

| 番号 | 行動 (冒険全体)   | 参照 1         |
|----|---|--------------|
| 1  | d66を振って、できごとを決定する。  | 3 3 : ゲームの進行 |
| 2  | クリーチャーと遭遇した場合、攻撃するか【反応】を見るかを決定する。   | 3 4 : 遭遇と戦闘  |
| 3  | 攻撃をする場合、主人公側から攻撃を開始する。  | 3 4 : 遭遇と戦闘  |
| 4  | 【反応】を見る場合、1d6を振ってクリーチャーの【反応表】を確認する。   | 3 4 : 遭遇と戦闘  |
| 5  | 【反応】が【敵対的】【死ぬまで戦う】の場合、敵側から攻撃を開始する。  | 3 4 : 遭遇と戦闘  |
| 6  | 戦闘開始前のラウンド (第0ラウンド) として、遠距離での戦いを1ラウンド行う。遠距離戦では飛び道具による攻撃と、呪文を行使することが可能。遠距離戦による攻撃の順序は、【反応】を見たかどうかで決まる。  | 3 5 : 戦闘     |
| 7  | 主人公側が攻撃をするときは【攻撃ルール】を行う。敵のレベル以上で命中。   | 3 5 : 戦闘     |
| 8  | 敵側が攻撃をするときは、主人公側が【防御ルール】を行う。敵のレベル以上で回避。   | 3 5 : 戦闘     |
| 9  | 敵側の人数または生命点が初期の半分以下になったら、敵の【逃走】で戦闘を終了する。ただし、【反応】で【死ぬまで戦う】を振った場合、および本文に記載がある場合には、敵がすべて死亡するまで戦闘を継続する。逃げられた場合も倒した場合も、同様に【宝物】を手に入れる (【宝物表】を振る)。 | 3 8 : 【宝物表】  |
| 10 | 主人公側が逃げ出す場合、敵から1回ずつ攻撃を受ける。マップを戻り別の道を選ぶ。   | 4 2 : 逃走について |
| 11 | 敵を倒したら、そこからつながる通路や扉を進む (次のd66を振る)。  |              |
| 12 | 最後のイベントをクリアできたら、冒険成功!   | 4 4 : 目的の達成  |