

アソビ場体験シナリオ

はじめに

『ジュブナイルRPG ナツゾラ冒險団』では、キャラクター作成が終わったあと、1時間程度で“試しに”遊ぶことができます。

初めて遊ぶときのほか、セッションの時間があ
まった時などに遊んでもよいでしょう。

レギュレーション

PC人数：1~5人

サマータイム：P C 人数と同じ

プレイ時間：～1時間

アソビ場体験シナリオの遊びかた

アソビ場体験シナリオはPCたちで[アソビ場]を冒険する“ぼくらの冒険”と“冒険のおわり”(『ルールブック』p.47) しか存在しないシナリオです。

GMは【アソビ場】に書かれていることを読みあげるだけでも大丈夫ですが、自分の解釈で演出を加えると盛りあがるでしょう。

▼通常のシナリオとの違い

〔冒険判定〕はありませんので“①〔サマータイム〕を消費し、シナリオで提示された〔冒険判定〕を行う。”は使用しませんが、あの効果は自由に使用することができます。

この遊びかたでは“★解決イベント”は発生しません。[サマータイム]を使いきったらその時点で“冒険のおわり”を発生させて、シナリオを終了してください。

▼「あの夏のはじまり」をまだ遊んでいない

「あの夏のはじまり」をこれから遊ぶ予定の場合、『夏風鈴』(『ルールブック』p.35) と『ウラゾラコンパス』(『ルールブック』p.14) をまだ持っていない、ということにして遊ぶとよいでしょう。

その場合、ルール上は「ウラゾラ」へ行くことはできませんが、世界観上は「子どもがウラゾラに迷いこむ」ことはよくあります。

【幻想力】を1点消費することで『ウラゾラコンパス』を持っているかのように“ウラゾラへ迷いこんでしまって”もよいでしょう。

冒険の準備

『ルールブック』p.47に沿って、準備を行ってください。

ぼくらの冒険

プレイヤー同士で相談をして、行きたい [アソビ場] を決めましょう。

訪れる [アソビ場] に迷うようなら、右の“アソビ場決定表”を振って、アソビ場一覧 (『ルールブック』p.58) などを参考に決めてよいでしょう。

冒険のおわり

全員 [サマータイム] を使いきり、処理が終わった時点で発生します。帰る時間（夕方）になった、などの演出をするとよいでしょう。

「キボウ」と「キセキ」の処理を行うことは想定していませんが、もし演出などで使用するべきシチュエーションが発生した場合、行なってもよいでしょう。

“冒險のおわり”開始の直前に幻想力解放（『ルールブック』p.51）を行い「セカイのパラコ化」の効果で〔サマータイム〕を増やして延長することもできます。

出目		アソビ場
1 ~ 3	1	筆口商店
	2	夏凪神社
	3	おもちゃの茶山
	4	市立夏空第二小学校
	5	シロー模型店
	6	SL公園
4 ~ 5	1	パラコ研究所
	2	忌部堂
	3	妖怪の森
	4	化け寺
	5	悪魔城
	6	恐竜岬
6	1	魚島
	2	鬼島
	3	海賊灘
	4	綾重研究所
	5	UFO山
	6	サマースカイランド

