

■エラッタ

『迷宮キングダム』の中に、ゲームの進行に不具合をきたす記述のミスが存在したことが発覚いたしました。

エラッタとは、それらのミスと正しい記述をまとめてテキストデータにしたものです。

エラッタの内容に沿って、記述を修正して遊んでいただけますよう、よろしくお願いたします。

皆様に、大変ご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします

2006年12月22日

●王国ブック

p.3 最終行に追加

実感と醍醐味を味わえるようになるんだ。

p.10 この本の読み方10行目

誤：基本ルール

正：迷宮を作るためのルール

p.10 表の見方説明下段

誤：サイコロを振る

正：参照のみ

p.12 目次

誤：回復アイテム 97

正：回復アイテム 96

誤：特殊施設 105

正：特殊施設 106

p.20

表右下部分を以下に差し換え

☑	あなたは魔王の封印を守る一族である。あなたは、封印として、【魔道書】(p.95)1つを持っている。【魔道書】が破壊されると、あなたの国に封印された魔王が復活し、王国は滅びる。あなたの使命は、封印が破壊されない安全な場所を見つけ、そこに安置することである。
☑	あなたは、自分の大切な人を亡くしている。直接的ではないにしろ、その人の死因は、自分にあると思っており、自責の念にかられている。1D6を振り、失った人を決定する。☑親、☑兄弟姉妹、☑親友、☑恋人、☑師匠、☑主人 あなたの使命は、その人物をよみがえらせるための方法を探すことである。蘇らせるための方法は、GMが自由に決めることができる。
☑	あなたは怪物や暴帝の奴隷であった。宮廷の中からキャラクター1人を選ぶ。あなたはそのキャラクターに解放され、いらいそのキャラクターに忠誠を誓うようになった。そのキャラクターに対する「忠誠」の《好意》1点を獲得する。あなたの使命は、そのキャラクターに対して《好意》があるうちに、そのキャラクターのために死ぬことである。そのキャラクターのために死んだかどうかはGMが判断する。

p.21 生まれ表

誤：ボーナス

正：能力特典

p.29 【修羅】のタイプ

誤：常駐

正：補助

p.31 クラスアイテム

誤：【短剣】

正：【ダガー】

p.39 【小転移】効果の欄最終行に追加

このスキルは召喚スキルとしても扱う

p.39 【怪物学】効果の欄最終行に追加

このスキルは科学スキルとしても扱う

p.58 探索休憩表10の欄2行目

誤：〔才覚〕で難易度10の判定

誤：〔探索〕で難易度10の判定

p.73 2レベルランダムエンカウント表5の欄

誤：グレムリン (p.50)

正：グレムリン (p.50) ×宮廷の人数

p.73 ページ下に追加

このページのページ数は、すべて迷宮ブックのものとなる。

p.85 【人脈】の効果

誤：キャンプ中は、計画的行動が支援行動のいずれかを2回、もしくは両方を1回ずつ行うと行動済みになる

正：王国フェイズ中は、計画的行動が支援行動のいずれかを2回、もしくは両方を1回ずつ行うと行動済みになる

p.98 【お守り】の判定

誤：なし

正：〔探索〕 / 9

p.110 【農地】効果の欄

誤：〔軍事レベル〕を1点上昇する。施設レベルが、自国のレベル以上であれば、さらに〔軍事レベル〕を1点上昇する

正：〔生活レベル〕を1点上昇する。施設レベルが、自国のレベル以上であれば、さらに〔生活レベル〕を1点上昇する

●迷宮ブック

p.20 地名表B

誤：地名表B

正：自然系地名表

p.47

空欄に以下の表が入ります。

弱点表		D66	
ダイス	結果	ダイス	結果
11	女 (特定の性別)	23	銀 (特定の鉱物)
12	子供 (特定の年齢)	24	強い星の光
13	特定の人間関係	25	猫(特定の動物の鳴き声)
14	特定の歌	26	殺虫剤 (特定の薬物)
15	アルコール	33	処女/童貞
16	煙草 (特定の香り)	34	十字架(特定の宗教の祈り、聖印)
22	妖精 (特定の種族)	35	サイコロ (特定のゲーム)
36	マンガ (特定の物語)	44	マコネーズ (特定の食べ物)
45	特定のコモンアイテム	46	特定の素材
55	鍵	56	自分への3点以上の《好意》
66	自分の血を引く者		

p.80 2レベルランダムエンカウント表5の欄

誤：グレムリン (p.50)

正：グレムリン (p.50) ×宮廷の人数

このエラッタの内容を複製したり、無償で配布したりすることを許可します。ただし、ファイル名や内容を変更することを一切禁じます。

(C) 河嶋陶一郎/冒険企画局

●張り付け用カードデータ画像

SKILL スキル/クラス



しゅら
修羅 / Carnage

タイプ 補助 対象 自分

判定 なし

戦闘中、自分の攻撃で誰かを行動不能、もしくは死亡させたときに使用できる。すぐに未行動になり、もう一度、「移動と行動の処理」を行うことができる

騎士は王国の剣にして盾である。その中でも、もっとも鋭き剣たることを選んだ騎士ならば、この業を使うだろう。目の前のものが屍と化す限り、騎士は得物を振り続ける。自分自身が得物と同一化したかのようにうなり続ける

S-C008 王国ブックp.29 Illustration: OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/交渉



じんみやく
人脈 / Connection

タイプ 常駐 対象 自分

判定 なし

王国フェイス中は、計画的行動が支援行動のいずれかを2回、もしくは両方を1回ずつ行うと行動済みになる

ランドメイカーといえど、1人でできることには限りがある。しかし、人脈さえ育てていれば、そんなときでも安心だ。温泉に浸かる君の元に図書館から本が届けられたり、民を処刑中に船館のしゅっちょうサービスに来てもらうなどの便宜を図ってもらうこともできるのだ

S-Q058 王国ブックp.85 Illustration: OCHIAI NAGOMI

SKILL スキル/ジョブ



しょうてんい
小転移 / Minor Shift

タイプ 支援 対象 単体

判定 【魅力】/対象のレベル+7

戦闘中、好きなキャラクターを1体選ぶ。(希望)1点を消費して、上記の判定に成功すると、そのキャラクターを好きなエリアに移動させることができる。このスキルは召喚スキルとしても扱う

移動体系術である召喚スキルの基本中の基本ワザ。生命体1体をほんの少しの距離だけレポートさせる術である。合戦で見方を直接敵本陣に送り込んだり、敵を呼び寄せたりするなど、奇襲にはうってつけの術だ

S-J003 王国ブックp.39 Illustration: OCHIAI NAGOMI

ITEM アイテム/探索



まも
お守り / Amulet

価格 2

タイプ 割り込み

対象 自分

判定 【探索】/9

素材 魔素×5

レベル なし

トラップの効果が発動したときに割り込んで使用できる。上記の判定に成功すると、そのトラップの効果と、そのサイクルの間だけ無効化できる。一度使うと、このアイテムはなくなる

それは本当に小さな希望。しかし、どんなに小さな希望でも光り輝くときはある。その輝きは、きっと持ち主を助けてくれる。息子の負う怪我がひとつでも少ないようにという母の祈り、恋人がひどい失敗をせずにすむようにという少女の祈り、父親になにか素敵なおみやげを持ってかえって来て欲しいと願う少年の祈り。お守りには手渡してくれた者のそんな小さな願いが籠もっている

F-047 王国ブックp.98

SKILL スキル/ジョブ



かいぶつがく
怪物学 / Monsterlogy

タイプ 支援 対象 宮廷

判定 【才覚】/9

戦闘中、バトルフィールドのモンスター1種類を選んで、上記の判定を行う。成功すると、その戦闘の間、自分の宮廷のキャラクターは、そのモンスターへ攻撃を行う場合、命中判定の達成値と武器の威力を1点上昇させることができる。この効果は累積しない。このスキルは科学スキルとしても扱う

百万迷宮の中で、最もポピュラーな学問のひとつ。それが迷宮生物学……別名、怪物学である

S-J004 王国ブックp.110 Illustration: OCHIAI NAGOMI

FACILITY 施設/生産



価格 3

タイプ 常駐

対象 王国

判定 なし

設備 部屋

レベル 0Lv 1Lv 2Lv 3Lv 4Lv 5Lv 6Lv 7Lv 8Lv 9Lv 10Lv

のうち
農地 / Farm

【生活レベル】を1点上昇する。施設レベルが、自国のレベル以上であれば、さらに【生活レベル】を1点上昇する

食料なしには生きていきけない。生活を安定させるため、弱小国家が1日でも早く欲しいと願うもの。それが農地である。土と水を確保し、天井に恒星を設置することによって作られる。百万迷宮で栽培される作物は多種多様だ。迷宮突進直後から生えていたと言われる古代キノコ、固い地面にもよく根付く迷宮麦、迷宮内に特化した米・マヨイヒカリ、星の光がなくても育つタンジションモヤシ。果肉が迷宮化して粒が細かいカーネルブドウなどが代表的だ

F-058 王国ブックp.110 Illustration: OCHIAI NAGOMI