

**1** しよくぎょう **職業** 1つ選んで、○でかこむ

ファイター    スカウト    ウィザード

**2** のうりよくち **能力値** すうじ うつ 数字を写して 1つを+1

<small>たいりよく</small> <b>体力</b>	<input type="text"/>
<b>わざ</b>	<input type="text"/>
<small>かんかく</small> <b>感覚</b>	<input type="text"/>
<small>ちせい</small> <b>知性</b>	<input type="text"/>

**ファイター**    **スカウト**    **ウィザード**  
 体力:2    体力:1    体力:1  
 わざ:2    わざ:2    わざ:1  
 感覚:1    感覚:2    感覚:2  
 知性:1    知性:1    知性:2

**スカウト**の人は……

わざ

+2=

感覚

+2=

<わざ>と<感覚>に+2しましょう

「判定」のときはこの数を使います

「攻撃」「防御」の計算は、元の数を使いましょう。

**ウィザード**の人は……「見えない力」  
ダンジョンで1回、遠くにあるものをさわらずに動かせる

**3** ぶき **武器**

① 武器カードを1つ選ぶ

② 「攻撃」の計算をする  
例:このようになっていたら……

攻撃 **剣術** たいりよく 3+体力=

あなたの体力が1なら「4」、あなたの体力が2なら「5」、と書きます。(スカウトは「+2する前の数」を使います)

③ 防御の計算をする

**防御** <剣術><弓術><魔術>の3つを、攻撃と同じように計算します。

**ファイター**の人は……  
<剣術>の<攻撃力>と<防御力>に「+1」して書き直す

**4** **HP** けいさん 計算して口かに書く

ダメージメモ

**ファイター**    **スカウト**    **ウィザード**  
15+体力    12+体力    9+体力

■ **キャラクターのもちもの**  
**ファイター**: 大きな袋  
**スカウト**: 水袋、ロープ、たいまつ  
**ウィザード**: 紙、ペン

なまえ

**キャラクターの名前**

---

ぼうけん もくてき  
**冒険の目的**

遊んだ日	今日の依頼	結果
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> 成功 <input type="checkbox"/> 失敗