

迷宮キングダム  
[MAKE YOU KINGDOM!!!]

国名

王国レベル

国力				
生活 レベル	基本	逸材	施設	ボーナス
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
文化 レベル	基本	逸材	施設	ボーナス
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
治安 レベル	基本	逸材	施設	ボーナス
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
軍事 レベル	基本	逸材	施設	ボーナス
	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

国王

国教

資源	
総人口	最大値 <input type="text"/> 最大値は領土数×100+施設の修正
民	王国に残った《民》 <input type="text"/> 《配下》に割り振った《民》 <input type="text"/>
民の声	最大値 <input type="text"/> 10+王国レベル/ゲーム開始時は10点
予算	現金 <input type="text"/> 維持費 <input type="text"/>
環境	累積死亡人数 <input type="text"/>

既知の土地						
	1 <input type="checkbox"/>	2 <input type="checkbox"/>	3 <input type="checkbox"/>	4 <input type="checkbox"/>	5 <input type="checkbox"/>	6 <input type="checkbox"/>
A <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
B <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
C <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
D <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
E <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
F <input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

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
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ランドメイカーの合計数 <input type="text"/>	逸材の合計数 <input type="text"/>		モンスターの《民》の合計数 <input type="text"/>		

土地の詳細			
座標	土地名	関係	備考
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	

MEMO

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onavアイテムの価格の上限  
 【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**  
 1MGで通路を伸ばすことができる  
 ▶ **施設や通路の破壊**  
 1MGで通路や施設1個を破壊できる  
 ▶ **領土の購入**  
 終了フェイズのみ行える。[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す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》 × 1/2 MG

**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