

# 迷宮キングダム

MAKE YOU KINGDOM!!!

名前

1

レベル

性別

年齢

背景

蒐集。あなたは、素材のコレクターである。幼い頃からそれに囲まれて暮らすのが夢だった。キャラクターシートの素材欄の中から好きな素材1種類を選ぶ。

使命

王国の中に、背景で選んだ素材を50個集めること。

クラス

ニンジャ

ジョブ

盗賊

王国名

### 能力値



才覚

クラス	ジョブ	ボーナス
		1



魅力

クラス	ジョブ	ボーナス
		2



探索

クラス	ジョブ	ボーナス
		5



武勇

クラス	ジョブ	ボーナス
		3

### 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 12
-----	------------------

配下	最大値 [魅力]+レベル 5
----	-------------------

	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



### 装備



【短剣】



【星の欠片】



【使い魔】



【爆弾】



【お酒】



【お弁当】

アイテムを[(配下)×1/5]個収納できる

配下

### スキル

【密偵】

【神の指】

潜在能力1	<input type="checkbox"/>
潜在能力2	<input type="checkbox"/>
潜在能力3	<input type="checkbox"/>
潜在能力4	<input type="checkbox"/>
潜在能力5	<input type="checkbox"/>

潜在能力1	<input type="checkbox"/>
潜在能力2	<input type="checkbox"/>
潜在能力3	<input type="checkbox"/>
潜在能力4	<input type="checkbox"/>
潜在能力5	<input type="checkbox"/>
潜在能力6	<input type="checkbox"/>

### 素材

肉	牙	鉄	魔素	機械

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



### 人物欄

人物	感情値	好意			敵意		
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
		忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑
		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### 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〕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に変調を受けたとき、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

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人を目標に選ぶ。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

#### 探索 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
- ▶ 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
- ▶ 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》