

# 迷宮キングダム

I 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

文化  
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

治安  
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

軍事  
レベル

基本 逸材 施設 ボーナス

## 資源

総人口 最大値 (部屋数×10)+征服ボーナス+施設の修正

民 王国に残った《民》

《配下》に割り振った《民》

民の声 最大値 最大値は 10+ 王国レベル / セッション開始時は 5+ (治安レベル) 点

予算 現金

維持費

環境 累積死亡人数

国王

国教

## 周辺階域

1 ● 2 □ 3 △ 4 ▲ 5 ▲ 6 ▲

A ●

B □

C △

D ▲

E ▲

F ▲

## 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

ランドメイカーの合計数

逸材の合計数

《モンスターの民》の合計数

## 土地の詳細

座標	土地名	関係	備考
		同盟・友好・中立・険悪・敵対	

## 一時的素材置き場

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

輸送を行った素材を記入する。ここに書かれた素材は、セッションが終了すると、すべて0個になる。

## 王国フェイズにできること

## 国力の効果

- 【生活レベル】：予算会議で入手できるアイテムの価格の上限、繰り越せる予算、作成できる日常アイテムの価格の上限
- 【文化レベル】：逸材の使用回数、作成できる回復アイテムの価格の上限
- 【治安レベル】：人口の増加率、作成できる探索アイテムの価格の上限
- 【軍事レベル】：人口の消耗率、収容人数の上限、作成できる武具アイテムの価格の上限

## 《民の声》

- ▶ セッション開始時は  $[5 + \text{[治安レベル]}]$  点（最大値を超えることはない）
- ▶ 最大値は  $[10 + \text{王国レベル}]$  点

## 王国災厄表を使用する条件

- ▶ 《民の声》の値が [自国の王国レベル] 以上のとき、[自国の王国レベル] 未満になった
- ▶ 《民の声》の値が [自国の王国レベル] 未満のとき、《民の声》を消費・減少する効果が発生した

## 予算会議にできること

- ▶ アイテムの購入  
価格が「生活レベル」以下のアイテムを1個購入できる
- ▶ 施設の建設  
[その施設の価格] MGの《予算》を消費すると、施設を建設できる
- ▶ 施設の発展  
[その施設の価格+次のレベル] MGの《予算》を消費すると、施設のレベルを1点上昇できる。また自国の《民》を [発展に使った《予算》] 人獲得する
- ▶ 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で施設や通路、【入り口】を破壊することができる
- ▶ 領土購入  
終了フェイズのみ行える。 $[5 + \text{入り口から通路でつながっている未探索の部屋の数}]$  MGの《予算》を消費すれば、冒険したマップを自国の領土にできる。ただし、そのマップの支配者に勝利しているか、支配者からマップをゆずり受けなければならない

## シナリオの目的達成時の収入

【《民の声》現在値×1/2+自国の王国レベル】 MG

## 維持費の算出方法

- 目的を達成： [(経過したターン数+再挑戦した回数) × 自国の土地の数] MG
- 目的を未達成： 上記に [宮廷の数] MGを追加

## MEMO