

# ゲームを始めるにあたって

この世界の怪物との戦いかた

ようこそ、ゲームブックの世界へ。この冒険は楽しく、刺激に満ち、時に死という残酷な結果に彩られるでしょう。万能ではありませんが、君は強く、冒険心に満ちています。冒険を始める前に、まずは君自身の実力と弱点をきめ、冒険のためのルールを把握しておかなくてはなりません。

サイコロを用意して**原技量ポイント**と**原体力ポイント**と**原運勢ポイント**を決めてください。**アドベンチャーシート**は、一つ一つの冒険の細かい点を書きとめておくのに使います。**アドベンチャーシート**には、君の**技量ポイント**と**体力ポイント**と**運勢ポイント**を記入する欄があります。

**アドベンチャーシート**に書きこむときは、鉛筆を使うようおすすすめします。また、再度の挑戦のために本書の中に挟みこんである**アドベンチャーシート**のコピーを取ることをおすすすめします。また、サイコロをお持ちでない方に、特製サイコロを用意いたしました。

## 原点数のきめかた

まず、サイコロ一つを一回ふります。出た目に六を足した合計が君の**原技量ポイント**です。この数字を、**アドベンチャーシート**の**原技量ポイント**欄に記入します。つぎに、サイコロ二つを同時にふります。出た目の合計に一二をたした数が君の**原体力ポイント**です。この数字を、**アドベンチャーシート**の**原体力ポイント**欄

に記入します。

また、サイコロ一つをふって、出た目に六を足した合計が**原運勢ポイント**です。おなじように、**アドベンチャーシート**に記入します。

これから説明する理由によって、君の**技量ポイント**、**体力ポイント**、**運勢ポイント**は、冒険のあいだ絶えず変化します。それらを正確に記録していかなくてはなりません。**アドベンチャーシート**に点数を記入するときには、小さく書くか消しゴムを使ってください。ただし、原点数だけはけっして消さないように。技量ポイント、体力ポイント、運勢ポイントに新しく点があたえられることがあります。そこまでの点数とあたらしくもらった点数との合計がそれぞれの原点数をこえてはいけなからです。

君の**原技量ポイント**は、剣士としての腕前と戦い全般における熟練ふりを示し、高ければ高いほどよいのです。**原体力ポイント**は、総合的な体力、生きのびようとする意志、やり抜く決意、適応性の度合いを示し、高ければ高いほど、長く持

ちこたえることができます。**原運勢ポイント**が示すのは、生まれながらの運の強さです。運は、君がこれから冒険するファンタジーの世界では、大きくものを言うのです。

## 戦闘の方法

この本のなかで君は、いろいろな生き物と戦え、という指示に出会います。「逃げる」ことを選べる場合もありますが、そうでなければ、また、たとえ「逃げ道」があっても、君自身が「戦う」ほうを選ぶなら、つぎのような方法で決着をつけます。まず、**アドベンチャーシート**の怪物対戦表の空欄に、戦闘する相手の**技量ポイント**と**体力ポイント**を記入します。相手の点数は、そのつど本分に記されています。

さて、一騎打ちの手順は、つぎのとおりです。

- (一) **相手の攻撃力**＝サイコロ二つを一回ふり、出た目に相手の技量ポイントを加えます。その合計が**相手の攻撃力**となります（記録紙の怪物対戦表にメモしておく）。
- (二) **君の攻撃力**＝サイコロ二つを一回ふり、出た目にその時点での君の技量ポイントを加えます。その合計が**君の攻撃力**となります。ここまですべて一回の戦闘で、戦闘結果の判定方法は、つぎのとおりです。
- (三) **戦闘の判定**＝君の攻撃力が相手の攻撃力より上ならば、相手に傷を負わせたこととなります。その場合は、つぎの(四)を見てください。
- 相手の攻撃力が君の攻撃力よりも上ならば、君が傷を負わされたこととなります。その場合は(五)を見てください。

君と相手の攻撃力が同じ場合は、おたがいが攻撃をかわしたことになりますの

で、もう一度(一)から順にやりなおしてください。

(四) **相手の減点の方法** || 相手の体力ポイントから二点引きます。さらに相手にダメージを与えたければ、ここで君の運を活用することもできます(後述の「運だめしの方法」を見てください)。

(五) **君の減点の方法** || 君の体力ポイントから二点引きます。君のダメージを少なくするために、ここで君は運を活用することもできます(後述の「運だめしの方法」を見てください)。

(六) **アドベンチャーシートへの記入** || 対戦相手または君の体力ポイントを訂正して記入します(運を活用した場合は運の点数も訂正します。後述の「運だめしの方法」を見てください)。

(七) **つぎの戦闘** || 君か相手かどちらかの体力ポイントがゼロになるまで(一)から(六)までを繰り返します(ゼロは死を意味し、君の体力ポイントがゼロになれば、ゲームはそこでおしまいです)。

## 逃亡する場合

場面によって、君の形勢が不利ならば、戦いを放りだして逃げておかまいません。ただし、その場合は、逃げる君に相手が追い撃ちをかけるので、自動的に手傷を負わされることになります(君の体力ポイントから二点引きます)。臆病風は高くつくのです。しかしこの傷にも運だめしができます(後述の「運だめしの方法」を見てください)。逃亡できるのは、その選択があたえられたときだけです。たとえ逃亡するにしても、戦闘相手の記録は残しておくように。あとで同じ場所にもどり、再びその相手と出くわすことがあるからです。そして、今度は逃げられないかもしれません。

## 複数相手との戦いかた

複数の相手に出くわした場合の戦いかたは、それぞれの場所で指示されています。一人の相手とみなすときもあれば、一度に戦うときもあります。

## 運だめしの方法

戦闘中や、運不運に左右されそうな場面（細かいことはそれぞれの場所に記されている）では、状況を有利にするため、**運だめし**ができます。とはいえ、ご用心を！  
運だめしの結果が**凶**と出れば、君はおそらくたいへんな目にあうことでしょう。

運だめしをせよ、と指示があったら、つぎのようにしてください。サイコロを二つふって、出た目の合計が、そのときの運勢ポイントと同じかそれ以下の場合**吉**となります。反対に、出た目の合計が、そのときの運勢ポイントより上の場合は**凶**となります。

この手順は**運だめし**と呼ばれ、運だめしを一回するたびに、その時点で君の**運の点数から一点引きます**（アドベンチャーシートに記入します）。つまり、運に頼れば頼るほど、危険は大きくなるのです。

## 戦闘のさいの運だめしの方法

場所によっては運だめしをするよう指示があり、吉と凶の結果が記されています。

す。しかし戦闘のさいは運だめしをするかしないかは君がきめるのです。相手に負わせた傷をもっと深くしたり、君が負った傷を軽くしたりするのに使います。

たつた今、相手に傷を負わせたところなら、前項に記した方法で**運だめし**ができます。吉と出れば重傷を負わせたことになり、**相手の体力ポイントからさらに二点引きます**。しかし、凶ならばかすり傷程度ということになり、**相手の体力ポイントに一点返さなくてはならない**のです（つまり、ふつうなら二点ぶんのダメージをあたえられるのに、一点ぶんにしかなりません）。

また、君が傷を負ったところなら、運だめしによつて痛手を最小限にいとめることができます。運だめしをして吉と出れば体をかわしたことになります、**体力ポイントを一点返してもらえます**（二点ぶんのダメージを受けるはずなのに、一点でくいとめられるわけです）。凶と出れば相手の一撃をまともに食らったことになり、**体力ポイントからさらに一点引きます**。

運だめしをするたびに君自身の**運の点数から一点ずつ引く**のを忘れないでくだ

さい（アドベンチャーシートに記録する）。

## 技術、体力、運勢ポイントの回復

### 技量ポイントの回復

君が冒険に乗りだしているあいだ、技量ポイントはあまり変化しません。たまに技量ポイントを増やしたりけずったりするように指示があたえられることもあります。

### 体力ポイントの回復

怪物と戦ったり、厳しい試練に出あったりするたびに、体力ポイントは大幅に

変わります。目的をとげる直前には、体力ポイントがひどく減ってしまい、ことのほか戦闘の危険が増すかもしれません。気をつけてください！ また、体力ポイントが原点数をこえてはなりません。食料を食べれば体力ポイントは四点回復します。

### 運勢ポイントの回復

運勢ポイントへの追加点は、特別の幸運に見舞われたときにあたえられます。詳しくはそれぞれの場所に記されています。技量ポイントや体力ポイントと同様に、運勢ポイントも原点数をこえてはなりません。

## 装備

君は冒険のはじめ、物を入れる袋のほかには何も持っていません。旅の途中で然るべき武器を手に入れるまで、戦闘の際の攻撃力を四点減らして戦わなければなりません。

## 遊びかたのこつ

この本は番号順に読んでも意味をなしません。必ず指示された順番にしたがって、指示された部分だけを読むようにしてください。

君が真の道筋をたどるなら、危険は最小限ですむはずですが、**原点数**がどんなに低くても、正しい道を見つけさえすれば、かなり楽に切り抜けるでしょう。

君の冒険に神々の加護があらんことを！

一

あなたは大変気持ちのいい夢の中にいる。ひんやりして涼しい風が頬を撫でる。うとうととして、これが夢だと気づいたが、もう少し寝ていたい気もする。

気持ちいい風の吹いてくる方向へ寝返りを打つ（一四へ進む）か？ それともここいらで目を覚ます（四へ進む）か？

二

あなたは廊下を東に一気に駆け抜け、苔むした廊下に出た。霞キノコを探すと、すぐにそれは見つかった。袋になった黄色の傘に、見るからに毒々しい緑の斑点が大きくいくつもついている。この危険な猛毒キノコが、こんなにも自生しているなんて！

そのうちの一つを慎重に壁からナイフで削り取り、傘を破らないように慎重に運ぶ。引き返し、廊下を半分まで渡りきったとき、後ろから地面を叩くような靴の音がした。ギロチンハンズだ！

最悪のタイミングで現れたものだ。あなたはできるだけキノコを傷つけないように、早足で駆け出す。

**運だめし**をする。不運と出たら、傘の袋は破れてしまう。あなたは毒の胞子をぎりぎりかわ

したが、少し吸い込んでしまったようだ。しきりに咳が出る。ドラゴンのところへ戻るまでに咳は収まったが、体力を大きく消費してしまった。**体力ポイント**を三へらす。

幸運と出たら早足で走ってもキノコは無事だった。ドラゴンのところへ持つて行くと、ドラゴンは鷹揚<sup>おつよう</sup>に頷き、それを受け取った。代わりに金貨を三枚手に入れる。もし袋の傘を破ってしまった場合、ドラゴンはそれを受け取ってくれない。返却されたキノコを溶岩に叩きつけると、すぐに灰になった。

あなたが正体不明の丸薬を持っているなら、腹をすかせたドラゴンはそれを嗅ぎつける。丸薬を譲ってくれるなら金貨三枚出すという。交換するなら**アドベンチャーシート**を書き換えること。

あなたは次にどうすべきか考える。**三六へ戻る。**

三

あなたは戦士の幽霊の言葉を思い出し、部屋の隅の大理石をめくってみた。そのうちの一つに掘り返したような跡が見つかり、あなたは喜び勇んでそこを掘り返した。すぐに手こたえを感じ、それを土から引き出す。布に包まれた、とても硬いものだ。

布を剥してみると、それは大きなダイヤモンドだった！ 大きいだけでなく、複雑で繊細なカッ



トが施された逸品だ。これは大変な値打ちもので、あなたがこれから買い物をするとき、何でも好きな品と交換できる。ただし、それは一品に限るので注意すること。**アドベンチャーシート**に**ダイヤモンド**を書き込んで、**三〇に戻る**。なお、一度掘り起こしたら**ダイヤモンド**はもう埋まっていないので、この番号を調べることはできない。

#### 四

目を覚まして愕然とした。

あなたの寝ていたほんの数センチ隣は、部屋を何メートルも引き裂いたような暗い崖だった。すんでのところ、真っ黒いクレバスに飲み込まれてしまうところだったのだ。地割れから吹いてくる空寒い風が、冷や汗の滴る頬をなぶって部屋の入り口に吹きぬける。見回してみたが、この異様な部屋にはあなたのほか誰もいないらしい。

あなたは自分の幸運に喜ぶ暇もなく、もう一度愕然としなければならなかった。

革の鎧を着たままあなたは眠りかけていたのだ。なんとという愚かしい人間だろう！ これでは寝にくいはずだ！ そして記憶がない！

なんとということだ。どうしてこの遺跡にいるのか。どうして自分は寝ていたのか。その前に、自分は一体誰なのか。一切の記憶がないまま、あなたはこんな奇妙な遺跡に取り残されているのだ。つまり、ここに至るまでに潜り抜けてきた罫や謎を、もう一度潜り抜けていかなければならないということでもある。いったいそれには、どれほどの幸運が要求されるのだろうか……！

ふと枕元を見ると、背負い袋が口を下にして、あわや落ちそうになっているではないか！ あなたは慌てて引つつかみ、中身を確認する。ほとんどのアイテムががけに落ちてしまったが、奇跡的に三つの品が無事だった。

背負い袋の中身は**ナイフ**、**金貨の一〇枚入った袋**、**ぶどう酒**、**回復の塗り薬**（戦闘以外ならいつでも使える。体力が一度だけ全快する）、**聖水**、**魔法のスクロール**、**正体不明の丸薬**、**香水**、**大きな丸い石**で、あなたは無事だった三つの品を好きに選び、**アドベンチャーシート**に書き加える。残りのアイテムは崖に落ちてしまうので、もう手に入らない。

部屋を見渡してみると、出口は二つ。崖のこちら側と、向こう側だ。あなたはなぜか、向こう側が北で、こちら側が南だと直感した。向こう側の出口は扉が閉まっており、何か物々しい雰囲気を感じさせる。だが向こう側の出口に行くには、少なくとも立ち幅跳びで六メートル以上は飛ばなくてはならないだろう。こちら側の地面は幅が一メートルくらいしかなく、助走はとれない。こちら側の出口はすぐに上り階段になっている。向こう側の北の出口に挑戦するなら**四三へ**、素

直にこちら側の出口から出るなら二一へ進む。

## 五

「バアル・アワーク、動くな」

あなたの言葉を聞いて、男は目を剥いて脂汗を流します。

「貴様、どこでその名を知った!? その名を知るものは全員、闇に葬ったはずだ」

狼狽するヴァンパイアを尻目に、あなたは武器を構える。これでヴァンパイアは再生能力も使えず、日の下にいる時のような鈍い動きになるだろう。あなたはこれから、バアル・アワークの**技量ポイント**を8へらして戦うことができる。正しい選択をしたので、**運勢ポイント**の上限を一引き上げ、**運勢ポイント**に一をくわえる。

あなたは銀のダーツか銀のナイフを持っているか? 持っていないなら二三へ進む。

持っている武器が銀のナイフであれば通常通りの戦闘になる。その武器が銀のダーツの場合、あなたはそれで切り付けて戦うしかない。攻撃が命中した場合、通常のダメージ二点ではなく、一点だけをヴァンパイアの**体力ポイント**からへらすこと。

あなたが聖水を持っているなら、戦闘の前にそれをヴァンパイアにかけることもできる。サイ

コロを二つ振った数字から二をへらし、自分の**技量ポイント**以下であれば命中したとしてヴァンパイアの体力を半分にする。**アドベンチャーシート**から聖水を消しておくこと。  
銀の装備を持っていない仲間はこの戦闘に参加できない。そして、この戦闘からは逃げられない。どちらかが死ぬまで戦うこと。

**バアル・アワーク**    **技量ポイント**    二二    **体力ポイント**    二二

戦闘に勝利したら**九八に進む**。

## 六

あなたはしばらく待ったが、特に何も起こる様子はない。**三三に戻って選び直す**。

## 七

あなたは真つ暗な階段を手探りで上っていった。やけに陰気な階段で、壁も心なしか血なまぐさい。途中、何かにつまづきそうになったが咄嗟に身をひねった。それが良くなかったらしい。

あなたは階段から突き出た妙な出っ張りに股間をしこたまぶつけてその場でうずくまった。**体力ポイント**を三へらす。

あなたは階段を上りきり、廊下に出た。**八六へ進む**。

## 八

すぐに部屋があつた。部屋に入ると、南の壁のちょうど真ん中に貴族の像が建てられている。像は北の下り階段の方を向いていて、足元の台座には「余を褒め称えよ。あまたの国を統べし王をこそ崇めよ」と彫られている。

部屋の東西に通路がある。西の通路は暗く幅広い。よく使われているようにも見える。東の通路はどこもなくじめじめしていて、あまり使われていなさそうだ。

西の暗い通路を進むなら**二九へ**、東のじめじめした通路を進むならば**九五へ進む**。また、階段を降り最初の部屋に戻る(**七六へ進む**)こともできる。

## 九

あなたは地面を硬いもので叩くような、やけに耳につくあの靴音を聞いた。あなたの心臓が痛

いほど高鳴る。そちらに目を向けると、すぐにその音の主が姿を見せた。カンテラの逆光に照らされた青白い顔、目は落ち窪み、頬はこげ、唇は青く、深刻な病気の患者のように痩せ細って、瞳にはどんな感情も宿っていない。男の右手には大きなギロチン——ギロチンハンズだ！

あなたは追いつめられ、窮鼠猫をかむとばかりにその怪物に襲い掛かった。その怪物は右手の分厚いギロチンを軽々と上げ、あなたの利き腕のほうに差し出した。あなたの利き腕は、自身の攻撃の速度によって簡単に主の元を離れて宙を舞った。

あなたは観念してへたり込む。そのまま顔を上げることなく、あなたの首筋に冷たい感覚が走るのをただ待っていた……。

## 一〇

**アドベンチャーシート**から聖水を消しておく。

聖水を受け取った男はそれを飲み干すと、穏やかな顔で消えていった。一人の人間の魂を救ったので、**運勢ポイント**の上限を一引き上げ、**運勢ポイント**に一をくわえる。

さて、ここからどう進むうか。東へ戻るなら**八へ**、南に進んだことがなく、南へ進むなら**六一へ**、南に進んだことがあり、大きな廊下に進むなら**八四へ**、突き当たりの部屋に行くなら**四八へ進む**。

一

赤い階段を踏んでみると、天井が左右に割れ、廊下の幅と同じほどの鉄球が転がり落ちてきた。直径二メートルもある鉄球！ あなたは絶望に顔色を失う。

あなたは全速力で階段を駆け下りるが、鉄球はどんどん距離を詰めてくる。ついにあなたは弾き飛ばされ、鉄球とともにあの部屋の谷底へ消えていった……。

二

幽霊はいなくなったか？ 幽霊がまだいるなら**三四へ進む**。

彼が何らかの形でなくなったのなら、この部屋には何も無い。東へ戻るなら**八へ**、南に進んだことがなく、南へ進むなら**六一へ**、南に進んだことがあり、大きな廊下に進むなら**八四へ**、突き当たりの部屋に行くなら**四八へ進む**。

三

あなたは薄暗い道を北へ進んでいった。少し行くと、すぐに木でできた扉に隔られた部屋を見

つける。鍵が閉まっていたが、ナイフを使うとすぐに扉は開いた。部屋に入ると部屋の隅に一つ、棺桶が置いてある。その上には古代ルーン文字で書かれた御札が貼られており、よく見ると棺桶の下の石畳には赤い魔方陣が描かれていた。

何かを封印しているのだろうか、とあなたは直感した。するとそれを悟ったのか、棺桶の中から弱弱しい声が響いてきた。

「おうい……。頼む、この札を剥がしてくれ……。私は古くからここに住んでいたのに、最近現れた魔法使いの罠にかかり、ここに閉じ込められてしまった。札を剥がしてくれたら、魔法使いの幻術を破る方法を教えよう……」

あなたは、棺桶の中の人物にお前は何者だと問いかけてみた。すると弱弱しい声は少し黙って、答える。

「私は高貴なる夜の支配者だ。卿に危害を加えるつもりはない。ただ、あの魔術師に復讐がしたいのだ」

棺の中の男の言うとおりお札を剥がしてやるなら**四四へ進む**。何も言わずにこの場から立ち去るならば、引き返して丁字路を西に曲がる（**八九へ進む**）か、まっすぐ南へ進むか（**三〇へ進む**）を選ぶ。

#### 一四

まっさかさまに落ちていく浮遊感。ただ事でない雰囲気を感じて目を開くと、そのまま丸になってしまうほど目を大きく開かねばならなかった。

ポリシヨイ！ 自分は崖から転落している最中なのだ！

明かりの見えるほうが上だとするならば、下はどれだけ覗き込んでも終わりが見えない暗闇だ。空中で体を必死に動かそうとするが、崖の両端は切り立っていてまったく取っ掛かりになりそうなものはない。あなたは深淵にいつまでも落ちていきながら、自分のぺしゅんこになる音に聞き耳を立てていた……。

いみじくも冒険家業。寝返りひとつで終わる命もあるということだ。

#### 一五

あなたは天井に向かって香水を吹きかけ、スライムの反応を見た。どうやら少し興味を示しているようにも見える。思い切って香水の蓋を開けてスライムの下に置いてみると、スライムのしずくがぼとりと落ちてきた。途端、むっと果物の腐ったような臭いが部屋中を包み込む。胸が悪

くなるような最低の臭いだ！ 胃がゲルゲル言い出したので**体力ポイント**を二へらす。もう一歩もこの部屋には居られない。君は転がるようにして像のある部屋に引き返した。**アドベンチャーシート**から香水を消して、**八へ進む**。

#### 一六

あなたの首筋に、赤い雨が触れる。あつーっ！ 皮膚が一瞬にして熔け、ケロイド状になる。飛びのいたあなたは溶岩の中へダイブした。ホップ、ステップ、ジャンプ……かーるいす！ あなたは燃え尽きてしまった。

さんねん！ あなたの ぼうけんは これで おわってしまった！

#### 一七

「愚か者め、目に物見せてくれる」

ドラゴンは大きく息を吸い込むと、それを火の玉を吐き出した。すんでのところをそれをかわす。このドラゴンは火竜の中でもサイズが小さいほうだが、それでも最強の種族、竜には違いない。強敵だ！