冒険記録紙 Chaos Dungeon

技術点	体力点	運点
原技術点 =	原体力点 =	原運点 =

金貨

装備明細

飲み薬

残り食料

同行者

怪物対戦表

技術 = 体力 =	技術 = 体力 =	技術 = 体力 =
技術 = 体力 =	技術 = 体力 =	技術 = 体力 =
技術 = 体力 =	技術 = 体力 =	技術 = 体力 =
技術 = 体力 =	技術 = 体力 =	技術 = 体力 =

簡易ルール

原技術点はサイコロ一個を振り、出た目に六を足したもの。
原体力点はサイコロ二個を振り、出た目に一二を足したもの。
原運点はサイコロ一個を振り、出た目に六を足したもの。
ゲームを通して技術点、体力点、運点は上下するが、原点を越えていいのは特別にそう書かれているときだけ。

戦いの手順

まず、冒険記録紙の怪物対戦欄に、戦う怪物の技術点と体力点を写す。

一．自分の攻撃力
サイコロ二個を振り、出た目に自分の技術点を足す。

二．敵の攻撃力
サイコロ二個を振り、出た目に敵の技術点を足す。

三．結果の判定
自分の攻撃力が、敵の攻撃力より上であれば四へ進め。敵の攻撃力が、自分の攻撃力よりも上であれば五へ進め。攻撃力が同じ場合は、一からやり直せ。

四．自分の体力点を減らす
自分の体力点から二点を失う。ダメージを少なくしたければ、運試しを行うこともできる（運試しの項を参照）。六へ進め。

五．敵の体力点を減らす
敵の体力点を二点減らす。ダメージを多くしたければ、運試しを行うこともできる（運試しの項を参照）。六へ進め。

六．冒険記録紙への記入
君または敵の体力点を訂正し、記入せよ（運試しをした場合は、運点の減少も忘れずに記入すること）。七へ進め。

七．つぎの戦闘
君か敵の体力点がゼロになる（死ぬ）まで、一から六の手順を繰り返す。

逃亡

文中に指示がある場合は、逃げることも出来る。ただし、主人公の体力点から二点を引くこと。それに対して逆試しをすることもできる（運試しの項を参照）。

運試し

運試しをせよと指示があった場合、サイコロ二個を振ること。出た目の合計がその時点での自分の運点と同じか、それより下だった場合、結果は成功となる。運点よりも高い目が出た場合は、失敗だ。運試しを一回行うごとに、その時点での運点から一点を引く。戦闘の際の運試しも同様である。敵との戦闘に勝ち、逆試しをして成功すれば、敵の体力点からさらに二点をひくことが出来る。だが失敗すれば、本来与えるはずだったダメージが一点少なかったことになる。
敵に負けたときにも運試しができる。運試しをして成功すれば、体力点を一点返してもらえる。だが失敗すると、さらに一点のダメージを受ける。

技術、体力、運点の回復

技術点の回復は、ゲーム中に魔法の武器を手に入れた場合と、技の薬を飲んだ場合、文中の指示があった場合に限られる。
体力点の回復は、食事をした場合（食料があれば戦闘中以外いつでも食べることができ、体力点が四点回復する）と力の薬を飲んだ場合だ。
運点の回復は、特別の幸運に出会った場合と、運の薬を飲んだ場合だけである。