

迷宮キングダム

MAKE YOU KINGDOM!!!

名前

レベル

性別

年齢

背景

使命

クラス

ジョブ

王国名

能力値

才覚	クラス	ジョブ	ボーナス
魅力	クラス	ジョブ	ボーナス
探索	クラス	ジョブ	ボーナス
武勇	クラス	ジョブ	ボーナス

副能力値

HP	最大値 (探索)+(武勇)+5+レベル
器	基本値 (才覚)と(魅力)の平均
回避値	基本値 (探索)+7
配下	最大値 (魅力)×5+レベル

肖像

スキル

装備

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

素材

肉	牙	革	木	鉄
衣料	魔素	機械	火薬	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		
	忠誠	友情	愛情	怒り	不信	侮蔑

好きなもの

嫌いなもの

現在のスキルグループ

■ クラス _____

■ 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 ☆☆☆☆☆☆☆☆

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られることができる
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

プレイヤーの名前をここに記入する。

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

搜索

- ▶ 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
- ▶ **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
- ▶ 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》