

# ♪どんなふう to 冒険するの？



迷い込んだ  
というか

コンティナー

私「オトダマ」と  
「オトダマ使い」の  
彼らは  
犠牲者を救うため  
今その中に  
潜入しています！



「コロダンジョン」

誰かが「オトクイ」に  
「コロのウタ」を  
食べられると発生する  
精神の迷宮

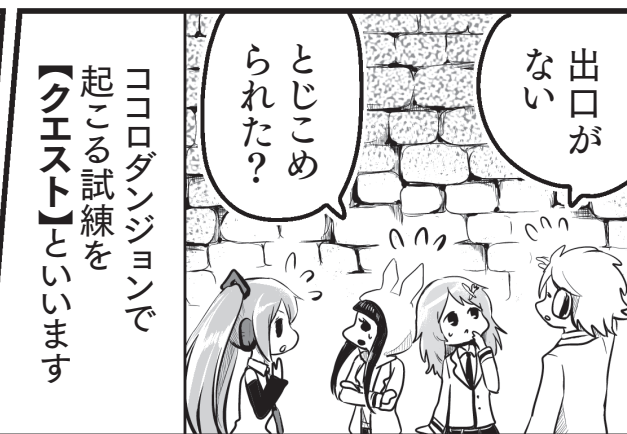


クク：

【判定】で  
【成功度】2以上  
出さない限り  
このクエストは  
破れまい

敵！？

“判定”？



出口が  
ない

とじこめ  
られた？

コロダンジョンで  
起こる試練を  
【クエスト】といいます



ううん！  
成功度は  
ダイスの目では  
なくて……

クエストにも  
ダイスで  
判定して  
立ち向かう！

2以上の  
目を  
出せば  
いいのか？

間違った判定



正しい判定



TRPGの世界では  
ダイスを振る【判定】で  
いろんな成果が決まるよ

ダイスを振って  
3以下の小さい目は失敗！  
4以上の大きい目は成功！

失敗  
0 成功度  
ポイント



成功  
1 成功度  
ポイント



大成功  
2 成功度  
ポイント

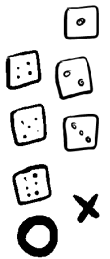


ククク…  
『頭脳』で  
立ち向かて  
みよ！

頭で！?

判定は  
決められた  
【能力】で  
振るんだ！

成功したら  
もらえる  
ポイントを  
成功度というよ



成功度  
1



プレイヤーには  
6つの能力  
【武勇】【技術】  
【頭脳】【靈力】  
【愛】【日常】があり、  
強さは4ランクで  
示されます

頭脳S 天才!  
頭脳A 天才!  
頭脳B まま  
頭脳C AHO

能力S↓4コ  
能力A↓3コ  
能力B↓2コ  
能力C↓1コの  
ダイスを  
判定で使えます

だからその能力の高い人が  
判定に挑戦すると  
いいかもね♪

頭脳Aの人



頭脳はAだ  
3コ振れる  
私がやろう

頭脳Cの人

成功率  
上がるものな！



成功度を求める  
ダイスを

【アクションダイス】  
といって

確率以外にも  
大事な  
理由があるの！

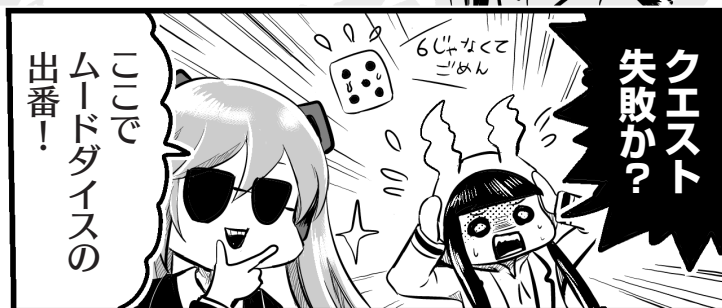
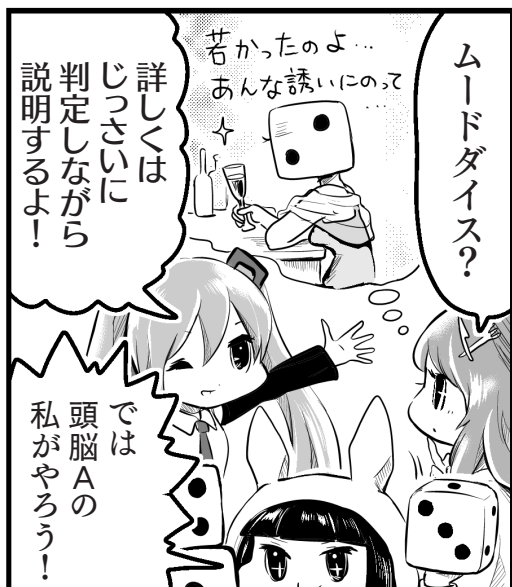
1コでの判定なら  
自動的に

振ったダイスが  
ソレになるけど……

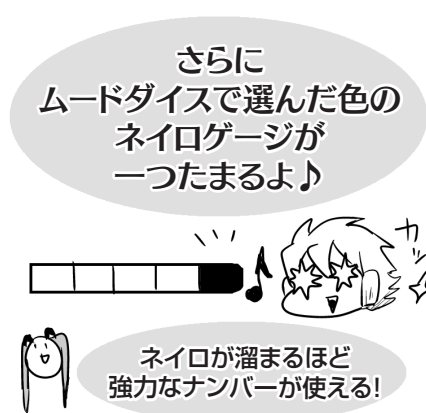


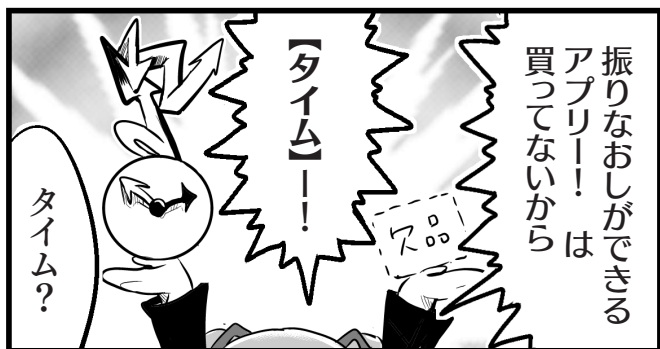
成功度  
1くれ







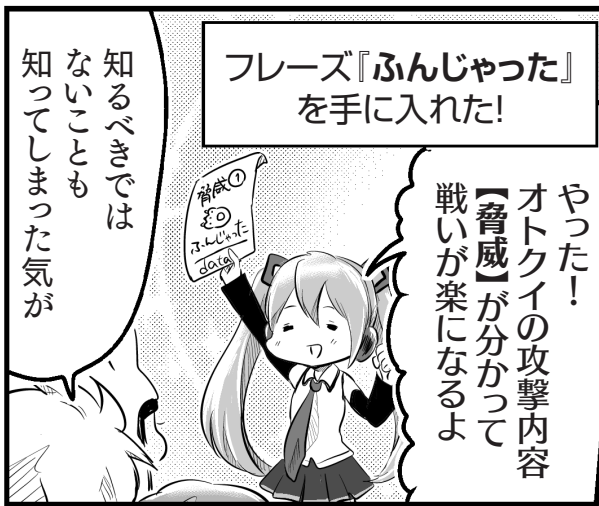








家では  
このカツコが  
1番だニヤーン!



フレーズ『ふんじった』  
を手に入れた!

やった!  
オトクイの攻撃内容  
【脅威】が分かって  
戦いが楽になるよ

知るべきでは  
ないことも  
知ってしまった気が



猫耳の  
おっさん  
興奮する?



何これ……  
無視しよ

……これは  
「リクエスト」!?



無視はダメ!  
オトクイの  
精神攻撃  
なの!  
答えないと  
イベント  
失敗になつて  
被害が……!

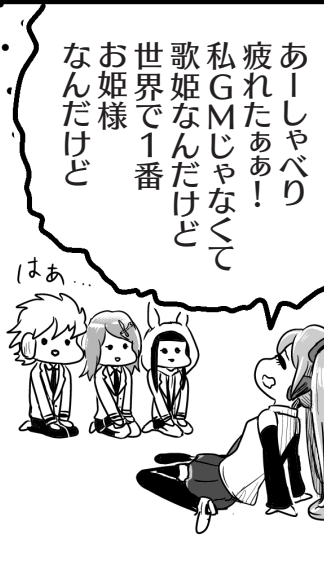
面倒な  
彼女かよ!

こうして着々と  
クエストと  
リクエストを  
クリアし  
フレーズを集め



オトクイと  
戦う前に  
【休憩】する?

タイムを  
使う代わりに  
いろいろ  
回復もできるんだ



あーしゃべり  
疲れたああ!  
私GMじゃなくて  
歌姫なんだけど  
世界で1番  
お姫様  
なんだけど

休憩で(主にミクの)  
ストレスを回復した一行は  
ついに……

