

追加因縁表

ここにある表は、因縁表を振るときに使う。ルールブックにあるデフォルトの表の代わりに、ここにある表を振ってもいいわけだ。どれを振るかはプレイヤーが決めていい。

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2D6
《好意》と《敵意》が1点ずつ上昇する。対象への《好意》が1点ずつ上昇する。	対象はあなたが昔飼っていた生き物や持っていたものが変化したものである。対象への《好意》と《敵意》が1点ずつ上昇する。交渉によって対象との戦闘を終わらせた場合、経験点10点を得る。	あなたは、対象が同族のなかでも強力な個体であることを知っている。対象への《敵意》が2点上昇する。対象の《HP》と威力を6点ずつ上昇させる。	対象はあなたの好きなものを隠したり隠めたことがある。好きなものにちなんだ出来事を設定すること。対象への《敵意》が1点上昇する。	あなたは過去に対象と戦い、完敗を喫している。対象への《敵意》が1点上昇する。対象との戦闘に勝利した場合、経験点10点を得る。	対象はなんとなくあなたが好きない特徴をそなえている。嫌いなものに関連した特徴を設定すること。対象への《敵意》が1点上昇する。	何年も前に死んだ、あなたの親しい人は、ちょうど対象の攻撃手段と同じ方法で殺されている。対象への《敵意》が1点上昇する。	あなたは幼いころに対象と遭遇したが、一顧だにされず見逃された。対象への《敵意》が1点上昇する。	あなたはかつて対象の同族を絶滅させた。しかし、奴らは死んではいなかったのだ。対象への《敵意》が1点上昇する。	対象はあなたのDNA情報をもとに某国が作り出したものである。GMは対象にあなたのスキルから1つを任意に選んで修得させる。対象への《敵意》が1点上昇する。	対象はあなたの故郷を滅ぼした。そこは、もつべンペン草すら生えない廃墟となっている。対象への《敵意》が4点上昇する。	怪物因縁表

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2D6
あなたと対象は、今まで隠していたが実はつきあっている。対象のプレイヤーの了解を15秒以内にとることができれば、お互いへの愛情の《好意》を4点上昇させることができる。	対象が実は兄弟であったことが明らかになる。家庭の事情を1分て考えれば、対象への《好意》が1点上昇する。	対象は実は幼馴染だったことが明らかになる。容姿の変化などで気付かなかったのだ。対象への《好意》が1点上昇する。	あなたは対象に関する良い噂を聞いたことがある。噂の内容を決定したうえで、対象への《好意》が1点上昇する。	対象は何らかの媒体で、あなたに対して好意的でないコメントを出したことがあるような気がする。コメントの詳細はあなたが決定すること。対象への《敵意》が1点上昇する。	対象は、なんとなくあなたの好きな特徴を備えているような気がする。好きなものにちなんだ特徴を1つ設定し、対象のプレイヤーの了解をとること。チャンスは1回だ。OKなら対象への《好意》が1点上昇する。	あなたは何らかの種類の迷宮ランキングで対象に負けている。対象への《敵意》が1点上昇する。終了フェイズで対象に（何でもいいで）負けを認めさせれば、経験点を1点獲得する。	対象と同じ場所に住んでいた、通っていたことが分かる。対象への《好意》が1点上昇する。	対象は、あなたがあなたのクラスになまきつかけを作った人物である。1分以内に詳細を設定できれば対象への好きな感情値を2点上昇させてよい。	対象と共通の知人がいることが発覚する。好きなものにちなんだ知人を設定すること。対象への《好意》が1点上昇する。	対象はあなたが追い求めていた敵だった。なぜ敵なのか設定すること。対象への《敵意》が4点上昇する。対象を殺すことで経験点100点を得る。	対PC因縁表

12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	2D6	
あなたが良く分らないが、とにかく好きでたまらない。対象への《好意》が3点上昇し、対象への《好意》をすべて愛情に変換する。	あなたは言から、対象を独占したいと思っていた。対象があなた以外に関わるたびに怒りを募らせていたのだ。対象への《好意》と《敵意》が2点ずつ上昇する。	あなたは対象に振られ、失意のあまり自殺しようとしたことがある。対象への《好意》と《敵意》が1点上昇する。	あなたは対象に助けられたり、命を救われたことがある。1分以内に殴るを作り上げられれば、対象への《好意》が1点上昇する。	対象は、むかしあなたが好きだった人と印象がよく似ている。対象への《好意》が1点上昇する。	あなたは対象と過去につきあっていたことがある。現在はどうだか分からないが、あのころは本気だった。対象への《好意》が1点上昇する。	対象をよく見たらけっこの可愛いような気がしてきた。対象への《好意》が1点上昇し、対象への《好意》をすべて愛情に変換する。	対象は、あなたの好きなものによく似ている。好きなものから1つを選んで、どう似ているか説明できたら、対象への《好意》が1点上昇する。	対象は、あなたの好きなものによく似ている。好きなものから1つを選んで、どう似ているか説明できたら、対象への《好意》が1点上昇する。	あなたはかつて親友であった対象に恋人を奪われたことがある。対象への《敵意》が1点上昇する。	あなたは対象を本来とは別の性別だと思込んで片思いしていた。対象への《敵意》が2点または《好意》が1点上昇する。	あなたは対象と過去にいい友人だった。対象への《好意》が2点上昇するが、その属性は友情に変化する。	ラブ因縁表

追加アイテム

照明弾

探索アイテム

Flare

価格：1 レベル：なし
 タイプ：支援 対象：エリア
 判定：なし
 素材：木・火薬

光量0

このアイテムを使用すると、任意のエリア1つが光で照らされ、射撃用武器による攻撃が可能になる。この効果はターンの終了まで続く。このアイテムは使用するとなくなる。

合図や救援を呼ぶ時に使われることが多い照明弾だが、暗闇を照らすことがこの道具の本来の目的だ。

ウェブカメラ

生活アイテム

Webcam

価格：1 レベル：なし
 タイプ：割り込み 対象：単体
 判定：なし
 素材：機械

誰かが絶対的成功した時に使用する。《民の声》を1点上昇させる。この効果は累積しない。

迷宮屋の活躍を世界中の誰かさんに見せるための装置。血なまぐさい迷宮探索の無修正生放送は大人気で、有名な迷宮屋の配信する映像は、しばしば大規模な接続障害を引き起こすほどだ。

銘刀

武器アイテム

Custom Blade

価格：6 レベル：0~10
 タイプ：装備 対象：自分
 判定：なし
 素材：鉄×4・情報×3

白兵戦用武器 射程：0 威力：〔武勇〕

この武器は、装備しているキャラクターの〔武勇〕と等しい威力を持つ。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。

名のある刀工によって作られた刃物。使い手の技量に応じた殺傷力を発揮する。

護符

探索アイテム

Charm

価格：6 レベル：0~10
 タイプ：補助 対象：自分
 判定：なし
 素材：牙×3・肉・魔素×3

術師が〔術式詠唱〕を行った際に使用できる。獲得した《気力》を1点だけこのアイテムに込めることができ、その《気力》は《器》を無視して保持することができる。また、《気力》を込めた護符を他のキャラクターに渡すことも可能。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、込められる《気力》が1点増える。

毛布

生活アイテム

Blanket

価格：1 レベル：0~10
 タイプ：補助 対象：自分
 判定：なし
 素材：衣服

探索フェイズに休憩する時に使用できる。使用したキャラクターの《HP》を1D6点回復する。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《HP》が1点増える。

迷宮内で体力を回復するためには、ただ座っているよりも、温かくしていただくほうがいだろう。

警棒

武器アイテム

Truncheon

価格：1 レベル：なし
 タイプ：装備 対象：自分
 判定：なし
 素材：鉄・木

白兵戦用武器 射程：0 威力：1

この武器による攻撃が命中した場合、目標はラウンドの終わりまで移動を行えなくなる（追加移動は可能）。

暴れる相手を抑え込むことに特化した非殺傷武器……とはいえ、どんなものでも生き物を殺すことはできる。

ガラテア

レアアイテム

Galatea

価格：(6) レベル：なし
 タイプ：装備 対象：自分
 判定：なし
 素材：鉄×4・革×4・魔素×8

このアイテムを装備したキャラクターが誰かに対して《好意》を上げた場合、その代わりに、このアイテムに対する《好意》を上げることができる。《好意》を5点得たとき、このアイテムはNPCになる。

迷宮化現象によって命を得て動き出した生き人形。様々な性格と容姿のものがいるが、概して持ち主には忠実。

抗迷宮化剤

回復アイテム

Antimazing Agent

価格：1 レベル：なし
 タイプ：割り込み 対象：自分
 判定：なし
 素材：魔素・木

自分がカーネル停止表の効果の対象になった時に使用できる。その効果を打ち消す。このアイテムは使用するるとなくなる。

身体の迷宮化を抑えるという効能をうたって市販されている薬。短期的な効果はある。ただ、まだ普通の人が買えるような値段にはなっていない。

擲弾筒

兵器アイテム

Grenade Launcher

価格：4 レベル：なし
 タイプ：装備 対象：自分
 判定：なし
 素材：機械×2

この兵器を装備しているキャラクターは、自分が装備している【爆弾】の射程を3、威力を2D6として扱うことができる。

炸薬や空気を利用して、爆弾を遠くまで投げるための筒。大口径の銃のような形をしたものや、地面に設置するタイプのものがある。

放射性廃棄物

レアアイテム

Nuclear Waste

価格：(-) レベル：なし
 タイプ：装備 対象：パーティ
 判定：なし
 素材：作成不可能

終了フェイズに、このアイテムと引き換えに、パーティ全員が1回ずつ散財の大達成表を振ることができる（修正は+11）。ただし、このアイテムを装備したキャラクターがいるパーティは、ターンまたはラウンドが終了する時に、全員の《HP》を1D6点減少させなければならない。この減少は累積する。

中和剤キット

回復アイテム

Neutralizing Kit

価格：6 レベル：なし
 タイプ：支援 対象：単体
 判定：〔才覚〕/11
 素材：木・肉・魔素・機械

同じエリアにいるキャラクターに対して使用する。上記の判定に成功すると、対象のバットステータス1つを任意に取り除くことができる。このアイテムは使用するとなくなる。

各種毒物を中和するための薬がたくさん詰まった箱。正しいものを選ぶには多少の知識が必要になる。

装甲服

兵器アイテム

Exoskeleton

価格：15 レベル：なし
 タイプ：装備 対象：自分
 判定：なし
 素材：鉄×2・機械×3・衣服×3・情報×2

このアイテムを装備しているキャラクターがダメージを受けた時、ダメージを5点減少する（累積不可）。また、このアイテムを装備していると、戦闘中に移動を行うことができな（追加移動は可能）。このアイテムは【甲冑】【防護服】と同時に装備できない。

現代版プレートアーマー。すごく重い。