## 判定のルール (p.44)

### ①判定に使用する能力値

・［判定］を行う［主人公］は使用する【能力値】を決定。
・【能力値】個のダイスを［判定］に使用可能。

⇩

### ②称号の決定

・［主人公］は使えそうな称号をGMに提案。
・GMが使用を許可した場合［判定］ダイス＋１個。

⇩

### ③ガジェットの決定

・ガジェットの効果を使用可能。

⇩

### ④ダイスロール（判定）

・［主人公］はダイスを振り、出目を合計する。
　→振った後に“想いを力に”を宣言可能
・達成値が［難易度］以上なら成功。
・達成値が［難易度］未満なら失敗。

### ▼協力

・ダイスロールの前に［協力］が使用可能。
・［主人公］以外のＰＣとＮＰＣが［トモダチ効果］で行える。
・ダイスロールと同じタイミングで［主人公］が［判定］に使用した【能力値】と同じ【能力値】個のダイスを振り、出目を合計する。
・［協力］するＰＣが［主人公］と同じ称号を持っていたら［判定］のダイス＋1。

### ▼想いを力に（幻想力の使用）

・［幻想力］を消費した個数ぶんのダイスを追加で振り、出目を合計する。
・使用した［幻想力］は“使用幻想力”置き場に置く。

### ▼連続で判定をする

ひとつのイベント（p.49）の中で判定または［協力］を行ったキャラクターが、ふたたび［判定］か［協力］を行った場合、【元気】－１。

## 冒険判定 (p.48)

### ①冒険判定の宣言

・GMは［冒険判定］を行なえる場所、使用できる【能力値】、［難易度］を伝える。

⇩

### ②判定を行う［主人公］の決定

・［主人公］は［サマータイム］を１点消費し、［幻想力］を１点得る（シナリオ２回まで）。

⇩

### ③通常通りに判定を行う。

### ▼冒険判定での協力

・［協力］したPCは［サマータイム］を１点消費し、［幻想力］を１点得る（シナリオ１回まで）。

## 幻想力 (p.50)

ＰＣはシナリオ中、以下の行動で［幻想力］を得る。

| 幻想力を得る方法 | 幻想力 |
|---|---|
| 自分の「悩み」を演出する（シナリオ１回）。 | １点 |
| 他のPCの「悩み」の相談に乗る（シナリオ１回）。 | １点 |
| 自分の「悩み」を解決する。自分の【初期幻想力】を－１する（シナリオ１回）。 | ５点 |
| ［冒険判定］の［主人公］になる（シナリオ２回）。 | １点 |
| ［冒険判定］に［協力］する（シナリオ１回）。 | １点 |

ＰＣはセッション中、以下のように［幻想力］を使用できる。

| 使用方法 | 効果 |
|---|---|
| 想いを力に | 判定にある“想いを力に”を参照。 |
| 優しい世界 | １点のみ消費する。表の効果を上か下に１つだけずらす。 |
| 幻想力開放 | ［幻想力］を好きなだけ“使用幻想力”置き場に置く。 |

## サマータイム (p.48)

・セッション内でPCが特定の行動をすると減少する。

## ゲームの進行 (p.47)

### ①冒険の準備

・各ＰＣは［初期幻想力］点の［幻想力］を得る。
・各ＰＣは【おこづかい】点の［小銭］を得る。
・シナリオの［サマータイム］をＰＣに均等に分配する。
・「セカイのパラコ化」（p.51）の計算を行う。

⇩

### ②冒険のはじまり

・ＰＣたち冒険団が冒険に踏み出すきっかけを演出する。

⇩

### ③ぼくらの冒険

・ＰＣを行動させてシナリオで用意された冒険やイベントをクリアする。
・［サマータイム］をすべて使用したら［★解決イベント］が発生する。

⇩

### ④★解決イベント

・シナリオのクライマックスの部分。［対決イベント］などが発生する。
・［★解決イベント］が終了したら［冒険のおわり］が発生する。

⇩

### ⑤冒険のおわり

・シナリオのエンディングにあたる演出をする。
・ＰＣのすべての［幻想力］を［幻想力解放］（p.51）する。［キボウ］と［キセキ］の処理を行う。
・ＰＣたちの負っている［ケガ］が１点まで減少する。

# アソビ場・ウラゾラ・スポットのルール

### ▼移動（p.49）

- 今いる場所と同じエリア（p.59）の場所へ移動。【元気】－1。
- 今いる場所の隣のエリアの場所へ移動。【元気】－2。
- 今いる場所のふたつ隣のエリアの場所へ移動。【元気】－3（最大）。

### ▼初めて訪れたアソビ場とウラゾラ（p.106）

- GMはページのはじめにある、描写を読み上げる。

### ▼アソビ場とウラゾラでの処理

- ［このアソビ場でできること］の中から行動を選択して行える。

### ◆冒険団幻想力（p.51）

- ［冒険団幻想力］獲得したら冒険団シートのカレンダーの数字に○をつける。
- 通常の［幻想力］のように使用できる。使用した時点でカレンダーの1から順番に斜線を引くなどして使用する。
- ［冒険団幻想力］を使用した場合、永久に失われる。

### ◆冒険団幻想力を得る方法

- はじめて［アソビ場］［ウラゾラ］を訪れたら［冒険団クエスト］にチェックを入れてどこへ行ったかメモをする。
- ［冒険団幻想力］を1点得る。
- ［アソビ場］と［ウラゾラ］のイベント表のイベントをクリアしたら［冒険団クエスト］にチェックを入れてイベント名をメモする。
- ［冒険団幻想力］を1点得る。

# 対決（p.53）

［対決］は以下の3種類が存在する。

| 種類 | 解説 |
|---|---|
| 会話 | 説得、交渉、議論などで決着をつける。［精神攻撃］をしあい、相手の【元気】を0にする。 |
| 競争 | ゲーム、逃走などで決着をつける。［精神攻撃］や［物理攻撃］をしあい、相手の【元気】を0にする。 |
| 戦闘 | 物理的に決着をつける。［物理攻撃］や［精神攻撃］をしあい、先に相手の【元気】を0にする。 |

### ◆対決の手順

① **対決に参加するキャラクターと位置の確認（p.54）**
毎ラウンドの最初に参加の可否と位置を決定する。

② **行動順の決定**
毎ラウンド開始時、プレイヤーの代表者が行動順表を振る。

| 1D6 | 行動順 |
|---|---|
| 1 | 冒険団に敵対するキャラクターから［行動］ |
| 2 | 【運動】の高いキャラクターから［行動］ |
| 3 | 【頭脳】の高いキャラクターから［行動］ |
| 4 | 【勇気】の高いキャラクターから［行動］ |
| 5 | 【共感】の高いキャラクターから［行動］ |
| 6 | プレイヤーが1～5から好きなものを選択 |

### ◆対決でのキャラクターの行動

- 攻撃は毎ラウンド1回、以下の手順で行える。
- 攻撃以外の行動（ガジェットなどの使用）は宣言のみで行える。

### ①攻撃方法の選択

- 行動順のきたキャラクターは攻撃する対象を宣言。
- ［物理攻撃］か［精神攻撃］かを選択する。

⇩

### ②攻撃の判定

- ［判定のルール］に従って判定をする。

⇩

### ③攻撃への判定

- 対象は、攻撃に使用された【能力値】で“攻撃側の達成値”を［難易度］として判定を行う。
- 防御側の達成値が攻撃側の達成値未満だった場合、攻撃が命中する。

⇩

### ④ダメージの算出

- 対象に［攻撃側の達成値÷10＋その他の修正］点のダメージを与える。
- ［物理攻撃］だった場合、ダメージと同じ値の［ケガ］を与える。
- ［精神攻撃］だった場合、【元気】がダメージと同じ値だけ減少する。

⇩

### ⑤ダメージの効果

- 以下のダメージの状態の表を参照。

| ダメージの状態 | 効果 |
|---|---|
| ［ケガ］の値以下まで【元気】が減った | 戦意喪失。判定と［協力判定］が行えなくなる。この状態はなんらかの手段で【元気】が［ケガ］の値より高くなるまで続く。この際［ケガ］の値以下まで減った【元気】の値はマイナスまで数えること。 |
| 【元気】の最大値まで［ケガ］を受けた | 気絶する。喋ったり、一切の能動的な行動が行えなくなる。この状態はなんらかの手段で［ケガ］を【元気】の現在値以下まで減少させるまで続く。 |
| 【元気】の最大値の2倍の［ケガ］を受けた | 死亡する。GMにキャラクターシートを預け、ゲームから離脱する。GMが許可するなら［幻想力］とトモダチの［トモダチ効果］のみを使用できる幽霊のような存在として、そのセッションに参加してもよい。 |