

トロール牙^{キバ}峠の魔物と戦う方法

冒険に出発する前に、まずはきみ自身の長所と短所を決めなければならない。四六八ページから四六九ページにはアドベンチャーシートがある。これは、現在の「能力値のレポート」のようなものだ。冒険を記録するのに役立つだろう。きみの技術点、体力点、運点はここに記録する。装備や旅の途中で見つけた品物や財宝もここに書き込む。状況に応じて内容は常に変化するため、アドベンチャーシートには鉛筆で記入する。また、将来の冒険で再使用するために、シートをコピーすることをお勧めする。

以前にもファイティング・ファンタジーを遊んだことがあっても、本書には新しいルールもあることに注意しよう。

技術点、体力点、運点

開始時の技術点、体力点と運点の原点は、以下の値となる。

- ・ 技術点は六だ。それをアドベンチャーシートの原技術点欄に記入する。

・体力点は一二だ。それをアドベンチャーシートの**原体力点欄**に記入する。

・運点は六だ。それをアドベンチャーシートの**原運点欄**に記入する。

「**技術点**」は、きみの剣士としての腕前と戦いにどれだけ熟練しているのかを表し、高ければ高いほどよい。「**体力点**」は、きみの肉体の強さを表し、原体力点が高ければ高いほど、長く生き残ることができるよう。「**運点**」は生まれつきの運の強さを表す。運——そして魔法——は、きみがいままさに探険しようとしているファンタジー世界では現実に効果があるものだ。

理由は後述するが、冒険の間、きみの**技術点**、**体力点**、**運点**は絶えず変化するため、消しゴムを手元に置いておこう。きみはこれらの点数を正確に記録していかねばならない。ただし、**原点数**だけは消さないように。**技術点**、**体力点**、**運点**は追加で与えられることもあるが、これまでの**点数**と新たに加えられた**点数**の合計がそれぞれの**原点**を超えることはない。ただし、ごく稀まれにだが、特定のページで超えられるような指示があった場合は除く。