

迷宮キングダム

MAKE YOU KINGDOM!!!

名前

1

レベル

性別

年齢

背景

凶行。あなたは幼い頃、犯罪者によって、両親を殺された。あなたは、自分の国を平和で過ごしやすい国に変えると誓った。

使命

自国の「治安レベル」を5点以上にする。

クラス

ニンジャ

ジョブ

処刑人

王国名

能力値



才覚

クラス

ジョブ

ボーナス

2



魅力

クラス

ジョブ

ボーナス

1



探索

クラス

ジョブ

ボーナス

4



武勇

クラス

ジョブ

ボーナス

4

装備



【短剣】



【星の欠片】



【使い魔】



【戦斧】



【拷問具】



【お酒】

アイテムを【(配下)×1/5】個収納できる



配下

副能力値

HP

最大値

〔探索〕+〔武勇〕+5+レベル

14

器

最大値

〔才覚〕+〔魅力〕×1/2

2

回避値

基本値

〔探索〕+7

11

配下

最大値

〔魅力〕+レベル

2

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

×

スキル

【攪乱】

【首斬り】

潜在能力1

□

潜在能力2

□

潜在能力3

□

潜在能力4

□

潜在能力5

□

潜在能力6

□

肖像

素材

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

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

好きなもの

嫌いなもの

現在のスキルグループ

■ クラス ニンジャ

■ 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

勲章

☆☆☆☆☆☆☆☆

変調

毒

ラウンドやクォーターの終了時に《HP》が〔毒の数値〕点減少。キャンプ中、休憩を行うとすべて回復する

散漫

《器》が〔散漫の数値〕点減少。行為判定で絶対成功か、絶対失敗するとすべて回復する

肥満

戦闘中、移動するたびに《HP》が〔肥満の数値〕点減少。1 ターンの間、食事しないとすべて回復する

呪い

行為判定時、2D6 の結果が〔呪いの数値〕以下だと絶対失敗となる

睡眠

行動済みとなり、未行動にならない。ラウンドの終了時に 2D6 で〔睡眠の数値〕以上を出すか、1 点以上ダメージを受けるか、戦闘が終了するとすべて回復する。一度睡眠になった者は、同じ戦闘中なら、《HP》を〔1D6+睡眠の数値〕点消費すると、それを回復できる

憤怒

行為判定でサイコロを 3 個以上振ったとき、その出目の中で、合計が一番低くなるような 2 つの組み合わせを選ぶ。自分が誰かに対して《好意》が 1 点以上上昇するとすべて回復する

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が変調を受けたとき、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

仇敵

誰かに対する何らかの《敵意》が 4 点以上。仇敵のキャラクターを攻撃する場合、命中判定のときにサイコロを 1 個振り足すことができる

運営

施設名

マップ名

座標

プレイヤー名

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、攻撃のダメージが 1D6 点上昇する（〔武勇〕の値まで）
- ▶ 修得しているモンスタースキルを使用する

《配下》を使う

- ▶ 2 人消費すると、行為判定の達成値が 1 点上昇する
- ▶ 情報収集 (p.64)、突破 (p.75)、号令 (p.77)

協調行動

- ▶ 支援行動。キャラクター 1 人を目標を選ぶ。目標に対する《好意》の値だけ、目標が行う判定の達成値を上昇する

王国フェイズにできること

アイテムの作成 p.63

- ▶ 必要な素材を消費すれば、価格が〔必要国力〕以下のアイテムを作成できる

視察 p.63

- ▶ 〔才覚〕か〔魅力〕で判定／5+宮廷の人数
成功：視察表を使用する

情報収集 p.64

- ▶ 〔才覚〕か〔探索〕で判定／5+宮廷の人数
成功：情報収集表を使用する

その他の行動 p.65

- ▶ タイプが計画、支援の施設、スキル、アイテムを使用できる

キャンプ中にできること

搜索 p.69

- ▶ 場所を指定し、〔才覚〕か〔探索〕で判定／5+宮廷の人数
成功：そこに隠されたトラップや情報を発見

解除 p.149

- ▶ 発見されたトラップを解除できる

休憩 p.69

- ▶ 好きな休憩表を選び、2D6 を振って、その結果に従う

取引 p.72

- ▶ 素材の交換
〔魅力〕で判定／5+取引するモンスターのレベル
- ▶ 部屋 1 つの情報を尋ねる
〔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 p.64、p.69

- ▶ 王国フェイズと同様に行う。ただし、隣接する部屋のみ

アイテムの作成 p.63、p.69

- ▶ 王国フェイズと同様に行う。ただし、〔探索〕で判定／7+アイテムの価格

その他の行動 p.69

- ▶ タイプが計画、支援のスキル、アイテムを使用できる

戦闘行動

攻撃 p.76

- ▶ 〔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 p.77

- ▶ 号令：〔才覚〕か〔魅力〕で判定／〔使用する《配下》+目標の《回避値》]
成功：〔1D6+使用した《配下》〕点のダメージを目標に与える
失敗：使用した《配下》を消費
- ▶ 集中：〔武勇〕で判定／9
成功：《気力》1 点獲得
- ▶ 運ぶ：自分と隣接するエリアにいる「行動不能」のキャラクター 1 人を、自分のいるエリアに移動させる
- ▶ 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 1 人と装備を交換する
- ▶ 搜索：キャンプ中と同様に行う
- ▶ 解除：キャンプ中と同様に行う
- ▶ その他の行動：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 p.77

- ▶ 追加移動：1 マス移動する
- ▶ 逃走：宮廷全員が自軍本陣にいと挑戦できる。その戦闘から自軍全員が離脱できる
〔探索〕で判定／敵軍キャラクターでもっとも高い《回避値》