

簡易ルール

原技術点はサイコロー個を振り、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。

原運点はサイコロー個を振り、出た目に六を足したもの。

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。

サイコロ二個を振り、

出た目に自分の技術点を足す。

. 自分の攻撃力

サイコロニ個を振り、出た目に敵の技術点を足す。二. 敵の攻撃力

三. 結果の判定

からやり直せ。 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、

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。

进

きる(運試しの項を参照)。 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。それに対して運試しをすることもで

運試

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。 戦闘の際の運試しも同様である。敵との戦闘に勝ち、運試しをして成功すれば、 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 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 敵の体力点からさらに二点をひくことが出来る。

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

技術、体力、運点の回復

体力点の回復は、 技術点の回復は、 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、 ゲ 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。 体力点が四点回復する)と力の薬を飲んだ

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。