

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> 体力	<input type="text"/>
わざ	<input type="text"/>
<small>かんかく</small> 感覚	<input type="text"/>
<small>ちせい</small> 知性	<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"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗
が 月 に ち 日		<input type="checkbox"/> <small>せいこう</small> 成功 <input type="checkbox"/> <small>しっぱい</small> 失敗