C010

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI



兵戈 / Strength

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

【自分の《配下》の数×1/5】点だけ、自分の武器の威力を上昇させることができる

自分だけで戦うのが、騎士の務めではない。配下を率いて、それを指揮するのも、騎士が果たさねばならないことだ。訓練された兵士の一団が、騎士の命令に従う。騎士の統率力はそのまま、彼の戦力に変わる。たったひとりて戦うのが、ランドメイカーの戦いではないのだ

S-C011

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI



防人 / Guardian

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

誰かの《配下》が、そのキャラクター本人以外が使用する効果によって減少したとき割り込んで使用できる。減少した《配下》の数と等しい値のダメージを受けることで、《配下》の減少を無効にする

「あなたがたは私が守る!」その騎士の言葉に、民たちの悲壮に歪んでいた顔が安堵に変わる。王国の盾がそう約束してくれたのだ。あとは、彼のことを信じればよい

S-C012

王国の剣に

Illustration OCHIAI NAGOMI

クラス
class

VIZIER

「陛下の命令書です。
さっさと従いなさい」

「……姫さまの無駄使いにも困ったものだ」

大臣

大臣のココロエ

クラス能力値

【才覚】を4にし、
2、2、1を自由に割り振る

クラスアイテム

【ダガー】、【住民台帳】、【携帯電話】

王国の外交、内政、財政など、まったりごと一般を司る、緑の下の力持ち。その影響力は侮れない。王国の繁栄は大臣次第かも!?

大臣のイキザマ

大臣は国の財政を始めとする、政治を司る役どころだ。ここでは大臣のキャラクターを作る・プレイする際に、注意したい点を述べる。

●ルール把握

大臣は他のキャラクターのすべての行動に対するフォローが可能だ。そのため、ルール全体を把握していることが望ましい。特に、アイテムおよび施設購入に対する決定権を持っているので、データを把握していることが重要だ

●国王を止める役

大臣をロールプレイするにあたってポイントになるのは、国王に意見できる立場にあるということだろう。様々な決定権を持つ国王が暴走したときに止めるのは、なんといっても国のご意見番、大臣の役目だ

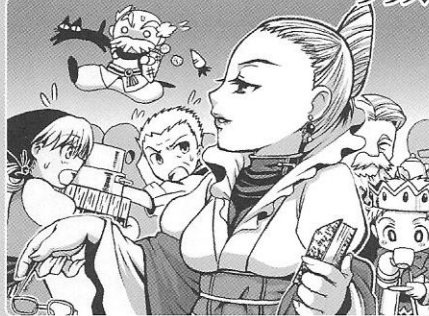
●特産品を決める

国の財政を握る大臣なのだから、自分の国がどんな産業を持っているのか、どんな特産品を産出するのかなどを設定するとよいだろう

●スキルはどれを選ぶ?

判定の後から《希望》を使用できる【徴収】は絶対失敗を止めることこそできないが、非常に強力なスキルだ。他国との関係を良好にする【外交】は、貿易や移動に強く関わってくる。国のレベルが低いうちは、【内政】が国を救う場面も多いだろう。他のPCの《HP》を回復できる【補給】は、宮廷に神官がいない場合、重要になる。戦闘の際に、作戦判定を確実に成功させたいなら、【伝令】は必須だろう。減ってしまった《配下》を補充したり、王国の《民》を増やすことができる【救出】は王国強化への近道となるスキルだ。国を育てるか、他のPCのサポートをするか、目的に併せてスキルを選ぶ

SKILL スキル/クラス



徴収 / Collecting

タイプ 割り込み 対象 宮廷
判定 なし

誰かが行為判定のサイコロを振ったあと、その判定が絶対失敗でなければ割り込んで使用できる。対象は、《民の声》を好きなだけ消費して、その分サイコロを振り直し、そのサイコロの目も含めて、行為判定を行うことができる
宮廷は国を豊かにし、民は税金を払っている。この関係はギブアンドテイク。たまには命をかける私たちのために、民もがんばってくれればいいんじゃないかしら

S-C013

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/クラス



内政 / Domestic Politics

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

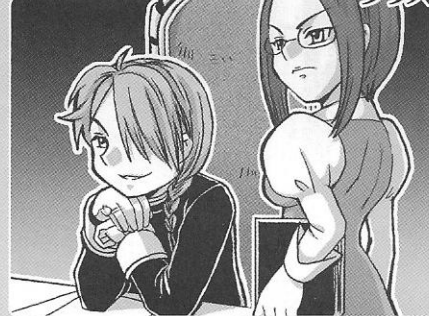
自国の国力で判定を行うときに使用できる。《希望》1点を消費する。その行為判定の達成値に、対応する自分の能力値を加えることができる
常に国の内側に注意をはらっておけば、いざというときに、実際の国力以上の力を発揮できるようになる。列強の圧力や隣国からの侵略、不意なモンスター襲来など、百万迷宮ではないというときには、ことなかちだ

S-C014

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/クラス



外交 / Diplomacy

タイプ 割り込み 対象 本文参照
判定 本文参照

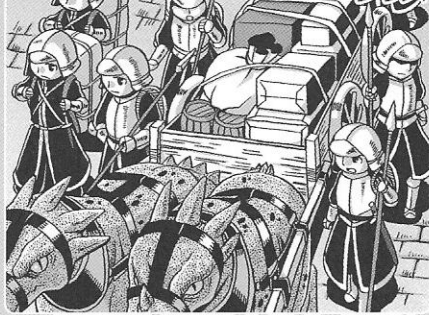
1クォーターに1回、好きなときに割り込んで使用できる。【才覚】の判定に成功すると、その国との関係を1段階、友好的にすることができる。判定の難易度は、現在の関係が良好なら10、中立なら13、険悪なら16となる。この難易度は、自国の《予算》を1MG消費するたびに1点減少することができる。この効果は永続するが、そのゲーム中は累積しない
内政だけが大臣の技ではない。外交は政治の花道だ

S-C015

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/クラス



補給 / Refill

タイプ 本文参照 対象 本文参照
判定 【才覚】/9

自分が本陣にいて割り込んで使用できる。自分が本陣以外にいるときは、支援で使用できる。好きな素材1D6個を消費して、キャラクターを3体まで選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターの《HP》を、【自分の《配下》の数×1/5】点回復する

補給がいかに大切かは誰でも知っている。しかし、実践できるかどうかは、別の話。優れた者だけがそれをする

S-C016

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/クラス



伝令 / Pursuivant

タイプ 常駐 対象 宮廷
判定 なし

自分が本陣にいて使用できる。自分の《配下》を、1D6人減少する。作戦判定の達成値を、減少した《配下》の数だけ上昇させることができる
すぐれた軍師の作戦が成功するか否かは、作戦の質のみに負うものではない。軍師の手足となり働いてくれる優れた部下の有無こそが、作戦の正否に関わる重要な事だ。伝令とは、そういうときに必要な存在だ

S-C017

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/クラス



救出 / Salvage

タイプ 計画 対象 宮廷
判定 【才覚】/11

迷宮フェイズに《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、【自分の《配下》の数×1/5】人の《民》を獲得できる。獲得した《民》は自由に編成することができる
民が増えるということは、小王国の雄略を決める、重要なことだ。優れた大臣たる者、つねに目をくばり、新たな民の獲得の機会を見逃さないようにしよう。迷宮に行く者たちは、自らの故郷となるべき場所をさがしている

S-C018

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

クラス
class

神

官

ORACLE

「囁き、祈り、詠唱、念じろ……！」

「すべては神の御心のままに」



神宮のココロエ

クラス能力値

【魅力】を4にし、
2、2、1を自由に割り振る

クラスアイテム

【戦鎧】、【お酒】、【お守り】

国の宗教を統べる神の使徒。神の力の効果は絶大だ。神官がどんな宗教を奉じているかによって、国の雰囲気が変わることも多い

神官のシンコウ

神官は国の宗教を司る役どころである。ここでは神官のキャラクターを作る・プレイするにあたって、注意したい点を述べていく。

●宗教の決定

神官のキャラクターを作る場合、その神官が信仰する宗教を設定したい。どんな信仰スタイルかを決めよう。神官の設定した宗教が、プレイヤーの国の国教となる。百万迷宮にも一般的な宗教は存在しているので、迷ったら天階や深階を信仰していることにすればいい

●王国フェイズでの行動

神官は王国フェイズや終了フェイズで、特に決定しなければならないことはない。何をしたいか困らないように情報収集や散策、現在王国にある施設のデータを把握しておく

●神官の選ぶべきスキル

神官というと、《HP》の回復役というイメージがあるが、それは『迷宮キングダム』でも例外ではない。ただし、そのためには【祈り】か【信仰】のスキルを修得する必要がある。どちらにしても、宮廷の生命線を握ることになる重要なスキルだが、《希望》が必要となるため、《気力》を貯めておく必要があるだろう。【神罰】を修得すれば、攻撃系の神官に、【退散】を修得すると、死霊に対して強さを発揮するエクソシストになることができる。【啓発】は交渉や交渉系のスキルに効果を発揮する、ちょっと渋いスキルだ。【生け贄】のスキルは《民》を消費することで、高価で手に入らないようなアイテムを入手することができる。ただし【エレベータ】のある部屋でないと使えないので、神殿の有無が重要になってくるだろう。アイテムはゲーム終了時に壊れてしまうので、要注意



いのち 祈り/Preyer

タイプ 割り込み 対象 任意

判定 なし

好きなときに割り込んで使用できる。好きなだけキャラクターを選び、《希望》を好きなだけ消費する。消費した《希望》を選んだキャラクターに割り振る。割り振った《希望》1点につき、選んだキャラクターの《HP》が[1D6+対象に対する《好感》]点だけ回復する

信仰は奇跡を鮮やかに顕現させる。神官は神より授かった力に白らの思いをのせて、傷を癒してみせるのだ

S-C019

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



しんごう 退散/Turn Undead

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 【魅力】/7+選んだモンスターのレベル

《希望》1点を消費し、死霊カテゴリのモンスターを好きなだけ選ぶ。上記の判定に成功すると、そのモンスターに2D6点のダメージを与える

神の威光により、死霊たちを打ち払う神祕の業。神官の祈りの言葉は目に見えぬ鎖となって、死霊たちからみつ。鎖にとらわれた死霊たちは苦しみながら滅びるしかない。死霊と化した者にとって、神とその眷属は苦手な相手だ

S-C020

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



しんこう 信仰/Faith

タイプ 支援 対象 宮廷

判定 【魅力】/10

《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、宮廷全体の《HP》が、[その達成値-10+自分の《配下》の数×1/5]点だけ回復する。

わずかな希望を増幅し、全体回復という高貴奇跡を実現する一種の儀式魔法。神官1人だけでは、その力も微々たるものだが、聖句や聖歌を用いて、大勢の信者の心を一に束ねれば、より強力な「祈り」を紡ぎ出すことも可能となる

S-C021

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



いけにえ 生け贄/Sacrifice

タイプ 支援 対象 自分

判定 なし

【エレベータ】のある部屋で使用できる。自分の《配下》を1D6人減少すると、好きな共通アイテム1個を獲得することができる。この共通アイテムは、そのゲームが終了すると破壊される

私は神の祝福により、永劫に続く牢獄より解放されました。腐四のごとき人生より、解放されたのです。ああ、神よ願わくは我が同胞に復活をおとってください……

S-C022

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



しんばつ 神罰/Wrath of God

タイプ 支援 対象 自分

判定 【魅力】/10

《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、自分と同じエリアにいるキャラクター1体をランダムに選び、[3D6+自分の《配下》の数×1/5]点のダメージを与える

神は、我らの声を聞き届けてくれた! 取り囲む深人の群れの中でも、魔獣の足もとに地裂けが走ったとき、神官は祈りが天に通じたことを知った。神は、良エルフでも、闇エルフでもなく、一番の強敵にその拳を振るわれたのだから!

S-C023

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



けいせつ 啓発/Enlightenment

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

【自分の《配下》の数×1/5]点だけ、自分の取引、ないしは交渉スキルの判定の達成値を上昇させることができる

「聖ビクトリーはこう言った。戦場の生死の境にこそ、真の生が存在しているのだ!」麗しの神官テオドラは、今日も1点の曇りもなくその信仰を説く。その内容はともかくとして、彼女の啓発によって、聖ビクトリー教の信者が徐々に増えていることは間違いない。「さあ、戦争だ!」

S-C024

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

クラス
class

ALINGA

「御下命により、
お命頂戴いたします」

ド
ッ
ヤ

「……散ッ!!」

ニンジャのココロエ

クラス能力値

「探索」を4にし、
2、2、1を自由に割り振る

クラスアイテム

【手裏剣】、【星の欠片】、【使い魔】

俊敏さにおいて並ぶ者無し。迷宮探索において、大いに力を発揮する。情報収集などでも活躍する可能性の高いクラスだ

ニンジャのシゴト

ニンジャは情報収集を中心に重要な役割をはたすクラスである。ここではニンジャのキャラクターを作る・プレイするにあたって、注意したい点を述べていく。

●どんなニンジャなのか

ニンジャのキャラクターを作成したら、やはりどのような忍術を使うのかを設定したい。ジョブのスキルも忍術扱いにしてしまったりすると楽しい。また、《配下》を持つ場合、どのような集団なのかを設定しておこう。甲賀十人衆とか、根来忍軍とか、そういうの

●情報収集

ニンジャは「探索」が高いため、情報収集を得意としている。王国フェイズの行動では、施設を使ったり、散策もしてみたいけれど、情報

収集の重要性を忘れてはならない。1部屋だけでもそのダンジョンの傾向はつかめるし、あらかじめトラップの数が判っているだけで、迷宮フェイズはぐっと楽になる

●トラップに対して

高い「探索」の能力値を持つニンジャは、迷宮フェイズでトラップを対象とした搜索判定をすることが増える。また、迷宮フェイズでの責任者でもある。そのため、迷宮フェイズの行動に関するルール、トラップのデータに関してはぜひ理解しておきたい

●戦闘での行動

ジョブによって多少の差違はあるものの、ニンジャの《回避値》は高い。前線に立ち愚かなモンスターの攻撃を集めるのが、有効かつ基本的な戦術となる。また、【星の欠片】を持ち、後衛や本陣で射撃武器を構える者達の射線を通すこともニンジャの役目となるだろう



分身 / Multiple

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

好きなタイミングで割り込んで使用できる。(HP)1D6点を消費する。このサイクルに使用した補助が割り込みの行動を、もう1回使用することができる

ニンジャに伝わる奥義中の奥義。隠形、目くらましなどの体系に連なる遁術と、人間離れした体術を組み合わせて自分の分身を生み出すことができる。超難れ業だ。達人が用いれば、まさに八面六臂の活躍となるだろう

S-C025

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



忍軍 / Shinobi Army

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

トラップ、もしくはは拠点の効果が発動したときに割り込んで使用できる。自分の《配下》を1D6人減少すると、そのトラップ、もしくはは拠点の効果を無効にすることができる(常駐の効果だった場合、そのサイクルの間だけ無効にできる)

あらかじめ敵陣に忍び込み、敵にも気づかれぬ内に、妨害を排除しておく。「忍びの者」であるニンジャの本領発揮ともいえるべき、重要な仕事のひとつである

S-C026

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



攪乱 / Disrupt

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。(希望)1点を消費する。[1D6+対象に対する《好意》]点だけ、そのサイクルの間、そのキャラクターが受けるダメージを減少できる(1未満にはならない)

ほん! と音だけは派手に煙り玉が炸裂する。それは赤頭巾になんのダメージも与えはしなかったが、騎士に振り回されるようとしていただんびらの威力を削ぎはした

S-C027

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



密偵 / Spy

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

情報収集を行うための指揮判定に組み合わせて使用できる。その指揮判定の難易度を好きなだけ上昇する。指揮判定に成功すると、上昇した難易度の値と同じ数まで、その部屋にあるモンスターの名前やトラップの種類を、GMから教えてもらうことができる(どのモンスターやトラップの種類を教えるかは、GMが自由に決定する)

「……なるほど、表門にはゴーレム2体と兵士たちか……」

S-C028

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



傀儡 / Puppet Ruler

タイプ 支援 対象 自分
判定 なし

キャラクター1体を選んで、自分の《配下》を1D6人減少させる。そのキャラクターが獲得している常駐タイプのスキル1種類を、そのサイクルの間だけ無効にする

「ここは我らにおまかせを!忍びの者たちが、火炎魔術の動きを封じようとする。今ならば、炎の鞭はその効力を発揮すまい。この隙に、怪物を倒さねば。ニンジャはだんびらを抜き放ち、怪物の喉に飛び込もうと地を蹴った

S-C029

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



影朧 / Phantasma

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

戦闘中、自分がいるエリアに自軍の自分以外のキャラクターがいなくても使用できる。自分の《回避値》を[自分の《配下》の数×1/5]点上昇させることができる

一人にして複数に見える分身とは対局の業。複数の人間が、一人の人間であるかのように見せかける。忍びの者ならではの訓練された動きが、敵を幻惑し混乱させる。こうして、ニンジャの業がまたひとつ伝説に変わるのだ

S-C030

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

クラス
class

従者

「出発に際し、
お忘れ物はございませんかな？」

「何か、手伝うことがありますかー？」

従者のココロエ

クラス能力値
すべてを2にする

クラスアイテム
【鐘】、【バックパック】、【お弁当】、【楽器】

王国のもう一人のサポート役。宮廷の穴を補う役割を担うことが多い。二つのジョブを持つことができ、将来の可能性は大きいぞ！

従者いてこそ

従者は他のクラスをサポートするクラスである。ここでは従者のキャラクターを作る・プレイするにあたって注意したい点を述べていく。

●誰に仕える？

従者をプレイするにあたってまず最初に決めておきたいのは、いったい誰に仕えているか、ということだ。国王個人の従者なのか、国家に仕えているのか、それとも国王以外の宮廷の誰かに仕えているのかなど、パターンは多い。必ずしも【ご主人様】のスキルをとる必要はないが、仕える相手がきっちりと決まっているときは、ロールプレイも楽になるだろう

●どのような従者なのか

誰に仕えているかを決定したら、次にどのような従者であるのかということを、決めておきたい。

執事なのかメイドなのか、それともお小姓なのか。騎士に仕えているなら従僕、大臣に仕える秘書、神官に仕える巫女、ニンジャに仕える中忍など、様々な従者が考えられるだろう

●従者はなんでもキャラ

従者は平均的な能力値を持っている。ジョブによって差はできるが、国王と同じように、宮廷に欠けているクラスを補うようにしよう。ジョブによっては前線に立つことも可能となる

●スキルを使う

従者のスキルはやはり、誰かをサポートするものが多い。《気力》を渡すことができる【お手伝い】や、達成値をあげることができる【応援団】、協調行動の効果を上げる【献身】などがそうだ。王国の施設などと併せて使いどころを決めたい【支度】はテクニカルなスキルだ。サポート以外のことがやりたい人は、自分を傷つけて威力を上昇させる【特攻】をとりう



お手伝い/Assist

タイプ 補助 対象 単体
判定 なし

いつでも使用できる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに、自分の《気力》1点を渡すことができる

誰かの仕事のお手伝い。それはあたしの、大事な仕事のひとつ。大臣様に書類を運んだり、行幸なさる女帝陛下にお弁当を作ったりする。簡単そうな仕事なんだけど、思わなくて欲しい。あたしはこの仕事に誇りを持っているし、あたしのおかげでがんばれるって、みんな言うてくださるの

S-C031

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



支度/Fitout

タイプ 割り込み 対象 単体
判定 なし

宮廷の中からキャラクター1体を選ぶ。《希望》1点を消費すると、そのキャラクターは、王国フェイズで行える行動を、王国にいるものとして1回だけ行える。この効果は、1回のゲームで1度しか使用できない

宮廷つきの従者たる者、色々なことに気を配らなければなりません。迷宮の中で突然何かが必要になるかも……そんなときのために、常に先を読み、準備をする必要があるのです

S-C032

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



応援団/Cheering Squad

タイプ 支援 対象 単体
判定 なし

自分が本陣にいと使用できる。《希望》1点を消費して、キャラクター1体を選ぶ。[自分の《配下》の数×1/5]点だけ、そのキャラクターが行う次の判定の達成値を上昇させることができる

「騎士様! 私たちがついていきます! 負けなで!」私たちの声援は、決して気休めなどではない。この声は、きちんと騎士様に伝わり、彼の人の力へと変わっていく

S-C033

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



献身/Devotion

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

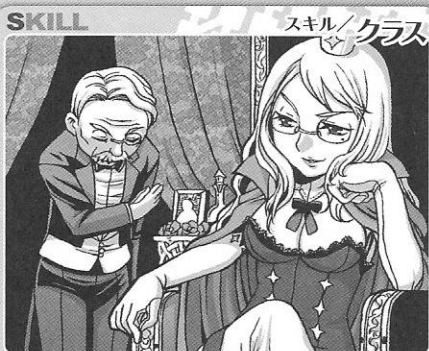
自分が協調行動を行うときに使用できる。協調行動によって上昇する達成値が、[協調する対象への《好意》+2]となる

幼い主人の笑顔のためなら、たとえ火の中の水の中。彼女のために、そんなことができるのは私だけ。従者たるもの、助力そのものに自信を持てたいのです。他の誰でもない、私が力を貸すからこそ、主は微笑んでくれるのです

S-C034

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



ご主人様/Master

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

このスキルを修得した際、宮廷の中からキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが、絶対成功すると《気力》1点を獲得する

たった一人の主を決め、その方に全身全霊をもって仕えること。それこそが従者の本望。その方がどんな方であっても、どのようなことがあっても、従者の忠誠心は揺るぎない。それは要に似て、要よりもっと強い心なのだ

S-C035

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



特攻/Ogg

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できる。自分の《HP》を206点減少する。その値だけ、自分の攻撃のダメージを上昇させる

「この命を持って、おまえを阻もう!」敵の剣をその身に受けることで、より深い傷を敵に与えることができるのだ。主のために、その身を投げ出して戦うことが従者の努め。傷の痛みなど、その喜びに比べれば、どうということもない

S-C036

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブリスト

百万迷宮にある様々な職業の中から、まずは20種類を紹介しよう。自分の生まれの職業が気に入らなかったら、王国内に【転職所】を建てて、転職しちゃおう！

ジョブ

星術師

① 星術師のイラスト

② 能力値(魅力) スキル:星術

③ 星のこえ/Voice Of Star

④ 星のこえ/Voice Of Star

能力値(魅力) スキル:星術

② 星のこえ/Voice Of Star

③ 星のこえ/Voice Of Star

④ 星のこえ/Voice Of Star

ジョブデータの読み方

- ① ジョブのイメージイラスト
- ② ジョブのデータ。「能力値」と「スキル」、「アイテム」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。
- ③ 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。
- ④ 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、p.76~77のスキルのページを参照しよう。ゲームに慣れてないうちは、データの書かれたカードをコピーして手元に置いておくと便利だ。

ジョブ

星術師

●●

Astrogist

能力値:〔魅力〕 スキル:星術

装備:〔星の欠片〕×2

逸材としての効果:〔補助〕王国に〔農地〕の施設があると使用できる。《予算》を1MGを獲得する

迷宮内で必須技術と言われる「星」を操る術を身につけた特殊技術者。星使い、星をみる人、などの別名で知られる。彼らの仕事は天候や暦の管理、農作物の収穫制御など、迷宮国家になくてはならないものである。そのため、星術師はどんな国でも厚遇されているのが普通だ。また、大抵の国では、次代の星術師候補確保に必死なため、星の世話をするのは、未成年の少年少女と決まっている。裕福な国家には、戦闘星術に特化した星騎士や宇宙ニンジャと呼ばれる星術師がいることもあるが、それは例外中の例外だろう。

SKILL

星のこえ/Voice Of Star

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

アイテムスロットにある〔星の欠片〕を自分の《配下》、または《希望》として扱うことができる。この〔星の欠片〕は、《配下》の最大数や《器》の制限には含まない。このスキルは、星術のスキルとしても扱う。

星たちと自在に意志の疎通を行う特殊技術。星をただの魔術的動物と考える魔道師には習得不可能なワザだ。星術師と仲良くなった星たちは、彼らの周囲を楽しそうに周遊する

S-J001

スキル/ジョブ

星のこえ/Voice Of Star

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

アイテムスロットにある〔星の欠片〕を自分の《配下》、または《希望》として扱うことができる。この〔星の欠片〕は、《配下》の最大数や《器》の制限には含まない。このスキルは、星術のスキルとしても扱う。

星たちと自在に意志の疎通を行う特殊技術。星をただの魔術的動物と考える魔道師には習得不可能なワザだ。星術師と仲良くなった星たちは、彼らの周囲を楽しそうに周遊する

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

魔道師

●●

Warlock

能力値:〔才覚〕 スキル:星術、召喚、科学

装備:〔魔道書〕

逸材としての効果:〔常駐〕王国フェイスに情報収集を行うとき、その達成値が1点上昇する

星術、召喚、科学の三大魔道に通じる者。迷宮災厄は、古代の魔法実験のせいで発生したといわれており、魔術に関する研究や使用を嫌う国家も多かった。表立って弾圧する国も少なくなく、魔道を志す者の多くは、国に近寄らず、迷宮支配者となって、研究を続ける者がほとんどだった。しかし、彼らの操る失われた技術は、迷宮災厄の謎を解き明かすのに欠かせない。昨今では、若者を中心に魔道を志す者も増えており(年寄りたちの偏見は根強いが)、大臣職を与えられた宮廷魔道師も見かけられるようになった。

SKILL

儀式呪文/Ritual

タイプ 支援 対象 単体

判定 〔才覚〕/9

自分に対して何らかの感情を持っているキャラクターの修得している常駐以外のスキル1個選んで、上記の判定を行う。成功すると、一時的にそのスキルを記憶できる。その後、《希望》1点消費すると、記憶したスキルの効果を使用できる。スキルの効果を使用したり、新しく別のスキルを記憶すると、憶えていたスキルは忘れてしまう

誰かの魂とリンクする儀式。それには何らかの縁が必要

S-J002

スキル/ジョブ

儀式呪文/Ritual

タイプ 支援 対象 単体

判定 〔才覚〕/9

自分に対して何らかの感情を持っているキャラクターの修得している常駐以外のスキル1個選んで、上記の判定を行う。成功すると、一時的にそのスキルを記憶できる。その後、《希望》1点消費すると、記憶したスキルの効果を使用できる。スキルの効果を使用したり、新しく別のスキルを記憶すると、憶えていたスキルは忘れてしまう

誰かの魂とリンクする儀式。それには何らかの縁が必要

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

召喚師



Summoner

能力値：〔魅力〕 スキル：召喚

装備：〔使い魔〕

逸材としての効果：（補助）いつでも使用できる。レアアイテムの中から、好きなカテゴリを選んで、ランダムにアイテム1つを選ぶ。その後、GMは今回冒険するマップから、PCに内緒でランダムに部屋1つを選び、そのアイテムをその部屋に配置する。PCの誰かがその部屋の搜索に成功すると、そのアイテムを手に入れることができる

基本的に転送術、移動術系の術をマスターした者。彼は鍵状の呪具を用いることで、一部の異階人たちが持つ、物質の迷宮間移動能力を発現させることができるのだ。そのワザを使えば、国外の迷宮はもちろん、異階にアクセスすることも可能なため、怪物や天使、深人などを操る技術を磨く者も多い。

SKILL

スキル/ジョブ



小転移 / Minor Shift

タイプ 支援 対象 単体

判定 〔魅力〕 / 対象のレベル+7

戦闘中、好きなキャラクターを1体選ぶ。〈希望〉1点を消費して、上記の判定に成功すると、そのキャラクターを好きなエリアに移動させることができる。このスキルは召喚スキルとしても扱う

移動体系術である召喚スキルの基本中の基本ワザ。生命体1体をほんの少しの距離だけテレポートさせる術である。合戦で味方を直接敵本陣に送り込んだり、敵を呼び寄せたりするなど、奇襲にはうってつけの術だ

S-J003

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

博士



Doctor

能力値：〔才覚〕 スキル：科学

装備：〔眼鏡〕、〔図百科〕

逸材としての効果：（補助）王国フェイズに使用できる。逸材のジョブを、王国にいるPCないしは別の逸材のジョブに変更することができる。ジョブを変更した場合、逸材としての効果を新しいジョブのものに変更すること

魔道の新興学派にして、迷宮内で急速な勢いで発展している「科学」を研究している者たち。合理主義、実験主義を重んじ、検証不可能なもの……とくに、星術や召喚など「揺らぎ」の大きいものを嫌う。その大半が、科学絶対を掲げ、あらゆる事象を科学で解き明かして見せる、と、その鼻息も荒い。目下、彼らにとって最も興味深いのが、異階の技術であり、それらの進んだ理論を求めて迷宮に旅立つ者たちを、特に冒険科学派と呼ぶ。

SKILL

スキル/ジョブ



怪物学 / Monsterlogy

タイプ 支援 対象 宮廷

判定 〔才覚〕 / 9

戦闘中、バトルフィールドのモンスター1種類を選んで、上記の判定を行う。成功すると、その戦闘の間、自分の宮廷のキャラクターは、そのモンスターへ攻撃を行う場合、命中判定の達成値と武器の威力を1点上昇させることができる。この効果は累積しない。このスキルは科学スキルとしても扱う

百万迷宮の中で、最もポピュラーな学問のひとつ。それが迷宮生物学……別名、怪物学である

S-J004

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

医者



Medic

能力値：〔才覚〕 スキル：科学、道具

装備：〔担架〕、〔救急箱〕

逸材としての効果：（常駐）終了フェイズの収支決算の前に、そのゲームで消費した《民》1D6人を回復することができる

人の命を救う技術に長けた者たち。百万迷宮には、死者すら蘇らせるという絶対の治療法「復活薬」がある。しかし、弱小国家のランドメイカーや市井の人々がその恩恵に与るには「復活薬」の値段はあまりにも高い。そうした人々にとって治療とは、医者地道な活動こそが全てだ。呪的医療に加え、科学が発達したおかげで、年々迷宮内の平均寿命は上がってきている。誠に残念なのは、一部神官の中には、医療の発展を自らの領域を侵されたと感じる者がいることだ。神官以外の医療行為を一切禁じている国もあるという。

SKILL

スキル/ジョブ



軍医 / Field Doctor

タイプ 割り込み 対象 宮廷

判定 なし

戦闘が終了したときに割り込んで使用できる。〈希望〉を1点消費する。その戦闘で消費された《配下》を1D6人回復できる

民の多くは、ランドメイカーに比べれば、遙かに貧弱な存在だ。怪物と戦えば、ちょっとした怪我で士気を喪失して動けなくなることも多い。軍医の仕事は、そんな使い物にならなくなった民を再び動けるようにすることである

S-J005

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

貴族



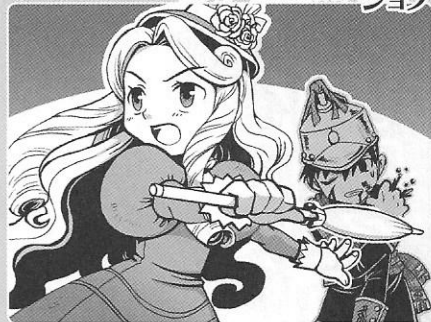
Noble

能力値:〔魅力〕 スキル:交渉、芸能
 装備:〔衣装〕、〔フルコース〕
 逸材としての効果:〔常駐〕その国の〔文化レベル〕が1上がる

国家の重要な血筋に連なる者たち。大半が自国や同盟国国王の血縁関係者である。よほどの大国家ならともかく、民と宮廷の距離が異常に近い迷宮国家では、貴族とは居候のようなものだ。特に生産的なことをするわけではないが、いれば何となく豊かな気分になれるというわけだ。そんな国家では、専用の住居を設けることができず、本当に民の家に居候している貴族を見ることができる。年少の貴族ならば、行儀見習いとして従者の職に就いていることもある。群雄割拠の百万迷宮といえども正当性は重要なのか、貴族出身のランドメイカーの元には民が集いやすい。

SKILL

スキル/ジョブ



貴族のつとめ / Noblesse Oblige

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

戦闘中、自分の〔武勇〕の値を、同じエリアにいるキャラクターの自分に対する〔好意〕の値の合計値と同じ値にすることができる。

あなたは貴族のはしくれとして、あなたに忠誠を誓うものをまもらなければならない。そして、あなたに忠誠を誓う者の命を脅かすモノを決して許すわけにはいかない。それが貴族であるあなたの義務である

S-J006

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

宦官

かんがん



Eunuch

能力値:〔才覚〕 スキル:便利、交渉
 装備:〔山吹色のお菓子〕、〔時計〕
 逸材としての効果:〔補助〕好きなキャラクターのランダムに選んだキャラクター1人に対する〔敵意〕を1点上昇する

王族や王室に側近として仕えるため去勢された役人たち。肉体的な欲望を捨て去り、頭脳労働に特化していく者が多い。去勢を施す理由は王家の純潔性を保つためと言われている。しかし、昨日今日できたような弱小国家の役人にとっては、迷宮災厄以前からの習慣以外のなものでもない。去勢の施術は大変危険なうえ、機能の復活は、いかなる神官、医者といえども困難と言われているが、まれに復活する者もある。別の職業に転職するのがその方法である。そのため、転職所のある国家では、気軽に宦官の職を選ぶ者が増えている。

SKILL

スキル/ジョブ



陰謀 / Conspiracy

タイプ 常駐 対象 単体

判定 なし

自分が〔敵意〕を持っているキャラクターが行為判定に失敗したとき、〔希望〕1点消費すると、それを絶対失敗にすることができる

あなたは王国内で、いつも密かに暗躍している。自らの政敵に対し、巧く陰謀な罠を張り巡らしているのだ。あなたは、哀れな犠牲者があなたの罠にかかるのを見てゴッソリとほくそ笑み、新たな野望をつのらせる

S-J007

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

武人



Warrior

能力値:〔武勇〕 スキル:肉弾、射撃
 装備:〔大剣〕
 逸材としての効果:〔常駐〕その国の〔軍事レベル〕が1上がる

武を己の道と選び、日夜修練に励む修行者たち。そのほとんどは、より強き者との戦いを求め、百万迷宮を旅している。後先考えずに旅を続けたあげく迷宮の奥で力つきかけている者も多い。モンスターや他国家との戦いに明け暮れるランドメイカーたちにとって、武人の持つ技術は大変役にたつものだ。もし発見したら、忘れずに保護しておきたい。剣術指南役などに徴用することで、国家の軍事力を向上することができる。ランドメイカーとしては、武人の技を持つ騎士は非常に頼もしい。騎士でなくとも僧兵や軍務大臣と呼ばれる者たちは意外な活躍を見せてくれる。

SKILL

スキル/ジョブ



剣劇 / Blade Opera

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

攻撃に組み合わせ使用。〔希望〕1点を消費して、このキャラクターがいるエリアのキャラクターを自分の〔武勇〕の値まで選び、命中判定を行う。そのキャラクターの回避値と命中判定の達成値を比べ、回避値が達成値以下の者全員に攻撃が命中する

近寄る敵をなぎ倒す絶技。敵を一箇所におびき寄せ、武人の剣劇で一網打尽にするのが、迷宮における合戦の定石だ

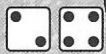
S-J008

新・王国ブック

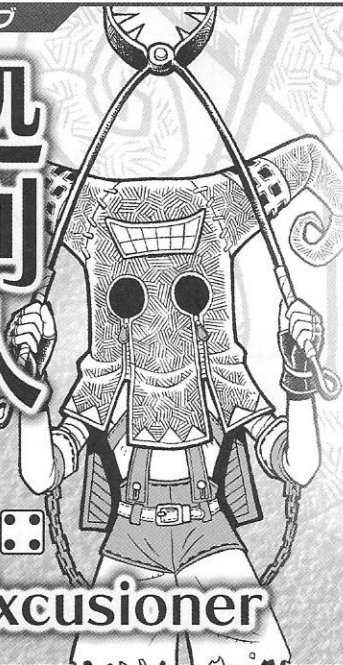
Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

処刑人



Excusioner



能力値:〔武勇〕 スキル:肉弾、交渉
 装備:〔戦斧〕、〔拷問具〕
 逸材としての効果:〔常駐〕ゲーム開始時の
 《民の声》の値が1点上昇する

国家の威信を保つためには、恐怖もまた重要な演出のひとつである。そんなとき役に立つのが処刑人だ。あえて使わないことによって重圧感を演出するか、多用することによって直接的な恐怖を演出するかは、君主の趣味による。どちらにせよ、民の君主に対する忠誠は高まる。また、弱小国家において処刑人は拷問吏を兼ねることも多い。百万迷宮では用いられる処刑方法も様々。赤く焼けた鉄柱に抱きつかせる、大量の肉食蟲と共に生き埋めにするなどの古典的な方法を用いる国もあれば、ポータブルなギロチンを携えた処刑人が罪人の家に向く国もあるらしい。

SKILL

スキル/ジョブ



首斬り/Headhunt

タイプ 補助 対象 自分
 判定 なし

自分と同じエリアにいるキャラクターへの攻撃が成功したときに組み合わせで使用する。《気力》を好きなだけ消費し、その数だけサイコロを振る。その中に1の目が1個でもあれば、そのキャラクターの《HP》を0にすることができる

優れた処刑人は、罪人を苦しめるような処刑はしない。人体の急所を知り尽くした処刑人ならではの一点。薄着をすればするほど成功しやすい、という俗信も流布している

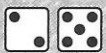
S-J009

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

衛視



Guard



能力値:〔武勇〕 スキル:射撃、便利
 装備:〔鉄砲〕
 逸材としての効果:〔常駐〕その国の〔治安レベル〕が1上がる

侵略を狙う他国家、理不尽な自然災害、突然現れるモンスター……。百万迷宮の国家は、常に危険に晒されている。そんなときに重要になるのが、この国の守り手たちだ。単独で行動させるよりも、数を揃えてこそ、その力は発揮される。指揮官の腕によっては、百戦錬磨の騎士をも上回る力を発揮する。また、衛視の力は国の外にばかり向けられているとは限らない。小さな国家では、賭場がひとつ立っただけでも、たやすく治安は悪化する。娯楽は人の心を安らがせるが、同時に堕落させもする。そんなときでも衛視がいれば、国内の平和は維持されることだろう。

SKILL

スキル/ジョブ



人海戦術/Human-wave Sweep

タイプ 支援 対象 エリア
 判定 〔武勇〕/9

戦闘中、《民の声》を1点消費し、自分の好きな武器の射程内のエリア1つを選んで、上記の判定を行う。成功すれば、そのエリアのキャラクター全てに〔自分の連れている《配下》×1/5〕点のダメージを与える。失敗すると、達成値と難易度の差分だけ配下を消費する

数にまかせて敵を討つ、ランドメイカーならではの戦術。名君の指揮下にある民の群れは、ときに巨龍をも呑みこむ

S-J010

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

商人



Marchant



能力値:〔才覚〕 スキル:交渉、道具
 装備:〔がまぐち〕、〔クレジットカード〕
 逸材としての効果:〔常駐〕その国の〔生活レベル〕が1上がる

最も卑しい職業と呼ぶ者もいる。自らは何も生み出すことなく、他人の生み出したもので生計を立てている。だが、探索の最中、役に立たないものを手にすることは多い。そして、人間が物を持てる量というのは限られている。そんなとき商人がいれば、その物品を金に変えることができる。小さな国家なら、領土を拡大させることに心血を注げばいい。しかし、国が大きくなるにつけ、領土を維持することこそが困難であり重要なことであることに気づく筈だ。そんなときこそ商人の技が役に立つのだ。卑しい技かも知れない。しかし彼らは実利という物を知っている。

SKILL

スキル/ジョブ



押し売り/Hard Sell

タイプ 支援 対象 単体
 判定 〔才覚〕/対象の回避値

戦闘中に使用できる。バトルフィールドにいる敵軍キャラクター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、自分の持っているアイテム1つ(素材なら10個で1つとして扱う)を無くし、1MGを得る。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

巧みな弁舌と強引な売り文句で、手持ちの商品をさも素晴らしい逸品に見せ、相手に思わず買う気させてしまう。無一文の者からも、なんとか金を引き出す悪魔のワザだ

S-J011

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

迷宮職人



Daedalist



能力値:〔探索〕 スキル:迷宮

装備:〔迷宮防護服〕

逸材としての効果:〔常駐〕この逸材を手に入れたとき、好きな施設1種類を選ぶ。その施設の価格が1MG下がる

ままたらぬ迷宮をホンの少しだけ都合よく作り替える技術者達。人が生まれてから死ぬまで、迷宮に閉じこめられて暮らすこの世界の人々にとって、最も身近な職業ともいえるのがこの迷宮職人である。壁一枚向こうに行くのにすら、様々な困難を乗り越えなければならないのがこの百万迷宮である。だが、迷宮職人たちは、迷核に干渉し、迷宮を造り替えることができる。国民の生活向上を目指す国家にとって、なくてはならない存在である。職人と呼ばれてはいるが、一瞬にして迷宮の形を変容させるその技は、魔法や召喚にも近い。

SKILL

スキル/ジョブ



めいかくへんどう
迷核変動 / Dungeon Tectonics

タイプ 支援 対象 エリア

判定 本文参照

戦闘中、好きなエリア1つと自分のレベル以下のレベルの戦術系トラップ1つを選ぶ。〔探索〕で難易度〔7+そのトラップのレベル+そのエリアにすでに配置されているトラップのレベル〕の判定に成功すれば、そのエリアにそのトラップを配置することができる

カーネルに働きかけ、迷宮の性質を変化させる能力。戦況を見極め最適なトラップを選ぶ能力も重要だ

S-J012

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

亭主



Master



能力値:〔魅力〕 スキル:交渉、便利

装備:〔お酒〕、〔フルコース〕

逸材としての効果:〔補助〕王国に〔宿屋〕の施設があると使用できる。《予算》を1MGを獲得する

百万迷宮を行き交う幾多の旅人を出迎え、持てなし、そして見送る。そんな毎日を過ごす者。それが亭主である。女性である場合、女将と呼ばれる。その国がどれだけ外からの人間を受け入れることができるかかということは、国家の豊かさとも関わってくる。国家の外からの収入を初めに手にするのは宿屋であり、その亭主なのだ。また、旅するランドメイカーたちを見送る内に、自らもランドメイカーとなる亭主もいる。旅の途中で立ち寄った宿屋が、実は王宮や役所であったということも、そう珍しくはない話なのだ。

SKILL

スキル/ジョブ



こうじんまふ
好人物 / Mood Maker

タイプ 補助 対象 単体

判定 なし

キャンプ中、このキャラクターが休憩を行ったとき、好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターは、〔気力〕1点を獲得する

うまくみんなの気持ちをリラックスさせたり、引き締めたりすることができる。楽しげな身振り手振り、軽快が染みついた表情、含蓄のある一言……あなたの一言一動が、宮廷のムードを変化させるのだ

S-J013

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

料理人



Cook



能力値:〔探索〕 スキル:便利、道具

装備:〔鍋〕、〔エプロン〕

逸材としての効果:〔常駐〕〔お弁当〕と〔フルコース〕のレベルが1点上昇する

食事をするということは、生きるということに等しい行為である。つまり、豊かな食生活とはすなわち豊かな人生とも言える。そんな人生を保証する存在、それが料理人だ。見た目が多量グロテスクなモンスターでも、彼らの手にかかれば、美味で栄養豊富な宮廷料理へと変貌する。医食同源という言葉もある通り、食事をすることによって健康を取り戻すこともある。迷宮探索において、彼らが重要な地位を占めているランドメイカーもいる。振るう剣を包丁に持ち替え、フルコースにいとむ調理騎士や、自ら臣下に美味を振る舞う美食王と呼ばれる者がその代表だ。

SKILL

スキル/ジョブ



めいさくぜんせき
迷宮全席 / Dungeon Banquet

タイプ 補助 対象 迷宮

判定 〔探索〕/9

【お弁当】か【フルコース】を使うときに使用できる。上記の判定に成功すると、通常の効果に加え、1ターンの間、宮廷全員の〔武勇〕の値が1点上昇する

遊楽強壮により、士気高揚、筋力増強にも役に立つおご馳走。百万迷宮には、何種何食(飼っている部位があれば、その部位を食べると治る)の思想が広まっており、怪物の腕や足、その個体特有の戦闘器官などがよく使われる

S-J014

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

寿ぎ屋

ことほぎや



Happymancer

ジョブ

働きもの



Bee

ジョブ

狩人



Hunter

能力値:〔魅力〕 スキル:芸能

装備:〔クラッカー〕、〔楽器〕

逸材としての効果:〔補助〕終了フェイズの王国変動表の結果を、1回だけ±1の範囲でずらすことができる

祭事、祝い事の際にまかり出て、歌や踊り、あるいは漫談など、その芸によってより場を盛り上げる。それが寿ぎ屋の仕事である。常時に於いては一顧だにされない存在であるかといえば、さにあらず。めでたいときはよりめでたく、悲しいときはより悲しく、ときには人の憎しみさえも燃え上がらせる。寿ぎ屋はそんな技を持つ存在なのだ。主を失ったことへの復讐心をたぎらせ過ぎて、自滅した騎士の悲劇。小さな姫君への恋から王国に仕えることになったドラゴン。百万迷宮に伝わる、そんな物語の影には、必ず寿ぎ屋がいる。

SKILL

スキル/ジョブ



かんげん
甘言/Sweet Talk

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》が上昇したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費すれば、その《感情》の上昇する値が2倍になる

天使の助言か悪魔の囁きか？ 美辞麗句、言葉遊びに言葉まで駆使した人身を操る妖しのワザ。宮廷内の結束を高めるのに使われるのが本道だが、国を揺るがすほどの舌禍をまねく危険もあるため、寿ぎ屋以外には封印されている

S-J015

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/ジョブ



がんばる/Hustle

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 なし

自分も含めた誰かが迷宮フェイズに表を振った時に使用できる。《希望》1点を消費し、表の結果を無効にする。その後2D6を振り、その結果を適用すること

健気に頑張ることで、少しでも事態を好転させる……かもしれない能力。起こったことを帳消しにしても、因果とは巡るものだ。「もうがんばるしかない」そんな、最悪の状態で使われることが予想される

S-J016

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

能力値:〔探索〕 スキル:便利、道具

装備:〔ホウキ〕、〔テント〕、〔強壮剤〕

逸材としての効果:〔常駐〕好きな施設1軒の施設レベルが1点上昇する

例えどんな職務を与えられようとも、休むことなく、着実にそれをこなす者たち。一歩ずつ国家を繁栄に近づける者たち。それが働き者だ。かつて大国に攻め込まれ、滅びかけた小国が、たった一人の働き者によって、息を吹き返したという話もある。働き者が10人いれば、その王国は安泰、とも言われている。華々しい活躍こそしないが、いかなる場合においても役に立たないことはない。勤勉王、几帳面な神官、さらりまんニンジャなどと呼ばれるランドメイカーたちは、普段こそ注目されることは少ないが、王国の危機にその真価を発揮することだろう。

能力値:〔探索〕 スキル:射撃、迷宮

装備:〔石弓〕、〔マント〕、〔もぐら棒〕

逸材としての効果:〔常駐〕この逸材を手に入れたとき、モンスターのカテゴリ1種類を選ぶ。宮廷全員は、そのカテゴリのモンスターに攻撃を行う場合、命中判定の達成値と威力が1点上昇する

罠を仕掛け、弓を射てモンスターを狩り、毛皮や牙、肉へと解体する国家において重要な産業。そんな仕事を担うのが狩人だ。たいていの狩人は、自身が属する国家の周りに多く棲息するモンスターに対して技を特化させる。一般に多いとされるのは、鬼族や魔獣を専門とする狩人だが、天使狩人、深人狩人と呼ばれる者もある。聖職者たちは、そんな狩人を信仰に対する冒険者とみなす一方で、偶像の材料を彼らから買い取ったりしている。

SKILL

スキル/ジョブ



狩り/Hunting

タイプ 計画 対象 自分

判定 〔探索〕/9

上記の判定に成功すると、「肉」か「革」か「牙」の素材を1D6個を手に入れることができる

ケモノ用の罠をしかけてどこからか食材を見つけてくる能力。迷宮内で最大の敵は飢えとも言われている。それを回避できる、現地で食材を調達する能力はとも重要な。だからこそ、狩人がどこで、どんな食材を、どんな風に調達してきているのかは詮索しない方が幸せかも知れない

S-J017

新・王国ブック

Illustration: OCHIAI NAGOMI

ジョブ

冒険者



Adventurer

能力値：〔武勇〕 スキル：肉弾、迷宮
 装備：〔盾〕、〔甲冑〕、〔地図〕
 逸材としての効果：〔常駐〕その国の宮廷全員の《配下》の上限が3人増える

百万迷宮に溢れる様々なトラブルを解決しながら放浪する者。広がり続ける迷宮に敢然と挑む者。あるいは単なる何でも屋。それが冒険者である。ならず者であると同時に、最も英雄に近い者とも言える。本来は放浪者である彼らを国に迎え入れるということは、彼らの名声をも国家のものとするということである。ランドメイカーに最も向いている職業のひとつで、現に冒険者出身のランドメイカーは多く、高い民の支持を受けている。より危険な冒険を好む傾向があり、武人と同じく、迷宮の奥で死にかけている可能性が高い職業でもある。見つけたら即座に保護しよう。

SKILL

スキル/ジョブ



名声/Fame

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分の攻撃の結果、自分のレベルより高いレベルのキャラクターの《HP》を0以下にすると、《民の声》を1点獲得する。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

百万迷宮において、ランドメイカーとは支配者にして冒険者でなければならぬ。民は王たちを英雄視し、偉業を求めているのだ。民の声に答えるためにも、時には無謀と思える戦いに赴き、冒険することも必要なのだ

S-J018

新・王国ブク

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

怠けもの



Drone

能力値：〔武勇〕 スキル：すべてのスキル
 装備：〔お酒〕、〔カード〕

逸材としての効果：〔常駐〕表の結果が気に食わなかったとき、この逸材を消費すれば、その効果が無かったことにできる

ただひたすらに何もせず、無為に日々を過ごす存在。平時であれば誰にとっても、厄介者以外のなにものでもない。だが、国家に凶事が起こるとき、人柱となってその災厄を一身に受けることができる唯一の者でもある。それ故に、国家においてももっとも高貴なものであるとも言われている。ただし、ランドメイカーとなった怠けものは、その力を自らのためにのみ使うようになるという。彼らは怠惰王、三年寝た騎士、ぐうたら従者などと呼ばれる。彼らは口を揃えて言う。「無為こそ真理であり、なにも行わぬ者は完全である」

SKILL

スキル/ジョブ



ぐうたら/Lazybones

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

戦闘中、何も行動（補助行動や割り込み行動も含む）しないと、ラウンドの終了時に《HP》1点が回復する。また、迷宮フェイズで1クォーターの間、何も行動（補助行動や割り込み行動も含む）しないと《気力》を1点獲得できる

心を無にすることで、心身を充実させる能力……とは、怠けものの談。しかし、実際、他のジョブの者が怠けても、傷も気力も回復しないのだから、特殊能力と言えるのか

S-J019

新・王国ブク

Illustration.OCHIAI NAGOMI

ジョブ

盗賊



Thief

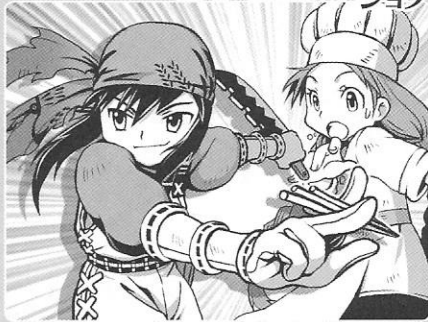
能力値：〔探索〕 スキル：交渉、道具、迷宮
 装備：〔ダガー〕、〔使い魔〕

逸材としての効果：〔補助〕誰かが、散策表を振ったとき、表の結果を無効にして再度2D6を振って、その結果を適用すること

他人の懐より、富をかすめ取る者たち。本来ならば犯罪者として蔑まれ、取り締まられるべき存在である。だが、百万迷宮の盗賊は別の顔を持っている。迷宮の奥深く、二重三重に張り巡らされた罟は、例えどんなに慎重に振る舞おうと、牙を剥く時がある。その罟を無力化することができるのが盗賊なのだ。ランドメイカーにとって、まさに値千金の存在といえるだろう。伝説に謳われる盗賊王をはじめとして、白波神官、緑林大臣、手癖の悪い従者など、盗賊の技術を身につけたランドメイカーが多いのも頷ける

SKILL

スキル/ジョブ



神の指/Five Finger

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 〔探索〕/トラップのレベル+9

宮廷の誰かがトラップの対象となったとき割り込んで使用できる。《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功したら、そのサイクルの間、そのトラップの効果を無効化できる

どこかのマヌケが罠を発動させてしまった！ その尻ぬぐいをするのは、盗賊たるあなたの役目。罠を解くよりも早く、罠を取り除く、指先の魔術師の出番だ

S-J020

新・王国ブク

Illustration.OCHIAI NAGOMI

第二の扉



ルール セクション



ここでは『迷宮キングダム』のルールを紹介している。ゲームの流れ、行為判定などの基本ルール、準備・王国・迷宮・終了の各フェイズについて、そして戦闘についてが書かれている。まずは軽く、次にじっくり読み込んで、『迷宮キングダム』に詳しくなろう！

ゲームの流れ

Sequence
of Game

『迷宮キングダム』のおおまかなゲームの流れと、実際の進行方法を紹介する。まずはここに書かれたことを覚えよう

rules

ゲームの実際

『迷宮キングダム』は、王国経営とダンジョン探索を交互に繰り返すRPGである。ゲームの進行やキャラクターの表現を「おしゃべり」で行うため、『迷宮キングダム』はテーブルトーク（雑談）RPGとも呼ばれる。

ゲームは、GMが状況を語ることでスタートする。GMは、百万迷宮で起こるさまざまな事件や問題を説明する。

プレイヤーはその説明を聞いて、自分のキャラクターに何ができるかを考える。考えがまとまったら、問題の解決方法を口頭で宣言する。この宣言をプロットと呼ぶ。

GMは、そのプロットを聞き、その結果をどのルールで処理するかを判断し、それをプレイヤーにうながす。この判断をルーリングと呼ぶ。

●フランクなルーリング

ゲーム中に起こる多くの問題は、ルールを使って解決することができる。しかしGMは、ルールとは無関係……もしくは、ルールを応用した独自の解決方法を設定してもよい。これはフランクなルーリングと呼ばれる。フランクなルーリングを使うと、退屈で面倒な処理を省略して、ゲームのテンポを軽快にできる。また、百万迷宮らしい解決方法を提示して、その場にいる臨場感を演出することもできるだろう

各フェイズの説明

このゲームは、下記の4つのフェイズに分かれており、上から順に進行する。特に王国フェイズと迷宮フェイズがゲームの中心となる。詳しくは、各ページを参照して欲しい。

●準備フェイズ (p.50)

ゲームの準備を行うフェイズ。各プレイヤーが王国や自分のキャラクターをつくったり (p.14)、GMがシナリオをつくったり (迷宮ブックp.16) する。また、そのプレイにおける注意事項などを、このフェイズで説明しておこう

●王国フェイズ (p.51)

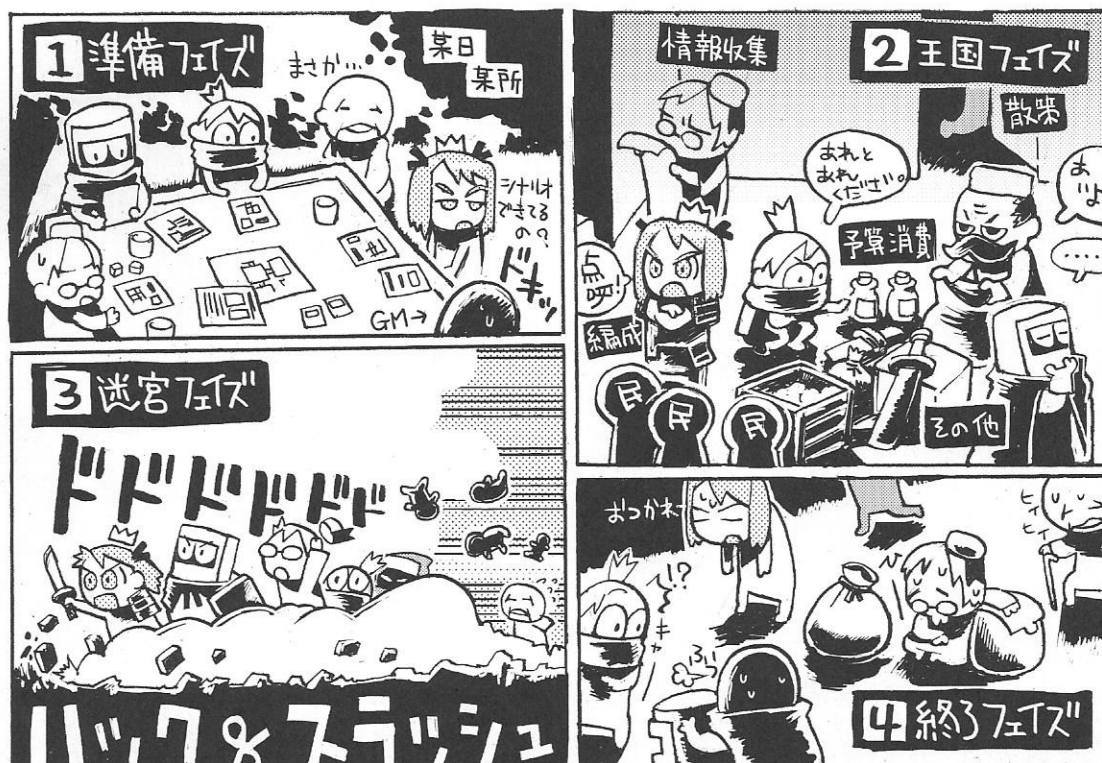
GMは今回の冒険の導入を説明し、プレイヤーが王国の整備や冒険の準備を行うフェイズ

●迷宮フェイズ (p.55)

迷宮内を探索し、罠をいかぐったり、魔物と戦ったり、イベントを楽しんだりするフェイズ。ゲームの中心となるフェイズだ。迷宮から帰還するか、すべての部屋を探索済みにするか……もしくは、キャラクターが全滅するまで続く

●終了フェイズ (p.65)

冒険の収支結果を計算し、それによって王国がどのように変動したかを決定するフェイズ。そのシナリオのクリア条件を満たしていれば、レベルアップする



ゲーム内の時間……サイクル

『迷宮キングダム』では、プレイヤーの行動の機会を均等にするためサイクルという概念を使用する。基本的に、各プレイヤーは1サイクルに1回、主要な行動を行うことができるのだ。全員が行動を1回行つか、パスするとサイクルは終了する。こういったタイミングでサイクルを開始するかは、GMが自由に管理することができる。ただし、下記のように、ルール上精密に規定されたサイクルもある。

●ラウンド

戦闘中に使用するサイクル。1ラウンドは、約1分間くらいの時間を意味する。詳しくは戦闘 (p.60) を参照

●クォーター

迷宮フェイズ中に使用するサイクル。1クォーターは、約6時間くらいの時間を意味する。詳しくは迷宮フェイズ (p.55) を参照

上記のような特殊なサイクルは、だいたいの時間の長さが設定されている。しかしそれがどんなサイクルであれ、GMは、そのサイクルの長さを自由に変更することができる。戦争のような長いスパンの戦闘が行いたければ、1ラウンドを1日としてもよいし、濃い密度の時間を演出したければ1クォーターが1時間に設定してもよいのだ。

未行動と行動済み

プレイヤーは、キャラクターを行動させて、ゲーム内の色々な状況を変化させることができる。

ただし、キャラクターを行動させるためには、自分のキャラクターが未行動という状態でなければならない。そして、キャラクターが行動すると、今度は行動済みという状態になる。一度行動済みになったキャラクターが、未行動になるためには、そのサイクルが終了する必要がある。サイクルが終了すると、すべてのキャラクターが、未行動になるのだ。

行動のタイプ

一口に行動といっても、色々ある。時間のかかる行動もあれば、手軽に行える行動もある。それらを区別するため、行動には、「タイプ」が設定されている。行動のタイプには、下記の4種類がある。

●支援行動 (支援)

準備にそこまでの時間はかからない行動。一番通常の行動である。支援行動を行うためには未行動でなければならない。支援行動を行うと行動済みになる

●計画的行動 (計画)

準備に時間がかかる行動。戦闘中のような、慌ただしい状況では行うことができない。計画的行動を行うためには未行動でなければならない。計画的行動を行うと行動済みになる

●補助行動 (補助)

ある行動を補助する行動。補助行動を行っても、行動済みにはならず、行動済みでも補助行動を行うことはできる。ただし、補助すべき行動が指定されている場合は、その行動に組み合わせないと、使用できない。

各キャラクターは、同じ名前前の補助行動を、1サイクルに1回しか行うことはできない

●割り込み行動 (割り込み)

タイミングを見計らって素早く割り込める行動。指定された行動に割り込んで行動することができる。ただし、割り込める条件が指定されている場合は、その条件を満たしていないと、この行動を起こすことはできない。

割り込みが発生した場合、割り込んだ行動よりも、先のタイミングで行動を解決する。割り込み行動を行っても、行動済みにはならず、行動済みでも割り込み行動を行うことはできる。誰かの行った割り込みに対して、さらに割り込みを行うこともできる。そのため、割り込みが発生した場合、ほかに割り込む者がいないかを確認する必要があるだろう。その処理に対して割り込む者がなくなったら、一番最後に割り込んだものから順番に行動を解決していく。

各キャラクターは、同じ名前前の割り込み行動を、1サイクルに1回しか行うことはできない

基本的に、ゲーム中に行えるさまざまな行動は、すべて上記のタイプが指定されている。しかし、プレイヤーがルールにない行動を行いたいといった場合、GMは、その行動が上記のどのような行動に相当するかを判断することになる。もちろん、それが困難な場合、GMは「ルールにない」ことを理由に断ってもよい。

効果の競合

『迷宮キングダム』のルールやデータは、時には互いに矛盾するように書かれていることもある。その場合は下記のように処理すること。

●ルールとデータの矛盾

ルールセクションに書いてあることと、スキルやアイテムなどの各種データに書かれていることが矛盾した場合、データに書かれていることを優先すること

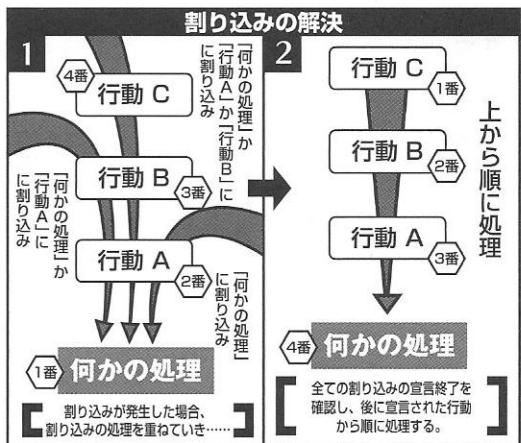
●データ同士の矛盾

データの性質によって下記の順番で解決する。

- ① 常駐タイプのデータ
- ② 装備タイプのデータ
- ③ それ以外のデータ

同じ性質の行動だった場合、そのデータの持ち主のレベルを比べ、レベルの高いキャラクターの発した行動から順に解決していく。そのデータの持ち主が同じだった場合、持ち主が好きな順番で解決していく

データによって、矛盾する効果が引き起こされた場合、後に発生した効果を優先する。



基本ルール

Basic Rule

行為判定や《希望》など、どんなシナリオや場面でも使われる、『迷宮キングダム』の基本となるルールを紹介するぞ



基本ルール

ルールセクション

コラム 《気力》を使用した判定

行為判定のときに《気力》を使用すると、振るサイコロが増える。ただし、達成値を算出するときに使用するのは何個サイコロを振ろうとも、その中の2個だけだ。振った個数にかかわらず、1の目が出たサイコロは取り除いて《気力》に変えることができる。ただし、2個1の目が出た場合は、必ず絶対成功となる。絶対成功の場合、自動的に2点の《気力》を得るが、片方もしくは両方のサイコロを《気力》に変えることはできない。3個以上1の目が出た場合は、絶対成功による《気力》の獲得に加えて、3個目以降の1の目を《気力》に変えることができる。

行為判定

行為判定とは、キャラクターの行動の成否を決めるためのルールである。キャラクターがルールで既定された行為を行おうとしたり、GMが必要だと思ったときに行われる。

行為判定を行うことになったら、GMは行為判定に使用する能力値の種類と難易度を宣言する。

もし、それらがルールで決まっていなければ、GMは自由に使用する能力値の種類と難易度を決定することができる。どの能力値を使用するかは、メイキングセクションの能力値に関する説明 (p.21) が参考になるかもしれない。難易度は目安は、下記の表を参照すること。

難易度表

| 目安 | 難易度 |
|---------|-------------|
| 簡単な場合 | 7 |
| 普通の場合 | 9 |
| 難しい場合 | 11 |
| 相手がいる場合 | 相手の適当な能力値+7 |

達成値

行為判定を行う者は、まず、2D6を振って、その値を合計する。その値に、使用する能力値を加える。この値は、達成値と呼ばれる。達成値が、難易度以上であれば、判定は成功、難易度未満であれば判定は失敗となる。それぞれ、失敗と成功の処理を行うこと。

絶対成功、絶対失敗

判定に使用した2つのサイコロの目が特定の組み合わせの場合、絶対成功や絶対失敗が発生する。判定に使用したサイコロが1個以下の場合、特殊な出目は発生しない。

1の目のゾロ目が出ると絶対失敗が発生する。絶対失敗になると、難易度に関わらず判定は失敗となり、《民の声》が1点減少する。達成値は0として扱う。

2の目のゾロ目が出ると絶対成功が発生する。絶対成功になると、難易度に関わらず、判定は自動的に成功となる。また、自動的に《気力》を2点獲得できる。達成値は、通常通り算出する。

協調行動

誰かが行為判定を行う前に、相手に何らかの助言や協力を行うことで、その達成値を上昇させることができる。これを協調行動と呼ぶ。協調行動は支援行動である。

協調行動を行うものは、協調の対象としてキャラクター1体と、そのキャラクターが行う行動1つを選ぶ。このとき、そのキャラクターに対する《敵意》が、《好意》よりも高い者を対象に選ぶことはできない。そして、具体的にどのような助言や協力を行うかを宣言する。

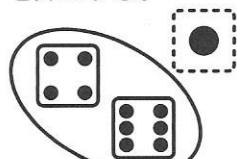
GMは、その宣言が対象と行動に対して有効かどうかを判断する。有効だと判断した場合、協調行動を行った者は、対象が、次にその行動の判定を行ったとき、自分の対象に対する《好意》の値だけ、その判定の達成値を上昇させることができる。ただし、同じキャラクターによる同じ対象への協調行動の効果は累積しない。

2D6を振り、その合計値に能力値を足して、達成値を算出する。



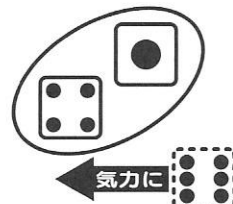
この場合、達成値は
3+5+能力値
になる

《希望》1点を使うと、余分にサイコロ1個を振れる。その場合、好きな2つの目を選んで、達成値を算出する。



この場合、達成値は
4+6+能力値
になる

振ったサイコロの中に1の目があれば、それを《気力》に変換できる。



この場合、達成値は
1+4+能力値
になる

選んだサイコロが、1の目の組み合わせなら絶対失敗、2の目の組み合わせなら絶対成功となる。



例えば、上記は、絶対失敗ではない。

希望

迷宮の中で絶望に屈しない英雄であるPCたちは、《希望》と呼ばれる特殊能力を使用することができる。《希望》を使うことによって、行為判定を有利にすることもできる。

《希望》には下記の2種類がある。「《希望》を減少させる」というルールがあった場合、《気力》か《民の声》どちらか好きな方を選んで、減少させること。

●民の声 Voice of People

王国の《民》が、宮廷の面々を称える声。宮廷の支持率といってもいいだろう。宮廷全体の共同財産であり、ほかのプレイヤーの許可があれば、使用できる

●気力 Drive

キャラクター自身の精神力や活力を表す。自分のキャラクターの《器》の値まで貯めておける。《気力》は、行為判定によって獲得することができる

気力の獲得

行為判定のときに振ったサイコロの中に《器》の目があれば、達成値を算出する前に《器》の目を《気力》に変換してもよい。判定から《器》の目のサイコロを1個取り除くたびに、自分のキャラクターシートの上に《希望》カウンター1個を置く。自分のキャラクターシートの上のっている《希望》カウンター1個が、《気力》1点を表す。

《気力》獲得に使ったサイコロは、その行為判定の達成値の算出に使用できない。《気力》を獲得すると、達成値算出に使えるサイコロの数が1個以下になることもある。

希望を使う

プレイヤーが望むなら、《希望》を使って、判定を有利にすることができる。サイコロを振る前に、《希望》を何点使用するか決め、その数だけ《希望》カウンターを取り除く。その後、使用した《希望》と等しい数のサイコロを、判定の2D6と一緒に振ることができる。振り終わったら、出た目の中から、好きな2つの目を選んで合計すること。その値に判定に使用する能力値を加えて、達成値を算出する。このとき、降った目の中に《器》が2個以上あった場合、必ず絶対成功となる。

希望には、行為判定のサイコロを増やす効果以外にも、下記のような利用法がある。

●ダメージの上昇

戦闘中、攻撃が成功すると《希望》を使って、ダメージを上昇させることができる。ダメージの決定の前に、自分の〔武勇〕と同じ値まで好きなだけ《希望》を消費する。消費した《希望》1点につき、そのダメージを1D6点上昇させることができる。詳しくは、戦闘のルールを参照

●モンスタースキルの使用

【憑依】(p.82)のスキルや【異民街】(p.105)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を使う場合、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、そのサイクルが終了するまで、効果が持続する

国力を使った判定

行為判定に使用する能力値として、国力が指定されている場合、どのプレイヤーがサイコロを振ってもよい。

国力を使った判定には、《民の声》は使用できるが、《気力》は使用できない。また、国力の判定では、《器》の目を《気力》には変換できず、《民の声》に変換できる。

王国災厄表

ゲーム中、《民の声》が減少すると自国に不幸が訪れる。下記のような状態のとき、宮廷の代表は、2D6を振って、王国災厄表の結果を適用すること。

- 《民の声》が、そのゲームに参加しているランドメイカーの数以下になった
- 《民の声》が、そのゲームに参加しているランドメイカーの数以下のとき、《民の声》が減少した
- 《民の声》が0点の時、《民の声》を減少させられるような効果を受けた

| 王国災厄表 | | 2D6 |
|-------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 王国の悪い噂が蔓延する。既知の土地にある他国との関係が、すべて1段階悪化する | |
| 3 | 自国のモンスターが凶暴化する! 自国のモンスターの《民》の中からランダムに1種類のモンスターを選ぶ。そのモンスターのレベルと等しい《民》が減少する。また、そのモンスターと同じ種類のモンスターの《民》は、すべて王国からいなくなる | |
| 4 | 王国に疫病が大流行……《民》が2D6人減少する | |
| 5 | 自国の迷宮化が進行する。自国の領土のマップ数と等しい値のMGだけ維持費が上昇する | |
| 6 | 敵国のテロリズムが横行! (治安レベル)で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに施設1軒を失う | |
| 7 | 敵国の襲来! あなたがたの留守を担って、敵国が同盟を結んで奇襲を行う。(軍事レベル)で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに自国の領土1つを失う | |
| 8 | 敵国が陰謀を仕掛けてくる。(文化レベル)で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに逸材1人を失う | |
| 9 | 食糧危機が発覚! 《民》が2D6人減少する。王国にある「肉」の素材1個を消費するたびに、《民》の減少を1人おさえることができる | |
| 10 | 住民の生活に対する不満が爆発する。(生活レベル)で難易度9で判定を行う。失敗すると、《民の声》が1点減少する | |
| 11 | 極地的な迷宮津波が発生。ランダムに自国の領土のマップ1つを選ぶ。その後、既知の土地の中からランダムに土地1つを選ぶ。その2つの場所を入れ替える | |
| 12 | 敵国の勢力が強大化する。GMは、関係が敵対の国すべてについて、その国の領土に接する好きな土地1つを選ぶ。その土地をその国の領土にする | |

配下を使う

キャラクターは、自分の《配下》に自分の行動を手助けさせることができる。自分が達成値を算出したあと、1D6を振り、その値だけ、自分の《配下》を減らす。すると、その判定の達成値を1点上昇させることができるのだ。

上記のほかにも、スキルなどには《配下》をランダムに減少して、特定の効果を発揮するものがある。それらの効果を使用してサイコロを振った結果、消費すべき《配下》の数が足りなかったとしても、1人でも《配下》を消費することができれば、その効果は発動する。ただし、《配下》が0人の状態では、それらの効果は使用できない。

基本ルール

ルールセクション

コラム

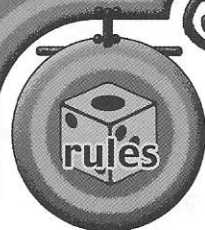
国力を使った判定

本文中にもあるが、国力を使った判定に《気力》は使用できない。国力の判定では、《民の声》のみを使用できるのだ。「王国災厄表」などで国力の判定が必要になった場合でも、当然、《民の声》しか使うことはできない。王国災厄表を適用しなければならない状態で、《民の声》を使用したら、当然もう一度、王国災厄表を使うことになるだろう。国力による判定で、絶対成功した場合、《気力》ではなく、《民の声》が2点得られるという点にも注意。

準備フェイズ

Setup
Phase

準備フェイズとは、GMやプレイヤーが、それぞれの家やゲーム会場で、開始前の様々な下ごしらえを行う時間である



準備フェイズ

ルールセクション

準備フェイズ

準備フェイズとは、ゲームを遊ぶための準備を行うためのフェイズである。前のゲームが終わってから、次のゲームが始まる直前まで行われる。自分の家で次のゲームに関する様々なアイデアを練っている時間も準備フェイズに含まれるのだ。もし、この本を読んでいる人の中に、まだ『迷宮キングダム』を遊んでない人がいたら、その人は長い準備フェイズの真っ最中ということになる。早く仲間を集めて、ゲームを遊んでみよう。

ゲームに必要なものを集める

ゲームを始める前に下記のことを準備すること。

●迷宮キングダム

新・王国ブックと迷宮ブックの2冊がある。両方とも、最低1冊ずつは必要である。可能ならば参加者1人につき、1冊あるのが望ましい。特に新・王国ブック(本書)は、複数あると快適にプレイできるだろう

●シート類のコピー

『迷宮キングダム』を遊ぶためには、キャラクターシート(p.126)のコピーがプレイヤーの人数分、王国シート(p.128)が1枚必要である。また、マップ(p.130)のコピーが数枚、バトルフィールド(p.131)のコピーも1枚必要になる。シート類は、本書の巻末に印刷されているので、コンピュースタなどでもコピーして使用すること

●6面体サイコロ

参加者1人につき、サイコロを2~5個程度用意する。ホビーショップやおもちゃ屋さんなどで入手できる。『迷宮キングダム』専用サイコロ、『小鬼ダイス』がお勧めである

●筆記用具

参加者は各自鉛筆、消しゴムなどの筆記用具を用意すること。ボールペンなど、消したりすることができないものは適さない。メモ帳のようなものがあると便利である

●コマ

プレイヤーは、各自自分のキャラクターを表すコマを1個用意すること。GMは、シナリオにもよるが、モンスターなど敵用のコマを10個程度用意するのが望ましい。市販されている食品玩具やメタルフィギュアなど、様々なものが利用できるだろう。『迷宮キングダム』専用コマ、『まよコマ』がお勧めである

●カウンターと容器

『希望』カウンターを30個程度と、『民の声』をカウントするための容器を用意する。専用カウンターをコピーして、切り取ってもよいが、おはじきなどを使ってもいいだろう

ゲームに必要なデータを作成する

ゲームを始める前に下記のものを作成すること。

●王国とキャラクター

プレイヤーたちは協力して、王国と自分のキャラクターをつくらなければならない。詳しい制作方法は、メイキングセクション(p.13~44)に書かれているので、そちらを参照すること

●シナリオ

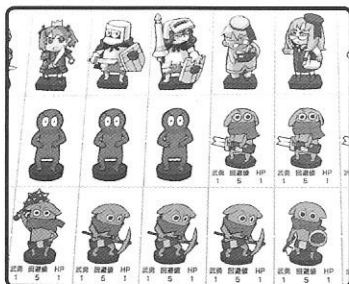
冒険の舞台となる迷宮のマップとイベント、モンスターなどのデータ、物語のあらすじなどをつくらなければならない。詳しい制作方法は、GMセクション(『迷宮ブック』p.13~22)に書かれているので、そちらを参照すること

ゲームを楽しむ心

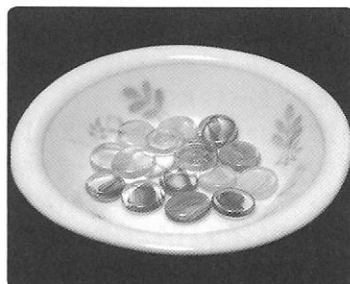
ゲームは、みんなで楽しむものだ。プレイヤーはGMを助ける気持ちを、GMはプレイヤーを楽しませる気持ちを忘れないようにしよう。



サイコロは6面体を1人2~5個程度用意するのが望ましい。GMは、少し多めに用意しておくのもよいかもしれない。ホビーショップやおもちゃ屋さん、100円ショップなどで手に入るぞ!!



戦闘に使用するので、キャラクターとモンスターの区別がつきやすいものを利用するのが好ましい。メタルミニチュアや食玩などのコマを使おう。『迷宮キングダム』専用コマ、『まよコマ』もあるぞ!



『希望』用のカウンターは多少多めにあるといいだろう。カバー折り返しにある専用カウンターのコピーや、おはじきを利用してみよう。キャンディなどを使って、使うたびにそれを食べるなんていうのも面白い。

Kingdom
Phase

王国フェイズ

ランドメイカーたちの冒険は、王国から始まる。彼らは、冒険の準備を行い、作戦を練ってから迷宮へと出発するのだ

王国フェイズについて

王国フェイズとは、ランドメイカーたちの王国での行動を処理するフェイズである。このフェイズでは、おおまかに事件の発端と冒険の準備を行うことになる。

王国フェイズは、「プロローグ」、「円卓会議」、「行動の処理」、「出発」の順番に行う。出発の処理が終わると、王国フェイズは終了し、迷宮フェイズになる。

プロローグ

王国フェイズが始まったら、GMはプロローグの処理を行う。プロローグは、今回のシナリオの背景を描写・説明するのが目的である。簡単に済ます場合は、PCたちが冒険に出かけるまでの経緯を説明するだけでもよい。

しかし、余裕があるなら、プレイヤーが、自分のキャラクターに感情移入できるよう、彼ら1人1人がなぜその冒険に介入することになったのかを描いてあげよう。事件の発端となるべきNPCや遭遇を用意して、互いにロールプレイしあうと、百万迷宮をより直接的に体験できるぞ。もし必要ならサイクルや戦闘を導入して、簡単なゲーム的な処理を行ってもよいだろう。

典型的なプロローグの例

典型的なプロローグの例を幾つか列記してみた。GMは、自分のシナリオ制作の参考にして欲しい

●陳情

もっとも典型的なプロローグ。困っている民が、ランドメイカーに問題を相談する場面だ。水が不足している、謎の伝染病が蔓延した、国の近くに怪物の巣ができた、子供が迷宮から帰ってこない……民が持ち込む問題に答えるのも、ランドメイカーの重要な責務である。困っている内容や、どんな民が依頼を持ち込んできたのかを考えよう。もしかしたら、依頼者は、ランドメイカーの個人的知り合いかもしれない

●斥候

斥候が何らかの情報を国にもたらすプロローグ。その情報は、未探索の中立地帯や財宝のものかもしれないし、王国を侵略しようとする他国や怪物のものかもしれない。領土開拓の夢や王国存亡の危機感など、状況に合わせた演出を行おう

●漂流者

迷宮の漂流者が事件をもちこむプロローグ。遭難した他国のランドメイカー、キャラバン、怪物、災厄王……彼らの持ち込む奇妙な事件に巻き込まれるタイプの導入だ

準備フェイズ

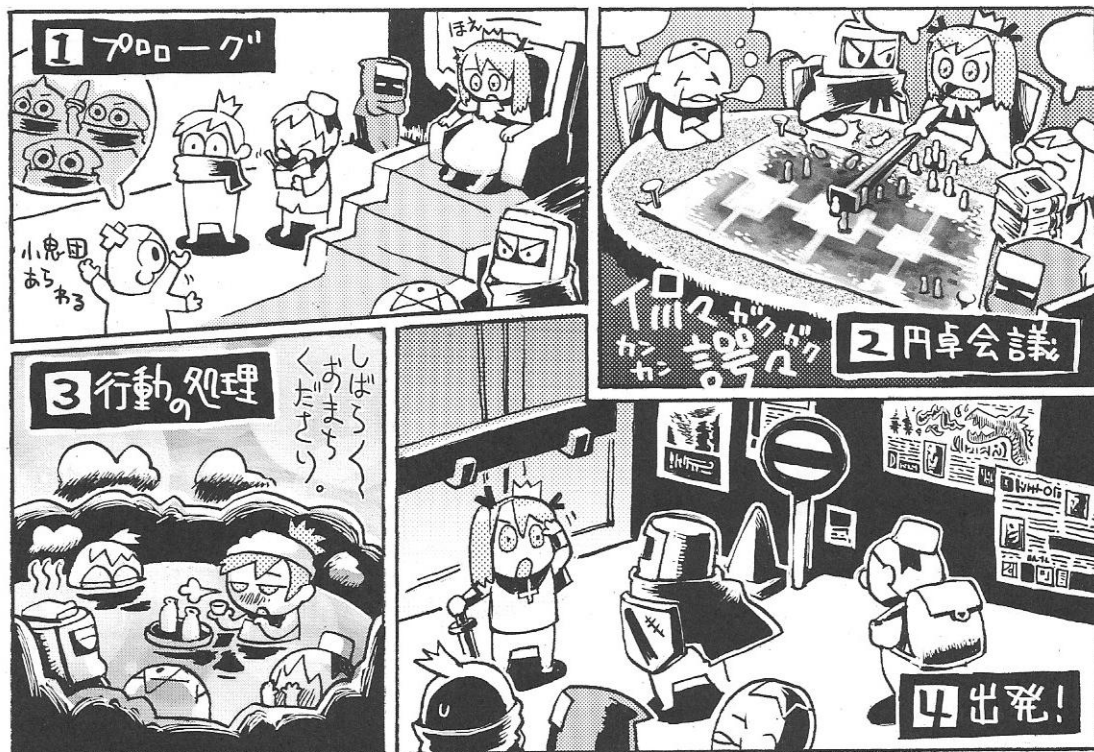
ルールセクション

コラム

プロローグ

宮廷が迷宮に向かう理由を語る「プロローグ」は、様々な形で行える。ロールプレイや派手なストーリー演出を行いたいならば、プロローグを長めにしても、全然構わない。いろんなNPCを登場させたり、行刑判定や、王国内で起こる戦闘を行ったりしてもよいだろう。発売中の『迷宮キングダムリプレイ 女王の帰還』では、プロローグをかなりたっぴりと遊んでいる。参考にして欲しい。

また、迷宮フェイズをたっぴりと遊びたい!! という場合は、なぜその迷宮に向かったのかを告げるだけの、あっさりとしたプロローグでもかまわない。プレイヤーとGMの好みや、そのときやりたいことに合わせたプロローグを行って欲しい。



円卓会議

プロローグが終了すると、ランドメイカー全員で、今回の冒険について議論する。このことを円卓会議という。編成会議、予算会議の順番で議論を行うこと。

議論は、それぞれ中心人物が設定されている。担当するキャラクターが議長となって、議論を行おう。誰かの提案や意見に対して、活発に支持したり、異議をとなえたりしてよいが、会議が混乱してきた場合、議長はまとめること。このとき、自分が操るキャラクターになりきって、それらしい口調で議論を行うと、雰囲気盛り上がるだろう。

編成会議

まずは、国王が中心となって編成会議を行う。編成会議は、迷宮に連れて行く《配下》の数を決定するものだ。

国王をのぞくランドメイカーたちは、順番に国王に対して、適当な数の《配下》の分配を要請することができる。各自、自分になぜ《配下》が必要か、《配下》がいることで生まれるメリットを説明すること。

国王は、王国にいる《民》を、自分も含めたそれぞれのキャラクターに妥当な数だけ配分できる。配分しなかった《民》は王国に残る。配分する数が決定したら、各キャラクターは、自分に配分された《民》の数を自分の《配下》欄に書き込むこと。

予算会議

次の議題はアイテムや施設の購入についてである。大臣(いなければ国王)を中心に議論を行うこと。

予算会議では、各キャラクターは、下記の項目に関して、必要なものを議長に申請できる。いくら王国の《予算》や《生活レベル》が潤沢だったとしても、申請の通らない物品は購入することができない。

●アイテム

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、価格が自国の《生活レベル》以下のコモンアイテム1個を申請することができる。

●施設の購入

施設は、その施設の価格と同じだけ《予算》を消費すれば購入することができる。施設を建てる部屋を選んで、そこに購入した施設名を記入すること。

同じ名前の施設が、隣接している場合、それは1つの施設群として扱われる。ただし、施設群として扱うには、隣接した部屋同士が通路でつながっていなければならない。

施設群を構成している施設の合計数が、その施設の施設レベルとなる。施設は、一般的に施設レベルが高ければ高いほど、強力になる。そのため、レベルアップを考えている施設に隣接している部屋は、空けておいた方が望ましい。詳しくは、p.100の施設の建設の仕方を参照すること。

●通路の購入

1MGを支払えば、1本の通路を伸ばすことができる。好きな部屋と部屋を結ぶように通路を引くこと。

●施設や通路の破壊

現在ある施設や通路、入り口を破壊することができる。その場合、1つ壊すたびに、1MGの《予算》がかかる。

議長は、申請に対して、自分の判断で許可を行う。ただ

し《予算》が足りないような申請を許可することはできない。申請が通った者は、自分のアイテムスロットや王国の領地内にある部屋に、入手した施設やアイテムを書き込むこと。この時点から、手に入れた施設やアイテムは使用することができるようになる。

行動の処理

円卓会議が終了すると、各キャラクターは、冒険に出発する前に、その準備を行うことができる。行動の処理は、1つのサイクルとして扱う。下記の4種類の計画的行動の中から1つを選んで、その処理を行うこと。

●散策

D66を振って、散策表の結果に従うこと

●アイテムの作成

必要な素材があれば、アイテムを作成することができる

●情報収集

自分の《配下》を派遣して、今回冒険する迷宮の情報を入手することができる

●その他の行動

支援、もしくは計画的行動を行うことができる。協調行動を行ったり、タイプが支援・計画の施設、スキル、アイテムを使用できる。また、GMが許可すれば、その他の行動を行うこともできる

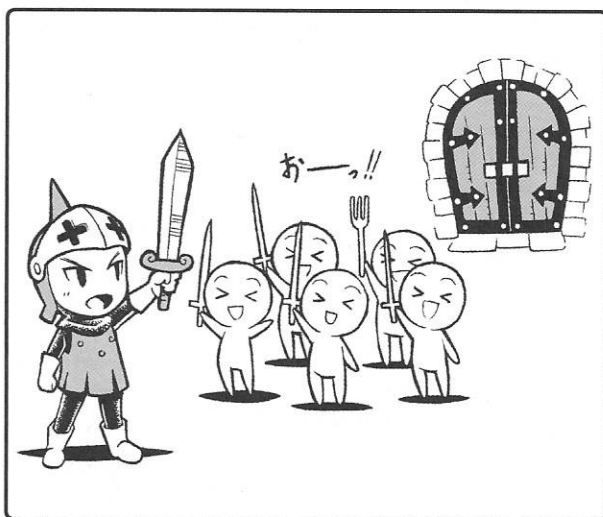
アイテムの作成

素材を消費してアイテムを作成することができる。つくりたいアイテムを選び、その素材欄を見る。そこに書いてある素材を、宮廷や王国の素材の中から消費することができれば、そのアイテムを1個つくることができる。素材の数さえ揃っていれば、何個でもアイテムをつくることができる。

アイテムを作り終えたら、行動済みになる。

散策

王国内の様子を視察できる。散策を行う場合、次ページの4種の散策表から1つを選択し、2D6を振る。そして、その目に対応した結果に従うこと。散策表の結果を処理したら、行動済みとなる。



生活散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | ハグルマ資本主義神聖共和国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔生活レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、1D6MGを獲得する。この判定の難易度は、ハグルマとの関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、ハグルマとの関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 3 | 王国の活気にやる気が出る。《気力》1点を獲得し、もう一度王国フェイズに行動することができる |
| 4 | この国の評判を聞いて、旅人がやってくる。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに《民》が2D6人増える |
| 5 | 旅の商人に出会い、昨今の相場を聞く。2D6を振り、その値をメモしておく。終了フェイズの収支報告のタイミングに、2D6を振る代わりに、その目が出たことにより相場を決定する |
| 6 | 王国の主婦たちが井戸端会議に興じている。なにやら、生活用品が不足しているらしい。ゲーム中に《革》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《革》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 食料に対する不安をもらす民の姿を見かける。ゲーム中に《肉》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《肉》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 散策の途中、様々な施設が老朽化しているのを見える。ゲーム中に《木》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《木》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 9 | お腹の大きくった女性があなたの元に現れ、こう伝える。「迷宮より無事に帰りになられましたら、ぜひこの子の名前をつけてあげてください」このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに《民》を2D6人獲得する |
| 10 | 王国内で民とともに汗を流す。〔生活レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔生産施設の数×1〕MGを獲得する |
| 11 | 「これ、便利だと思っんですけど」〔生活レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の生活アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 12 | 突然王国に旅人が訪れ、王国の食料庫が乏しくなっている。〔生活レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、他国から補給を呼ぶことができる。《民》を2D6人獲得する。失敗すると、《民》が2D6人減少する |

文化散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 千年王朝から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔文化レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、《民の声》が1D6点回復する。失敗すると、《民の声》が1D6点減少する。この判定の難易度は、千年王朝との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、千年王朝との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 3 | 民が祭りの準備を進めている。シナリオの目的を果たしていれば、収支報告のときに〔収支報告時の《民の声》-ゲーム開始時の《民の声》〕MGを獲得できる。ただし、数値がマイナスになった場合は、その分維持費が上昇する |
| 4 | 都会に出ていった幼なじみから手紙がくる。王国の様子を知りたがっているようだ。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに逸材1人を獲得する。生まれ表を使って、ランダムにそのジョブを決定すること |
| 5 | 他のランドメイカーの噂を聞く。宮廷から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する |
| 6 | 若者たちの有志が、街を発展させるため、諸外国のことを勉強したいと言いついた。ゲーム中に《情報》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《情報》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 若い娘たちが、流行の衣装について楽しそうに話している。ゲーム中に《衣料》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《衣料》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 民たちが、きみのうわさをしている。ゲーム中に、あなたに対して《恋人》《忠義》《親友》の人間関係が成立するたび、《民の声》が2点回復する。終了フェイズの収支報告までに1回も人間関係が成立できないと、維持費が1MG上昇する |
| 9 | あなたに熱い視線がそそがれているのを感じる。宮廷から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターの自分に対する《好意》が1点上昇する |
| 10 | 王国内を訪れる旅人たちを見かける。〔文化レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔憩いの施設の数×1〕MGを獲得する |
| 11 | 「ご無事を祈っております……」〔文化レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の回復アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 12 | 王国の中の民たちの表情に精彩がない。暗い迷宮生活に、倦んでいるようだ。〔文化レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、民を盛り上げる祭りを開く。《民の声》1D6点を回復する。失敗すると、維持費が1D6点上昇する |

治安散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | メトロ汗国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔治安レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、《民》2D6人を獲得する。失敗すると、《民》が2D6人減少する。この判定の難易度は、汗国との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、汗国との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 3 | 「つまらないものですが、これを冒険に役立ててください……」相場表でランダムに素材1種を選び、それを1D6個獲得する |
| 4 | 民たちが自分らで、王国を守る相談をしている。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、好きなレベルのある施設1軒を選び、その隣の部屋に同じ施設1軒を建設する |
| 5 | 毎日の散歩の成果が出て、身体の調子がよい。このゲーム中、《HP》の最大値が5点上昇し、《HP》が5点回復する |
| 6 | 王国の民たちが、ランドメイカーの留守を守る人脈が少ないことを心配している。ゲーム中に逸材1人を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1人も逸材を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 王国周辺の迷宮化が進んでいる。対迷宮化結界を補強せねば……。ゲーム中に《魔素》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《魔素》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 王国内の施設の稼働率が下がっている。整備が必要そうだ。ゲーム中に《機械》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《機械》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 9 | 周辺諸国の噂を聞く。王国シートの既知の土地欄の中から、関係が同盟・良好・中立の他国があれば、ランダムに国1つを選ぶ。相場表でランダムに素材1種類を選ぶ。その国の相場はその素材となる |
| 10 | 王国の平和な光景を見て、手応えを感じる。〔治安レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔公共施設の数×1〕MGを獲得する |
| 11 | 「迷宮のご加護がありますように……」〔治安レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の探索アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 12 | 王国の中で不満分子たちが何やら不穏な話をしているのを耳にする。〔治安レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、あなたは留守中の準備をしておくことができる。そのゲーム中、一度だけ王国防災表の結果を無効にすることができる。失敗すると、ランダムに施設1軒を選び、それが破壊される |

軍事散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | ダイナマイト帝国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、1D6MGを獲得する。失敗すると、維持費が1D6MG上昇する。この判定の難易度は、帝国との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、ダイナマイト帝国との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 3 | 長老から迷宮の昔話を聞く。このゲーム中、自分のレベル以下のモンスターを倒すと、そのモンスターをモンスターの《民》にすることができる。この効果は、そのゲーム中1度だけ使用できる |
| 4 | 冒険に向かうきみに期待の声がかかる。「頑張ってください!」吉報お待ちしています!民たちの期待に、気持ち引き締まる。このゲーム中、《器》が1点上昇する |
| 5 | くだらないことで口論になる。宮廷の中から1人を選ぶ。互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 6 | 兵士たちの訓練の様子を見るが、武装がやや乏しい。ゲーム中に《牙》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《牙》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 旅人から隣国が軍備を拡張しているという噂を聞く。ゲーム中に《鉄》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《鉄》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 近隣で凶悪なモンスターたちが大量発生しているという。ゲーム中に《火薬》5個を獲得するたび、《民の声》が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も《火薬》を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 9 | 周辺諸国で戦争が勃発する。王国シートの既知の土地欄の中から、2つの国を選ぶ。その2つの国の間で戦争を行う。それぞれの国ごとに戦力〔1D6+領土数〕を算出する。戦力が大きい方が勝利し、領土1つを獲得する。敗北した方は領土1つを失う。望むなら、どちらかの国に援軍を送ることができる。〔軍事レベル〕で難易度9+戦う相手の領土数〕の判定を行う。成功すれば、戦力を1D6点上昇させることができる。勝敗に関係なく、援軍をおくった国との関係が1段階友好的になり、戦った相手の国との関係が1段階悪化する |
| 10 | 隣国からの貢ぎ物が届く。〔軍事レベル〕で難易度9の判定に成功すると、収支報告のときに価格の()内の数字が〔領土の数×1〕以下のレアアイテム1個を獲得する |
| 11 | 「こんなものを用意してみました」〔軍事レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の武器アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 12 | あなたがたの出發を察知して、何者かが国を襲う!〔軍事レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、あなた方の武勇に歓声が上がる。宮廷全員の《気力》が1D6点回復する。失敗すると、宮廷全員の《HP》と《配下》が1D6点減少する |

王国フェイズ

散策の傾向

国力ごとに4つ存在している散策表だが、どの表でも、シナリオのミッションとは異なる、「●●の素材を手に入れて欲しい!」など、ちょっとしたミッションが追加されることが多い。散策表で課されたミッションを達成すれば、《予算》や《民》や施設、アイテムなどが手に入る。王国をもっと発展させたいランドメイカーはぜひ、散策表を行って欲しい。また、各散策表では国力による判定を行わなければならないことがある。高い国力に対応した散策表を使った方が、よい結果を得られる可能性が高いわけだ。

情報収集

事前に迷宮内部の情報を調べることができる。下記の順番で処理すること。

●派遣する《配下》の数を決定

情報収集を行うキャラクターは、まず、自分の《配下》を何人派遣するかを決定すること。1人以上であれば何人派遣してもよい

●調査する場所の決定

人数が決定したら、調査する場所を決定する。まだ誰も情報収集の判定を行っていないければ、今回冒険するマップの中から、ランダムに部屋を1つ選ぶ。《配下》たちは、その部屋に派遣されたことになる。すでに誰かが情報収集を行い、1部屋でも情報が分かっているれば、好きな部屋から情報収集を開始できる

●指揮判定

調査する場所が決まったら、指揮判定を行う。情報収集を行っている者は、〔才覚〕か〔探索〕の判定を行う。難易度は、〔7+情報収集開始時からの部屋数+この情報収集で失った《配下》の数〕となる。

判定が成功したら、GMは、その部屋に設定されたモンスターの数とトラップの数、そしてその部屋からつながっている通路を教えること。絶対成功の場合、その部屋のモンスターやトラップの名前、そして、支配者の名前も判明する。

判定が失敗したら、派遣した《配下》のうち〔難易度-達成値〕人が消費されてしまう。そのとき、派遣した《配下》が1人でも残っていれば、GMは成功した場合と同様にその部屋に設定されたモンスターの数とトラップの数、そしてその部屋からつながっている通路を教えること。絶対失敗の場合、派遣した《配下》が全て消費される。

派遣した《配下》の数が0人以下になった場合、情報収集は失敗となる。情報収集に失敗したり、情報収集継続の意志がなければ、そのキャラクターは行動済みとなる

●情報収集の継続

1部屋目の情報が分かった後、派遣した《配下》が残っていれば、情報収集を継続できる。派遣された部屋と通路でつながっている部屋を1つ選んで、再び指揮判定を行う。その場合、この情報収集で失った《配下》の数が難易度に加わる点に注意すること

計画的行動

タイプが計画、もしくは支援のスキルやアイテム、施設を使用することができる。処理が終わったら、行動済みとなる。また、GMが許可すれば、王国内でできそうなその他の行動を行うこともできる。

出発

行動の処理が終わったら、いよいよ冒険へ出発となる。ただし、目的地に到着するまでに、何度か2D6を振り、下記の道中イベント表の結果を適応しなければならない。

王国シートの既知の土地欄を見る。そして、自国の場所から、目的地までのルートを明確に決定しなければならない。このとき、自国の入り口のある方向からしかスタートできず、縦か横方向に移動できる。土地に侵入するたびに2D6を振って、道中イベント表の結果を適用する。

●特殊な土地

すでに設定されている既知の土地に侵入したとき、その土地の内容によっては、7の目が出たときの道中イベント表の効果が変わる場合がある。また、自国の領土以外の国を通り抜ける場合は、道中イベント表を使う代わりに、《予算》を減少させなければいけない。その国との関係が、同盟や友好なら無料、中立なら1MG減少する。関係が険悪なら1D6MG、敵対になっている国は、侵入できない。

●帰り道

迷宮フェイズが終了し、マップから王国へ帰還する場合も同様に2D6を振り、道中イベント表の結果に従う

| 道中表 | | 2D6 |
|-----|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 道中の時間が愛をはぐむ。全員、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《好意》が1点上昇する | |
| 3 | ん？ 何かの死体が転がっている。好きな素材1種類を選ぶ。その素材を1D6個手に入れる | |
| 4 | カーネルの異常が発生し、あたりが闇に包まれる。宮廷の中から、ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが【星の欠片】を持っていたら、それが1個破壊される | |
| 5 | 迷宮災厄のせいか、道に迷いそうになる。全員、〔才覚〕で難易度9の判定を行う。〔1D6-成功したキャラクターの数〕クォーター、時間が経過する(0未満にはならない) | |
| 6 | 陰湿なトラップにひっかかる。全員、〔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1D6点減少する | |
| 7 | 未知の土地の場合、特に何も起こらない。その土地固有のイベントが発生する | |
| 8 | モンスターの襲撃を受ける。全員、〔武勇〕で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する | |
| 9 | 恐ろしいな咆吼があたりに響き、すぐに静まりかえる。全員、〔魅力〕で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、《配下》が1D6人自国に逃走する | |
| 10 | 迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地の中からランダムに1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する | |
| 11 | を？ 何か落ちてくるぞ。ランダムにモンスターアイテム1個を選ぶ。そのアイテムを手に入れる | |
| 12 | ラッキー♪ 1MGを拾った | |

特殊な土地イベント表

| 土地表の番号 | 結果 |
|-------------|--|
| 星だまり | 星々の怒りを買う。宮廷に星術師のPCがいなければ、宮廷全員、3D6点のダメージを受ける |
| 聖地 | 聖地を護る神官戦士たちが現れる。宮廷に神官のPCがいれば、宮廷全員に2D6点のダメージ。また、散漫のバッドステータスを受ける |
| 階段 | 階渡りの一団に遭遇する。ランダムエンカウントを行うこと |
| 怪物の巢 | 見たことのない凶悪な怪物が…… 全員、〔武勇〕で難易度13の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が2D6点減少する |
| ダンジョンマスターの囁 | 恐怖に《民》が怖じ気づく。全員の《配下》が1D6人、自国に逃走する |
| 大迷路 | 道に迷ってしまう。1D6クォーターが経過する |
| 列強の飛び地 | 都会とは、何をやるにもお金がかかる。そのゲームの維持費が1D6MG上昇する |
| 資源 | 素材が天井から降ってきた！ 宮廷全員の《HP》を1点減少し、その土地にある【特産物】の素材を1D6個獲得する |
| 村 | 少し休ませてくれる。宮廷全員、《気力》1点を獲得する |

王国フェイズ

コラム 情報収集の難易度

情報収集の際に行う、指揮判定の難易度は、本文にも書かれているとおり、〔7+情報収集開始時からの部屋数+この情報収集で失った《配下》の数〕となる。つまり、一番最初の部屋の難易度は、8となる。指揮判定に成功していれば、次の部屋の難易度は9、さらに次は10と1ずつ増えていくことになる。

Dungeon
Phase

迷宮フェイズ

ゲームのメインフェイズ。迷宮の中を探索し、モンスターを倒したり、アイテムを探索したり、イベントを体験したり！

迷宮フェイズとは

迷宮フェイズとは、王国から目的のダンジョンに侵入し、部屋ごとに戦闘とキャンプを繰り返すフェイズである。通路をたどって部屋を踏破していき、シナリオの目的を満たすために冒険を行う。一般的なシナリオでは、支配者を倒すのが目的となることが多い。支配者を倒すか、支配者の了承を得て、王国に帰ることができれば、そのマップを新たな自国の領土として加えることもできる。

迷宮フェイズでは、クォーターというサイクルを使って、行動を管理する。1クォーターは、「部屋への移動」、「遭遇」、「キャンプの処理」の順番に行う。4クォーターが経過すると1ターンが経過し、3ターンが経過すると、宮廷のメンバーが疲労し始める。

宮廷のメンバーが、迷宮で全滅するか、王国へ帰還すると終了フェイズになる。

迷宮フェイズの準備

迷宮フェイズが始まったら、テーブルの上に、バトルフィールドを置く。そして、宮廷のそれぞれのキャラクターを表すコマを、自分の陣営（白いエリア）のどこかに配置する。このとき、相手陣営（黒いエリア）に置いてはいけない。

部屋への移動

宮廷は、現在の部屋から隣接する通路でつながっている部屋に移動することができる。また、その部屋に入口、もしくは出口があれば、別のマップへ移動することもできる。

迷宮フェイズが始まって、一番最初の移動は、入口のある部屋にしか移動することはできない。

●探索済みの部屋への移動

探索済みの部屋しか通らずに、探索済みの部屋へ移動する場合、1回の移動で何部屋分でも移動することができる。

ただし、この移動を行うと、ランダムエンカウントが発生する可能性が上昇する。詳しくは、次ページのランダムエンカウントのルールを参照すること

遭遇

部屋への移動が終了したら、遭遇が発生する。

その部屋に初めて入った場合、GMIは、シナリオを確認し、部屋の中の様子、その部屋からつながっている通路、その部屋に置いてある物体、その部屋にいる生き物などの説明を行うこと。また、その部屋がすでに探索済みの部屋だった場合、ランダムエンカウントが発生することがある。

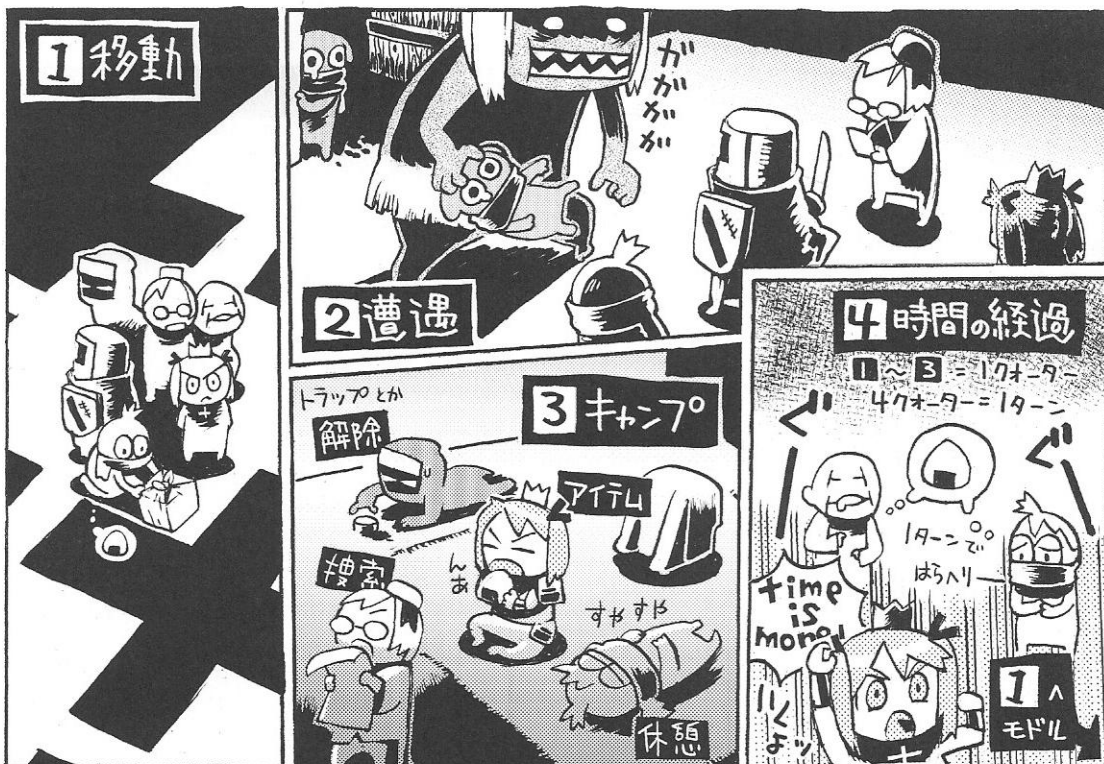
迷宮フェイズ

ルールセクション

コラム

マップの記入

宮廷のいども迷宮の構造を記すマップシートだが、プレイヤーの1人が代表して記入するといいたい。GMIはマップに記入しているプレイヤーに「今はA3の部屋で、B2とB3の方向に通路が延びている」といった感じで、迷宮の構造を伝えよう。テーブルの中央に、記されたマップを置き、相談を行うのは、ダンジョン探索ならではの楽しみだ。



ランダムエンカウント

誰もいない探索済みの部屋で移動を終了するか、そもそも誰もいない探索済みの部屋から移動しなかった場合、ランダムエンカウントが発生する可能性がある。宮廷の代表は、2D6を振る。その目が、[宮廷の人数+移動した部屋の数+その部屋で経過したクォーター数]以下だった場合にランダムエンカウントが発生する。

迷宮ブックp.80、または新・王国ブックp.73のランダムエンカウント表に従って、モンスターと遭遇させること。このとき、モンスターの反応は中立となる。交渉を試みる場合、2D6の目から2を引いた値と、交渉表の結果を照らし合わせる。その結果、2以下になった場合は、2として扱う。

モンスターとの遭遇

部屋にいるモンスターは、大抵の場合、敵対的、中立、友好的の3種類の反応が設定されている。シナリオ上、敵対的か友好的の反応が設定されていないモンスターは、すべて中立のモンスターとして扱う。

●敵対的なモンスター

敵対的なモンスターは、腹をすかせていたり、宮廷の誰かに対して個人的恨みを持っている。元々は中立的、もしくは友好的だったモンスターも、同じダンジョンの仲間のモンスターを殺した宮廷に対しては、敵対的になることが多い。敵対的なモンスターと遭遇すると、戦闘が発生する。p.60～64の戦闘ルールを参照して、処理すること

●友好的なモンスター

友好的なモンスターは、宮廷や人間たちを温かく迎えてくれ、敵意を見せない。友好的なモンスターに遭遇したら、宮廷は、彼らと戦闘するか、取引を行うかを選ばなければいけない。戦闘を選んだ場合は、敵対的なモンスターと遭遇したときと同様、戦闘の処理を行う。取引を行う場合、キャンプに移行し、次ページの取引のルールを参照して、処理すること。もちろん、宮廷が襲いかかれば、戦闘になる

●中立的なモンスター

中立的なモンスターは、警戒したり、多少不愉快な様子は見せるかもしれないが、いきなり飛びかかってきたり、襲いかかってくるようなことはしない。中立的なモンスターに遭遇したら、宮廷は、彼らと戦闘するか、交渉を行うかを選ばなければいけない。戦闘を選んだ場合は、敵対的なモンスターと遭遇したときと同様、戦闘の処理を行う。交渉を選んだ場合は、下記の交渉のルールを参照して、処理すること

交渉

中立的なモンスターと遭遇し、交渉を行うことを決めた場合、宮廷の代表は2D6を振り、交渉表の結果に従うこと。その処理が終了すると、キャンプになる。

先を急ぐ

遭遇が終了したとき、もしも時間が惜しいなら、先を急ぐことができる。宮廷の中から代表で「魅力」で判定を行うこと。難易度は、[宮廷の《配下》の合計×1/10+7]になる。判定に成功すると、「部屋への移動」の処理に戻って、もう一度移動できる。失敗したら、キャンプを行うこと。

キャンプ

遭遇の結果、戦闘か交渉が終了するか、そもそも戦闘が行われなかった場合、キャンプになる。キャンプになると、宮廷のメンバーはそれぞれ、下記の5種類の計画的行動のうち、いずれか1種を1回行うことができる。キャンプ時の行動は好きな順番で行い、行動の処理が終了すると行動済みになる。

●搜索

部屋の中の調査を行う。トラップや情報を発見することができる。搜索の項目を参照

●休憩

部屋の中で、少し休む。2D6を振って、休憩表の結果を適用する。休憩の項目を参照

●取引

友好的なモンスターから何かをもらったりすることができる。取引の項目を参照

●情報収集

王国フェイズと同様に、《配下》を派遣して、情報収集を行うことができる。ただし、現在の部屋に隣接する部屋しか情報収集は行えない

●解除

発見したトラップの解除方法が「判定」だった場合、それを1回試みることができる。詳しくは、『迷宮ブック』p.24の「トラップの解除」を参照

●その他の行動

支援、もしくは計画的行動を行うことができる。協調行動を行ったり、タイプが支援、計画のスキル、アイテムを使用できる。また、GMが許可すれば、その他の行動を行うこともできる

ハプニング

キャンプ時の行為判定で絶対失敗した場合、通常の絶対失敗の処理に加え、2D6を振り、その行為判定に使用した能力値に対応するハプニング表の結果を適用する。

| 交渉表 | | 2D6 |
|-----|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 中立的な態度は偽装だった。彼らは油断について不意打ちを行う。奇襲扱いで戦闘を行うこと | |
| 3 | 交渉は決裂！ 戦闘を行うこと | |
| 4 | 交渉は決裂！ 戦闘を行うこと | |
| 5 | 「賢をささげれば話を聞こう」モンスターの中でもっともレベルが高いもののレベルと等しい数だけ《配下》を減少すれば、友好的になる。ただし《民の声》が1D6点減少する。《配下》を減少させない場合、戦闘の処理を行うこと | |
| 6 | 「……お前の趣味、なに？」好きな単語表1個を選び、D66を振る。宮廷の中に、その項目を好きなものになっているキャラクターがいれば、友好的になる。そうでなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 7 | 怪物たちは、物欲しそうにこちらを見ている。「肉」の食材をモンスターの数だけ消費するか、【お弁当】、【フルコース】1個を消費すれば、友好的になる。消費しなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 8 | 怪物たちは、値踏みするようにこちらを見ている。維持費を1D6MG上昇させれば、友好的になる。上昇させなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 9 | 「何かいいもんよこせ」モンスターの中でもっともレベルが高いもののレベル以上の価格のアイテムを消費すれば、友好的になる。レアアイテムは、()内の数字に10を定したのとして考える。それを渡さなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 10 | 「面白い話を聞かせろよ」怪物たちは、面白い話を要求してきた。プレイヤーたちは、モンスターたちが興味のある話を聞かせること。GMはその話を聞き、面白いと思えば難易度9で《魅力》の判定を行わせること。成功すると、友好的になる。失敗すると、戦闘の処理を行うこと | |
| 11 | 「俺に勝てたら話をきいてやるよ」怪物が一騎打ちを申し込んできた。宮廷の中から代表1人を選び、モンスターの中でもっともレベルが高いものと1対1で戦闘を行う。バトルフィールドへの配置は互いに前衛に行う。この戦闘に勝利すれば、友好的になる。敗北すると、宮廷は、交渉するか、戦闘するかを再び決断する。一騎打ちしているところに、外野がスキルやアイテムなどによって干渉すると、交渉は決裂し、全員で戦闘になる | |
| 12 | 運命の出会い。一目見た瞬間、うち解けた。モンスターたちの宮廷の代表に対する《好意》が1点上昇し、友好的になる | |

迷宮フェイズ

ルールセクション

搜索

搜索とは、迷宮を調査する行動である。搜索を行うキャラクターは、まず下記の3つより、搜索する対象を決定する。

●部屋

現在、宮廷がいる部屋全体を搜索する

●通路

現在、宮廷がいる部屋から伸びている通路1本を選び、その通路を搜索する

●オブジェクト

遭遇時、GMが描写した人物や物体、情景など1つを選び、それを搜索する

搜索する対象が決まったら、次に行動判定を行う。〔才覚〕か〔探索〕で判定を行うこと。難易度は、〔宮廷の人数+7〕となる。成功すれば、そこに隠されたトラップや情報をすべて発見できる。GMは、それらの情報を開示すること。何も発見できなかった場合、素材表を振り、出た目の素材を1つ獲得する。搜索したキャラクターは行動済みになる。

休憩

休憩とは、その部屋で体を休めたり、ちょっとした自由時間を楽しむ行動である。その部屋が未探索なら、休憩を行うことができる。休憩を行うキャラクターは、次ページの4つの休憩表の中から1つを選ぶ。そして2D6を振り、その目に対応した休憩表の結果を適用する。休憩の処理が終了すると、そのキャラクターは行動済みになる。

取引

取引とは、迷宮の怪物から、メリットを引き出す行動である。その部屋に友好的なモンスターがいれば、取引を試みることができる。取引を行うキャラクターは、下記の3種類の中から1つを選んで、処理を行う。その種類にかかわらず、取引を行ったキャラクターは、行動済みとなる。

●情報を教えてもらう

他の部屋の情報を教えてもらう。部屋1つと情報を教えてもらうモンスター1体を選び、〔魅力〕で判定を行う。難易度は、〔5+取引相手のモンスターのレベル〕になる。判定に成功すれば、その部屋のモンスターの数とトラップの数を教えてもらうことができる

●素材を交換してもらう

自分の持っている素材と相手の持っている素材を交換してもらう。素材を交換してもらうモンスター1体を選び、〔魅力〕で判定を行う。難易度は、〔7+取引する相手のモンスターのレベル〕になる。判定に成功すれば、相手の素材欄に書いていない素材を、相手のレベルの値まで好きなだけ消費する。その数と等しい、相手の素材欄に書いてある素材を獲得することができる

●自国に迎え入れる

自国の《民》になるように勧誘する。勧誘するモンスター1体を選び、〔魅力〕で判定を行う。難易度は、〔9+取引する相手のモンスターのレベル〕になる。判定に成功すれば、そのモンスターが自分の《配下》になり、王国に連れ帰ることができれば、自国のモンスターの《民》となる

取引時の修正

下記の状況が発生した場合、取引の難易度が修正される。

●《好意》と《敵意》

取引を行うキャラクターに対する《感情値》を持っているモンスターが相手なら、その《好意》の値だけ、難易度が減少する。また、《敵意》を持っているモンスターが相手なら、その《敵意》の値だけ、難易度が上昇する

●特殊なスキル

遭遇したモンスターの中に【策士】、【人類の敵】を持つモンスターが1種類いるたびに、難易度が2点ずつ上昇する

●実際にロールプレイする

プレイヤーが実際に取引内容を考える。GMは、その内容を判断して、難易度を1～3点の範囲で増減できる

●降伏している

モンスターが降伏している場合、難易度が2点減少する

陣形の変更

「迷宮フェイズの準備」のルールと同様に、バトルフィールド上のコマを配置し直すことができる。陣形の変更を行っても行動済みにはならず、何度でも行うことができる。

食事

食事とは、【お弁当】や【保存食】、【フルコース】(p.97)などを使用することである。食事を行ったら、マップのその時間ボックスの左上から右下に向かって線を記入し、チェックを行う。1ターンの間に、3クォーター以上チェックが入っていると、宮廷全員「肥満」のバッドステータスを受ける。

時間の経過

「部屋への移動」、「遭遇」、「キャンプ」の処理が終わったら、1クォーターが終了する。その部屋が未探索だった場合、マップのその部屋に探索済みのチェックを入れ、時間ボックスの右上から左下に向かって線を記入し、チェックを行う。時間ボックスが4つチェックされていれば、1ターンが経過する。

ターンが経過したとき、そのターンの間に1度も食事をしていなければ、宮廷全員の《HP》が1D6点減少する。この処理は「飢え」と呼ばれ、新たに食事をとるまで、毎クォーターが終了するたびに発生する。

また、冒険が開始されてから3ターンが経過していたら、1クォーターが終了するたびに宮廷全員の《HP》が1D6点減少する。



時間経過

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| □ | □ | □ | □ | □ | □ | □ | 2 | □ |
| □ | □ | □ | 4 | □ | □ | □ | 5 | □ |

時間が経過した場合、マップの下にある「時間の経過」の欄の□を/印でチェックする。そのクォーターに食事をした場合、\印のチェックも入れる

迷宮フェイズ

ルールセクション

休憩表

迷宮フェイズ

ルールセクション

休憩表の傾向

それぞれの能力値に対応している休憩表だが、それぞれの結果には、以下のような傾向がある。現在の状況やキャラクターの状態に合わせて、どの休憩表を使うか選ぼう。

- 才覚休憩表:**
《民の声》が増えやすい。
- 魅力休憩表:**
《好意》が上がりやすい。
- 探索休憩表:**
アイテムや素材、他の部屋の情報を手に入れやすい。
- 武勇休憩表:**
《敵意》が上昇しやすい。

才覚休憩表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 寝付けないので、民と噂話に花を咲かせる。すると、経費削減のアイデアが……。【才覚】で難易度11の判定を行う。成功すると、そのゲームの維持費が1D6MG減少できる |
| 3 | 自分の嫌いなものに追い回される夢を見る。心寂しくなったところに、仲間が様子を見に来てくれた。宮廷の中からキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターへの《好意》が1点上昇する |
| 4 | 好きなものの夢を見る。嗚呼、もっと…… もっと…… 好きなもの1つを選ぶ。その好きなものに関する幸せそうなシチュエーションを考え、他のプレイヤーやGMに伝える。その夢が、幸せそうだと感じる者がいたら、《気力》が2点回復する |
| 5 | さて一眠りするか……というときに、1人の民が青い顔をして寝ている。どうやら、国に残した家族のことが心配なようだ。【才覚】で難易度11の判定を行う。成功すると、《民の声》が2点回復する |
| 6 | 「もう少しだ。頑張ろう」あなたは、あらん限りの力をこめて、仲間と呼びかけた。【才覚】で難易度9の判定を行う。成功すると、宮廷のキャラクターのあなたに対する《好意》の合計値だけ、《民の声》が回復する |
| 7 | 配下や仲間たちに指示を出し、休憩中も休む暇なく働く。くたくたになって、あくびをすると配下がお茶を差し入れてくれた。《民の声》が1点回復する |
| 8 | 地図を前にして、今後の冒険について口角泡を飛ばす。意見の対立はあったが、あなたの意見が通った。我々に必要なのは英雄的死亡ではなく、卑劣な生存なのだ。宮廷の好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの自分に対する《敵意》を好きなだけ上昇させ、その値だけ《民の声》を回復する |
| 9 | たまには、わたしが料理してみるか……。【お弁当】か【フルコース】の効果を使用して、食事をとることができる。食事をしたら、1D6を振る。奇数だったら思いのほか美味しい出来映え。《民の声》が1点上昇する。偶数だったら腹にはたまるが二度とごめんという出来映え。宮廷全員のあなたに対する《敵意》が1点上昇する |
| 10 | 配下の中でも年若い者たちがあなたの周りに群がり、冒険の話をかき立ててくれとせがむ。【才覚】で難易度【現在の《民の声》の値+3】の判定を行う。成功すれば、《民の声》が1D6点回復する。失敗すると、次のクォーターは行動ができない |
| 11 | 迷宮に囚われた哀れな人々をみつめる。助けたいのはやまやまだが、食料がやや心配だ。【才覚】で難易度9の判定を行う。成功すれば、自分の《配下》が1D6人増える |
| 12 | 「やはりな……」迷宮は予想通り、一筋縄ではいかないようだ。こんなときこそ、準備しておいたアレが役に立つ。自分の修得しているスキル1種を選ぶ。そのスキルを未修得の状態にし、そのスキルと同じスキルグループのスキル1種を修得してもよい。この効果は永続する |

探索休憩表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 一休みする前に道具の手入れ。使い慣れた道具ほど手になじむ。ランダムに自分のアイテムスロット1つを選ぶ。そこにレベルのあるアイテムがあった場合、そのレベルが1上がる |
| 3 | 寝床を探していたら、アルコーブがあり、その奥に宝箱をみつめる。【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、好きな素材1種類を選び、それを1D6個獲得する |
| 4 | 民が寝静まったあと、あなたも一眠りする。するとその夢の中で……。【探索】で難易度11の判定を行う。成功したら、好きな部屋を指定する。その部屋にいまのモンスターの名前とトラップの数を、GMから教えてもらうことができる |
| 5 | 配下が眠りにつき、部屋が静寂に包まれると、隣の部屋から妙な音が聞こえる。この部屋に隣接する好きな部屋1つを選ぶ。【探索】で難易度10の判定に成功すると、その部屋にモンスターがいるかどうか、またいるなら、モンスターの種類と数が分かる |
| 6 | 一休みしようと思ったら、モンスターの墓場を発見！ みんなで捜索だ。好きな素材を1種類選ぶ。宮廷全員の中で、あなたに対する《好意》の合計値だけ、その素材が手に入る |
| 7 | この部屋はなぜか落ち着く。もしも、その部屋の中にあなたの好きなものがあれば、《気力》を1D6点回復することができる。あなたは、GMにその部屋に自分の好きなものがないか質問してもよい |
| 8 | 壁に描かれた奇妙な壁画が、あなたを見つめているような気がする……。【探索】で難易度9の判定を行う。成功すると、《エレベーター》を発見する |
| 9 | 白骨化した先客の死体が見つかる。使えそうな装備は、ありがたく頂戴しておこう。【探索】で難易度11の判定を行う。コモンアイテムのカテゴリの中から好きなもの1つを選び、その中からランダムに決めたアイテム1個を手に入れる |
| 10 | 星の灯りで、地図をながめる……。この部屋の構造からすると、この辺りに何かあるはずなんだが……。【探索】で難易度10の判定に成功すると、この部屋に仕掛けられたイベント型のトラップをすべて発見する |
| 11 | 自然の呼び声。休んでいるあいだにトイレにいきたくなった……。【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、その部屋に迷宮のほころびを見つける。このゲームの間、この部屋から、迷宮の外に帰還することができる |
| 12 | こ、これは秘密の扉!? 【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、この部屋に隣接する好きな部屋に通路を伸ばすことができる |

魅力休憩表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 妖精のワイン蔵を発見、酒盛りが始まる。宮廷全員の《気力》が1点回復する。《魅力》で難易度9の判定に失敗すると、酔っ払ったあなたは服を脱ぎはじめる。1D6を振る。自分を除く宮廷全員の、あなたに対する奇数なら《好意》、偶数なら《敵意》が1点上昇する |
| 3 | 「……実はわたし……むにやむにやむにや」休憩中、意外な発言をいってしまう。自分を除く宮廷全員の、自分に対する《好意》と《敵意》を入れ替えることができる。また、その属性を自由に変更することができる |
| 4 | 休憩中、冷たい床があなたの体温を奪っていく。あなたは、無意識のうちにぬくもりを求め、体を寄せ合う。あなたに《好意》を持っているキャラクターの数だけ、《気力》と《HP》が回復する |
| 5 | こっそり2人で抜け出していい雰囲気。その部屋の中に、自分と好きなものが同じキャラクターがいれば、そのキャラクター1体を選び、互いに対する《好意》1点を上昇させることができる |
| 6 | 星の灯りがあなたの顔をロマンチックに照らし出す。その部屋にいる人物の中から好きなキャラクター1体を選び、《魅力》で難易度【9+そのキャラクターのあなたに対する《好意》】の判定を行う。成功すると、そのキャラクターのあなたに対する《好意》が1点上昇する |
| 7 | あいつと目が合う。《魅力》で難易度9の判定を行う。成功したら、自分以外の宮廷の中から、ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターから自分に対する《好意》か、自分からそのキャラクターに対する《好意》かのいずれかが1点上昇する |
| 8 | 見張りの途中にうたた寝。目を覚ますと、誰かが毛布をかけてくれていた。ランダムにキャラクター1体を選ぶ。自分のそのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する |
| 9 | 野営に最適な場所を見つける。たき火を囲みながら、思い思いの会話を交わす。GMの左隣にいるプレイヤーから順番に、自分のPCが《好意》を持っ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、《気力》1点を獲得する。誰からも選ばれなかったキャラクターは、《気力》が1点減少し、宮廷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対する《敵意》が1点上昇する |
| 10 | 疲れた体を癒すため、テントの中で楽な衣装に着替えよう。するとそこに侵入者が……。宮廷からランダムにキャラクター1体を選び1D6を振る。奇数ならあなたは大声を出し、宮廷全員のそのキャラクターに対する《敵意》が1点上昇する。偶数ならそのキャラクターとあなたの互いに対する《好意》が1点上昇する |
| 11 | 美味しそうな食べ物の匂いに誘われて、怪物の一角どこからともなく現れる。ランダムエンカウント表で、そのモンスターを決定すること。《魅力》で難易度【そのモンスターの中で一番高いレベル+3】の判定を行う。成功すれば、そのモンスターたちと取引できる。失敗すると、戦闘が発生する |
| 12 | ふとした拍子に唇が触れあう★好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの自分以外に対する《好意》を合計し、その値を自分に対する《好意》に加える。その後、そのキャラクターの自分以外に対する《好意》をすべて0にする |

武勇休憩表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 時が満ちるつれ、闘志が高まる。現在の経過ターン数と等しい値だけ、《気力》が回復する |
| 3 | もっと……もっと敵と戦いたい。血に飢えた自分を発見する。【武勇】で難易度11の判定を行う。成功すると、《気力》1点を獲得し、《HP》が1D6点回復する |
| 4 | 部屋の片隅にうち捨てられたむごたらしい骸を発見する。このマップの支配者の名前がわかっていれば、宮廷全員、支配者への《敵意》を1点上昇できる |
| 5 | 部屋のすみに隠れていた怪物が、休憩中の民に襲いかかる！ あなたは、咄嗟に武器を手にし、怪物たちに躍りかかった！【武勇】で難易度10の判定を行う。成功すれば怪物を追い払い、《民の声》を1点獲得する。失敗すると、自分の《配下》が1D6人減少し、《民の声》が1点減少する |
| 6 | 危ない！ 短剣がきみの横をかすめる。すると、そこにはあなたに躍りかかろうとしていた毒蛇が。もしも、アイツのことを誤解していたかも……。好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターに対する《敵意》の分だけ、そのキャラクターへの《好意》を上昇させ、その後《敵意》を0にする |
| 7 | 少し見ないうちに、恐るべき実力を身につけている。今のうちに潰しておくか……。あなたの中にドス黒い気持ちはわき上がる。好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| 8 | ちょっとした行き違いから、軽い口論になってしまふ。宮廷の中からランダムにキャラクター1体を選び、そのキャラクターとあなたの互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | ライバルの活躍が気になる。宮廷全員の中で、あなたに対する最も高い《敵意》の値と同じだけ《気力》を獲得する |
| 10 | 休むときに休まなければ、いざというときに戦えない。他の仲間にもかせて、しっかりと体を休めよう。《HP》を2D6点回復することができる |
| 11 | この足跡は……。もしや、怪物のいた痕跡を発見する。【武勇】で難易度11の判定を行う。成功すると、このゲームで遭遇する予定のまだ種類が分かっていないモンスターを1種類、GMから教えてもらうことができる |
| 12 | ……殺気！ あなたは、毛布をはねのけ、戦闘体勢を整えるよう指示した。ランダムエンカウント表で、モンスターを決定し、戦闘を行う。このモンスターを倒したあと、ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる |

ハプニング表

才覚ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 自分に王国を導くことなど可能なのだろうか……。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【才覚】が1点減少する |
| 3 | 国王の威信が問われる。2D6を振り、その値が【民の声】+宮廷全員の国王に対する〈好意〉の合計以上だった場合、【民の声】が1D6点減少し、もう1度2D6を振って、才覚ハプニング表の効果適用する |
| 4 | 思考に霧のとおりが降りる。「散漫」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 重大な裏切りを犯してしまう! あなたに対する〈好意〉が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する〈好意〉の分だけ、〈敵意〉を上昇させ、その〈好意〉を0にする |
| 6 | この人についていいのだからか……? 宮廷全員のあなたに対する〈好意〉が1点減少する(0未満には、ならない)。その結果、誰かの〈好意〉が0になると【民の声】が1点減少する |
| 7 | 宮廷のスキャンダルが暴露される! 宮廷全員のあなたに対する〈敵意〉の中で、最も高い値と同じだけ【民の声】が減少する |
| 8 | あなたの失策が近隣で噂になる。近隣の国の中からランダムに国を1つ選ぶ。その国との関係が1段階悪化する |
| 9 | 王国の経済に破綻の危険が発見される。【生活レベル】で難易度【9+現在の経過ターン数】の判定を行う。失敗すると、維持費が1D6MG上昇する |
| 10 | この区画一帯の迷宮化が一層激しくなる。1クォーターが経過する |
| 11 | 逸材の買上げ要求が始まる。終了フェーズの予算会議のとき、【今回使用した逸材の数×1】MGほど維持費が上昇する |
| 12 | 今の自分に自信が持てなくなる。D66を振り、生まれ表からランダムにジョブ1つを選ぶ。現在のジョブを、そのジョブに変更する |

探索ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 指の震えがとまらない……。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【探索】が1点減少する |
| 3 | 流れ星に直撃。あなたの【HP】を1D6点減少する |
| 4 | 敵の過去を知り、相手に同情してしまう。あなたは、このマップの支配者に対する〈好意〉が1上昇する。このゲームの間、〈好意〉を持ったキャラクターに対して攻撃を行い、絶対失敗した場合、その〈好意〉の値だけ【気力】が減少する |
| 5 | 昨日の友は今日の敵。あなたに対する〈好意〉が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する〈好意〉の分だけ、〈敵意〉を上昇させ、その〈好意〉を0にする |
| 6 | うっかりアイテムを落として壊してしまう。ランダムにアイテムスロットを1つ選ぶ。そのスロットにアイテムが入っていれば、そのアイテムをすべて破壊する |
| 7 | カーネルが活性化し、トラップが強化する。このゲームの間、トラップを解除するための難易度が1点上昇する |
| 8 | 友情にヒビが! 宮廷全員のあなたに対する〈好意〉が1点減少し、〈敵意〉が1点上昇する(0未満には、ならない) |
| 9 | 敵の迷宮化攻撃! 宮廷全員は【探索】で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターは、2D6点のダメージを受ける |
| 10 | つい出来から、国費に手を出してしまう。GMは好きなコモンアイテム1つを選ぶ。そのキャラクターはそのアイテムを手にするが、維持費が1D6点上昇する。また、【民の声】が1点減少する。同じ部屋に別のPCがいれば、【希望】1点を消費し、【探索】で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる |
| 11 | 封印されていたトラップを起動させてしまう。ランダムに災害系トラップの中から1つ選ぶ。そのトラップが発動する |
| 12 | あなたを憎む迷宮支配者が、あなたの首に賞金をかけた。このゲームの間、モンスターの攻撃やトラップの目標をランダムに決める場合、その目標は必ずあなたになる(この効果を2人以上受けた場合、この効果を受けた者の中でランダムに決定する) |

魅力ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 民同士のいさかいに心を痛め、髪型にダメージが! 【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【魅力】が1点減少する |
| 3 | あなたの何気ない一言が不和の種に……。好きなキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する宮廷全員の〈敵意〉が1上昇する |
| 4 | あなたの美しさに嫉妬した迷宮が、あなたの姿を変える。「呪い」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 可愛さあまって憎さ百倍。あなたに対する〈好意〉が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する〈好意〉の分だけ、〈敵意〉を上昇させ、その〈好意〉を0にする |
| 6 | あなたをめぐって不穏な空気……。宮廷全員のあなたに対する愛情の〈好意〉を比べ、上から2人を選ぶ。その2人の互いに対する〈敵意〉が1点上昇する |
| 7 | いがみ合う宮廷の面々を見て、民の士気が減少する。宮廷全員のあなたに対する〈敵意〉の中で、最も高い値と同じだけ、自分の【配下】が減少する |
| 8 | 宮廷に嫉妬の嵐が巻き起こる。宮廷の中で、あなたに対して愛情を持つキャラクターの数を数える。このゲームの間、行為判定を行うとき、サイコロの目の合計がこの数以下だった場合、絶対失敗となる(2未満にはならない) |
| 9 | 愛想をつかされる。宮廷全員のあなたに対する〈好意〉が1点減少する(0未満には、ならない) |
| 10 | あなたの指揮に疑問を訴える者が……。【魅力】で難易度【自分の【配下】の値×1】の判定を行う。失敗した場合、【難易度1達成値】人の【配下】が減少する |
| 11 | あなたの恋人だという異性が現れる! 宮廷全員のあなたに対する〈好意〉を比べ、最も高いキャラクターを1人選ぶ。あなたは、そのキャラクターの【武勇】の値と同じだけ【HP】を減少する |
| 12 | 他人が信用できなくなる。このゲームの間、協調行動を行えなくなり、人間関係のルールも使用できなくなる |

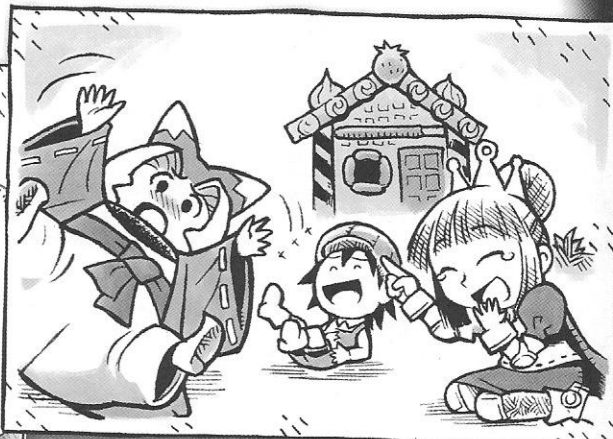
武勇ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | つい幼児退行を起こしそうになる。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【武勇】が1点減少する |
| 3 | バカな! 不意打ちか!? ランダムエンカウントが発生する。奇襲扱いで戦闘を行うこと |
| 4 | 配下の期待が、あなたの重荷となる。【現在の【民の声】-1D6】点だけ【気力】が減少する |
| 5 | 「あ、危ないッ!」配下があなたをかばう! 自分の【配下】が1D6人減少する |
| 6 | ムカついたので思わず殴る。自分の〈敵意〉の中で、最も値が高いキャラクターをランダムに1人選ぶ。そのキャラクターの【HP】が、自分の【武勇】と等しい値だけ減少する |
| 7 | 決闘だッ! 宮廷全員のあなたに対する〈敵意〉の中で、最も高い値を選ぶ。その値の分だけ、あなたの【HP】が減少する |
| 8 | 豚ともめ……。宮廷全員に対する〈敵意〉が1点上昇する |
| 9 | 古傷が痛み出す。このゲームの間、戦闘で、あなたに対する敵の攻撃が成功すると、常に1点余分にダメージを受ける |
| 10 | 不意に絶望と虚無感が襲い、あなたたちの心が折れる。宮廷全員の【気力】が1点減少する |
| 11 | あなたを親の仇を名乗るものたちが現れた。ランダムにゲーム中に倒したモンスターの中から1種類を選ぶ。そのモンスター1D6体と戦闘を行うこと |
| 12 | 自分の失敗が許せない。このゲームの間、【器】が1点減少したのものと扱う |

迷宮フェイズ

ルールセクション



戦闘

Battle

だんびらが舞い踊り、無数の鍵が絡み合い、銃火と爆弾の轟音が響く……悪夢の如く繰り返されるハック&スラッシュ！

rules

戦闘とは

戦闘とは、迷宮内で敵対的なモンスターや別のランドメイカーに出会ったときの戦いを処理するルールである。

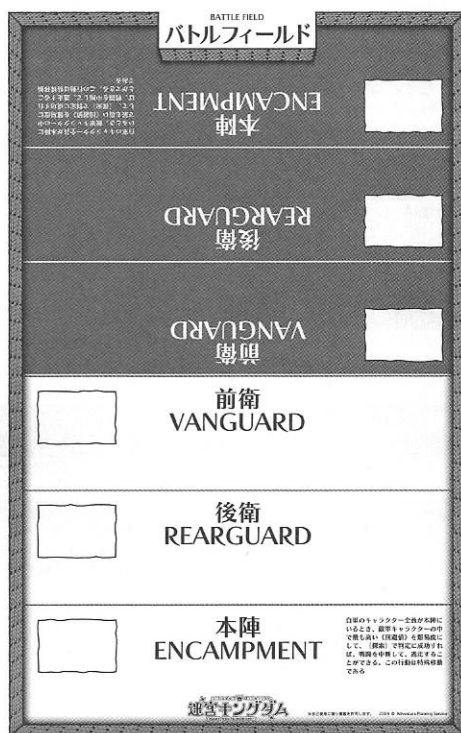
戦闘中は、ラウンドというサイクルを繰り返すことで処理され、「作戦判定」、「移動と行動処理」を行って1ラウンドとする。ラウンドを繰り返した結果、どちらかの陣営が全滅したら戦闘は終了する。プレイヤーやGMから見て、自分の陣営のことを自軍、相手の陣営を敵軍と呼ぶ。

戦闘の準備

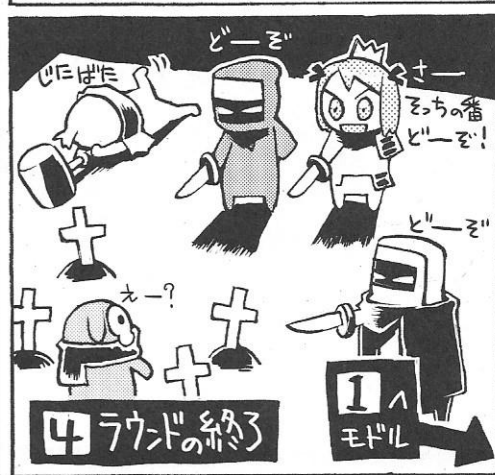
戦闘に入る前に、バトルフィールドの準備を行う。

プレイヤーたちは、迷宮フェイズの時点で、すでに配置を決定しているので、それに従うこと。もしも、それまでの戦闘でキャラクターたちが、相手の陣営に入っていたりしてもこの時点では修正することができない。陣形の変更は、迷宮フェイズの準備段階か、キャンプ中にしか行えない。

GMは、シナリオに記述されていれば、それに合わせてモンスターを配置する。そうでない場合は、モンスター側の陣営(黒いエリア)の範囲内で、自由にモンスターを配置すること。このとき、この部屋に戦闘系トラップが配置されていれば、この時点でそのトラップの配置も行うこと。



バトルフィールドは、2つの陣営に分かれており、各陣営には、本陣、後衛、前衛の3つのエリアがある。1つのエリアに何体でもキャラクターを配置できる



奇襲

モンスターが、宮廷を待ち伏せして不意打ちすることがある。これを奇襲と呼ぶ。奇襲が成功すると、モンスター側の陣営のキャラクター全員は、1度だけ自由に移動と行動を行うことができる。

奇襲は、下記のような状況のときに発生する。

●情報不足

モンスターの数が分からない部屋に入ったとき、敵対的なモンスターと遭遇した場合、次の処理を行う。宮廷の代表が、〔探索〕で難易度〔20-その部屋のモンスターの数〕の判定を行う。判定に失敗すると、奇襲が発生する

●背後をとられる

モンスターに遭遇したとき、陣形変更を行っていなかったせいで、宮廷のキャラクターのコマが、敵陣営のエリアの中にいたら、奇襲が発生する

作戦判定

戦闘の準備が終了し、奇襲も発生しなかった場合、ラウンドが開始される。

ラウンドが始まると、まず作戦判定を行う。作戦判定とは、どちらの陣営が先に行動するかを決定する判定だ。

プレイヤーは、宮廷の中から代表を1人選び、〔才覚〕で行為判定を行う。難易度は、敵軍キャラクターの《回避値》を比べ、その中でもっとも高い値を使用する。成功すれば先攻となり、失敗すると後攻になる。

移動と行動処理は、それぞれ先攻の陣営が、全員分の処理を行い、それが終わると後攻の陣営が全員分の処理を行う。

●NPCが相手の場合

もし、PCたちの敵がモンスターではなく、PCたちと同じようなデータを持つNPCだった場合、対象の〔才覚〕+7が難易度になる。また、敵NPCは、協調行動を行うことで、達成値と同じように、作戦判定の難易度を上昇させることができる

移動と行動処理

作戦判定で、先攻と後攻が決定したら、先攻側のキャラクター全員の中から、好きな順番で移動と行動処理を行う者を選ぶ。このとき、未行動の者しか選ぶことができない。

先攻のキャラクター全員が移動と行動処理を終了したら、後攻のキャラクターも同様に、全員、好きな順番で未行動の者を選んでいき、移動と行動処理を行っていく。

後攻のキャラクター全員が移動と行動処理を終了したら、ラウンドの終了の処理を行う。

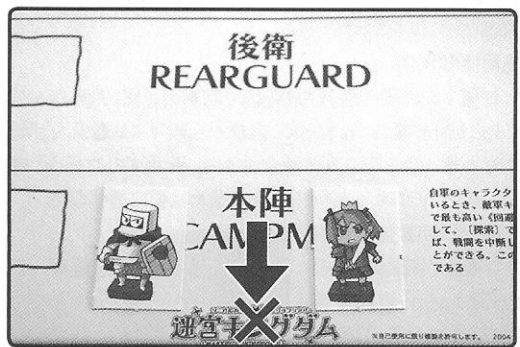
●処理の順番

移動と行動処理は1組の処理である。移動を行ったキャラクターは、連続して行動処理を行わなければならない。例えば、「Aさんが移動した後、Bさんが移動し、その後、Aさんが行動処理を行う」というように、誰かの移動と行動処理の間に割り込むような処理をすることはできない

移動

移動を行いたいキャラクターは、現在いるエリアから前方（相手の陣営側）に1マス進むか、後方（自分の本陣側）に1マス戻ることができる。ただ、相手の本陣より前方や自分の本陣より後方に移動することもできない。こうした移動を行うタイミングを移動フェイズと呼ぶ。

移動を終えたキャラクターは、続けて行動処理を行う。



●進軍妨害

現在いるエリアに、敵キャラクターがいた場合、前方に進むことはできない場合がある。そのことを進軍妨害と呼ぶ。

そのエリアにいる自軍キャラクターの数と、そのエリアにいる敵軍キャラクターの〔武勇〕の合計値を比べる。自軍の数が、敵軍の〔武勇〕の合計値未満だった場合、進軍妨害が発生し、それ以上前方に進むことができない。反対に自軍の数が、敵軍の〔武勇〕の合計値以上だった場合、進軍妨害は発生せず、前方に進むことができる



●突破

進軍妨害が発生したとき、どうしても前に移動したい場合に、《配下》を消費すれば、強引に移動することもできる。これを突破と呼ぶ。突破は、割り込み行動として扱うこと。

進軍妨害が発生したときに割り込んで使用できる。自軍の誰かが《配下》を1D6人減少すると、その進軍妨害を無効化することができる

ルールセクション
戦闘

行動処理

移動が終了したキャラクターは、続けて行動処理を行う。戦闘中にとれる行動は下記の3種類である。どれかを行うと、そのキャラクターは行動済みとなる。

先攻の陣営のキャラクター全員が行動済みになったら、後攻に移る。後攻の陣営のキャラクターも、同じく全員行動済みなら、そのラウンドは終了する。

攻撃

武器などを使って、敵のキャラクターにダメージを与えることを攻撃と呼ぶ。攻撃は、使用する武器の決定、目標の決定、命中判定、ダメージの決定の順番で処理を行う。

●使用する武器の決定

自分のアイテムスロットの中から、使用する武器を決定する。武器には白兵戦用武器と射撃専用武器の2種類がある。また、すべてのアイテムは、射程：0、威力：1の白兵戦用武器として扱うことができる

●目標の決定

使用する武器の射程の範囲で、攻撃の目標となるキャラクター1体を選ぶ。射程とは、自分から何マス離れた目標まで攻撃できるかを表す数字である。射程が0の場合、同じエリアにいるキャラクターしか攻撃の目標に選べない。

射撃戦用武器を使用する場合、目標が【星の欠片】(p.98)の効果範囲内にいないと、目標に選ぶことはできない



●命中判定

命中判定とは、その攻撃が成功したか、それとも失敗したかを定める判定である。〔武勇〕で、目標の《回避値》を難易度にして判定を行う。

成功したら、ダメージの決定に進む。絶対成功だった場合、ダメージの決定の前に2D6を振り、痛打表の効果を適用する。

失敗したら、何も起こらない。絶対失敗だった場合、2D6を振り、戦闘ファンブル表の効果を適用する

●ダメージの決定

〔使用する武器の威力+目標への《敵意》〕と等しいダメージを攻撃目標に与え、行動済みになる。

攻撃を受けたキャラクターは、ダメージと同じ値だけ、《HP》を減少させる。このとき、〔甲冑〕(p.93)や〔外皮〕(『迷宮ブック』p.44)などがあれば、ダメージを減少させることができる。《HP》が0以下になると、モンスターの場合「死亡」、それ以外の場合「行動不能」という状態になる

●パス

特に何も行いたくない場合、移動や行動処理をパスすることもできる。移動が行動処理のどちらか片方をパスすることもできるし、両方ともパスすることもできる。行動をパスしたキャラクターは行動済みになる

支援行動

下記の支援行動を行うことができる。いずれの場合も、その効果を使用したら、行動済みになる

●運ぶ

自分と同じ隣接するエリアにいる「行動不能」、「死亡」のキャラクター1体を、1マス移動させることができる

●アイテムの交換

自分と同じエリアにいるキャラクターと好きな数だけ装備を交換する

●搜索

遭遇で説明されたオブジェクトを搜索することができる。〔才覚〕か〔探索〕で、難易度は〔宮廷の人数+7〕の判定を行う。成功すれば、搜索した場所に隠されたトラップや情報をすべて発見することができる。GMは、それらの情報を開示すること

●解除

発見したトラップの解除方法が「判定」だった場合、それを1回試みることができる。モンスターに設置されたトラップの場合は、同じエリアに、そうでない場合は、敵軍本陣にいれば解除を試みることができる。詳しくは、『迷宮ブック』p.24の「トラップの解除」を参照。

敵軍本陣にいるキャラクターは、発見されているトラップの解除を試みることができる

●その他の行動

支援行動を行うことができる。協調行動を行ったり、タイプが支援のスキル、アイテムを使用できる。また、GMが許可すれば、その他の行動を行うこともできる

特殊移動

下記の特な移動を行うことができる。いずれの場合も、その効果を使用したら、行動済みになる

●追加移動

もう1度、移動を行うことができる。進軍妨害などの効果は、通常通り適用される

●逃走

自軍のキャラクター全員が本陣にいるときに行うことができる。〔探索〕で行為判定を行う。難易度は、敵軍キャラクターの《回避値》を比べ、その中でもっとも高い値を使用する。成功すれば、敵軍キャラクターすべてをバトルフィールドから取り除く。

逃走したのが、PCだった場合、1つ前の部屋に戻る。トラップなどの効果により、前の部屋に戻るができなくなっていた場合、逃走は失敗する。また、モンスターが逃走に成功した場合、GMはそのモンスターを好きな部屋に配置し直すことができる

ラウンドの終了

後攻のキャラクター全員が行動済み、もしくは、行動することができない状態なら、そのラウンドは終了する。

バトルフィールド上にいるキャラクター全員を未行動の状態に戻して、再び作戦判定を行うこと。

ダメージと行動不能

ダメージを受けたキャラクターは、その値と同じだけ《HP》が減少する。キャラクターシートの《HP》欄に、現在の《HP》を記入すること。

もしも、モンスターの《HP》が0以下になると、そのモンスターは「死亡」する。

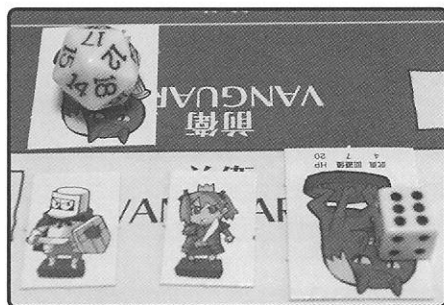
PCや重要NPCの《HP》が0以下になると、2D6を振り、致命傷表の結果を適用する。致命傷表の結果を適用しても、依然《HP》が0以下であれば、そのキャラクターは「行動不能」という状態になる。

「行動不能」になると、行動済みになり、補助や割り込みを含めたすべての行動を行うことができなくなる。また、「行動不能」のキャラクターは《回避値》を7として扱う。

「行動不能」のキャラクターが、ダメージを受けると、そのキャラクターは「死亡」する。

●《HP》が減少する

時折、食事をしないことによる飢えなど、ダメージではなく、直接「《HP》を減少する」効果が発生することがある。これらの効果は、《攪乱》のスキルや《甲冑》などのアイテムのように、ダメージを減少する効果を持つものではない、軽減できない。ダメージと減少の違いに気をつけてほしい



モンスターなどのダメージの管理は、コマのそばにサイコロを置いて、受けたダメージの合計を表すと便利だ。

痛打表

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | あなたの攻撃の手応えが、武器に刻まれる。その攻撃に使用した武器アイテムにレベルがあれば、そのレベルが1点上昇する |
| 3 | 電光石火の一撃。攻撃の処理が終了した後、もう一度、行動を行うことができる |
| 4 | 凄まじい一撃は、相手の姿勢をかえるほどだ。攻撃目標に《呪い》のバッドステータスを与える |
| 5 | 乾坤一擲！ その攻撃の威力を算出したあと、それをさらに2倍にすることができる |
| 6 | 凄まじい威力で、相手を吹き飛ばす。攻撃目標を好きなエリアに移動させる |
| 7 | 会心の一撃！ 攻撃の威力が1D6点上昇する |
| 8 | 敵の勢いを利用し、大ダメージ！ 攻撃の威力が、攻撃目標のレベルと同じ値だけ上昇する |
| 9 | あと1歩まで追い詰める。ダメージを与える代わりに、攻撃目標の残り《HP》を1D6点にすることができる |
| 10 | 狙いが的中！ 敵の技を封じる！ 攻撃目標のスキル1種を選ぶ。その戦闘の間、そのスキルを未修得の状態にする |
| 11 | 怒りの一撃！ 攻撃の威力が2D6点上昇する |
| 12 | 敵の急所をとらえ、一撃のもとに斬り伏せる。攻撃目標の《HP》を0にする |

死亡

キャラクターが「死亡」すると、行動済みになり、補助や割り込みを含めたすべての行動を行うことができなくなる。

「死亡」したキャラクターの《HP》は通常の手段では回復しなくなる。「死亡」したキャラクターの《HP》を《復活薬》や《聖杯》で回復できるのは、そのゲームの間だけである。

「死亡」した状態でゲームが終了したキャラクターは、それ以降、永遠に使用できなくなる。

致命傷表

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 圧倒的な攻撃が、急所を貫く。死亡する |
| 3 | 致命的な一撃が、頭をかすめる。《探索》で難易度[5+受けたダメージ]の判定に成功すると、行動不能になる。判定に失敗すると、死亡する |
| 4 | 昏睡し、体中から血と生命の息吹が失われつつある。行動不能になる。この戦闘が終了するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する |
| 5 | 頭を強くうちつけ、昏睡している。行動不能になる。このクォーターが終了するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する |
| 6 | 重傷を負い、意識を失う。行動不能になる。1D6クォーターが経過するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する |
| 7 | すさまじい一撃に意識を失う。行動不能になる。 |
| 8 | 偶然、アイテムが衝撃からキミを護る。装備しているアイテムから、ランダムに1つを選ぶ。そのアイテムを破壊し、ダメージを無効にする。もし、破壊できるアイテムを1つも装備していないと行動不能になる |
| 9 | 《民》たちが、その身を犠牲にしてキミを護る。自分の《配下》を2D6人減少し、ダメージを無効にする。もし、《配下》が1人いなければ、行動不能になる |
| 10 | 根性で攻撃を跳ね返す！ 《探索》で、難易度[9-現在の《HP》]の判定を行う。成功すると、《HP》が1になる。失敗すると、行動不能になる |
| 11 | 精神力だけで耐え忍ぶ。《武勇》で、難易度[9-現在の《HP》]の判定を行う。成功すると、《HP》が1になる。失敗すると、行動不能になる |
| 12 | 本当に幸運なことに、ダメージは避けられる。しかし、ランダムにバッドステータス1つを選び、それを受ける |

戦闘ファンブル表

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 敵に援軍が現れる！ 敵軍の中でもっともレベルの低いモンスターが1D6体増える（モンスターがこの結果になった場合、好きなPCの《配下》が1D6体上昇する） |
| 3 | 敵の士気がおおいにゆらぐ。自軍のキャラクター全員は、1マス後退する |
| 4 | 勢いあまって仲間を攻撃！ 自分のいるエリアの中から、ランダムに自軍のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに使用している武器と同じ威力のダメージを与える |
| 5 | つい仲間と口論に。自軍の未行動のキャラクターの中からランダムに1体を選ぶ。そのキャラクターが行動済みになる |
| 6 | 馬鹿な！ 魔法の効果で！ 自軍のキャラクターが使用したスキルやアイテムの効果で、その戦闘の間持続するものが、すべて無効になる |
| 7 | いててて。自分を傷つけてしまう。自分に1D6ダメージ |
| 8 | 自分の攻撃の勢いを利用され、相手の反撃を受ける。自分の《HP》を現在の半分の値にする |
| 9 | おおっと、アイテムを落っことした。自分が装備しているアイテムからランダムに1個を選ぶ。そのアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ） |
| 10 | 激しい戦いに、カーネルが活性化。戦闘系トラップからランダムに1種類を選ぶ。その場に、トラップが配置される |
| 11 | あなたの攻撃は空をせり、絶望に囚われる。自分と、自分に対して1点以上《好意》を持っているキャラクター全員の《気力》1点を減少する（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ） |
| 12 | あっ！ 武器がすっぽめけた。攻撃に使用していたアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ）。バトルフィールドにいるキャラクターの中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの《HP》が1点になる |

戦闘

コラム 《HP》とダメージ

《HP》はダメージなどによって、0点以下になることがある。《HP》が10点のキャラクターが12点のダメージを受けた場合、《HP》は-2点となるわけだ。《HP》が0点以下になった場合、そのキャラクターは致命傷表の結果を適用しなければならないが、神官のスキル《折り》や、回復アイテムの《ポーション》は、そのタイミングで割り込んで《HP》を回復させることが可能だ。回復した結果、《HP》が0点を上回れば、致命傷表の結果を適用する必要はない。

戦闘の終了

ラウンドを繰り返していくと、互いのキャラクターは傷つき、倒れていく。その結果、バトルフィールドにいるどちらかの陣営のキャラクター全員が、「行動不能」か「死亡」状態になるか、戦意を失って相手に降伏を宣言すると戦闘は終了する。全滅したり、降伏した側が敗者、生き残った側が勝者となる。

●降伏

モンスターやNPCが降伏すると、キャンプ中、生き残った相手に対して取引を試みることができる。そのとき、どの取引の判定も、難易度が2点減少する。

お宝表

PCたちが勝者になると、降伏したモンスターも含む、倒したモンスターのレベルを確認する。そして、そのレベルに応じたお宝表を選ぶ。倒したモンスター1体につき、1D6を1回振り、そのお宝表の効果を適用すること。同じ種類のモンスターは、1D6を振る前に宣言すれば、レベルを合計して上のランクのお宝表の効果を也可以使用することである。

戦闘中の特殊な状況

特殊な戦闘状況におけるルールを解説する。

ダメージの上昇

PCや重要NPCは、望むなら《希望》を消費して、自分のダメージを上昇させることができる。ダメージの決定の前に、自分の〔武勇〕と同じ値まで好きなだけ《希望》を消費する。消費した《希望》1点につき、そのダメージを1D6点上昇させることができる。

敵本陣に乗り込む

敵軍の本陣にいるキャラクターは、命中判定の際、達成値に2点を加えることができる。

戦闘のスピードアップ

プレイヤーたちが、戦術の決定にとまどうようなら、GMは下記のルールを採用することができる。戦闘中、PCたちの行動する順番になったら、GM左隣のPCから、時計回りの順に移動と行動を行っていく。移動と行動の順番を変えたいキャラクターは、《希望》1点を消費すると、好きな順番に変更することができる。

手加減

PCは望むなら、白兵戦用武器を使って攻撃を行うときに手加減を行うことができる。手加減を行うと、命中判定の達成値と威力が2点減少する。この効果を使って、目標の《HP》が0点以下になっても死亡せず、必ず行動不能になる。

| 単体1~5レベル/ないしは合計1~9レベルのお宝表 | | 1D6 |
|---------------------------|--------------------------|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | 何もない | |
| 2 | 何もない | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を1個 | |
| 4 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を2個 | |
| 5 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を3個 | |
| 6 | 【お弁当】1つを手に入れる | |

| 単体6~10レベル/ないしは合計10~15レベルのお宝表 | | 1D6 |
|------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を3個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を4個 | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 4 | ランダムに回復アイテム1種を選ぶ | |
| 5 | ランダムに武器アイテム1種を選ぶ。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 単体11~15レベル/ないしは合計16~22レベルのお宝表 | | 1D6 |
|-------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を7個 | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 4 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 単体16~20レベル/ないしは合計23~30レベルのお宝表 | | 1D6 |
|-------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 3 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 4 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは3レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |

| 単体21レベル以上/ないしは合計31レベル以上のお宝表 | | 1D6 |
|-----------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を15個 | |
| 3 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは4レベルのアイテムとなる | |
| 4 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは3レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |

| 単体21レベル以上/ないしは合計31レベル以上のお宝表 | | 1D6 |
|-----------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を15個 | |
| 3 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは4レベルのアイテムとなる | |
| 4 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは3レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |

Ending
Phase

終了フェイズ

冒険から帰ってきたら、終了フェイズとなる。今回のゲームを通して、王国やキャラクターがレベルアップするかも？

終了フェイズとは

終了フェイズとは、ダンジョン探索から帰還し、そのゲームの後始末を行うフェイズである。迷宮フェイズの途中で全滅するか、王国へ帰還すると終了フェイズになる。

終了フェイズは、「王国変動」、「エピローグ」、「円卓会議」、「レベルアップ」の順番に行う。レベルアップの処理が終わると、1ゲームが終了する。お疲れ様。

再挑戦

王国変動の処理を行うとき、シナリオの目的を満たしているかどうかで、表の内容は大きく変わってくる。シナリオの目的を満たしていない場合、王国変動失敗表というペナルティを受ける可能性が高い表を使用するのだ。そんなとき、シナリオがそれを許すなら、宮廷はその迷宮に再挑戦を試みることができる。

再挑戦を行うには、宮廷全員の合意が必要である。再挑戦を行うと、終了フェイズの処理は中断され、王国フェイズからやり直しになる。そのゲームの所持する効果は、すべてリセットされ、PCの《HP》は、最大値まで回復し、《民の声》も《10-再挑戦した回数》点になる。再挑戦が行われた場合、GMは若干迷宮を手直しの権利が与えられる。

王国変動

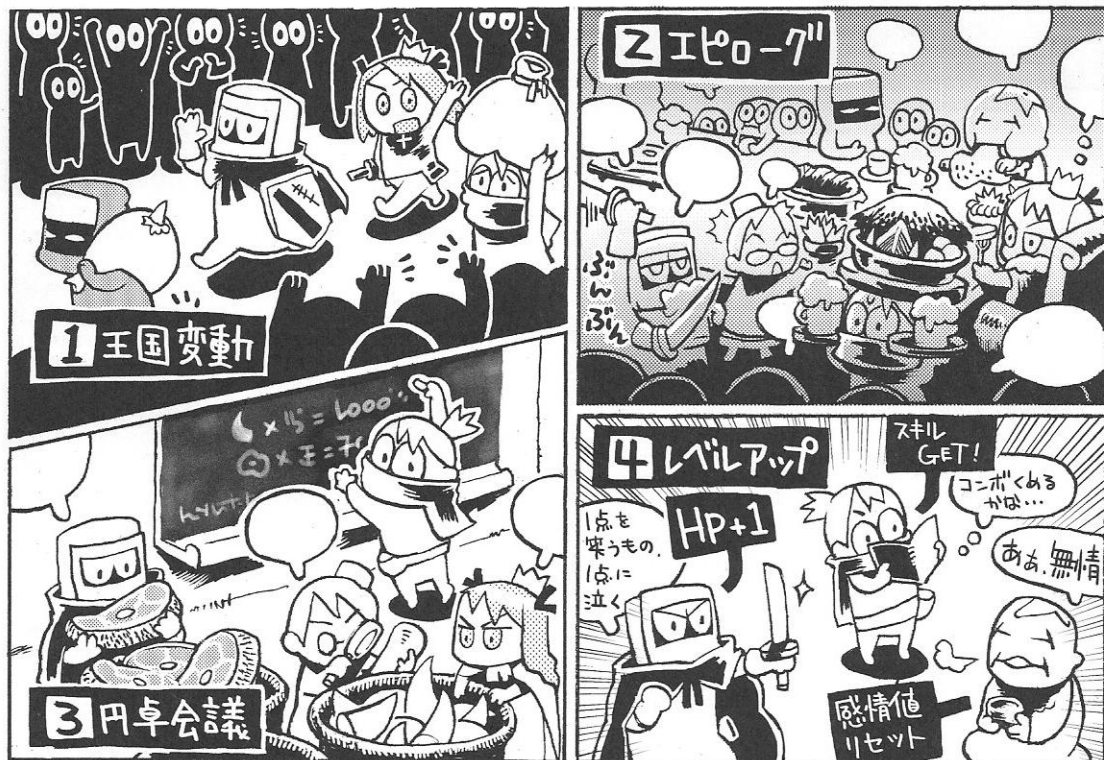
再挑戦を行わず、そのゲームを終えることに決めたら、王国変動の処理を行う。ランドメイカーたちが、冒険を行っている間にも、王国では様々なドラマが起こっている可能性があるのだ。冒険から帰ってきたキャラクター1人につき1回、2D6を振り、王国変動表の結果に従うこと。このとき、シナリオの目的を満たしていなければ、王国変動表の代わりに王国変動失敗表の内容に従うこと。

エピローグ

王国変動の処理が終了したら、プロローグと同じく、GMは、そのシナリオの背景やゲームの結果に合わせて、シチュエーションの説明を行おう。特に、うまくシナリオの目的を達していたなら、ランドメイカーたちをねぎらうべき展開を用意してやるべきだ。

典型的なエピローグの例

エピローグによくある要素をいくつか列記してみた。各自のシナリオ制作の参考にしてみるとよいだろう。もちろん、創意溢れるGMは、ここにはないものを創っても構わない。



終了フェイズ

ルールセクション

●報酬

陳情パターンのプロローグを行ったなら、冒険の依頼者があるはずだ。その場合、依頼者から、何らかの報酬があるといいかもしれない。例えば、何かの素材をくれたりするのでよいだろうし、先祖伝来のちょっとレベルの高いアイテムを献上してくれるのも嬉しい。もちろん、民の願いを聞き入れるのは、ランドメイカーの義務でもあるので、具体的な報酬がなくても不思議ではない。そういうときは、その依頼者そのものが報酬となっても面白いだろう。依頼者本人からの《好意》が上昇したり、何らかの逸材であることが分かったりするのだ

●事態の変化

冒険が終了することで、情勢が大きく動き出すかもしれない。目覚ましい成功をあげれば、王国に幸せが訪れるかもしれないし、列強各国から目をつけられることもあるだろう。どちらにしろ、新たな展開を予感させる描写を心がけよう

●別れ

何かが現れれば、何かは退場することもあるだろう。たまには、切ないエピローグがあってもいいかもしれない。辛い別れがあったとしても、前を向き、未来を見据えて生きていくしかない。それが、王国を率いなければいけないランドメイカーの辛いところだ

円卓会議

王国フェイズと同じく、ランドメイカー全員で、今回の冒険の結果について議論する。終了フェイズの円卓会議では、収支報告、予算会議、探索会議、解散の順番に行く。

王国変動失敗表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 列強のプロパガンダが現れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、ランダムに列強1つを選び、その国の属国にならなければならない |
| 3 | 新たな勢力が勃興する。王国シートの既知の土地欄の中から、1つの未知の土地を選ぶ。1D6を振り、その結果をその土地に記入すること。● 関係が敵対の国、■ 関係が険悪の国、☠ 凶悪な怪物の巣、☠ 人間嫌いのダンジョンマスターの庵、☠ 迷宮化の進んだ大迷路、☠ 列強の飛び地 |
| 4 | 何者かによる唐突な奇襲攻撃。未知の土地に面している領土の中からランダムに1つを選ぶ。〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行う。失敗したら、その領土は失われ、そのマップに書かれている施設も失われる |
| 5 | 民の労働の結果が明らかに……。〔生活レベル〕で難易度9の判定を行う。失敗すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る |
| 6 | 他国の使者がやってくる。王国シートの既知の土地欄の中からランダムに、自国以外の国1つを選ぶ。その国の領土のマップ数と等しいMGを消費すると、その国との関係が1段階良くなる。消費しなければ、その国との関係が1段階悪くなる |
| 7 | 民の心は離れ、この国を去るものたちがいた、という報告を受ける。《民》が1D6人減少する |
| 8 | 過ぎゆく時が、情勢を変える。王国シートの既知の土地欄の中から、経過したターン数と等しい数でランダムに他国を選ぶ。GMは、その国に接する未知の土地1つを選び、それをその国の新たな領土とする（周辺に既知の土地しかない場合、増やせない） |
| 9 | 街の機能に異変が？。〔治安レベル〕で難易度9の判定を行う。失敗すると、自国の部屋タイプの施設1軒を選び、その施設が破壊される |
| 10 | 王国同士の交流が行われた。〔文化レベル〕で難易度9の判定を行う。失敗すると、自国の好きな逸材1人を失い、ランダムに決めた国1つとの関係が1段階悪化する |
| 11 | 民たちは、ランドメイカーの留守に少々怠っていたようだ。迷宮フェイズで過ごした1ターンにつき、維持費が1MG増える |
| 12 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する |

収支報告

この冒険の成果を確認する会議である。従者（いなければ国王以外のランドメイカー）が中心に報告を行うこと。

まず最初に、収入を計算する。もしシナリオの目的を満たしていれば、〔自国の王国レベル+この時点での《民の声》×1/2〕MGの収入が手に入る。

次にその冒険で手に入れた資産の確認を行う。資産とは、逸材、《民》、アイテム、素材、お金、施設、領土などである。入手した資産を確認したら、今度は同様に失った資産の確認も行う。

獲得／喪失した資産をすべて確認したら、2D6を振り、下記の相場表で現在の相場を決定する。相場に対応した素材は3個で1MGで売ることができる。それ以外の素材は、5個で1MGで売ることができる。

相場表

2D6

| 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
|----|---|---|---|----|----|----|---|----|----|----|
| 無し | 肉 | 牙 | 鉄 | 魔素 | 機械 | 衣料 | 木 | 火薬 | 情報 | 革 |

予算会議

収支報告で獲得した《予算》の使い方について議論する。大臣（いなければ国王）を中心に議論すること。

基本的に、王国フェイズの予算会議と同様に処理する。ただし、右記の3点だけ異なった処理がある。

王国変動表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 列強のプロパガンダが現れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下で、現在列強の属国になっていたなら、属国から抜けることができる。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、ランダムに列強1つを選び、その国の属国にならなければならない |
| 3 | 冒険の成功を祝う民たちが出迎えてくれる。彼らは次々と土産話をねだってくる。《民の声》が2点回復する。この結果を出したプレイヤー以外全員は、今回の冒険を振り返り、今回のゲームでそのプレイヤーのPCが《好意》を得るとしたら、誰が一番ふさわしいかを協議する。そのPCの、選ばれたキャラクターに対する《好意》が1点上昇する |
| 4 | 何者かによる唐突な奇襲攻撃。未知の土地に面している領土の中からランダムに1つを選ぶ。〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すると、返り討ちにして1D6MGを手に入れる。失敗したら、その領土は失われ、そのマップに書かれている施設も失われる |
| 5 | 民の労働の結果が明らかに……。〔生活レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG増える。失敗すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る |
| 6 | 民は領土を渴望していた。5MG支払えば、隣接する未知の土地1つを自国の領土にできる。1D6を振り、その数だけ通路をひくことができる。通路でつながっていない部屋は、自国の領土として扱わない |
| 7 | 王国の子供たちがあなたがたを見て成長する。《民》が〔王国に残した《民》の数×1/10+〔治安レベル〕〕人増える |
| 8 | あなたの活躍を耳にした者たちがやってくる。シナリオの目的を満たしていた場合、関係が良好・同盟の国が1つある度に1D6を振る。〔その合計値+〔治安レベル〕〕人、《民》が増える |
| 9 | 街の機能に異変が？。〔治安レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すると、自国の好きな施設1軒を選び、その施設のある部屋と隣接していて、かつ通路でつながっている部屋に、同じ種類の施設がもう1軒できる。失敗すると、自国の部屋タイプの施設1軒を選び、その施設が破壊される |
| 10 | 王国同士の交流が行われた。〔文化レベル〕で難易度9の判定を行う。成功すると、生まれ表でランダムにジョブを決めた逸材が1人増え、好きな国1つとの関係を1段階良好にする。失敗すると、自国の好きな逸材1人を失い、ランダムに決めた国1つとの関係が1段階悪化する |
| 11 | ただ、無為に時がすぎているわけではない。迷宮フェイズで過ごした1ターンにつき、《予算》が1MG増える |
| 12 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下だったら、好きな国力1つが1点上昇する。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する |

●維持費の決定

終了フェイズの予算会議が始まったら、まず最初に王国を離れている間に、国の維持のためにかかった費用を支払わなければならない。

[経過したターン数×自国の領土数] MGの維持費が発生する。もしも、シナリオの条件を満たしていなければ、さらに宮廷の人数分だけ、維持費は上昇する。ゲーム中に《予算》が減少し、マイナスの値になった場合、その足りない《予算》は維持費に上乗せされる。維持費は、他にも表の結果や施設によって、増減することがある。

最終的な維持費が算出できたら、それを《予算》から自動的に減少すること。もし、《予算》から支払えない場合、王国の資産を売却すること。詳しくは、p.71の王国の破産の項目を参照のこと

●領土購入

今回のゲームで、冒険したマップの支配者との戦闘に勝利しているか、支配者からマップをゆずり受けていれば、そのマップを購入することができる。[5+入り口から通路でつながっている未探索の部屋の数] MGの《予算》を消費すれば、そのマップを新たな自国の領土にすることができる

●繰越金の決定

様々なものを購入し、予算会議を終了するとき、残った《予算》の値が、自国の[生活レベル]より多かった場合、《予算》を自国の[生活レベル]と等しい値にする

探索会議

終了フェイズの探索会議は、迷宮内での冒険を振り返る。GMを中心に議論を行うこと。

まず、今回の冒険を振り返って、宮廷の中で最も活躍したキャラクター1人を選出しなければならない。活躍の基準となるのは……

「自分のクラスの役割を果たしていたのは？」

「楽しいロールプレイを行っていたのは？」

「一番、GMや他のプレイヤーを助けていたのは？」

などである。各自で、それらの項目を満たしている人物が誰なのかを話し合うこと。

話し合いが終わったら、各自はそれらを総合的に判断し、もっとも活躍したと思われる人物を決める。そして、GMの「せーの」の号令の後、一斉にその人物を指さすこと。もっとも多くのプレイヤーから指さされたプレイヤーが、勲章を得る。キャラクターシートの勲章欄を塗りつぶすこと。

もし、最も多くの項目を満たしたキャラクターが、同数いた場合、サイコロを振るなり、じゃんけんするなり、議論するなりして1名に絞ること。

解散

各キャラクターの《配下》の数を合計する。それを、現在の王国シートの《民》の数に合計する。その後、全員の《配下》を0に戻す。モンスターの《民》などを獲得していた場合は、別々にカウントすること。

《民》の値が変化した場合、自国の総人口の数が[自国の領土数×100]人より多かった場合、自国の総人口の数を[自国の領土数×100]人と等しい値にする。この時点の総人口の値によって王国レベルを調整する。王国レベルが変化している場合、国力を調整すること。

成長

もしも、今回のゲームで遊んだシナリオの目的を満たしていれば宮廷全員は、レベルアップをすることができる。また、自分の使命を達成しているキャラクターもレベルアップを行うことができる。シナリオの目的と自分の使命、両方を達成しているものがいれば、2レベル分レベルアップすることができる。ただし、自国の王国レベルより高いレベルになることはできない。使命達成によるレベルアップは、その上限に含まない。つまり、すでに使命を達成しているキャラクターは、[王国レベル+1]がレベルの上限となる。

レベルアップすると、下記の処理を行うことができる。

●HPと配下の上昇

《HP》と《配下》の最大値が、1点上昇する

●スキル

スキルを1種獲得する。まず、自分のクラススキル、現在の自分のジョブのスキルグループ、一般スキルの中から好きなスキルグループを1つ選ぶ。そして、そのスキルグループの中から1種類のスキルを選び、そのスキルを修得する。もし、それらの中に未修得のスキルがなかった場合、そのレベルアップでは、スキルを修得できない

●感情値のリセット

感情の値を修正する。自分の《好意》の合計が現在のレベルより高かった場合、自分の《好意》の合計が現在のレベルと同じ値になるように、それぞれに対する《好意》を減少させなければならない。また、自分の《敵意》の合計が現在のレベルより高かった場合、自分の《敵意》の合計が現在のレベルと同じ値になるように、それぞれに対する《敵意》を減少させなければならない

再訓練

シナリオの目的は満たしていたものの、王国レベルの上限のせいでレベルアップできなかった場合、再訓練を行うことができる。

再訓練を行う場合、修得済みのスキルを好きなだけ未修得の状態にする。そして、未修得にしたスキルの数と同じ数だけ、自分のクラススキル、現在の自分のジョブのスキルグループ、一般スキルの中から、別のスキルを選び、修得し直すことができる。

好きなもの／嫌いなもの

シナリオの正否にかかわらず、ゲームが終了すると、自分の好きなもの、嫌いなものを1つ選び、それをそのゲーム中に登場した別の何かに変更することができる。

ただし、それを何に変更するかは、他のプレイヤーが決定する。他のプレイヤーは、ゲーム中のそのキャラクターのロールプレイを振り返って、ふさわしい何かを考える。考えがまとまったところで、最終的にGMが妥当と判断すると、好きなもの／嫌いなものの変更される。

ルールセクション
終了フェイズ

そのほかのルール

Other Rules

rules

バッドステータスや連続でゲームをプレイする場合など、その他のコマゴマとしたルールを解説するページだぞ！

バッドステータス

キャラクターが陥る特殊な状況を、バッドステータスと呼ぶ。バッドステータスは、ダメージを受けたり、スキルやトラップの効果などによって引き起こされる。

バッドステータスには、下記のものがある。

●毒

毒に触れている状態。このバッドステータスを受けているキャラクターは、戦闘中ならラウンドの終了時に、迷宮フェイズなら1クォーター経過すると、1点のダメージを受ける。このバッドステータスは、キャンプ中、休憩を行うか、自国に帰ると取り除かれる

●散漫

集中力が切れ、気合が入らない状態。このバッドステータスを受けているキャラクターは、行為判定や特殊効果によって《気力》をためることができなくなる。このバッドステータスは、行為判定で絶対成功や絶対失敗を起こすか、自国に帰ると取り除かれる

●肥満

ありえないほど、体重が増え、極度に動くのがおっくうになった状態。このバッドステータスを受けているキャラクターは、戦闘中、移動を行うたびに1点のダメージを受ける。このバッドステータスは、1ターンの間、食事しないか、自国に帰ると取り除かれる

●呪い

魔力によって姿を変えられた状態。このバッドステータスを受けているキャラクターは、あらゆる行為判定で、2D6の目が3以下だと、絶対失敗となる。このバッドステータスは、自国に帰ると取り除かれる

●睡眠

眠っている状態。このバッドステータスを受けているキャラクターは、行動済みとなり、戦闘中、ラウンドの終了時になっても行動済みが回復しなくなる。また、「睡眠」状態のキャラクターの《回避値》は7として扱う。このバッドステータスは、1点以上のダメージを受けるか、戦闘が終了すると取り除かれる。一度睡眠の効果の対象になった者は、同じ戦闘中、再び睡眠の効果の対象になった場合、《HP》を1D6点減少することで、それを無効にできる

●愚か

精神が疲弊して、戦闘中、モンスターの性格の「愚か」と同様の行動を行う。戦闘中の移動は、射程内に敵がいなければ、必ず敵のいる方向へ移動する。そして攻撃を行う場合は、射程内の敵キャラクターの中から、目標をランダムに決定しなければいけなくなる。このバッドステータスは、自国に帰ると取り除かれる

感情値

《好意》や《敵意》といった《感情値》は、両方とも最大で5点までしか上昇しない。

《好意》や《敵意》には、下記のような効果がある。

●好意

自分が《好意》を持っている相手に対して協調行動を行うことができる。その《好意》の値だけ、《好意》を持っている相手の判定の達成値を上昇させることができる

●敵意

自分が《敵意》を持っている相手に対して攻撃したとき、その《敵意》の分までダメージを上昇させることができる

人間関係

互いに対する《感情値》の状況によって、人間関係が発生する。人間関係が発生するためには、2人以上のキャラクターが存在する必要がある。

●片思い

誰かに対する愛情の《好意》が4点以上ある状態。片思いしているキャラクターが判定で絶対成功すると、《気力》を1点獲得できる

●恋人

互いに対する愛情の《好意》が4点以上ある状態。恋人のキャラクターが判定を行ったとき、割り込んで《希望》1点を消費することができる。《希望》1点を消費すると、そのキャラクターに協調行動を行うことができる。割り込みのタイミングで行動を行うことはできるが、未行動でないと行うことはできず、協調行動を行うと行動済みになる

●親友

互いに対する友情の《好意》が4点以上ある状態。親友のキャラクターが、ダメージかバッドステータスを受けたとき、代わりに自分がそれを受けることができる。この効果は1サイクルに一度しか使用できない

●忠義

誰かに対する忠義の《好意》が4点以上ある状態。忠義を誓っているキャラクターが、誰かからダメージを受けたとき、ダメージを与えたキャラクターに対する《敵意》が1点上昇する

●ライバル

誰かに対する友情の《好意》が1点以上、好きな《敵意》が4点以上ある状態。ゲーム中に一度だけ、ライバルのキャラクターが修得している常駐以外のスキル1種類を使うことができる

不確定な遭遇

GMは、一部のモンスターのデータを非公開にして戦闘を行うことができる。ただし、最低でもモンスターの簡単な外見の描写だけは行わなければいけない。これを不確定な遭遇と呼ぶ。

GMは、1回のゲームで宮廷の平均レベルと同じ回数まで、不確定な遭遇を行うことができる。不確定な遭遇によるモンスターとの戦闘時に、プレイヤーはデータを閲覧することができない。GMは、作戦判定や命中判定を行うときに難易度を宣言せず、プレイヤーに達成値を宣言させ、その数値を実際の難易度と比べて、判定の正否だけを宣言する。

PCは、不確定な怪物の正体を明らかにすることができる。1つの方法は知名度判定である。知名度判定は、支援行動で、[才覚]で難易度[モンスターのレベル+5]の判定を行う。この判定も、難易度は宣言されず、PCの達成値を見て、GMは正否を宣言する。知名度判定に成功すれば、GMは、そのデータを公開しなければならない。また、もうひとつの方法は、博士が持つ【怪物学】である。PCが、不確定なモンスターを選んで、このスキルの判定に成功した場合、GMは、そのデータを公開しなければならない。

分割行動

GMが許可すれば、迷宮フェイズに各PCは分割行動を行うことができる。ただし、『迷宮キングダム』に慣れているGM、プレイヤーが揃っていることを条件とする。

分割行動を行う場合、各PCは個別に、「部屋への移動」のルールに従って、自分が移動したい部屋を宣言する。このとき、全員が移動する場所を決定したら、A1、A2、A3、B1、B2、B3、C1、C2、C3の部屋の順番に、各部屋の「遭遇」と「キャンプ」の処理を行っていく。PC全員の「遭遇」と「キャンプ」の処理が終了すると、1クォーターが経過する。

分割行動中は、スキルやアイテム、協調行動などは、同じ部屋にいるものしか対象に選ぶことはできない。

●分割中の戦闘

分割中に遭遇の結果、戦闘が発生した場合、下記のように処理すること。まず、戦闘が発生したら、GMは、設定されているモンスターをバトルフィールドの黒いエリアの好きな場所に配置する。次に、プレイヤーは、その部屋にいるPCを白いエリアの好きな場所に配置する。

その後、この部屋にいないPCの中で、戦闘に参加したい者がいれば、その部屋への移動に挑戦することができる。2D6を振り、登場表の結果を適用すること。

最終的に、戦闘を行うキャラクターが決定したら、それ以降は、通常の戦闘の処理を行う。ただし、戦闘が始まったあとも、各ラウンドのはじまりから作戦判定を行う前なら、この部屋にいないキャラクターは、2D6を振って登場表の結果を適用することができる。

戦闘終了後、ほかの部屋から戦闘に参加するために移動してきたキャラクターは、たとえそのクォーターにほかの部屋で行動済みになっていたとしても、新たにその部屋でキャンプを行うことができる。

対抗判定

2人以上のキャラクターが、どちらの判定がよりうまくいったかを競い合うために行うルール。モンスター、PCの順に判定を行う。PC同士で判定を行う順番が重要になった場合、ランダムに判定の順番を決定すること。判定の結果、より高い達成値を出した方が、対抗判定に勝ったことになる。

落下のダメージ

ゲーム中、キャラクターが高所より落下することがあった場合、ダメージを受ける可能性がある。

落下したキャラクターは、その距離に関わらず3D6点のダメージを受ける。ダメージを受けたキャラクターは、[探索]で難易度9の判定に成功すると、ダメージを半分にすることができる。

とんちによる状況の打破

ゲーム的に追い込まれ、どうしようもなくなったとき、プレイヤーは、発想の翼を広げ、GMにデータの拡大解釈を要求することができる。データに書いてあるフレーバーテキストやその名称を根拠に、例外的な効果を提案できるのだ。GMはそれを聞いて、「たしかにその通りだ」「面白いじゃないか」と思ったら、その提案を受け入れることができる。ただし、その提案に魅力を感じなかったり、すでに聞いたことのある提案だったりした場合は、受け入れる必要はない。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと思った場合には、使用しなくても構わない。

登場表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 「ここから先に行かせるわけにはいかん」急ぐ途中、怪物たちが立ちふさがり。この戦闘が終了したら、ランダムエンカウント表を使用して、怪物の一群を決定する。そして、登場表を利用したPCと怪物との間で、新たに戦闘を行うこと |
| 3 | 「待たせたな！」バトルフィールドの好きなエリアに、そのキャラクターを配置することができる |
| 4 | おっと鉢合わせ！ バトルフィールドの敵軍の本陣に、そのキャラクターを配置すること |
| 5 | 全力で駆けつけろ！ 〈HP〉を2D6点減少すれば、バトルフィールドの好きなエリアに、そのキャラクターを配置することができる |
| 6 | この先にあいつらはいったはず！ GMは、バトルフィールドの好きなエリアに、そのキャラクターを配置することができる |
| 7 | あの聞き覚えのある足音は……！ もしも、そのキャラクターが【乗騎】を装備しているか、召喚カテゴリのスキルを修得していれば、GMは、バトルフィールドの好きなエリアに、そのキャラクターを配置することができる |
| 8 | ……間に合ったみたいだな。バトルフィールドの中に、そのキャラクターに対する〈好意〉が1点以上あるキャラクターがいれば、そのキャラクターのいるエリアに、そのキャラクターを配置することができる |
| 9 | を！ これはこれは。好きな素材1個を拾う |
| 10 | いかん！ 迷ってしまった。[探索]で難易度11の判定を行う。成功すれば、もう一度2D6を振り、登場表の結果を適用することができる |
| 11 | むむむむ？ ここは一度来た道のような…… 疲労して〈気力〉が1点減少 |
| 12 | ……いや、しかしそれどころではない！ そのキャラクターは、この戦闘に登場することはできない |

そのほかのルール

コラム 選択ルール

本文にある「とんちによる状況の打破」など、選択ルールと記されているルールは、GMやプレイヤーが『迷宮キングダム』に慣れていない場合は、まず使わずに遊んでみよう。その上で、『迷宮キングダム』に慣れてきたと感じたら、ぜひ導入して欲しい。より楽しく『迷宮キングダム』を遊べるようになるだろう。

王国の滅亡

迷宮での生活が過酷なように、迷宮の中での王国経営も、同様に過酷である。ゲーム中に、下記のいずれかの条件を1つでも満たしてしまうと、王国は滅亡するのだ。

●人口の減少

その王国に所属するランドメイカーが全滅する。もしくは、その王国に所属する《民》が、現在のランドメイカーの人数以下になると、王国は滅亡する

●領土の全滅

その王国の領土であるマップがすべて失われる。もしくは、【王宮】(p.17)がすべて破壊された状態で、ゲームが終了すると、王国は滅亡する

●国力の低下

〔生活レベル〕、〔文化レベル〕、〔治安レベル〕、〔軍事レベル〕のうち、どれか1つでも国力が0になると、王国は滅亡する

王国の復興

王国が滅亡すると、基本的にその王国のデータを再び使用することはできなくなる。しかし、ランドメイカーが生きてさえいれば、王国を復興することも夢ではない。王国は滅亡したものの、その国に所属していたランドメイカーが生きている場合、彼らには下記のような身の振り方が考えられる。

●王宮長屋で復興を目指す

領土を失ってしまった各キャラクターは、王宮長屋と呼ばれるスラムの一角に身を寄せ合い、冒険の継続を試みることができる。この状態では、国力はすべて1として扱い、再び領土を手に入れるまで、一切《民》を持つことができない。領土を手に入れると〔2D6+ランドメイカーの数〕人の《民》が、その王国に現れる

●別の王国に合流する

その王国の国王が許可すれば、他の王国のランドメイカーの一員となることことができる

他国との関係

既知の土地の中に、自国以外の王国がある場合、その国との関係を決定しなければならない。王国との関係には、下記の5種類がある。下にいけばいくほど悪い関係になり、上にいけばいくほど良い関係である。

●同盟

お互いの共通の目的のために、強い協力関係にある状態。かなり有利な状況で、貿易や人材の交流ができる

●友好

友好的な状態。貿易や人材の交流ができる

●中立

互いに特に交流があるわけではないが、敵でも味方でもない状態。不利な条件になるが、貿易や人材の交流ができる

●陰悪

国交がなく、互いを敵視するような状態

●敵対

一触即発、もしくは、すでに戦争状態

特殊な同盟

自分たちとは別に、『迷宮キングダム』を遊んでいるプレイヤーたちがまわりにいれば、自分のキャラクターを他の王国のメンバーに合流させて、一緒にゲームを遊ぶことができる。そのときは、王国データは1つの国のものしか使用できない。使用する王国が決まったら、その王国に所属していないキャラクターは、なぜ自分がその王国のランドメイカーと一緒に冒険を行うのかの理由を決定しなければならない。各自、王国フェイズのプロローグのタイミングで、1D6を振り、自分のクラスに対応した同盟表の結果に従うこと。

そのブレイの結果、お互いの国王の合意をとりつけることができる。同盟を結ぶことができる。

貿易と人材の交流

GMが認めれば、既知の土地の中に、関係が同盟から中立の国があれば、その国と貿易や人材の交流を行うことができる。貿易と人材の交流は、王国フェイズと終了フェイズの予算会議に行うことができる。1つの王国に対して、下記の行動のいずれかを1回まで行える。

●素材の購入

【特産物】(p.110)が指定されている国と行うことができる。1MGを消費するたびに、【特産物】で指定された素材を、その国との関係が同盟なら5個、友好なら3個、中立なら1個購入することができる

●素材の売却

王国を1つ指定し、相場表を使って、その国の相場を決定する。自国に相場と同じ素材があれば、それを売ることができる。その国との関係が、同盟なら2個、友好なら3個、中立なら4個を消費するたびに、1MGを獲得できる

●レアアイテムの購入

レアアイテムをランダムに1つ選ぶ。そのレアアイテム1個を購入することができる。同盟なら〔そのレアアイテムの価格+1〕MG、友好なら〔そのレアアイテムの価格×2〕MG、中立なら〔そのレアアイテムの価格×3〕MGを消費すれば、購入することができる

●レアアイテムの売却

宮廷の代表が、〔才覚〕で難易度9の判定に成功すると、レアアイテム1個を売却することができる。同盟なら〔そのレアアイテムの価格+1〕MG、友好なら〔そのレアアイテムの価格〕MG、中立なら〔そのレアアイテムの価格×1/2〕MGで売却することができる

●施設の利用

同盟国が、他のプレイヤーたちのつくった別の王国だったり、サプリメントなどで追加されたデータのある王国だった場合に行える。その国にあるタイプが計画の施設1軒を利用できる

●交換留学生

同盟国に対して行える。自国の逸材1人を選んで、それを失う。その代わり、生まれ表を使ってランダムに選んだ逸材1人を手に入れる

属国

列強の属国になっている場合、20MGを支払うことで、属国でなくなることができる。

そのほかのルール

ルールセクション

王国の破産

王国は、終了フェイズの予算会議のタイミングで、維持費を支払う義務がある。しかし、《予算》が足りず、最終的に維持費が払えなかった場合、足りないMGに応じて施設が破壊される。施設の価値を半分として計算して、維持費に足りない《予算》の分だけ、施設を破壊すること。

時間の経過

王国は、《民》や施設、逸材が増えることによって成長する。しかし、その王国に所属するPC全員が望むなら、時間経過表を使って、自動的に王国の国力などを変化させることができる。

時間経過表は、準備フェイズに1回使用できる。この表を使うと、その世界での時間が1年経過する。その王国に所属するPC全員の年齢を1歳増やすこと。その後、2D6を1回振り、時間経過表の結果を適用すること。

時間経過表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 隣国との戦争が長引く。〔軍事レベル〕で難易度10の判定に成功しないと、すべての国力が1下がる |
| 3 | 疫病が蔓延する。〔生活レベル〕で難易度10の判定に成功しないと、《民》が2D6人減少する |
| 4 | 暴動が起こり、政情が不安定になる。〔治安レベル〕で難易度10の判定に成功しないと、終了フェイズの予算会議のときに払う維持費が1D6MG上昇する |
| 5 | スキャンダル発覚! 民の忠誠度が下がる。〔文化レベル〕で難易度10の判定に成功しないと、今回のゲームの《民の声》が1D6点減少する |
| 6 | 地場産業の深刻な後継者不足に悩む。自国の施設の中で、最もレベルが高いもの1つを選ぶ。その施設群の中から、施設1軒を破壊する |
| 7 | 好景気がやってくる。《予算》が1D6MG上昇する |
| 8 | 技術力が発展する。自国の好きな施設1軒を選び、その施設のある部屋と隣接していて、かつ通路でつながっている部屋に、同じ種類の施設がもう1軒できる |
| 9 | ベビーブーム到来! 現在の〔《民》の数×1/10〕人、《民》の数が増える |
| 10 | 盛者必衰。既知の土地欄から、ランダムに土地1つを選ぶ。その土地が未知の土地なら、未知の土地決定表でランダムに土地の種類を選び、それに変更する |
| 11 | 国の政策を進める。現在の国力のうち、最も高いものの中から1つを選び、それを1点上昇させる |
| 12 | よき治世が訪れ、国は順調に発展する。好きな国力を1つ選び、それを1点上昇させる |

同盟表・国王

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | 王宮暮らしはちょっと退屈。お忍びでコソソリ冒険の旅へ! |
| 2 | 敵情視察。よその国の状況をいろいろ偵察しないとな |
| 3 | お嫁(お婿)さん探しの旅。どこかにイイ娘(男)はいないかなあ? |
| 4 | 行儀見習いの旅。それって、もしかしてその国の国王と婚約しろってことオ!? |
| 5 | 同盟国の危機! 友であるその国の王のためにも急いで駆けつけねばッ!! |
| 6 | あれえ? ちょっと出かけたつもりが迷ってしまった。どうやったら帰れるかなあ? |

同盟表・騎士

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | 武者修行の旅の途中、その国を訪れる。一宿一飯の恩義に報いねば |
| 2 | 何者かに襲われている人を助けたら、それがその国の王だった! 乗りかかった船だしな |
| 3 | 我が君を裏切ったものがある。あなたは、その裏切り者を成敗するため、その国へやってきた |
| 4 | 自国の危機を救うため、聖宝探索の旅を仰せつける。この国に聖宝はあるのだろうか? |
| 5 | 国王と喧嘩して出奔。冷静になって考えてみると、自分が不味かったなあ…… |
| 6 | 行方不明になった王を探す途中、事件に巻き込まれる。もしや王もその事件にッ!? |

同盟表・大臣

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | 使者としてその国に出向いたら、なにやらトラブルに巻き込まれている様子。ここは恩を売っておこう |
| 2 | 千年王朝への使者として移動中、道が無くなっており、仕方なくその国に逗留することに |
| 3 | 旅の王を補佐するためについてきたはずが、いつの間にかはぐれてしまい……トホホ |
| 4 | 自国の輸出品に悪評が。その真相究明のため、送り込まれた |
| 5 | その地方の代表たちが集まる小会議に出向く。そこで不穏な噂を耳にした |
| 6 | 王命を受け、その国の助成にやってきた。どんなことでもいってください |

同盟表・神官

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | ある日、昇降機に託宣が。神の奇跡を見届けにいかねば |
| 2 | 神のお告げに従い、昇降機に乗ったら、いつの間にかその国だった。アレ? |
| 3 | 聖地巡礼の旅の途中、その国に立ち寄る。困った人は見捨てておけないし |
| 4 | 国王が大病をわずらった。病を治す薬を求めて、迷宮の旅へ |
| 5 | 我らが神に仇なすものが、その国を襲っているとの噂。見過ごすわけには…… |
| 6 | 大事な何かを失い、信仰に疑問を抱く。あてもなく彷徨った後にたどり着いたのが、この国だった |

同盟表・ニンジャ

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | 偵察任務の途中でこの国に立ち寄る。何やら不穏な動きがあるようだ。調査しておこう |
| 2 | 放った密偵が帰ってこない国がある。どうやら、あなたが出向くしかないようだ |
| 3 | その国の王の人となりを見て来いと命令される。危険なようなら消せと言われているが…… |
| 4 | 国宝が盗まれた! 国宝奪還の命を受けたあなたは、噂を聞きつけ、この国を訪れた |
| 5 | あなたの里を滅ぼした宿敵がいるという噂を聞きつけ、たまたま駆けつけた |
| 6 | 何やら我が国の周りで大きな陰謀が張り巡らされている様子。情報を集めておいて、損はあるまい |

同盟表・従者

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | ご主人様の命令で、ちょっとしたお使いに。おやおや、何か困っているようですね? |
| 2 | 家族のもとに里帰り。あららら、何やら慌しいねえ? |
| 3 | 見聞を広めるためと、しばしお暇をいただく。さて、何か面白いことはないかなあ? |
| 4 | 王様同士の賭けに負けて、丁稚に出される。我が君にも困ったものだ |
| 5 | 実家に見合い話が持ち込まれる。騙されて帰ってきた私がバカだった…… |
| 6 | 王国に危機をもたらす呪いの品を滅ぼす旅に。まさか私が持っているとは思うまい……って、あれ? |

そのほかのルール

ルールセクション

未知の土地

未知の土地とは、王国シートの既知の土地欄で、それが未記入になっている場所である。これは、様々な表の結果や、シナリオを進めていくうちに、既知の土地へと変わる。また、同様にして既知の土地が未知の土地へと変わる可能性もある。王国シートの既知の土地欄が変更されるには、下記のようなケースが考えられる。

●既知の土地が増える表

- ・王国環境表：同盟国ができる
- ・背景表：様々な土地が設定される
- ・王国災厄表：関係が敵対の国の領土が増える
- ・王国変動失敗表：様々な土地が設定される、関係が敵対の国の領土が増える

●未知の土地が増える表

- ・散策表：他国の領土が失われる
- ・王国災厄表：自国の領土が失われる
- ・王国変動失敗表：自国の領土が失われる
- ・時間経過表：様々な土地が消える

●冒険によって既知の土地が増える

ランドメイカーが冒険を行い、迷宮を探索することで、その土地は、既知の土地になる。その土地を征服することができれば、確実に既知の土地になる。しかし、その土地を領土として購入しない状態でゲームを終了した場合、GMはその土地を再び未知の土地に変更することができる

●新聞社を派遣する

王国フェイズに計画的行動として、【新聞社】を使用することができる。この効果を使用して、〔文化レベル〕で難易度12の判定に成功すれば、ランダムに土地1つを選び、そこに何があったのかを、未知の土地決定表で調べることができる

未知の土地決定表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | その土地は、巨大な星だまりだった。そのマップを手に入れたと、好きな国力の基本値が1点上昇する |
| 3 | その土地は、ある宗教にとっての聖地だった。このマップを自分の領土にすると、好きな天使か深人を選び、【神殿】1軒を手に入れる。王国フェイズか終了フェイズに、この【神殿】を使用すると、通常の効果に加え、1D6を振って、レベル11~15のお宝表の効果適用する。そのとき素材が出たら、選んだ天使か深人の素材欄にあるものから選ぶ。この【神殿】があるか、維持費が1D6MG上昇する |
| 4 | その土地は、別の階につながる階段だった。この土地を手に入れたと、新しく王国シート1枚を用意し、その既知の土地からランダムに1つを選び、そこを新たな領土とすることができる |
| 5 | その土地は、悪名高いダンジョンマスターの庵だった。このマップの支配者は、人間のモンスターで、好きなクラススキルとジョブスキルを1種類ずつ修得している。また、ランダムにレアアイテム1つを選び、このマップの支配者を倒すと、そのレアアイテムが手に入る |
| 6 | その土地は、あるモンスターの種族が根城にする怪物の国があった。ランダムにモンスターのカテゴリ1種を選び、国名を決定すること。このマップに配置されたそのカテゴリのモンスターは、【武勇】と威力が1点上昇する |
| 7 | その土地は、国だった。国名を決定すること。サイコロを振る。奇数なら、その国には【特産物】が1軒ある。相場表を使って、その【特産物】が何なのかを決めること。このマップを自分の領土にすると、【特産物】1軒を手に入れる |
| 8 | その土地は、激しく迷宮化が進み大迷路になっていた。このマップに配置されたトラップは、解除の難易度が3点上昇する。また、ランダムにレアアイテム1つを選び、このマップの支配者を倒すと、そのレアアイテムが手に入る |
| 9 | その土地は、強固な【結界】に護られ、侵入不可能な土地だった。迷宮フェイズに、この土地を通り抜けることはできない |
| 10 | その土地は、資源が眠る。このマップには【特産物】の施設が2軒建っている。相場表を使って、その【特産物】が何なのかを決めること。このマップを自分の領土にすると、【特産物】2軒を手に入れる |
| 11 | その土地は、小さな村だった。このマップを自分の領土にすると、【民】を3D6人獲得する |
| 12 | その土地は、有名な国の飛び地だった。GMは、列強や眷属の支部など、好きな集団の飛び地をそこにすることができる |

ランダムエンカウント

探索済みの部屋で時間が経過したり、トラップや表の結果によってランダムエンカウントが発生することがある。右のランダムエンカウント表は、そんなときに使用すること。

表の結果で発生したものでなければ、ランダムエンカウントで現れるモンスターの反応は、中立的である。そのため、官廷が望むなら、交渉を試みることができる。ただし、ランダムエンカウントで発生した遭遇で交渉を試みる場合、2D6の目から2を引いた値と、表の結果を照らし合わせる。修正を加えた結果、2D6の目が2以下になっていた場合、2として扱う。

NPC

NPCには、下記の分類がある。

●重要NPC

重要NPCは、基本的にPCと同じルールで作成され、戦闘時は、モンスターと同様に処理する。重要NPCは、そのシナリオの官廷の平均レベルまでのレベルのものしか登場させることはできない。GMは、シナリオ登場時の重要NPCに、《気力》を2点まで持たせてもよい

●モンスター

詳しくは、『迷宮ブック』p.42、モンスターの項目を参照すること

●エキストラ

データを持っていないため、GMやプレイヤーが自由に操作して構わない。しかし、操作の優先順位は、プレイヤー、《配下》として編成しているプレイヤー、GMとなる。エキストラは、《回避値》7として扱い、攻撃が成功すると死亡する

幽霊状態

ゲーム中に死亡したキャラクターは、望むなら幽霊状態になることを選択できる。幽霊状態になると、そのキャラクターの幽霊として、官廷の面々に助言を与えることができる。しかし、死霊化が進行してしまい、幽霊状態になったキャラクターは、【復活薬】で復活することを選択できなくなる。また、誰かに対する《好意》か、誰かの幽霊状態のキャラクターに対する《好意》を1D6減少することで、そのキャラクターは、計画、支援、補助、割り込みのいずれかの行動を1回行うことができる。行動を行ったサイクルは、幽霊状態のキャラクターが修得している常駐スキルが効果を発揮する。誰かに対する《好意》や官廷の幽霊状態のキャラクターに対する《好意》がなくなると、幽霊状態のキャラクターはそれ以上行動できなくなる。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと考えた場合には、使用しなくても構わない。

協調行動による感情の上昇

協調行動を行ったとき、絶対成功が起ると、協調行動を行った者とその対象になった者の互いに対する《好意》が1点上昇する。絶対失敗が起ると、協調行動を行った者とその対象になった者の互いに対する《敵意》が1点上昇する。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと考えた場合には、使用しなくても構わない。

そのほかのルール

ルールセクション

●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: 焰轟 (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ッシュシュ〜〜〜!! 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 |

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: 塚人 (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、ハルキョオネは殺せない。このジレンマが…… 前衛: ハルキョオネ (p.69) × 宮廷の人数、後衛: ハルキョオネ (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 |

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: お化けスーツ (p.60) × 宮廷の人数 |
| 5 | クリティカルヒットしたい (希望) 後衛: ヴォーバルバーニー (p.54) × 宮廷の人数、本陣: 二面人 (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 |

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みたいなの? 前衛: ワリアヒラ (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》をバイドバイパー作戦 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、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・ビュアセレクト (p.57) × 宮廷の人数、本陣: メイクイーン (p.57) × 1 |

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 | 刺し痛い。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: 眠み毒蛇 (p.55) × 宮廷の人数の半分、後衛: ワイヴァーン (p.54) × 1 |
| 5 | ゾンビベシカル……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: 殺人 (p.74) × 宮廷の人数、夜這い海星 (p.74) × 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)、【ヤバチンガー】 (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: 魔蜃 (p.75) × 1、横魚 (p.75) × 1 |

このページのページ数は、
すべて迷宮ブックのものとなる。

ルールセクション
そのほかのルール

外交修正

外交修正とは、自国と他国の関係によって、特定の判定に影響を与える修正のことである。この値がプラスになっていると、王国の危機に他国から救援を受けやすくなる。反対に、マイナスになっていると、王国の危機に乗じてさらに妨害や陰謀を工作される可能性が高くなってしまふ。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと考えた場合には、使用しなくても構わない。

●外交修正の算出法

外交修正の基本値は0となる。この値が、他国との関係によって増減する。王国シートの「土地の詳細」欄を確認し、他国との関係を1国ずつ確認し、その関係ごとに、下記の値だけ基本値を増減していくこと。

- ・関係が「同盟」の国が1つあるたびに +2
- ・関係が「友好」の国が1つあるたびに +1
- ・関係が「中立」の国が1つあるたびに ±0
- ・関係が「陰悪」の国が1つあるたびに -1
- ・関係が「敵対」の国が1つあるたびに -2

ゲーム中、他国との関係が変化したり、新たな国と関係が結ばれるたびに、外交修正は変化する。

●外交修正の適用

外交修正は、王国災厄表、王国変動表、王国失敗変動表で、国力の判定を行うことになった場合に適用される。それらの判定では、達成値が外交修正の値だけ増減する。

また、GMが、王国の危機的状況だと判断した国力の判定においては、上記以外の判定にも外交修正が適用される。

配下の帰還

このルールは、迷宮の中に連れて行った《配下》が王国に帰還するためのものである。配下の帰還には、逃走と輸送がある。

●逃走

道中表や【里心】などのトラップ、モンスタースキルの効果によって、《配下》が王国に強制的に帰還することがある。これを逃走と呼ぶ。

逃走が発生した場合、逃走した《配下》の数だけ、自分の《配下》を減少させ、王国シートの《民》の数を回復させること。終了フェイズの収支報告前に発生する【軍事レベル】による《配下》の回復では、逃走によって減少した《配下》の数は回復の対象にならない。

●輸送

輸送とは、迷宮内で入手したアイテムや素材を王国へと持ち帰ってもらう行動である。

輸送は計画的行動として扱う。輸送を行う場合、輸送に使用する《配下》の数と持ち帰るアイテムと素材を決定する。そして、その数だけ自分の《配下》を減少させ、王国シートの《民》の数を回復させること。

次に【軍事レベル】で、難易度9の判定を行う。判定に成功すると、輸送に使用した《配下》全員は、そのアイテムや素材を王国に持ち帰ることに成功したことになる。王国シート

のメモ欄に持ち帰ったアイテムや素材を記録すること（【宝箱】や【倉庫】の施設があれば、そこに収納してもよい）。

判定に失敗すると、【難易度-達成値】人の《民》を減少させること。絶対失敗なら、輸送に使用した《配下》と同じ数の《民》が減少する。このとき、輸送で回復した《民》がすべて減少してしまうと、彼らは王国にたどりつく前に怪物や罠によって倒れてしまったことになる。この場合、輸送によってアイテムや素材を王国へ持ち帰ることは失敗し、それらの素材やアイテムは失われる。もし、輸送で回復した《民》が1人以上残っていれば、王国シートのメモ欄に持ち帰ったアイテムや素材を記録しておく（【宝箱】や【倉庫】の施設があれば、そこに収納してもよい）。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと考えた場合には、使用しなくても構わない。

特殊な政策

このルールは、一時的な強化政策を行うことで、《予算》や《民》を増やすためのものである。政策には、予算増加と人口増加がある。

特殊な政策はクラスが国王か大臣のキャラクターが行える補助行動である。王国フェイズの編成会議時に一度だけ使用できる。予算か人口のどちらを増加させるかを選んで、使用を宣言すること。特殊な政策の使用が宣言されると、そのゲームでは、宮廷全員の《配下》の最大値が、【自分の【魅力】+自分のレベル】に変更される。各政策の詳しい効果は下記の通り。

このルールは選択ルールである。GMが望ましくないと考えた場合には、使用しなくても構わない。

●予算増加

予算増加を選択した場合、終了フェイズの収支報告の前に、【生活レベル】で難易度【5+自国の王国レベル】の判定を行うことができるようになる。この判定に成功すると、自国の王国レベルと等しいMGを追加で獲得できる。

●人口増加

人口増加を選択した場合、終了フェイズの収支報告の前に、【治安レベル】で難易度【5+自国の王国レベル】の判定を行うことができるようになる。この判定に成功すると、【総人口×1/10】人の《民》を追加で獲得できる。

サプリメントの使用

『迷宮キングダム』には、他にも様々な追加ルールや選択ルールが存在している。それらは、サプリメントやアクセサリと呼ばれる関連商品や、雑誌の記事などに収録されている。

GMが許可すれば、そこに収録されたルールを使用することができる。

ただし、『迷宮クロニクル』シリーズや旧『まよカード』シリーズ、『げっちゅー★キングダム!』、『百万迷宮大百科』、『シティアドベンチャー』、などは、旧ルールを対象にしているため、使用するにあたって現行ルールへの統一や修正が必要となる。そのため、『迷宮キングダム』のルールに精通したGM以外には、その使用を推奨しない。

第三の扉

データ

セクション



このセクションでは、キャラクターを強くするためのデータを紹介する。レベルアップすると修得できるスキル、冒険には欠かせないアイテム、自分の王国に建てることで効果を発揮する施設など、君が強さを求めているなら、このセクションを読み込もう！

スキル

Skill

キャラクターが習得する特殊能力を解説するページ。どんな成長をさせると楽しいか、色々読みこんで研究してみよう♪

data

スキルとは

スキルとは、そのキャラクターの持っている特殊な技術のことを表す。スキルには、下記の4種類のものがあり、更に幾つかの細かなカテゴリに分かれる。

●クラススキル

ランドメイカーが修得できるスキル。国王、騎士、大臣、神官、ニンジャ、従者の各クラスごとに6種類ずつ存在する

●ジョブスキル

キャラクターの職能を表すスキル。大半は、生まれによって決定するが、文明的な国家になると、【転職所】(p.107)を建設することで、ジョブを変更し、ジョブスキルも変更できるようになる

●アドバンスドスキル

迷宮の中で経験をつみ、ランドメイカーとしての実力をつけることで修得できるスキル。レベルアップすると、修得することができる。全部で12種類のグループに分かれており、どのグループのスキルを修得できるかは、レベルアップ時のジョブによって決定する

●モンスタースキル

モンスターが修得している独特のスキル。人の身には、負荷の多い技術を利用するため、人間がこのスキルを使用するには、《希望》1点を消費する必要がある

スキルの修得

スキルには、キャラクター作成時に修得できるものと、レベルアップすることで修得できるものの2種類がある。

●キャラクター作成時

創りたてのキャラクターは、クラススキルとジョブスキルしか修得していない。しかし【酒場】や【異民街】の施設がある王国でキャラクターを作成する場合、それ以外のスキルを修得したキャラクターを創ることもできる。

【酒場】のある王国でキャラクターをつくる場合、まず1レベルのキャラクターをつくる。そして、残りの官廷の平均レベルと同じになるまで、レベルアップの処理を繰り返す。

また、【異民街】の施設があったり、怪物の移民がいる王国では、怪物の血を引いたキャラクターをつくることができる。その場合、自国のモンスターの《民》1種類を選ぶ。その後、そのモンスターが修得しているスキル1つを選んで、そのスキルを修得しているキャラクターをつくることができる

●レベルアップ

レベルアップすると、自分のクラススキル、現在の自分のジョブのスキルグループ、一般スキルの中から好きなスキルグループを1つ選ぶ。そして、そのスキルグループの中から1種類のスキルを選び、そのスキルを修得する

スキルカードの読み方

SKILL スキル①一般



真の想い②rue Romance

③常駐 対④分

⑤なし

このスキルを修得したとき、好きなキャラクター1体、もしくは好きなモンスター1種類を⑥、そのキャラクターに対して、好きな《感情値》を1点上昇させる。この値はあらゆる効果によって減少されず、レベルアップ時に起こる「感情のリセット」の影響を受けない

この世には、小鬼と巨鬼、ドワーフとみみずのように、どうしても超えられない種族的断絶が⑦ある

5-002 新・王国ブック Illustration: OCHIAI NAGOMI

- ①スキルカテゴリ
そのスキルの種類を表す
- ②スキル名
スキルの名称。同じ名前のスキルを2度修得することはできない。また、1人のキャラクターは、同じ名前の「補助」や「割り込み」のスキルを1サイクルに1回しか使えないことに注意
- ③タイプ
そのスキルの使用のタイミング
- ④対象
そのスキルが誰に対して効果があるかを表す
- ⑤判定
そのスキルの使用に、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効果
そのスキルを使用した場合に発生する効果
- ⑦フレーバー
そのスキルの説明。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、そうした例外的運用は、GMが許可した場合のみである

アドバンスドスキル

キャラクターが成長すると、アドバンスドスキルを修得できるようになる。ここでは、王国ブックに収められている12種類のグループの傾向を解説する。

データを読むのが辛い場合、まずは自分のPCに必要なスキルのグループにあたりをつけるところから始めよう。

●一般スキル p.78

ジョブに関係なく誰でも修得できる一般的なスキルグループ。誰が使っても便利なものや、キャラクター表現のためのスキルが多い

●肉弾スキル p.79

自らの肉体を駆使するスキルグループ。接近戦闘が有利になるものが多い。攻撃・防御のバランスがよく、前線に出て戦うキャラクターは修得必須だ

●射撃スキル p.80

銃や弓などの射撃武器をうまく使うためのスキルグループ。攻撃を強化するスキルが多い。後衛から戦闘を補助するキャラクターは修得できるようにしておきたい

●星術スキル p.81

三大魔道の一派で、星を操るスキルグループ。戦闘や迷宮フェイズでの行動を補助する。宮廷全体の強化につながる効果が目立つ

●召喚スキル p.82

三大魔道の一派で、「移動」を司るスキルグループ。物資やキャラクターそのものなどを移動させるスキルが多い。また、モンスターを制御するスキルなどもある

●科学スキル p.83

三大魔道の一派で、現象の解明や理論の構築などを行うスキルグループ。アイテムや人材を強化するスキルが多い。また、ほかのスキルを無効化するスキルなどもある

●迷宮スキル p.84

迷宮の中で生き残るための知恵とテクニックを集めたスキルグループ。何かを発見したり、迷宮内に干渉したりするスキルが多い

●交渉スキル p.85

話し合いによって利害を調整するスキルグループ。王国全体を豊かにするためのスキルが多い。国王や大臣など、重鎮向きのスキル?

●便利スキル p.86

何かと便利なスキルが集まっているスキルグループ。ただし、これらのスキルを活用するには、宮廷内の円滑な人間関係が求められることが多い

●芸能スキル p.87

お芝居や音楽など、人を楽しませたり、感動させたりするためのスキルグループ。意外に戦闘に活用できるスキルも多いのがポイント!

●道具スキル p.88

アイテムをうまく活用するためのスキルグループ。何の変哲もない普通のアイテムも、このスキルの持ち主が使えばマジックアイテムなみのパワーを発揮!

●奥義スキル p.89

圧倒的な力を秘めたその道の達人のみが修得できるスキルグループ。奥義スキルを修得するためには、上級ジョブで、なおかつ特定のスキルを修得している必要がある

転職とスキル

【転職所】(p.107)を使用して、ジョブを変更した場合、それまで修得していたジョブスキルを未修得の状態にして、新しいジョブのジョブスキルを修得し直すこと。

一方、クラススキルやアドバンスドスキルは、特に変更を行わない。【転職所】などを使ってジョブが変わり、修得できるスキルグループが変化しても、過去に修得したアドバンスドスキルが、使用できなくなったりはしない。

スキルの使用のタイミング

スキルは、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。

●常駐

特に使用を宣言しなくても、常に効果を発揮しているスキル。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か、迷宮フェイズに使用できる。使用すると行動済みになる

スキルの対象

スキルは、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

スキル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

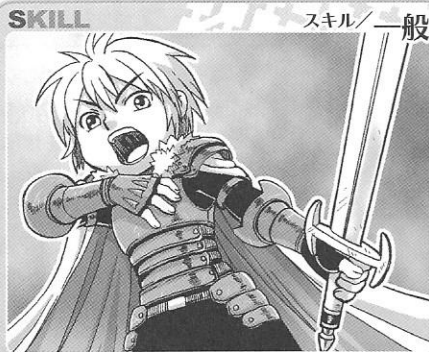
スキルの効果時間

本文中に特に明記がない限り、スキルの効果時間は、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。

データセクション
スキル

一般スキル

どのランドメイカーにも潜在する、どのスキルグループとも異質の力。それが一般スキルだ。キャラクターのジョブに関係なく修得でき、その効果を発揮する。【名乗る】や【真の想い】、【熱血】からは《感情》を参照するスキルへの連携が可能。【大食漢】は余ったお弁当の有効活用に、【強行軍】は迷宮の完全制覇を目指す強欲な宮廷におすすだ



名乗る / Step Forward

タイプ 割り込み 対象 単体
判定 なし

初めて出会うキャラクターと遭遇したとき、割り込んで使用できる。自分のPCの名前を名乗り、初めて遭遇したキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを操る者は、そのキャラクターの名前を名乗る。その後、互いに1D6を振る。奇数なら、相手に対する《好意》が1点上昇し、偶数なら《敵意》が1点上昇する。この効果は、ゲーム中に、そのキャラクターのレベルと同じ回数までしか使用できない

S-001

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



真の想い / True Romance

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、好きなキャラクター1体、もしくは好きなモンスター1種類を選ぶ。そのキャラクターに対して、好きな《感情値》を1点上昇させる。この値はあらゆる効果によって減少されず、レベルアップ時に起こる《感情のリセット》の影響を受けない
この世には、小鬼と巨鬼、ドワーフとスミズのように、どうしても超えられない種族的断絶も存在する

S-002

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



大食漢 / Belly-god

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

使うと無くなる回復アイテムを自分に使用する場合、一度に何個でも使用できる

百万迷宮では、食事一つとっても一大事だ。「肥満」という恐るべき災厄に怯えつつも、腹が満ちては戦いができぬ。というわけで、定期的に何か食べなければいけない。そんな過酷な環境に適應したぜなのいかどうかは知らないが、迷宮には時折、大喰らいもかくやという大食漢が現れるという

S-003

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



強行軍 / Forced March

タイプ 割り込み 対象 宮廷
判定 〔探索〕 / 7+現在の経過クォーター

クォーターが経過し、宮廷に、飢えによる《HP》の減少が起こったときに割り込んで使用できる。上記の判定に成功すれば、その減少を無効化することができる

迷宮の中には、モンスターやトラップのほかにも、厄介な敵は数多い。中でも「時間」は凶悪だ。飢え、疲労、維持費に絶望……時には無理をしても怠る必要があるだろう

S-004

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



惨殺 / Savage Killing

タイプ 常駐 対象 王国
判定 なし

このスキルを修得しているキャラクターが、自分以外のキャラクターにダメージを与えたとき、その最終的なダメージの値が〔相手の残り《HP》+5〕点以上であれば、《民の声》と《気力》1点を獲得する。この効果は、1回の戦闘で1度しか使用できない

耳をそぎ、鼻をもぎ、臓物をぶちまける残酷な業。その方に酔いしれる者は、敵だけでなく、味方からも畏れられる

S-005

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



全軍突撃!! / Assault Force

タイプ 支援 対象 単体
判定 〔才覚〕 / 対象の《回避値》

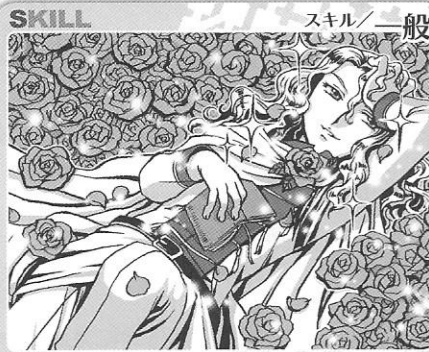
戦闘中に使用できる。上記の判定に成功すると、自分のいるエリアか、それに隣接するエリアの中から、好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに、〔自分の《配下》×1/5〕D6点のダメージを与えることができる。その後、自分の《配下》1D6人を減らす

ランドメイカーの義務は、民を護ること。しかし、時には護るべき民に犠牲を強いて、戦わねばならぬ敵もいる

S-006

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



美形 / Beauty

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 〔魅力〕 / 9

自分がバッドステータスを受け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、そのバッドステータスを無効にできる

美しきが醜態をさらすなど、あってはならない。それは信念だ。自らが美しいと自覚している者は、その信念を力に変えることさえできる。美しい者は眠らないし、毒も効かないし、太ったり、怒かになったりも絶対しない

S-007

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



熱血 / Punk

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

自分が誰かに対する《敵意》が上昇すると、《気力》1点を獲得する

「うおおおおおっ お前への怒りが、オレに力を与えてくれるぜ!! 受けてみる、オレの怒りを!! 熱き思いの籠もったこの拳を!! 感情をそのまま力や技術へ転化させるためには、それだけの才能が必要だ。それが得、意人間のことを、熱血漢と呼んだりする

S-008

遊宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

肉弾スキル

自らの肉体を駆使し、白兵戦を行うためのスキルグループ。前線で戦う騎士や忍者は必修だ。【突撃】は敵に肉迫しながら高ダメージを叩き出す有能スキル。また、戦線を押し戻す【鉄腕】や【投げる】、ダメージを受け止める【かばう】や【受け流し】を使えば、敵の攻撃をシャットアウトする強力な盾となる。敵を残らず刀の錆にしてみえ！

SKILL

スキル/肉弾



投げる / Hoick

タイプ 支援 対象 単体

判定 本文参照

戦闘中に使用できる。自分と同じエリアにいる自分のレベル以下のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを自分の前後2マス以内に移動させる。また、そのエリアにキャラクターがいれば、命中判定を行い、ぶつけることができる。その場合、射程:2、威力:1D6の射撃戦用武器として扱う。投げられたキャラクターは行動済みとなる

「あんな邪魔!抵抗空しく、赤頭巾は放り投げられた」

S-009

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



鉄腕 / Knock Back

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

白兵戦武器を使った攻撃に組み合わせて使用できる。攻撃目標にダメージを与えることができたなら、その目標を1マス後退させることができる

我が騎士は武人の生まれ。国に出来たばかりの工房で鍛え上げただんばらは我が自慢でもある。雄々しく敵陣に駆け込んだ騎士がだんばらを振るったとき、いかなるモンスターであろうとも、その剣圧に吹き飛ばされてしまうのだ

S-010

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



かばう / Shiled

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 なし

戦闘中、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。ダメージを受けたキャラクターと同じエリアに移動して、ダメージの対象を自分に変更させる。このとき、受けるダメージを[1D6+対象への「好意」]点だけ減少できる(1未満にはならない)

敬愛する王のためなら、たとえ火の中の水の中。雄々しき騎士は王の危機に駆けつけて、己の肉体を盾とする

S-011

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



突撃 / Charge

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

戦闘中、移動フェーズに前進を行うときに使用できる。前進した1エリアにつき、命中判定の達成値に+1し、武器の威力に+2点することができる

王国の騎士たちは、ウマトカゲに渡り魚、流れ星、機械仕掛けの二輪車にまたがり、剣を鎌を斧を構えて突撃する。まさに、戦脚の先陣を切るに相応しい。その勇猛果敢な行いは、すさまじい勢いでモンスターの壁を切り開く

S-012

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



乱舞 / Rush

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

白兵戦武器を使って命中判定を行うとき、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

ただ振るうばかりが剣ではないということに、使い手が気付く瞬間がある。学んできた剣の技を確かに自らのものとする瞬間が。それは、実戦の中にのみある瞬間だ。そして、迷宮に閃く白刃は、舞にも似た軌跡を描く

S-013

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



跳ぶ / Jump

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

誰かが自分に対して、命中判定を行ったときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費する。サイコロ1個を振り、その値だけ自分の《回避値》を上昇させる。この効果は、そのラウンドの間持続する

小鬼の爪が、極悪小隊の銃弾が、ダンジョンマスターの剣が身に達しそうなとき、ランドメイカーは跳ぶ。その跳躍は敵刃を逃らし、またひとつ伝説を生み出す

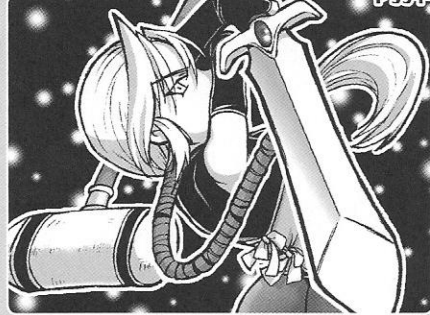
S-014

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



二刀流 / Double Arm

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

自分のアイテムスロットに2つ以上の武器を装備している場合、自分の白兵戦用武器を使った攻撃が成功したときに組み合わせて使用する。《気力》1点を消費して、攻撃に使用していない武器1つを選ぶ。その武器の威力をダメージに加え、その武器が命中したときに与える効果を、攻撃目標に与えることができる

装甲のある敵は、戦剣で砕き、その亀裂に剣を押し込め!

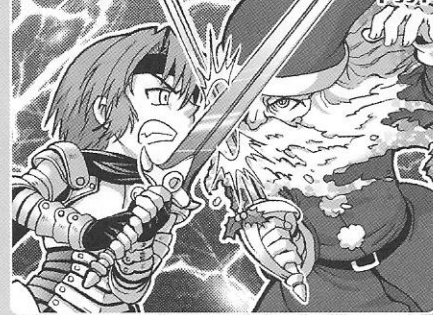
S-015

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/肉弾



受け流し / Parry

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 【武勇】/敵の攻撃の達成値

自分が攻撃されたときに割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、そのダメージを1点にすることができる

攻撃を避けてばかりでは勝機を逃すこともある。時には、一歩前に踏み込むことも必要だ。そんなときは、お前の武勇がものを言う。敵の技を見切り、その力をうまく流してやれば最小限の傷で済むはずだ。鬼神のような達人の一撃も、技量とわずかな運さえあれば受け流すことは可能だ

S-016

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

射撃スキル

弓や銃など、射撃武器の扱いに特化したスキルグループ。元々の長い射程に加えて、【援護射撃】や【先制射撃】、【連射】を使えば誰よりも早く攻撃を行い、敵を打ち倒すことができる。乱戦になれば【狙う】や【零距离射撃】が頼もしい。後衛からでも安心して攻撃出来るのは魅力だが、肝心の射撃が外れないよう、【武勇】の底上げは忘れずに

SKILL

スキル/射撃



狙う/Aim

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

射撃戦用武器を使った攻撃に組み合わせて使用する。射撃戦用武器の「複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける」という効果を無効にする

味方を傷つける可能性を考えると、銃や弓の扱いは、慎重にならざるを得ない。だが、もうその心配はいらない

S-017

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



連射/Blaze Away

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

射撃戦用武器を使った攻撃が終了したときに使用できる。《希望》1点を消費すると、もう一度攻撃を行うことができる

銃弾を身に受けながら、モンスターが目を潤いて笑う。それは勝利を確信した笑みだ。まだ自分は生きている。今度は彼の爪が貴様を切り裂くぞ。その視線を受けて、銃を構えたランドメイカーが笑う。その笑みは、怪物の笑みよりも淡く、しかし、不適にしておぼろげに。迷宮に銃声が響きわたる

S-018

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



魔弾/Phantom Bullet

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

射撃戦用武器を使った攻撃に組み合わせて使用する。【魔弾】1D6個を消費して、命中判定を行う。攻撃が成功すると、攻撃目標にダメージを与える代わりに、攻撃目標をいすれかのバッドステータスにする

人を傷つけるだけが武器ではない。人をカエルに変える銃弾があるという。人を怒らせると矢があるという。その銃弾や矢を身に受けた者の身に速やかに効果を現す

S-019

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



援護射撃/Covering Fire

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

自分の《好意》が1以上になっているキャラクターが攻撃されたとき、割り込んで使用できる。攻撃を行ったキャラクターに対して、射撃戦用武器で攻撃を行うことができる

もう、勝負は決した。誰もが思ったそのとき、満身創痍のひびが、目の前の従者に向かって、渾身の一撃を放つ。従者は己の死を覚悟した。だが、風を切る音と共にひびの腕をくなく貫く。勝負を決めたのはニンジャだった

S-020

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



必殺/Dead Eye

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

射撃戦用武器を使って命中判定を行うとき、サイコロの目の合計が11以上で絶対成功になる

一合、二合、三合。剣の撃ち合いが激しく続く。敵へなかなか決定打を叩き込むことができない。このままでは敵よりも早く、こちらが倒れる。急所を狙おうにも、敵の外皮は固く厚い。だが、放たれた矢が、皮の薄い怪物の眉間に突き刺さった。優れた射手のみ可能な一撃だ

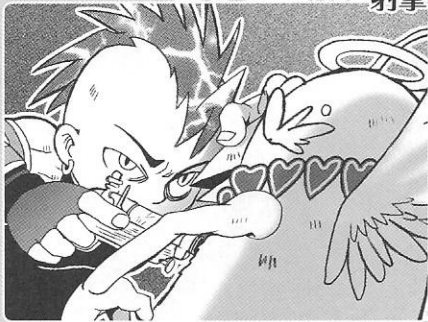
S-021

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



零距离射撃/Point Blank

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

同じエリアの目標に対し、射撃戦用武器を使って攻撃が成功したときに使用できる。自分の武器の威力が[1D6+装備している射撃戦用武器の数]の分だけ上昇する

射撃武器の使い手が、接近戦は苦手だと考えるのは間違っている。目の前に迫った銃口から放てる銃弾は充分な威力を持っている。距離が近ければ近いほど、弾が外れる可能性は低いと言うことを忘れてはいけない

S-022

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



先制射撃/First-Strike

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

遭遇が起こり、戦闘が始まったときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費する。射程や【星の欠片】の効果範囲に関係なく、射撃戦用武器で好きなキャラクター1体を攻撃できる(【銃砲】や【石弓】を使用している場合、同じエリアの敵にランダムに当たる可能性はある)

狙撃手の目標は、敵軍の指揮官を捜し、確実に仕留めることである。人間の阿鼻や魔を王をみかけたら、先制すべし

S-023

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/射撃



鷹の目/Hawk Eye

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分が射撃戦用武器を使用して命中判定を行うとき、その武器の射程を1点上昇させることができる

狙った獲物を逃さない。射撃手の目は、武器に性能以上の力を与えることさえる。なんの憂いもない鉄砲が、射程距離を超えて獲物を撃ち落とす。それは、優れた射撃手のみが使える、魔法にも似た力だ。仲間にあっても頼りなく、敵にあっても恐ろしいものなのだ

S-024

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

星術スキル

三大魔道一派、星を操る「星術」のスキルグループ。その華麗なイメージとはうらはらに、戦闘を補助する頼もしいスキルが揃っている。特に【星剣】と【星戦】は、ボス級の凶悪モンスターと戦う時の切り札となるだろう。その他にも直接ダメージ呪文の【流れ星】や、射撃戦で威力を発揮する【灯り星】などは、後衛からのバックアップに最適だ



灯り星 / Starlight

タイプ 補助 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9 + 振った1D6の値

戦闘中、好きなときに使用できる。自軍の【星の欠片】1つを選んで、1D6を振る。上記の判定を行い、その【星の欠片】のレベルを最初に振った1D6の値だけ上昇する。また、【星の欠片】が照らす光の範囲にいる自軍キャラクター全員は、〈回避値〉が1点上昇する。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

S-025

Illustration.OCHIAI NAGOMI



流れ星 / Shooting Star

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 (魅力) / 対象の人数 × 2 + 9

〈希望〉を好きなだけ消費し、その数と同じだけその部屋にいるキャラクターを選ぶ。上記の判定に成功すると、選んだキャラクター全員に2D6点のダメージを与えることができる。星は星術師の友である。星術師が憎む者を憎み、愛する者を愛す。星術師がだれかを「敵」と見なしたときには、その想いを感じ取り、迷宮の彼方から星々が飛来する。やってきた星たちは、その「敵」めがけて、よりそぐ

S-026

Illustration.OCHIAI NAGOMI



星占い / Horoscope

タイプ 計画 対象 単体

判定 (魅力) / 9

好きなキャラクター1人を選び、〈希望〉1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、その判定に使ったサイコロの目のうち1つをキープしておくことができる。以降、そのキャラクターが判定を行ったとき、判定に使ったサイコロの目を、キープしているサイコロの目と交換することができる。この効果は累積しない。

星の声を聴く者は、未来の出来事を予見することもできる

S-027

Illustration.OCHIAI NAGOMI



星剣 / Astral Sword

タイプ 補助 対象 本文参照

判定 なし

戦闘中、自分の白兵戦用武器1つを選ぶ。その武器の射程が1点上昇する。また、この武器で攻撃を行った場合、攻撃目標の【外皮】を無効化できる。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

「星の輝きと加護を」星術師の唱えた短い呪文と共に、彼の剣が輝きはじめる。この迷宮のわずかな希望、星の光がその剣に宿ろうとしている。彼はこの戦いの希望となるだろう

S-028

Illustration.OCHIAI NAGOMI



星界 / Asterism

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9

自軍の【星の欠片】1つを選び、〈希望〉1点を消費する。上記の判定を行い、成功したら、その【星の欠片】が照らす光の範囲にいる自軍キャラクター全員は、〈HP〉と〈HP〉の最大値が、〔達成値 - 難易度〕点上昇する。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

深い迷宮の奥の中で見いだす星の輝きは、希望。彷徨う者たちに、活力を分け与えることさえできる

S-029

Illustration.OCHIAI NAGOMI



刻騙し / Mock Clock

タイプ 割り込み 対象 宮廷

判定 (魅力) / 11

1ラウンドか1クォーターが経過したときに割り込んで使用できる。〈希望〉1点消費して、上記の判定に成功すれば、その時間の経過を無かったことにできる。この効果は、ゲーム中に、そのキャラクターのレベルと同じ回数までしか使用できない

星の動きは時を司る。星術師は百万迷宮の全ての星に働きかけることによって、時を操ることさえできるのだ

S-030

Illustration.OCHIAI NAGOMI



星戦 / Star Wars

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9 + 振った1D6の値

自軍の【星の欠片】1つを選び、〈希望〉1点を消費して、1D6を振る。上記の判定に成功したら、その【星の欠片】が照らす光の範囲にいる自軍キャラクター全員は、命中判定の達成値が最初に振った1D6の値だけ上昇する。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

吉凶を予言する、流星の加護を引き出す魔法。運命を読み取り、敵の動きを掌握し、味方へと伝えるのだ

S-031

Illustration.OCHIAI NAGOMI



星をみる人 / Star Gaser

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9

戦闘中に使用できる。1D6を振る。その目に対応したイベントが発生する。●快晴。死霊のモンスターすべての〈HP〉が半分になる。●雨。素材欄に「火薬」が含まれるアイテムは、その戦闘の間、使用できなくなる。●雷。〈HP〉が一番高いキャラクターに3D6点のダメージを与える。●霧。その戦闘の間、キャラクター全員の〈回避値〉が2点上昇する。●突風。〈HP〉が一番低いキャラクターが好きなエリアに移動する。●流星。何も起こらない

S-032

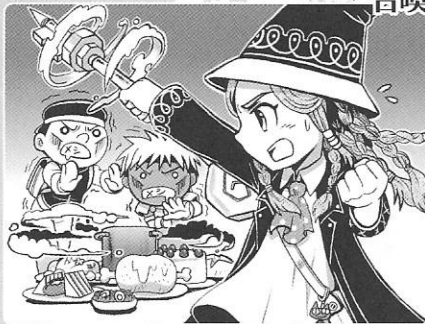
Illustration.OCHIAI NAGOMI

召喚スキル

三大魔道一派、移動を得意とする「召喚術」のスキルグループ。戦闘と探索双方の場面で、こそというときに使えるスキルが揃っている。その反面、使用時の判定は厳しく、使いこなすにはテクニックが必要。また【宅配便】【お引っ越し】や、修得時にモンスターの民が得られる一連のスキルは、王国がある程度成長した後にその真価を発揮する

SKILL

スキル/召喚



宅配便/Deliverly

タイプ 計画 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9

上記の判定に成功すると、自国の《民》や、自国に保管してあるアイテムや素材を好きなだけ、宮廷のいる部屋に移動し、宮廷のキャラクターが編成・装備することができる。また、1MGを消費するたび、自国で購入可能なコモンアイテム1つを宮廷のいる部屋に移動し、宮廷のキャラクターが装備することができる

王国から民や物資を呼び出す魔法。便利な召喚術だ

S-033

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



大転移/Major Shift

タイプ 計画 対象 宮廷

判定 (魅力) / 11

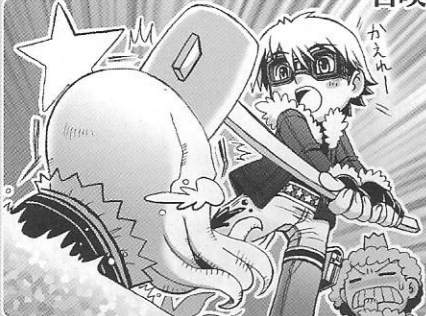
すでに探索済みのいずれの部屋か自分の国を選ぶ。上記の判定に成功すると、宮廷全員をその場所まで移動できる
呼び出した増援の部隊も残り少ない。「撤退するよっ!」王は決断を下した。このまま進軍を進む力は、彼女の宮廷にはない。平定した部屋まで下がり、体勢を立て直さねばならない。王は白旗を取り出し、床石に魔法陣を描く。「はい、みんな真中に立って!」撤退は速やかに行われた

S-034

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



送還/Retransmit

タイプ 支援 対象 単体

判定 (魅力) / 9+対象のレベル

戦闘中、モンスター1体を選ぶ。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、そのモンスターをバトルフィールドから取り除く。その後、GMはマップの中からランダムに部屋1個を選び、取り除いたモンスターをその部屋に配置する
ココログライはずぶずぶと地面にめり込んで、消えてしまった。「すこーっ、一撃で倒したの?」「倒してない。別の部屋にいっただけ。また出てくる」「先延ばししかあ……」

S-035

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



転送/Transfer

タイプ 割り込み 対象 本文参照

判定 (魅力) / 受けたダメージの値+選んだキャラクターのレベル

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、ダメージを受けたものと同じエリアにいるキャラクター1体を選び、上記の判定を行う。成功すると、受けたダメージを無効化し、選んだキャラクターにそれと等しいダメージを与える
傷をつける。傷を癒す。本来はまったく別のものである。癒しと攻撃を同時に行う。召喚師の戦闘中の花形の術

S-036

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



魔物使い/Alias

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

攻撃に組み合わせて使用できる。《希望》1点を消費して、自国の《民》となったモンスター1体を選ぶ。自分のデータの代わりにそのモンスターの《武勇》と射撃、威力を使用して攻撃を行うことができる。このスキルを修得したとき、自分のレベル以下のモンスター1体を選んで、自国の《民》にすることができる
「いっ! 我が代わりにその魔を振るえ!」

S-037

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



憑依/Download

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 (魅力) / 9+そのモンスターのレベル

自国の《民》となったモンスター1体と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、そのキャラクターにそのモンスターのスキル1種を修得させることができる。この効果は、その戦闘の開始時、累積しない。このスキルを修得したとき、自分のレベル以下のモンスター1体を選んで、自国の《民》にすることができる
「ワッラカール、汝の力を我が身に宿らせよ!」

S-038

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



式神/Familiar

タイプ 補助 対象 自分

判定 (魅力) / 派遣した《民》の数+10

王国フェイスに、モンスターの《民》を使って情報収集を行うときに組み合わせて使用できる。指揮判定の難易度が3点上昇する。指揮判定に成功し、その部屋にモンスターがいることが分かったら、そのモンスターの名前が全て分かる。また、その部屋で情報収集を終了し、上記の判定に成功すれば、その部屋のモンスターの中から、派遣したモンスターの《民》の数×11体を選び、1D6点のダメージを与える

S-039

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/召喚



お引っ越し/Remover

タイプ 計画 対象 本文参照

判定 (魅力) / 13

自国の設備が部屋タイプの施設1軒を選ぶ。その施設を、自分が現在いる部屋に移動させる。迷宮の中に計画タイプの施設を移動させた場合、その部屋で計画的行動を行えば、その施設を使用することができる。常駐タイプの施設を迷宮に移動させた場合、その部屋を領土にするまで、自国に対する効果は失われる。この効果は永続する
迷宮探索の途中でも、訓練をすることはできる!

S-040

Illustration.OCHIAI NAGOMI

科学スキル

三大魔道一派、知識と論理であらゆる現象を解明する「科学」のスキルグループ。科学ならではのユニークで強力なスキルが揃っている。戦闘では【分析】【蘇生】【抗魔式】が防御力を厚くし、キャンプ中には【マルチタスク】や【錬成】がアドバンテージを稼ぐ。単独で使えるスキルが多いので、成長に迷った時などは科学に寄り道するのもありだ



合成/Composition

タイプ 計画 対象 本文参照

判定 [才覚] /9

自分が装備しているアイテム2つを選ぶ。上記の判定に成功すると、その2つのアイテムを1つのアイテムにまとめ、1つのアイテムスロットに入れられるようにする。どちらかの効果を使用して無くなった場合、まとめたアイテムはなくなる。すでに【合成】を使用したアイテムを、さらに【合成】することはできない。この効果は永続に持続する
銃と剣を同時に使えたりはしなくても、省スペースにはなる

S-041

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



分析/Analyze

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 なし

誰かが常駐以外のスキルを使用したときに割り込んで使用できる。《希望》を好きなだけ消費する。消費した《希望》1点につき、1D6を振り、その合計値にレベルを足した値が、対象のレベル以上であれば、そのスキルを無効にすることができる
怪物たちが持ついずれかめ邪悪な技の数々。分析の技を持つ者の眼力はその技がいかなるものであるか、いかなる弱点を持っているかを瞬時に理解し、閃くことができる

S-042

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



マルチタスク/Multitask

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

キャンプ中は、計画的行動が支援行動のいずれかを2回、もしくは両方を1回ずつ行うと行動済みになる

腕のいい料理人とは手際が良いものだ。鍋を煮込む待ち時間も、決してムダにはせず、料理をもう一品増やしたりする。ランドメイカーにしてもそれは同じこと。限られた仲間への傷を癒しながら料理を作ったり、罠を探しながら神に生け贄をさげたりでまてしまうのだ

S-043

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



蘇生/Revive

タイプ 支援 対象 単体

判定 [才覚] /11

好きな「行動不能」のキャラクター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターの《HP》を1D6点回復する。戦闘中に使用する場合、同じエリアのキャラクターにしか使用できない

「おいっ、しっかりしろっ」「ダメです、目をむいてます」「いや、こいつはまだ大丈夫だ。そうだろう？(ドスッ)」「補え」「ほら、目を覚ました」

S-044

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



錬成/Weave Material

タイプ 補助 対象 自分

判定 [才覚] /9

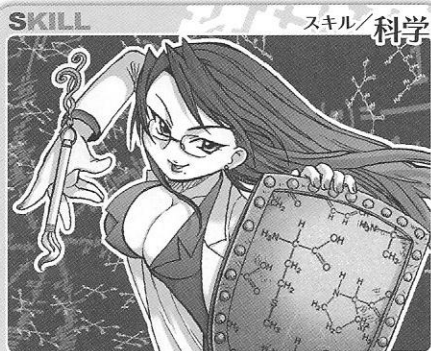
好きなアイテム1個を選び、そのアイテムを作成するのに必要な素材を消費する。上記の判定に成功すると、迷宮内でもアイテムをつくることができる

パンと音を立て、手に入れたばかりの鉄塊と魔物の牙ははじけ、光り輝く粒子に変わる。一度、部屋全体に散らばった粒子は、巻き起こった嵐と共に、再び手の中に結集する。そして、つややかに光るだんじらへと姿を変えていく

S-045

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



抗魔式/Antimagic Formula

タイプ 支援 対象 単体

判定 [才覚] /7+対象のレベル

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。上記の判定に成功すると、その戦闘の間、その場にいる全員は、そのスキルを使用できなくなる。この効果は、累積しない

様々な非科学的な現象を限定的に再現不能にする科学式。もちろん、その式を応用すれば、「科学的に正しい」状況すら封印することができる。怪物や魔法使いたちの天敵

S-046

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



強化術式/Boosted Science

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

星術、召喚、科学のカテゴリのスキルを使用するときに使用できる。《希望》1点を消費するたび、そのスキルの判定の達成値、もしくはダメージを3点上昇することができる

「術式起動」星術師の身体から、数式が溢れだし、部屋全体へと染み渡る。それに呼応するかのよう、彼女の持つ星は輝きを強める。強化術式は魔道師によって編み出された、三大魔道の強化を可能とする付与魔術だ

S-047

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



理力の一撃/Logical Blast

タイプ 支援 対象 単体

判定 [才覚] /9

《希望》1点を消費して、1メートルフィールドから1体のキャラクターを選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターに[判定の達成値-難易度]点のダメージを与えることができる

科学は付与魔術や、術の解除などの業に優れていることで知られる。だが、科学にも直接的な攻撃はある。それがこの理力の一撃だ。純粋なエネルギーを撃ち出し対象へぶつける術だ。優れた術者のものほど、威力は高い

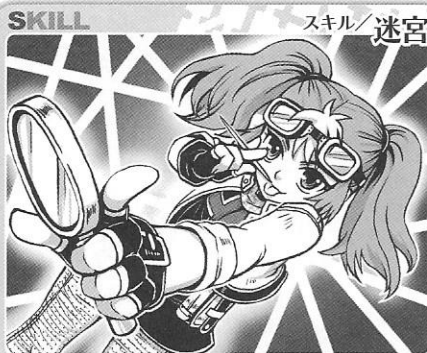
S-048

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

迷宮スキル

迷宮職人をはじめとした、迷宮の探索や改造を行う技術者のスキルグループ。一見地味だが使うと強い、玄人好みのスキルが多い。お手軽リッチな【お宝】は、複数人で使うとさらに強力。【迷宮工事】は時にGMの思惑を打ち壊すほどの威力を発揮する。また、【隠形】【すりぬけ】【足止め】【軽業】といった移動系のスキルは、意外と重宝するぞ。



罠師 / Trapper

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

探索判定を行うとき、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

幾多の迷宮を越えてきた経験からか、書物で学んだ知識に裏付けされてか、それとも、生まれつきの勘なのか。彼の目はどんな魔法よりも確実に、息を吸うより自然に、迷宮の中に隠された、あらゆる罠を見つけた

S-049

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



お宝 / Good Time

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

お宝表を振るときに使える。《希望》1点を消費すると、お宝表を余分に1回振ることができる

モンスターが一種類しかお宝を持っていないなんて、誰が決めたの？ どーってことのないお宝に、みんながっかりするけれど、あたしはしない。モンスターはとおきのお宝を、もうひとつ隠していることがあるんだ。あたしにはその隠し場所が判るもの。ただし、運が良ければ、ね

S-050

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



迷宮工事 / Road Construction

タイプ 計画 対象 通路

判定 【探索】 / 13

隣接する通路のない部屋と部屋を繋ぐ。《民の声》を1D6点減少し、上記の判定に成功すると、その2つの部屋の間に通路を伸ばすことができる。失敗すると、自分の《配下》が1D6人減少する

ここに道を造る。迷宮職人の宣言に続いて、彼の配下に壁に向かって突進する。やがて壁は砕かれ、そこに新たな通路ができた。数人の配下と、民衆の支持を犠牲にして

S-051

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



すりぬけ / Sneak Through

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分と同じエリアに敵がいても、自軍から見て前方に進むことができる

モンスターの群れが前衛に立つ王や騎士の行く手を阻む。このままでは、後方から流れ星を繰り出すダンジョンマスターに近づくことができない。「王、ここはあたしにおまかせを」進み出たのはニンジャ。「迷宮忍術奥義、盗掘り」彼女の身体は水に潜るように、地面の中に沈み込んだ

S-052

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



足止め / Wall

タイプ 割り込み 対象 エリア

判定 【探索】 / 9

戦闘中、誰かキャラクター1体が移動したときに割り込んで使用できる。《希望》1点を消費し、上記の判定に成功したら、その移動を行えなくすることができる

「迷宮秘奥義、煉瓦が定し」煉瓦でできた迷宮の床を迷宮職人が掌で叩いた。床がゆぐれ、壁と化し、進み出ようとしたキラーマスクを阻む。迷宮職人に干渉し、自在に操る迷宮職人の技は、戦闘にも十分な効果を発揮するのだ

S-053

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



軽業 / Hit & Away

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

戦闘中、自分の行動を行ったあとに1マス移動できる

小鬼の群をすり抜けて、騎士が敵本陣に飛び込んでいく。迷宮の主は目の前だ。だんびらの一閃は主に傷を負わせるが、例すまでにはいたらない。主は敵の剣く刃をむき出した笑みを見せ、巨大な長剣を振り下ろそうとする。しかし騎士は驚かない。音もなく跳躍し、トンボを切ったその身体は、長剣の刃の届かぬ場所まで下がってみせる

S-054

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



地裂 / Dungeon Prominence

タイプ 支援 対象 単体

判定 【探索】 / 7 + 対象のレベル

その部屋にいる好きなキャラクター1体を選ぶ。《希望》1点を消費し、上記の判定に成功すると、そのキャラクターに[1D6+対象のレベル]点、【外皮】、【甲冑】、【ヨロイ】を無効化してダメージを与えることができる

迷宮の地面を隆起させ、鎚のようにして相手を貫く迷宮武術のひとつ。相手が攻撃するタイミングを見計らい、その勢いを利用する。敵が強ければ強いほど効果的だ

S-055

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



隠形 / Stealth

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 【探索】 / 支援タイプのスキルの使用者のレベル+5

自分がタイプが支援のスキルの対象になったとき割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、自分はそのスキルの対象から無効化される

迷宮に働きかけることで迷宮と一体化し、一瞬の間、戦場より離脱することができるという迷宮の技。非常に強力だが、多用することで、人体が迷宮化してしまう、迷宮病を促進させるという説が一般的だ。注意されたし

S-056

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

交渉スキル

争いを避け、話し合いで物事を有利に運ぶためのスキルグループ。王国フェイズや終了フェイズに使用したり、戦闘そのものを回避したりと、英雄的とは言い難いスキルが多い。しかしそれは王国の安定を見据え、名を捨てて実をとる大人の行動なのだ。【命乞い】で逃げ帰ったとしても、その結果、財政が黒字になれば誰も文句は言えないだろう

SKILL

スキル/交渉



スカウト/Scout

タイプ 支援 対象 単体
判定 (魅力) /7+対象のレベル

モンスター1体を選んで、そのモンスターのレベルと等しい「予算」を消費する。上記の判定に成功すると、そのモンスターをバトルフィールドから取り除く。取り除いたモンスターは自国の「民」となる

「うちの国にこればいいことあるよ?」時に理屈、時に感情に訴えかける巧みな話術に精魂をそそぎ、国家予算まで投資しても、有能な民は増やす価値がある

S-057

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



人脈/Connection

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

王国フェイズ中は、計画的行動が支援行動のいずれかを2回、もしくは両方を1回ずつ行うと行動済みになる。また、施設を使用するとき、判定を行う場合、その達成値を2点上昇することができる

ランドメイカーといえど、1人でできることには限りがある。しかし、人脈を育てていけば、そんなときでも安心だ。多くの施設で、便宜を図ってもらうことができるだろう

S-058

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



煽動/Propaganda

タイプ 割り込み 対象 王国
判定 なし

「民の声」が減少したときに割り込んで使用できる。宮廷内の「気力」2点を消費するたびに、「民の声」が1点回復できる

民は常にランドメイカーを見張っていく。そして、民とは現金なものだ。ランドメイカーがひどい失敗をしたとき、民の声が失われるのはそのためだ。逆にいえば、民を煽動することによって、得られる支持を増やすこともできる

S-059

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



命乞い/Cry Quarter

タイプ 割り込み 対象 宮廷
判定 (魅力) /9

誰かがダメージを受け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、「民の声」を1D6消費して、その戦闘から逃亡することができる

「かんべんしてください! いや、こいつ身の程を知らなくて。ここは私が頭を下げますから! ほら、おまえも頭下げろ! ジャ、ホント失礼しました!」命あての物種だ。民に幻滅されようが、頭なんて幾らでも下げられる

S-060

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



威光/Prestige

タイプ 支援 対象 本文参照
判定 好きな能力値/敵軍キャラクターの中で一番高いレベル+9

上記の判定に成功すると、1D6体の敵軍キャラクターをレベルの低いものから順にバトルフィールドから取り除くことができる。この効果は、自分のレベルより高いキャラクターに対して使用できない

大臣から溢れる教習、騎士の持つ道力、神官の信仰心、そして、国王の器の大きさ。それらみな、モンスターに自らの弱さを自覚させる。負けを悟った者は逃亡するしかない

S-061

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



右腕/Loyalist

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

好きなときに割り込んで使用できる。自国の逸材1人を選び、使用できる条件を満たしていれば、その逸材のジョブのジョブスキルを割り込みとして使用できる。常駐タイプのスキルの場合、その効果は、そのサイクルの終了まで持続する。この効果は逸材1人につき1度しか使用できない

重用することでさらなる力を引き出す人心掌握のわざ。あなたは王国の優秀な人材を、遊ばせてはいないだろうか?

S-062

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



仲間割れ/Split

タイプ 支援 対象 単体
判定 (魅力) /9+対象のレベル

戦闘中に使用できる。自分と同じエリアにいるキャラクター1体を選び、上記の判定に成功すると、そのキャラクターが「愚か」なモンスターなら、攻撃を行うとき、射程内の自分以外の自軍・敵軍キャラクターすべての中からランダムに目標を選ぶようになる。そのキャラクターが「愚か」でないなら、そのキャラクターは「愚か」になる。この効果は、その戦闘の間持続し、累積しない

S-063

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル/交渉



色気/Sexy

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

好きなときに使用できる。「希望」1点を消費する。その部屋にいる自分の性別と反対の性別のキャラクター全員の「好意」を1点高いものとして扱う。この効果は、そのサイクルの終了まで持続する

「この服、愛じゃないかしら……」魔女がその豊満な肉体をくねらせると、戦場の男たちの目は、釘付けになる。人間の本能と欲望に訴えかける行動だ

S-064

王国キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

便利スキル

何かと便利なスキルの揃ったスキルグループ。《感情》を使うスキルが多く、ラブや燃えの詰まったシーンの再現力が高いのも特徴だ。【好きこそ上手】は夢広がるスキルだし、【連携攻撃】は《希望》が足りない時の最後の一手になる。【電撃作戦】は【才覚】の高い大臣が修得することで、敵の戦闘プランをズタズタに出来る恐るべきスキルだ



合体攻撃 / Combination

タイプ 支援 対象 単体
判定 [武勇] / 7

戦闘中、同じエリアにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの武器の威力を、[1D6+対象に対する《好意》]の値だけ上昇させることができる
この迷宮のダンジョンマスターは強い。あの攻撃を受ければ倒れるのはこちらだ。少しでも大きな一撃を与えねばならない。「行くぞ、相棒! おれと同じ所を狙え!」「おう!」共に王国を支えてきた仲間の声が、力に変わる

S-065

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



目覚めのキス / Blessed Kiss

タイプ 支援 対象 単体
判定 なし

自分が《好意》を持っているキャラクター1体を選ぶ。《希望》1点を消費すれば、そのキャラクターのバッドステータス1つを取り除くことができる。戦闘中に使用する場合、同じエリアのキャラクターにしか使用できない
呪いで小さくなってしまった王子、毒に体を冒された神官、理性的な思考を失った大臣、そして、食べ過ぎで太ってしまった騎士。少女の口づけは、彼ら全てを救い出す

S-066

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



挑発 / Aggravation

タイプ 支援 対象 単体
判定 [武勇] / 5+対象のレベル

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。《希望》1点を消費して、上記の判定に成功すると、そのキャラクター1体を行動済みにする
「なんだ、おまえの攻撃はそんなもんか? 俺程度に、これっぽっちの傷を負わせるだけで精一杯なんだろう? いくらでもかかっていよ!」侮蔑の言葉、見下した視線、攻撃を誘う仕草。敵は怒りのあまり動くこともできなくなる

S-068

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



電撃作戦 / Blitz

タイプ 補助 対象 本文参照
判定 なし

戦闘が始まった一番最初のラウンドの作戦判定に成功したときに使用できる。自分の【才覚】と同じ数までキャラクターを選ぶ。そのキャラクターの配置を、各軍の配置可能なエリアの範囲で、配置し直すことができる
油断して陣形を崩さずに敵襲を受けたときや、現れたモンスターに今の陣形が適していないと感じたときでも、すぐれた策士ならば、即座に陣形を変えられるのだ

S-069

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



連携攻撃 / Alignment Attack

タイプ 補助 対象 宮廷
判定 なし

自分の命中判定のサイコロを振るのに組み合わせて使用できる。《気力》1点を消費する。宮廷の未行動の者の中から好きなだけキャラクターを選び、同一の目標に対して、同時に命中判定のサイコロを振る。その後、そのサイコロを、命中判定を行った各自に好きな割りに振り、命中判定の結果を出すことができる。その後、攻撃を行ったものは、すべて行動済みになる

S-071

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI



好きこそ上手 / Love Affair

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

自分が行為判定を行うときに使用できる。その部屋に、自分の好きなもの(か、それに類するとGMが認めたもの)が1種類あるたびに、その判定の達成値が1D6点上昇する。一度このスキルで使われた好きなものは、そのゲーム中はこのスキルで使用できない
好きなことに才能があるとは限らないけれど、続けることが苦にならないというのは、大事なことだ

S-072

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

タイプ 計画 対象 本文参照
判定 [魅力] / 7+相手に対する現在の《好意》

宮廷の中から好きな未行動のキャラクター1体を選ぶ。自分と選ばれたキャラクターは、上記の判定を行い、成功すると、互いに対する《好意》1点を上げ、望むなら、ランダムに《好意》の属性を変更することができる。その後、選ばれたキャラクターは行動済みになる
迷宮の奥、戦いに疲れた二人が、ほんのひとときの間、お互いだけを見つめる。その時間が二人の想いを育てる

S-070

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

芸能スキル

舞踊や音楽で場を盛り上げ、味方を奮い立たせるスキルグループ。気力を回復させたり感情を操作したりとサポートが充実しているので、他のスキルグループと組み合わせるのもいい。【軍楽】は後衛型の国王が従者や神官と組んで使うと強い。【武楽】はニンジャなら誰もが夢見るスキルのひとつ。【音霊】を取るなら狙い目は小鬼、巨鬼の「お」だ

SKILL

スキル／芸能



うたげ
宴 / Carnival

タイプ 補助 対象 単体

判定 【魅力】 / 9+経過したクォーター数

キャンプ中、探索済みの部屋で使用できる。〈希望〉1点を消費して、上記の判定に成功すると、その部屋を未探索の状態に戻すことができる。

常に緊張感を漂う迷宮の奥だからこそ、休憩のときくらいは、楽しい時間が過ごしたい。酒を酌み交わし、肘を組み、歌を唄おう。きっとそこから、ぼくらの宮廷と不思議な迷宮の新しい物語が生まれるはず!

S-073

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



ぐんがく
軍楽 / Martial Music

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 【魅力】 / 9

戦闘中に使用できる。〈希望〉1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、そのラウンドの終わりに、自分と同じエリアにいる自分以外の宮廷全員が〈気力〉1点を獲得する

猛々しきドラムバット、血をたぎらせるドラム、勇壮な早弾きのヴァイオリン、英雄を讃える歌声。迷宮の奥で戦いのさなかに奏でられる音楽は軍楽曲。勇ましく旋律が戦う者たちの心に火を灯し、鼓舞するのだ

S-074

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



そっきょうし
即興詩 / Impromptu

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

自分以外の誰かが、行為判定で絶対成功か絶対失敗を出したときに使用できる。そのキャラクターの自分に対する〈好意〉が〈敵意〉のいずれか1点を上昇させる

「汝、光り輝く戦の神の化身よ、その一撃は今ほは亡き天空をも斬けるであらう。さあ祝福を! さあ歓声を! さあ栄光を! 恐るべき死神の首を跳ね飛ばした一閃を高らかに歌い上げよう!」「……なんかもカッコいいけど」

S-075

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



ぶがく
武楽 / Combat Dance

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

命中判定を〈武勇〉の代わりに、〈探索〉で行うことができるようになる。また、ダメージを上昇させるときに、消費できる〈希望〉の上限値を、〈武勇〉の代わりに、〈魅力〉の値にすることができる。

舞は武に通ず。素早ければ素早いほど、鮮やかであれば鮮やかであるほど、その刃は鋭く、敵を切り裂く。優れた舞踏家は恐るべき武道家になりえる素質を宿しているのだ。

S-076

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



じょく
呪歌 / Galdra

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 【魅力】 / 9

戦闘中にしか使用できない。上記の判定に成功すると、自分と同じエリアにいる自分以外のキャラクター全員は、「呪い」のバッドステータスを受ける

「聞け! 魔性の歌声を!」激しくかき鳴らされる弦の音色と奇妙な音階の歌声。その楽曲はまるで目の前に立つ大天使にからみつくかのように奏でられる。短い曲がその旋律を進めるにつれて、大天使は小さくなっていくのだった

S-077

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



おとだま
音霊 / Sonumen

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 【魅力】 / 5+対象の数

王国フェイスに「あ」、「い」、「う」、「え」、「お」の名から一語を選ぶ。戦闘中、〈希望〉1点を消費し、上記の判定に成功すると、敵軍の中で名前その一語が含まれるキャラクター全員に、[含まれている文字の数×1D6]点のダメージを与えることができる(キャラクターが個人名を持つ場合、それを優先する。また、音引きは含まない)

この技を恐れる小鬼には、母音のない名をつける風習がある

S-078

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



ナルシスト / Narcissism

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

好きなキャラクターに対して〈感情値〉を持つことができる。また、自分に対して〈感情値〉を持つことができる。また、〈希望〉1点を消費すると、自分以外の単体にしか使用できない特殊効果を、自分に対しても使用できるようになる

自らが愛しく、自らに酔いしれる陶醉者。彼らにとっては自分自身が、幸せの源だ。時に彼らは自らの演奏に聞き惚れ、時に彼らは自らの誉れを時に、自らの命令に鼓舞される

S-079

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL

スキル／芸能



しんがん
心眼 / True Sight

タイプ 支援 対象 自分

判定 【魅力】 / 9

上記の判定に成功すると、その部屋の中にあるタイプがイベントのトラップが仕掛けられているものが、すべて明らかになる

「怪我してるの?」「大丈夫ですか?」「怪物は倒した、安心しろ!」倒れていたボロボロの少女を、他の宮廷の人間は気遣っている。だが、そのとき国王の目は、その少女が鬼であることを見抜いていた

S-080

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

道具スキル

道具の力をとことん引き出すスキルグループ。道具スキルをうまくつかうには、アイテムの効果に習熟するのが王道だ。そんな中でもアイテムのレベルを上げる【武器習熟】【渾身の力】はストレートに強い。【大かばん】があればスロット不足で泣く泣くアイテムを捨てる、なんて悲劇ともおさらばだ。【プレゼント】によるアイテムの使い回しも便利だ



大かばん / Big Bag

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

自分のアイテムスロットを3つ選ぶ。そのスロットには、アイテムを2個収納できるようになる。
迷宮に持って行けるものは限られている。しかし必要なのはいつでもある。迷宮から持って帰りたいものだってたくさんある。だから、荷物の背負い方や収納方法を工夫したり大きなかばんを用意したりしよう。少しでも多くのものを持つ技を習得するのは、ランドメイカーにとって重要なことだ

S-081 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



お買い物 / Shopping

タイプ 計画 対象 自分
判定 【才覚】 / 9

王国フェイズでしか使えない。上記の判定を行う。成功すれば、価格が、自分の【才覚】以下のアイテムであれば、何個でも手に入れることができる。ただし、自分のアイテムスロットの上限を超えてアイテムを購入することはできない。
小国家の支配者たるもの、買い物に考えておいて悪いことはない。ポーションを他より安く売る店をみつけだし、値切り交渉の技を磨いて国家予算は大事に使いたい

S-082 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI

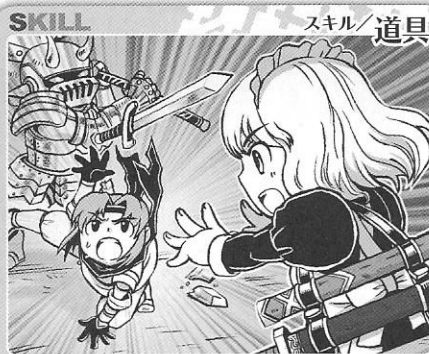


修理 / Patch-up

タイプ 割り込み 対象 アイテム
判定 【探索】 / 9+アイテムのレベル

アイテムが壊れた時に、割り込んで使用できる。上記の判定に成功したら、そのアイテムの破壊を無効化できる。
「待ってください！ 鏡にはころびがけ！ 姫君付きのメイドがしゃきーんと裁縫道具を構える。『え？』聞き返す間に針がひらめき、縫い糸が断る。まさに神速の早さで皮鎧のころびは縫われていた。『はい、これで安心です！』なにが壊れようとも、彼女さえいれば安心なのだ

S-083 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



プレゼント / Present

タイプ 補助 対象 宮廷
判定 なし

好きなときに使用できる。宮廷の中から1人を選ぶ。そのキャラクターと自分の装備しているアイテムを自由に交換することができる。
宮廷の道具管理が君の役目だ。ほいと思った瞬間に、放り投げられるだんばり、手渡される爆弾、腰の下にはウマカゲ。持ちきれないと思った瞬間に使われない箱は抜き去られる。必要ときに必要なものを用意できるスキルだ

S-084 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



武器習熟 / Weapon Mastery

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、好きな武器アイテム1つを選ぶ。その武器アイテムを装備したとき、そのアイテムのレベルを2点上昇したものとして使用できる。
人の時間は永遠ではない。何かを極めんとすれば、自ずと他の道は歩めなくなる。それが武芸なら尚更だ。何かを選び、何かを捨てなければいけない。一度しかない機会だ。間違ってもレベルのない武器を選んだりしないように

S-085 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



節約 / Economy

タイプ 補助 対象 自分
判定 なし

使うとなくなるアイテムの使用に組み合わせて使用できる。《希望》を好きなだけ消費し、その数と同じだけ1D6を振る。その中に奇数があれば、そのアイテムは無くならない。
貧乏な弱小王国に伝わる、主婦もうかつりの節約術。ちびりちびりと回復薬を回し吞み、少ない金を何度も拾って使ったり。せこいというけれど、千里の道も一歩から。地道な節約が、後の大王国をつくる……かもしれない

S-086 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



渾身の力 / Full Efforts

タイプ 割り込み 対象 自分
判定 なし

アイテムの効果を使用するときに割り込んで使用できる。そのアイテムが、レベルがあり、消費しないアイテムだった場合、そのアイテムのレベルを1D6点上昇させる。アイテムの効果が適用された後、そのアイテムは破壊される。
「この一撃に賭けるっ！ 武器を破壊しながら、強力な攻撃を繰り返す技。一見、崖っぷちの攻撃に見えるが、この技の使い手は、常に複数の武器を装備している

S-087 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI



相棒 / Fetish

タイプ 常駐 対象 自分
判定 なし

好きなキャラクターに対する《感情》を上昇させることになったとき、キャラクターだけでなく、自分が装備しているアイテムに対する《感情》を上げることができるようになる。そのアイテムにレベルがあれば、そのアイテムのレベルを、そのアイテムに対する《好意》の値と同じものとして使用できる。ただし、この効果で《感情値》を持っているアイテムは、1つだけである。何か別のアイテムに《感情値》を持つと、別のアイテムの《感情値》は0になる

S-088 迷宮キングダム Illustration: OCHIAI NAGOMI

奥義スキル

それぞれのスキルグループの頂点に立つ究極のスキル、それが奥義だ。キャラクターが修得している他のアドバンスドスキルの数を参照し、それが多いほど強大な力を発揮する。たとえスキルが少なくても、その強さは折り紙つきだ。もちろん奥義を複数とっても構わない。一点豪華型にするか、パリエーションを増やすか、最強の道はどっちだ!?

奥義スキルの修得

奥義スキルとは、その道の達人のみが修得できる、超人的な効果を持ったスキルである。超人的な能力を持つランドメイカーといえども、奥義スキルを修得するためには、一定以上の修練が必要になる。

通常のジョブの中に、奥義スキルのスキルグループを持っているものはない。奥義スキルを修得するためには、下記の2つの条件を満たしている必要があるのだ。

条件の1つは、現在のジョブが上級ジョブであること(従者の場合、どちらかのジョブが上級ジョブであれば問題ない)。

もう1つの条件は、各奥義スキルに対応した前提となるアドバンスドスキルの修得である。各奥義スキルと、前提となるアドバンスドスキルの種類や数は、右の表を参照して欲しい。

奥義スキル修得のための前提表

奥義スキルを修得するためには、それぞれ下記のスキルをすでに修得している必要がある。

【音断ちの剣】

肉弾スキルを1種以上

【圧唱】

星術、召喚、科学スキルの中から2種以上

【獣の記憶】

迷宮スキルを1種以上

【嗚呼、無情】

交渉、芸能スキルの中から1種以上

【撃墜領域】

射撃スキルを1種以上

【甘い生活】

便利、道具スキルの中から1種以上

SKILL スキル/奥義



音断ちの剣/Sonic Blade

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

白兵戦用武器を使った自分の攻撃に組み合わせて使用する。(希望)1点を消費すると、自分の使用する武器の威力が[修得している肉弾スキルの数×2]点上昇し、自分以外のキャラクターは、自分の攻撃に対して割り込むことができなくなる

剣の道を究めた者のみが振るうことを許された、神速の刃。音さても断断するその速さの前には、抗うこと叶わず

S-089

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/奥義



撃墜領域/Kill Zone

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

自分の装備している射撃戦用武器の射程内で、自分以外のキャラクターが移動したときに割り込んで使用できる。(希望)1点消費すると、そのキャラクターを射撃戦用武器で攻撃できる。そのとき、自分の使用する武器の威力が[修得している射撃スキルの数×2]点上昇する

この銃弾が届く場所であれば、そこは私の領土の内だ。たとえこの目で捕らえられずとも、侵入者を逃しはしない

S-090

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/奥義



圧唱/Cry Chant

タイプ 支援 対象 本文参照

判定 なし

戦闘中に使用できる。自分の修得している星術、召喚、科学のスキルの数と同じ値だけ(希望)を消費する。[消費した(希望)の値×1]体のキャラクターに、[消費した(希望)の値×1]06点のダメージを与える

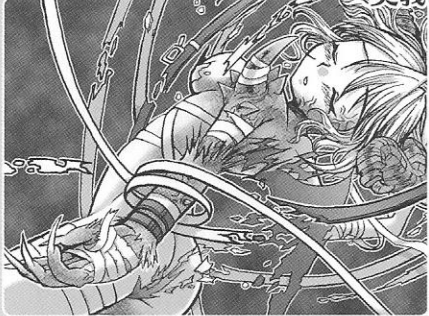
魔道師の顔には不敵な笑みが浮かんでいた。門から動き出される呪言は、圧倒的な迫力を秘めていた。星術や召喚というカテゴリーさえ超え、力そのものが魔術として現れる

S-091

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/奥義



獣の記憶/Beast Memory

タイプ 支援 対象 自分

判定 なし

このスキルを修得したとき、[自分のレベル+修得している迷宮スキルの数]以下のレベルの[人間の敵]を修得していないモンスター1体を選ぶ。そのモンスターに変身することができる。変身中は、(武勇)、射撃、威力、(回避値)、(HP)、スキルに関しては、そのモンスターのデータを使用する。ラウンドやクォーターの終わりに(希望)1点を消費しないと、変身が解け、もとのデータに戻る。レベルアップすると、変身できるモンスターを変更することができる

S-092

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/奥義



嗚呼、無情/Les Miserables

タイプ 割り込み 対象 単体

判定 なし

誰かが行為判定のサイコロを振る直前に割り込んで使用できる。(希望)1点を消費すると、その行為判定の難易度を[自分の修得している芸能と交渉スキルの数×2]点上昇させることができる

聞け、天上の旋律を。その歌声の輝きに剣を持つ手は震え、鈍る。激しい戦闘の最中であらうと、素晴らしい芸術は、敵味方の垣根さえ越えて、その心をつ

S-093

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/奥義



甘い生活/Dolce Vita

タイプ 割り込み 対象 自分

判定 なし

自分以外の誰かが行為判定を行うときに割り込んで使用できる。(希望)1点を消費すると、割り込みのタイミングで協調行動を行うことができる。さらに(希望)1点を消費すると、その判定の達成値を、自分の修得している便利、道具のスキルと同じ数だけ上昇させることができる

銃身にそっと添えられた手。呪文を唱える前にかけられた一言。人助けの達人は、助けたことさえ気づかせない

S-094

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

アイテム

Item

キャラクターが装備できるアイテムを説明しているページ。全部で6つしかないスロットに、キミなら何を装備させる？

data

アイテムとは

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ことを表す。アイテムには、大きく分けて下記の2種類のものがあり、更に幾つか細かなカテゴリに分かれる。

●コモンアイテム

お金さえ出せば、一般的に購入できるアイテム。武器、生活、回復、探索の4つのカテゴリに分かれている

●レアアイテム

特殊な条件を満たさないと入手できない特殊なアイテム。素材を集めてつくることができるが、コモンアイテムに比べると、大量の素材を必要とする。レア武器アイテム、レア一般アイテムの2つのカテゴリに分かれている

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、「そのほかのルール」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

アイテム①武器



価格②

タイプ③

対象④

判定⑤

素材⑥

レベル⑦

名前⑧

効果⑨

説明⑩

備考⑪

備考⑫

備考⑬

備考⑭

備考⑮

備考⑯

備考⑰

備考⑱

備考⑲

備考⑳

備考㉑

備考㉒

備考㉓

備考㉔

備考㉕

備考㉖

備考㉗

備考㉘

備考㉙

備考㉚

備考㉛

備考㉜

備考㉝

備考㉞

備考㉟

備考㊱

備考㊲

備考㊳

備考㊴

備考㊵

備考㊶

備考㊷

備考㊸

備考㊹

備考㊺

備考㊻

備考㊼

備考㊽

備考㊾

備考㊿

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

備考

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。

戦闘中にアイテムを受け渡し場合は、支援行動を選んで、「アイテムの交換」(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】(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生活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、お宝表の効果を活用すると、高いレベルのアイテムを入手できることがある。アイテムのレベルの上限は全て10である。

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。文末に、「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う。

●単体

キャラクター1体に効果を表す

●自分

スキル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。効果の中に持続時間が書いてある場合、その指示に従うこと。

アイテム

データセクション

武具アイテム

戦闘の必需品である武具には、白兵戦用武器、射撃戦用武器、防具の3種類がある。前衛のキャラクターは【甲冑】や【盾】でしっかり身を守ろう。アイテムスロットが許せば、射程や敵に合わせて武器を使い分けるのがいい。後衛は【鉄砲】で援護するのが一般的だが、【石弓】はレベルによって命中判定が上昇するので、回避値の高い敵には特に有効だ

武具アイテム表

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------------|-----|--------------------|-----|--------------------|
| 11 | だんびら I-001/p.92 | 23 | 手裏剣 I-006/p.92 | 36 | 大剣 I-012/p.93 |
| 12 | だんびら I-001/p.92 | 24 | 石弓 I-007/p.93 | 44 | だんびら I-001/p.92 |
| 13 | ダガー I-002/p.92 | 25 | 甲冑 I-008/p.93 | 45 | ホウキ I-013/p.93 |
| 14 | 戦斧 I-003/p.92 | 26 | 戦鎚 I-009/p.93 | 46 | 徹甲弾 I-014/p.93 |
| 15 | 盾 I-004/p.92 | 33 | だんびら I-001/p.92 | 55 | だんびら I-001/p.92 |
| 16 | 鎚 I-005/p.92 | 34 | 爆弾 I-010/p.93 | 56 | 大砲 I-015/p.93 |
| 22 | だんびら I-001/p.92 | 35 | 鉄砲 I-011/p.93 | 66 | だんびら I-001/p.92 |

ITEM

アイテム/武具



価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 牙・鉄

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

だんびら / Blade

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6
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

刃のついた武器全般。いわゆる「剣」を表す。最もポピュラーな白兵戦用武器で、射程は短い、安価で大ダメージを与えることができるのがその魅力。あらゆる武器を使いこなす騎士や武人たるもの、だんびらの1本は装備しておきたい。ブロードソードやカタナのように刃がついた武器全般を表しており、フランベルジュ、青龍刀、ククリ、ファルシオン、レイバシ、ジミターなどもこれに含まれる

I-001

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

ダガー / Dagger

白兵戦用武器 射程:0 威力:2
この武器を使って命中判定を行うとき、サイコロの目の合計が11以上で絶対成功となる。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

「無駄です!」迷宮の支配者が言う。その前に立つ少女の手には短剣のみがある。「私の(HIP)はまだ8は残っています。短剣なんかじゃ、倒すのに4ラウンドかかります。12分の1の確率でクリティカルしますが、それにかけますか?」ぶっちゃけトークに少女は答える。「その通りよ!」

I-002

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄・木

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

戦斧 / Battle Axe

白兵戦用武器 射程:0 威力:2D6-2
この武器を使って攻撃を行ったとき、命中判定の達成値が2点減少する。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、この武器の威力が1点上昇する

木製の柄と、それに直角に固定された金属製の刃からなる。戦斧は、伐採用のものに比べ、柄を長くして破壊力を増強している。そのため命中精度は通常の武器と比べて低い。ドワーフたち愛用の武器である。ハルバードやブラスキー、バルディッシュ、つるはし、鎌などもこれに含まれる

I-003

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 鉄・革

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

盾 / Buckler

このアイテムを装備しているキャラクターは、(回避値)が1点上昇する(累積不可)。ただし、装備するのにスロットを2つ使用するような白兵戦用武器、もしくは射撃戦用武器を装備していると、その効果は失われる。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点増える

大盾が部隊全体を護るのに対し、通常の盾は、個人を護るためのものである。大剣など、巨大な武器と一緒に扱うには向かないが、二刀流には問題ないようだ

I-004

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 2

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 牙

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

鎚 / Spear

白兵戦用武器 射程:1 威力:3
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

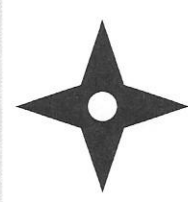
相手の間合いの外から攻撃できるのが頼もしい白兵戦用武器。ダイナマイト帝国やメトロ汗国など、各国の歩兵部隊で愛用されることが多い。確実に相手の生命力を削り取るため、傷ついた敵にトドメを刺す場合などに有効だ。前線で戦うなら、だんびらと合わせて鎚も装備しておきたいところ。ジャベリンやランス、パイク、トライデント、ナギナタ、グレイヴ(矛)などもこれに含まれる

I-005

迷宮キングダム

ITEM

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×10

レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
8Lv □ 9Lv □ 10Lv

手裏剣 / Shuriken

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6-1
このアイテムはニンジャしか装備できない。この武器は射撃戦用武器としても使用することができる。その場合、この武器の射程は2となる。また、この武器を装備していると、トラップの解除の判定の達成値が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、威力が1点上昇する

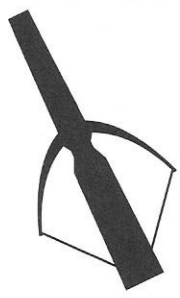
ニンジャの操る特殊な武器。接近戦でも射撃戦でも使用することができる。また、アンチトラップブレードとしても使え、様々なカラクリを無効化することができる

I-006

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 2

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 木

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

石弓 / Crossbow

射撃戦用武器 射程:2 威力:2

複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける。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点上昇し、命中判定の達成値が1点上昇する

比較的安価な射撃戦用武器。当初はそれほど強力な武器ではないが、強化することにより、命中精度が上がるのが特徴。アルパレストやクレインティン、ドキュウなどが一般的だが、いまだに通常の弓を好む部族などもある

I-007

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 2

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 革・鉄

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

甲冑 / Armor

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)。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、減少できるダメージが1点上がる

敵の攻撃から自分の命を守る鎧。重ね着もできるが、相当にかさばるため、その状態で探索を続けるのは至難の業だろう。前線に立つ戦士なら、やはり鎧を強化したいが、武器や乗騎も持っておきたいところ。どの程度鎧を省くかは、騎士たち共通の悩みと言えるだろう。彼らにとって賢い鎧は羨望の的である

I-008

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 3

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 鉄

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

戦鎚 / War Hammer

白兵戦用武器 射程:0 威力:3

この武器を使って命中判定に成功した場合、攻撃目標の【外皮】、【甲冑】、【ヨロイ】を無効化して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

力任せになぐりつける撓撃兵器。混沌と戦う偉大な皇帝が愛用した神聖な武器としても有名。メイスやモール、モーニングスター、ゴーゴールなど、そのバリエーションは様々。【外皮】をぬけるので、これがあれば、【星剣】いらずかといえさきにあらず。射程が短いのが玉に瑕だ

I-009

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 3

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 火薬×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

爆弾 / Bomb

射撃戦用武器 射程:1 威力:1D6

攻撃が命中すると、そのエリア内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。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、威力が1点上昇する

火薬を充填した爆発物。場合によっては、古くさや砂利、ガラスの破片などまで充填されている。手榴弾のように投げて使用し、投下された周囲の人員を、敵味方関係なく爆殺する。運用は難しいが、使うタイミングを間違えなければ、これほど強力な武器もない

I-010

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 4

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 機械・火薬

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

鉄砲 / Firearm

射撃戦用武器 射程:3 威力:1D6

複数のキャラクターがいるエリアの目標に対し命中判定が成功した場合、ランダムにそのエリア内にいるキャラクター1体を選び、そのキャラクターがダメージを受ける。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

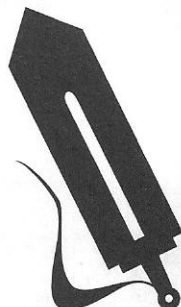
高価な射撃戦用武器。迷宮内の科学の発展により、銃火器の射程はおどろくほど延びたが、迷宮内の暗さに加えて、1発撃つたびに巻き上がる猛烈な煙により、鉄砲の運用に際しては視界確保用の蛍星が必須となった

I-011

迷宮キングダム

ITEM

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×3・牙×3

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

大剣 / Great Sword

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6

このアイテムは、装備するのアイテムスロットを2つ分使用する。この武器を使って命中判定を行う場合、サイコロを振る前に自分の(武勇)の値の範囲で、好きなだけ威力を上昇させることができる。ただし、上昇させた値と同じだけ、命中判定の達成値が減少する。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

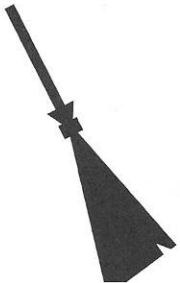
鋼の塊を思わせる巨大な剣。この剣より繰り出される一撃はすさまじいが、外れる可能性も高い

I-012

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 4

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 木・魔素

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

ホウキ / Broom

白兵戦用武器 射程:0 威力:1D6-1

このアイテムを使用すれば、戦闘系トラップを攻撃することもできる。戦闘系トラップの(回避値)は10、(HP)はそのレベルと同じ値となり、(HP)が0以下になると破壊される。また、魔女は、このアイテムを装備している間、【飛行】のモンスタースキルを修得できる。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

さっさかさー、さっさかさー とくれせんたほーび 不思議な呪文さ さっさかさー

I-013

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 5

タイプ 補助
対象 自分
判定 なし

素材 鉄×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

徹甲弾 / Armor-piercing Bullet

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の目標が、【外皮】、【ヨロイ】のスキルを修得していた場合、それを無効にすることができる。また、その威力が1D6点上昇する。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。奇数の目が出ると、このアイテムはなくなる。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、上昇する威力が1点増える

相手の装甲を穿つためにつくられた特殊な弾丸

I-014

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/武具



価格 8

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 機械×5・火薬×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

大砲 / Cannon

射撃戦用武器 射程:3 威力:1D6

攻撃が命中すると、目標のいるエリア内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。このアイテムは、(配下)が10人以上いないと装備できず、攻撃を行うたびに「火薬」の素材1個を消費する(「火薬」がないとこの武器を使って攻撃できない)。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

敵めかけで巨大な鉄球を打ち出す、科学の偉大な成果。だがこの兵器は、使用するにもかなりの手間と人員を要する。威力はまだだが、示威効果は抜群だ

I-015

迷宮キングダム

生活アイテム

キャンプでの生活を便利にサポートしてくれるのが生活アイテムだ。なかでも【衣装】は【魅力】の判定全般に使える優れたもの。なるべく装備したい。その他には【鍋】や【携帯電話】、【肖像画】など、特定の機会に使用するものが多い。生活アイテムは他の必需品に押されてスロットが不足しがちなので、良く考えて自分に合ったものを用意しよう

生活アイテム表

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|----------------------|-----|----------------------|-----|------------------------|
| 11 | バックパック I-017/p.94 | 23 | カード I-021/p.94 | 36 | 山吹色のお菓子 I-027/p.95 |
| 12 | バックパック I-017/p.94 | 24 | エプロン I-022/p.95 | 44 | バックパック I-017/p.94 |
| 13 | 鍋 I-016/p.94 | 25 | 住民台帳 I-023/p.95 | 45 | 眼鏡 I-028/p.95 |
| 14 | クラッカー I-018/p.94 | 26 | 携帯電話 I-024/p.95 | 46 | クレジットカード I-029/p.95 |
| 15 | がまぐち I-019/p.94 | 33 | バックパック I-017/p.94 | 55 | バックパック I-017/p.94 |
| 16 | マント I-020/p.94 | 34 | 肖像画 I-025/p.95 | 56 | 魔道書 I-030/p.95 |
| 22 | バックパック I-017/p.94 | 35 | 衣装 I-026/p.95 | 66 | バックパック I-017/p.94 |

ITEM

アイテム/生活

価格 1

タイプ 計画

対象 アイテム

判定 [探索] / 9

素材 鉄

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



鍋 / Pan

必要な素材を消費して、上記の判定に成功したら、迷宮の中でも【お弁当】を作ることができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、このアイテムを使ってつくった【お弁当】のレベルが1点上昇する

迷宮の中で、食事をつくることができる。迷宮内での栄養補助が簡単にできるようになる。超重要アイテムだ。あなたもランドメイカーなら、一度は「飢え」の恐ろしさを体験したことがあるかもしれない。貴重な生命力を失いたくなかったら、宮廷に1つは鍋を用意しておこう

I-016

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/生活

価格 1

タイプ 装備

対象 自分

判定 なし

素材 衣料

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



バックパック / Backpack

このアイテムを装備したスロットには、好きな素材を15個まで収納することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、収納できる素材の数が2個上昇する

素材が手に入っても、3個や4個じゃ持ち帰る気になれない。箱数が出た素材は、結局捨てることになる。そう嘆くランドメイカーに朗報! このバックパックさえあれば、異なる種類の素材を、いっぺんに収納できるのです。しかもお得なこと、今なら5割余分に収納できます!

I-017

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/生活

価格 1

タイプ 補助

対象 本文参照

判定 なし

素材 火薬×5

レベル なし



クラッカー / Clacker

戦闘中に使用できる。好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターを1エリア後退させる。また、寿ぎ屋は、このアイテムを迷宮フェイズに補助のタイミングで使うことができる。その場合、必ずランダムエンカウントが発生させることができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

景気のいい音を立てる。パーティを盛り上げるための必須アイテム。だが、ひとたび迷宮に赴けば、モンスターをひるませるための道具に早変わりする。また、個々の迷宮の壁や通路の素材によって異なってくる反響を計算し、その音を迷宮中に響かせる特殊な技の使い手もいるらしい

I-018

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/生活

価格 1

タイプ 補助

対象 王国

判定 [才覚] / 10

素材 革・魔素

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



がまぐち / Frog-Safe

終了フェイズに使用できる。上記の判定に成功すると、ゲーム終了時に【生活レベル】で持ち越す金額とは別に【予算】を1MGだけ次のシナリオに持ち越すことができる。判定に絶対失敗すると、持ち越そうとした【予算】は失われ、このアイテムは破壊される。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、持ち越せる【予算】が1MG上昇する

コツコツためるへそくり用袋。袋の中に住み着いた蛙妖精が、入れた現金に魔法をかけて目に見えなくしてくれる。だからこそ必要ときに大切な現金が残っているのだ

I-019

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/生活

価格 1

タイプ 割り込み

対象 自分

判定 なし

素材 衣料×3

レベル なし



マント / Cloak

このアイテムはモンスターは装備できない。自分が攻撃されたり、自分の《回避値》を難易度にして判定を行われたときに、割り込んで使用できる。【探索】で判定を行い、その達成値が自分の《回避値》になる

モンスターの攻撃をかかわすのは、日頃の鍛錬によって培われた身のこなし。でも、その日のコンディションや運も関係するんじゃないかな? そんな疑問を感じたならば、マントを身につけてみよう。華麗な身のこなしを身につけられるかもしれないし、急に身体の重さを感じるようになるかもしれない。それは、すべてあなたの運次第だ

I-020

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/生活

価格 2

タイプ 計画

対象 単体

判定 [魅力] / 9

素材 情報

レベル なし



カード / Card

キャンプ中、上記の判定に成功したら、宮廷の中から好きなキャラクター1体を選ぶ。サイコロを振り、奇数ならそのキャラクターに対する《好意》を、偶数なら《敵意》を1点上昇させる

ヒマツツシの遊具。トランプを始めとして、迷宮内では、様々なカードゲームが流行している。中でも、賭けて遊べるものの人気は常に高いようだ。本来は、楽しい時間を通じたための道具なのだが、勝ち負けに熱くなりすぎたり、ルールの解釈で揉めたりして、喧嘩になってしまうケースも少なくない。危険な迷宮では、遊びはホドホドに

I-021

迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 3

タイプ 補助
対象 自分
判定 (探索)/11

素材 魔素・衣料
レベル なし



エプロン / Apron

モンスターを倒して素材を手に入れた時に使用できる。上記の判定に成功すると、その素材のうち種類すべてを「肉」に変化させることができる。また、料理人がこのアイテムを装備している場合、そのモンスターのスキル1種を選ぶことができる。この「肉」を消費してつくられた【お弁当】や【フルコース】を使用すると、通常の効果に加え、宮廷の中からランダムに選ばれたキャラクター1人は、1ターンの間、そのスキルを修得することができる。この効果は累積しない。

料理のスキルと愛情さえあれば、どんな食材だって食べることができる。好き嫌い厳禁。それが迷宮の掟

I-022


迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 2

タイプ 計画
対象 宮廷
判定 (才覚)/11

素材 情報×10
レベル なし



住民台帳 / Resident Library

このアイテムは大臣しか使用できない。(希望)1点を消費して、上記の判定に成功すると、迷宮に連れてきている(配下)を、宮廷の中で、好きなように再配分することができる

小王国で何かあれば、国民の力を結集して、事に当たるのが当たり前だ。しかし、万全の体勢ならいざしらず、急なアクシデントには、力を合わせることも難しい。そういうときこそ、自国に対する理解が役に立つのだ。住民台帳を開けば、自分たちの国に、どんな人物がいたかを思い出させてくれるだろう

I-023

迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 4

タイプ 補助
対象 自分
判定 なし

素材 機械×5
レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



携帯電話 / Handy Phone

情報収集を行うときの指揮判定のときに使用できる。判定の達成値を1点上昇させることができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、上昇する達成値が1点増える

手のひらに収まる程の大きさで、遠隔地との会話を可能にする不思議な道具。機能的な差はないが、二つ折り型と呼ばれる真ん中で折れるものと、ストレート型と呼ばれる棒状のもの二種類に大別されている。先端に紐をつけ、紐の先に飾りをつけるのが作法とされる。飾りの意匠にどれだけ凝れるかは、王族のステータスに関わる重要事だ

I-024


迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 4

タイプ 支援
対象 自分
判定 なし

素材 情報×5
レベル なし



肖像画 / Portrait

入手時に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(好意)と同じ値だけ、自分の(気力)を回復する。この効果は、そのゲーム中、1回しか使用できない

大好きな大好きなあの人の姿を、いつも身近な場所に置いておきたい。そう願うのは、自然心の動きだよな? 枕元に飾ったあの人の肖像画は、あたしに無限の力をくれるの。あの姿を思い出すだけで、あたしのココロは百万迷宮の天井を突き抜けて、天際の向こうまで飛んでいきそうになるの。……ま、あの人があたしのことをどう思っているかは、ぜんぜん別の話なんだけどねー

I-025

迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 5

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 革・衣料
レベル なし



衣装 / Costume

このアイテムを装備している者が(魅力)の行為判定を行う場合、3D6を振り、その中から高い2つを選んで、達成値を算出することができる

素敵な服。普段着とは違って、ちょっとおめかしする時に着る。探索の途中に、もしかすると、別の王国を訪ねることがあるかもしれない。そんなとき、ランドメイカーとして恥ずかしくない服を着ておくのも重要だ。ふわふわのマント、セクシーなベチコート、ダンディな帽子、流行のかつら……などなど、このアイテムを購入した場合、それがどんな外見かを設定しておく

I-026

迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 5

タイプ 補助
対象 単体
判定 なし

素材 合成不可能
レベル なし



山吹色のお菓子 / Snack of Sunlight Yellow

王国変動表や王国変動失敗表、散策表の結果を求めるときに使用できる。その結果を、±1の範囲ですらすることができる。この効果は累積しない。また、宦官がこのアイテムを使用した場合、1MG消費するたびに、さらに±1の範囲ですらすることができる。一度使うと、このアイテムはなくなる

庶民には縁のない伝説のお菓子。非常に高価で、下手なレアアイテムよりも遥かに出現率は低い。余りの希少さゆえに、大切な贈り物や賄賂として利用されることが多く、古代の文獻によると越後星なる閨屋で扱っていたとのこと。ちなみに筆者も見ることがない

I-027


迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 5

タイプ 割り込み
対象 自分
判定 なし

素材 機械×5
レベル なし



眼鏡 / Glasses

このアイテムを装備しているキャラクターは、星術、召喚のスキルの判定を(才覚)で行うことができるようになる。また、射撃戦用武器の射程が1減少する(0未満にはならない)

インテリの象徴にして、インテリを目指す者にとって憧れのアイテム。科学者や医者、商人、仕掛け人などの知的な職業に就いている者からすると、眼鏡とは視力を補強するための道具ではない。自分の知能を最大限に活用し、また、自分の魅力を最大限にアピールできるワンポイントなのである。その「できる男、できる女」っぷりに、星や怪物たちもくらくらすること間違いなしだ

I-028


迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 7

タイプ 補助
対象 王国
判定 なし

素材 機械×5・情報×10
レベル なし



クレジットカード / Credit Card

王国フェイズや迷宮フェイズに何かを買うときに組み合わせて使用できる。自国の(生活レベル)と等しい値まで、(予算)を増やすことができる。このゲームの終了フェイズの収支報告のときに、[増やした(予算)]MGを消費できなければ、消費できなかった1MGにつき、施設が逸材を1つ失う

軽く一降りするだけで、予算が降ってわくという魔法のカード。これを使って、たまにはばばーんと、高価で大きな施設を建ててみよう。でも、ご利用は計画的にね

I-029

迷宮キングダム

ITEM アイテム/生活

価格 8

タイプ 計画
対象 自分
判定 (才覚)/9

素材 革×5・情報×10
レベル なし



魔道書 / Grimor

王国フェイズに使用できる。自分の修得している判定に必要なスキル1つを選ぶ。上記の判定に成功すれば、そのスキルの判定を、このゲームで1度だけ、自動的に成功させることができる(絶対成功ではない)

偉大なる魔導師たちが、自らの研究した魔術について記した本。これらの本はそのものが魔力を持ち、人の行動に作用している。いかなる困難をも可能にすると言われている。だが、多用することは禁物である。それは、迷宮化を深めるとして固く戒められている。力を過信して滅びた者の末路は、災厄王の例を引きまげないだろう

I-030

迷宮キングダム

回復アイテム

飯を食わねば行き倒れる。怪我を治さねば敵にやられる。回復アイテムは宮廷の生命線だ。【お弁当】は道中で拾う事も多いが、予備を買って損は無い。【ポーション】や【復活薬】はいざという時のために大事にとっておこう。【救急箱】は回復アイテムの中では数少ない、消費せずに使用できるものだ。スロットにも限りはあるが、しっかり吟味しよう

回復アイテム表

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------------------|-----|----------------------|-----|---------------------|
| 11 | お弁当 I-031/p.96 | 23 | チョコレート I-036/p.96 | 36 | 迷宮保険 I-042/p.97 |
| 12 | お弁当 I-031/p.96 | 24 | お酒 I-037/p.97 | 44 | お弁当 I-031/p.96 |
| 13 | 特効薬 I-032/p.96 | 25 | フルコース I-038/p.97 | 45 | 科学調味料 I-043/p.97 |
| 14 | 保存食 I-033/p.96 | 26 | ポーション I-039/p.97 | 46 | 惚れ薬 I-044/p.97 |
| 15 | 担架 I-034/p.96 | 33 | お弁当 I-031/p.96 | 55 | お弁当 I-031/p.96 |
| 16 | 珈琲 I-035/p.96 | 34 | 救急箱 I-040/p.97 | 56 | 復活薬 I-045/p.97 |
| 22 | お弁当 I-031/p.96 | 35 | 強壮剤 I-041/p.97 | 66 | お弁当 I-031/p.96 |

D66

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 計画

対象 宮廷

判定 なし

素材 肉×宮廷の人数

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

お弁当/Luncheon

宮廷全員の(HP)を1点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

おにぎりやサンドイッチなど、迷宮内で食べやすいように詰められた軽食。食事やお茶の時間などになると広げられて、ランドメイカーみんなで食べるのが冒険のセオリー。ちょっとした遠足気分が味わえる。1ターンに1回は、食事をとらないと、お腹がすいてヒドイことに……?

I-031

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 支援

対象 単体

判定 なし

素材 木・魔素×5

レベル なし

特効薬/Antidote

アイテム入手時に1種類のバッドステータスを選ぶ。そのバッドステータスを無効にする。一度使うと、このアイテムはなくなる

危険な道中、急に襲いかかる魔気。戦いのさなか、その身を犯す毒。宝箱からあふれ出る煙の、人をカエルに変える呪い。そんな不都合の数々を即座に解消してくれる、魔法のクスリが特効薬だ。もちろん、甘味の誘惑に負けて、ぶくぶくと肥ってしまったときにも、速やかに元のスリムな身体を取り戻すことができる。それってやばいクスリなんじゃないの? という意見は受け付けられない。便利便利

I-032

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 補助

対象 自分

判定 なし

素材 肉

レベル なし

保存食/Keepable Foods

このアイテムは、迷宮フェイスしか使用できない。自分の(HP)1点を回復する。このアイテムを使用したキャラクターは、そのターン、【お弁当】か【フルコース】を食べたのと同様に扱う。一度使うと、このアイテムはなくなる

キャンプを張って、用意した弁当や料理に舌鼓を打つ。迷宮探索中の心安らぐひととき。そんな心の余裕は、ランドメイカーにとっても重要なことだ。ことなかだが、しかし、余裕がないときは誰にでもある。なりふり構ってられないけれど空腹だ、なんてときにはコレを食べよう

I-033

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 装備

対象 宮廷

判定 【文化レベル】/10

素材 木×2・衣料×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

担架/Stretcher

王国に帰還し、終了フェイズ開始時に、上記の判定を行う。成功すると、そのゲームで消費した【配下】1D6人を回復する。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、回復する【配下】の数が1点上昇する

迷宮に同行し、その役割を果たした配下たちは倒れゆく。だが、すぐに死んでしまったり、国を去ってしまうわけではない。瀕死の彼らを国許で癒すために、この担架を用意しておこう。キミのため、国のために命をかけてくれた者たちのことを簡単に見捨ててはいけません。民あってこそそのランドメイカー、民あってこそ国なのだから

I-034

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 支援

対象 自分

判定 なし

素材 木×2・魔素×5

レベル なし

珈琲/Coffee

戦闘中に使用できる。その戦闘の間、「睡眠」のバッドステータスを受けない。一度使うと、このアイテムはなくなる
「影人」のように黒く、赤色巨星のように熱く、白衣の天使のように優しく、愛情の「好意」のように甘い。汝の名は……「千年王朝」を指導する賢人会議において、主席司書官を歴任し、フォーラムハート体制では、一等秘書官を務めた幕僚の政治家、フーランズベンエルシャマリ師は、珈琲をそう称した。その香り高く、深い味わいの虜となった者は数多く、ハードボイルドをきどる迷宮探偵や魔弾の相手をする怪物たちにとっては、必需品となっている

I-035

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/回復

価格 1

タイプ 支援

対象 単体

判定 (魅力)
/対象のレベル+5

素材 木×5

レベル なし

チョコレート/Chocolate

キャラクター1体を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのキャラクターの自分に対する(好意)を1点上昇させることができる。この効果は、そのゲームの間、持続し、累積しない。一度使うと、このアイテムはなくなる

カカオ豆を砕き、砕き、砕くことのできる脂肪分を加工したお菓子。ほんのり苦く、甘い。豊かな香りと独特の風味は、百万迷宮の王侯貴族の間でも珍重されている。しかし、その製造方法は千年王朝を始めとするいわゆる都会にしか伝わっていない。オーブンダイス王国のように、その存在を知らない田舎国家も珍しくはない

I-036

迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 2

タイプ 支援
対象 自分
判定 なし

素材 木

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

お酒 / Drink

自分の〈気力〉を1点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する〈気力〉の値が1点上昇する

活力を沸かせる飲み物。それがお酒である。日々暗いモードに覆われた百万迷宮の生活には不可欠なものであり、その種類も様々である。農地がある国なら、米や麦を醸造・蒸留した一般的な酒が見られるが、毒を発酵させた茸酒や怪物の体液を濾過した怪物酒などの珍味が愛好されていたりする。人類の酒に対する素は深い

I-037 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 3

タイプ 計画
対象 宮廷
判定 なし

素材 肉×宮廷の人数×2

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

フルコース / Full Course

宮廷全員の〈HP〉を1D6点回復する。このアイテムは、1ターンに1回しか効果がない。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

豪華なコース料理。食べるための礼儀作法がけこうあるので面倒くさいが、お弁当とは比べ物にならないくらい、おご馳走である。回復する生命力の量も段違いなので、派手な戦術のあとに食べておきたい

I-038 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 3

タイプ 本文参照
対象 単体
判定 なし

素材 魔素×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

ポーション / Potion

基本的にいつでも使用できる。誰かがダメージを受けたときに、割り込んで使用することもできる。好きなキャラクター1体の〈HP〉を1D6点回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

魔法の薬。経口しなくても、液体状の薬を傷口に塗布するだけで、高い効果を発揮する。絶妙のタイミングで使用すれば、本来死亡するような事態も、なんと回避することができる。特に他人に対して使用できるのが大きい。迷宮探索における必須アイテムの一つだろう

I-039 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 4

タイプ 計画
対象 単体
判定 【才覚】/9

素材 木・衣料・魔素・情報

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

救急箱 / Trauma Kit

上記の判定に成功すると、自分以外の誰かの〈HP〉を2点回復することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

応急手当に必要な包帯や消毒液など、さまざまな簡易医療道具が入っている小箱。中には、二人用の尺骨やカボチャ頭のしっぽなど、何に使うかわからないものまで混じっている。決定的な治療を行うことはできないが、自然な回復を促進させることができる。他の回復アイテムと違って、使用しても無くなるのが、ポイントだ

I-040 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 5

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 牙・魔素・肉・木・火薬

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

強壮剤 / Tonic

このアイテムを装備しているキャラクターは、〈HP〉の最大値が5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〈HP〉の最大値が1点増える

ハグルマ販売推進3215部よりお知らせです。ランドメイカーなら、がんばらなきゃいけないときってありますよね。あと一撃を耐える力が欲しい。そう思ったことはありませんか？そんなときの頼もしい味方が、強壮剤「ガンバリDo!」です。迷宮探索のお供にぜひこの1本を!

I-041 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 5

タイプ 装備
対象 本文参照
判定 なし

素材 合成不可

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

迷宮保険 / Dungeon Insurance

誰かがダメージを受けた時に割り込んで使用できる。宮廷全員は、自分の国へ移動できる。また、このアイテムを装備しているキャラクターは、〈HP〉の最大値が1点上昇する。一度使うと、このアイテムはなくなる。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、上昇する〈HP〉の最大値が1点増える

ねえ、私たちもだいぶん強くなったじゃない？ そろそろ後先考えない冒険はやめた方がいいと思うよね。やっぱりさ、いざというときにために保険とかかけていた方がいいと思うよ。これなんかどうかなと思うんだけど……

I-042 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 6

タイプ 補助
対象 宮廷
判定 なし

素材 魔素×10・火薬×10

レベル なし

科学調味料 / Scientific Spice

【お弁当】が【フルコース】を使うときに組み合わせで使用できる。1D6を振り、その値だけ〈気力〉と〈HP〉が上昇する。このとき、目の目が出る。宮廷全員は「肥満」のバッドステータスを受ける。一度使うと、このアイテムはなくなる

誰でも料理人のような味付けが可能になると評判の調味料。食事が味気ないものになりがちな迷宮内において、料理を手軽に味付けでき、栄養も十分に補給できる調味料は大変便利なのだ。栄養過多の傾向がある点に注意しなければならない。多用は身体の害となるおそれもある

I-043 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 7

タイプ 支援
対象 自分
判定 なし

素材 魔素×10

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

惚れ薬 / Love Potion

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〈好意〉が3点上昇する。この効果は、1ターンの間、持続し、累積しない。一度使うとこのアイテムはなくなる。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、上昇する〈好意〉が1点上がる

誰かに恋をするってことは、とってもすきなことなんだよ。キミのココロは冷たく周りに、誰にもココロを開けない。そんなときには、このクスリ、ホウの一口飲んでごらん。キミのココロに火がいて、目にした誰かに恋をする。そんなステキなラブ・ポーション。らぶらぶら

I-044 迷宮キングダム

ITEM アイテム/回復

価格 10

タイプ 支援
対象 単体
判定 なし

素材 すべての素材×10

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

復活薬 / Elixir

このゲームで死亡したキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの〈HP〉を1に回復する。一度使うと、このアイテムはなくなる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、回復する値が1点上昇する

奇跡の万能力。死者すら蘇らせることができる。しかし、その小国では、国家予算をもってしても購入できないほど高価な存在。そんな小国が復活薬を求めるには、昇降機に供物を捧げ、神の奇跡にすがらねばならない。また、いかに復活薬とはいえ、死後、時間が経過したものを蘇らせることはできないことに注意しよう

I-045 迷宮キングダム

探索アイテム

探索アイテムは意外に重要なものが多い。【星の欠片】と【乗騎】は前衛にはなくてはならないものだし、アイテムスロット不足を助ける【カボチャの馬車】は便利だ。気力の回復を助ける【楽器】は複数あってもいい。消費アイテムだが【お守り】【地図】【震百科】も強力だ。消費アイテムは「もったいないから」と出し惜しみせずに使っていい

探索アイテム表

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|----------------------|-----|---------------------|-----|-----------------------|
| 11 | 星の欠片 I-048/p.98 | 23 | テント I-051/p.98 | 36 | 地図 I-057/p.99 |
| 12 | 星の欠片 I-048/p.98 | 24 | 楽器 I-052/p.99 | 44 | 星の欠片 I-048/p.98 |
| 13 | 旗 I-046/p.98 | 25 | 使い魔 I-053/p.99 | 45 | 時計 I-058/p.99 |
| 14 | お守り I-047/p.98 | 26 | 乗騎 I-054/p.99 | 46 | もぐら棒 I-059/p.99 |
| 15 | 拷問具 I-049/p.98 | 33 | 星の欠片 I-048/p.98 | 55 | 星の欠片 I-048/p.98 |
| 16 | パワーリスト I-050/p.98 | 34 | 震百科 I-055/p.99 | 56 | カボチャの馬車 I-060/p.99 |
| 22 | 星の欠片 I-048/p.98 | 35 | 迷宮防護服 I-056/p.99 | 66 | 星の欠片 I-048/p.98 |

ITEM

アイテム/探索

価格 1

タイプ 装備
対象 宮廷
判定 なし

素材 木・衣料

レベル なし



旗 / Flag

このアイテムを装備しているキャラクターを含む宮廷は、ランダムエンカウンター発生チェックのとき、宮廷の人数が1人少ないものとして扱うことができる。この効果は、累積しない

風の吹きにくい迷宮内では、旗をはためかせるのも決して楽なことではない。国旗をかざせば、国の象徴として汚すわけにもいかず、武器として戦闘に使っても、大した威力はない。そんな自国の旗を翻すということは、自分たちが国の総意によってこの迷宮を征服するという意志の表明だ。その決意は迫力となり、彷徨う怪物たちを威圧し、襲いかかることをためらわせるのだ

I-046

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/探索

価格 2

タイプ 割り込み
対象 自分
判定 (探索) / 9

素材 魔素×5

レベル なし



お守り / Amulet

トラップの効果が発動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、そのトラップの効果も、そのサイクルの間だけ無効化できる。一度使うと、このアイテムはなくなる

それは本当に小さな希望。しかし、どんなに小さな希望でも光り輝くときはある。その輝きは、きっと持ち主を助けてくれる。息子の負う怪我がひとつでも少ないようにという母の祈り、恋人がひとい失敗をせずにすむようにという少女の祈り、父親になにか素敵をおみやげを持ってかえって来て欲しいと願う少年の祈り。お守りには手渡してくれた者のそんな小さな願いが籠もっている

I-047

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/探索

価格 2

タイプ 装備
対象 宮廷
判定 なし

素材 鉄・魔素

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



星の欠片 / Blad of Star

光量 1
戦闘中、このアイテムを装備しているキャラクターのいるエリアから、前後1エリアに光を発することができる。このアイテムのレベルは0である。レベルが1上がるたびに、光量が1点上がる(光を発するエリアが前後に1マスずつ伸びる)

星の欠片とは、小さな星の総称である。砕けても星は輝きを失わない。いつかまた大きく育つ日を待ちながら、ランドメイカーたちの手の中で輝き続ける

I-048

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/探索

価格 2

タイプ 割り込み
対象 宮廷
判定 (武勇) / (選んだモンスターのレベル+5)

素材 牙・鉄

レベル なし



拷問具 / Instrument of Torture

戦闘に勝利して終了したとき、割り込んで使用できる。倒したモンスターを選ぶ。上記の判定を行う。成功すると、そのマップに支配者が設定されていれば、GMからその名前を覚えてもらい、人物欄にその名前を記入することができる

尋問椅子、魔女の針、鉄の処女、洋梨等々、他者に対していかに苦痛を与えるか、という目的で作られた様々な道具たち。それが拷問具である。ランドメイカーに襲いかかるなどという不屈な怪物たちには、これくらいのお仕置きが丁度いい。使ったら、おとなしくなったうえで、自分を操っているダンジョンマスターについても教えてくれる

I-049

迷宮キングダム

ITEM

アイテム/探索

価格 2

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 鉄×2

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



パワーリスト / Heavy Wristband

このアイテムを装備しているキャラクターの、あらゆる行為判定の達成値が1点減少する。戦闘中、このアイテムを装備し続けていると、その戦闘が終了したタイミングで《気力》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、達成値が1点多く減少し、戦闘終了時に獲得する《気力》が1点上昇する

自分の力を制御するための封印。このアイテムをつけたまま戦闘を行うことで、気力を充実させることができる。オーブングリス王国の騎士、バグダチオンが愛用しているとの噂もある。修行バカ必携のアイテムだ

I-050

迷宮キングダム

ITEM

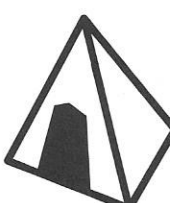
アイテム/探索

価格 2

タイプ 装備
対象 宮廷
判定 なし

素材 衣料×5

レベル ■ 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv



テント / Tent

キャンプ中、宮廷のメンバーがダメージを受けたとき、そのダメージを1点減少する(累積不可、1未満にはならない)。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、減少できるダメージが1点上昇する

「宝箱はっけーん」明るいうちと共、部屋の隅の宝箱に突進する少年騎士。「ちよ、まっ」大臣がとっさに制止する声をあげたものの、騎士は躊躇なく宝箱を開けた。そして、爆音が轟いた。部屋は爆炎で満たされた。「陛下、ご無事で!?」「……この天幕がなければ、危なかった」先ほどの戦闘で、国王の残り(HP)はこれになっていたのだ

I-051

迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 3

タイプ 割り込み
対象 単体
判定 なし

素材 木・革
レベル なし

楽器/Instrument

自分以外の誰かが判定を行ったときに割り込んで使用できる。その行為判定のサイコロの中にある空の目も、《気力》に変換することができる

人が心に希望を芽生えさせるには、小さなきっかけがあればいい。励ましの言葉、ひとときの安らぎ、想い人の出てくる夢、自分に対して奏でられた、軽やかな楽器の音色も、きっかけのひとつにはなる。決して巧みな楽曲である必要はない。それでも勇気を与えてくれる。あと一歩でただのランドメイカーが伝説の勇者になることもあるのだ

I-052 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 3

タイプ 補助
対象 自分
判定 なし

素材 《民》となったモンスター
レベル なし

使い魔/Animal Companion

このアイテムを装備しているキャラクターの、探索判定の達成値に+1することができる

迷宮には様々な生命体が存在している。その多くはモンスターと呼ばれ、人類を捕食対象としている。しかし、中には友好的な生物もいる。そうした生き物を飼いなすことで、迷宮内の生活を少しだけ改善したり、探索を楽にすることができる。そんな生き物は、使い魔と呼ばれ、ランドメイカーたちの間で愛好されている。しかし、なぜか戦闘に参加してくれる使い魔は少ない。やはり、モンスター時代からの仁義ゆえだろうか

I-053 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 4

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 《民》となったモンスター
レベル なし

乗騎/Ride

このアイテムを装備しているキャラクターは、戦闘中、通常の移動(移動フェイズの移動)を行うと、1マス余分に移動できる。この効果は累積しない

ウマトカゲを代表として、渡り魚や雪うさぎなど、百万迷宮にはランドメイカーの機動力を跳ね上げる、様々な乗騎が存在する。宮廷全員が所持している必要はないかもしれないが、宮廷の戦陣から敵本陣に向かって駆け抜きたいと思うなら、いかなる弱小国であらうとも、是非買っておきたいもののひとつだ。敵が接近するのを待っている間にも、宮廷の命は削れていく

I-054 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 5

タイプ 支援
対象 自分
判定 [探索] / 11

素材 情報・機械
レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

罠百科/Trap Collection

戦闘中、上記の判定に成功すると、自分のいるエリアに、レベルが、[このアイテムのレベル+1]以下の戦闘系トラップを配置することができる。このアイテムの初期レベルは0である。一度使うと、このアイテムはなくなる

偉大なる迷宮職人の著作。この書物を読めば、誰でも戦闘系トラップをしかけることができるという魔法の書物である。非常に便利だが、タネを見破られると再使用できないため、不経済なのが玉に瑕だ。類似の書物としては、怪物百科、魔法百科、都市百科、人物百科などがある。中には恐怖百科という希(奇)書も存在するとか

I-055 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 5

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 革×2・衣料×2・魔素×2
レベル 0Lv □ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv □ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv □ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

迷宮防護服/Dismaze Gear

入手したときに、好きな戦闘系トラップの中から1種類を選ぶ。このアイテムを装備しているキャラクターは、その戦闘系トラップの効果を受けなくなる。また、迷宮で3ターンが経過したとき、このアイテムを装備しているキャラクターは、このアイテムのレベルと等しいクォーターが経過するまでは、《HP》の減少を行わなくて良い。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、さらに戦闘系トラップ1種を選び、その効果を受けなくなる

迷宮職人たちが愛用する作業服。特殊な魔獣の革によって作られており、迷宮の影響を阻害・遮断することができる

I-056 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 6

タイプ 補助
対象 宮廷
判定 なし

素材 情報×10
レベル なし

地図/Map

部屋1個を指定する。その部屋の、シナリオ上指定されたモンスターの数と種類、データが全て分かる。また、シナリオ上指定されたトラップの数も分かる。一度使うと、このアイテムはなくなる

百万迷宮は未だに迷宮化を繰り返しており、常に変動し続けている。だからこそ、迷宮の内部をあらかじめ調べておくことが重要になる。確実な情報を得るためには、犠牲が不可欠だ。作り上げられた地図が貴重かつ効果的であるのは当然だ。そして、最新の情報の寿命が短いものであるということも忘れてはならないのだ

I-057 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 7

タイプ 補助
対象 自分
判定 なし

素材 機械×5
レベル なし

時計/Ticktick

迷宮フェイズに支援行動を行ったとき、《希望》1点を消費すると、もう一度支援行動を行うことができる

びかびか光る金の懐中時計は、大臣様の自慢の逸品。ことあるごとに取り出しては、「その日の解除は10分で終わってください」「30分後に、休憩を終了して出発しましょう」「……時間がかりすぎです。この程度の戦闘、5分以内に終わなくては」なんて言っている。正直、口やかましいな。なんて思うけど、うちの宮廷は時間に正確で、迷宮探索が素早いことで有名だ。大臣様の口癖の「時は金なり」っていうのは、時計が金色なことと関係あるのかな?

I-058 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 8

タイプ 計画
対象 部屋
判定 なし

素材 肉×5・牙×10
レベル なし

もぐら棒/Living Drill

通路のつながっていない隣接した部屋と部屋を選ぶ。その部屋と部屋の間に通路をつくることができる。このアイテムは使用するとなくなる

木の棒の先から、かわいらしいもぐらが生えている。もぐらは暇なときには話し相手や、遊び相手になってくれる。本来の使い方は、命令を与えることにより、好きなところに穴を掘らせるというもの。ままならない迷宮内において、大きな効果を持つ道具と言えるだろう。ただ、穴を掘り終ると先端のもぐらが力尽きて死んでしまうという、はかない面を持っているため、使用できるのは1回だけだ

I-059 迷宮キングダム

ITEM アイテム/探索

価格 8

タイプ 装備
対象 自分
判定 なし

素材 《民》となったモンスター・木×10
レベル なし

カボチャの馬車/Pumpkin Wagon

このアイテムの中に、アイテムを3つまで収納できる。収納したアイテムは装備している扱いにはならない。【カボチャの馬車】を所持しているキャラクターは、《乗騎》を装備できなくなる

ある地方に生える特殊なカボチャに、モンスターを使って毎日ミルクを与え続けること100日間。モンスターは白馬に変わり、カボチャは立派な馬車になるそう。この馬車は大変美しく、ついでに車載量も多く、ある小国の姫君は、この馬車に乗っていたおかげで大国の王子と結ばれることができたと言っているそう

I-060 迷宮キングダム

施設

Facility

王国内に建てることのできる様々な施設のデータ。王国のマップを施設で埋めていき、自分だけの王国造りを楽しもう♪

data

施設とは

施設とは、王国の部屋に設置することのできる様々な機能や機関のことを表す。《予算》を消費して、施設を建設していくことで、王国は、より強固に強化されていく。

施設には、大きく分けて下記の2種類のものがあり、更に幾つか細かなカテゴリに分かれる。

●部屋の施設

施設カードの設備欄に「部屋」と書いてある施設。他に「部屋」施設が建てられていない部屋に、1軒まで建てることのできる

●設備の施設

施設カードの設備欄に「追加」と書いてある施設。この施設は、すでに「部屋」施設が建てられている部屋に、1軒まで建てることのできる

施設の購入

施設は、王国フェイズや終了フェイズの予算会議のときに購入できる。購入した施設の価格と同じ値だけ、《予算》を減少させれば、その施設1軒を購入することができる。ただし、王国のマップ内に空いている部屋が無ければ、購入できない。施設を購入したら、マップのその部屋に施設の名前を記入しておくこと。

そのほかの施設の入手方法

シナリオで拠点のあるマップを冒険すると、施設を入手することができる場合がある。拠点を破壊せずにそのマップを領土にすることができた場合、その拠点は、報酬欄に書いてある施設に変化する。

施設の破壊

IMGを支払うことで、自国のマップにある施設1個か通路1本を破壊することができる。これは、何かの施設のレベルアップを行うために、引越しなどを行うときに使われる。

通路・入り口の購入

IMGを支払うことで、自国のマップに通路1本、入り口1個を購入することができる。

迷宮フェイズに施設を使う

GMが、迷宮内に施設を配置したり、【お引越し】のスキルの効果を使って迷宮に施設を召喚したりすれば、迷宮内でも施設を使うことができる。キャンプ中、その部屋にタイプが計画の施設があれば、計画的行動を行って、その施設を使用することができる。

施設カードの読み方



おうせつしつ
応接⑧/ Salon

【応接】のある部屋にしか建てることのできない。王国フェイズフロアで、依頼人がお金の報酬を約束したとき、割り込んで使用できる。上記の判定に成功すれば、その報酬を前金で予算会議の前にもらうことができる

客をもてなすためには、それなりの準備が必要だ。その客が王の利益をもたらすというならなおのこと。美味しいお茶と美味しいお菓子を、豪華な部屋を用意して、軽妙な会話を盛り上げよう。うまく相手の心に取り入れれば、報酬を前金に変えることも可能なのだ。おもてなしが成功したと思ったら、前金を貰えないとしたら要注意だぞね

F-001

新・王国ブック

Illustration.OCHIAI NAGOMI

施設①宮廷

価格②

タイプ③リ込み

対象④国

判定⑤生活レベル / 報酬としてもらえるMG+7

設置⑥加

レベル⑦し

①施設カテゴリ

その施設の種類を表す。ノーマル施設の場合、細分化されたグループ名が書かれている。

②価格

その施設を購入するのに必要な《予算》。

③タイプ

その施設の使用のタイミング。

④対象

その施設が誰に対して効果があるかを表す。

⑤判定

その施設の使用に、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設備

その施設の配置の仕方。部屋と書かれたものは、1部屋に1軒しか建てられず、追加と書かれたものは、すでに他の施設が建てられている部屋にも、1軒までなら建てることのできる。

⑦施設レベル

その施設のレベルを書き込む欄。レベルアップしない施設は、「なし」と書かれている。

⑧施設名

施設の名称。通路でつながっている部屋に建てられた、施設レベルが「なし」ではない、同じ名前の施設は、1つの施設群とみなす。1人のキャラクターは、同じ名前の「割り込み」の施設を1サイクルに1回しか使えないことに注意!

⑨効果

その施設を使用した場合に発生する効果

⑩フレーバー

その施設の説明。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。

施設レベルと施設群

施設には、施設レベルが設定されているものがある（レベルアップしないものは、施設レベルの欄に「なし」と書かれている）。建設したばかりの施設の施設レベルは1となる。施設レベルは、同じ名前の施設を隣接する部屋に建設することでレベルアップする。通路でつながっている部屋に建設された同名の施設の1帯は、施設群と呼ばれ、施設群を構成する施設の数が、施設レベルになる。ただし、マップとマップをまたいで、施設群をつくることはできない。

王宮

王宮は特殊な施設である。何らかのアクシデントで【王宮】が破壊された状態で、終了フェイズが終わると、その王国は滅亡してしまう。【王宮】の価格は（ ）でくられているが、これは建て直すときに必要な金額である。すでに【王宮】がある状態で、別の【王宮】を建てることはできない。

施設の種類

施設には、下記のような分類のものがある。

●宮廷関連施設

主に、ランドメイカーが使用する施設。王国経営に関して重要な働きを担う。その施設のメンテナンスを担当する《民》以外は、召集されない限り、近づくことは少ない

●居住施設

ランドメイカーや《民》が生活する施設。居住施設が充実してくると、日々の暮らしが快適なものとなる。国内で情報収集を行う場合は、居住施設を訪ねてみるといいだろう

●特殊施設

様々な特殊効果が使用できる施設。研究機関や国外のサービスに関連するものが多い

●憩いの施設

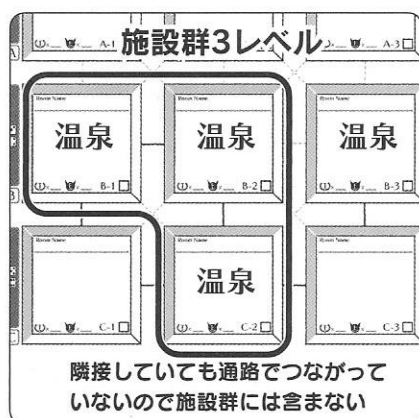
《民》に娯楽を提供する施設。お金や《気力》、《HP》を上昇することができる。心が疲れたら、憩いの施設でリフレッシュしよう

●公共施設

ランドメイカーも《民》も等しく利用できる施設。安くて便利な施設が多い。日々の暮らしに欠かせない

●生産施設

食べ物や道具の生産に役立つ施設。お金を稼ぐのにも利用できる。ほとんどの《民》は、普段は、この生産施設で働いているぞ



施設の使用のタイミング

施設は、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う。

●常駐

特に使用を宣言しなくても、常に効果を発揮している施設。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

●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。タイプが割り込みの同じ名前の施設は、1サイクルに1回しか使用できない

●計画

王国フェイズの行動処理の順番に使用できる。施設は、基本的には、迷宮フェイズには使用できない。使用すると行動済みになる

施設の対象

施設は、効果の対象が既定されている。対象について解説を行う。

●単体

キャラクター1体に効果を表す

●自分

施設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

施設は、同じ対象に対して、同種の施設の効果が累積しない。例えば、1レベルの【厩】を2人のキャラクターが使用したとしよう。しかし、【厩】の対象は宮廷のため、宮廷全員が威力を上昇できるのは一回だけである。

例えば、【狩り場】を2人のキャラクターが使用したとしよう。【狩り場】の対象は単体である。2人が自分に【狩り場】を使用すれば、対象が異なるため、2人とも命中判定の達成値を上昇させることができる。しかし、いくら2人が使用しても、同じキャラクターを対象にした場合、2人目の効果は無効となる

施設の効果時間

本文中に特に明記がない限り、施設の効果時間は、そのサイクルが終了するまでである。効果の中に持続時間が書いてある場合、その指示に従うこと。

データセクション
施設

宮廷関連施設

宮廷に欠かせない施設群だ。特定の施設に追加して建てる【御神体】や【武器庫】は手間がかかる分、強力だ。【天守閣】は高価だが、《器》の上昇にはそれだけの価値がある。《感情》を活用するなら【ホール】も魅力。2点上昇は他ではちょっと見られない数字だ。【後宮】は【酒場】でカバーできるが、エロいフレーバーにはそれを補う価値がある？

宮廷関連施設表

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------------|-----|--------------------|-----|--------------------|
| 11 | 役所 F-005/p.102 | 23 | 騎士団 F-008/p.102 | 36 | 天守閣 F-012/p.103 |
| 12 | 役所 F-005/p.102 | 24 | 後宮 F-006/p.103 | 44 | 役所 F-005/p.102 |
| 13 | 応接室 F-001/p.102 | 25 | 聖域 F-007/p.103 | 45 | 王墓 F-013/p.103 |
| 14 | 玉座 F-002/p.102 | 26 | 庭園 F-010/p.103 | 46 | 武器庫 F-014/p.103 |
| 15 | ホール F-003/p.102 | 33 | 役所 F-005/p.102 | 55 | 役所 F-005/p.102 |
| 16 | 議会 F-004/p.102 | 34 | 神殿 F-009/p.103 | 56 | 御神体 F-015/p.103 |
| 22 | 役所 F-005/p.102 | 35 | 劇場 F-011/p.103 | 66 | 役所 F-005/p.102 |

FACILITY

施設/宮廷



価格 1

- タイプ 割り込み
- 対象 王国
- 判定 (生活レベル) / 報酬としてもらえるMG+7
- 設備 追加
- レベル なし

応接室 / Salon

【役所】のある部屋にしか建てることできない。王国フェイズのフロアで、依頼人がお金の報酬を約束したとき、割り込んで使用できる。上記の判定に成功すれば、その報酬を前金で予算会議の前にもらうことができる。

客をもてなすためには、それなりの準備が必要だ。その客が王国に利益をもたらすというならなおのこと。美味しいお茶と美味しいお茶菓子、豪華な部屋を用意して、軽妙な会話を盛り上げよう。うまく相手の心に取り入れれば、報酬を前金に変えることも可能なのだ。おもてなしが成功したと思ったら、前金を貰えないと思ったら要注意だぞ。

F-001

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

- タイプ 割り込み
- 対象 自分
- 判定 なし
- 設備 追加
- レベル なし

玉座 / Throne

【王宮】のある部屋にしか建てることできない。国王が行為判定を行ったあと、割り込んで使用できる。その達成値を【民】の数×1/10だけ上昇させることができる。この効果は、ゲーム中、1回しか使用できない。

民は国王を尊敬している。崇拜している。愛している。ランドメイカーたる王が国を開けているときならば、国民は王を思慕する気持ちで玉座に向ける。なぜならば、玉座は王の象徴なのだ。ランドメイカーと行動を共にする民もいるが、近くにおらずとも、民の気持ちで王に通じぬ訳はない。彼らの思いこそが王の力となるのだ。

F-002

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

- タイプ 計画
- 対象 宮廷
- 判定 なし
- 設備 部屋
- レベル なし

ホール / Hall

宮廷全員がこの施設を使わないと、使用できない。各自好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対して《好意》を2点上昇させる。

高い天井には星を閉じこめたシャンデリアが煌めき、意味をなさぬ等々には、伝説にある空が描かれる。宮廷につきものの晩餐会や舞踏会が開かれる。ホールはそんな場所である。同じ宮廷に属するランドメイカーは息を合わせなければならない。そのためには、お互いに対する敬意、尊敬の念、そんな感情が重要だ。パーティや宴会を開き、共に盛り上がることで、感情は盛り上がる。

F-003

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

- タイプ 計画
- 対象 王国
- 判定 (文化レベル) / 10
- 設備 部屋
- レベル 0iv 1iv 2iv 3iv 4iv 5iv 6iv 7iv 8iv 9iv 10iv

議会 / Council

上記の判定に成功すると、【施設レベル×1】点だけ、そのゲームの間、自国の《民の声》の上限が上がり、《民の声》が回復する。

「羊がうまく育たない」「畑に撒く泉の水が濁った」「女房が浮気している」「子供部屋が欲しい」などなど。民は色んな不満を抱えている。国が小さいうちは、宮廷がそんな不満ひとつひとつに処置することも可能だ。しかし国が大きくなると、そうもいかなくなってくる。そんなときに欲しいのが、民の代表が国について話し合う議会。民の支持は豊登に高まることだろう。

F-004

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

- タイプ 計画
- 対象 王国
- 判定 (生活レベル) / 10
- 設備 部屋
- レベル 0iv 1iv 2iv 3iv 4iv 5iv 6iv 7iv 8iv 9iv 10iv

役所 / Cutchery

上記の判定に成功すると、終了フェイズの予算会議で支払わなければならない維持費が【施設レベル+1 D6】MG減少する(1以下にはならない)。また、この施設を3レベル以上にすると、自国の《生活レベル》が1点上がる。

星の光が強くなる頃に開き、星の光が暗くなり始める頃に閉まる。役所はそんな建物だ。農家の女房に子供が生まれたとか、角の酒屋の老舗が死んだ、なんて出来事を書類にまとめている。しかし、そんな地味な仕事が王国をまわす車になる。宮廷が留守の間でも国がたゆまず進み続けるのは、そんな役所のおかげなのだ。

F-005

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

- タイプ 計画
- 対象 単体
- 判定 なし
- 設備 部屋
- レベル なし

後宮 / Harem

宦官のPCが逸材がいると使うことができる。この効果を使用したキャラクターが、終了フェイズに死亡していた場合、死んだキャラクターと《感情》とアイテム以外のすべてのデータが同じキャラクターをつくることできる。

ランドメイカーが冒険の最中に死ぬ。よくある話だ。しかし、彼が属する国家にとっては一大事。彼は国の重鎮なのだ。そんなときに備え、建てておきたいのが後宮だ。きっちり後継者を作っておけば、いざというときに安心だ。国王専用の施設と思われがちな後宮だが、宮廷に属する者なら、老若男女問わず利用が可能。もちろん、宦官も。

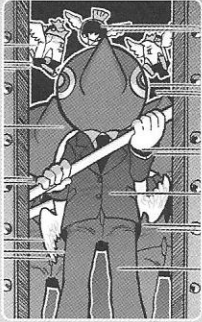
F-006

迷宮キングダム

Illustration OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

タイプ 計画
対象 単体
判定 [文化レベル] / 12

設備 追加

レベル なし

聖域/Sanctuary

【神殿】のある部屋にしか建てるができない。上記の判定に成功すると、そのキャラクターの〈配下〉を【施設レベル×1D6】人獲得できる。そうして獲得した〈配下〉は【神軍】と呼ばれ、望むなら【マッハペンギン】、もしくは【渡り魚】のモンスターの〈民〉としても扱うことができる。【神軍】は、何らかの効果によって減少したとしても、あらゆる効果によって回復せず、自国に帰還しても、自国の〈民〉にはならない。【神軍】は、迷宮フェイズが終了すると、すべてなくなる

聖なる契約を結んだ昇降機からは、神軍が降臨・昇来する

F-007

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

タイプ 計画
対象 自分
判定 [軍事レベル] / 10

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

騎士団/Chevaliers

上記の判定に成功すると、そのゲームの間、そのキャラクターの使う武器の威力が【施設レベル×1】点上昇する。また、この施設を3レベル以上になると、自国の【軍事レベル】が1点上がる

どんな小国であろうとも、王国に住む少年たちは騎士に憧れを抱く。そして、いつか騎士になることを夢見て、騎士団の門を叩くのだ。騎士団にはそんな若者が数多く集い、日夜鍛錬に励んでいる。彼らの殆どは騎士になることはできず、迷宮で朽ちる者も多い。だが、彼らの熱意の中で、共に鍛錬を行うことによって得られるものは誰かにある

F-008

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5

タイプ 計画
対象 部屋
判定 [文化レベル] / 10

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

神殿/Temple

上記の判定に成功すると、今回のゲームのマップにある、通路がつながっている部屋の中からランダムに1部屋を選ぶ。その部屋にいるモンスターの数と名前、トラップの数を教えてもらうことができる。この施設は【エレベータ】として扱うこともできる。また、この施設を3レベル以上になると、自国の【文化レベル】が1点上がる

ある日、友達と国の端の部屋に遊びに行って、錆び付いた鉄の扉を見つけた。その扉にはノブもなく、押しても開かなかった。でもボクはその扉が気になって、毎日見に行っていた。そしてある日見たんだ! 扉がゆくりと開いて、中から光と共に白い翼が現れるのを!

F-009

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 6

タイプ 常駐
対象 部屋
判定 なし

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

庭園/Garden

宮廷の誰かが、王国フェイズに何らかの判定を行う場合、達成値に施設レベルの値だけ足すことができる

制作者の趣味に従い、様々な意匠を凝らされた人工の自然。それが庭園だ。噴水や遊具を置いてみたり、植物を使ってモンスターや天降や地階を模してみたり、さらに人工の迷宮を作ってみたりと、百万迷宮には様々な庭園が存在する。ただ、それらは一様に人々の心に安らぎややる気を与えるのだ。国王の作った偉体の知らない影刻が並んでいる庭園でも心が安らぐのは不思議だが、そんなものが作れるという余裕に人は安心しているのかもしれない

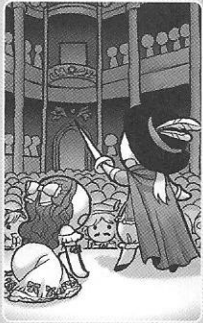
F-010

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 6

タイプ 計画
対象 王国
判定 [文化レベル] / 10

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

劇場/Theater

上記の判定に成功すると、1宮廷全員の修得している芸能スキルの合計数+施設レベルの数だけ、〈民の声〉を獲得する

観客の少ない百万迷宮では、お芝居やミュージカルなど、楽しい興行が行われる場所には人が大勢詰め掛ける。しかし、いくら劇場が立派でも、芸のない人が舞台上立つのではしょうがない。下手をすると暴動に発展してしまうかもしれない。ここはやっぱり、芸達者なランドメイカーの出番だね。騙されそうな演技、気持ちも奮い立つような音楽、人を感動させる歌声、見事な演技で盛り上げろ!

F-011

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 9

タイプ 常駐
対象 宮廷
判定 なし

設備 追加

レベル なし

天守閣/Keep Tower

【王宮】のある部屋にしか建てるができない。宮廷全員の〈器〉が1点上昇する

王宮の頂点を飾る天守閣は、弱小国家のアコガレ。築き上げるためには、それだけ高い天井を持つ部屋を見つけるか、迷宮の天井を削るかしなければならない。そのために費やさなければならない努力と費用は並大抵のものではない。しかも、せっかく建てた天守閣は、見通しの悪い迷宮の中で、司令塔や物見台などの役にたつはずもない。それでも、天守閣を建てたという自負がランドメイカーたちに統治者として相応しい器量を持つに至らせるのだ

F-012

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 10

タイプ 割り込み
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

王墓/Tomb

購入したときに、好きなキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターが死亡したときに割り込んで使用できる。【宮廷内】のそのキャラクターに対する〈好意〉の合計+5【MG】を手に入れる

ランドメイカーが冒険の最中に死ぬ。よくある話だ。しかし、彼が属する国家にとっては一大事。彼は国の重鎮なのだから。そんなときに備え、建てておきたいのが王墓だ。きっちり墓を建てておけば、いざというときに安心だ。彼が死をもって民を悲しませるに足る人物ならば、王墓の存在は国家の懐を満たしてくれる。せいぜい、派手な葬儀を行おう

F-013

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 5+選んだ武器の価格

タイプ 割り込み
対象 自分
判定 なし

設備 追加

レベル なし

武器庫/Armory

【騎士団】のある部屋にしか建てるができない。この施設を購入したとき、武器アイテム1種類を選ぶ。戦闘中、自分が支援行動を行ったあとに割り込んで使用できる。この施設を使用し、キャラクターは、自分の〈配下〉1D6人を消費する。その武器アイテム(0Lv)を持っているものとして、攻撃を行うことができる

騎士団の格好は必ずのみにあらず、時に、攻めの刃へと変わることもある。そのとき、騎士団に持たせる武器は、武器庫に備えておくべきだ。だんびらでもいい、鉄鎧でもいい、爆弾だってかまわないが、甲冑はあまり意味がない

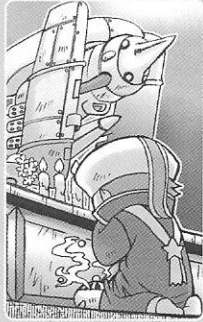
F-014

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/宮廷



価格 選んだモンスターのレベル

タイプ 割り込み
対象 自分
判定 なし

設備 追加

レベル なし

御神体/Pagod

【神殿】のある部屋にしか建てるができない。この施設を購入したとき、モンスター1種類を選ぶ。宮廷の誰かがダメージを受けたとき、割り込んで使用できる。〈希望〉1点を消費し、選んだモンスターのスキル1種を選ぶ。そのスキルが終わるまで、そのスキルを修得する。この効果は、ゲーム中、1回しか使用できない

人はいつだって現金だ。信仰の対象にするにしたら、御利益がないよりはる方がいいに決まっている。天降を信仰する国は数多く、大天使を祭る神殿がその中でも数多いのは、大天使が数回あたったからであるからなんだ

F-015

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

居住施設

国民が増え、居住施設が建つようになれば王国も一人前。ここからが王国経営の本番だ。国が手狭ならば、とりあえず【貧民街】を建てよう。

【暗黒街】と【宿屋】は予算獲得系の施設だが、最初は建設費で赤字が出る。長い目で計画を立てよう。長い目といえば【異民街】や【酒場】で新しいPCを作り、大勢でひとつの国を育てるのも楽しいだろう

居住施設表

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|---------------------|-----|--------------------|-----|----------------------|
| 11 | 貧民街 F-016/p.104 | 23 | 私室 F-022/p.105 | 36 | 厩 F-027/p.105 |
| 12 | 貧民街 F-016/p.104 | 24 | 宝箱 F-021/p.104 | 44 | 貧民街 F-016/p.104 |
| 13 | 大通り F-017/p.104 | 25 | 暗黒街 F-023/p.105 | 45 | 高級住宅街 F-028/p.105 |
| 14 | 鐘 F-018/p.104 | 26 | 異民街 F-024/p.105 | 46 | 換気扇 F-029/p.105 |
| 15 | さらし台 F-019/p.104 | 33 | 貧民街 F-016/p.104 | 55 | 貧民街 F-016/p.104 |
| 16 | 霊廟 F-020/p.104 | 34 | 宿屋 F-025/p.105 | 56 | 給湯室 F-030/p.105 |
| 22 | 貧民街 F-016/p.104 | 35 | 広場 F-026/p.105 | 66 | 貧民街 F-016/p.104 |

D66

FACILITY



貧民街 / Slum

この施設を建てた部屋は、施設レベル×201人まで《民》を収容することができる。ただし、終了フェイズの予算会議で支払う維持費が【貧民街】1つにつき、1MG上昇する。
民というのはいれはいる程よいものだ。それは間違ではない。蜚語のような部屋にぎゅうぎゅうと民を詰め込んでしまえば、どんなに狭い王国でもそれなり数の民が収容できる。それが貧民街である。そんな環境に甘んじている貧しい民が、国家に対してどれほどの利益をおよぼすかは疑問だが、数が多いといふことはいいことなのだ。許される限りどんどん詰め込んでいこう。ぎゅうぎゅう

F-016

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

価格 1

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv

FACILITY



大通り / Main Street

この施設は、【王宮】のある部屋か、【大通り】のある部屋に隣接している部屋にしか配置することができない。王国フェイズの行動処理のとき、この施設の施設レベルの値と等しい人数まで、宮廷の中からキャラクターを選ぶ。そのキャラクターは、通常の行動とは別に、追加で散策を1回行うことができる

国の重要施設をつなぐ、基幹となるメインストリート。大通りをつくってあげれば、民だけでなく、王宮務めや迷宮探索で忙しいランドメイカーにも役に立つ、自分たちの民の暮らしぶりの視察や交流が容易になるからだ

F-017

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

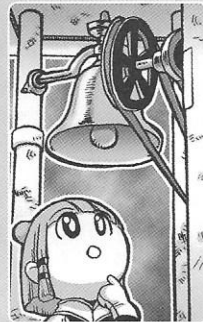
価格 1

タイプ 常駐
対象 宮廷
判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv

FACILITY



鐘 / Toller

この施設は、【学校】や【神殿】のある部屋にしか建てることはできない。《希望》1点を消費して、上記の判定を行う。成功すると、1ターンが経過するたびに、《民の声》が1点回復する

寺院や神殿、学校などにある大きな鐘。その鐘の音は、王国中に響き渡り、民たちに時の訪れを知らせる。民たちはその鐘の音に合わせて、生活を行う。戦勝祈願や結婚の祝賀などの他、時として、民が、ランドメイカーにSOSを発するため鐘を鳴らすこともあるという

F-018

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

価格 1

タイプ 計画
対象 王国
判定 【文化レベル】/10

設備 追加

レベル なし

FACILITY



さらし台 / Cutty Stool

自国のキャラクター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。《民の声》を1点獲得できる
その聡明さは王国を繁栄に導き、その武力は一騎千の兵に値する。そんなランドメイカーたちの助けなしに、微力な人類が、迷宮世界で生き残ることは難しい。しかし、民たちが庇護されているからといって、彼らを無批判に崇拝しているかといえは、それは間違っている。宮廷という特権階級への不信を感じる者も多いのだ。もし、そんな民達の心をつかみ取れば、ランドメイカーといえど、罪を犯したもには、それ相応の罰を与えるべきだろう

F-019

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

価格 1

タイプ 計画
対象 単体
判定 なし

設備 追加

レベル なし

FACILITY



給湯室 / Backstair

好きなキャラクターを1人選ぶ。サイコロを振り、奇数ならそのキャラクターに対する《好意》が、偶数ならそのキャラクターに対する《敵意》が上昇する

貴族の奥方から酒場の女将、お針子見習いの娘まで、嗜好きの女たちが集う場所。女たちは仕事前のひととき、退屈な時間の暇つぶし、食事時の休み時間と、僅かな時間を見つけては集まって、噂話に興じている。もしあなたがこの国の誰かについて聞いてみたいと思うなら、給湯室を覗いてみるという。相手が誰であろうとも、なにかの噂が聞けるだろう。いい噂か悪い噂かは、聞いてみないと判らない

F-020

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

価格 1

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

FACILITY



宝箱 / Treasure Chest

【給湯室】のある部屋にしか建てることはできない。この部屋にレアアイテムを何個でも保存しておくことができる

騎士が手に持つ宝剣は、国の宝だ。宮廷の仲間たちと共にいくつもの迷宮を抜けて素材を集め、民の血税で作られた鍛冶屋の工房で鍛え上げられたもの。武者修行の旅に出ると決めた騎士が、彼の王国のためにできることは、国の宝をいいくことぐらいしかない。宝箱の中にしまい、次に現れる若き騎士に宝剣を譲ることに、彼のできる最後の奉公だ。旅立つ騎士を見送りながら、宮廷の執事は約束する。次に現れる騎士にこの宝剣を渡すことを

F-021

迷宮キングダム

Illustration: OCHIAI NAGOMI

施設/居住

価格 1

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 追加

レベル なし

FACILITY

施設/居住



価格 2

タイプ 常駐
対象 単体
判定 なし

設備 追加

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

私室/Private Room

この施設を建設するとき、自国のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、準備フェイズに施設レベルと等しい値の(気力)を獲得する。また、[この施設レベル×10人]、このマップに収容できる(民)の数が減少する

やはり、王国の支配者たるもの、いつまでも民と一緒に雑魚寝では、示しがつかないというも。王国がしるべき大きさに、彼らにも余裕ができてきたら、私室をつつておきたいものだ。生まれたばかりの小国にとって、私室とは、最初の背伸びにあたるものなのだ

F-022

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 3

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

暗黒街/Gangland

[施設レベル×1]MG、手に入る。ただし、施設レベルと同じだけ、(民の声)が減少する

国の懐を潤すための安易だが確実な手段。それは犯罪者たちの横行を許すことだ。他の民は気づかぬうちに、目つきの鋭い男たちが路地を徘徊し、街路の星は輝きを失う。こうして王国にひとつの暗黒街が出来上がる。犯罪者たちは彼らなりの倫理と秩序を持って、もう一つの血塗られた王国を作り上げていく。闇はどこにでもあるものだ。ランドメイカーたちは、その暗さに気づかぬ振りをすればいい

F-023

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 3

タイプ 常駐
対象 単体
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

異民街/Mixed Area

モンスターの《民》がいた場合、準備フェイズに《民》を1人減らせれば、新たにその王国のキャラクターをつくるとき、そのモンスターのスキルを1種類修得したキャラクターをつくることのできる

昔、ある国に雪ウサギの血を引くウサギ耳の少年がたどり着きました。今まで色んな国から追いつかれてきた少年ですが、女王様が彼をその国に住まわすことになりました。やがてその国にはモンスターの血を引く民が集まり、異民街と呼ばれる街を作りました。少年は女王様に雪ウサギの秘術を教え、今でもその国の王様はウサギ耳だというお話です

F-024

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 3

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

宿屋/Inn

[施設レベル×1]MG、手に入る。この施設を使用したキャラクターの(HP)が[施設レベル×10]点減少する

百万迷宮には収益をあげるまじないとして、宿屋の壁を同じ色で塗る習慣がある。宿屋とは訪れた人間を宿泊させることによって、外貨を落とさせる場所だ。立派であればあるほど、比例してその金額は大きくなっていく。宿屋が3軒重なった場所は俗にホテルと呼ばれ、莫大な宿泊費をとる場所として旅人達に恐れられている。また、国家に支配されていない迷宮内にも似た施設があるとされている

F-025

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 3

タイプ 計画
対象 本文参照
判定 [文化レベル] / 5+相手への《好意》

設備 部屋

レベル なし

広場/Piazza

この施設に2人で行ったとき、互いのキャラクターは上記の判定を行う。2人とも判定に成功すると、互いに対する《好意》が1点上がり、属性を好きなものに変わることができる

百万迷宮にも恋はある。あるの上。恋をしたらデートくらいはしてみたい、とはいえ、剣術のとなり王様が建てたような弱小国では、デートするような場所もない。そんなときでも、広場さえあれば安心だ。国中の恋人たちや恋人候補たちがどっと集まり、独身の人間は近づくのもイヤになるような場所だが、需要は確実にある。国王の失態により潰れる広場もあるらしいが

F-026

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 3

タイプ 計画
対象 宮廷
判定 [生活レベル] / 10

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

厩/Onstead

上記の判定を行う。成功すると、そのゲームの間、施設レベルの回数だけ、[乗騎]を装備しているキャラクターは、威力に10点を加えることができる。この[乗騎]がモンスターの《民》からつくられていた場合、106の代わりに、そのモンスターの威力を加えることができる

騎士をはじめ、迷宮の前線に戦う者たちにとって、自身の乗騎はかけがえのない相棒である。そのメンテナンスをおこなうのが厩だ。戦士たちにとって、非常に重要な場所である。ウマカゲやキンギョ、様々な乗騎用モンスターに混じって、時折、偉大な神官が生まれたりする

F-027

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 5

タイプ 計画
対象 王国
判定 [文化レベル] / 10

設備 部屋

レベル なし

高級住宅街/Exclusive Area

《予算》1MGを減らして、好きな造材1体を選ぶ。上記の判定に成功すれば、その造材のジョブを生まれ表を使ってランダムにジョブを変更する。造材としての効果を変更すること

貴族や成功した商人など、経済的に豊かな人間が住む場所。それが高級住宅街だ。人間、豊かになると時間に余裕ができる。余った時間を様々なことに費やすうちに、思いつけない自分の才能に気づくこともある。そして、彼らは国そのものを豊かにする役に立ててくれるのだ。食うや食わずの生活をしている人間が、例え高官や医師の才能を持っていたとしても、気づきようもないのだから

F-028

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 5

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 追加

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

換気扇/Windmill

王国の《民》が増える効果が発生したとき、追加でこの施設の施設レベルの値だけ、《民》が増える。この施設は、《民》が[施設レベル×50]人以上いないときは使用できない。この効果は、そのゲームの間持続する

小王国の住環境は、お世辞にもよいものとはいえない。怪物たちが徘徊する、いわゆる通常のダンジョンに比べれば、いくばくはましであるが、それでも空気が淀み、星の灯りの届かないところでは、湿気やカビに悩まされる。そこで、多くの国では換気扇を導入する。機械的な動力を使う国があれば、昔ながらの人力に頼る国もある

F-029

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/居住



価格 6

タイプ 常駐
対象 宮廷
判定 なし

設備 追加

レベル なし

霊廟/Mausoleum

レベルアップしたとき、スキルを修得する代わりに、好きな能力値を1上げることができるようになる。ただし、上昇させると一番低い能力値と6以上差がつく場合、その能力値は上昇させることができない

武王や賢王、将軍や名宰相など、偉大なる祖先たちの霊を祭る建物が霊廟である。百万迷宮の死者は、うまく祀らなければ、すぐに死霊に転ずる。力のある者ならなおさらである。しかし、霊廟を建て、祈りと感謝の気持ちを忘れなければ、さほど恐ろしい存在というわけでもない。護霊として、子孫の成長と繁栄を見守ってくれるはずだ

F-030

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

特殊施設

特殊施設といえば、最初に建てたいのは【転職所】だろう。【図書館】は特に判定が厳しい召喚師には嬉しい施設だ。【銅像】は【天守閣】と比べると効率が悪いが、併用できるし安いのも魅力。習得するスキルを失敗したかと思ったら【魔法屋】や【密儀の間】がオススメ。【手抜き工事】は安く施設を建てられるけれど、結果的には損をするかも？

特殊施設表

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------------------|-----|---------------------|-----|---------------------|
| 11 | 砦 F-034/p.106 | 23 | 魔法屋 F-036/p.106 | 36 | ギルド F-041/p.107 |
| 12 | 砦 F-034/p.106 | 24 | 図書館 F-037/p.107 | 44 | 砦 F-034/p.106 |
| 13 | 手抜き工事 F-031/p.106 | 25 | 転職所 F-038/p.107 | 45 | 忍びの里 F-042/p.107 |
| 14 | リサイクル屋 F-032/p.106 | 26 | 銅像 F-039/p.107 | 46 | 新聞社 F-043/p.107 |
| 15 | 天文館 F-033/p.106 | 33 | 砦 F-034/p.106 | 55 | 砦 F-034/p.106 |
| 16 | 秘密の抜け道 F-035/p.106 | 34 | 訓練所 F-044/p.107 | 56 | 実験室 F-045/p.107 |
| 22 | 砦 F-034/p.106 | 35 | 密儀の間 F-040/p.107 | 66 | 砦 F-034/p.106 |

FACILITY

施設/特殊



価格 0

タイプ 常駐

対象 施設

判定 なし

設備 追加

レベル なし

手抜き工事/Botch

この施設を建設するとき、一緒に部屋タイプの施設を同じ部屋に建設すると、その施設の価格が1/2になる。終了フェイズの円卓会議がはじまったとき、1D6を振る。●か△の目が出たら、この施設と同じ部屋にある施設は、すべて破壊される。この施設が破壊されたり、移動したりすると、同じ部屋にある施設も一緒に破壊されたり、移動する

「大臣! なんて、こんな安普請な砦をつつたんじゃ!」すみません、陛下。しかし、私と好んでこんなガロ砦を建てたわけでは……、民の急増にともない、領土を維持するために、どうしても新しい砦が必要でございます」

F-031 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 2

タイプ 計画

対象 アイテム

判定 なし

設備 部屋

レベル なし

リサイクル屋/Recycle Shop

自分の装備しているアイテム1つを選ぶ。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ている素材があるものとして、何か別のアイテム1個をつくることができる。このとき、自分の持っている別の素材を加えてもよい。アイテムをつくるのに素材が余ったとしても、それを入手することはできない

買ったときは、便利そうだな、マジゲーだの思ったものの、いざ冒険に赴けば、一度も出番なし……そんな、あなたのアイテムを素敵にリサイクル! 銅に牙を加えればだんばんに、革を加えれば甲冑に早変わり!!

F-032 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 2

タイプ 計画

対象 単体

判定 (生活レベル) / 10

設備 部屋

レベル なし

天文館/Observatory

星術師のPCが逸材1人につき1軒建てることができる。上記の判定に成功すると、好きな数だけ【星の欠片】を手に入れることができる

百万迷宮で生きていく上で欠かせない希望の光、星。天文館は星の生まれる星だまりを観察するための施設だ。観察するときは、望遠鏡と呼ばれる円筒を用いるのが決まりとなっているが、理由は判らない。星の欠片を少年少女たちに取りに行くよう指示するのは天文館の役目だ。天文館の回りには、星取りの帰り道に取り落とされ、踏み砕かれたものがよごらばっている。これは星砂と呼ばれている

F-033 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 3

タイプ 常駐

対象 王国

判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv

砦/Citadel

【軍事レベル】を1点上昇する。施設レベルが、自国の王国レベル以上あれば、さらに【軍事レベル】を1点上昇する

国家とは常に危機にさらされているものだ。襲い来るモンスターや迷宮賊、列強国家の無理難題、隣国が戦争を仕掛けてくる可能性もある。そんなときに備えて建設しておきたいもの、それが砦だ。大きすぎる脅威に比べれば、あまりにもちっぽけな盾かもしれないが、決して無意味ではない。国の規模に比して、小さすぎては困るが。また、突如迷宮化を起こして、近くにいる民を閉じこめてしまうなんて事故もあるが、それは砦に限った話ではない

F-034 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 3

タイプ 割り込み

対象 王国

判定 なし

設備 追加

レベル なし

秘密の抜け道/Loophole

【忍びの里】にある部屋にしか建てることができない。現在宮廷に在る部屋が、マップの外周部分だった場合、いつでも使用できる。【予算】を1MG消費すれば、その部屋に入口をつくることができる。この効果は、ゲーム中、1つのマップでは1回しか使用できない

「陛下!もう、駄目です。限界です!」「ここまで来て……」「撤退しありません。ご決断を!」だが、どこに逃げるのか! もはや迷宮を反る力も残されてはいない!」「陛下、ご安心なさい。拙者、最後の手段を残しておりますぞ。王宮への抜け道でございます!」「なにに!」

F-035 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 4

タイプ 計画

対象 自分

判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv

魔法屋/Spell Chamber

この施設を建設するとき、星術、召喚、科学のスキルグループの中から好きなスキルグループ1種類を選ぶ。施設レベルと等しい特殊な【希望】を獲得する。この【希望】は、そのスキルを使用するためのコスト、そのスキルに関連する行為判定時にサイコロを増やすため、そのスキルを使ったダメージの上昇という目的にしか使用できない。この【希望】も【器】の上限に含まれる。普通の【希望】と混ざらないように注意すること

傘のおもちゃ、小さな鳩の模型、生きている入れ墨、魔神様の三歳のときのしゃれこうげなどなど、魔法の触媒や焦点具を売っている不思議な触媒だ

F-036 迷宮キングダム Illustration.OCHIAI! NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

図書館/Library

この施設を建設するとき、召喚、科学、星術の中から好きなスキルグループ1種類を選ぶ。この施設のある王国のキャラクターは、そのスキルグループの判定の達成値と、そのスキルを使用したときのダメージを【施設レベル×1】点上昇することができる。

知識の泉たる書物は、非常に高価なものである。「迷宮の歩き方」「星術入門」「ダンジョンマスターズガイド」など、誰でも知っているような書物でさえ、実際に読める場所は図書館において他にはない。それでいて、書物を読むという行為は、知識を武器とする者に絶大な効果をもたらすのだ。

F-037

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

転職所/Training Center

現在のジョブを好きなジョブに変更することができる。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。

「もう貧弱な坊やとは呼ばせません。転職所のおかげです!」宿官の家に生まれた若者のコメントである。人間は自分の生まれを選べないが、新たに学ぶものを選ぶことはできる。それを実践する場所、それが転職所である。さらなるスキルアップや、より自分に合っている職業を求める人間が転職所の扉を叩く。それ以上に、自身の生まれに納得のいかない者にとって、転職所は福音となる。

F-038

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 常駐
対象 単体
判定 なし

設備 追加

レベル なし

銅像/Statue

この施設を建設するとき、好きなキャラクターを1体選ぶ。そのキャラクターの《器》を1点上昇させる。

ある国にひとりの騎士がいた。彼は努力家で、その剣技は素晴らしいものなのに、どこか弱腰で、すぐに弱音を吐いてしまうところがあった。そこで国王は一計を案じた。彼を英雄として讃え、銅像を立てたのだ。これで、英雄としての自覚を持って行動できるようになるのではないかと。そう考えてのことだった。国王の目論見は当たった。騎士は立派な勇者となった。ただ、国王が急いで銅像を立てた場所が酒場だったことが、長く彼を悩ませたという。

F-039

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 計画
対象 自分
判定 本文参照

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

密儀の間/Ritual Precinct

この施設を建設するとき、星術、召喚、科学のスキルグループの中から常駐以外の好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込む。この施設を使用すると、ゲーム中に1度、そのスキルを好きなタイミングで使用できる。スキルの使用に判定が必要な場合、能力値の代わりに自国の《文化レベル》を使用する。《希望》が必要な場合、《民の声》を使用する。レベルが必要な場合、施設レベルを使用する。施設レベルが上がると、新しく星術、召喚、科学のスキルグループの中から好きなスキル1種類を選び、その部屋に書き込むことができる。

民たちが儀式を行い、冒険中のランドメイカーに協力する

F-040

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

ギルド/Guild

この施設を建設するとき、好きなスキルグループ1つを選び、その部屋に書き込む。この施設を使用し、そのゲームでレベルアップしたとき、自分のジョブのスキルグループに加え、書き込んだスキルグループからもスキルを修得することができる。施設レベルが上がると、新しくスキルグループ1種類を選び、その部屋に書き込むことができる。

個人の利益だけを追求する光国ギルド、複数のギルドが争いあうお弁当ギルドなど、百万迷宮には多様なギルドが存在している。活動内容はともかく、どのギルドも構成員の利益を保護し、手助けをしてくれるありがたい存在だ。

F-041

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 5

タイプ 計画
対象 自分
判定 【治安レベル】/10

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

忍びの里/Hideout

上記の判定に成功すると、そのゲームの間、そのキャラクターの《回避値》が【施設レベル×1】点上昇する。また、この施設を3レベル以上にすると、自国の《治安レベル》が1点上がる。

私はいつもの狭い路地を抜けて、いつもの隠し扉をぐくり、重々しい入口の扉の前にとどろき着いた。扉越しに合い言葉を告げ、ようやくその場所に入る。ここは王国の影で暗躍し、竜天の技を身につけた者たちが隠れ住む忍びの里。私はここにしばらくの間滞在し、彼らの技の片鱗をつかむことができた。このような経験を得た幸運に感謝した。

F-042

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 6

タイプ 計画
対象 単体
判定 【文化レベル】/12

設備 部屋

レベル なし

新聞社/Mass Media

上記の判定を行う。判定に成功すると、マップの支配者が王国シートの既知の土地の中から、ランダムに土地1つを選ぶ。支配者を選んだ場合は、その名前が明らかになる。土地を選んだ場合、その土地が未知の土地なら、未知の土地決定表で、ランダムにその土地に何が当たったかを決定する。

新聞には、宿屋の奥さんの噂話、王宮の壁越しに聞こえた内容、エレベーターの行く先についての推測、作物の成熟度合いなどなど、混沌とした情報が詰まっている。しかし、その混沌の中に、時として国の行く末を左右するような重大な情報が紛れ込んでいることもあるのだ。

F-043

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 6

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル ■0Lv ■1Lv □2Lv □3Lv
□4Lv □5Lv □6Lv □7Lv
□8Lv □9Lv □10Lv

訓練所/Training Gym

自分が修得しているスキルを施設レベルと等しい数だけ好きなだけ未修得にする。その数と同じだけ、現在のスキルグループの中からスキルを修得する。

国の繁栄には人材の育成が必須項目である。無数の陰謀、度重なる戦役、恐るべき怪物たちの呪い……ランドメイカーの周りには、常に危険と脅威が迫っている。色々な事件に対応するために、人材の層が厚い必要があるのだ。しかし、新人はなかなか育たない。こうなったら、あなたが必要なスキルを修得しなすしかない! 状況に合わせて、自分を鍛え直すのだ!!

F-044

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/特殊



価格 8

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

実験室/Laboratory

サイコロ1個を振る。●なら道具、○なら生活、△なら回復、□なら探索、◇ならレアアイテム、✱ならレアアイテムの中から、ランダムにアイテム1個が入る。そのアイテムは、貿易で売却することはできず、そのゲームの終了フェイズに破壊される。

あぐなき挑戦者たちの殿堂。それが実験室だ。そこでは新たな何かを作りださんと、日夜努力が続けられているのだ。飲むものが躊躇われる色をしたレーション、脆そうな甲冑など、不完全なものばかり生み出されているが、挑戦を偉いと思えるなら、覗いてみてはバチはあたらない。

F-045

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

憩いの施設

憩いの施設には有用なものが多く、
娯楽施設なのでロールプレイにも自然と熱が入る。【酒場】は保険になるし、気分転換に新しいPCが作れるのが嬉しい。【闘技場】は気力が無いと厳しいが、博打好きならあえては止めない。【温泉】は王宮フェイズに気力が溜まるのが嬉しい。【娯館】はみんなで行けば効果も倍増。男の友情って奴？ エローイ！

ランドメイカーの楽しみ

建築は王侯の楽しみ、という言葉がある。その言葉通り、自らの王国に、どのような施設を建てるかというのは、ランドメイカーの大きな楽しみだろう。自分たちの成長と国の発展、どちらにも関わってくる重要事でもあるが、今、どの施設を建てるのが一番よいのか話し合う会議は、胸躍るひとときだ。とはいえ、予算と領土は限られている。ここでは、いくつかのお勧め施設について解説していこう。

このページで紹介されている憩いの施設の中でお勧めするのは、なんと言っても【温泉】だろう。施設レベル分の《気力》が、迷宮へ出発する前に手に入る、という効果はかなりイイ。宮廷の誰に《気力》を与えるかは悩みどころだけれど、絶対に損はしない。がんばって2、3レベルまでは育てたい。

次にお勧めするのは【酒場】。王国に新しいランドメイカーを加えたい、というときに効果を発揮する。もしあなたが、他のランドメイカーとレベル差があるのはイヤだ、と考えているならぜひ建てておきたい。

最後にお勧めするのは【娯館】。高レベルにすることで効果を発揮するため、コツコツと立て続けていきたい。アイテムの【強壮剤】とも併用したい。……エローイ。

| 憩いの施設表 | | 1D6 | |
|--------|-------------------|------|--------------------|
| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
| 1-4 | 賭場 F-046/p.107 | 7-8 | 温泉 F-049/p.107 |
| 5-6 | 酒場 F-047/p.107 | 9-10 | 闘技場 F-050/p.107 |
| 7-8 | 娯館 F-048/p.107 | | 名所 F-051/p.107 |

FACILITY 施設/憩い

価格 2

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv



賭場/Casino

《予算》を施設レベルまでの値で好きなだけ消費する。その後、サイコロを振り、奇数が出たら、[消費した値×2]MGを手に入れる

細々と日々をくらす弱小国家の住人にとって、膨れ上がる現金は甘美な夢だ。僅かな金銭が何十倍、何百倍にも豊れ上がるかもしれない。そんな夢を見させてくれる賭場は、百万迷宮の娯楽のひとつだ。夢を見るのは民ばかりとは限らない。ランドメイカーが国家予算を握りしめ、お遊びでやってくることもあるのだ。百万迷宮には、そんな夢見るランドメイカーが、巨大カジノに変えてしまった迷宮もあるという

F-046

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/憩い

価格 3

タイプ 常駐
対象 単体
判定 なし

設備 部屋

レベル なし



酒場/Bar

準備フェイズに《民》を1人減らせれば、新たにその王国のキャラクターをつくること、現在の宮廷の平均レベルと同じレベルのキャラクターをつくることができる

ランドメイカーが冒険の最中に死ぬ、よくある話だ。代わりのメンバーを補充することはそんなに難しくない。しかし、新人は、死んだ者の代わり足り得るのだろうか？ そんなときに備え、建てておきたいのが酒場である。ギルガメッシュ、ルイージの酒場、バー・ヤロール、JAIL HOUSE……そんな名の場所と同様に、百万迷宮でも酒場は冒険を志す者達が集う場所なのだ

F-047

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI


FACILITY 施設/憩い

価格 3

タイプ 計画
対象 自分
判定 [治安レベル]/10

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv



娯館/Zenana

上記の判定に成功すると、[施設レベル×2]点だけ、自分の《HP》の上限が上がり、《HP》が回復する。この効果はそのゲームの間、持続する

人間は誰しも性欲を持っている。性欲が満たされれば、元気になる。娯館は、訪れる者すべての性欲を満たす場所である。エローイ。どんな性的嗜好を持てよう、女性であろうと子供であろうと、モンスターであろうと、きっちり処理してくれるだろう。娯館のおねーさんたちはプロフェッショナルなのだ。エローイ。娯館が大きければ大きいほどおねーさんたちの技量も高い。地域全体に娯館を建て、娯館街を作るのもオツなものだ。エローイ

F-048

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/憩い

価格 4

タイプ 計画
対象 自分
判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv



温泉/Arixang

[施設レベル+1]点、《気力》を獲得する

昔々、ある国に温泉が湧き出し、その国の王様は夢中になりました。それというのも、温泉に浸かっていると身体はほかほかになり、心は力が溢れてくるのです。喜んだ王様は温泉を掘り返し、どんどん大きくしていきました。大きくするたびに、身体はもっとほかほかになり、心は勇気いっぱいになるのです。とうとう王様は、国全体を温泉に変えてしまいました。温泉に浸かった王様は、勇気百倍、深い深い迷宮に挑み、そのまま帰ってこなかったそうです。教訓：人間の器には限界以上の気力は貯められない

F-049

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/憩い

価格 5

タイプ 計画
対象 本文参照
判定 なし

設備 部屋

レベル なし



闘技場/Colosseum

王国フェイズに、どのキャラクターがこの施設を利用するかを決め、バトルフィールドの陣形を決定する。ランダムエンカウト表を振り、そのモンスターと、施設を利用するキャラクター全員で戦闘を行う。勝利すると、そのゲームの間、[7-戦闘に参加した人数]だけ、自国の《民の声》の上限が上がり、《民の声》が回復する

どれほど偉大な詩人の歌も、魔法を使った幻影さへも、目の前で繰り上げられる実際の戦いには叶わない。ランドメイカーたちの振るう刀、剣戟の響き、飛び散る怪物の血飛沫さへも、集った民衆を酔わせ、熱狂させるのだ

F-050

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/憩い

価格 5

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv
4Lv 5Lv 6Lv 7Lv
8Lv 9Lv 10Lv



名所/Showplace

そのゲームの終了フェイズの予算会議に、シナリオの目的を達成していれば[施設レベル×1]MG、手に入る

国家を経営する上で、いかに外貨を得るか、というのは重要な問題になる。そんなとき、国家に名所があれば、観光客を呼び込むことができる。偉大なランドメイカーの生涯の地、渡り魚の産卵地、星の王子の生息場所、凄惨な殺人事件が起こった場所でもかまわない。そこを名所として宣伝し、危険な場所には固めて整備し、案内板を立て、宿屋への客引きや屋台を設置する。どんな場所であるかというよりも、まずは名所があるということが重要なのだ

F-051

迷宮キングダム

Illustration.OCHIAI NAGOMI

公共施設

公共施設は価格も安く、早い段階から使える施設が多い。特に【倉庫】は貴重な素材を保存するため、真っ先に建設しよう。今回はいないPCに渡したいアイテムがある場合は【記念館】を活用したい。【処刑場】も効果は強力だが、イアフレバーが使用をためらわせる。開き直って暴虐な君主を気取るのもいいが、同じページの【病院】を使うと……？

王国拡大の鍵を握る!?

自分の国家を育てていくためには、いくつかのポイントがある。そのひとつは《予算》、もうひとつは《民》の数だ。まず、《民》の数が増えなければ、王国のレベルは上がらない。ランドメイカーたちのスキルにも《民》は関わってくる。とにかく、ひたすらに《民》を増やすことを目指す！それが、成長への近道だ。

《民》を増やすという点で、重要になってくる施設が公共施設の中にはある。【病院】だ。ランドメイカーたちが冒険を成功させるということも、王国の成長のためには欠かせないポイントだ。そのためには、《配下》を必要とするスキルも、積極的に活用していきたい。ただ、《配下》として《民》を迷宮に連れて行くということは、《民》の数を減らしてしまう可能性もあるということだ。そのために、【病院】を建てておけ

ば、《民》の減少を最低限にとどめることができるだろう。

《予算》を増やす方法として、《民の声》を1点でも多く残すというものがある。そんなときに活用できるのが【処刑場】の施設だ。ただし《民》の数が減ってしまう。《予算》と《民》を比べ、今現在の王国にとって、どちらが大事なのかということを考えておかねばならない。そんなシビアな悩みに酔いしれるのも一興だ。

| 公共施設表 | | 106 |  |
|---|--------------------|---|---|
| タイプ | 結果 | タイプ | 結果 |
|  | 処刑場 F-052/p.108 |  | 学校 F-055/p.108 |
|  | 倉庫 F-053/p.108 |  | 刑務所 F-056/p.108 |
|  | 記念館 F-054/p.108 |  | 病院 F-057/p.108 |

FACILITY 施設/公共

価格 1

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋
レベル なし

処刑場/Execution Ground

処刑場のPCが逸材がいると使うことができる。《民》を106人消費する。1点だけ自国の《民の声》の上限が上がり、《民の声》が回復する

人は全て、百万迷宮の虜囚だ。そんな言葉さえある百万迷宮において、罪人を処刑するという処罰は、もともと判りやすく、単純な刑罰と言わざるを得ない。他の犯罪者候補たちに対する見せしめとしての効果も充分だ。国家によっては、ちょっとした罪を犯しただけで言下しに処刑、という国さえあるのだ。そんな国は、処刑とは人間をこの百万迷宮から解放する慈悲深い行為だと主張している

F-052 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/公共

価格 1

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋
レベル 0.iv 1.iv 2.iv 3.iv
4.iv 5.iv 6.iv 7.iv
8.iv 9.iv 10.iv

倉庫/Depot

この施設を建設するとき、素材を1種類選ぶ。その素材を何個でも保存しておくことができる。施設レベルが上がると、新しく素材を1種類選び、その素材も保存できるようになる

せっかく迷宮から素材を持ち帰っても、使いきれなかったり、売的手段がなかったり、といったことは多い。そんなとき、役に立つのが倉庫だ。どんな素材でもきつつか使う日が来る。そのために、とっておくのも大事なことだ。いつか使ういつか使うと言っているうちに、倉庫一杯の肉を抱え込むことになってしまう国がないでもないが、そんなときは、売る算段をすばいだけの話だ

F-053 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/公共

価格 2

タイプ 常駐
対象 本文参照
判定 なし

設備 部屋
レベル なし

記念館/Memorial Hall

終了フェイズにのみ建てることことができる。そのゲーム中に手に入れたアイテムや素材を何個でも保管しておく。ただし、保管したものには、すべて固有の名前をつけなければいけない

「花冠の戴冠記念館」とか「首なし超特急メモリアルホール」などなど、宮廷一同の冒険をたたくる様々な収蔵品を納めた博物館。神器や遺物というほどではないが、思い出の詰まった大切な品をいつまでも保存して置いてくれる。あなたも、冒険の記録とともに、領土にした迷宮の中に記念館を建ててみてはいかがかな？

F-054 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/公共

価格 3

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋
レベル 0.iv 1.iv 2.iv 3.iv
4.iv 5.iv 6.iv 7.iv
8.iv 9.iv 10.iv

学校/School

《文化レベル》を1点上昇する。施設レベルが、自国の王国レベル以上あれば、さらに《文化レベル》を1点上昇する

自国の文化レベルを上げたいと望む国家が最初にあること、それは学校を作ることである。子供たち、そして教育を受けてこなかった大人たちが机を並べて学ぶ姿は、歴史の浅い小国でよく見かける光景である。彼らは文字に始まり、簡単な算数、星の満ち欠けや迷宮化についてなど、百万迷宮の仕組みなどを学ぶ。迷宮災害から始まる歴史を学ぶ国もあるようだ。そして数年が過ぎると、拡張された教室に子供たちの声だけが響くようになるのだ

F-055 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/公共

価格 3

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋
レベル 0.iv 1.iv 2.iv 3.iv
4.iv 5.iv 6.iv 7.iv
8.iv 9.iv 10.iv

刑務所/Jailhouse

《治安レベル》を1点上昇する。施設レベルが、自国の王国レベル以上あれば、さらに《治安レベル》を1点上昇する

人は全て、百万迷宮の虜囚だ。そんな言葉さえある百万迷宮において、刑務所に閉じこめるとする罪人に対する処罰は、緩やかなものだ、と言わざるを得ない。罪人を国なき迷宮に追放するというのが、最も広く行われている刑である。迷宮に行く旅人たちの中には、そんな罪人も多い。罪を犯せば即処刑という国さえ、少なくはないのだ。牢に閉じこめるとする処罰は、世界の縮図の中で、罪を犯す空しさを知らしめ更正を促す、慈悲深い行為といえる

F-056 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/公共

価格 5

タイプ 割り込み
対象 逸材
判定 《文化レベル》/10

設備 部屋
レベル 0.iv 1.iv 2.iv 3.iv
4.iv 5.iv 6.iv 7.iv
8.iv 9.iv 10.iv

病院/Hospital

自国に残っている《民》が消費されたり、逸材が死んだときに使用できる。上記の判定を行い、成功すれば、《民》の消費や逸材の死亡を無効にできる。この効果は、そのゲームの間に、施設レベルの回数だけ使用できる

民無くて国無し。その言葉は正しい。民あってこそ国家、民あってこそランドメイカーである。だが、冒険のただ中で民たちを消費していくのもランドメイカーの宿命だ。そんなときに建てておきたいのが病院である。民がピンチに陥ったとき、きっと彼らを助けられるだろう。どういふわけか、ランドメイカーを助けてはくれないが

F-057 迷宮キングダム illustration.OCHIAI NAGOMI

生産施設

生産施設で目を引くのは【鍛冶屋】だ。素材が大量に必要なものの、武器のレベルを上げられるのは本当に嬉しい。【特産物】や、素材を獲得できるスキルなども一緒に利用すれば、戦力は目覚しくアップするだろう。【特産物】は【交易所】と組み合わせてもいいし、アイテム作成時に不足しがちなレア素材の安定供給も出来る、便利な施設だ

産めよ増やせよ！

生産施設には、ランドメイカーや国家を育てるための地道な努力に貢献してくれる施設が多い。【鍛冶屋】を使って、武器アイテムのレベルを上げるためには、素材が多く必要になる。冒険で素材を手に入れることはできるが、どの素材が手にはいるかは判らない。しかし、【特産物】の施設を建てることで、確実に必要な素材を手に入れることができる。【交易所】を建てておけば、余った素材を効率よく《予算》に変えることができるようになるだろう。1MGでも多くの《予算》を手に入れることが、王国の地道な発展に繋がるのだ。

【農地】の施設は本来の効果に加えて、星術師の逸材がいるならば、《予算》を手に入れることができるようになる。星術師の逸材がいるなら、【農地】を建てることを検討しよう。

【牧場】はモンスターの《民》を増やすことができる施設だ。モンスターの《民》は、一部のアイテムの材料にもなるし、少しずつとはいえ、《民》が増えることには意味がある。

宮廷のメンバーの【武勇】が低い場合や、アイテムの【大剣】で大きいダメージを狙っているならば、【狩り場】は地味に効果を発揮する施設になる。生産施設をうまく使って、宮廷や王国の底力をあげていこう。

| 生産施設表 | | 1DG | |
|---|--------------------|---|--------------------|
| サイズ | 結果 | サイズ | 結果 |
|  | 農地 F-058/p.109 |  | 交易所 F-061/p.109 |
|  | 鍛冶屋 F-059/p.109 |  | 狩り場 F-062/p.109 |
|  | 牧場 F-060/p.109 |  | 特産物 F-063/p.109 |

FACILITY

施設/生産



価格 3

タイプ 常駐
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

農地/Farm

【生活レベル】を1点上昇する。施設レベル以上であれば、さらに【生活レベル】を1点上昇する

食料なしには生きていけない。生活を安定させるため、弱小国家が1日でも早く欲しいと願うもの。それが農地である。土と水を確保し、天井に恒星を設置することによって作られる。百万迷宮で栽培される作物は多種多様だ。迷宮突入直後から生えていたと言われる古代キノコ、固い地面にもよく根付く迷宮麦、迷宮内に特化した米・マヨヒカリ、星の光がなくても育つダンジョンモヤシ、果物が迷宮化して粒が細かくカーネルブドウなどが代表的だ

F-058

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/生産



価格 3

タイプ 計画
対象 アイテム
判定 なし

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

鍛冶屋/Blacksmith

自分の装備しているアイテム1個のレベルを上げることができる。そのアイテムをつくるのに必要な素材を、【次のレベル×5】個消費すれば、そのアイテムのレベルを1点上げることができる。ただし、この施設の施設レベルより高く、武器アイテムのレベルを上げることはいできない

ランドメイカーにとって、道具は命綱を握る、決して欠かすことのできないものだ。道具を強化することによって、ランドメイカーの寿命も延びる。悪いことは言わない。鍛冶屋は建てておけ。甲冑のレベルだって上げられるぞ

F-059

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/生産



価格 3

タイプ 計画
対象 本文参照
判定 【治安レベル】 / 5+そのモンスターのレベル

設備 部屋

レベル なし

牧場/Ranch

モンスターの《民》がいたときに使用できる。モンスターの《民》1種を選ぶ。上記の判定に成功すると、そのモンスターと同じ《民》が1体増える

百万迷宮では昔から、連れ帰ったモンスターの繁殖場所として牧場を活用していた。モンスターもまた、民であり、民が増えるに越したことはないからだ。かつて辺境に、モンスター以外の民まで牧場で繁殖せよとした王がいた。王の心を人とも思わぬ振る舞いは、数年に渡って続いたという。やがて王は、噂を聞いた別のランドメイカーに成敗されたが、どこかにまだ、そんな王がいるかもしれない

F-060

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/生産



価格 4

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

交易所/Trading Post

購入したときに、好きな素材1種類を選ぶ。その素材3個を1MGと交換することができる

麦と粘土と羊と鉱石がひとつずつあれば、住居ひとつと取り替えられる国がどこかにあるという。素材2つを別の素材と取り替えてくれる、港という名の不思議な施設があるという話もある。しかし、たいへい国ではそんなことはなく、せっかく迷宮から持ち帰った素材を、使い切れなかったり保管できなかったりで無駄にしてしまう。そんなときに役にたつのが素材を売って金銭に代えることができる交易所だ。素材は無駄なく使って、かっこいい王様を目指そう

F-061

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/生産



価格 6

タイプ 計画
対象 単体
判定 なし

設備 部屋

レベル なし

狩り場/Hunting Ground

そのゲームの間、命中判定の達成値が1点上昇する

武勇を尊ぶ百万迷宮の国々、狩りを重要なものと見なしている。狩りは生活のための行為ではなく、宮廷人の娯楽であり、スポーツであり、外交の場であり、軍事教練の一環でもある。そのために必要な場所が狩り場であり、宮廷の人間と招かれた者だけが立ち入ることを許される場所となっている。狩りの対象としては、料理して客に振る舞うことのできる魔獣がホレウダだが、狩った小鬼の牙を装飾品に加工して、意中の女性にプレゼントすることが騎士の間で流行している国もあるという

F-062

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY

施設/生産



価格 6

タイプ 計画
対象 王国
判定 なし

設備 部屋

レベル ■ 0Lv ■ 1Lv □ 2Lv □ 3Lv
□ 4Lv □ 5Lv □ 6Lv □ 7Lv
□ 8Lv □ 9Lv □ 10Lv

特産物/Staple

この施設を建設するとき、好きな素材1種類を選ぶ。その素材が施設レベルと等しい数、手に入る

土地の特性、学者たちの研究の成果、偶然鉱脈を掘り当てたなど、理由は様々だが、国家で入手しやすい素材ができることがある。それが特産物だ。地面からよきに生えた羊の足、洞窟から発掘されるゼリービーンズ、田間で栽培できる鉄鉱石など、奇妙な探れる方をするところもあるが、品質的にはなんの問題もない。施設を建てたり、交易所で金銭に代えたり、特産品から広がる夢は大きい

F-063

迷宮ツタ

Illustration: OCHIAI NAGOMI

第四の扉 付録 セクション



『迷宮キングダム』には、ゲーム中参照する必要のある、愉快的表がたくさんある。このセクションでは、その表をまとめて掲載しているぞ。それに、ランダムでアイテムやモンスターを決めるときに便利な表、ゲームには欠かせないシート類もここを参照しよう。

各種表

●王国名決定表

王国名決定表を使用する場合、まず プレイヤーの中から3人を選ぶ。そして、そのプレイヤーはD66を1回ずつ振って、表1、表2、表3の順番で結果をつないで仮の王国名を決定すること。できた名前が気に入らなかった場合、サイコロを振っていないプレイヤーは、変更したい部分を1人につき1回だけ振りなおして、変更することができる

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|------|-----|-----------|-----|----|
| 11 | 暗黒 | 23 | 新(ネオ) | 36 | 第三 |
| 12 | 王政 | 24 | 神聖(セント、聖) | 44 | 中央 |
| 13 | 超 | 25 | 正統 | 45 | 帝政 |
| 14 | 共和制 | 26 | 絶対主義 | 46 | 統一 |
| 15 | 古代 | 33 | 大 | 55 | 独立 |
| 16 | 社会主義 | 34 | 天階 | 56 | 東 |
| 22 | 自由 | 35 | 深階 | 66 | 立憲 |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|----------|-----|----------------|
| 11 | 英雄 | 23 | 中華 | 36 | 超人 |
| 12 | 連合 | 24 | ドラゴン(龍) | 44 | 無敵 |
| 13 | グランドゼロ | 25 | 猫 | 45 | 路地裏 |
| 14 | 迷宮(ダンジョン) | 26 | バナナ | 46 | ローマ |
| 15 | 災厄 | 33 | ファンタジー | 55 | (好きな単語で決定) |
| 16 | 魔神(デーモン) | 34 | 冒険 | 56 | (プレイヤースタイルで決定) |
| 22 | 征服 | 35 | 魔法(マジカル) | 66 | (国王の名前、後で決定) |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|-------------|-----|-------|
| 11 | 王国(キングダム) | 23 | 星 | 36 | 酋長国 |
| 12 | 王朝 | 24 | 公国 | 44 | 幕府 |
| 13 | 会社(公社) | 25 | 市街(シティ、ホリス) | 45 | 領 |
| 14 | 学園(学校) | 26 | 自治国 | 46 | 村 |
| 15 | 合衆国 | 33 | 植民地 | 55 | 横丁(亭) |
| 16 | 共同体 | 34 | 帝国 | 56 | ランド |
| 22 | 共和国 | 35 | 同盟 | 66 | 連邦 |

生まれ表

D66

| ダイス | ジョブ | 能力特典 | スキル名 | ダイス | ジョブ | 能力特典 | スキル名 | ダイス | ジョブ | 能力特典 | スキル名 | | | |
|-----|-----|------|----------|------|-----|------|------|--------|------|------|----------------------|------|--------|------|
| 11 | 星術師 | 【魅力】 | 【星のこえ】 | p.38 | 23 | 武人 | 【武勇】 | 【剣刺】 | p.40 | 36 | 寿き屋 | 【魅力】 | 【甘言】 | p.43 |
| 12 | 魔道師 | 【才覚】 | 【儀式呪文】 | p.38 | 24 | 処刑人 | 【武勇】 | 【首斬り】 | p.41 | 44 | 働きもの | 【探索】 | 【がんばる】 | p.43 |
| 13 | 召喚師 | 【魅力】 | 【小転移】 | p.39 | 25 | 衛視 | 【武勇】 | 【人海戦術】 | p.41 | 45 | 狩人 | 【探索】 | 【狩り】 | p.43 |
| 14 | 博士 | 【才覚】 | 【怪物学】 | p.39 | 26 | 商人 | 【才覚】 | 【押し売り】 | p.41 | 46 | 冒険者 | 【武勇】 | 【名声】 | p.44 |
| 15 | 医者 | 【才覚】 | 【軍医】 | p.39 | 33 | 迷宮職人 | 【探索】 | 【迷宮変動】 | p.42 | 55 | 急げもの | 【武勇】 | 【くうたら】 | p.44 |
| 16 | 貴族 | 【魅力】 | 【貴族のつとめ】 | p.40 | 34 | 亭主 | 【魅力】 | 【好人物】 | p.42 | 56 | 盗賊 | 【探索】 | 【神の指】 | p.44 |
| 22 | 宦官 | 【才覚】 | 【陰謀】 | p.40 | 35 | 料理人 | 【探索】 | 【迷宮全席】 | p.42 | 66 | 生まれ表の中から、好きなジョブ1つを選ぶ | | | |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|---------|-----|-------|
| 11 | 魔法 | 23 | 孤独 | 36 | 風呂 |
| 12 | おめかし | 24 | 自慢話 | 44 | 古いもの |
| 13 | 狭いところ | 25 | 自分探し | 45 | 頭が悪い人 |
| 14 | 夜更かし | 26 | 異性 | 46 | 暗闇 |
| 15 | 節約 | 33 | ヒラヒラした服 | 55 | 許嫁 |
| 16 | 会議 | 34 | 平穏な生活 | 56 | 民 |
| 22 | ヒゲ | 35 | 自分語り | 66 | バカ |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|-----------|-----|-------|
| 11 | 科学 | 23 | みんなで集まること | 36 | 散髪 |
| 12 | 読書 | 24 | ナンパ | 44 | 新しいもの |
| 13 | 広いところ | 25 | 昔話 | 45 | 頭がよい人 |
| 14 | 早起き | 26 | 同性 | 46 | 光 |
| 15 | ムダ | 33 | 武器の手入れ | 55 | 親 |
| 16 | 仕事 | 34 | 戦争 | 56 | 王様 |
| 22 | ハゲ | 35 | 人の噂 | 66 | ホラ話 |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------|-----|-------|-----|-------|
| 11 | 子供 | 23 | 酒盛り | 36 | 告げ口 |
| 12 | 弱い人 | 24 | 料理 | 44 | 自分の顔 |
| 13 | 処刑 | 25 | 武芸 | 45 | マヨネーズ |
| 14 | 叙事詩 | 26 | 田舎 | 46 | おせっかい |
| 15 | 煙草 | 33 | 自分の国 | 55 | 外国人 |
| 16 | 病院 | 34 | 伝統 | 56 | 迷宮 |
| 22 | 目立つこと | 35 | セレモニー | 66 | ねこみみ |

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|------|-----|----------|-----|-----------|
| 11 | 年寄り | 23 | 賭け事 | 36 | 言い訳 |
| 12 | 強い人 | 24 | 歌 | 44 | 隣のキャラのジョブ |
| 13 | 空想 | 25 | 勉強 | 45 | 小鬼 |
| 14 | 冗談 | 26 | 都会 | 46 | 謝ること |
| 15 | クスリ | 33 | 冒険 | 55 | 異種族 |
| 16 | 怪物 | 34 | ダイナマイト大帝 | 56 | 星 |
| 22 | 一騎打ち | 35 | 悪事 | 66 | 虫 |

王国環境の決定

王国環境とは、自国やその周辺に関する特殊な設定である。プレイヤー全員とGMは、各自1回ずつ2D6を振り、王国環境表の結果を適用すること。

技術決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | あなたの国は、魔法の研究、開発に力をそそぐ魔導国家である。 【図書館】の施設1軒を獲得する。また、星術、召喚、科学スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 2 | あなたの国は、音楽家や美術家を擁する芸術の国だ。【劇場】の施設1軒を獲得する。また、芸能スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 3 | あなたの国は、門外不出とされる武術が伝わる武人の国である。 【騎士団】の施設1軒を獲得する。また、肉弾、射撃スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 4 | あなたの国は、有名な職人たちが揃う工業国家である。【鍛冶屋】の施設1軒を獲得する。また、迷宮、道具スキルいずれかの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 5 | あなたの国は、過去に列強に臣従し、いまでも友好的な関係を築いている。ランダムに1つ列強を選び、その国の列強系施設1軒を獲得する。また、交渉スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |
| 6 | あなたの国は、今までこれといった不幸にあわず、過去にも善政がしかれ、非常に安定している。【役所】の施設1軒を獲得する。また、便利スキルの【ギルド】(p.107)1軒を獲得することができる |

国風決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | あなたの国は、夏量が豊富で、作物がたくさん収穫できる。【生活レベル】の基本値が1点上昇する |
| 2 | あなたの国は、芸術を奨励し、文化的な国民性を誇る。【文化レベル】の基本値が1点上昇する |
| 3 | あなたの国は、しっかりとした規律と礼節があり、それを守る風潮がある。【治安レベル】の基本値が1点上昇する |
| 4 | あなたの国は、元冒険者や軍人が集まってできた王国だ。【軍事レベル】の基本値が1点上昇する |
| 5 | あなたの国は、特殊な産業で知られる商業国家である。【特産物】(p.110)の施設1軒を獲得する。単語表でランダムに抽出した単語がその国の産業となる。【特産物】の素材は、その単語にふさわしいものをGMと協議のうえ、素材の中から選択すること |
| 6 | あなたの国は、神を奉じる神権国家である。【神殿】の施設1軒を獲得する。また、天階系、深階系の2つのいずれかの教義を決定する。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、天階系なら天使、深階系なら深人カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |

資源決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | あなたの国には、自慢の逸材がいる。生まれ表でランダムにジョブを決めること。そのジョブの逸材1人を獲得する |
| 2 | あなたの国は、ここしばらく怪物や敵国の襲撃もなく、平和な日々が続いていた。《民》が3D6人増加する |
| 3 | あなたの国は、迷宮の怪物と共存している。【牧場】の施設1軒を獲得する。また、1D6を振り、その目が○なら【小鬼】、□なら【ウマトカゲ】、△なら【ドワーフ】、◇なら【エルフ】、×なら【キンギョ】、●なら【こんぎつね】のモンスターの《民》を1D6人獲得する |
| 4 | あなたの国には、先頃友誼を誓い合った同盟国がある。王国シートの既知の土地欄から、ランダムに未知の土地ひとつを選ぶ。その土地に、王国を設定すること。王国名と相場表を使って、【特産物】の種類をランダムに決めること。この国との関係は、同盟となる |
| 5 | あなたの国で先頃、前王の隠し財産が発見された。1D6MGの《予算》を獲得する |
| 6 | あなたの国には、階段でつながる別の領土がある。王国シートの既知の土地欄から、自国に隣接する未知の土地1つを選ぶ。その土地を自国の領土にできる。そのマップは、入り口1つと通路が1D6個あり、入り口から道路でつながっている部屋のみ使用可能である。 (この結果が2度以上出た場合、2回目以降は、すでにあるマップに1D6本の通路を書き加えること。すべての部屋がつながった状態で、この結果になった場合のみ、新たな領土を獲得する) |

王国の特徴表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-------|---------------------------|
| 2~3 | あなたの国は独自の技術が発展している。技術決定表へ |
| 4~5 | あなたの国は、独特の気風がある。国風決定表へ |
| 6~8 | あなたの国は、豊かな資源がある。資源決定表へ |
| 9~10 | あなたの国は、幾つかの施設がある。施設決定表へ |
| 11~12 | あなたの国は特殊な血筋の末裔である。血族決定表へ |

施設決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | あなたの国は、その地方を代々統治する伝統ある王国だ。1D6を振り、その目が○なら【玉座】、□なら【ホール】、△なら【議会】、◇なら【役所】、×なら【騎士団】、●なら【神殿】の施設1軒を獲得する |
| 2 | あなたの国は、広い国土と高い天井に恵まれている。1D6を振り、その目が○なら【貧民街】、□なら【給湯室】、△なら【異民街】、◇なら【宿屋】、×なら【広場】、●なら【蔵】の施設1軒を獲得する |
| 3 | あなたの国には、先祖代々伝わる秘密の部屋がある。1D6を振り、その目が○なら【リサイクル屋】、□なら【天文館】、△なら【岩】、◇なら【転載所】、×なら【忍びの里】、●なら【訓練所】の施設1軒を獲得する |
| 4 | あなたの国は民を第一に考え、福祉に力を入れている。1D6を振り、その目が○なら【処刑場】、□なら【倉庫】、△でも【倉庫】、◇なら【学校】、×なら【刑務所】、●なら【病院】の施設1軒を獲得する |
| 5 | あなたの国は、歓楽国家として知られ、他国からの客もよく出入りしている。1D6を振り、その目が○なら【賭場】、□なら【酒場】、△なら【娯楽館】、◇なら【温泉】、×なら【闘技場】、●なら【名所】の施設1軒を獲得する |
| 6 | あなたの国は、辺境に位置する王国だ。1D6を振り、その目が○なら【農場】、□なら【鍛冶屋】、△なら【牧場】、◇なら【交易所】、×なら【狩り場】、●なら【特産物】の施設1軒を獲得する |

血族決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | あなたの国は、偉大なる古龍が迷宮と化した場所であり、その尊い血を引いているといわれる。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、魔獣カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 2 | あなたの国は、古代に迷宮から姿を消した妖精女王の末裔といわれている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、妖精カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 3 | あなたの国は、魔龍からやってきた魔王の子供たちといわれている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、異形カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 4 | あなたの国は、古代の錬金術師たちによって造られた人工生命が多数使役されている。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、呪物カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 5 | あなたの国は、死霊術師によって死者の王国に変えられた悲劇的な過去を持つ。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、死霊カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |
| 6 | あなたの国は、鬼族の蹂躞を受けた歴史を持ち、混血が進んでいる。その国のキャラクターは、レベルアップ/再訓練をしたとき、鬼族カテゴリの、自分のレベル以下のモンスターが修得しているモンスタースキルを獲得することができる |

各種表

付録セクション

名前表

名前をランダムに決定したい人、『迷宮キングダム』をはじめて遊ぶ人は、この名前決定表を使ってもよい。1D6を1回振り、名前表の結果を適用すること。

名前決定表

1D6

| ダイス | 結果 |
|-----|------------------|
| 1 | 二つ名表A+名前表A |
| 2 | 二つ名表A+名前表B |
| 3 | 二つ名表A+エキゾチック名前表 |
| 4 | 二つ名表B+名前表A |
| 5 | 二つ名表B+名前表B |
| 6 | 二つ名表B+ファンタジック名前表 |

二つ名表A

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-----------|-----|-----------------|-----|--------------------|
| 11 | 災い転じて福となす | 23 | 据え膳喰わぬは男の恥の | 36 | 天上天下唯我独尊 |
| 12 | 七転び八起き | 24 | 天につば吐く | 44 | 虫も殺さぬ |
| 13 | 冗談にも程がある | 25 | 風に柳の | 45 | 花も恥じらう |
| 14 | 虎の尾を踏む | 26 | 目に入れても痛くない | 46 | さわらぬ神に祟り無しの |
| 15 | 石橋を叩いて渡る | 33 | とかく浮き世は色と酒の | 55 | 両手に花の |
| 16 | 一を聴いて十を知る | 34 | 当たるも八卦、当たらぬも八卦の | 56 | (ゲーム会場の地名)でも一、二を争う |
| 22 | 喉から手が出る | 35 | 泣く子も黙る | 66 | 1D6世(名前の後ろにつける) |

二つ名表B

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------|-----|-------------|-----|--------------|
| 11 | 身も蓋もない | 23 | 湯上がりは親でも惚れる | 36 | 口から先に生まれた |
| 12 | 七人の敵がいる | 24 | 叶わぬ時の神頼みの | 44 | 柔よく剛を制す |
| 13 | ドラゴンも裸足で逃げ出す | 25 | 果報は寝て待つ | 45 | 死人に口なしの |
| 14 | われらが | 26 | 満腹あわせ呑む | 46 | 噂をすれば |
| 15 | 機会攻撃を誘発する | 33 | かゆいところに手が届く | 55 | ミスター/ミス |
| 16 | 佳人薄命 | 34 | 酒池肉林の | 56 | (好きな名前表)の子 |
| 22 | すねに傷持つ | 35 | 蛇の道は蛇の | 66 | (好きな単語表)の父/母 |

名前表A (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|----------------|-----|--------------|-----|-------------|
| 11 | オレンジ/ジャスミン | 23 | バンブー/オリーブ | 36 | チューバ/オルガン |
| 12 | ハウスキ/アサガオ | 24 | クラウド/クリマ | 44 | ナン/クッキー |
| 13 | クローバー/ダチュラ | 25 | タオ/スノウ | 45 | ウイロウ/カシュカシュ |
| 14 | ダフニ/キノコ | 26 | アヴァランチ/エクレール | 46 | スコーン/クスクス |
| 15 | グラナダ/プリムローズ | 33 | ピバシータ/メトロノーム | 55 | フラスコ/クリップ |
| 16 | ラディッシュ/マリーゴールド | 34 | カノン/ファゴット | 56 | クラバドーラ/クレヨン |
| 22 | サイプレス/マグノリア | 35 | オーボエ/アルモニカ | 66 | ソーブ/ブルーム |

名前表B (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|-------------|-----|---------------|-----|------------|
| 11 | エイジ/ウェンステイ | 23 | シュバルツ/モエギ | 36 | ジッポ/ショコラ |
| 12 | ジョルノ/ノエル | 24 | スロット/キリエ | 44 | ナインピンズ/ルチャ |
| 13 | ダスク/マニャーナ | 25 | ジョーカー/ダイス | 45 | デカスロン/ラクロス |
| 14 | ウィンター/ジュノー | 26 | ジグソウ/ドミノ | 46 | カバディ/ピンポン |
| 15 | ハイラン/ブランカ | 33 | バックギャモン/マープル | 55 | ボンド/ヴェルベット |
| 16 | ウォルナット/ルージュ | 34 | シーガロ/ココア | 56 | ルーブル/コットン |
| 22 | グレイ/スカーレット | 35 | スピーチカ/オレンジペコー | 66 | シリング/シルク |

エキゾチック名前表 (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|--------------|-----|--------------|-----|----------------------|
| 11 | モアイ/スィショウドクロ | 23 | ゴッホ/ヴィクトリア | 36 | 好きな星の名前(スピカ、オリオン) |
| 12 | チュパカブラ/ムベンベ | 24 | ゾンビ/オニャンコボン | 44 | 好きな武器の名前(エベ、フランベルジュ) |
| 13 | カンフー/インヤン | 25 | ゲロッパ/カルメン | 45 | 好きな動物の名前(イタチ、バグ) |
| 14 | ブシドー/ミヤコ | 26 | オーバーキル/サシミ | 46 | 好きな鉱物の名前(ルビー、ヒスイ) |
| 15 | チャンピオン/バービー | 33 | ブッチャー/デヴィ | 55 | 好きな言葉+ドラゴン |
| 16 | ウパニシャッド/ソルゲ | 34 | プロンソソ/マドンナ | 56 | 好きな単語表で決定する |
| 22 | デスマーチ/インテル | 35 | ガイギャックス/エロイカ | 66 | プレイヤーと同じ名前 |

ファンタジック名前表 (男名/女名)

D66

| ダイス | 結果 | ダイス | 結果 | ダイス | 結果 |
|-----|---------------|-----|----------------|-----|--------------|
| 11 | アダム/イヴ | 23 | マハラジャ/クリシュナ | 36 | ザナドゥ/ヨミ |
| 12 | ジャック/モモ | 24 | カゲオトコ/クロカゲ | 44 | アルビオン/ラピュタ |
| 13 | オズ/アリス | 25 | オルフェウス/ヴィーナス | 45 | ゼンダ/コーメンガースト |
| 14 | コナン/レダ | 26 | ソロモン/サロメ | 46 | インスマウス/イース |
| 15 | アーサー/イシス | 33 | ワタリガラス/ディードリット | 55 | フウヌイム/ヤブー |
| 16 | エルリック/グロリアーナ | 34 | ニャラトホデブ/バースト | 56 | ザンス/ナルニア |
| 22 | ギルガメッシュ/アマテラス | 35 | アンナタール/フォルトゥナ | 66 | カレワライ/ハートブ |

各種表

付録セクション

各種表

生活散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | ハグルマ資本主義神聖共和国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔生活レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、1D6MGを獲得する。この判定の難易度は、ハグルマとの関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、ハグルマとの関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 2 | 王国の活気ややる気が出る。〔気力〕1点を獲得し、もう一度王国フェイズに行動することができる |
| 3 | この国の評判を聞いて、旅人がやってくる。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに〔民〕が2D6人増える |
| 4 | 旅の商人に出会い、昨今の相場を聞く。2D6を振り、その値をメモしておく。終了フェイズの収支報告のタイミングに、2D6を振る代わりに、その目が出たことにより相場を決定する |
| 5 | 王国の主婦たちが井戸端会議に興じている。なにやら、生活用品が不足しているらしい。ゲーム中に〔革〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔革〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 6 | 食料に対する不安をもらす民の姿を見かける。ゲーム中に〔肉〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔肉〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 散策の途中、様々な施設が老朽化しているのを見える。ゲーム中に〔木〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔木〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | お腹の大きくなった女性があなたの元に現れ、こう伝える。「迷宮より無事に帰りになられましたら、ぜひこの子の名前をつけてあげてください」このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに〔民〕を2D6人獲得する |
| 9 | 王国内で民とともに汗を流す。〔生活レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔生産施設の数×1〕MGを獲得する |
| 10 | 「これ、便利だと思っんですけど」〔生活レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の生活アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 11 | 突然王国に旅人が訪れ、王国の食料庫が乏しくなっている。〔生活レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、他国から補給を呼ぶことができる。〔民〕を2D6人獲得する。失敗すると、〔民〕が2D6人減少する |
| 12 | |

文化散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | 千年王朝から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔文化レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、〔民の声〕が1D6点回復する。失敗すると、〔民の声〕が1D6点減少する。この判定の難易度は、千年王朝との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、千年王朝との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 2 | 民が祭りの準備を進めている。シナリオの目的を果たしていれば、収支報告のときに〔収支報告時の〔民の声〕-ゲーム開始時の〔民の声〕〕MGを獲得できる。ただし、数値がマイナスになった場合は、その分維持費が上昇する |
| 3 | 都会に出ていった幼なじみから手紙がくる。王国の様子を知りたがっているようだ。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、終了フェイズに逸材1人を獲得する。生まれ表を使って、ランダムにそのジョブを決定すること |
| 4 | 他のランドメイカーの噂を聞く。宮廷から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターに対する〔好意〕が1点上昇する |
| 5 | 若者たちの有志が、街を発展させるため、諸外国のことを勉強したいと言いついた。ゲーム中に〔情報〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔情報〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 6 | 若い娘たちが、流行の衣装について楽しそうに話している。ゲーム中に〔衣料〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔衣料〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 民たちが、きみのうわさをしている。ゲーム中に、あなたに対して「恋人」「忠義」「親友」の人間関係が成立するたび、〔民の声〕が2点回復する。終了フェイズの収支報告までに1回も人間関係が成立できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | あなたに熱い視線がそそがれているのを感じる。宮廷から好きなキャラクター1人を選び、そのキャラクターの自分に対する〔好意〕が1点上昇する |
| 9 | 王国内を訪れる旅人たちを見かける。〔文化レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔憩いの施設の数×1〕MGを獲得する |
| 10 | 「ご無事をお祈りしております……」〔文化レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の回復アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 11 | 王国の中の民たちの表情に精彩がない。暗い迷宮生活に、倦んでいるようだ。〔文化レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、民を盛り上げる祭りを聞く。〔民の声〕1D6点を回復する。失敗すると、維持費が1D6点上昇する |
| 12 | |

治安散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 1 | メトロ汗国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔治安レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、〔民〕2D6人を獲得する。失敗すると、〔民〕が2D6人減少する。この判定の難易度は、汗国との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、汗国との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 2 | 「つまらないものですが、これを冒険に役立ててください……」相場表でランダムに素材1種を選び、それを1D6個獲得する |
| 3 | 民たちが自分らで、王国を守る相談をしている。このゲームのシナリオの目的を果たしたら、好きなレベルのある施設1軒を選び、その隣の部屋に同じ施設1軒を建設する |
| 4 | 毎日の散歩の成果が出て、身体の調子がよい。このゲーム中、〔HP〕の最大値が5点上昇し、〔HP〕が5点回復する |
| 5 | 王国の民たちが、ランドメイカーの留守を守る人間が少ないことを心配している。ゲーム中に逸材1人を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1人も逸材を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 6 | 王国周辺の迷宮化が進んでいる。対迷宮化結界を補強せねば……。ゲーム中に〔魔素〕5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も〔魔素〕を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 王国内の施設の稼働率が下がっている。整備が必要そうだ。ゲーム中に「機械」5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「機械」を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 周辺諸国の噂を聞く。王国シートの既知の土地欄の中から、関係が同盟・良好・中立の他国がランダムに1つを選ぶ。相場表でランダムに素材1種類を選ぶ。その国の相場はその素材となる |
| 9 | 王国の平和な光景を見て、手応えを感じる。〔治安レベル〕で難易度9の判定に成功すると、〔公共施設の数×1〕MGを獲得する |
| 10 | 「迷宮のご加護がありますように……」〔治安レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の探索アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 11 | 王国の中で不満分子たちが何やら不穏な話をしているのを耳にする。〔治安レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、あなたは留守中の準備をしておくことができる。そのゲーム中、一度だけ王国災害表の結果を無効にすることができる。失敗すると、ランダムに施設1軒を選び、それが破壊される |
| 12 | |

軍事散策表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 1 | ダイナマイト帝国から使者が現れる。使者を受け入れる場合、〔軍事レベル〕で難易度9の判定を行うこと。成功すると、1D6MGを獲得する。失敗すると、維持費が1D6MG上昇する。この判定の難易度は、帝国との関係が険悪なら2点、敵対なら4点上昇する。使者を受け入れない場合、ダイナマイト帝国との関係が一段階悪化する。関係が敵対のときに使者を受け入れない場合、領土1つを失う |
| 2 | 長老から迷宮の昔話を聞く。このゲーム中、自分のレベル以下のモンスターを倒すと、そのモンスターをモンスターの〔民〕にすることができる。この効果は、そのゲーム中1度だけ使用できる |
| 3 | 冒険に向かうきみに期待の声がかかる。「頑張ってっさい」「吉報お待ちしております」民たちの期待に、気持ちよく答える。このゲーム中、〔器〕が1点上昇する |
| 4 | くだらないことで口論になる。宮廷の中から1人を選ぶ。互いに対する〔敵意〕が1点上昇する |
| 5 | 兵士たちの訓練の様子を見るが、武装がやや乏しい。ゲーム中に「牙」5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「牙」を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 6 | 旅人から隣国が軍備を拡張しているという噂を聞く。ゲーム中に「鉄」5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「鉄」を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 7 | 近隣で凶悪なモンスターたちが大量発生しているという。ゲーム中に「火薬」5個を獲得するたび、〔民の声〕が1点回復する。終了フェイズの収支報告までに1個も「火薬」を獲得できないと、維持費が1MG上昇する |
| 8 | 周辺諸国で戦争が勃発する。王国シートの既知の土地欄の中から、2つの国を選ぶ。その2つの国の間で戦争を行う。それぞれの国ごとに戦力〔1D6+領土数〕を算出する。戦力が大きい方が勝利し、領土1つを獲得する。敗北した方は領土1つを失う。望むなら、どちらかの国に援軍を送ることができる。〔軍事レベル〕で難易度9[9+戦う相手の領土数]の判定を行う。成功すれば、戦力を1D6点上昇させることができる。勝敗に関係なく、援軍をおくった国との関係が1段階友好的になり、戦った相手の国との関係が1段階悪化する |
| 9 | 隣国からの貢ぎ物が届く。〔軍事レベル〕で難易度9の判定に成功すると、収支報告のときに価格の()内の数字が〔領土の数×1〕以下のレアアイテム1個を獲得する |
| 10 | 「こんなものを用意してみました」〔軍事レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、価格が自国の〔生活レベル〕以下の武器アイテム1個を選ぶ。その1レベルのものを獲得できる |
| 11 | あなたがたの出発を察知して、何者かが国を襲う!〔軍事レベル〕で難易度11の判定を行う。成功すると、あなたの方の武器に敵意が上がる。宮廷全員の〔気力〕が1D6点回復する。失敗すると、宮廷全員の〔HP〕と〔配下〕が1D6点減少する |
| 12 | |

| 道中表 | | 2D6 |
|-----|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 道中の時間が愛をはぐむ。全員、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《好意》が1点上昇する | |
| 3 | ん？ 何かの死体が転がっている。好きな素材1種類を選ぶ。その素材を1D6個手に入れる | |
| 4 | カーネルの異常が発生し、あたりが闇に包まれる。宮廷の中から、ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターが【星の欠片】を持っていたら、それが1個破壊される | |
| 5 | 迷宮災厄のせいか、道に迷いそうになる。全員、《才覚》で難易度9の判定を行う。[1D6-成功したキャラクターの数]クォーター、時間が経過する(0未満にはならない) | |
| 6 | 陰湿なトラップにひっかかる。全員、《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1D6点減少する | |
| 7 | 未知の土地の場合、特に何も起こらない。その土地固有のイベントが発生する | |
| 8 | モンスターの襲撃を受ける。全員、《武勇》で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が1D6点減少する | |
| 9 | 恐ろしいな咆吼があたりを響き、すぐに静まりかえる。全員、《魅力》で難易度9の判定を行う。失敗したキャラクターは、《配下》が1D6人自国に逃走する | |
| 10 | 迷宮が鳴動し、周辺の迷宮化が進む。既知の土地の中からランダムに1つ土地を選ぶ。宮廷全員がその土地へ移動する | |
| 11 | を？ 何かが落ちてくるぞ。ランダムにコモンアイテム1個を選ぶ。そのアイテムを手に入れる | |
| 12 | ラッキー！ 1MGを拾った | |

| 特殊な土地イベント表 | | |
|-------------|--|--|
| 土地表の番号 | 結果 | |
| 星だまり | 星々の怒りを貰う。宮廷に星術師のPCがいなければ、宮廷全員、3D6点のダメージを受ける | |
| 聖地 | 聖地を護る神宮戦士たちが現れる。宮廷に神宮のPCがいれば、宮廷全員に2D6点のダメージ。また、散漫のバッドステータスを受ける | |
| 階段 | 階渡りの一団に遭遇する。ランダムエンカウントを行うこと | |
| 怪物の巢 | 見たことのない凶悪な怪物が…… 全員、《武勇》で難易度13の判定を行う。失敗したキャラクターは、《HP》が2D6点減少する | |
| ダンジョンマスターの巣 | 恐怖に《民》が怖じ気づく。全員の《配下》が1D6人、自国に逃走する | |
| 大迷路 | 道に迷ってしまう。1D6クォーターが経過する | |
| 列強の飛び地 | 都会とは、何をしてもお金がかかる。そのゲームの維持費が1D6MG上昇する | |
| 資源 | 素材が天井から降ってきた！ 宮廷全員の《HP》を1点減少し、その土地にある【特産物】の素材を1D6個獲得する | |
| 村 | 少し休ませてくれる。宮廷全員、《気力》1点を獲得する | |

| 交渉表 | | 2D6 |
|-----|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 中立的な態度は偽装だった。彼らは油断について不意打ちを行う。奇襲扱いで戦闘を行うこと | |
| 3 | 交渉は決裂！ 戦闘を行うこと | |
| 4 | 交渉は決裂！ 戦闘を行うこと | |
| 5 | 「賢をささげれば話を聞こう」モンスターの中でもっともレベルが高いもののレベルと等しい数だけ《配下》を減少すれば、友好的になる。ただし《民の声》が1D6点減少する。《配下》を減少させない場合、戦闘の処理を行うこと | |
| 6 | 「……お前の趣味、なに？」好きな単語表1個を選び、D66を振る。宮廷の中に、その項目を好きなものになっているキャラクターがいれば、友好的になる。そうでなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 7 | 怪物たちは、物欲しそうにこちらを見ている。「肉」の素材をモンスターの数だけ消費するか、【お弁当】、【フルコース】1個を消費すれば、友好的になる。消費しなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 8 | 怪物たちは、価値みするようこちらを見ている。維持費を1D6MG上昇させれば、友好的になる。上昇させなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 9 | 「何かいいもんよこせ」モンスターの中でもっともレベルが高いもののレベル以上の価格のアイテムを消費すれば、友好的になる。レアアイテムは、()内の数字に10を足したものと考える。それを渡せなければ、戦闘の処理を行うこと | |
| 10 | 「面白い話を聞かせよう」怪物たちは、面白い話を要求してきた。プレイヤーたちは、モンスターたちが興味のある話を聞かせること。GMはその話を聞き、面白いと思えば難易度9で《魅力》の判定を行わせること。成功すると、友好的になる。失敗すると、戦闘の処理を行うこと | |
| 11 | 「俺に勝てたら話をきいてやろう」怪物が一騎打ちを申し込んできた。宮廷の中から代表1人を選び、モンスターの中でもっともレベルが高いものと1対1で戦闘を行う。バトルフィールドへの配置は互いに前衛に行う。この戦闘に勝利すれば、友好的になる。敗北すると、宮廷は、交渉するか、戦闘するかを再び決断する。一騎打ちしているところに、外野がスキルやアイテムなどによって干渉すると、交渉は決裂し、全員で戦闘になる | |
| 12 | 運命の出会い。一目見た瞬間、うち解け合った。モンスターたちの宮廷の代表に対する《好意》が1点上昇し、友好的になる | |

各種表

付録セクション

休憩表

各種表

付録セクション

才覚休憩表

2D6

ダイス：結果

| | |
|----|--|
| | 寝付けられないので、民と噂話に花を咲かせる。すると、経費削減のアイデアが……。【才覚】で難易度11の判定を行う。成功すると、そのゲームの維持費が1D6MG減少できる |
| 2 | 自分の嫌いなものに追い回される夢を見る。心寂しくなったところに、仲間が様子を見に来てくれた。宮廷の中からキャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターへの《好意》が1点上昇する |
| 3 | 好きなものの夢を見る。嗚呼、もっと…… もっと…… 好きなもの1つを選ぶ。その好きなものに関する幸せそうなシチュエーションを考え、他のプレイヤーやGMに伝える。その夢が、幸せそうだと感じる者がいたら、《気力》が2点回復する |
| 4 | さて一眠りするか……というときに、1人の民が青い顔をして震えている。どうやら、国に残した家族のことが心配なようだ。【才覚】で難易度11の判定を行う。成功すると、《民の声》が2点回復する |
| 5 | 「もう少しだ。頑張ろう」あなたは、あらん限りの力をこめて、仲間呼びかけた。【才覚】で難易度9の判定を行う。成功すると、宮廷のキャラクターのあなたに対する《好意》の合計値だけ、《民の声》が回復する |
| 6 | 配下や仲間たちに指示を出し、休憩中も休む暇なく働く。くたくたになって、あくびをすると配下がお茶を差し入れてくれた。《民の声》が1点回復する |
| 7 | 地図を前にして、今後の冒険について口角泡を飛ばす。意見の対立はあったが、あなたの意見が通った。我々に必要なのは英雄的死亡ではなく、卑劣な生存なのだ。宮廷の好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの自分に対する《敵意》を好きなだけ上昇させ、その値だけ《民の声》を回復する |
| 8 | たまには、わたし料理してみようか……。【お弁当】か【フルコース】の効果を使用して、食事をとることができる。食事をしたら、1D6を振る。奇数だったら思いのほか美味しい出来映え。《民の声》が1点上昇する。偶数だったら腹にはたまるか二度とごめんという出来映え。宮廷全員のあなたに対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | 配下の中でも年若い者たちがあなたの周りに群がり、冒険の話をかきかきとせがむ。【才覚】で難易度【現在の《民の声》の値+3】の判定を行う。成功すれば、《民の声》が1D6点回復する。失敗すると、次のクォーターは行動ができない |
| 10 | 迷宮に囚われた哀れな人々をみつめる。助けたいのはやまやまだが、食料がやや心配だ。【才覚】で難易度9の判定を行う。成功すれば、自分の《配下》が1D6人増える |
| 11 | 「やはりな……」迷宮は予想通り、一筋縄ではいかないようだ。こんなときこそ、準備しておいたアレが役に立つ。自分の修得しているスキル1種を選ぶ。そのスキルを未修得の状態にし、そのスキルと同じスキルグループのスキル1種を修得してもよい。この効果は永続する |
| 12 | |

探索休憩表

2D6

ダイス 結果

| | |
|----|--|
| 2 | 一休みする前に道具の手入れ。使い慣れた道具ほど手になじむ。ランダムに自分のアイテムスロット1つを選ぶ。そこにレベルのあるアイテムがあった場合、そのレベルが1上がる |
| 3 | 寝床を探していたら、アルコーブがあり、その奥に宝箱をみつける。 【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、好きな素材1種類を選び、それを1D6個獲得する |
| 4 | 民が寝静まったあと、あなたも一眠り。するとその夢の中で…… 【探索】で難易度11の判定を行う。成功したら、好きな部屋を指定する。その部屋にいるモンスターの名前とトラップの数を、GMから教えてもらうことができる |
| 5 | 配下が眠りににつき、部屋が静寂に包まれると、隣の部屋から妙な音が聞こえる。この部屋に隣接する好きな部屋1つを選ぶ。【探索】で難易度10の判定に成功すると、その部屋にモンスターがいるかどうか、またいるなら、モンスターの種類と数が分かる |
| 6 | 一休みしようと思ったら、モンスターの墓場を発見！ みんなで探索だ。好きな素材を1種類選ぶ。宮廷全員の、あなたに対する《好意》の合計値だけ、その素材が手に入る |
| 7 | この部屋はなぜか落ち着く。もしも、その部屋の中にあなたの好きなものがあれば、《気力》を1D6点回復することができる。あなたは、GMにその部屋に自分の好きなものがいないか質問してもよい |
| 8 | 壁に描かれた奇妙な壁画が、あなたを見つめているような気がする……。【探索】で難易度9の判定を行う。成功すると、【エレベータ】を発見する |
| 9 | 白骨化した先客の死体が見つかる。使えそうな装備は、ありがたく頂戴しておこう。【探索】で難易度11の判定を行う。コモンアイテムのカテゴリの中から好きなもの1つを選び、その中からランダムに決めたアイテム1個を手に入れる |
| 10 | 星の灯りで、地図をながめる……。この部屋の構造からすると、この辺りに何かあるはずなんだが……。【探索】で難易度10の判定に成功すると、この部屋に仕掛けられたイベント型のトラップをすべて発見する |
| 11 | 自然の呼び声。休んでいるあいだにトイレにいきなくなった……。【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、その部屋に迷宮のほころびを見つける。このゲームの間、この部屋から、迷宮の外に帰還することができる |
| 12 | こ、これは秘密の扉!? 【探索】で難易度11の判定を行う。成功すると、この部屋に隣接する好きな部屋に通路を伸ばすことができる |

| 魅力休憩表 | | 2D6 |
|-------|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 妖精のワイン蔵を発見、酒盛りが始まる。宮廷全員の《気力》が1点回復する。《魅力》で難易度9の判定に失敗すると、酔っ払ったあなたは服を脱ぎはじめる。1D6を振る。自分を除く宮廷全員の、あなたに対する奇数なら《好意》、偶数なら《敵意》が1点上昇する | |
| 3 | 「……………実はわたし……………むにゅむにゅにゅ」休憩中、意外な発言をいってしまう。自分を除く宮廷全員の、自分に対する《好意》と《敵意》を入れ替えることができる。また、その属性を自由に変更することができる | |
| 4 | 休憩中、冷たい床があなたの体温を奪っていく。あなたは、無意識のうちにぬくもりを求め、体を寄せ合う。あなたに《好意》を持っているキャラクターの数だけ、《気力》と《HP》が回復する | |
| 5 | こっそり2人で抜け出していい雰囲気。その部屋の中に、自分と好きなものが同じキャラクターがいれば、そのキャラクター1体を選び、互いに対する《好意》1点を上昇させることができる | |
| 6 | 星の灯りがあなたの顔をロマンチックに照らし出す。その部屋にいる人物の中から好きなキャラクター1人を選び、《魅力》で難易度【9+そのキャラクターのあなたに対する《好意》】の判定を行う。成功すると、そのキャラクターのあなたに対する《好意》が1点上昇する | |
| 7 | あいつと目が合う。《魅力》で難易度9の判定を行う。成功したら、自分以外の宮廷の中から、ランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターから自分に対する《好意》が、自分からそのキャラクターに対する《好意》のいずれかか1点上昇する | |
| 8 | 見張りの途中にうたた寝。目を覚ますと、誰かが毛布をかけてくれていた。ランダムにキャラクターを選び、自分のそのキャラクターに対する《好意》が1点上昇する | |
| 9 | 野営に最適な場所を見つける。たき火を囲みながら、思い思いの話を交わす。GMの左隣にいるプレイヤーから順番に、自分のPCが《好意》を持っ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、《気力》1点を獲得する。誰からも選ばれなかったキャラクターは、《気力》が1点減少し、宮廷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対する《敵意》が1点上昇する | |
| 10 | 疲れた体を癒すため、テントの中で柔かな衣装に着替えよう。するとそこに侵入者が……。宮廷からランダムにキャラクターを1人選び1D6を振る。奇数ならあなたは大声を出し、宮廷全員のそのキャラクターに対する《敵意》が1点上昇する。偶数ならそのキャラクターとあなたの互いに対する《好意》が1点上昇する | |
| 11 | 美味しそうな食べ物の匂いに誘われて、怪物の団がどこからともなく現れる。ランダムエンカウント表で、そのモンスターを決定すること。《魅力》で難易度【そのモンスターの中で一番高いレベル+3】の判定を行う。成功すれば、そのモンスターたちと取引できる。失敗すると、戦闘が発生する | |
| 12 | ふとした拍子に唇が触れあう★好きなキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの自分以外に対する《好意》を合計し、その値を自分に対する《好意》に加える。その後、そのキャラクターの自分以外に対する《好意》をすべて0にする | |

武勇休憩表

2D6

ダイス 結果

| | |
|----|---|
| 2 | 時が満ちるつれ、闘志が高まる。現在の経過ターン数と等しい値だけ、《気力》が回復する |
| 3 | もっと……もっとと敵と戦いたい。血に飢えた自分を発見する。【武勇】で難易度11の判定を行う。成功すると、《気力》1点を獲得し、《HP》が1D6点回復する |
| 4 | 部屋の片隅にうち捨てられたむごたらしい亡骸を発見する。このマップの支配者の名前がわかっていれば、宮廷全員、支配者への《敵意》を1点上昇できる |
| 5 | 部屋のすみで隠れていた怪物が、休憩中の民に襲いかかる！ あなたは、咄嗟に武器を手にし、怪物たちに躍りかかった！【武勇】で難易度10の判定を行う。成功すれば怪物を追い払い、《民の声》を1点獲得する。失敗すると、自分の《配下》が1D6人減少し、《民の声》が1点減少する |
| 6 | 危ない！ 短剣がきみの横をかすめる。すると、そこにはあなたに躍りかかろうとしていた毒蛇が。もしかして、アイツのことを誤解していたかも……。好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターに対する《敵意》の分だけ、そのキャラクターへの《好意》を上昇させ、その後《敵意》を0にする |
| 7 | 少し見ないうちに、恐るべき実力を身につけていく。今のうちに潰しておこう……。あなたの中にドス黒い気持ちはわき上がる。好きなキャラクター1体を選び、そのキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| 8 | ちょっとした行き違いから、軽い口論になってしまふ。宮廷の中からランダムにキャラクターを1体選ぶ。そのキャラクターとあなたの互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | ライバルの活躍が気になる。宮廷全員の中で、あなたに対する最も高い《敵意》の値と同じだけ《気力》を獲得する |
| 10 | 休むときに休まなければ、いざというときに戦えない。他の仲間にもかせて、しっかりと体を休めることにする。《HP》を2D6点回復することができる |
| 11 | この足跡は……もしや？ 怪物のいた痕跡を発見する。【武勇】で難易度11の判定を行う。成功すると、このゲームで遭遇する予定のまだ種類の分かっていないモンスターを1種類、GMから教えてもらうことができる |
| 12 | ……殺気！ あなたは、毛布をはねのけ、戦闘体勢を整えるよう指示した。ランダムエンカウント表で、モンスターを決定し、戦闘を行う。このモンスターを倒したあと、ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる |

ハプニング表

才覚ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 自分に王国を導くことなど可能なだろうか……。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【才覚】が1点減少する |
| 3 | 国王の威信が問われる。2D6を振り、その値が【民の声】+宮廷全員の国王に対する《好意》の合計以上だった場合、《民の声》が1D6点減少し、もう1度2D6を振って、才覚ハプニング表の効果を適用する |
| 4 | 思考に霧のとばりが降りる。「散漫」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 重大な裏切りを犯してしまう! あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する《好意》の分だけ、《敵意》を上昇させ、その《好意》を0にする |
| 6 | この人についていいのだからか……。宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少する(0未満には、ならない)。その結果、誰かの《好意》が0になると《民の声》が1点減少する |
| 7 | 宮廷のスカンダルが暴露される! 宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値と同じだけ《民の声》が減少する |
| 8 | あなたの失策が近隣で噂になる。近隣の国の中からランダムに国を1つ選ぶ。その国との関係が1段階悪化する |
| 9 | 王国の経済に破綻の危険が発見される。【生活レベル】で難易度[9+現在の経過ターン数]の判定を行う。失敗すると、維持費が1D6MG上昇する |
| 10 | この区画一帯の迷宮化が一層激しくなる。1クォーターが経過する |
| 11 | 逸材の質上げ要求が始まる。終了フェイズの予算会議のとき、[今回使用した逸材の数×1]MGほど維持費が上昇する |
| 12 | 今の自分に自信が持てなくなる。D66を振り、生まれ表からランダムにジョブ1つを選ぶ。現在のジョブを、そのジョブに変更する |

探索ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|---|
| 2 | 指の震えがとまらない……。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【探索】が1点減少する |
| 3 | 流れ星に直撃。あなたの《HP》を1D6点減少する |
| 4 | 敵の過去を知り、相手に同情してしまう。あなたは、このマップの支配者に対する《好意》が1上昇する。このゲームの間、《好意》を持ったキャラクターに対して攻撃を行い、絶対失敗した場合、その《好意》の値だけ《気力》が減少する |
| 5 | 昨日の友は今日の敵。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する《好意》の分だけ、《敵意》を上昇させ、その《好意》を0にする |
| 6 | うっかりアイテムを落として壊してしまう。ランダムにアイテムスロットを1つ選ぶ。そのスロットにアイテムが入っていれば、そのアイテムをすべて破壊する |
| 7 | カーネルが活性化し、トラップが強化する。このゲームの間、トラップを解除するための難易度が1点上昇する |
| 8 | 友情にヒビが! 宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少し、《敵意》が1点上昇する(0未満には、ならない) |
| 9 | 敵の迷宮化攻撃! 宮廷全員は【探索】で難易度11の判定を行う。失敗したキャラクターは、2D6点のダメージを受ける |
| 10 | つい出来心から、国費に手を出してしまう。GMは好きなコモンアイテム1つを選ぶ。そのキャラクターはそのアイテムを入手するが、維持費が1D6点上昇する。また、《民の声》が1点減少する。同じ部屋に別のPCがいたら、《希望》1点を消費し、【探索】で難易度9の判定に成功すればそれを止めることができる |
| 11 | 封印されていたトラップを起動させてしまう。ランダムに災害系トラップの中から1つ選ぶ。そのトラップが発動する |
| 12 | あなたを憎む迷宮支配者が、あなたの首に賞金をかけた。このゲームの間、モンスターの攻撃やトラップの目標をランダムに決める場合、その目標は必ずあなたになる(この効果を2人以上以上受けた場合、この効果を受けた者の中でランダムに決定する) |

魅力ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | 民同士のいさかいに心を痛め、頭髪にダメージが! 【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【魅力】が1点減少する |
| 3 | あなたの何気ない一言が不和の種に……。好きなキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターに対する宮廷全員の《敵意》が1上昇する |
| 4 | あなたの美しさに嫉妬した迷宮が、あなたの姿を変える。「呪い」のバッドステータスを受ける |
| 5 | 可愛さあまって憎さ百倍。あなたに対する《好意》が最も高いキャラクターを1人選ぶ。そのキャラクターのあなたに対する《好意》の分だけ、《敵意》を上昇させ、その《好意》を0にする |
| 6 | あなたをめぐって不穏な空気……。宮廷全員のあなたに対する愛情の《好意》を比べ、上から2人を選ぶ。その2人の互いに対する《敵意》が1点上昇する |
| 7 | いがみ合う宮廷の面々を見て、民の士気が減少する。宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値と同じだけ、自分の《配下》が減少する |
| 8 | 宮廷に嫉妬の嵐が巻き起こる。宮廷の中で、あなたに対して愛情を持つキャラクターの数を数える。このゲームの間、行為判定を行うとき、サイコロの目の合計がこの数以下だった場合、絶対失敗となる(2未満にはならない) |
| 9 | 愛想をつかされる。宮廷全員のあなたに対する《好意》が1点減少する(0未満には、ならない) |
| 10 | あなたの指揮に疑問を訴える者が……。【魅力】で難易度[自分の《配下》の値×1]の判定を行う。失敗した場合、【難易度-達成値】人の《配下》が減少する |
| 11 | あなたの恋人だという異性が現れる! 宮廷全員のあなたに対する《好意》を比べ、最も高いキャラクターを1人選ぶ。あなたは、そのキャラクターの《武勇》の値と同じだけ《HP》を減少する |
| 12 | 他人が信用できなくなる。このゲームの間、協調行動を行えなくなり、人間関係のルールも使用できなくなる |

武勇ハプニング表

2D6

| ダイス | 結果 |
|-----|--|
| 2 | つい幼児退行を起こしそうになる。【お酒】を消費することができなければ、このゲーム中、【武勇】が1点減少する |
| 3 | バカな! 不意打ちが! ランダムエンカウントが発生する。奇襲扱いで戦闘を行うこと |
| 4 | 配下の期待が、あなたの重荷となる。【現在の《民の声》-1D6】点だけ《気力》が減少する |
| 5 | 「あ、危ない!!」配下があなたをかばう! 自分の《配下》が1D6人減少する |
| 6 | ムカついたので思わず殴る。自分の《敵意》の中で、最も値が高いキャラクターをランダムに1人選ぶ。そのキャラクターの《HP》が、自分の《武勇》と等しい値だけ減少する |
| 7 | 決闘だ!! 宮廷全員のあなたに対する《敵意》の中で、最も高い値を選ぶ。その値の分だけ、あなたの《HP》が減少する |
| 8 | 豚どもめ……。宮廷全員に対する《敵意》が1点上昇する |
| 9 | 古傷が痛み出す。このゲームの間、戦闘で、あなたに対する敵の攻撃が成功すると、常に1点余分にダメージを受ける |
| 10 | 不意に絶望と虚無感が襲い、あなたたちの心が折れる。宮廷全員の《気力》が1点減少する |
| 11 | あなたを親の仇を名乗るものたちが現れた。ランダムにゲーム中に倒したモンスターの中から1種類を選ぶ。そのモンスター1D6体と戦闘を行うこと |
| 12 | 自分の失敗が許せない。このゲームの間、《器》が1点減少したものと扱う |

各種表

付録セクション

各種表

付録セクション

| 痛打表 | | 2D6 |
|-----|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | あなたの攻撃の手応えが、武器に刻まれる。その攻撃に使用した武器アイテムにレベルがあれば、そのレベルが1点上昇する | |
| 3 | 電光石火の一撃。攻撃の処理が終了した後、もう一度、行動を行うことができる | |
| 4 | 凄まじい一撃は、相手の姿形をかえるほどだ。攻撃目標に「呪い」のバッドステータスを与える | |
| 5 | 乾坤一擲！ その攻撃の威力を算出したあと、それをさらに2倍にすることができる | |
| 6 | 凄まじい威力で、相手を吹き飛ばす。攻撃目標を好きなエリアに移動させる | |
| 7 | 会心の一撃!! 攻撃の威力が1D6点上昇する | |
| 8 | 敵の勢いを利用し、大ダメージ！ 攻撃の威力が、攻撃目標のレベルと同じ値だけ上昇する | |
| 9 | あと1歩まで追い詰める。ダメージを与える代わりに、攻撃目標の残り《HP》を1D6点にすることができる | |
| 10 | 狙いが的中！ 敵の技を封じる！ 攻撃目標のスキル1種を選ぶ。その戦闘の間、そのスキルを未修得の状態にする | |
| 11 | 怒りの一撃！ 攻撃の威力が2D6点上昇する | |
| 12 | 敵の急所をとらえ、一撃のもとに斬り伏せる。攻撃目標の《HP》を0にする | |

| 戦闘ファンブル表 | | 2D6 |
|----------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 敵に援軍が現れる！ 敵軍の中でもっともレベルの低いモンスターが1D6体増える（モンスターがこの結果になった場合、好きなPCの《配下》が1D6体上昇する） | |
| 3 | 敵の士気がおおいにゆるぐ。自軍のキャラクター全員は、1マス後退する | |
| 4 | 勢いあまって仲間を攻撃！ 自分のいるエリアの中から、ランダムに自軍のキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターに使用している武器と同じ威力のダメージを与える | |
| 5 | つい仲間と口論に。自軍の未行動のキャラクターの中からランダムに1体を選ぶ。そのキャラクターが行動済みになる | |
| 6 | 馬鹿な！ 魔法の効果が！ 自軍のキャラクターが使用したスキルやアイテムの効果で、その戦闘の間持続するものが、すべて無効になる | |
| 7 | いててて。自分を傷つけてしまう。自分に1D6ダメージ | |
| 8 | 自分の攻撃の勢いを利用され、相手の反撃を受ける。自分の《HP》を現在の半分の値にする | |
| 9 | おおっと、アイテムを落っことした。自分が装備しているアイテムからランダムに1個を選ぶ。そのアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ） | |
| 10 | 激しい戦いに、カーネルが活性化。戦闘系トラップからランダムに1種類を選ぶ。その場に、トラップが配置される | |
| 11 | あなたの攻撃は空をきり、絶望に囚われる。自分と、自分に対して1点以上《好意》を持っているキャラクター全員の《気力》1点を減少する（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ） | |
| 12 | あっ！ 武器がすっぽぬけた。攻撃に使用していたアイテムが破壊される（モンスターの場合、自分に1D6点ダメージ）。バトルフィールドにいるキャラクターの中からランダムにキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターの《HP》が1点になる | |

| 致命傷表 | | 2D6 |
|------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 圧倒的な攻撃が、急所を貫く。死亡する | |
| 3 | 致命的な一撃が、頭をかすめる。〔探索〕で難易度〔5+受けたダメージ〕の判定に成功すると、行動不能になる。判定に失敗すると、死亡する | |
| 4 | 昏睡し、体中から血と生命の息吹が失われつつある。行動不能になる。この戦闘が終了するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する | |
| 5 | 頭を強くうちつけ、昏睡している。行動不能になる。このクォーターが終了するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する | |
| 6 | 重傷を負い、意識を失う。行動不能になる。1D6クォーターが経過するまでに《HP》を1以上にしないと、そのキャラクターは死亡する | |
| 7 | すさまじい一撃に意識を失う。行動不能になる。 | |
| 8 | 偶然、アイテムが衝撃からキミを護る。装備しているアイテムから、ランダムに1つを選ぶ。そのアイテムを破壊し、ダメージを無効にする。もし、破壊できるアイテムを1つも装備していないと行動不能になる | |
| 9 | 《民》たちが、その身を犠牲にしてキミを護る。自分の《配下》を2D6人減少し、ダメージを無効にする。もし、《配下》が1人いなければ、行動不能になる | |
| 10 | 根性で攻撃を跳ね返す！〔探索〕で、難易度〔9-現在の《HP》〕の判定を行う。成功すると、《HP》が1になる。失敗すると、行動不能になる | |
| 11 | 精神力だけで耐え忍ぶ。〔武勇〕で、難易度〔9-現在の《HP》〕の判定を行う。成功すると、《HP》が1になる。失敗すると、行動不能になる | |
| 12 | 本当に幸運なことに、ダメージは避けられる。しかし、ランダムにバッドステータス1つを選び、それを受ける | |

| 王国災厄表 | | 2D6 |
|-------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 2 | 王国の悪い噂が蔓延する。既知の土地にある他国との関係が、すべて1段階悪化する | |
| 3 | 自国のモンスターが凶暴化する！ 自国のモンスターの《民》の中からランダムに1種類のモンスターを選ぶ。そのモンスターのレベルと等しい《民》が減少する。また、そのモンスターと同じ種類のモンスターの《民》は、すべて王国からいなくなる | |
| 4 | 王国に疫病が大流行……《民》が2D6人減少する | |
| 5 | 自国の迷宮化が進行する。自国の領土のマップ数と等しい値のMGだけ維持費が上昇する | |
| 6 | 敵国のテロリズムが横行！〔治安レベル〕で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに施設1軒を失う | |
| 7 | 敵国の襲来！ あなたがたの留守を狙って、敵国が同盟を結んで奇襲を行う。〔軍事レベル〕で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに自国の領土1つを失う | |
| 8 | 敵国が陰謀を仕掛けてくる。〔文化レベル〕で難易度9で判定を行う。失敗すると、ランダムに逸材1人を失う | |
| 9 | 食糧危機が発覚！ 《民》が2D6人減少する。王国にある「肉」の素材1個を消費するたびに、《民》の減少を1人おさえることができる | |
| 10 | 住民の生活に対する不満が爆発する。〔生活レベル〕で難易度9で判定を行う。失敗すると、《民の声》が1点減少する | |
| 11 | 極地的な迷宮津波が発生。ランダムに自国の領土のマップ1つを選ぶ。その後、既知の土地の中からランダムに土地1つを選ぶ。その2つの場所を入れ替える | |
| 12 | 敵国の勢力が強大化する。GMは、関係が敵対の国すべてについて、その国の領土に接する好きな土地1つを選ぶ。その土地をその国の領土にする | |

| 単体1~5レベル / ないしは合計1~9レベルのお宝表 | | 1D6 |
|-----------------------------|--------------------------|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | 何もしない | |
| 2 | 何もしない | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を1個 | |
| 4 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を2個 | |
| 5 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を3個 | |
| 6 | 【お弁当】1つを手に入れる | |

| 単体6~10レベル / ないしは合計10~15レベルのお宝表 | | 1D6 |
|--------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を3個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を4個 | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 4 | ランダムに回復アイテム1種を選ぶ | |
| 5 | ランダムに武器アイテム1種を選び、そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 11 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 12 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 単体11~15レベル / ないしは合計16~22レベルのお宝表 | | 1D6 |
|---------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を7個 | |
| 3 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 4 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 11 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 12 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 相場表 | | 2D6 |
|-----|----|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | 無し | |
| 2 | 肉 | |
| 3 | 肉 | |
| 4 | 肉 | |
| 5 | 肉 | |
| 6 | 肉 | |
| 7 | 肉 | |
| 8 | 肉 | |
| 9 | 肉 | |
| 10 | 肉 | |
| 11 | 肉 | |
| 12 | 肉 | |

| 王国変動失敗表 | | 2D6 |
|---------|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | 列強のプロパガンダが現れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、ランダムに列強1つを選び、その国の属国にならなければならない | |
| 2 | 新たな勢力が勃興する。王国シートの既知の土地欄の中から、1つの未知の土地を選ぶ。1D6を振り、その結果をその土地に記入すること。● 関係が敵対の国、● 関係が険悪の国、● 凶悪な怪物の巣、● 人間嫌いのダンジョンマスターの庵、● 迷宮化の進んだ大迷路、● 列強の飛び地 | |
| 3 | 何者かによる唐突な奇襲攻撃。未知の土地に面している領土の中からランダムに1つを選ぶ。【軍事レベル】で難易度9の判定を行う。失敗したら、その領土は失われ、そのマップに書かれている施設も失われる | |
| 4 | 民の労働の結果が明らかに……【生活レベル】で難易度9の判定を行う。失敗すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る | |
| 5 | 他国の使者がやってくる。王国シートの既知の土地欄の中からランダムに、自国以外の国1つを選ぶ。その国の領土のマップ数と等しいMGを消費すると、その国との関係が1段階悪くなる。消費しなければ、その国との関係が1段階悪くなる | |
| 6 | 民の心は離れ、この国を去るものたちがいた、という報告を受ける。《民》が1D6人減少する | |
| 7 | 過ぎゆく時が、情勢を変える。王国シートの既知の土地欄の中から、経過したターン数と等しい数までランダムに他国を選ぶ。GMは、その国に接する未知の土地1つを選び、それをその国の新たな領土とする（周辺に既知の土地しかない場合、増やせない） | |
| 8 | 街の機能に異変が……【治安レベル】で難易度9の判定を行う。失敗すると、自国の部屋タイプの施設1軒を選び、その施設が破壊される | |
| 9 | 王国同士の交流が行われた。【文化レベル】で難易度9の判定を行う。失敗すると、自国の好きな素材1人を失い、ランダムに決めた国1つとの関係が1段階悪化する | |
| 10 | 民たちは、ランドメイカーの留守に少々怠っていたようだ。迷宮フェイズで経過した1ターンにつき、維持費が1MG増える | |
| 11 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する | |
| 12 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する | |

| 単体16~20レベル / ないしは合計23~30レベルのお宝表 | | 1D6 |
|---------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を5個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 3 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 4 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは3レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは1レベルのアイテムとなる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 11 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 12 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 単体21レベル以上 / ないしは合計31レベル以上のお宝表 | | 1D6 |
|-------------------------------|---|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を10個 | |
| 2 | そのモンスターの素材欄の中から、好きな素材を15個 | |
| 3 | 好きなコモニアアイテムのカテゴリを1種選ぶ。そのカテゴリの中から、ランダムにアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは4レベルのアイテムとなる | |
| 4 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは3レベルのアイテムとなる | |
| 5 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる。そのアイテムにレベルがあれば、それは2レベルのアイテムとなる | |
| 6 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 7 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 8 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 9 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 10 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 11 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |
| 12 | ランダムにレアアイテム1種を選び、それを手に入れる | |

| 王国変動表 | | 2D6 |
|-------|--|-----|
| ダイス | 結果 | |
| 1 | 列強のプロパガンダが現れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下で、現在列強の属国になっていたら、属国から抜けることができる。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、ランダムに列強1つを選び、その国の属国にならなければならない | |
| 2 | 冒険の成功を祝う民たちが出迎えてくれる。彼らは次々と土産話しをねだってくる。《民の声》が2点回復する。この結果を出したプレイヤー以外全員は、今回の冒険を振り返り、今回のゲームでそのプレイヤーのPCが《好意》を得るとしたら、誰が一番ぶささしいかを協議する。そのPCの、選ばれたキャラクターに対する《好意》が1点上昇する | |
| 3 | 何者かによる唐突な奇襲攻撃。未知の土地に面している領土の中からランダムに1つを選ぶ。【軍事レベル】で難易度9の判定を行う。成功すると、返り討ちにして1D6MGを手に入れる。失敗したら、その領土は失われ、そのマップに書かれている施設も失われる | |
| 4 | 民の労働の結果が明らかに……【生活レベル】で難易度9の判定を行う。成功すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る。失敗すると、《予算》が自国の領土のマップ数と等しい値のMG減る | |
| 5 | 民は領土を渴望していた。5MG支払えば、隣接する未知の土地1つを自国の領土にできる。1D6を振り、その数だけ通路をひくことができる。通路でつながっていない部屋は、自国の領土として扱わない | |
| 6 | 王国の子供たちがあなたを見て成長する。《民》が【王国に残した《民》の数×1/10+【治安レベル】】人増える | |
| 7 | あなたの活躍を耳にした者たちがやってくる。シナリオの目的を満たしていた場合、関係が良好・同盟の国が1つある度に1D6を振る。【その合計値+【治安レベル】】人、《民》が増える | |
| 8 | 街の機能に異変が……【治安レベル】で難易度9の判定を行う。成功すると、自国の好きな施設1軒を選び、その施設のある部屋と隣接して、かつ通路でつながっている部屋に、同じ種類の施設がもう1軒できる。失敗すると、自国の部屋タイプの施設1軒を選び、その施設が破壊される | |
| 9 | 王国同士の交流が行われた。【文化レベル】で難易度9の判定を行う。成功すると、生まれ表でランダムにジョブを決めた素材が1人増え、好きな国1つとの関係が1段階良好にする。失敗すると、自国の好きな素材1人を失い、ランダムに決めた国1つとの関係が1段階悪化する | |
| 10 | ただ、無為に時が過ぎていたわけではない。迷宮フェイズで経過した1ターンにつき、《予算》が1MG増える | |
| 11 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》以下だったら、好きな国力1つが1点上昇する。その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する | |
| 12 | 民の意識が大きく揺れる。1D6を振り、その目が現在の《民の声》を上回っていたら、好きな国力1つが1点減少する | |

各種表

付録セクション

●スキル表●

アドバンススキルリスト

| 一般スキル | | |
|-------|----|----------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-001 | 一般 | 名乗る Step Forward |
| S-002 | 一般 | 真の想い True Romance |
| S-003 | 一般 | 大食漢 Belly-god |
| S-004 | 一般 | 強行軍 Forced March |
| S-005 | 一般 | 惨殺 Savage Killing |
| S-006 | 一般 | 全軍突撃!! Assault Force |
| S-007 | 一般 | 美形 Beauty |
| S-008 | 一般 | 熱血 Punk |

| 肉弾スキル | | |
|-------|----|----------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-009 | 肉弾 | 投げる Hoick |
| S-010 | 肉弾 | 鉄腕 Knock Back |
| S-011 | 肉弾 | かばう Shiled |
| S-012 | 肉弾 | 突撃 Charge |
| S-013 | 肉弾 | 乱舞 Rush |
| S-014 | 肉弾 | 跳ぶ Jump |
| S-015 | 肉弾 | 二刀流 Double Arm |
| S-016 | 肉弾 | 受け流し Parry |

| 射撃スキル | | |
|-------|----|--------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-017 | 射撃 | 狙う Aim |
| S-018 | 射撃 | 連射 Blaze Away |
| S-019 | 射撃 | 魔弾 Phantom Bullet |
| S-020 | 射撃 | 援護射撃 Covering Fire |
| S-021 | 射撃 | 必殺 Dead Eye |
| S-022 | 射撃 | 零距离射撃 Point Blank |
| S-023 | 射撃 | 先制射撃 First-Strike |
| S-024 | 射撃 | 鷹の目 Hawk Eye |

| 星術スキル | | |
|-------|----|-------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-025 | 星術 | 灯り星 Starlight |
| S-026 | 星術 | 流れ星 Shooting Star |
| S-027 | 星術 | 星占い Horoscope |
| S-028 | 星術 | 星剣 Astral Sword |
| S-029 | 星術 | 星界 Asterism |
| S-030 | 星術 | 刻騙し Mock Clock |
| S-031 | 星術 | 星戦 Star Wars |
| S-032 | 星術 | 星をみる人 Star Gaser |

| 召喚スキル | | |
|-------|----|-----------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-033 | 召喚 | 宅配便 Deliverly |
| S-034 | 召喚 | 大転移 Major Shift |
| S-035 | 召喚 | 送還 Retransmit |
| S-036 | 召喚 | 転送 Transfer |
| S-037 | 召喚 | 魔物使い Alias |
| S-038 | 召喚 | 憑依 Download |
| S-039 | 召喚 | 式神 Familiar |
| S-040 | 召喚 | お引越し Remover |

| 科学スキル | | |
|-------|----|-----------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-041 | 科学 | 合成 Composition |
| S-042 | 科学 | 分析 Analyze |
| S-043 | 科学 | マルチタスク Multitask |
| S-044 | 科学 | 蘇生 Revive |
| S-045 | 科学 | 錬成 Weave Material |
| S-046 | 科学 | 抗魔式 Antimagie Formula |
| S-047 | 科学 | 強化術式 Boosted Science |
| S-048 | 科学 | 理力の一撃 Logical Blast |

| 迷宮スキル | | |
|-------|----|------------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-049 | 迷宮 | 罠師 Trapper |
| S-050 | 迷宮 | お宝 Good Time |
| S-051 | 迷宮 | 迷宮工事 Road Construction |
| S-052 | 迷宮 | すりぬけ Sneak Through |
| S-053 | 迷宮 | 足止め Wall |
| S-054 | 迷宮 | 軽業 Hit & Away |
| S-055 | 迷宮 | 地裂 Dungeon Prominence |
| S-056 | 迷宮 | 隠形 Stealth |

| 交渉スキル | | |
|-------|----|-----------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-057 | 交渉 | スカウト Scout |
| S-058 | 交渉 | 人脈 Connection |
| S-059 | 交渉 | 煽動 Propaganda |
| S-060 | 交渉 | 命乞い Cry Quarter |
| S-061 | 交渉 | 威光 Prestige |
| S-062 | 交渉 | 右腕 Loyalist |
| S-063 | 交渉 | 仲間割れ Split |
| S-064 | 交渉 | 色気 Sexy |

| 便利スキル | | |
|-------|----|-----------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-065 | 便利 | 合体攻撃 Combination |
| S-066 | 便利 | 目覚めのキス Blessed Kiss |
| S-067 | 便利 | 不屈 Gung-ho |
| S-068 | 便利 | 挑発 Aggravation |
| S-069 | 便利 | 電撃作戦 Blitz |
| S-070 | 便利 | デート date |
| S-071 | 便利 | 連携攻撃 Alignment Attack |
| S-072 | 便利 | 好きこそ上手 Love Affair |

| 芸能スキル | | |
|-------|----|------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-073 | 芸能 | 宴 Carnival |
| S-074 | 芸能 | 軍楽 Martial Music |
| S-075 | 芸能 | 即興詩 Impromptu |
| S-076 | 芸能 | 武楽 Combat Dance |
| S-077 | 芸能 | 呪歌 Galdr |
| S-078 | 芸能 | 音霊 Sonumen |
| S-079 | 芸能 | ナルシスト Narcissism |
| S-080 | 芸能 | 心眼 True Sight |

| 道具スキル | | |
|-------|----|---------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-081 | 道具 | 大かばん Big Bag |
| S-082 | 道具 | お買い物 Shopping |
| S-083 | 道具 | 修理 Patch-up |
| S-084 | 道具 | プレゼント Present |
| S-085 | 道具 | 武器習熟 Weapon Mastery |
| S-086 | 道具 | 節約 Economy |
| S-087 | 道具 | 渾身の力 Full Efforts |
| S-088 | 道具 | 相棒 Fetish |

| 奥義スキル | | |
|-------|----|----------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-089 | 奥義 | 音断ちの剣 Sonic Blade |
| S-090 | 奥義 | 撃墜領域 Kill Zone |
| S-091 | 奥義 | 圧唱 Cry Chant |
| S-092 | 奥義 | 獣の記憶 Beast Memory |
| S-093 | 奥義 | 嗚呼、無情 Les Miserables |
| S-094 | 奥義 | 甘い生活 Dolce Vita |

クラススキルリスト

| 国王 | | |
|--------|----|--------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C001 | 国王 | 勅命 Royal Command |
| S-C002 | 国王 | 覇権 Hegemony |
| S-C003 | 国王 | 親衛隊 Royal Guard |
| S-C004 | 国王 | 疾風怒濤 Storm Bringer |
| S-C005 | 国王 | 王気 Daidem |
| S-C006 | 国王 | 暗君 Anarch |

| 騎士 | | |
|--------|----|-----------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C007 | 騎士 | 武勲 Deed of Arms |
| S-C008 | 騎士 | 修羅 Carnage |
| S-C009 | 騎士 | 軍神 War God |
| S-C010 | 騎士 | 死守 Diehard |
| S-C011 | 騎士 | 兵戈 Strength |
| S-C012 | 騎士 | 防人 Guardian |

| 大臣 | | |
|--------|----|----------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C013 | 大臣 | 徴収 Collecting |
| S-C014 | 大臣 | 内政 Domestic Politics |
| S-C015 | 大臣 | 外交 Diplomacy |
| S-C016 | 大臣 | 補給 Refill |
| S-C017 | 大臣 | 伝令 Pursuivant |
| S-C018 | 大臣 | 救出 Salvage |

| 神官 | | |
|--------|----|------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C019 | 神官 | 祈り Prayer |
| S-C020 | 神官 | 退散 Turn Undead |
| S-C021 | 神官 | 信仰 Faith |
| S-C022 | 神官 | 生け贄 Sacrifice |
| S-C023 | 神官 | 神罰 Wrath of God |
| S-C024 | 神官 | 啓発 Enlightenment |

| ニンジャ | | |
|--------|------|-----------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C025 | ニンジャ | 分身 Multiple |
| S-C026 | ニンジャ | 忍軍 Shinobi Army |
| S-C027 | ニンジャ | 暴乱 Disrupt |
| S-C028 | ニンジャ | 密偵 Spy |
| S-C029 | ニンジャ | 傀儡 Puppet Ruler |
| S-C030 | ニンジャ | 影隠 Phantasma |

| 従者 | | |
|--------|----|--------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-C031 | 従者 | お手伝い Assist |
| S-C032 | 従者 | 支度 Fitout |
| S-C033 | 従者 | 応援団 Cheering Squad |
| S-C034 | 従者 | 献身 Devotion |
| S-C035 | 従者 | ご主人様 Master |
| S-C036 | 従者 | 特攻 Ogg |

ジョブスキルリスト

| ジョブスキル | | |
|--------|-----|------------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-J001 | ジョブ | 星のこえ Voice Of Star |
| S-J002 | ジョブ | 儀式呪文 Ritual |
| S-J003 | ジョブ | 小転移 Minor Shift |
| S-J004 | ジョブ | 怪物学 Monsterlogy |
| S-J005 | ジョブ | 軍医 Field Doctor |
| S-J006 | ジョブ | 貴族のつとめ Noblesse Oblige |
| S-J007 | ジョブ | 陰謀 Conspiracy |
| S-J008 | ジョブ | 剣劇 Blade Opera |
| S-J009 | ジョブ | 首斬り Headhunt |
| S-J010 | ジョブ | 人海戦術 Human-wave Sweep |
| S-J011 | ジョブ | 押し売り Hard Sell |
| S-J012 | ジョブ | 迷核変動 Dungeon Tectonics |
| S-J013 | ジョブ | 好人物 Mood Maker |
| S-J014 | ジョブ | 迷宮全席 Dungeon Banquet |
| S-J015 | ジョブ | 甘言 Sweet Talk |
| S-J016 | ジョブ | がんばる Hustle |
| S-J017 | ジョブ | 狩り Hunting |
| S-J018 | ジョブ | 名声 Fame |
| S-J019 | ジョブ | ぐうたら Lazybones |
| S-J020 | ジョブ | 神の指 FiveFinger |

| 上級ジョブスキル | | |
|----------|-------|------------------------------|
| 分類 | 名前 | |
| S-J021 | 上級ジョブ | 決戦存在 |
| S-J022 | 上級ジョブ | ファン Fan |
| S-J023 | 上級ジョブ | プロデュース Produce |
| S-J024 | 上級ジョブ | 祓魔式 Exorcism |
| S-J025 | 上級ジョブ | 魔女術 Witchcraft |
| S-J026 | 上級ジョブ | 獣回し Beast Handling |
| S-J027 | 上級ジョブ | 業物 Celebrated Weapon |
| S-J028 | 上級ジョブ | 策戦 Operation |
| S-J029 | 上級ジョブ | 喝采の一撃 Salvo |
| S-J030 | 上級ジョブ | 分解 Disintegrate |
| S-J031 | 上級ジョブ | お説教 Cant |
| S-J032 | 上級ジョブ | 魔法の王御売ります! Kingdom for Sale! |
| S-J033 | 上級ジョブ | 鉄砲玉 Bang! |
| S-J034 | 上級ジョブ | 韃靼天 Heel & Toe |
| S-J035 | 上級ジョブ | 補給物資 Resupply |
| S-J036 | 上級ジョブ | 封印解除 Limit Brake |
| S-J037 | 上級ジョブ | 呪怨 Grudge |
| S-J038 | 上級ジョブ | 異端審問 Inquisition |
| S-J039 | 上級ジョブ | 神血 Devine Blood |
| S-J040 | 上級ジョブ | 迷宮解析 Dungeon Speculation |
| S-J041 | 上級ジョブ | 断章 Flagments |

付録セクシィン
各種表

●アイテム表●

| 武器アイテム | | |
|---------------------------------------|----|--|
| 名前 | 価格 | |
| I-001 だんびら Blade | 1 | |
| I-002 タガー Dagger | 1 | |
| I-003 戦斧 Battle Axe | 1 | |
| I-004 盾 Buckler | 1 | |
| I-005 鎗 Spear | 2 | |
| I-006 手裏剣 Shuriken | 2 | |
| I-007 石弓 Crossbow | 2 | |
| I-008 甲冑 Armor | 2 | |
| I-009 戦鎚 War Hammer | 3 | |
| I-010 爆弾 Bomb | 3 | |
| I-011 鉄砲 Firearm | 4 | |
| I-012 大剣 Great Sword | 4 | |
| I-013 ホウキ Broom | 4 | |
| I-014 徹甲弾 Armor-piercing Bullet | 5 | |
| I-015 大砲 | 8 | |
| 生活アイテム | | |
| 名前 | 価格 | |
| I-016 鍋 Pan | 1 | |
| I-017 バックパック Backpack | 1 | |
| I-018 クラッカー Clacker | 1 | |
| I-019 がまぐち Frog-Safe | 1 | |
| I-020 マント Cloak | 1 | |
| I-021 カード Card | 2 | |
| I-022 エプロン Apron | 3 | |
| I-023 住民台帳 Resident Library | 2 | |
| I-024 携帯電話 Handy Phone | 4 | |
| I-025 肖像画 Portrait | 4 | |
| I-026 衣装 Costume | 5 | |
| I-027 山吹色の菓子 Snack of Sunlight Yellow | 5 | |
| I-028 眼鏡 Glasses | 5 | |
| I-029 クレジットカード Credit Card | 7 | |
| I-030 魔道書 Grimoir | 8 | |
| 回復アイテム | | |
| 名前 | 価格 | |
| I-031 お弁当 Luncheon | 1 | |
| I-032 特効薬 Antidote | 1 | |
| I-033 保存食 Keepable Foods | 1 | |
| I-034 担架 Stretcher | 1 | |
| I-035 珈琲 Cofee | 1 | |
| I-036 チョコレート Chocolate | 1 | |
| I-037 お酒 Drink | 2 | |
| I-038 フルコース Full Course | 3 | |
| I-039 ポーション Potion | 3 | |
| I-040 救急箱 Trauma Kit | 4 | |
| I-041 強壮剤 Tonic | 5 | |
| I-042 迷宮保険 Dungeon Insurance | 5 | |
| I-043 科学調味料 Scientific Spice | 6 | |
| I-044 惚れ薬 Love Potion | 7 | |
| I-045 復活薬 Elixir | 10 | |
| 探索アイテム | | |
| 名前 | 価格 | |
| I-046 旗 Flag | 1 | |
| I-047 お守り Amulet | 2 | |
| I-048 星の欠片 Blad of Star | 2 | |
| I-049 拷問具 Instrument of Torture | 2 | |
| I-050 パワーリスト Heavy Wristband | 2 | |
| I-051 テント Tent | 2 | |
| I-052 楽器 Instrument | 3 | |
| I-053 使い魔 Animal Companion | 3 | |
| I-054 乗騎 Ride | 4 | |
| I-055 罠百科 Trap Collection | 5 | |
| I-056 迷宮防護服 Dismaze Gear | 5 | |
| I-057 地図 Map | 6 | |
| I-058 時計 Ticktick | 7 | |
| I-059 もぐら棒 Living Drill | 8 | |
| I-060 カボチャの馬車 Pumpkin Wagon | 8 | |

| レア武器アイテム | | |
|------------------------------------|------|--|
| 名前 | 価格 | |
| I-R001 虚弾 Hollow Point | (1) | |
| I-R002 怪物毒 Monster Venom | (1) | |
| I-R003 小鬼の襟巻 OGREKINS' Muffler | (1) | |
| I-R004 喇叭銃 Blunderbuss | (1) | |
| I-R005 蛍矢 Luminarrow | (1) | |
| I-R006 大盾 Scutum | (2) | |
| I-R007 まわし Mawashi | (2) | |
| I-R008 しゃべる剣 Intelligence Sword | (2) | |
| I-R009 小麦粉 Flour | (2) | |
| I-R010 王笏 Scepter | (3) | |
| I-R011 服従の鞭 Sadistic Domina | (3) | |
| I-R012 ぬいぐるみ Stuffed | (3) | |
| I-R013 魔杖 Magic Wand | (3) | |
| I-R014 星衣 Astral Cloth | (3) | |
| I-R015 聖印 Holy Symbol | (3) | |
| I-R016 獣の毛皮 Berserkr | (4) | |
| I-R017 日傘 Sunshade | (4) | |
| I-R018 チェインソード Chain Sword | (4) | |
| I-R019 邪眼 Evil Eye | (4) | |
| I-R020 徒手空拳 Fist of Fury | (4) | |
| I-R021 パカには見えない鎧 Street King | (4) | |
| I-R022 ビキニアーマー Glamorous Armor | (4) | |
| I-R023 輝く者 Gleamer | (5) | |
| I-R024 貪る者 Bulimic | (5) | |
| I-R025 滅ぼす者 Slayer | (5) | |
| I-R026 機械の体 Steel Body | (5) | |
| I-R027 破城槌 Battering Ram | (5) | |
| I-R028 刈り取る者 Reaper | (5) | |
| I-R029 貫く者 Stinger | (6) | |
| I-R030 黄金の鶴嘴 Gold Mattock | (6) | |
| I-R031 ムラサマ Murasama | (7) | |
| I-R032 蒸気甲冑 Steam Mail | (8) | |
| I-R033 王剣 Excalibur | (10) | |
| レア一般アイテム | | |
| 名前 | 価格 | |
| I-R034 ブルーリボン Blue Ribbon | (0) | |
| I-R035 聖痕 Stigma | (0) | |
| I-R036 剥製 Mounting | (0) | |
| I-R037 愚者の冠 Fool's Crest | (0) | |
| I-R038 名刺 Name Card | (1) | |
| I-R039 種柄 Seed Stock | (1) | |
| I-R040 香水 Perfume | (1) | |
| I-R041 煙玉 Smoke Grenade | (1) | |
| I-R042 悪名 Bad Name | (1) | |
| I-R043 藁人形 Straw Doll | (2) | |
| I-R044 パワー餌 Power Bait | (2) | |
| I-R045 王妃の鏡 Queen's Mirror | (2) | |
| I-R046 蓄音機 Phonograph | (2) | |
| I-R047 星籠 Star Cage | (2) | |
| I-R048 水晶球 Crystal Ball | (2) | |
| I-R049 転ばぬ先の杖 11-foot Pole | (2) | |
| I-R050 悟りの書 From A | (2) | |
| I-R051 操りロープ Wriggle Rope | (3) | |
| I-R052 盗賊の七つ道具 Thieves' Tool | (3) | |
| I-R053 棺桶 Coffin | (3) | |
| I-R054 カメラ Camera | (3) | |
| I-R055 不思議なたまご Egg | (3) | |
| I-R056 ブーケ Bouquet | (3) | |
| I-R057 露眼鏡 Anlyze Specs | (4) | |
| I-R058 災厄王の遺物 Relic of Hazard King | (4) | |
| I-R059 経験値 Experience | (4) | |
| I-R060 鞍 Saddle | (4) | |
| I-R061 視肉 Meat of Infinity | (5) | |
| I-R062 玉璽 Regalia | (5) | |
| I-R063 衛星帯 Satellite Belt | (5) | |
| I-R064 軍配 Referee's Fan | (5) | |
| I-R065 聖杯 Holy Grail | (10) | |
| I-R066 愛 Love | (-) | |

各種表

付録セクション

各種表

●施設表●

宮廷関連施設

| 名前 | 価格 |
|----------------------|--------------|
| F-001 応接室 Salon | 3 |
| F-002 玉座 Throne | 5 |
| F-003 ホール Hole | 5 |
| F-004 議会 Council | 5 |
| F-005 役所 Cutchery | 5 |
| F-006 後宮 Harem | 5 |
| F-007 聖域 Sanctuary | 5 |
| F-008 騎士団 Chevaliers | 5 |
| F-009 神殿 Temple | 5 |
| F-010 庭園 Garden | 6 |
| F-011 劇場 Theater | 6 |
| F-012 天守閣 Keep Tower | 9 |
| F-013 王墓 Tomb | 10 |
| F-014 武器庫 Armory | 5+選んだ武器の価格 |
| F-015 御神体 Pagod | 選んだモンスターのレベル |

居住系施設

| 名前 | 価格 |
|----------------------------|----|
| F-016 貧民街 Slum | 1 |
| F-017 大通り Main Street | 1 |
| F-018 鐘 Toller | 1 |
| F-019 さらし台 Cutty Stool | 1 |
| F-020 豊廟 Mausoleum | 1 |
| F-021 宝箱 Treasure Chest | 1 |
| F-022 私室 Private Room | 2 |
| F-023 暗黒街 Gangland | 3 |
| F-024 異民街 Mixed Area | 3 |
| F-025 宿屋 Inn | 3 |
| F-026 広場 Piazza | 3 |
| F-027 厩 Onstead | 3 |
| F-028 高級住宅街 Exclusive Area | 5 |
| F-029 換気扇 Windmill | 5 |
| F-030 給湯室 Backstair | 5 |

特殊施設

| 名前 | 価格 |
|----------------------------|----|
| F-031 手抜き工事 Botch | 0 |
| F-032 リサイクル屋 Recycle Shop | 2 |
| F-033 天文館 Observatory | 2 |
| F-034 砦 Citadel | 3 |
| F-035 秘密の抜け道 Loophole | 3 |
| F-036 魔法屋 Spell Chamber | 4 |
| F-037 図書館 Library | 5 |
| F-038 転職所 Training Center | 5 |
| F-039 銅像 Statue | 5 |
| F-040 密儀の間 Ritual Precinct | 5 |
| F-041 ギルド Guild | 5 |
| F-042 忍びの里 Hideout | 5 |
| F-043 新聞社 Mass Media | 6 |
| F-044 訓練所 Training Gym | 6 |
| F-045 実験室 Laboratory | 8 |

憩いの施設

| 名前 | 価格 |
|---------------------|----|
| F-046 賭場 Casino | 2 |
| F-047 酒場 Bar | 3 |
| F-048 娼館 Zenana | 3 |
| F-049 温泉 Arixang | 4 |
| F-050 闘技場 Colosseum | 5 |
| F-051 名所 Showplace | 5 |

公共施設

| 名前 | 価格 |
|----------------------------|----|
| F-052 処刑場 Execution Ground | 1 |
| F-053 倉庫 Depot | 1 |
| F-054 記念館 Memorial Hall | 2 |
| F-055 学校 School | 3 |
| F-056 刑務所 Jailhouse | 3 |
| F-057 病院 Hospital | 5 |

生産施設

| 名前 | 価格 |
|----------------------|----|
| F-058 農地 Farm | 3 |
| F-059 鍛冶屋 Blacksmith | 3 |

| | |
|--------------------------|---|
| F-060 牧場 Ranch | 3 |
| F-061 交易所 Trading Post | 4 |
| F-062 狩り場 Hunting Ground | 6 |
| F-063 特産物 Staple | 6 |

列強施設

| 名前 | 価格 |
|---------------------------|----|
| F-P001 大空洞 Great Excation | 3 |
| F-P002 大使館 Embassy | 3 |
| F-P003 駅 Station | 5 |
| F-P004 質屋 Loan Officel | 1 |

●モンスター表●

| 鬼族 | レベル | 名前 |
|-------|-----|-----------------------------|
| M-001 | 1 | 小鬼 OGREKIN |
| M-002 | 2 | 原始小鬼 Primal OGREKIN |
| M-003 | 2 | 赤頭巾 Red Cap |
| M-004 | 3 | 小鬼呪術師 OGREKIN SHAMAN |
| M-005 | 3 | 小鬼英雄 OGREKIN CHAMPION |
| M-006 | 4 | 牛頭 Minotaur |
| M-007 | 4 | 山羊頭 Minotragos |
| M-008 | 5 | 巨鬼 Ogre |
| M-009 | 5 | 小鬼大砲 OGREKIN CANNON |
| M-010 | 5 | 小鬼司令部 OGREKIN COMMAND GROUP |
| M-011 | 6 | 暴れ小鬼 Berserk OGREKIN |
| M-012 | 7 | 鉤鼻鬼 Troll |
| M-013 | 7 | 鬼婆 Hag |
| M-014 | 8 | 単眼鬼 Cyclops |
| M-015 | 10 | 愛染明王 Ogre King of Love |
| 妖精 | レベル | 名前 |
| M-016 | 1 | 羽妖精 Pixie |
| M-017 | 1 | グレムリン Gremlin |
| M-018 | 2 | 小人さん Lilliput |
| M-019 | 3 | ドワーフ Dwarf |
| M-020 | 4 | 黒ドワーフ Black Dwarf |
| M-021 | 4 | ドモヴォイ Lovely Cook |
| M-022 | 4 | 取り替え子 Changeling |
| M-023 | 5 | 貧乏神 Money Eater |
| M-024 | 5 | 眠りの精 Willie Winkie |
| M-025 | 6 | レーシィ Leshy |
| M-026 | 6 | ハイエルフ High Elf |
| M-027 | 7 | 笛吹き男 Airt Piper |
| M-028 | 8 | 星霊 Celestial |
| M-029 | 10 | 妖精騎士 Fay Knight |
| M-030 | 13 | 運命の三女神 Fortuna |
| 魔獣 | レベル | 名前 |
| M-031 | 1 | スライム Slime |
| M-032 | 1 | 大蝙蝠 Giant Bat |
| M-033 | 1 | 血吸い葛 Devil's Tongue |
| M-034 | 2 | ごんぎつね Hurry Fox |
| M-035 | 2 | どろぼう猫 Pick Cat |
| M-036 | 3 | みみず Giant Squirm |
| M-037 | 3 | ひび Baboon |
| M-038 | 3 | 悪疫ネズミ Plague Rat |
| M-039 | 4 | ウマトカゲ Horselizard |
| M-040 | 4 | 雪うさぎ Snow Rabbit |
| M-041 | 5 | バンダースナッチ Bandersnatch |
| M-042 | 5 | ノコギリ猪 Sawing Boar |
| M-043 | 5 | 大喰らい Chowhound |
| M-044 | 5 | 群狼 Wolfpack |
| M-045 | 6 | トレント Manitou |
| M-046 | 7 | ヴォーバルビー Vorpall Bunny |
| M-047 | 7 | 洞窟熊 Cave Bear |
| M-048 | 7 | 茸ドラゴン Fungusaur |
| M-049 | 7 | 腐肉漁り Carrion Crawler |
| M-050 | 8 | エレキスライム Electric Slime |
| M-051 | 8 | ワイヴァーン Wyvern |
| M-052 | 9 | マンティコア Manticore |
| M-053 | 9 | 一角獣 Mono Keros |
| M-054 | 9 | 双頭の蛇 Amphisbaena |
| M-055 | 10 | 睨み毒蛇 Basilisk |
| M-056 | 10 | 蜥蜴王 Lizard King |
| M-057 | 10 | ヒュドラ Hydra |
| M-058 | 11 | グララアガア |
| M-059 | 14 | 猿神 Hanuman |
| M-060 | 14 | スフィンクス Sphinx |
| M-061 | 15 | ドラゴン Dragon |
| M-062 | 16 | ベヒモス Behemoth |
| M-063 | 17 | ケルベロス Cerberus |
| 異形 | レベル | 名前 |
| M-064 | 1 | 前葉体 Prothallium |
| M-065 | 1 | 焰蟲 Fire Beetle |
| M-066 | 3 | 二面人 Two Face |
| M-067 | 3 | 腐ったたまご Bad Egg |

| M-068 | 3 | 蚊の王 Lord of Mosquito |
|-------|-----|---|
| M-069 | 4 | 箱入り娘 Cloistered Girl |
| M-070 | 4 | カボチャ頭 Pumpkin Head |
| M-071 | 4 | 霧妾 Mistress |
| M-072 | 4 | 大目玉 Evil Eye |
| M-073 | 4 | サボテンブラザーズ Cactus Brothers |
| M-074 | 5 | マヨネーズキング Mayonnaise King |
| M-075 | 5 | ワーム姉 Were Sister |
| M-076 | 6 | 人形師 Puppet Master |
| M-077 | 6 | マヨネーズキングピュレセレクト Mayonnaise King Pure Select |
| M-078 | 7 | メイクイーン May Queen |
| M-079 | 7 | 蛇人間 Snake Evil |
| M-080 | 7 | 坊主子牛 Mönchskalb |
| M-081 | 7 | メデューサ Medusa |
| M-082 | 8 | ヴァララカール Valaraukar |
| M-083 | 8 | エイブラムス Apermans |
| M-084 | 9 | 魔神様 Nomi |
| M-085 | 9 | アラクネ Arakhne |
| M-086 | 10 | ゴキブリの王 Lord of Roach |
| M-087 | 10 | 機関師 Organiser |
| M-088 | 11 | 闇双子 Black Twins |
| M-089 | 11 | カミツキ魔王 Prince of Bites |
| M-090 | 11 | 時間泥棒 Time Robber |
| M-091 | 11 | 迷い芽 Blastoma |
| M-092 | 12 | 飛蝗の王 Lord of Locust |
| M-093 | 13 | 真田蟲の王 Lord of Tapeworm |
| M-094 | 14 | 蠅の王 Lord of Fry |
| M-095 | 16 | 蟻の王 Lord of Termite |
| M-096 | 18 | 蜘蛛の王 Lord of Spider |
| 死霊 | レベル | 名前 |
| M-097 | 1 | お化けシート Geister |
| M-098 | 2 | 歩き骸骨 Skeleton |
| M-099 | 3 | 死にぞこない Zombie |
| M-100 | 4 | 墓暴き Ghoul |
| M-101 | 4 | キラーマスク Friday |
| M-102 | 5 | 影人 Shadow Jack |
| M-103 | 6 | 首無し騎士 Dullahan |
| M-104 | 7 | 嫉妬の炎 Green-eyed Monster |
| M-105 | 7 | 塚人 Wight |
| M-106 | 8 | 吸血鬼 Vampire |
| M-107 | 9 | 英霊 God of the War Dead |
| M-108 | 12 | 死神 Death |
| M-109 | 15 | 屍術師 Deathnologist |
| M-110 | 16 | 不死鳥 Phoenix |
| M-111 | 20 | 骨龍 Bone Dragon |
| 人間 | レベル | 名前 |
| M-112 | 1 | 人間の屑 Scum |
| M-113 | 1 | 兵士 Troop |
| M-114 | 2 | 傭兵 Mercenary |
| M-115 | 3 | 極悪中隊 Bad Company |
| M-116 | 4 | ラストサムライ Lust Samurai |
| M-117 | 4 | 穴人 Cave Dweller |
| M-118 | 5 | 47人の刺客 Assassin of XLVII |
| M-119 | 5 | ダンジョンラタク Dungeon Geek |
| M-120 | 5 | 星人 Starman |
| M-121 | 5 | 陸サーファー Maze Surfer |
| M-122 | 5 | まじない師 Medicineman |
| M-123 | 5 | 階賊 Scala Buccaneer |
| M-124 | 6 | 抜け忍 Ex Ninja |
| M-125 | 7 | 暴帝 Tyrant |
| M-126 | 7 | ダイナマイト騎士団 Knight of Dynamite |
| M-127 | 7 | メトロの獣騎兵 Metro Dragon |
| M-128 | 7 | 千年魔道兵 Millenium Warcaster |
| M-129 | 7 | ハグルマ債権回収証 HAGLMA Debt Collector |
| M-130 | 7 | 狂信者 True Believer |
| M-131 | 8 | 稀人 Guest |
| M-132 | 8 | メジャーダイミョウ Major Daimyo |
| M-133 | 8 | 要人 V.I.P. |
| M-134 | 9 | 狂的科学者 Mad Scientist |
| M-135 | 9 | 迷宮病患者 Labyrinthine Neurotic |
| M-136 | 12 | 大魔道師 Archimage |
| M-137 | 13 | 灰かぶり Cinder Ella |
| M-138 | 15 | 暗黒騎士 Raver Lord |

| 呪物 | レベル | 名前 |
|-------|-----|----------------------------|
| M-139 | 2 | カップメン Cup Men |
| M-140 | 2 | ハニワ Clay Figure |
| M-141 | 3 | 血を吸う野菜 Vampire Vegie |
| M-142 | 4 | 生き金貨 |
| M-143 | 5 | ガーゴイル Gargoyle |
| M-144 | 5 | 乗り手 Rider |
| M-145 | 5 | 人柱 Human Column |
| M-146 | 6 | ゴーレム Golem |
| M-147 | 7 | 魔剣 Demonic Steel |
| M-148 | 7 | 虎バター Tiger Butter |
| M-149 | 8 | 胡桃割り人形 Nutcracker |
| M-150 | 10 | 赤色巨星 Red Giant |
| M-151 | 11 | 鬼顔山車 Juggernaut |
| M-152 | 12 | 暴走器官車 Organic Lokomotiv |
| M-153 | 12 | 外道の書 Nameless Apocrypha |
| 天使 | レベル | 名前 |
| M-154 | 1 | ワリアヒラ Waiiahyra |
| M-155 | 2 | ハルキョオネ Halcyone |
| M-156 | 2 | マッパペンギン Mach Penguin |
| M-157 | 3 | 風船ペンギン Balloon Penguin |
| M-158 | 4 | クビド Cupid |
| M-159 | 6 | 白衣の天使 Nightingale |
| M-160 | 7 | 三羽ガラス Triadic Crow |
| M-161 | 8 | 雲神 Boreas |
| M-162 | 9 | 護国天使 Einherjar |
| M-163 | 10 | 羽根兜の乙女 Valkyrie |
| M-164 | 11 | 天狗 Tengu |
| M-165 | 12 | 取立人 Bagman |
| M-166 | 12 | 台風のメ Typhoon |
| M-167 | 12 | 雷神 Astraeus |
| M-168 | 13 | ジャブジャブ鳥 Jubjub Bird |
| M-169 | 13 | 飛行石 Bacura |
| M-170 | 14 | 冬將軍 General Winter |
| M-171 | 14 | オニソプター Ornithopter |
| M-172 | 14 | 死告天使 Angel of Death |
| M-173 | 15 | 雷鳥 Thunder Bird |
| M-174 | 15 | ベトホル Bethor |
| M-175 | 16 | 3mの宇宙人 Flatwoods Monster |
| M-176 | 16 | 受胎天使 Angel of Annunciation |
| M-177 | 19 | 天国への扉 Heaven's Door |
| M-178 | 20 | 大天使 Arch Angel |
| M-179 | 24 | 苺姫 Princess Summer |
| M-180 | 30 | アバオ・アクゥー A Bao A Qu |
| 深人 | レベル | 名前 |
| M-181 | 1 | キンギョ Goldfish |
| M-182 | 2 | 鉄砲魚 Gunfish |
| M-183 | 3 | 渡り魚 Migrancy Fish |
| M-184 | 3 | 兵隊エルフ Grunt Elf |
| M-185 | 4 | 河童 Kappa |
| M-186 | 4 | 恋のぼり Love Carp |
| M-187 | 5 | エルフ Elf |
| M-188 | 6 | イカロス Icarus |
| M-189 | 6 | 闇エルフ Dark Elf |
| M-190 | 7 | 魚人 Dagonoid |
| M-191 | 8 | コマファザラシ Guardian Seal |
| M-192 | 8 | 鯨人 Rokea |
| M-193 | 9 | 淫魔 Lamia |
| M-194 | 9 | 夜這い海星 Decarabia |
| M-195 | 10 | 天使魚 Angel Fish |
| M-196 | 11 | 脳漿喰らい Mind Flayer |
| M-197 | 13 | 潜水艦 Yellow Submarine |
| M-198 | 14 | トグ Thog |
| M-199 | 14 | メメクラゲ XX-Jellyfish |
| M-200 | 14 | ニーニアン Neenean |
| M-201 | 15 | 帳魚 Forneus |
| M-202 | 15 | クラークン Kraken |
| M-203 | 18 | 乙姫 Queen of Dragon Palace |
| M-204 | 20 | アモン Ammon |
| M-205 | 20 | 魔蟹 MSM-07 |
| M-206 | 25 | ダゴン Dagon |
| M-207 | 30 | 島クジラ Whalenesia |

付録セクション
各種表

バッドステータス

毒

ラウンドやクォーターの終了時に、1ダメージ。キャンプ中、休憩を行うと取り除かれる。

散漫

《気力》を獲得できなくなる。
行為判定で絶対成功か、絶対失敗すると取り除かれる。

肥満

戦闘中、移動するたびに1ダメージ。
1ターンの間、【お弁当】か【フルコース】を使用しないと取り除かれる。

呪い

行為判定時、2D6の結果が3以下だと、絶対失敗となる。

睡眠

行動済みとなり、ラウンドが終了しても未行動にならない。ダメージを受けるか、戦闘が終了すると取り除かれる。一度睡眠になった者は、同じ戦闘中なら、《HP》を1D6点減少することで、それを無効にできる

愚か

戦闘中、移動は射程内に敵がいなければ必ず前進してしまう。また、攻撃を行う場合、射程内の敵キャラクターの中から、ランダムにしき目標を決定できない

人間関係

| | |
|------|---|
| 片思い | 誰かに対する愛情の《好意》が4点以上（恋人になったら無効となる）。片思いしているキャラクターが絶対成功すると、《気力》1点を獲得する |
| 恋人 | 互いに対する愛情の《好意》が4点以上。《気力》1点を消費する。割り込みのタイミングで、恋人のキャラクターに対して、協調行動を行って、行動済みになる |
| 親友 | 互いに対する友情の《好意》が4点以上。親友のキャラクターがダメージかバッドステータスを受けたとき、代わりに自分がそれを受けることができる |
| 忠義 | 誰かに対する忠誠の《好意》が4点以上。忠義を捧げている相手にダメージを与えたキャラクターへの《敵意》が1点上昇する |
| ライバル | 誰かに対する友情の《好意》が1点以上、好きな《敵意》が4点以上。ゲーム中、1度だけライバルのキャラクターが修得している常駐以外のスキルを使用できる |

プレイヤー名

MEMO

行動不能

行動済みになったうえ、《回避値》が7になる。補助や割り込みを含めたあらゆる行動を行えなくなる。この状態でさらにダメージを受けると死亡する。
《HP》が1点以上になると取り除かれる

ランドメイカーの特殊能力

《希望》を使う

- ▶1点使うたび、行為判定時に振れるサイコロが1個増える
- ▶1点使うたび、ダメージが1D6点上昇する
- ▶修得しているモンスタースキルを使用する

《配下》を使う

- ▶1D6人消費すると、行為判定の達成値が1点上昇する
- ▶1D6人消費すると、進軍妨害を無効化できる

協調行動

- ▶支援行動。キャラクター1人を選ぶ。そのキャラクターに対する《好意》の値だけ、そのキャラクターの判定の達成値を上昇させることができる（同一人物による協調行動の効果は累積しない）。ただし、《好意》より《敵意》の方が高いキャラクターに対しては、協調行動を行うことはできない

王国フェイズにできること

アイテムをつくる

- ▶必要な素材を消費すれば、アイテムができる

散策

- ▶好きな散策表を選び、2D6を振って、その結果に従う

情報収集

- ▶【才覚】か【探索】で判定／7＋情報収集開始時からの部屋数
成功：その部屋のトラップと敵の数が分かる
失敗：【難易度－達成値】人の《配下》を消費する。派遣した《配下》が1人でも生き残っていたら、その部屋のトラップと敵の数が分かる

その他の行動

- ▶タイプが計画の施設やスキル、アイテムを使用できる

キャンプ中にできること

探索

- ▶場所を指定し、【才覚】か【探索】で判定／7＋宮廷の人数
成功：そこに隠されたトラップや情報を発見

休憩

- ▶好きな休憩表を選び、2D6を振って、その結果に従う

取引

- ▶部屋1つの情報を尋ねる
【魅力】で判定／5＋取引するモンスターのレベル
- ▶素材の交換
【魅力】で判定／7＋取引するモンスターのレベル
- ▶自国に誘う
【魅力】で判定／9＋取引するモンスターのレベル

情報収集

- ▶王国フェイズと同様に行う

解除

- ▶発見されたトラップを解除できる

その他の行動

- ▶タイプが計画、支援のスキル、アイテムを使用できる

戦闘中にできること

移動に加えて、下記の行動を1種類行える

攻撃

- ▶【武勇】で判定／目標の《回避値》
成功：武器の威力＋【消費した《希望》】D6＋目標に対する《敵意》点のダメージを目標に与える

支援行動

- ▶運ぶ：自分と同じエリアにいる「行動不能」のキャラクター1体を1マス移動させる
- ▶アイテムの交換：自分と同じエリアにいる自軍のキャラクターと装備を交換する
- ▶探索：キャンプ中と同様に行う
- ▶解除：キャンプ中と同様に行う
- ▶タイプが支援のスキルやアイテムを使用できる

特殊移動

- ▶追加移動：1マス移動する
- ▶逃走：宮廷全員が本陣にいればその戦闘から離脱できる
【探索】で判定／敵軍キャラクターでもっとも高い《回避値》

迷宮キングダム

☆ニガルボツ☆イフヨブリアヨ☆
(MAKE YOU KINGDOM!!)

国名

王国レベル

国力

国王

国教

生活
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

文化
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

治安
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

軍事
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

既知の土地

1 2 3 4 5 6

A

B

C

D

E

F

資源

総人口 最大値 最大値は領土数×100+施設の修正

民 王国に残った《民》 《配下》に割り振った《民》

民の声 最大値 10+王国レベル/ゲーム開始時は10点

予算 現金 維持費

環境 累積死亡人数

人物

ランドメイカー

ジョブ

逸材

ジョブ

モンスターの《民》

数

ランドメイカーの合計数

逸材の合計数

モンスターの《民》の合計数

土地の詳細

[illegible]

外交修正

王国フェイズにできること

国力の効果

【生活レベル】：繰り越し金が増える、購入できるコモディティの価格の上限

〔文化レベル〕：逸材の使用回数

〔治安レベル〕：王国変動表による《民》の上昇率が上がる

【軍事レベル】：王国フェイズに、そのゲームで消費した《配下》が、[このレベルの値×1] D6人だけ回復する

王国災厄表を使用する条件

- ▶ 《民の声》が宮廷の数以下になる
- ▶ 《民の声》が宮廷の数以下のとき、《民の声》が減少する
- ▶ 《民の声》が0点のとき、《民の声》が減少する

予算会議にできること

▶ アイテムの購入

〔生活レベル〕以下のアイテムを、各キャラクター1個ずつ購入できる

▶施設の購入

規定のお金を払えば施設を購入できる

▶ 通路の購入

1 MGで通路を伸ばすことができる

▶施設や通路の破壊

1 MGで通路や施設1個を破壊できる

▶ 領土の購入

終了フェイスのみ行える。〔5+入り口からつながっている未探索の部屋の数〕MGを消費すれば、冒険したマップを購入できる。ただし、そのマップの支配者を倒すか、支配者からマップをゆずり受けていなければならない

▶ 貿易と交換留学生

同盟、友好、中立の国家があれば、素材やレアアイテムの売り買いや逸材の交流などが行える

シナリオの目的達成時の収入

王国レベル+《民の声》×1/2MG

維持費の算出方法

目的を達成：領土の数×経過したターン数MG

目的未達成：上記にランドメイカーの数×1MGを追加

MEMO

MAP マップ

マップ名

支配者

| | 1 | 2 | 3 |
|---|---|---|---|
| A | <div>Room Name</div> <div> x A-1 </div> | <div>Room Name</div> <div> x A-2 </div> | <div>Room Name</div> <div> x A-3 </div> |
| B | <div>Room Name</div> <div> x B-1 </div> | <div>Room Name</div> <div> x B-2 </div> | <div>Room Name</div> <div> x B-3 </div> |
| C | <div>Room Name</div> <div> x C-1 </div> | <div>Room Name</div> <div> x C-2 </div> | <div>Room Name</div> <div> x C-3 </div> |

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

| | | | | | | | | | | | |
|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|--------------------------|--------------------------|--------------------------|---|
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 1 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 2 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 3 |
| <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 4 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 5 | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> | 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

BATTLE FIELD

バトルフィールド

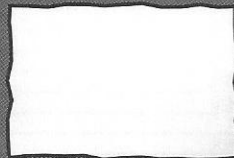
敵軍の本陣にいるキャラクターは、命中判定の際、達成値に2点を加えることができる。

自軍のキャラクター全員が本陣にいるとき、敵軍キャラクターの中で最も高い《回避値》を難易度にして、〔探索〕で判定に成功すれば、戦闘を中断して、逃走することができる。この行動は特殊移動である。

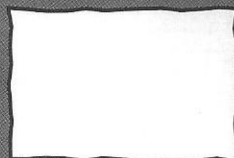
本陣 ENCAMPMENT



後衛 REARGUARD



前衛 VANGUARD



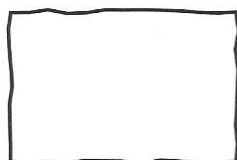
前衛 VANGUARD



後衛 REARGUARD



本陣 ENCAMPMENT



自軍のキャラクター全員が本陣にいるとき、敵軍キャラクターの中で最も高い《回避値》を難易度にして、〔探索〕で判定に成功すれば、戦闘を中断して、逃走することができる。この行動は特殊移動である。

敵軍の本陣にいるキャラクターは、命中判定の際、達成値に2点を加えることができる。

索引

| A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 |
| 庄唱 | 王国89 |
| アドバンススキル | 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 |
| 操りローブ | 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 |
| 韃靼天 | 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 |
| 浮魔 | 迷宮74 |
| ヴァラカール | 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 |
| 罨 | 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 |
| エプロン | 王国95 |
| エルフ | 迷宮73／迷宮111 |
| エレキスライム | 迷宮54 |
| エレベーター | 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 |
| 奥義スキル | 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 |
| 大がばん | 王国88 |
| 大喰らい | 迷宮53 |
| 大蝙蝠 | 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 |
| オニソフター | 迷宮70 |
| 鬼婆 | 迷宮49 |
| お化けシーツ | 迷宮60 |
| お引越し | 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 |
| 階賊 | 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 |
| 彫人 | 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 |
| かぼう | 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 |
| 草ドラゴン | 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 |
| キャンプ | 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 |
| 脅威の配置 | 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 |
| 協調行動 | 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 |
| キラースマスク | 迷宮60 |
| 気力 | 王国49 |
| 霧姿 | 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 |
| 患者の冠 | 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 |
| グララガ | 迷宮55 |
| グランドゼロ | 迷宮105 |
| グリゴーリー | 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 |
| 経験値 | 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 |
| 陰悪 | 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 |
| 敵人 | 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 |
| ごんぎつね | 迷宮52 |
| 渾身の力 | 王国88 |
| 因惑 | 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 |
| 災厄救 | 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 |
| サブテンブラザーズ | 迷宮57 |
| ざらし台 | 王国104 |
| 猶神 | 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の手田人 | 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 |
| 娼館 | 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 |
| 司令室 | 迷宮41 |
| 神域 | 迷宮46 |
| 深階 | 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 |
| 巣穴 | 迷宮41 |
| スイートドラゴン汗 | 迷宮129 |
| ズーパーリーリエン傭兵団 | 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 |
| スリッパロー | 迷宮26 |
| すりぬけ | 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 |
| 星幽体 | 迷宮47 |
| 星盤 | 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 |
| 善なる鉄槌 | 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 |
| 前菜体 | 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 |
| 装備 | 王国22 |
| 騎霊 | 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 |
| 大混雑 | 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 |
| 台風のみ | 迷宮70 |
| 大砲 | 王国93 |
| 大魔道師 | 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 |
| 担架 | 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37 |
| 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 |
| テレビューチェ | 迷宮125 |
| テレビーター | 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 |
| テント | 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 |
| 同盟表 | 王国71 |
| 斬錫王 | 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 |
| 薔 | 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 |
| ニーニアン | 迷宮75 |
| 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 |
| 蠅の王 | 迷宮59 |
| 暴暴き | 迷宮60 |
| 博士 | 王国39 |
| バカには見えない鎧 | 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 | 王国68 |
| バトルフィールド | 王国60 |
| ハニワ | 迷宮66 |
| 羽根鬼の乙女 | 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 |
| 緋色の研究 | 迷宮78 |
| 日傘 | 迷宮86 |
| ピキニアーマー | 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 |
| キノキオ | 迷宮33 |
| ひび | 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 |
| プロデューズ | 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 |
| グローバルバーニー | 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 |
| 咄矢 | 迷宮84 |
| ホテル | 迷宮29 |
| 骨龍 | 迷宮61 |
| 炎の路 | 迷宮35 |
| 焰雲 | 迷宮56 |
| 惚れ薬 | 王国96 |
| 滅ぼす者 | 迷宮87 |

マ行

| | |
|------------------|-------------|
| 魔蟹 | 迷宮75 |
| 焔々師 | 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 |
| 迷宮窟 | 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 |
| 迷宮フェイス | 王国46 / 王国55 |
| 迷宮防護服 | 王国99 |
| 迷宮保険 | 王国97 |
| メイクイーン | 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 |
| メジャーダイミョウ | 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 |
| 鎮土 | 王国67 |
| 料理人 | 王国42 |
| 理力の一撃 | 王国83 |
| ルドスの末裔 | 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 |
| レア武器アイテム | 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

| | |
|--------|------|
| ワーム | 迷宮57 |
| ワイヴァーン | 迷宮54 |
| 薬物 | 迷宮95 |
| 渡り魚 | 迷宮73 |
| 農師 | 王国84 |
| 農百科 | 王国99 |
| 驚人形 | 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・王国ブック

～シニカルポップ・ダンジョンシアター～ 迷宮キングダム 新・王国ブック

平成22年7月1日 初版発行
平成25年4月4日 初版第5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-16

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

ISBN978-4-904413-05-0

●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）
dcz

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&クラスイラスト：ふる鳥弥生
カラーイラスト：ふる鳥弥生
うっかり
HUGO HALL
吉井徹
岡本晃
コグレ
落合なごみ（冒険企画局）
ジョブイラスト：岡本晃
ルールイラスト：うっかり
岡本晃
スキル&施設イラスト：落合なごみ（冒険企画局）

●スペシャルサンクス

B.M
逢坂流一郎
明時士栄

本書は、2006年12月にホビーベースより発行された『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 王国ブック』が好評につき、品切れとなったため、記事の内容に一部加筆・修正を加え、書名を『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』と改めて初版としたものです。

『シニカルポップ・ダンジョンシアター 迷宮キングダム 王国ブック』との内容の誤差は、公式サイトに掲載されておりますので、旧作をお持ちの方は、そちらをご参照いただければ、本作と同じようにテーブルトークRPG、『迷宮キングダム』を楽しむことが可能です。

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 [MAKE YOU KINGDOM!!!]



暗闇を斬り拓け!

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）

テーブルトークRPG、『迷宮キングダム』を遊ぶためには、下巻にあたる『新・迷宮ブック』も必要だ！
『新・迷宮ブック』には、ダンジョンを作るためのルールや、キャラクターの敵であるモンスター200体以上、より強いキャラクターのためのデータなどを収録！さらに、『迷宮キングダム』の世界に関する解説も読み応え十分だ

遊宮キングダム
(MAKE YOUR KINGDOM!)

名前

レベル

性別

年齢

背景

使命

クラス

ジョブ

王国名

HP

最大値

(探索) + (武勇) + 5 + レベル

基本値

(才覚) + 7

最大値

(能力) x 5 + レベル

武器

基本値

(才覚) + 7

最大値

(能力) x 5 + レベル

配下

基本値

(能力) x 5 + レベル

肖像

装備

スキル

素材

肉

牙

草

木

鉄

衣料

農産

織物

火薬

情報

感情値

人物

好意

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情

怒り

不信

侮蔑

感情値

忠誠

友情

愛情