

Cynical Pop Dungeon Theater “MAKE YOU KINGDOM!!” + Rule Summary +

行為判定

2 D 6 + 能力値 = 達成値 ≥ 難易度であれば判定成功となる。

《希望》とは

《気力》と《民の声》を合わせて《希望》と呼ぶ。

《気力》

各キャラクターが所持し、本人のみが使用可能。行為判定により獲得することができ、溜めておける上限は《器》点まで。

《民の声》

宮廷全体で共有し、宮廷メンバーが使用可能。初期値は10、最大値は[10 + 王国レベル]となる

《気力》の獲得

行為判定時のダイスの中に6の目があった場合、それを判定の達成値の計算から取り除くことで1点の《気力》を獲得できる。これによって、判定の達成値を出すためのダイスが2個未満になっても良い。

行為判定時の《希望》の使い方

行為判定の直前に、任意の点数の《希望》を消費することで、行為判定に消費した《希望》と同じ個数のダイスを追加で振ることができる。振ったダイスの中から2つを選び、そのダイスから達成値を求める。

絶対成功と自動失敗

行為判定によって選んだダイス目2つの組み合わせによって、絶対成功あるいは自動失敗が起こる。行為判定時に選んだダイスが「●気力の獲得」により2個未満となった場合には、これらが起こることはない。

自動失敗

ダイス目が1のゾロ目であった場合、自動失敗となる。達成値は自動的に0となり、難易度に関わらず行為判定は失敗となる。また、《民の声》が1点減少する。

絶対成功

ダイス目が6のゾロ目であった場合、絶対成功となる。達成値は通常通りに求め、難易度に関わらず行為判定は成功となる。また、《気力》を2点獲得する。

《配下》を使う

達成値の算出後に《配下》を1 D 6人減少させることで、達成値を1点上昇することができる。《配下》が0人でなければこの効果は使用可能で、また、《配下》が0人以下になるような使用も可能である。

国力を使った判定

行為判定の際に、使用する能力値として国力が指定されている場合、その判定はどのプレイヤーが振っても良い。この判定では《気力》を使うことはできず、「●気力の獲得」や絶対成功などで《気力》を得る場合には《民の声》が回復する。

人類の敵

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このスキルはあらゆるスキルによって無効化されず、あらゆるルールに優先する。このスキルを取得しているモンスターを《民》にすることはできない。また、このスキルを取得しているモンスターのモンスタースキルを、PCが取得することはできない。

外皮

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

ダメージを受けたとき、そのダメージが[10 + 自分のレベル]以下であれば、そのダメージを半分にすることができる。

貫通

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このキャラクターの攻撃が絶対成功した時、その目標の1マス後方のエリアにいるキャラクター1体に対し攻撃を行うことができる。

鬼神の一撃

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは[武勇] / 10の判定を行い、失敗すると自分の《配下》が1 D 6人減少する。

希望喰い

タイプ	常駐	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このキャラクターがいるバトルフィールドで《希望》を消費する場合、さらに1点余分に《希望》を消費しないと、その効果を発揮しない。この効果は累積しない。

挟撃

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

同じエリアに[挟撃]を持っている自軍キャラクターがいるとき、命中判定の達成値と威力が1点上昇する。この効果は累積しない。

化身

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

ゲーム開始時に、自分のレベルと等しい数の《配下》を獲得する。

幻惑

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、[探索] / [スキル使用者の[魅力] + 5]の判定を行い、失敗すると、あらゆる攻撃手段の射程が1点減少する（0未満にはならない）。この効果は戦闘中持続し、累積しない。

+ General Monster Skill List +

困惑

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、[才覚] / [スキル使用者の[魅力] + 5]の判定を行い、失敗すると「散漫」のバッドステータスを受ける。

策士

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

敵軍の作戦判定の難易度が3点上昇する。この効果は累積しない。

〇〇指揮

タイプ	常駐	対象	自軍	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、特定の種別に効果がある。自軍の自分以外の〇〇と同じカテゴリのキャラクター全員は、[武勇]が1点、威力が2点上昇する。判定のダイスの目が11以上になった場合、絶対成功となる。この効果は累積しない。

進軍

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中に使用できる。自軍のキャラクターを好きなだけ選び、全員を1マス前進させる。進軍妨害が適用されるキャラクターは前進できない。

潜行

タイプ	割込	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

同時に複数のキャラクターが目標になるような攻撃の目標になったり、ダメージの対象になったときに割り込んで使用できる。その目標・対象から、自分を外すことができる。

毒撃

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このキャラクターの攻撃が成功すると、ダメージを受けたキャラクターは[武勇] / 10の判定を行い、失敗すると「毒」のバッドステータスを受ける。

ドレイン

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

このキャラクターの攻撃が成功すると、自分の《HP》が1点回復する。

眼りの雲

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、好きなエリア1つを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、[魅力] / [スキル使用者の[魅力] + 5]の判定を行い、失敗すると「散漫」のバッドステータスを受ける。

早足

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、通常移動の際、2マス移動できる。

範囲攻撃

タイプ	補助	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

自分と同じエリアにいる目標を攻撃するときに組み合わせて使用する。[武勇]を2点減少して命中判定を行う。そのエリアにいる自分以外のキャラクターの中で、《回避値》が命中判定の達成値以下の者全員に、その攻撃が命中する。

飛行

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

[飛行]を持っているキャラクター以外によって進軍妨害されない。また、戦闘トラップの対象にならない。

プレス

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、自分のいるエリアから2マスまでのエリアの中から、1つのエリアを選ぶ。そのエリアにいるキャラクター全員は、[探索] / 9の判定を行う。成功したキャラクターは[スキル使用者のレベル × 1 / 2]点、失敗したキャラクターは[スキル使用者のレベル]点のダメージを受ける。

魅了

タイプ	支援	対象	単体	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、自分と同じエリアにいるキャラクター1体を選ぶ。そのキャラクターは、[才覚] / [スキル使用者の[魅力] + 5]の判定を行う。失敗した場合、スキルの使用者は、そのキャラクターを未行動、行動済みとに関わらずに操作し、移動と行動の処理を行う。このとき、《気力》や《民の声》を使用することはできない。行動が終了すると、対象となったキャラクターは行動済みとなる。

群れ

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、同じエリアに自分と同じ名前のモンスターが自分以外に一体いるごとに、命中判定のダイスが1個追加される。最高で[モンスターのレベル + 1]個まで振ることができる。

群れ攻撃

タイプ	支援	対象	本文	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

戦闘中、好きなエリアを1つ選び、自分の《配下》を好きな数だけ減少させる。そのエリアにいるキャラクター全員に、減少させた《配下》の数 × 1 / 5点のダメージを与える。

群れ防御

タイプ	割込	対象	単体	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

誰かがダメージを受けた時に使用できる。自分の《配下》を好きなだけ減少させる。減少させた配下の数と同じ値だけ、ダメージを減少させる。

ヨロイ

タイプ	常駐	対象	自分	判定	なし
-----	----	----	----	----	----

ダメージを受けたとき、[自分のレベル × 1 / 5]点だけダメージを減少する（1未満にはならない）。

+ Charactor's Action Type & Timing Summary +

サイクルについて

行動を行うために設定された時間単位。キャラクターは、各サイクルごとに一回だけ行動することができる。以下のように、ゲーム上設定されたサイクルも存在する。

クォーター：迷宮フェイズ内の1サイクル。

ラウンド：戦闘中の1サイクル。

行動のタイプ

支援行動（支援）

それほど時間のかからない行動。未行動でなければ支援行動は行えず、支援行動を行うと行動済みになる。

計画的行動（計画）

準備に時間のかかる行動。戦闘中などには行えない。未行動でなければ計画的行動は行えず、計画的行動を行うと行動済みとなる。

補助行動（補助）

なにかしらの行動を補助する行動。補助行動を行っても行動済みにはならず、行動済み状態でも補助行動を行うことが可能。キャラクターは、同じ名前の補助行動を1サイクルにつき1回しか使うことはできない。

割り込み行動（割り込み）

他の行動に割り込んで使用する行動。割り込んだ行動よりも先に解決される。割り込み行動を行っても行動済みにはならず、行動済み状態でも割り込み行動を行うことが可能。キャラクターは、同じ名前の割り込み行動を1サイクルにつき1回しか使うことはできない。

スキルのタイミング

常駐：特に宣言せずとも効果を発揮しているスキル。文末に「できる」と記されている場合、効果を中断できる。

支援：迷宮フェイズか、戦闘中に自分の手番になると使用可能。

計画：王宮フェイズの行動処理か、迷宮フェイズに使用可能。

補助：効果本文の条件に従い、いつでも使用可能。

割り込み：効果本文の条件に従い、誰かの行動に割り込んで使用可能。

アイテムのタイミング

装備：アイテムスロットにある限り、特に宣言せずとも効果を発揮しているアイテム。文末に「できる」と記されている場合、効果を中断できる。

支援：迷宮フェイズか、戦闘中に自分の手番になると使用可能。

計画：王宮フェイズの行動処理か、迷宮フェイズに使用可能。

補助：効果本文の条件に従い、いつでも使用可能。

割り込み：効果本文の条件に従い、誰かの行動に割り込んで使用可能。

施設のタイミング

常駐：特に宣言せずとも効果を発揮している施設。文末に「できる」と記されている場合、効果を中断できる。

計画：王宮フェイズの行動処理の時に使用できる。施設は基本的に、迷宮フェイズでは使用できない。

割り込み：効果本文の条件に従い、誰かの行動に割り込んで使用可能。