

# アソビ場体験シナリオ

## はじめに

『ジュブナイルRPG ナツゾラ冒険団』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：**PC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、あと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もよいでしょう。

## 冒険のおわり

全員【サマータイム】を使いいきり、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。

“冒険のおわり”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。

アソビ場決定表 (1D6→1D6/ROC)

| 出目  |   | アソビ場      |
|-----|---|-----------|
| 1～3 | 1 | 筆口商店      |
|     | 2 | 夏風神社      |
|     | 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 |

