

1

青天には星が降る

Mission

博明学院まで
辿り着く

START

いつもの街がなんだかおかしい。
道がぐちゃぐちゃだったり、あ
るはずのない場所にビルが建っ
てたり。周囲に注意しながら、
博明学院に向かおう！

GOOD

ちょっとした非日常感に
ワクワクし創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

GOOD

いつもの街がどこか
違って見えて創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

FIGHT

カラスの形をした影が現れた！
翼をバサバサと広げ
急降下して襲ってくる。

FIGHT ROLE 後 +1~2

GOOD

知らない道がある。
どこに続くのかな。
創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

BAD

人の姿が全く見えない。
不安がよぎり創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番では は減らない。

GOOD

猫が日陰で
集会している姿がかわいい。
創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

BAD

どこからか唸り声が聞こえる。
怖くて創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番では は減らない。

ITEM

まだまだ道のりは長そう。
移動が速くなる手段を
探してみよう。

ITEM ROLE 後 +1~2

BAD

変なところに
ドブ川ができている。
創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番では は減らない。

先程この辺りに落ちた
“流れ星”が
私たちの探し物です

道と道が変に繋がってて
どこにいるのか
わかんなくなっちゃうよ

GOOD ROLE

を振って出目をチェック



野良猫がすり寄って来た。

火「ね、猫ちゃんっす！

おーい、よしよし」

水「ずいぶん人懐っこいですね」

+1



飲食店からいい香りがする。

土「あら、ここアタシの

お気に入りの店なの～」

風「じっくりコトコト

煮込んだにおいがするね」

+1



道の途中に花畑が広がっている。

風「おっかしーなー。こんな

ところに花畑あった？」

火「でもすごく綺麗っす。花の

いい香りもするっすね！！」

+2



自動販売機の周りに

飲み物が散乱している。

水「自販機は壊れている

ようです」

土「中身はまだ飲めそうじゃ

な～い？」

+1



噴水が大きく水を吹き上げた。

火「ラッキー！

小さな虹が見えたっす」

土「あらあら濡れちゃうわよ～」

+1



木陰にベンチが置いてある。

土「ちょっとだけ

休憩しましょうか」

風「まだ元気もりもりだよ！」

+1

FIGHT ROLE

を振って
出目をチェック



風早と火花が逃げられる

道を見つけた。

水「安全な道です！」

土「早くこっちへ！」

+1



水崎の創り出した武器が

敵を洗い流す。

水「造作ありません」

火「カッケーっす！！」

+2



風早がゴム鉄砲を取り出し

敵を倒した。

風「ぼくのミラクル光線銃を

食らうといい！ ばきゅーん」

土「風早ちゃんすごいわ！

とっても身軽ね」

+2

行動順



ソラス
ダイス



GOOD

学院まで半分。
次はなにが起こるかな。
創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

BAD

薄汚れた日本人形を見つけ、
背筋が凍り創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番ではは減らない。

ITEM

イイペースな気がする。
もしかしたら
これ使えるかな？

ITEM ROLE 後 +1~2

GOOD

自分がヒーローになる姿を
イメージして創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

ITEM

1/3は進んだかな？
キョロキョロしていたら
いいもの発見！

ITEM ROLE 後 +1~2

GOOD

学院で友達と話したいことが
増えて創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

BAD

迂回しないと進めない。
疲れを感じて創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番ではは減らない。

FIGHT

ネズミ型の影が現れた！
鋭い歯を剥き出しにし
威嚇している。

FIGHT ROLE 後 +1~2

STOP

Additional Mission

流れ星を

水崎と土野が探していた流れ星がすぐそばで浮遊している！しかしネコの形をした影が行く手を阻む。水崎と土野が武器で影を蹴散らすが、攻撃の余波で星が弾け飛んでしまった。今なら火花が力いっぱいジャンプすれば、手が届くかもしれない……！以下の条件を確認して、流れ星を掴みとろう。

行動条件 誰の手番でも火花が行動

クリア条件 を2個振り、合計8以上を出す
※クリアするまでにかかった回数を右のボックスにチェック！

5

☐
☐
☐

BAD ROLE を振って出目をチェック

煩く鳴くからすが道を占領している。
水「嫌いなんです、このまま進みましょう」
風「嫌だよ。突かれたらどうするの！絶対痛いよ！」

大切にしていたものを落としてしまった。
火「ない！ない！なんでだ!?」
土「ここではないどこにあるかもしれないわ」

段差に躓いて転んでしまった。
火「痛いっす。膝擦り剥いたっす」
水「路面が隆起しているから危ないですよ」

放し飼いをされている大型犬に吠えられた。
風「怖いよ、火花助けて!!」
火「ま、任せろ。おやつで気を引くっす……」

見覚えのない場所にでた。
風「あれ？ここどこ？」
土「近道を選んだはずが回り道になっちゃったわね～」

4人の間に重たい空気が流れている。
火「さっきからみんなどうして黙ってるんスか？」
風「いつもと違うって怖いよ」

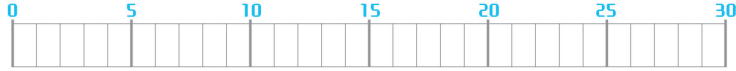
ITEM ROLE を振って出目をチェック

人数分のレンタル自転車を見つけた。
風「火花、後ろに乗せてよ！」
土「あら、ふたり乗りは危険よ～」
火「危険どころか違反っす」

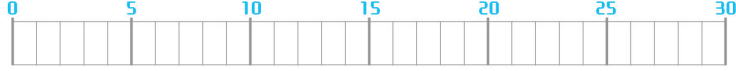
スケートボードを見つけた。
火「あっ！スケボーっす！」
水「乗るんですか？私はあまり得意ではないのですが……」
土「何事も実践よ」

付近の地図を見つけた。
水「この辺りの地形は頭に入っています」
土「一応確認しましょうよ～」
風「これ変わった道に対応してる!!」

入手メーター



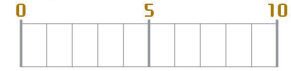
没収メーター



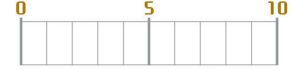
幸運
ダイス



入手メーター



使用メーター



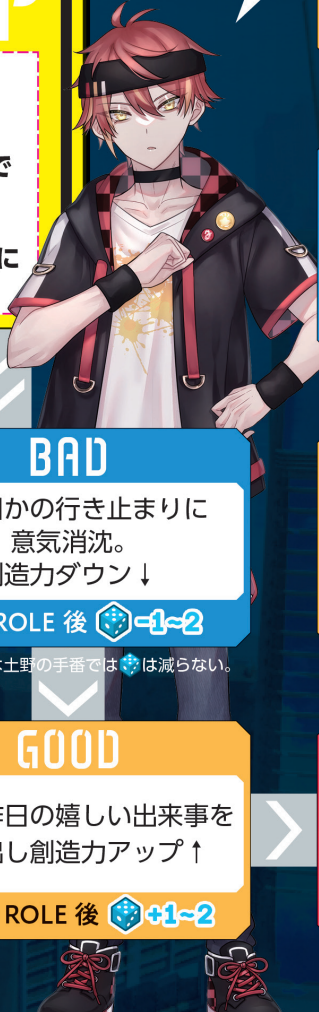
掴め!

TOP

1回目で
成功★

2~4回目で
成功★

5回目以降に
成功★



どうなってるんスか!?
掴んだ星が手の中に
吸い込まれたっス!!

GOOD

なにかを生み出したい
気持ちが湧く。
創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

ITEM

学院までもうひと息だけど、
もっと急げる
方法はあるかな?

ITEM ROLE 後 +1~2

BAD

近道のつもりで
進んだら迷った。
ガッカリして創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番ではは減らない。

BAD

上手く会話が续かず
沈んだ気持ちに。
創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番ではは減らない。

BAD

何度目かの行き止まりに
意気消沈。
創造力ダウン↓

BAD ROLE 後 -1~2

※水崎または土野の手番ではは減らない。

GOOD

意外と4人は息ぴったりかも。
創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

FIGHT

イヌの形の影が現れた!
牙を見せながら唸り声をあげ
眼光も鋭い。

FIGHT ROLE 後 +1~2

GOOD

ふいに昨日の嬉しい出来事を
思い出して創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

FIGHT

タヌキのような影が現れた!
ずんぐりした体で
襲いかかってくる。

FIGHT ROLE 後 +1~2

GOOD

学院までもうすぐ。
気分上昇で創造力アップ↑

GOOD ROLE 後 +1~2

GOAL

Challenge Mission

見えない壁を突破せよ!

博明学院に到着した一行。しかし学院全体を覆うように透明な壁ができていて中に入れない。
集めたソラス()を使って、学院内へと続く入口を創造しよう。



ようやく到着した
わね。あら!
閉じてるじゃない!
困ったわ~



なにこれすごーい!
でも、これじゃあ
中に入れないね。
どうする?



私と土野さんは問題
ありませんが、
ふたりは入れません。
門を創らなければ



門を創る???
よくわからないけど
やってみるっス!
頑張るっス!

行動
条件

これまでの道のりを振り返り、
RPを頑張った人から順に
を振るチャンスを得る

クリア
条件

獲得したを都度すべて振り、
累計 50 以上を出すまで繰り返す
※ 50 を超えた時点でクリア
※ を振るときは、入口を創造するルールを行おう!

P28
に続く!!