

最大HP＝

<冒険記録紙>

HP

同行芸術家数

同行技術者数

残りの悠久の球数

回復表

表0.1 HPの回復表

消費量	回復量	消費量	回復量
0.5球	1点	2.5球	7点
1.0球	2点	3.0球	10点
1.5球	3点	3.5球	13点
2.0球	4点	4.0球	13点

魔法の杖

LDの杖

CAの杖

TAの杖

成果物

合計評価点＝

[0]	[1]	[2]	[3]
[4]	[5]	[6]	[7]

重要 ゲームブックの進め方

ゲームブックとは、一言でいうと「ゲームで遊ぶ小説」である。起動すると勝手に進行するビデオゲームと異なり、ゲームブックでは「1番」から小説を読み進めたあと、指示に従って「2番」、「3番」の文章へ進む。途中でビデオゲームと同様にさまざまな選択肢があり、どれを選ぶかによって次に読むべき番号が変わって、物語の展開も分岐する。キャラクターメイキングやランダム性もあり、経験と技術と運の積み重ねで、徐々にうまく攻略できるようになる点もビデオゲームと全く同じである。

この<冒険記録紙>は、一つひとつの冒険の細かい点(数値や戦利品)、すなわちプレイヤーの**状態**を書き留めておくために使われる。<冒険記録紙>への書き込みは、鉛筆を使うとよい。<冒険記録紙>に書き込んだ状態は、冒険の間中絶えず**変化**し続ける^{注1}。すべてを正確に記録しておくためにも、小さな文字で書くか、消しゴムを手放さないことだ。なお、付録データ(→p.7「1.3.1項」)にPDF版も収録されている。

注1 状態が変化することを、「状態の遷移」という。