



アーリーアクセス版

ブルーブナイルRPG

ナツゾラ冒険団

Natsuzora Adventures

目次

はじめに	3
ナツゾラ冒険団とは	3
TRPGとは	4
本書を楽しむための約束	5
本書の読み方	6
用意するもの	6
プレイヤーセクション	7
プレロールドキャラクターの選択	8
悩みと性格について	8
アーリーアクセス版で使用できる冒険団	9
プレロールドキャラクターのデータの見方	9
キャラクターのデータ	10
“ガク”八雲学	12
“オト子”駒鳥おと	14
“ドクロ”兜九郎	16
“お嬢”日笠ゆり	18
“トキオ”青海つばさ	20
冒険団シートの解説	22
夏風鈴(NPC)	24
ルールセクション	25
判定のルール	26
進行のルール	28
対決イベント	30
[幻想力]の効果	32
キャラクターの属性	32
ダメージの効果	33
セカイのパラコ化	33
ガジェットの消費と回数	34
トモダチ効果	34
[悩み]の演出路解決	34
ワールドセクション	35
夏空市	36
夏空市の子どもたちとパラコ	36
アーリーアクセス版夏空市地図	37
アソビ場 筆口商店	38
アソビ場(ウラゾラ) 不出口商店	40
アソビ場 夏凧神社	42
アソビ場(ウラゾラ) 夏凧城	44
アソビ場 おもちゃの茶山	46
アソビ場(ウラゾラ) おもちゃの裏茶山	48
アソビ場 秘密基地	50
アソビ場 自宅	50
ゲームマスターセクション	51
ゲームマスターイド	52
マスタリングのテクニック	54
プレイ方式	55
『ナツゾラ冒険団』の特徴	56
[アソビ場]の進行ルール	57
アソビ場 筆口商店	58
アソビ場(ウラゾラ) 不出口商店	59
アソビ場 夏凧神社	60
アソビ場(ウラゾラ) 夏凧城	61
アソビ場 おもちゃの茶山	62
アソビ場(ウラゾラ) おもちゃの裏茶山	63
セッション当日の準備	64
シナリオの進行	65
シナリオ：あの夏のはじまり	66
冒険団シート	74
奥付	76

はじめに

『ジュブナイルRPG ナツゾラ冒険団』（以後、『ナツゾラ冒険団』）は、テーブルトーコロールプレイングゲーム（以後、TRPG）のルールブックです。

ナツゾラ冒険団とは

『ナツゾラ冒険団』は、日本のどこかにある架空の地方都市・夏空市を舞台にしたTRPGです。

プレイヤーは夏空市に住む小学生の少年少女になって、夏空市で起こる不思議なできごと——“パラコ（パラコズムの略）”を解決するため、仲間たちと真夏の大冒険を体験することになります。

パラコ（パラコズム）

夏空市には、妖精やモンスター、未来から来たロボット、ファンタジックな異世界やおばけの世界など、「子どもが思い描くような」不思議な生物や現象が現実に存在します。

これらの存在は子どもたちの間で“パラ（別の）コズム（世界）”、通称“パラコ”と呼ばれます。

大人はパラコを正しく認識できません。例えば、「異世界から迷い込んだドラゴン」というパラコが発生しても、大人は「山から下りてきた熊」のように認識してしまいます。解決のために熊を駆除する道具を準備するかもしれませんのが、そういった道具ではドラゴンを倒すことはできず、返り討ちにあってしまうことでしょう。総じて、子どもの想像や願いが反映されていることから、子どもの幻想が現実になっていると考えられています。パラコへの対処は、プレイヤー演じる子どもたちにしかできません。

ウラゾラ

パラコと呼ばれる生物の多くは、夏空市の裏にある異界、通称“ウラゾラ”に住んでいます。

ウラゾラのほとんどは「子どもが思い描くような不思議な世界」なので、パラコの一種だと考えられています。

ウラゾラには子どもしか入ることができません。

子どもたちは自らウラゾラに行くこともありますが、偶然迷い込んでしまうことも珍しくありません。

少年少女の真夏の大冒険

プレイヤーの演じる少年少女たちは、パラコの引きおこすさまざまな事件を解決するため、真夏の大冒険をすることになります。例えば、故郷の星に帰りたい宇宙人の力になろうと奮闘することもあれば、街に巢食う邪悪なピエロと戦うこともあるでしょう。

子どもの噂から生まれた恐ろしい怪物と友達になって事件を解決したり、異世界を滅亡の危機から救うこともあるかもしれません。

想像の力、幻想力

プレイヤーの演じる少年少女はごくごく普通の子どもでしかありませんが、パラコが実在するこの街においては“不思議な力”を発揮することができます。本来ならあと一歩で手が届かなかったであろう状況で幸運にも手が届いたり、最悪のピンチでも起死回生のアイデアを思いついたり、現実が思い描いた通りになったり、といったことが起きるのです。総じて、子どもの想像や願いが反映されていることから、子どもの幻想が現実になっていると考えられています。夏空市の子どもたちはこの力を使い、パラコを解決したり、大人と対等に振る舞ったりしているのです。

この力は“幻想力”と呼ばれていて、「子どもが思い描くようなことが現実になる」という本質がパラコと似通っているため、パラコと同質のものだと考えられています。

子どもたちが幻想力を使い続けると、現実と幻想の境目が曖昧となり、子どもが思い描いた“幻想（風景や物品、生物）”がその場に出現することがあります。普通、それらの“幻想”はその場限りのものですが、何らかの理由で現実に定着することがあると言われています。もしかしたら、現実に定着した幻想こそが“パラコ”なのかもしれません。

子どもたちの悩みと成長

プレイヤーが演じる子どもたちは全員、子どもらしい悩みを抱えています。親との関係がうまくいっていなかったり、友達と喧嘩をして仲直りができなかったり、誰にも言えない自分だけの秘密があつたりするのです。

子どもたちは、仲間の協力を得て悩みを解決することで成長していきます。また、悩みに向き合つてひとつ大人になることで、少年少女は事件の解決に必要な力を手に入れることができます。

しかし、いくつもの悩みを解決して、いくつもの冒險を経験するうちに、子どもは“大人”になってしまいます。少年時代はいつかは終わるのです。

夏空市

プレイヤーの演じる子どもたちの住む街は、海沿いにある中規模の地方都市です。都市部の人口はそこそこ。郊外には里山が残り、自然豊かな日本のどこにでもある街……世間的にはそう認識されています。

しかし、なぜかこの街ではパラコ絡みの事件が頻発し、ウラゾラがいくつも存在しています。

海に突き出した岬には恐竜が棲みつき、島には海賊の財宝が眠り、山の中には妖怪の棲む里やUFOの基地が。街中には子どもだけが迷い込む不思議な駄菓子屋。神社の鳥居は別の世界への入り口で。学校には恐ろしいお化けが出ます。

なぜこの街が不思議に満ちているか、原因は誰にもわかりません。

プレイヤー演じる子どもたちは、パラコと呼ばれる生物と時に対立し、時に友情を結びながら、「この街でみんなで過ごした最後の夏の大冒險」を経験することになるのです。

ナツゾラSNS

『ナツゾラ冒険団』の時代背景は現代です。

夏空市の子どもたちはスマートフォンなどのなんらかの情報端末を親から持たされ、ネットにアクセスする手段を持っています。また、夏空市の子どもたちの間では、市内の子ども限定のSNSアプリ“ナツゾラSNS”が流行しています。

ナツゾラSNSには、子どもを対象にした市内のイベントについてや遊び場についてなど、子どもたちのさまざまな口コミが寄せられます。夏空

市の子ども必携のアプリと言えるでしょう。

そして、子ども限定ということは当然、パラコに関する目撃情報や相談なども書きこまれることになります。ナツゾラSNSは、関わっている事件の情報収集などに役立つでしょう。ナツゾラSNSがきっかけでパラコが引き起こす事件に巻き込まれることもあるかもしれません。

TRPGとは

TRPGとは、複数の参加者による会話を中心としたコミュニケーションを通じて、物語を創りだし、共有する遊びです。

参加者の1人はゲームマスター（以後、GM）と呼ばれる役割を担当し、ほかの参加者はプレイヤーと呼ばれる役割を担当します。

GMは物語の語り手兼進行役です。シナリオの準備やプレイヤーキャラクター（以後、PC）たちの活躍の支援を通じて、プレイヤーを楽しませることが求められます。自分の物語を形にしたいと考えている人におすすめです。

プレイヤーは、作成したPCを物語の参加者として操作し、GMの語る世界を膨らませる役割を担います。TRPGの参加者が集まってテーブルトークRPG(TRPG)を遊ぶことを「セッション」と言います。多くの場合セッションは1つのシナリオを遊び終えるまでを指します。

ゲームの目的

『ナツゾラ冒険団』は参加者全員が楽しい時間を共有することを目的としたゲームです。

この目的を達成するためには、プレイする全員が“このゲームを楽しく遊ぼう”“本気で楽しもう”と思う必要があります。

ぜひ参加者全員で、子どもの頃を思い出しながら、真夏の大冒險を“本気で楽しんで”みてください。

ゲームとしての『ナツゾラ冒険団』

『ナツゾラ冒険団』は、プレイヤーたちが少年少女になって“冒険団”を結成し、GMが準備したシナリオの解決を目指す“協力型ゲーム”です。GMを含むすべての参加者が協力して、シナリオの勝利条件の達成を目指すことが、このゲームの

基本的な楽しみ方となっています。

プレイヤーにとっての対戦相手はほかのプレイヤーではなく、シナリオに設定されたさまざまな障害であり、それらもゲームを盛りあげるための仕掛けのひとつです。

もちろん、GMも対戦相手ではありません。GMはゲームを円滑に進めるための進行役であり、ルールの裁定者です。

本書を楽しむための約束

以下は『ナツゾラ冒険団』を楽しむために必要な約束事です。

GMの権限について

GMにはゲームを運営するためにいくつかの権限が与えられていますが、その権限は参加者がルールに沿って公平に楽しむことができるよう設定されているものです。あなたがGMを務める際は、注意を払って権限行使するように心がけてください。

ルールの決定権

基本的なルールは本書に網羅されていますが、想定外の決断を迫られることもあるでしょう。その際、どのように処理するかの決定権はGMにあります。

参加者が、状況にふさわしく公平な処理だと納得し、ゲームを楽しく進行できるのなら、本書に記載されているルールの一部を変更しても構いません。

処理に迷うようなら、プレイヤーに助言を求めるてもよいでしょう。ですが、最終的に処理を決めるのはGMの役割です。

判定結果の決定権

GMは、自分が確認していない、あるいは許可していない判定やダイスロールの結果を棄却し、やり直しをさせることができます。また、ノンプレイヤーキャラクター（以下、N P C）の行動の結果をダイスを振らずに自由に決定することができます。ただし、判定用にN P Cのデータが設定してある場合は、なるべくダイスを振って公平に結果を決定しましょう。

ダイスロールの巻き戻しの禁止

正しいルールで行なわれたダイスロールは、いかなる場合でも、GMであっても結果をねじ曲げてはいけません。

『ナツゾラ冒険団』はダイスロール（判定）の積み重ねで物語を紡ぐ“ゲーム”です。もし結果をねじ曲げてしまえば、ゲームとしての楽しみが色あせてしまうでしょう。

ルールの運用を間違えた際の裁定

もし、GMあるいはプレイヤーがルールの運用を間違えたまま処理しまい、その処理が完了している場合は、以降は正しいルールを適用することとした上で、やり直さずにゲームを進める方がよいでしょう。ゲームの処理の巻き戻しにはなにかと付随する問題が出てくるもので、やり始めるときりがなくなってしまう可能性があります。

とはいって、ダイスロールの直後に気がついたなどの容易にやり直せる場合は、GMの判断で“特例として”認めてよいでしょう。ですが、特例の乱発はゲームの緊張感を削ぐことになりかねませんので、慎重に運用してください。



本書の読み方

ここでは、本書を読み進めるにあたって必要なことや守ってもらいたいことについて記載します。

セクション

本書は5つのセクションに分けて書かれています。

①プレイヤーセクション：P Cの作成方法と、作成に使用する表が収録されています。

②ルールセクション：『ナツゾラ冒険団』を遊ぶためのルールが書かれています。

③ワールドセクション：冒険の舞台となる“夏空市”的設定や、実際にゲーム中に使用する【アソビ場】の設定・データが収録されています。

④ゲームマスターセクション：GMがセッションを進行する上で必要なルールや解説が書かれています。また、本書を使って遊べるシナリオが1本収録されています。GM以外はシナリオを読まないようにしましょう。

表記形式

『ナツゾラ冒険団』の本文では、記号を用いてゲーム用語を表わしています。括弧内にさらに括弧がある場合は、括弧を省略することがあります。

表記形式		
形式	意味	例
「」	書籍名	『ナツゾラ冒険団』
【】	能力値、副能力値	【勇気】【元気】【おこづかい】
〈〉	称号	〈けんか自慢〉〈発明家〉
《》	トモダチ	《筆口奈津子》《駄菓子婆》
[]	ガジェット	[ジャンク P C] [酔イカバー]
[]	ルール用語	[幻想力] [キセキ]
「」	計算式、発言、言葉の強調、本書の項目	「ダイス+1」「表記形式」
“ ”	その他の強調	“なっちゃん” “ガク”

数値計算のルール

- 端数の処理はすべて切り上げてください。
- 「～6」のように数字の前に「～」がついている場合、6以下の値になる可能性があることを表します。また、「6～」のように数字の後に「～」がついている場合、6以上の値に

なる可能性があることを表します。

③計算式に「×」「÷」が存在する場合、「+」「-」よりも先に計算します。ただし、「+」「-」を含む部分が()で囲われている場合は、()内を優先して計算してください。

用意するもの

参加者

『ナツゾラ冒険団』をプレイするためには、GM1人とプレイヤー数人が必要です。プレイヤー人數としては3～4人程度を推奨しますが、1人や5人程度までなら快適に遊べるでしょう。

アーリーアクセス版ルールブック

本書のことです。ルールの参照をスムーズに行うため、プレイヤー全員が本書を参照できる状態で遊んでください。

ダイス

『ナツゾラ冒険団』では6面体のダイスを使用します。1回の判定でダイスを複数使用することがほとんどです。場合によっては10個程度使用する可能性があるため、可能であれば1人あたり10個程度準備しておくとよいでしょう。

ダイスアプリやダイススポットなどの利用もおすすめします。

筆記用具（オフラインセッション）

シャープペンシルなどの消しゴムで消せる筆記用具と消しゴムを、1人1セット用意しておきましょう。

シート類（オフラインセッション）

【キャラクターシート】をプレイヤー人数ぶんと、【冒険団シート】を1枚を印刷して用意しておきましょう。シート類は本書に添付されています。

その他（オフラインセッション）

【幻想力】と【サマータイム】を管理するチット（トランプなどで代用可能です）やP CやN P Cのコマ、夏空市のマップなども用意しておくと便利でしょう。

↗

↖

↑↓

↖↗

↔

☰

↔



キャラクター作成

冒険団の子どもを作ろう

あなたがこれから作るPCは、冒険団の仲間とともに、パラコの引きおこす事件に挑む子どもです。

PCは、夏休みの自由研究のつもりでパラコの噂を調べるうちに、あるいは困っている友達やパラコを助けようとするうちに……などなど、さまざまなきっかけでパラコと関わることになります。

また、PCはパラコにまつわる冒険に関わる理由があります。勇気、義務感、あるいは冒険団の友達が関わっているから仕方なく付き合っているなどです。

作成方法①：プレロールドキャラクターの選択

『ナツゾラ冒険団』では個性豊かな作成済みPC（以下、プレロールドキャラクター）が5人用意されています。

本書のプレロールドキャラクターは、名前も性格もすべて設定済みですので、どの子どもを使うか決めれば、すぐにゲームを始められます。今回のアーリーアクセス版ではこちらでのみ遊ぶことができます。

作成方法②：キャラクター作成表で作成

掲載されている【キャラクター作成表】を振る、あるいは表の項目を選んで子どもを作成する方法です。『ナツゾラ冒険団』の子どもは、用意された表を振る、あるいは項目を選択するだけで、設定や能力、性格などが自動的に決まっていきます。今回のアーリーアクセス版では行なえません。

冒険団の作成

全員のキャラクター作成が終わったら、夏空市の不思議を探検するためにPC全員で結成するチーム、“冒険団”を作成します。

今回のアーリーアクセス版ではプレロールドキャラクターを選んで遊ぶことになりますので、p.22にある冒険団“ナツゾラ冒険団”をそのまま冒険団としてコピーして使用します。

プレロールドキャラクターの選択

p.12から掲載されている5人のプレロールドキャラクターから、あなたが担当したいキャラクターを選び、コピーして使用します。

悩みと性格について

【悩み】は、PCたちのジレンマやトラウマを表わしたもので、ゲーム中、解決したり他のキャラクターへ相談したりすることで、ゲームのクリアに役立つ【幻想力】を得ることができます。

そして【悩み】の数に上限はありません。悩み多き子どもであればあるほど、個性的で魅力的なキャラクターになっていくでしょう。

もしも、「この子どもはこういう悩みを持っていそう」と頭に浮かんできたら、ぜひそれを追加で記入してください。

また、【悩み】を解決した時にキャラクターの【性格】が変わるかもしれないと思った場合、GMの許可があれば変更して構いません。

例えば“あまのじやく”な子どもが反省をして“時々あまのじやく”になる、“控えめ”な子どもが“おしゃべり”になるなど。プレイヤーがしつくりくる【性格】を考えて、どんどん成長させていきましょう。

【悩み】の解決

子どもの悩みは、内面的なことから社会的なものまで多岐にわたります。「内向的な性格を克服したい」などの個人的なものでしたら、克服しようと決心したタイミングで解決したと言えます。

家庭や家族の悩みなら「冒険団の友達に相談してすっきりした」「家族に打ち明けることを決心した」タイミングで解決した、としてもよいでしょう。

しかし、家族との関係や社会的な境遇などの悩みだと、子どもが決心しただけで「解決した」とするのは難しいかもしれません。その場合は、GMや他のプレイヤーに、自分のPCの悩みを解決するにはどうしたらよいか、相談してみるのをおすすめします。その子どもの悩みを解決するためのオリジナルシナリオを作って遊んでみるのも面白いでしょう。

また、子ども自身に「変えようのない現実を受け入

れる」「理解して許容する」あるいは「今は変えられないけれど、いつかは変えてみせると決心する」などの心情の変化があった、とするのも【悩み】の解決方法としてあげられます。

【悩み】は、言い換えれば、「悩みの元凶の前に足踏みをしている」状態です。自分の心を変える、考え方を変える、誰かに打ち明けるなどで“一步前進”できたら、「まだ問題は解決していないけど【悩み】は解決した」と言えるのです。

アーリーアクセス版で使用できる冒険団

子どもたちの作成が済んだら、この子どもたちが結成している“冒険団”を作っていきます。

冒険団は、クラスや学年に関係なく仲の良い子どもたちのグループで、夏休みが舞台の『ナツゾラ冒険団』では毎日のようにいっしょに遊びに出かける仲間たちです。

また、気の合う仲間たちのグループというだけではなく、“パラコ”関係の冒険に参加するモチベーションを持った子どもたちの集まりでもあります。

夏空市に住むほとんどの子が、パラコの噂を聞いたことがあります。しかし、プレイヤーキャラ

クターのように、パラコに直接関わろうとする子どもも少數なのです。

アーリーアクセス版では、作成済みの冒険団“ナツゾラ冒険団”をそのまま使用します。

冒険団幻想力の獲得

【冒険団クエスト】のチェックの数だけ【獲得した冒険団幻想力】の数字に○をつけてください。

作成済みの“ナツゾラ冒険団”のシートにはすでに5つ○がついていて、【獲得した冒険団幻想力】はは「5」となっています。

冒険団幻想力

【冒険団幻想力】は、毎シナリオ回復する通常の【幻想力】とは異なり、使用したら失われてしまいます。

秘密基地の場所

秘密基地のある場所は、夏空市マップ(p.67)を参照のうえプレイヤー同士で話し合って、任意に決めてください。

プレロールドキャラクターのデータの見方 (p.10-11)

① 名前	④ 能力値	⑦ 称号	⑩ 悩み	⑬ ガジェット
② ニックネーム	⑤ 副能力値	⑧ 性格	⑪ 保護者の職業	⑭ トモダチ
③ 年齢・性別・属性	⑥ 紙幣と小銭	⑨ 経験	⑫ 家族の特徴	

“ガク”八雲 学

「ねえ、みんな。このパラコのウサワ、僕らで調べてみたい?」



キャラクターのデータ

『ナツゾラ冒険団』のPCとなるキャラクターのデータは以下のとおりです。

①名前

キャラクターの名前です。
アーリーアクセス版では決定済みです。

②ニックネーム

キャラクターのニックネームです。
アーリーアクセス版では決定済みですが、PCが変えたいと思ったのなら、ほかのプレイヤーとGMの同意を得て変えることができます。

③年齢・性別・属性

キャラクターの年齢と性別です。性別は“見た目の印象”と“体の性別”で構成されています。
アーリーアクセス版では決定済みです。また、PCの【属性】は自動的に【コドモ】(p.32)になります。

④能力値

『ナツゾラ冒険団』の能力値は【運動】【頭脳】【勇気】【共感】の4種類からなります。
アーリーアクセス版では決定済みです。

【運動】

身体の動作や丈夫さに関わる判定に使用する能力です。手先の器用さなども含みます。

【頭脳】

知識や思考力が必要な判定に使用する能力です。
時間をかけた制作作業や説得にも使えます。

【勇気】

恐怖に耐えるなど、意志の力が必要な判定に使用する能力です。誰かを元気づけることもできます。

【共感】

相手の感情や状態を知るなど、相手に寄り添つたり察したりする判定に使用する能力です。

副能力値

『ナツゾラ冒険団』のPCには【初期幻想力】と【元気】と【おこづかい】の3つの副能力値があります。
アーリーアクセス版では決定済みです。

【初期幻想力】

シナリオのはじめに持っている【幻想力】です。
年齢が低いほど多く、高いほど少なくなります。
【初期幻想力】が0になると、セッション終了時に【コドモ】から【オトナ】になり、NPCになってしまいます。

【元気】

子どもの気力や体力です。移動をして疲れたり、
【精神攻撃】でショックを受けたりすると減少し、
0になると【判定】を行なえなくなります。

また、【物理攻撃】で【ケガ】(「ダメージの影響」
p.33参照)を負わされた場合、【ケガ】が【元気】
の現在値以上になると気絶します。さらに、【元気】
の2倍以上となると死します。

減少した【元気】は【元気】の初期値(元の値)
以上に増えることはありません。

【おこづかい】

子どもの財力です。【紙幣】と【小銭】を算出
する基準となっています。シナリオのはじめに【お
こづかい】点の【小銭】がもらえます。

⑥紙幣と小銭

【アソビ場】で【ガジェット】を買う際などに使
用できます。

アーリーアクセス版では決定済みです。

【紙幣】

セッション中に大きな買い物をする際に使用で
きます。1つあれば何でも買えますが、補充する
手段は少なく貴重です。

くずして【小銭】にすることはできません。

【小銭】

セッション中、高価ではないものを買う時に使
用できます。

まとめて【紙幣】にすることはできません。

⑦ 〈称号〉

P Cが得意だと思っている、あるいは周囲から得意だと思われている特技や評判です。

[判定] の際に使用することができます。

アーリーアクセス版では決定済みです。

⑧ 性格

キャラクターの性格です。2つ設定されています。

アーリーアクセス版では決定済みですが、[悩み] を解決した際に性格が変わるかもしれないと思った場合は、GMの許可を得て変更できます。

⑨ 経験

キャラクターが今までの人生で経験してきたことや、得意なことです。

年齢が高いほど多く、年齢が低いほど少なくなります。

アーリーアクセス版では決定済みです。

⑩ 悩み

子供の抱えているジレンマやトラウマです。詳しくは p.8 を参照してください。

セッション中に [悩み] の演出をすると、[幻想力] を得られます。また、[悩み] が解決したら、大量の [幻想力] を得られる代わりに【初期幻想力】が1減少します。

アーリーアクセス版では決定済みですが、上限はありませんので、プレイヤーが思いついたら増やしても構いません。

⑪ 保護者の職業

子どもの保護者の職業です。保護者は両親を指すとは限らず、祖父母といった親族などの場合もあります。

アーリーアクセス版では決定済みです。

⑫ 家族の特徴

子どもの家族がもつ特徴です。

特に両親や家族に関する記述がない場合、両親と自分の核家族という扱いになります。兄弟姉妹やペットなどでしたら、プレイヤーの任意で設定してもらいません。

アーリーアクセス版では決定済みです。

⑬ 〔ガジェット〕

子どもが所有している、ゲーム中に使用可能な物品などの総称です。ふしぎな生き物や道具といった、パラコに関連するものも含まれます。

[ガジェット] は [アソビ場] などでセッション中に手に入れることができます。

⑭ 《トモダチ》

P Cと仲の良いN P Cです。1シナリオに1回 [トモダチ効果] を使うことができます。

『ナツゾラ冒険団』において、P Cに味方をするN P Cは、データ上《トモダチ》として表わされます。

属性が [パラコ] の《トモダチ》は強力なことが多く、冒險の大きな力となります。

[トモダチ効果] などで「同行」とある場合、それ以降のセッション中その《トモダチ》は常に「P Cたちと同じ場所にいる」として扱います。

冒険団シートに属する項目

冒険団内におけるP Cの立ち位置は「冒険団シート (p.22)」に記載されています。

団内の役割

P Cが冒険団内でどんな役割になりやすいかを示しています。

アーリーアクセス版では決定済みですが、変化があったと感じたら、ほかのプレイヤーとGMの同意を得て変えることができます。



やくもまなぶ “ガク”八雲学

「ねえ、みんな。このパラコのウワサ、僕らで調べてみない？」



僕は八雲学。市立夏空第二小学校の5年生。みんなからはガクって呼ばれているよ。

え？ 僕がパラコに興味を持った理由？ そうだね。あれは、僕が叔父さんの家に来て何年か経った頃。

……ああ、そうだった。実は僕の父さんと母さんは、行方不明になっちゃったんだ。僕が5歳のときね。だから僕は夏空市に住んでいる父さんの弟の、叔父さんに引き取られたんだ。

あの頃は悲しかったな。……ごめん。変な事言っちゃったね。今はもう、平気だよ。

話がそれたね。パラコのことだった。3年くらい前かな。僕の部屋で。元々は父さんの部屋だったんだけど。そこで古いフロッピーディスクをみつけたんだ。そこには父さんの名前で、この街に存在する妖怪やUMAの話がたくさん書かれていた。

僕は子供の頃から、科学でもオカルトでも、不思議なことを見つけて調べるのが好きで。自分で言うのもなんだけど、得意でね。自分でもパラコのことを調べてみることにしたんだ。

叔父さんと叔母さんが言うには、子どもの頃の父さんとそっくりだって。父さん、いつも不思議な噂を追いかけて、みんなを心配させてたって。……確かに似てるかも。気をつけなきゃ。

そんなわけで友達とナツゾラ冒険団を結成して、この夏、パラコを調べることにしたんだ。

腐れ縁の幼馴染。……兄弟みたいな感じかな。向こうは自分が年上のつもりらしいけど、どう考えても僕の方が大人でしょ。あと、人の運動音痴をからからうのはやめてほしい。それと少しは勉強しろ。



オトコ

身体はでかくて顔は怖い、口も悪い……と、ここだけ聞くと救いようがないな。でも、曲がったことが大嫌いで頭も切れる。かっこいいやつだと思う。ドクロの言葉を借りるなら頼りになる相棒……かな。



トクロ

日笠家のお嬢様だけあって、人の扱いのうまさは舌を巻くね。猫被りって言うと、本人は怒るけど。でもなんで僕らにはあんなつっけんどんなんだろう。あと知識が豊富なのはいいね。話が合って嬉しい。



お嬢

僕の知らないこの街の外のことによく知っている。今度ゆっくり話してみたいな。ちょっと引っ込み思案なところがあって本人は無自覚だけど、実は大体なんでもできる。もうちょっと自信がつけばね……。



トキオ

この夏に出会った、素直でよく笑う、少し不思議でやたら行動的な女の子。本人は不治の病が治ったってあっけらかんしているけど、本当に大丈夫なのかな。なにかあったらって、気になって仕方ない。



夏風鈴

名前 八雲 學 やくも まなぶ

ニックネーム ガク

年齢 11歳 性別 ふつうの男子 属性 コドモ

【運動】1 【頭脳】3 【勇気】2 【共感】2

【初期幻想力】3 【元気】5 【おこづかい】4 紙幣 4 小銭 20

称号 〈本の虫〉〈パソコンオタク〉〈発明家〉〈バラコ博士〉

性格 冷静沈着、好奇心

経験 昔からパソコンをいじるのが好きです。

機械を修理したり組み立てたりするのが好きです。

バラコに興味を持っています。

悩み 自分の存在が叔父と叔母に迷惑をかけていないか、常に気にかかっている。

あまり感情を表に出すのが得意じゃなくて、よく勘違いされる。

男のくせに力も弱くて運動も苦手で実はかなり気にしている。

保護者の職業 学者（文系） 保護者（叔父さん）が常勤の文学学者です。

家族の特徴 風来坊で変わり者の叔父がいます。

両親が失踪し、夏空市の親戚の家（叔父と叔母の家）にあずけられています。

ガジェット

【ジャンクPC】自作の高性能ポータブルジャンクパソコン。【幻想力】を1点消費することで、【頭脳】の【判定】にダイス+2。シナリオ1回。自分専用。

【工具箱】物を作ったり、ガジェットを【修理】できる。【頭脳】【判定】の達成値「1/10」回ぶん【幻想力】を使用しないガジェットの使用回数を回復する。1シナリオ1回。自分専用。

【自転車】【移動】の際の【元気】の減少を1点軽減する。1シナリオ2回。自分専用。

トモダチ

《“なっちゃん”筆口奈津子》（オトナ）

【運動】2 【頭脳】5 【勇気】3 【共感】3

トモダチ効果 筆口奈津子がPCたちと一緒にいる時のみ使用可能。GMが筆口奈津子の協力を得られそうだと判断した判定に【協力判定】する。このとき、ダイスに+1する。1シナリオ1回。

トモダチ同行 筆口奈津子とトモダチの子どもが筆口商店でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、奈津子が「子どもの面倒を見る必要がある」状況だとGMが判断した場合のみPCたちに同行する。

《夏風鈴》（コドモ）

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

トモダチ効果 「鈴と遊ぶ」と宣言することでアソビ場のイベント表をもう一度振り、好きな方を適用する。もしくは、鈴が【協力判定】を行なう。1シナリオ1回。

“オト子”駒鳥 おと

「またガクのビヨーキがはじまった。アタシちゃんは乗った！」



アタシちゃんは駒鳥おと！ 夏空第二小学校の5年生。みんなからはオト子って呼ばれてる。

好きなことは面白いことで、嫌いなことはつまんなしたこと。え？ 具体的に？ う～ん。とりあえず、学校の勉強はつまんないかな。学校は楽しいよ。みんなと遊べるし。あと、家の手伝い！ うちの雑貨屋、こまどり堂っていうんだけどさー。店番とか、マジでヒマでヒマで死んじゃいそう。こういうのジドーロードーっていうんでしょ。ジンケン的に問題じゃないかってアタシちゃんは思うな！

でも、お客さんの相手はわりと好き。へいらっしゃい。なんにしやしよ。お釣り 20万円！ ってね。

でもって、好きなことはゲームと身体動かすことならなんでも。あと、友達と遊ぶこと！

最近はガクとドクロとお嬢と、あとトキオとリンリン、この街のパラコのナゾを解き明かす、ナツヅラ冒険団で冒険してるんだ。

そして実はアタシちゃん、こう見えて妖怪にはちょっとばかし詳しくてねえ。メーセキなズノーでみんなを助け……こら、ガク！ いまお馬鹿って言った！ お嬢も。聞こえたよ！ ドクロまで！

こんにゃろ。あとで覚えてろよ。……とりあえず、あれだ。今は夏休み！ 授業もテストもなくて最高。みんなといっしょに大冒険しちゃうよ！

小さい頃に隣に引っ越してきたアタシちゃんの弟分。でも最近生意気。頭はいいし、頼りにはなるけどさ。もやしち子だけ。そういう兄ちゃんたちが口揃えて「ガク君を捕まえとけ」っていうのなんですか？



自称ガクの相棒。つまリアタシちゃんの弟分2号。いや、弟にしてはデカいか。シャテー？ まあアレだよ。見た目はアレだけどノリはいいし、気が合う楽しいやつだよね。あと実は勉強できる。理不尽。



めっちゃあまのじゃく！ なんかこー、お家が名門だかなんだかしないけど、すごい生意気。でもかわいいから、ゆるす！ なんだかんだいい子だしね。アタシちゃんはそういうのわかるオンナなのよ。



東京から来た転校生かと思ったら東京じなやい都会からの転校生だった。でもいいなあ。都会。テレビの中の世界だもんね。まだ友達になってちょっとだから、態度がちょいカタいけど仲良くなりたいな。



リンリンはねえ。友達になったばっかだけど、もうすでにアタシちゃんのソウルメイトかな。ドクロのマネするなら相棒よ、相棒。いいよね。冒険。ガンガン行こうよ、冒険！ パラコなんて怖くない！



名前 駒鳥 おと

ニックネーム オト子

年齢 11歳 性別 男みたいな女子 属性 コドモ

【運動】2 【頭脳】1 【勇気】3 【共感】2

【初期幻想力】3 【元気】6 【おこづかい】3 紙幣3 小銭15

称号 〈商売上手〉 〈ゲーム名人〉 〈イダテン〉 〈妖怪博士〉

性格 冒険心、無邪氣

経験 格闘対戦ゲームなどの瞬発力を使うゲームが得意です。

昔から足の速さなら同年代の誰にも負けない自信があります。

妖怪に興味があります。

悩み 店番や買い物を頼まられるのが嫌。せっかくの夏休みだからもっと遊びたいのに。

親に「なくした」と言って隠して1学期の散々な成績表。あと手を付けてない夏休みの宿題。

ずっと男の子たちとばかり遊んでいて楽しいけど、最近「女の子らしいこと」もちょっと気になる。

保護者の職業 両親が雑貨屋（こまどり堂）を経営しています。

家族の特徴 兄が2人以上います。

優しい祖母と一緒に暮らしています。

ガジェット

【携帯ゲーム機】ゲームでの経験が現状打破に役立つことを思いつく。【幻想力】を1点消費し、任意の【判定】の直前に宣言するとダイス+2。シナリオ1回。自分専用。

【スポーツシューズ】【移動】の際の【元気】の減少を1点軽減する。1シナリオ2回。自分専用。

【自転車】【移動】の際の【元気】の減少を1点軽減する。1シナリオ2回。自分専用。

トモダチ

《“なっちゃん”筆口奈津子》(オトナ)

【運動】2 【頭脳】5 【勇気】3 【共感】3

トモダチ効果 筆口奈津子がPCたちと一緒にいる時のみ使用可能。GMが筆口奈津子の協力を得られそうだと判断した判定に【協力判定】する。このとき、ダイスに+1する。1シナリオ1回。

トモダチ同行 筆口奈津子とトモダチの子どもが筆口商店でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、奈津子が「子どもの面倒を見る必要がある」状況だとGMが判断した場合のみPCたちに同行する。

《夏風鈴》(コドモ)

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

トモダチ効果 「鈴と遊ぶ」と宣言することでアソビ場のイベント表をもう一度振り、好きな方を適用する。もしくは、鈴が【協力判定】を行なう。1シナリオ1回。

かぶとくろう “ドクロ”兜九郎

「ははーん。こりゃ用心棒の俺の出番かもな。やろうぜ、相棒」



俺の名前は兜九郎。あだ名はドクロ。夏二小5年。このあだ名、元々は俺にビビってる連中がつけたんだけどよ、わりと口に入ってるんだ。少なくとも舐められてねえってのはいいことだ。

自慢じゃないけど、身体のデカさなら夏二小一。よく高校生にも間違えられる。何度もダブってるからデカいって噂もあったっけな。なんだよ義務教育でダブるってよ。

まあああだ。ビビってる連中や、俺の事を不良だヤンキーだって悪口言ってる連中のことはどうでもいいんだ。俺のことをわかってる仲間がいてくれりゃ俺はそれでいい。

よく姉ちゃんに、ぶっさらばうで、乱暴で、コミュニケーションが雑って言われるの、ちょっと気にしてるけどよ。どう考えても間違ってる、筋が通らねえ事言ってるヤツの顔色を伺うのだけはガマンできねえ。つい、突っかかって行っちまう。

親父からも、男なら筋を通せ。じゃなきゃ男じゃねえって言われてっしな。

でもって、男なら仲間を守る甲斐性も必要ってわけだ。宇宙人でも恐竜でも、相手になるぜ。



小1の時、最初に会った時わかったね。こいつ只者じゃねえって。クラス中からビビられてた俺に、普通に俺に接してきたんだ。普通はできねえよ。体力ガコだけど、マジでリスペクトしてんだぜ、相棒。



小1の時、最初に会った時わかったね。こいつはバカだって。でもってバカみたいに度胸がある。何があっても動じねえスゲエ奴だ。あと、こいつとバカやるもの嫌いじゃない。バカになるのもいいもんさ。



親父は土建屋だからよ。大地主の日笠さんとこのお嬢様だから丁重に日和つたこと言うけど、俺にとっちゃダチの1人さ。でもっていつもいきがってツンツンしてんの。ついイジりたくなるんだよな。



なんつか、根性が足りないんだよな。いつもなんか自信なさげでよ。すげー絵は描くし、チャリに乗せたら超はええし、あと根性さえあればな。こうなったら俺がちょっと鍛えてやっかな。



鈴みたいなのは正直、付き合ったことないタイプだからよくわかんねえけど……危なっかしいんだよなあ。子犬みたいに人懐っこくて、手を離したらどっか行っちまいそうで。放っておけねえなって。

名前 駄九郎 かぶと くろう

ニックネーム ドクロ

年齢 11歳 性別 男らしい男子 属性 コドモ

【運動】3 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】1

【初期幻想力】3 【元気】6 【おこづかい】3 紙幣 3 小銭 15

称号 〈力持ち〉 〈けんか自慢〉 〈パルクール〉 〈造形師〉

性格 仲間想い、自己主張

経験 昔から腕っぷしなら同年代の誰にも負けない自信があります。

昔から身体が柔らかいのが自慢です。

模型が好きで、趣味で作っています。

悩み 姉がいつも上から目線で子供扱いしてくるのが気に食わない。

男らしくあろうと振る舞ってきたが、このままでいいのか迷うことがある。

周りから乱暴者だと思われていることを少し気にしている。

保護者の職業 保護者が建設業（兜工務店）を経営しています。

家族の特徴 父親が保守的で、古い価値観や受け継いだ家訓を重視しています。

年上風を吹かせてくる姉がいます。

ガジェット

【バット】物理攻撃時 [ケガ] ダメージ + 1。威嚇する時の [精神攻撃] 時【元気】ダメージ + 1。
自分専用。

【スポーツシューズ】[移動] の際の【元気】の減少を 1 点軽減する。1 シナリオ 2 回。自分専用。

【自転車】[移動] の際の【元気】の減少を 1 点軽減する。1 シナリオ 2 回。自分専用。

トモダチ

《“アンディおじさん”茶山安貞》(オトナ)

【運動】3 【頭脳】3 【勇気】3 【共感】5

トモダチ効果 1 シナリオ 1 回。茶山安貞が P C たちと一緒にいる時のみ使用可能。G M が安貞の協力を得られそうだと判断した判定に [協力判定] する。このとき、ダイスに + 1 する。もしくは、P C たちに同行する。この際、安貞は自動車を使用する。同乗した場合、移動による【元気】の減少を 2 回まで - 2 する。

《夏風鈴》(コドモ)

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

トモダチ効果 「鈴と遊ぶ」と宣言することでアソビ場のイベント表をもう一度振り、好きな方を適用する。もしくは、鈴が [協力判定] を行なう。1 シナリオ 1 回。

“お嬢”日笠 ゆり

「私、門限までには帰るからね。またパパに怒られちゃう」



はじめまして、日笠ゆりと申します。どうぞよろしくお願ひいたします。(お嬢様スマイル)

……とまあ、大人と普通のクラスメイトの前ではこんな感じ。これだけでみんな私のことを完全無欠のお嬢様だって思いこんじゃう。ちょろいもんよ。夏空市の旧家、日笠家のお嬢様って看板あっての反応だってわかってはいるけど。パパは喜ぶし、格式にうるさい鬼伯母もごまかせるし、いいかなって。

そんな感じだから私なにかと忙しくて、本当ならガクと一緒に遊んでるヒマなんてないんだけど……実は私のとこにパラコがいてね。そう。このクマのぬいぐるみ。名前はウイニー。小さい頃にママにもらったお友達。2年前、ママが病気で死んじゃって。私、すごく落ち込んじゃって。そのとき、ウイニーが動きだして……不思議で、ちょっと怖かったけど。私、ちょっと元気になれた。

でもさすがに誰にも話せなくて。私、自分の頭がおかしくなったんじゃないかなって思ってたもの。

そのとき、クラスでガクとオト子、あとバカドクロがパラコがどーのこーの騒いでるのを見て、相談したの。それからなし崩し的にこんな感じ。でもまあ、お嬢様がらなくていい友達は悪くないかな。

良くも悪くもマイペースだけど、冷静で頼りになる男の子。あと基本的に表情が死んでて、感情が読みづらいわね。パラコの手がかりを見つけると無表情なまま、暴走して突っ込んでいくのなんとかして。



冒険団のムードメーカーでトラブルメーカーって感じね。おバカのくせに、いや、おバカだからか、なんでも楽しめる鋼の神経は素直に尊敬するわ。私、繊細だから。驚かされるの苦手なのよね。



バカドクロ。なんなのあの野蛮人。人の事いつもバカにして。でも、あいつの空気読めな過ぎる態度にキレたのが、みんなの前で素を出せるようになったきっかけだし……悪意はないし、ゆるしてやるか。



都会で暮らしてただけあって、洗練されてる子よね。同じく洗練されている私と波長が合うわ。ちょっとおとなしそうだけど、そこはそれ。私を見習って外面を身につければいいとおもうのよね。



人懐っこくて、いつも笑ってて、いい子なんだけど、ちょっと不思議な子。現実感があんまりないっていうか。物語の中の登場人物みたい。そういうえばガクって、実は鈴のこと好きなのかしら?



名前 日笠 ゆり ニックネーム お嬢

年齢 10歳 性別 女らしい女子 属性 コドモ

【運動】1 【頭脳】2 【勇気】1 【共感】3

【初期幻想力】5 【元気】4 【おこづかい】4 紙幣 4 小銭 20

称号 〈貴族〉〈ふしぎちゃん〉〈歴史博士〉

性格 プライド、あまのじやく

悩み いじっぱりで素直になれない性格がコンプレックスだけど、どうしても直せない。

大好きだったママが病気で弱って死んでいく姿を今でもよく夢に見る。

イマジナリーフレンド（ウィニー）と一緒にじゃないと不安な自分が歯がゆい。

経験 自分と仲の良い友達（コドモ）にしか見えない想像上の友達（パラコ）がいます。

夏空市の歴史に興味があり、夏凪晴嵐とトモダチになりました。

保護者の職業 家が夏空市に根付いた歴史ある旧家です。

家族の特徴 厳格で口うるさい伯母（父親の姉）がいます。

母親と病気で死別した父子家庭です。

ガジェット

【イマジナリーフレンド】 [幻想力] を 1 点消費すると想像上の友達（パラコ。クマのぬいぐるみのウィニー）が手伝ってくれる。任意の [判定] の直前に宣言するとダイス + 2。シナリオ 1 回。自分専用。

【自転車】 [移動] の際の [元気] の減少を 1 点軽減する。1 シナリオ 2 回。自分専用。

トモダチ

《“×ガネギ”夏凪晴嵐》（オトナ）

【運動】3 【頭脳】4 【勇気】3 【共感】4

トモダチ効果 1 シナリオ 1 回。夏凪晴嵐が P C たちと一緒にいる時のみ使用可能。G M が晴嵐の協力を得られそうだと判断した判定に [協力判定] する。このとき、ダイスに + 1 する。もしくは、P C たちに同行する。この際、晴嵐は自動車を使用する。同乗した場合、移動による [元気] の減少を 2 回まで「- 2」する。

《夏風鈴》（コドモ）

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

トモダチ効果 「鈴と遊ぶ」と宣言することでアソビ場のイベント表をもう一度振り、好きな方を適用する。もしくは、鈴が [協力判定] を行なう。1 シナリオ 1 回。

“トキオ”青海 つばさ

「いまボクも調べたんですが。ナツゾラSNSでも噂、広まっていますね」



ボクの名前は青海つばさ。この夏に夏空市に引っ越してきて、二学期から市立夏空第二小学校に通う予定です。学年は5年生。みんなからはトキオって呼ばれていますが……ボクの住んでたところは東京じゃないんですけどね。都会からの転校生ってきいて、勘違いしたオト子が言い出しだけで。

ともかく、転校前にクラスメイトと友達になるなんて、驚きました。きっかけはこの石でした。

これ、ボクが幼稚園の頃に夏空市に来た時に……不思議な場所に迷いこんで手に入れたものです。それで、あの不思議な場所を探していたらみんなと会って、そのまま友達に。

引っ越ししてきた理由ですか？ 実は父さんと母さんがそこそこ有名な画家で。芸術のためならなんでもする、みたいな人たちなので……この夏空市にインスピレーションを感じて、ここで創作するって決めちゃったんです。一度決めたら即断即決ですから……仕方ないんですね。毎度のことです。

でも、今回はみんなと会えてよかったなって。父さんと母さん、いつまでいるつもりなのかな。

ガク君は、最初は何を考えているのかわからなかったけど、最近わかってきました。いい意味でオタクで、熱い人なんだなって。静かに燃えているっていうか。ちょっと父さんと母さんに似てるかも。



オト子は誰とでも仲良くできて、積極的で、かっこいいなって思いますね。ボクはあまり、そういう得意じゃないから。でも、考えなしなところもあって、ちょっと危なっかしいなって。



ドクロは最初怖かったけど、慣れちゃえばすごく頼りになる。考え方も一本筋が通っていて、男らしくて。……なんだろう。お兄ちゃんがいたらこんな感じなのかなって。あはは。同学年ですけどね。



お嬢は、みんなの前だと普通の女の子って感じだけど、そうじゃないときはすごい大人だって。大人のふり、かもしれないけど。お家の事情もあっていろいろ大変そう。ちょっと心配してる。



明るくて、自然体で、いつも楽しそう。ボクもああいうふうになれたらいなってちょっと思いますね。そういうえば鈴ちゃんは、なんであんなにも、みんなと冒険をしたいんだろう。



名前 青海 つばさ ニックネーム トキオ

年齢 10歳 性別 男みたいな女子 or 女みたいな男子 属性 コドモ

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】1 【共感】2

【初期幻想力】5 【元気】5 【おこづかい】3 紙幣 3 小銭 15

称号 〈神絵師〉 〈チャリマスター〉 〈都会人〉

性格 努力家、控えめ

悩み 両親が夏空市で創作活動をすることを決めて引っ越してきたものの、まだこの環境に慣れていっていない。

やりたいことはたくさんあるのに、引っ込み思案のせいでうまく言い出せない。

両親が夏空市を出していくことを決めてしまったら、みんなと別れることになってしまう。

経験 マウンテンバイクが好きで、自転車を乗りこなすのが得意です。

最近、都会から夏空市にやってきました。

保護者の職業 両親がそここ有名な画家をしています。

家族の特徴 両親が冒険好きで、隙あらば旅に出たり、新しい事に挑戦しています。

両親が芸術（特定の宗教や思想）に傾倒しています。

ガジェット

〔異界の石〕 新しいウラゾラにはじめて入ったらダイスを1個振る。4~6なら昔来たことがあります。

〔幻想力〕 を2点得る。自分専用。

〔マウンテンバイク〕 〔移動〕 の際の〔元気〕の減少を1点軽減する。1シナリオ4回。自分専用。

トモダチ

《夏風鈴》（コドモ）

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

トモダチ効果「鈴と遊ぶ」と宣言することでアソビ場のイベント表をもう一度振り、好きな方を適用する。もしくは、鈴が〔協力判定〕を行なう。1シナリオ1回。

冒険団シートの解説

【冒険団シート】は、P Cたち冒険団が達成した【冒険団クエスト】や、手に入れた【冒険団幻想力】、【冒険団ガジェット】を管理するシートです。

また、【幻想力】の消費量に応じて得られる効果【セカイのパラコ化】も管理できます。

【冒険団シート】の管理は、GMが行なうよりも、プレイヤーから1名選んで任せた方が、GMの負担が減ってよいでしょう。

冒険団名

冒険団の名前を書く欄です。本書では「ナツゾラ冒険団」になっています。

秘密基地

冒険団の秘密基地の見た目を書く欄です。本書では「森の中のツリーハウス」が秘密基地です。

団の目的

冒険団の目的を書く欄です。本書では「パラコがなぜ存在するのかの秘密を解き明かす」です。

団員名簿

団員（P C）の名簿です。アーリーアクセス版ではプレロールドキャラクター5人分を記入しています。使用しないキャラがいる場合は横線を引くなど、適宜修正してください。

冒険団ガジェット

セッション中に獲得した【冒険団ガジェット】を記入する欄です。記入済みの【ウラゾラコンパス】は、本書p.66のシナリオ「あの夏のはじまり」の中で入手するまでは使用できません。

誰がどの【冒険団ガジェット】を使うかはプレイヤー同士で相談して決めましょう。

セカイのパラコ化

『ナツゾラ冒険団』のP Cたちは、子どもだけが使える力、【幻想力】で、現実を書きかえながら冒険をくり広げます。

冒険で使用された【幻想力】は、世界の上に層のように積み重なっていきます。積み重なった【幻想力】によって、現実と想像（パラコ）との間が

あいまいになり、さらなる奇跡を呼び寄せるのです。

合計消費幻想力

【幻想力】をいくつ消費すれば何が起こるかは、P Cの人数ごと、シナリオごとに異なります。

シナリオの開始時点で忘れずに計算しましょう。セッション中、冒険団シートに記入した点数まで【幻想力】を消費したら、□にチェックを入れます。

影響

【セカイのパラコ化】による影響です。冒險を有利に進められるようになる効果がそろっています。場合によっては、シナリオの悲しい結末すら変えられるかもしれません。

【★解決イベント】(p.30) に入ってしまった場合、「振ったダイスを1回振り直す」以外の効果は失われてしまいます。だれがどの効果をいつ使うかは、プレイヤー同士で相談して決めましょう。

冒険団幻想力と冒険団クエスト

P C達が発揮できる不思議な力には、P Cたちが持っている【幻想力】の他に、冒険団で共有している【冒険団幻想力】があります。【冒険団幻想力】は、行ったことのない【アソビ場】や【ウラゾラ】に向かうなど、【冒険団クエスト】を達成することで獲得できます。

消費済みの冒険団幻想力

獲得済の【冒険団幻想力】をいくつ使用したか記入する欄です。

なお、一度消費した【冒険団幻想力】は回復しません。

獲得した冒険団幻想力

【冒険団幻想力】は【冒険団クエスト】を1つ達成するごとに1点得ることができます。

冒険団シートの「獲得した冒険団幻想力」はカレンダー形式になっています。【冒険団幻想力】を獲得したら、1から順に○をつけましょう。「42」まで○がついた場合、次のシナリオは『ナツゾラ冒険団』の最終シナリオ「あの夏のおわり（後日公開）」になります。最終シナリオをクリアすると、P Cたちの冒険は終了します。

連続したシナリオが進行中の場合は、展開がひと段落つくまで延長しても構いません。

ただ、シナリオを重ねるとPCが強力になりすぎる恐れがあります。必要に応じて「〇〇（アソビ場名）イベント」をクリアしても報酬を得られなくなる（「冒険団クエスト」③参照）などの調整を行なってください。

アーリーアクセス版の冒険団シートは、「冒険団クエスト」を5つクリアしているため、「5」まで〇がついています。

冒険団クエスト

【冒険団クエスト】には、クエストの達成状況を記載します。以下のクエストを達成したら、対応するクエスト名の左側にある□にチェックを入れて、右側に名称やイベント名を記入してください。

合計で42個までチェックすることができます。

- ・「冒険団シート」の「冒険団名を決定した。」から「全員のニックネームを決めた。」を埋める。（アーリーアクセス版ではすでに達成済みのため、■で表記しています。）

- ・今まで行ったことのない【アソビ場】へはじめて行ったとき「行ったことないアソビ場へ行った。」に1つチェックを入れる。【アソビ場】の【ウラゾラ】のほうへはじめて行った場合は「行ったことないウラゾラへ行った。」に1つチェックを入れる。
- ・【アソビ場】で【イベント表】を振った際に発生することがある「〇〇（アソビ場名）イベント」をクリアする。

冒険団シートのデータ

- ①冒険団名・秘密基地・団の目的
- ②団員名簿
- ③冒険団ガジェット
- ④セカイのパラコ化
- ⑤消費済みの冒険団幻想力
- ⑥獲得した冒険団幻想力
- ⑦冒険団クエスト

※【冒険団シート】はp.74のシートをコピーして使用してください。

ナツゾラ冒険団 冒険団シート	
冒険団名	ナツゾラ冒険団 ① 秘密基地 森の中のツリーハウス 団の目的 パラコがなぜ存在するのか秘密を解き明かす。
団員名簿	団員名 ニックネーム 団内での役割・肩書
団員①	八雲 學 ガク 団長のようなもの
団員②	朝霧 あと オト子 特攻隊長
団員③	兎 九郎 ② ドクロ 用心棒
団員④	日笠 ゆり お嬢 ネゴシエーター
団員⑤	青海 つばさ トキオ スーパールーキー
冒険団ガジェット	効果
ウラゾラコンパス	行きかの明瞭なウラゾラへ【幻想力】を1点消費して行くことができる。
③	

セカイのパラコ化	
合計消費幻想力	影響
<input type="checkbox"/> PC × 1点（ ）	[サマータイム] +1。
<input type="checkbox"/> PC × 2点（ ）	一か月のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC × 3点（ ）	通常ダイスを1回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC × 4点（ ）	[サマータイム] +1。④
<input type="checkbox"/> PC × 5点（ ）	一か月のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC × 6点（ ）	通常ダイスを1回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC × 7点（ ）	[サマータイム] +1。
<input type="checkbox"/> [PC × 2点 + (シナリオの「セカイのパラコ化」ダメージ)]	ホボク。冒険の結果1つを少し変更可能。シナリオに記述がない場合、要GM許可。
<input type="checkbox"/> [PC × 2点 + (シナリオの「セカイのパラコ化」ダメージ)]	キセキ。冒険の結果1つを大幅に変更可能。シナリオに記述がない場合、要GM許可。

消費済みの冒険団幻想力		獲得した冒険団幻想力						
7月	① (7/21)	②	③	④	⑤	6	7	
		8	9	10	11 (7/31)	12 (8/1)	13	14
8月	15	16	17	18	19	20	21	
	22	23	24	⑥ 25	26	27	28	
	29	30	31	32	33	34	35	
	36	37	38	39	40	41	42 (8/31)	

冒険団クエスト			
クエスト	名称	クエスト	イベント名
<input type="checkbox"/> 冒険団名を決めた。	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。1	
<input type="checkbox"/> 密室基地の場所を決めた。	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。2	
<input type="checkbox"/> 団の目的を決めた。	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。3	
<input type="checkbox"/> 全員のニックネームを決めた。	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。4	
<input type="checkbox"/> 全員のガジェットを決めた。	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。5	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。1	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。6	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。2	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。7	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。3	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。8	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。4	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。9	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。5	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。10	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。6	-	<input checked="" type="checkbox"/> ⑦ 場のイベントをクリアした。11	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。7	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。12	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。8	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。13	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。9	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。14	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。1	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。15	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。2	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。16	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。3	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。17	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。4	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。18	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。5	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。19	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。6	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。20	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。7	-	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。21	

なつかぜりん

夏風 鈴 (NPC)

「とーぜん私も行くよ。みんなでいっしょに大冒険しようよ！」



私、夏風鈴！ 君たちとは……これからトモダチになる、冒険団の新しい仲間。ってことになるのかな？ どうやって出会って、どんなふうにトモダチになるのが楽しみだな。
みんなでいっぱい、冒険しちゃうね！

NPC：夏風鈴について

夏風鈴は本書に収録されているシナリオ「あの夏のはじまり」に登場するNPCで、『ナツゾラ冒険団』を通してPCたちと行動を共にするキャラクターです。キャラクターシートにはすでに《トモダチ》として記入されていますが、「あの夏のはじまり」で出会うまでは《トモダチ効果》を使用できません。

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

属性：コドモ

性格：冒険心、遊び心

保護者の職業：都会でサラリーマンをしています。

家族の特徴：夏空療養所病院に務める親戚がいます。

家族（自分）が大きな病気をしていました。

ハル
ハル
ミ



判定のルール

判定

キャラクターが何らかの行動を行なうときに、それが成功するか失敗するかがわからない場合、その成否をダイスロールによって決定します。このルールを【判定】と呼びます。

『ナツゾラ冒険団』で使用するダイスは6面ダイスのみです。【判定】の流れは以下の通りです。
【判定】が必要な状況が発生したら、GMはプレイヤーに判定の【難易度（p.27）】と【判定】に使用する【能力値】を伝えます。

また、GMはそのほうがセッションが面白くなりそうだと判断したときなどは、あえてプレイヤーに【難易度】を伝えなくても構いません。

①判定を行なう【主人公】の決定

子どもの中から代表して【判定】を行なう子どもを決定します。

判定を行なう子どもを【主人公】と呼びます。

②判定に使う【能力値】の決定

この時に【判定】に使用する【能力値】がシナリオ、もしくはGMから指定されている場合は、その【能力値】を使用します。

指定がない、もしくはプレイヤーから別の【能力値】で判定をしたいと申し出があった場合、シナリオの状況を考慮して説得力があるとGMが判断したのなら変更を認めても構いません。

【能力値】が決定したら、【能力値】個のダイスを判定に使用できます。

③【判定】に使用する〈称号〉の決定

この時に【判定】に使用する〈称号〉がシナリオ、もしくはGMから指定されている場合、その〈称号〉を持っていれば使用できます。

シナリオで指定がない、もしくは別の〈称号〉で判定をしたいと申し出があった場合、シナリオの状況を考慮して、説得力があるとGMが判断したのなら変更を積極的に認めましょう。

〈称号〉が使用できたら、ダイスを追加で+1個、

【判定】に追加できます。

〈称号〉は複数組み合わせて提案することができますが、増えるダイスは1個までです。

④【判定】に使用する【ガジェット】の決定

もしこの【判定】に使用できる【ガジェット】を持っていた場合、使用を宣言できます。

処理については、使用する【ガジェット】の効果に従ってください。

また、プレイヤーは手持ちの「使えそう」な【ガジェット】を【判定】に使用できないか、GMに提案することができます。説得力があるとGMが判断したのなら使用を認めて構いません。

その【ガジェット】で、状況が明確に有利になりそうな場合、ダイスを追加で+1個【判定】に使用できます。その【ガジェット】が“消費型”だった場合【ガジェット】は消費されます。

⑤【協力判定】の決定

【主人公】の【判定】に、冒険団の他のキャラクターが【協力判定】を行なうことができます。

【協力判定】を宣言したキャラクターは、【主人公】の使用している【能力値】を参照して、その【能力値】個のダイスを振ることができます。

また【主人公】と同じ〈称号〉を持っていた場合、さらにダイスを+1個できます。

『トモダチ』の【トモダチ効果】の中には【協力判定】が可能な効果が存在します。

【トモダチ効果】効果での【協力判定】は1度の判定に複数人の『トモダチ』を使用しても構いません。【トモダチ効果】に使用条件がある場合、GMは『トモダチ』のN P Cの設定を考慮して使えるか使えないかを判断してください。

なお【協力判定】は基本的に【主人公】と同じ場所にいて、円滑にコミュニケーションを取れる状況にあるキャラクターしか行なえません。電話越し、トランシーバー越しなどのシチュエーションの場合は、状況を鑑みてGMが許可をすれば行なえることもあります。

⑥判定（ダイスロール）

[主人公] は、使用した【能力値】個のダイスに、
〈称号〉を使用できた場合はダイス+1。さらに[ガ
ジェット] によって得られたダイスをすべて合計
して振り、その合計を計算します。

[協力判定] を行なったキャラクターは [主人公]
と同じ【能力値】個のダイスに、[主人公] の使
用した〈称号〉を持っていた場合のみダイス+1
をします。

[協力判定] を行なった（トモダチ）も [主人公]
と同じ【能力値】個のダイスを振ります。

以上の合計が [判定] の [難易度] を上回って
いれば、判定は成功です。

⑦【幻想力】の使用

キャラクターの判定の前でも後でも使用できま
す。

【幻想力】を何点消費するか決定したら、消費
した点数と同じ数のダイスを振り、自分、もしくは
他のキャラクターの【達成値】に出た目を足すこ
とができます。使用できる【幻想力】の数に上限
はありません。

他のキャラクターに【幻想力】を使用する場合、
そのキャラクターと同じ場所にいて、コミュニ
ケーションをとれる状態ならば使用できます。

1人のキャラクターが1つの [判定] に【幻想
力】を使用できるのは1回のみです。

連続で判定をする

ひとつの [イベント] (p.29) のなかでか [協
力判定] を行なったキャラクターが、その直後に
[判定] か [協力判定] を行なった場合、非常に
疲れるので【元気】を-1します。

難易度

[判定] [難易度] のめやすは右図の通りです。

シナリオでの障害を設定する際や、シナリオ中
に突然に発生した [判定] の [難易度] を決定
する際などに参考にしてください。

〈称号〉と〔ガジェット〕の使用のめやす

プレイヤーから提案された〈称号〉の使用を許可す
るかどうかは、GMの判断に委ねられています。

その判定に使ううえで明確な説得力のある〈称号〉
なら迷う必要はありませんが、中には許可するかし
ないか迷う場合があります。その場合、あまり厳密に判
断しすぎるのはおすすめしません。

『ナツヅラ冒険団』における〈称号〉は、子どもが試
練に直面した時に「その子の得意技が偶然役に立つ」
「得意技に機転を利かせてアレンジを加えたらうまく
いった」という「子どもならではの創意工夫と成功体
験」を再現するためのものもありますので、プレイ
ヤーからの提案の内容に「少しでも判定を有利にする
可能性がありそう」ならば積極的に許可をするとよい
でしょう。

ですが「判定を有利にする可能性が少ない」ものは
「そのときは偶然それでうまくいったとして、特別に
許可します」と、以降は認めないようにしてください。
プレイヤーにはまた別の、創意工夫に富んだ新しい〈称
号〉の使い方を摸索してもらいましょう。

また〈称号〉の拡大解釈。たとえば「〈サムライ〉
の〈称号〉を持っているので剣が扱える」なども積極
的に認めてあげるとよいですが、その理屈で何にでも
〈サムライ〉を使い始めた（意志が強い、歴史に詳しい、
五感が鋭いなど）場合は「そのキャラクターがなぜそ
の〈称号〉を持っているのか」という部分を考慮して
使用を許可するかどうかを判断しましょう。

例外として、明らかにありえない、無理があるもの
の、思わず笑ってしまったなど、GMやプレイヤーの
「心が動いた」際なども「その時にだけ特別に許可」
してもよいでしょう。

つまり、使用を許可するかどうか迷う場合のGMの
判断基準は「プレイヤーが創意工夫したり、斬新な發
想をしているかどうか」です。

〔ガジェット〕の想定外の使用についても〈称号〉と
同じ判断基準で運用します。

〔ガジェット〕は『ナツヅラ冒険団』において、かなり
強力な要素もあります。

例えば、森で迷った際【運動】で木に登って周囲を
確認する [判定] で、キャラクターが【ミニドローン】
を持っていました場合、【頭脳】でドローンを操縦する [判
定] に変更したりできるかもしれません。

「子どもたちの創意工夫」でそうしたイレギュラーが
発生するのも『ナツヅラ冒険団』の醍醐味のひとつで
す。GMは「子どもたちの工夫を褒めてあげる」くら
いの気持ちで柔軟に対応してあげるとよいでしょう。

難易度

難易度	イメージ
1～4	幼い子どもでもできる。
5～7	子どもでもできる。
8～10	大人ならできる。
11～13	大人でも五分五分。
14～16	大人でも難しい。
17～20	その分野の専門家ならできる。
21～25	その分野の権威ならできる。
26～30	その分野の天才ならできる。
31～35	その分野の専門家チームならできる。
36～40	その分野のドリームチームならできる。

進行のルール

『ナツヅラ冒険団』のシナリオは、シナリオごとに設定された【サマータイム】と呼ばれるポイントを消費しながらシナリオのクリアに必要な情報を集めながら進行します。【サマータイム】が0になった時点でシナリオをクリアするための【★解決イベント】、つまりクライマックスが発生します。

サマータイム

シナリオには、シナリオごとに定められた【サマータイム】があり、これを消費しながら行動し、ゲームを進めていきます。

【サマータイム】はおよそ6～10点ほどで、シナリオの長さによってはもっと多くなるかもしれません。また、シナリオ中に条件を満たせば増えすることもあります。

『ナツヅラ冒険団』のシナリオは夏空市に点在する【アソビ場】や【スポット】に置かれた、シナリオの進行に必要な【冒険判定】に【サマータイム】を消費して挑戦し、成功することで進行します。

【サマータイム】が0になった時点で【冒険判定】がすべてクリアできなかった場合、シナリオは失敗します。

【サマータイム】はセッション内で以下の行動をするごとに減少していきます。

- ① 1つ消費し、シナリオで設定された【冒険判定】を行なう。
- ② 1つ消費し、任意の【冒険判定】に【協力判定】を行なう。
- ③ 1つ消費して【アソビ場イベント表】を振り、効果を適用する。

【アソビ場イベント表】とは、冒険の舞台となる街、夏空市のあちこちにある場所【アソビ場】にある表です。この表を振ると、内容によってはシナリオクリアの助けになるボーナスを得たり、【ガジェット】や〈称号〉、《トモダチ》を得ることでキャラクターを成長させることができます。

サマータイムの分配

【サマータイム】はシナリオ開始時に、キャラクターに等しく分配します。

【サマータイム】の管理は、おはじきやポーン、トークンなどでするとよいでしょう。

割り切れず余った【サマータイム】は、どこかに【サマータイム置き場】を作り、置いておきます。

【サマータイム置き場】の【サマータイム】は同意があれば誰でも使うことができます。

【アソビ場】と【スポット】

【アソビ場】はルールブックに記載された、「筆口商店(p.38)」などのアイコンのある「イベント表」などがある場所です。

【スポット】はルールブックに記載されていない、シナリオごとに必要に応じて追加される場所です。「山の中」や「河川敷」「市役所」など自由に設定できます。

【スポット】は「シナリオで設定された【冒険判定】」を行なったりシナリオで設定された【イベント】の舞台として使用します。

【冒険判定】

【冒険判定】は【サマータイム】を消費して行なう、シナリオを進行させる判定です。

【アソビ場】と【スポット】でのみ行なえます。

【冒険判定】の手順は以下の通りです。

- ① 【冒険判定】を行える【アソビ場】か【スポット】に移動する。
- ② 【サマータイム】を消費したキャラクターを【主人公】にして判定を行なう。判定の手順は【判定(p.26)】と同じ。
- ③ 【主人公】になったキャラクターは判定前に【幻想力】を1点得る。(P C 1人につき、1シナリオ2回まで)
- ④ 【冒険判定】に【協力判定】を行なう際、【協力判定】を宣言したキャラクターは【サマータイム】を1点消費し、判定前に【幻想力】

を1点得る。(P C 1人につき、1シナリオ1回まで)

アソビ場イベント表のイベント

[サマータイム] を消費して [アソビ場イベント表] を振ると、[判定] が発生することがあります。

この判定は [アソビ場イベント表] を振ったプレイヤーのキャラクターが [主人公] となって判定を行ないます。

手順は [判定] を参照してください。

また、この判定への [協力判定] には [サマータイム] の消費が必要です。

ですが、この判定に成功した場合 [主人公] に加え、この判定に [協力判定] を行なったキャラクターも [アソビ場イベント表] の効果を受けることができます。

また、その [アソビ場イベント表] の結果、独自の [イベント] が発生した場合、GMはゲームマスターセクション(p.58~)にある各 [アソビ場] の「○○(アソビ場名) イベント」を読みあげ、処理を行なってください。

[アソビ場] や [スポット] への移動

[アソビ場] や [スポット] へ移動する際、すべての子どもは [元気] を消費します。

消費する [元気] の量は以下の通りです。

- ① 今の [アソビ場] [スポット] と同じエリアの [アソビ場] [スポット] へ移動。[元気] - 1。
※アーリーアクセス版では「エリアをまたいでの移動」は扱いませんので、移動はすべて [元気] - 1 点の消費のみになります。

はじめて訪れたアソビ場

移動先の [アソビ場] および [ウラゾラ] にはじめて訪れた時、GMは [アソビ場] のページにある“描写”を読みあげます。この“描写”は“僕”と名乗る人物が未来から過去を回想する形式を取っています。GMの判断で、独自の演出に差し替える構いません。

冒険団を分ける

プレイヤーが望むなら、冒険団を複数のグル

ープに分けて、別々の [アソビ場] や [スポット] へ移動させる事も可能です。

それぞれのグループの移動の宣言のあと、GMの判断で順番に処理をしてください。

別々に行動しているグループ同士は“同時に行動している”ので、互いに連絡をとりあうことはできません。ですのでグループ間での [協力判定] や [幻想力] は使用できず、冒険団が全員が揃っていないので [冒険団幻想力] も [冒険団ガジェット] も使用できません。

また [アソビ場] や [スポット] で行動をした結果、なんらかの [イベント] が発生した際も、両方のグループの行動が終わるまでは合流することができます。

イベント

ナツゾラ冒険団の [イベント] とは、[冒険判定] 以外のすべてを指します。

例えば、シナリオに関わる事件が起る、N P C とシナリオに関する会話をする、山の中で見つけた洞窟を探検する、立ちふさがる障害を [対決イベント(p.30)] で解決する、などです。

[イベント] に参加することのできるキャラクターは、基本的にはその場にいる、もしくは [イベント] の発生現場に行った冒険団のP C全員を想定していますが、シナリオの内容によっては条件を加えてもよいでしょう。

[イベント] の発生するシチュエーションはさまざまです。[イベント] は [自動イベント] [予告イベント] [演出イベント] [★解決イベント] と、[対決イベント] の5種類が存在します。

イベントが起こった際、[アソビ場] や [スポット] への移動を伴うことがあります。この際 [元気] は消費しません。ただし [イベント] 終了後は移動先の [アソビ場] や [スポット] から再スタートとなりますので、以後の [元気] の消費は通常通り行ないます。

また [イベント] 進行中に判定が必要になった場合はその [イベント] 終了まで [判定] のルールにのっとって行ないます。

[対決イベント] が発生した際は、[対決イベント] の進行に従ってください。

[自動イベント]

[シナリオ] の中で条件を満たすと自動的に発生する[イベント]です。[アソビ場]の[イベント表]で発生するイベントもこの[自動イベント]の一種です。シナリオの中に組みこむ際はどこかの[アソビ場]や[スポット]に行ったら、あるいは[サマータイム]を何点か消費したら、などにするとよいでしょう。この[イベント]では場所の移動は挟まないほうがプレイヤーの負担が少なくなります。

[アソビ場]や[スポット]にある場合は[冒険判定]で得られる情報で、プレイヤーにその場所へ行くモチベーションを持たせましょう。

それ以外の場合は、場所に関係ない(ナツゾラSNSからの情報やニュース、噂、偶然N P Cと出会って話を聞くなど)にするのがおすすめです。

[予告イベント]

[自動イベント]とほとんど同じですが、発生する条件と起こる[イベント]の概要がプレイヤーに開示される点が異なります。

例えば「邪神が復活してしまうイベント」などを設定し、条件を満たさないようにすることもできますし、[アソビ場]や[スポット]へ入ると、そこに住むN P Cを「探す」「懲らしめる」「話を聞く」[イベント]が発生するなどの使い方ができます。

[演出イベント]

プレイヤーがGMの許可を得て、好きなタイミングで起こせる[イベント]です。GMも自由に[演出イベント]をその場のアドリブで作ることができます。

例えば、ほかのP CやN P Cと2人きりで話をしたい、みんなで作戦会議をするシチュエーションが欲しい、などの時に提案するとよいでしょう。

なお、この[演出イベント]では[アソビ場]や[スポット]の移動と[判定]はできません。

ですが、昔のできごとを回想する、などの時系列を飛び越える演出でしたら場所を移動することは可能です。この場合、自分が何をしたいのか、GMとほかのプレイヤーにしっかり説明してから行ないましょう。

また、例外として[★解決イベント]のあと、セッションが終了するまでの間であれば[アソビ場]と[スポット]への移動が可能です。

「自分の家に帰って、家族にただいまを言う」「海岸でひとりたそがれる」などの好きなエンディングを演出することができます。

[★解決イベント]

[サマータイム]を使いきることで発生する、シナリオをクリアするためのイベントです。

多くの場合、さまざまなシチュエーションの[対決イベント]が含まれます。解決の条件の多くは[対決イベント]の勝利となるでしょうが、別の条件を設けてもかまいません。

対決イベント

状況によっては[イベント]の一種である[対決イベント]が発生することがあります。

[対決イベント]には大きく分けて以下の3種類が存在します。

会話

がんこな相手を説得したり、交渉や議論をするなどで決着をつける[対決イベント]です。『ナツゾラ冒険団』では比較的高い頻度で発生します。この[対決イベント]では「相手を説得したり、交渉する」といった演出で互いに[精神攻撃]をしあい、先に相手の[元気]を0にしたほうの勝利となります。

競争

冒険団と競合するN P Cと競争して何かを探す、あるいはN P Cから逃げる、逆にN P Cを捕まる、ゲームをするなどの[対決イベント]です。この[対決イベント]では「速く走る」「頭を使って相手を出し抜く」「まさかの一手で逆転する」などの演出で互いに[精神攻撃]をしあい、先に相手の[元気]を0にしたほうの勝利となります。

状況によっては「驚かす」「脅かす」「威嚇する」「説得する」「交渉する」などの演出で[精神攻撃]を行なうことも可能です。

戦闘

けんかをしたり、モンスターと戦ったりする【対決イベント】です。この【対決イベント】では「物理的に攻撃する」などの演出で互いに【物理攻撃】をしあい、先に相手の【元気】の現在値点の【ケガ】を与えたほうが勝利となります。

状況によっては「驚かす」「脅かす」「威嚇する」「説得する」「交渉する」などの演出で【精神攻撃】を行ない、【元気】にダメージを与えることも可能です。

ダメージの影響

以上の【対決イベント】で【元気】が0、まで減少したキャラクターは、【元気】が1以上に回復するまで【判定】が一切行なえなくなります。

また、現在負っている【ケガ】の値まで【元気】が減少した場合も【判定】が一切行なえなくなります。この状態は【元気】の現在値が【ケガ】の値+1点以上になると解除されます。

なお【ケガ】を【元気】の初期値（現在値ではありません）まで受けたキャラクターは気絶します。もしも【元気】の初期値の2倍の【ケガ】を負ってしまった場合、キャラクターは死亡します。

【対決イベント】の手順

ラウンド進行

【対決イベント】は【ラウンド】という時間単位で進行します。

【ラウンド】とは【対決イベント】に参加しているキャラクターが行動順に沿って規定回数の【行動】を行ない、終了するまでを一区切りとする流れの事です。

全員の【行動】が終了し【ラウンド】が終了したら、すべてのキャラクターの【行動】の回数を回復し、次の【ラウンド】へと移行します。

GMは【対決イベント】が発生した時点で【ラウンド進行】を宣言してください。

①対決イベントに参加するキャラクターを確認

【対決イベント】が発生したとき、参加するキャラクターを確認します。

もし可能なら、あえて参加しないことを選択し

ても構いません。

参加していなかったキャラクターは【ラウンド】が切り替わるタイミングで参加を宣言できます。

またこの【対決イベント】からの脱落を選択したキャラクターはこのタイミングで脱落を宣言することができますが、状況によっては「脱落を阻止したいキャラクター」がいるかもしれません。その場合は互いに適切な【能力値】で【判定】を行ない【達成値】が高いほうの結果を採用します。

②キャラクターの位置の確認

【対決イベント】に参加するキャラクターの位置関係を確認します。

【戦闘】の【対決イベント】などの場合、不意打ちを受けたなどの場合を除き【元気】が多く【運動】が高いキャラクターが、対立するキャラクターの矢面に立つ、などの宣言をすることができます。

GMはそれを考慮し、NPCが優先して攻撃するキャラクターの選択をしましょう。

またその場合、矢面に立っているキャラクターの後ろのキャラクターは、射撃武器などでしか物理的な攻撃を行なえない、とします。

位置は【ラウンド】が切り替わるタイミングで変更できます。

③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り、その結果を適応します。

*PC間で行動順が同じの場合は任意の順番で動けます。NPCと同じ場合はPCが優先です。

*行動順の早いキャラクターは任意のタイミングまで行動順を遅らせることができます。

行動順	
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する

キャラクターの行動

①攻撃方法の選択

行動順のきたキャラクターは【行動】する権利を得て【主人公】となり、攻撃する対象を宣言します。その際【物理攻撃】か【精神攻撃】かを選択します。

物理攻撃:物理的な武器で攻撃をするなど、対象に【ケガ】を負わせる攻撃。

精神攻撃:説得する、論破する、泣かす、友達になるなどで対象の【元気】を減少させる攻撃。

※【精神攻撃】は対象が無生物の場合や、対象への理解が足りないなどの時は、シナリオもしくはGMの判断で使用できないことがあります。

②【能力値】〈称号〉【ガジェット】の選択

【判定】の手順に従って、判定に使用する【能力値】と〈称号〉と【ガジェット】を選択します。

この際、選択する【ガジェット】によっては対象に与える【ケガ】や減少させる【元気】の数値が変動します。

③達成値の算出

最終的な達成値を合計します。これに対して対象は、攻撃に使用された【能力値】と同じ【能力値】で、「攻撃側の達成値」を【目標値】として【判定】を行ないます。防御側の達成値が攻撃側の達成値未満だった場合、攻撃が命中します。

④ダメージの算出

対象に「攻撃側の達成値×1/10（切り上げ）+【ガジェット】の効果」点のダメージが入ります。
【物理攻撃】だった場合【ケガ】をダメージと同じだけ与えることができます。【精神攻撃】だった場合【元気】がダメージと同じだけ減少します。

⑤ダメージの効果

詳しくはダメージの影響(p.31)および、p.33の表「ダメージの効果」を参照してください。

⑥対決イベントの終了

シナリオで設定された条件を満たした、あるいはGMが決着がついたと判断したら対決イベントを終了します。

【幻想力】の効果

【幻想力】を使用することで以下の効果を得ることができます。

①【幻想力】の使用

判定のルールを参照してください。

②優しい世界

1点消費することでセッション中に振った表の効果を上か下に1つだけずらすことができます。複数回の使用はできません。

③セカイのパラコ化 (p.33)

セッション中に子どもが使用した幻想力を合計し、一定値に達すると様々な効果が発生します。

④幻想力開放

任意の点数の未使用の【幻想力】を消費できます。

キボウとキセキ

子どもたちの冒険は、子どもたちにとってハッピーエンドでは終わらないこともあります。

ジュブナイルものでは物語の最後に、冒険中に出会った友達との別れなどもよく描かれます。

キボウとキセキは、それらを書き換えることのできる現象です。「友達との別れ」を例にするなら、キボウに到達した場合は「いつかまた会える」という余韻を残して終わり、キセキに到達した場合は「いつでも会える」ようになるに改変可能です。

どのように変えるかは、プレイヤーとGMが相談して決めるといいでしょう。

キャラクターの属性

『ナツゾラ冒険団』のキャラクターは3種類の属性を持っています。特徴は以下の通りです。

コドモ

P Cたちをはじめとした子どもたちをあらわす属性です。コドモはパラコを見ることができ、ウラゾラへ出入りすることができます。

オトナ

12歳以上のNPCたちをあらわす属性です。
オトナは、パラコを認識できません。

オトナとパラコ

正確には、パラコをパラコとして認識することができません。人型のパラコ（幽霊や妖怪など）は人間と見間違えますし、動物型のパラコなら姿かたちが近い種類の近い大きさの動物に見えます。襲い来る巨大なドラゴンなどなら暴走トラックと見間違えるでしょうし、巨大怪獣なら地震や竜巻などの自然災害と認識します。

これはパラコが関わった現象にも及びます。例えば、目の前で動物型のパラコが文字を書いてみせてもしゃべって見せても、オトナには意味のない記号と音声の羅列にしか認識できません。

巨大怪獣が暴れまわった足跡や爪痕も、地割れや崩落として認識します。カメラや計測機器などに記録したものを見せても認識できません。

パラコの属性を持つ【ガジェット】も、似たような別の物品として認識します。刀や銃などの武

器も、子どもの持つおもちゃに見えるでしょう。

オトナとウラゾラ

オトナはウラゾラに入ることもできません。コドモといっしょに行動していた場合、コドモたちがウラゾラに入った瞬間、ウラゾラの外に置いて行かれ、コドモたちの姿を見失います。

もし、これからオトナを伴って行く場所がウラゾラかどうかあいまいな場合は、パラコが関わっている（パラコに「乗る」必要があるなど）状態ならウラゾラとして扱います。

もしこのとき場所を移動する場合、オトナは元の場所に置き去りになり、同行は自動的に解除されます。

オトナとパラコとの【対決イベント】

ウラゾラではない通常の場所でパラコとの【対決イベント】が発生した場合、オトナは何と対峙しているのかを正確に認識できていません。

そのため、本領を発揮できません。【トモダチ効果】で【協力判定】を行う際、オトナの全【能力値】を半分にしてください。

ダメージの効果

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】が行なえなくなる。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】の初期値まで【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なえなくなる。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】の初期値の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。

セカイのパラコ化

合計消費幻想力	影響
<input type="checkbox"/> PC×1点（ ）	【サマータイム】+1。
<input type="checkbox"/> PC×2点（ ）	一か所のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC×3点（ ）	振ったダイスを1回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC×4点（ ）	【サマータイム】+1。
<input type="checkbox"/> PC×5点（ ）	一か所のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC×6点（ ）	振ったダイスを1回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC×7点（ ）	【サマータイム】+1。
<input type="checkbox"/> (PC×2)+(初期サマータイム×3)点（ ）	キボウ。冒険の結果1つを少し変更可能。シナリオに記述がない場合、要GM許可。
<input type="checkbox"/> (PC×3)+(初期サマータイム×4)点（ ）	キセキ。冒険の結果1つを大幅に変更可能。シナリオに記述がない場合、要GM許可。

パラコを信じるオトナ

オトナの中には、パラコの存在を100%信じているオトナも存在します。

パラコが正しく認識できず、ウラゾラにも入れないことは変わりませんが、ウラゾラから帰ってきたコドモたちとの同行は解除されず、パラコとの【対決イベント】のペナルティを無視できます。

元々は信じていなかったオトナでも、何度も子どもたちと冒險をするうちに信じるようになるかもしれません。GM判断で、どこかのタイミングで信じるようになった、としてもよいでしょう。

ですがしつこく誘いすぎると、子どもたちを気味悪がって距離を置く可能性もあります。

そうなった場合はGM判断で《トモダチ》としての効果が使えなくなるとしてください。

パラコを忘れているオトナ

夏空市には、何十年も昔からパラコが存在します。つまり、いま夏空市に暮らしているオトナはかつてパラコたちといっしょに冒險をしたコドモだった可能性があります。

多くのオトナはオトナになる過程でその記憶を失っていますが、稀におぼろげながら覚えているオトナも存在しているようです。

パラコ

夏空市に住むパラコたちをあらわす属性です。

他のパラコを認識することができ、ウラゾラへの出入りも可能です。多くはウラゾラを住処にしていますが、中にはオトナには認識されないことをいいことに町中で暮らすパラコも存在します。

野良猫や野良犬、怪しい隣人がコドモから見るとどう見てもパラコ、というケースもあります。

また、パラコかどうか不明瞭なキャラクターも、パラコとして扱います。

例えば、人間に化けた宇宙から来た宇宙人は、もしかしたらパラコではなく、本物の宇宙人かもしれません、このゲームの分類上はパラコです。

ガジェットの消費と回数

効果の中に“消費型”と書かれた【ガジェット】を使用した場合、その【ガジェット】は失われま

す。【ガジェット】の欄から消してください。

効果の中に使用できる回数がある【ガジェット】は、一定の条件で使用回数が回復する、もしくはなんらかの方法で使用回数を回復できるものになります。消さずに取っておきましょう。

トモダチ効果

《トモダチ》の【トモダチ効果】は、効果にある条件を満たせばシナリオに1回、使用することができます。【トモダチ効果】で【協力判定】を行なう場合、1人の《トモダチ》が1つの【判定】に【協力判定】を行なえる回数は1回までです。

【悩み】の演出と解決

P Cは【悩み】を演出したり、解決することでセッション中に【幻想力】を得ることができます。

【悩み】の演出

P Cはプレイヤーが望むタイミングで、自分が持つ【悩み】を演出することができます。

ほかのP CやN P Cに「悩んでいる」ことを相談するのが一番簡単でしょう。

演出を行なったP Cは、【幻想力】を1点得ます。この効果は1シナリオ1回まで使用できます。

ほかのP Cの【悩み】の相談に乗る

P CはほかのP Cの【悩み】の相談に乗ることで【幻想力】を1点得ます。

この効果は1シナリオ1回まで使用できます。

特にアドバイスや解決策を提示しなくとも、ただ「悩みを聞く」だけで構いません。

ついでに自分の【悩み】の相談にも乗ってもらうのもよいでしょう。

【悩み】を解決する

P Cはいつでも自分の【悩み】を解決し、キャラクターシートから【悩み】を消すことで【幻想力】を5点得ます。

この効果は1シナリオ1回まで使用できます。

その際【初期幻想力】を-1します。【初期幻想力】が0になった場合、セッション終了時に属性が【オトナ】に変更され、N P Cになります。



夏空市

PCたちが暮らす街、夏空市は日本のどこかにある、どこにでもあるような地方都市です。

人口は約6万人。面積は約600平方キロメートルほどで、人口は海と山に挟まれた平野部に集中しています。よく言えば海や山などの自然が豊富。悪く言えば海と山に閉ざされた土地です。風光明媚で知る人ぞ知る穴場の（つまり、閑古鳥の鳴いている）観光地ですが、人口の微妙さと他市との行き来の難しさから大型ショッピングモールなどの進出はなく、駅前の商店街や個人商店が現役です。

歴史

中世の頃、いわゆる戦国時代の頃まで夏空市一帯は地方豪族の夏凪氏が長く治め、山々からもたらされる豊富な水と、海の幸と海運からもたらされる富で栄えていました。

戦国時代に入ってからも、山と海に囲まれた地形に守られ、長く平穏を保っていましたが、末期になってくると力をつけた近隣の豪族、秋津氏の侵攻を受け、夏凪氏は滅亡。滅ぼした秋津氏も戦国時代を生き残ることはできずに滅亡。その後、江戸幕府の幕藩体制に組み込まれ、明治の廃藩置県を経て、現在に至ります。街の中心部の高台にある夏凪神社は夏凪氏の城、夏凪城の跡地であり、夏凪神社の祀る祭神、夏凪権現は、夏凪城落城の際に亡くなった武士や共に戦った領民、そして子どもたちを救って犠牲となったというすず姫らを祀った神です。夏凪神社は夏凪の民を自認する市民たちの心の寄りどころになっています。

夏空市の子どもたちとパラコ

夏空市に住む多くの子どもたち。特に小学生にとって、パラコは「本にあるかもしれない不思議な話」として受け止められています。中にはまったく信じず、パラコに遭遇しないまま子供時代を終える子どもも珍しくありませんが、子ども全体ではパラコを信じる子どもの比率は半分ほど。残りが中立や懐疑的、否定派です。

子どもたちの間で、おおむね信じられているといつてよいでしょう。

信じる子どもの多さの背景には、偶然パラコに遭遇する子どもが多いことが挙げられます。

そしてパラコをみかけた話や、偶然ウラゾラに迷い込んだ話は「誰か知らない他人の話」ではなく「隣のクラスの○○ちゃんが実際に見た」という距離感で語られ、本人から直接話を聞けたり、複数の目撃者の証言や物的証拠（それが何であれ、パラコが見えない大人にとってはがらくたにしか見えませんが）を伴うこともあります、子どもたちの身近な存在となっています。

そしてパラコを実際に見た、実際にウラゾラに行ったり、という体験をした子どもは周囲から一目置かれることが多いため、低くない確率で嘘の体験談も含まれます。

とはいって、パラコは子どもが思い描くことが現実になる傾向が強く、例えそれが最初が嘘や勘違いから始まった噂でも、多くの子どもたちが信じれば現実になる可能性があると言われています。

このことから、パラコは「夏空市の子どもたちの想い」が現実化している、と考えられています。

ウラゾラ

ウラゾラは夏空市の裏の世界にある、パラコたちの住む異界です。

子どもたちとパラコしか入りすることができず、大人は入ることができません。

広い意味ではウラゾラもパラコの一種だと考えられていますが、ふしぎな生物や物品をパラコと呼ぶことが定着してしまったので、それと分けるためウラゾラという呼び方が普通になっています。

ウラゾラでの子どもたちの立場はさまざまです。

例えば「妖怪の里」などの「パラコが自分をパラコだと認識しているウラゾラ」では普通に「迷い込んだ人間の子ども」として認識されるでしょうし、「ファンタジーな異世界」などの「ウラゾラの住人のパラコが自分がパラコであることを認識しづらいウラゾラ」では「その世界の子ども」や「召喚された伝説の勇者」かもしれません。

ウラゾラには、それぞれ「行き方」が存在することがほとんどです。「エレベーターの階のボタンを決まった順番で押す」や「ある場所で儀式をする」などが代表的です。ですが、それを行なっても確実にウラゾラに行けるとは限りません。

一説によると、ウラゾラは真剣にウラゾラに行きたいという子どもの想いに応え、迎え入れる傾向があるとも言われています。または、ウラゾラの側で「その子どもを必要としている」場合などもあり得るかもしれません。

事実「行き方」を知らない子どもが迷いこむことがよくあります。それが「子どもが望んだウラゾラへと行くことができた」のか「ウラゾラに潜むパラコの怪物が獲物として済ったのか」は状況によりますが、前者はともかく後者の場合、P Cたちの冒険団の出番となるでしょう。

ナツゾラSNS

夏空市では、子どもたちの通信機器（スマホでもゲーム機でも）にダウンロードができるS N Sアプリ、ナツゾラS N Sが流行しています。

使えるのは夏空市内限定ですが、子どもでは年齢的に利用できないS N Sの基本的な機能を一通り備えています。製作者不明のアプリでもあるため、子どもたちは大人に内緒でインストールし、

利用しています。

また、パラコに関する情報が集まりやすく、パラコに興味を持つ子どもたちの情報交換の場としても機能しています。パラコ関連の話題には「管理人」と名乗るアカウントが出入りし、パラコに関する情報を積極的に収集していることから、管理人がナツゾラS N Sの製作者なのではないかと言われています。

ウラゾラコンパス

ナツゾラS N Sなどで話題にのぼるパラコ関連の【ガジェット】がこの【ウラゾラコンパス】です。

紫色に光るコンパスの針の指示す方向へ行けばウラゾラへと自在に出入りできるもので、夏空市に1つしか存在しない、と言われています。

また、行き方さえ突き止めれば、本来入ることができない閉ざされたウラゾラにも強引に入ることができるとうわさされています。

アーリーアクセス版夏空市地図

アーリーアクセス版では、以下の夏凧神社、おもちゃの茶山、筆口商店の3箇所の【アソビ場】の一部のみ遊ぶことができます。



アソビ場 筆口商店

描写

僕らはあの頃、この駄菓子屋に入りびたっていた。

店には色とりどりの駄菓子やおもちゃが並んで、僕らにとってはちょっとしたテーマパークだった。

そしてあの夏、ここの店員は僕らが“なっちゃん”と呼んでいた女人だった。



彼女はいつも不機嫌でぶっきらぼう。

このときも店番そっちのけでノートパソコンのキーを叩いていた。

うわさによると実は売れない小説家で、東京から“ミヤコオチしてきた”らしい。

「……なに見てるのよ。ひやかしなら帰りなさい。私、ヒマじゃないの」

「なっちゃん言うな。筆口さんか、奈津子さんだ。ガキども。……誰？　いま私を作家くずれって言ったヤツ！」

私はね。子どもの頃からずっと小説家になりたかったのよ。昔から本が好きだったし、子どもの頃、私が書いたヘタクソな話を喜んで読んでくれた友達がいた。

それが大きかったんだと思う。その友達の事はなんとか、よく覚えていない。顔も名前も。

子どもの記憶っていい加減なものね。記憶力には自信あるのにな。

そして高校の頃、私の作品が新人賞を取って出版。晴れて作家デビュー。もう有頂天よ。

卒業したあとこの街飛び出して、東京へ出てたけど……その後10年以上、鳴かず飛ばず。

バイトで食いつなぐのもいいよ限界。

結局このクソ田舎ではーちゃんのかわりにあんたら子どもに駄菓子を売りながら、親戚のおばさんに「結婚はまだか」と責められる日々をすごすはめになったというわけ。

でも私はまだ諦めてない。この街にはあんたら子どもにしか見えない奇妙な現象、パラコがあるらしいじゃない。私の作家としての勘が言っている。これをネタにすれば一発逆転あるかもしれない。

だからあんたらにはちょっとだけ親切にしてやってるってわけ。あくまで打算よ。打算。

思えば私のデビュー作も、子どもの頃の少し不思議な体験をネタにしたやつだったのよね。

幼馴染のなっつー（夏凪晴嵐）もそういうの詳しいし、いいネタもってそう。今度話を聞きに行こうかな。

“なっちゃん” 筆口奈津子

年齢：30歳 性別：女 属性：オトナ

立場：筆口商店、売れない作家

主な人間関係：夏凪晴嵐（幼馴染）、筆口葉子（祖母）

■能力値

【運動】2 【頭脳】5 【勇気】3 【共感】3

トモダチ効果：筆口奈津子がPCたちと一緒にいる、もしくは連絡が取れる時のみ使用可能。GMが筆口奈津子の協力を得られそうだと判断した判定に【協力判定】する。

トモダチ同行：筆口奈津子とトモダチの子どもが筆口商店でのみ使用可能。このシナリオの中のみ、奈津子が「子どもの面倒を見る必要がある」状況だとGMが判断した場合のみPCたちに同行する。

このアソビ場でできること

- 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】を行なう。
- ②【サマータイム】を消費し、「筆口商店イベント表」を振り、その効果を適用する。
- ③「不出口商店 駄菓子ガジェット表」「筆口商店 おもちゃガジェット表」から好きな【ガジェット】を好きなだけ購入することができる。

ナツゾラSNSのウワサ：筆口商店

筆口商店はこの街に古くからある駄菓子屋で、明治の頃から続いているらしい。雑貨屋も兼ねていて、ティッシュペーパーや洗剤などの日用品だったら大体手に入る。

元々は子ども好きで優しい菓子おばあさん（88歳。通称よーこちゃん）が店を切り盛りしていたけど、この夏は体調を崩して療養している。

だから今の店員は東京から出戻った孫の筆口奈津子（30）だ。

この奈津子さん（通称なっちゃん）、あまり子どもが好きじゃないので注意。

話によると若い頃に小説家を目指して東京へ出て行ったけど、夢破れて出戻ってきた作家くずれらしい。

「落ちぶれておばあちゃんの駄菓子屋を手伝うはめになった」とふてくされているのだろう。

筆口商店 駄菓子ガジェット表

1D6	ガジェット名	価格	設定	効果
1	酢イカバー	小銭 1	串に刺した酢鳥貳	消費型。戦闘時以外いつでも使用可能。【元気】が 1 点回復。釣り餌としても使える。
2	おいしん棒	小銭 1	棒状のスナック菓子	消費型。戦闘時以外いつでも使用可能。【元気】が 1 点回復。鳥の餌としても使える。
3	ガリゴリ君	小銭 1	色々な種類のあるアイス	消費型。購入した直後のみ使用可能。【元気】が 1 点回復する。1D6 を振り 6 が出るともう 1 本。
4	10 円ガム	小銭 1	コーラ味のガム	消費型。戦闘時以外いつでも使用可能。【元気】が 1 点回復。何かをくっつけるのに使える。
5	特製かき氷	小銭 2	日替わりフレーバーの奈津子特製かき氷	消費型。購入した直後のみ使用可能。1D6 を振り 1 で【元気】- 1。2-4 で【元気】+ 1。5-6 で【幻想力】を 1 点得る。
6	ブー太メン	小銭 2	カップラーメン	消費型。お湯があって 3 分間時間があるときのみ使用可能。【元気】が 2 点回復。

筆口商店 おもちゃガジェット表

1D6	ガジェット名	価格	設定	効果
1	花火	小銭 2	線香花火、ドラゴン、かんしゃく玉、爆竹、ロケット花火など。	消費型。注意を引いたり、驚かせたりするのに使用できる。
2	水鉄砲	小銭 2	数メートル先まで液体を飛ばすことのできる鉄砲。	最大で【ケガ】0 点までを与える射撃武器。射程は 10m 以内。
3	紙飛行機	小銭 2	スチロール製、もしくは木製の飛行機模型。よく飛ぶ。	消費型。注意をひいたり、軽いものを載せて飛ばすことができる。
4	パチンコ	小銭 3	ゴムで色々なものを飛ばす道具	最大で【ケガ】1 点までを与える射撃武器。射程は 10m 以内。
5	ビー玉袋	小銭 2	10 個ほどのビー玉の入った袋	消費型。飛ばしたり撒いたりするのに何かと便利。
6	なわとび	小銭 3	綿製のそこそこ丈夫な縄跳び	長さ 3m。何かを縛ったりぶら下がったりできる。

アソビ場（ウラゾラ）

不出口商店

描写

筆口商店の裏。行き止まりにあるお稲荷さまの祠。そこに駄菓子をお供えして手を合わせて祈ると……。

祠の奥に不思議な駄菓子屋「不出口商店」があらわれた。

店の奥に座るおばあちゃんはの身体は極端に小さくて、頭が異様に大きい。

あきらかに人間じゃない。あれが噂の妖怪「駄菓子婆」だろう。

僕らは少し緊張していたけど、少しそくわくもしながら、店に入ってみることにした。

「表の子らかえ。よう来なされた。ひっひっひつ。今日は何用かえ？」



「表の子らかえ。よう来なされた。ひっひっひつ。今日は何用かえ。なに？ よう聞こえん。もっと大きな声で言うてくれんかのう！」

ひっひっひつ。わしがいつからここでこうしておるのか。わしにもとんと見当がつかんでの。

ふと気がついたときにはやあ、この店でこうやって座っておつて駄菓子婆と呼ばれておった。

そして妖怪の子どもや、ときどき来る表の子らを相手にしていたもんじや。

じゃが、用心なされ。この店には撻がありますでの。その撻を破ったら……二度とこの店から出ることはかなわぬ。店に喰われて、わしの駄菓子の材料になってしまうから。

どういう撻か？ ……ひっひっひつ。

心配には及びませぬ。今店に並んでおる駄菓子に子どもを使ったものはありませぬでな。

ともあれ、わしは表の子らが好きなのじゃ。特にぬしらのような冒険好きな子らは。

わしの店の駄菓子は必ず助けになるであろう。さあさ。持つて行くがよろしい。

金はいりませぬ。お代はぬしらからきっちりいただきておるので。

駄菓子婆

年齢：??歳 性別：老婆 属性：パラコ（妖怪）
立場：不出口商店 主な人間関係：？

■能力値

【運動】2 【頭脳】6 【勇気】4 【共感】6

トモダチ効果①：P Cたちが駄菓子婆と一緒にいる時のみ宣言可能。幻想力1点消費。GMが駄菓子婆の協力を得られそうだ

だと判断した判定に【協力判定】もしくは願いを聞いてくれる。

トモダチ効果②：不出口商店でのみ宣言可能。【幻想力】を1点消費することで任意の【ガジェット】：ふしぎな駄菓子を1つ得る。

このアソビ場でできること

- 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] を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し、「不出口商店イベント表」を振り、その効果を適用する。

ナツゾラSNS：不出口商店

不出口商店は昭和の中期～後期のあたりから存在するようになった「もうひとつの筆口商店」とでもいいくべきウラゾラだと考えられている。

ここに入った子どもは二度と出られない（不出口）とも、店主である妖怪「駄菓子婆」からさまざまな効果のある不思議な駄菓子をもらえるとも言われている。

実際の不出口商店はこの噂通りの場所だという話だ。つまり「二度と出られなくなる可能性がある場所」でもあり「不思議な駄菓子が手に入る場

所」でもある。注意が必要だ。

……なぜ、不出口商店というウラゾラが存在するようになったのか。

これは仮説だが、筆口商店が古い店であることと、子どもにとって特別な場所だということ。

そして裏に古い稻荷の祠があるので関係していると考えられる。

稻荷の祠は商売繁盛・五穀豊穫を祈るもので、商店が祀るのはごく自然なことだが、子どもの目から見ると「異物」として映る。そこに「なにかあるのではないか」と想像するのはごく自然なことだ。

確かにことは言えないが、ある時機にそういう感覚に尾ひれがついて、想像力豊かな子どもが創作を付け加えた結果、誕生したのではないだろうか。

不出口商店 ガジェット表

1D6	ガジェット名	設定	効果
1	インビジプリン	食べると透明になれるプリン	消費型。1時間持続。透明になるのは身体だけなので、完全に透明になるには装備や服を脱いで完全に裸になる必要がある。この効果はいつでも終了させることができる。
2	おばけん玉	おばけの意識を乱すけん玉	消費型。【対決イベント】で行動を消費して使用を宣言することで、1ラウンドの間、敵対するパラコすべての判定ダイスを-1できる。行動を消費して使用を宣言し続ける限り連続で使用可能。使用を中断した段階で消費される。普通のけん玉としては使えない。
3	変身げん餅	食べると変身できる餅	消費型。数時間、見たことのある何かに変身できる。能力は変化せず、サイズは人間サイズのみ。この効果はいつでも終了させることができる。
4	召乾パン	食べるとトモダチを呼べる乾パン	消費型。「トモダチ」をその場に召喚する。パラコや子どもの場合は召喚されたことを自覚しているが、人間の大人の場合は偶然通りかかったと思いつむ。
5	抜けみチーズ	食べるとワープできる穴あきチーズ。	消費型。行ったことのある夏空市の他のアソビ場にワープできる。対象は自分と、自分と手を繋ぐ or 密着している相手のみ。
6	スマールーペ	見た相手を小さくできるルーペ	消費型。レンズ越しに見た相手を数時間の間小さくする。サイズは3cmまで。能力は変化しない。小さくなることに同意した相手にしか使えない。使用すると壊れる。普通のルーペとしては使えない。この効果はいつでも終了させることができる。

アソビ場 夏凪神社

描写

僕の家から良く見えた、小高い丘。夏凪神社は、そのてっぺんにあった。

戦国時代にあったお城の跡で、境内兼公園になっている。境内では蝉の声が響き、社殿からはお囃子の音が響いていた。

そろそろ始まる夏祭り、夏凪祭が近い。



僕らはみんな、このお祭りを楽しみにしていたものだった。

「やあ。よく来たね」

この神社の禰宜で、僕らが「メガネギ」と呼んでいた眼鏡の男性、夏凪晴嵐さんが、微笑んだ。

「お参りでもしていくかい？　ああ、お賽銭は無理しないでいいよ」

「もしかして君たち、夏凪城とすず姫のこと興味ある？　ならば語らねばならないね。最初から」

やあ。今日も暑いね。ちょっと休憩しようか。まったく、近くのおばさん……お姉さんたちには困ったものだよ。ほぼ毎日、僕なんかに構って何が楽しいんだか。

神社の禰宜としては、氏子さんに可愛がってもらえてるのはいいことだけだね。父さん……宮司にもお相手しろって命令されてるし。

そういうえば君たち、夏凪神社のなりたちは知ってるかい？

そう。僕の祖先……という説がある夏凪氏の城、夏凪城の城跡なんだ。そして神社でお祀りしている夏凪権現は戦で亡くなった夏凪氏の人々と領民が神様になった姿。つまり、氏子の皆さんのご先祖様。夏凪神社と氏子の皆さんとの縁は切っても切り離せないのさ。

……そしてこれは相談なんだけど、君たちもしかして夏休み暇だったりしないかい？

夏凪祭で奉納される夏凪神楽って知ってるよね？

そう。夏凪氏の姫、すず姫が敵から子どもたちを逃がして犠牲になった伝説を演じる伝統芸能。

今年は演じてくれる子が少なくてね。特にすず姫役をやれる子がいなくて。君なら適任だと思うんだ。

大丈夫大丈夫。僕も子どもの頃にすず姫役をやつたから、誰でもできるよ。それにすず姫伝説の主役なんて名誉な事だよ。

実は僕、趣味で郷土資料を集めている、夏空市の歴史にちょっとだけ詳しいんだけど、どうやらすず姫は実在の人で、伝説もほぼ真実みたいなんだ。きっと夏凪権現のご利益もあるよ！

……は。いけない。つい早口に。またなっちゃん（筆口奈津子・p.36）にオタクって嫌味言われちゃうな。

“メガネギ” 夏凪晴嵐

年齢：30歳 性別：男 属性：オトナ

立場：夏凪神社、禰宜

主な人間関係：筆口奈津子（幼馴染）

■能力値

【運動】3 【頭脳】4 【勇気】3 【共感】4

トモダチ効果①：P Cと夏凪晴嵐が一緒にいる時ののみ使用可能。GMが夏凪晴嵐の協力を得られそうだだと判断した「協力判定」もしくはお願いを聞いてくれる。1シナリオに1回。

トモダチ効果②：夏凪神社でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、晴嵐が「子どもの面倒を見る必要がある」状況だとGMが判断した場合のみP Cたちに同行する。この際、晴嵐は自動車を使用する。同乗した場合、移動による【元気】の減少を-2する。

このアソビ場でできること。

- 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】を行なう。
- ②【サマータイム】を消費し、「夏凧神社イベント表」を振り、その効果を適用する。
- ③「夏凧神社 ガジェット表」から好きな【ガジェット】を好きなだけ購入することができる。

ナツゾラSNS：夏凧神社

夏凧神社がある丘は、鎌倉時代から戦国時代まで夏空市一帯を治めていた豪族、夏凧氏の城があった場所だ。神社の境内には夏凧城跡と書かれた石碑がひっそりと建っている。

夏凧氏は戦国末期に近隣の豪族、秋津氏との戦に敗れて滅んだとされるが、明確な時期は資料に乏しく諸説ある。

ただ、季節は晩夏の頃であったという伝承が

残っている。

伝承によれば夏凧城が落城する際、城主の夏凧白雲とその一族、城に避難した領民は皆殺しにされたと伝わっている。

しかし伝説によれば、夏凧白雲の娘であるすず姫が犠牲となったことで、子どもたちだけは抜け道の井戸から脱出して生き残ったという。

この伝説は領民の間で語り継がれた。

そして江戸時代に入り、秋津氏が滅びたあと。

城の一角にすず姫をはじめとした犠牲者を夏凧権現という神として祀った夏凧神社が建立された。

幕末の動乱で夏凧城が破壊されたあと、城跡は夏凧神社の境内とされ、現在に至る。

夏に行なわれる夏凧神社の例大祭、夏凧祭では、地元の子どもたちがすず姫と子どもたちに扮して舞い踊る神事「夏凧神楽」が奉納され、地元の重要な伝統芸能となっている。

夏凧神社 ガジェット表

1D6	ガジェット名	価格	設定	効果
1	夏凧権現の御守	小銭 3	夏凧神社の御守	消費型。いつでも【元気】を2点回復できる。1人1個まで所持可能。
2	身代わり守	小銭 5	夏凧神社の御守	消費型。【ケガ】を受けた際、受ける【ケガ】を-2する。1人1個まで所持可能。
3	おみくじ	小銭 2	夏凧神社のおみくじ。	1D6を振り、4か5が出れば【幻想力】を1点得る。6が出れば【幻想力】を2点得る。1キャラクター1シナリオ1回まで購入可能。
4	破魔矢	小銭 5	夏凧神社の破魔矢	消費型。鎌ではなく、武器として使用した際は最大でも【ケガ】1しか与えられないが、パラコ相手ならば【ケガ】+2を与える武器になる。
5	御朱印	小銭 3	夏凧神社の御朱印	消費型。夏凧神社の氏子の大人、あるいは夏空市の寺社仏閣と縁のあるパラコと対等に交渉できる。【判定】が伴う場合はダイス+2。
6	お祓い	紙幣 1	お祓いを受ける	このガジェットは購入直後に自動的に使用され消費される。このセッション終了時まで、冒険団全員の【元気】が+1される。この効果は累積する。

アソビ場（ウラゾラ）

夏凪城

描写

僕らは、すず姫が子どもたちを逃がしたという「抜け道の井戸」で何度も呪文を唱えた。
なむななごんげ・あいたや・ひめね。
なむななごんげ・あいたや・ひめね。
そして、裏参道から神社の境内に入ると……そこは戦国時代の夏凪城だった。
建物は全部、木造の茅葺きで。想像していた「お

城」より貧相。

だけど本物って感じがした。

そのとき、僕らの後ろから声がした。

見ると、鈴の模様のついた赤い着物を着た女の子が僕らに手招きしていた。

「君たち未来の子たちでしょ。……名前は？ 私はね、すずって言うの」



「私は自分の成すべきことをするよ。それがあなたの時代の礎になっているなら、なおさらね」

君たち、未来から来た子たちでしょ。ときどき来るのよね。そういう子が。決まって私の目の前に。さつとこれも神仏のお導きよね。さて、お城の中を案内してあげようか？ それとも街に出てみる？

……私が見慣れない子たちを連れてても、お父様もみんなもなんでか全然気にしないのよね。

たぶん、あなたたちが未来から来た変な子たちだって気がつけるの、私だけなんだと思う。

ああでも、危なくなったらすぐに帰りなね。来た道を戻れば元の時代に帰れるから。

何が危ないって。最近、近くの領地の秋津って人たちがこの領地を狙ってるの。小競り合いもしそうちゅうで……ああ、うん。大丈夫。あなたたちの歴史で、これから何が起こるかは知つてる。

何が起こって、私が何をして、それがどう伝わるかも、全部。そしてここにいる私たちは……ぱらこっていうんだっけ？ そういう夢みたいな存在かもしれないってことも。

もしそうでも、私はその時が来たら、るべきことをするつもり。もしかしたら私、本当にあなたたちのご先祖様を、子どもたちを救った本人かもしれないから。私とこの世界はぱらこじゃなくて本物で、あなたたちがぱらこの力でこの時代に来ている可能性もあるんでしょ？

だからね。私にとって、この夏は最後の夏なの。めいっぱい楽しむないとね。

“すず姫” 夏凪白雲の娘すず

年齢：14歳（数え歳。実質12-13歳）

性別：女 属性：パラコ 立場：夏凪氏、姫

主な人間関係：夏凪白雲（父親）

■能力値

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】3 【共感】3

トモダチ効果：P Cとすず姫と一緒にいる時のみ宣言可能。G Mがすず姫の協力を得られそうだと判断した判定に【協力判定】もしくはお願いを聞いてくれる。

ボウケン仲間：すず姫とトモダチの子どもが夏凪城でのみ宣言可能。【幻想力】を1点使用する。このシナリオ中のみ、すず姫がP Cたちに同行する。すず姫は現実世界の大人は、ごく普通の女の子にしか見えない。

このアソビ場でできること。

- 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] を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し「夏凧城イベント表」を振り、その効果を適用する。

ナツゾラSNS：夏凧城

・チャットの過去ログ

名無しちゃん：本当に受けちゃったよ！ 昔のお城。井戸で呪文言ってね。神社に行ったらね。もう、すごいの。街がなくなっててね。まわりぜんぶ田んぼ！ あとお城は時代劇のお城みたいな立派なのじゃなかったな。石垣とかもなかったよ。全部土。昔のお城ってあんな感じなの？

管理人：戦国時代の山城は斜面の土を固めて、柵も建物も木造の茅葺が普通だったからね。石垣があって、時代劇で出てくるような城が本格的に作られるようになったのは江戸時代に入ってからだよ。

名無しちゃん：でね。すずお姉ちゃんとお友達になったの。すずお姉ちゃん、あのお城のお姫様なんだって。おさんぽしたり遊んだり、たのしかったな。でね。来た時と同じ道を帰ったら、戻って

これたんだ。

管理人：やはり噂は本当のようだね。その人はすず姫伝説のすず姫だろう。このウラゾラができた背景にはすず姫伝説が絡んでいる。夏空市では有名な伝説だからね。すず姫に会ってみたいというみんなの空想が夏凧城のウラゾラを作ったんだろうけど……次に行くときは気を付けてほしい。そのウラゾラは危険だ。

名無しちゃん：そういうえば、よろいかぶと着たり、武器持ったお侍さんもいっぱいいたな。

管理人：やっぱりね。歴史では夏凧氏は戦で滅んで、すず姫と多くの人達が犠牲になった。夏凧城のウラゾラでは“夏凧城が滅びる”可能性が高い。

管理人：そして、このウラゾラは「戦国時代ヘタイムスリップができるゲート」がパラコとしての効果で「本当に戦国時代と繋がっている」可能性がある。巻きこまれたら無事では済まないかもしれない。

名無しちゃん：えっ。すずお姉ちゃん死んじやうの!? そんなのやだ！ ちょっと知らせてくる！

管理人：あっ。こら。ちょっと待て！

夏凧城 ガジェット表

1D6	ガジェット名	価格	設定	効果
1	まきびし	小銭 2	陶製や木製のまきびし	消費型。道に撒くことで移動を妨害できる。
2	小刀	小銭 20	使い古された短刀	[ケガ] + 2 の白兵武器。パラコ [ガジェット]。現実世界での大人には、玩具の剣などに見える。
3	金剛杖	小銭 10	金属で補強された山岳修行者の木の杖	[ケガ] + 2 の白兵武器。【運動】3未満の場合 [ケガ] + 1 の白兵武器として扱う。パラコ [ガジェット]。現実世界での大人には、普通の木の棒などに見える。
4	兵糧丸	小銭 1	穀物を味噌で固めた保存食	消費型。戦闘時以外いつでも使用可能。【元気】が 2 点回復。
5	仏像	小銭 6	陶製や木製の簡素な仏像	消費型。[ケガ] を受けた際 [ケガ] を -2 する。あるいは【元気】を 2 回復する。
6	手裏剣	小銭 2	金属製の投擲武器	消費型。[ケガ] + 1 の投擲武器。パラコ [ガジェット]。現実世界での大人には、玩具の手裏剣などに見える。

おもちゃの茶山

描写

おもちゃの茶山は、この街の子どもたちの憧れの店だった。

店の正面お城みたいで、ちょっと老朽化が目立つ。

でも「これからおもちゃの国へ入るんだ」という気分をかきたてられた。

店内では、音質の劣化した「おもちゃの茶山」

を連呼するお店のテーマソングが流れて、おもちゃが天井までみっしり。

店の奥から“アンディーおじさん”が出てきて、こやかに笑った。

「おもちゃの茶山にようこそ。ロボットにお人形、ヒーローに乗り物、いろいろなおもちゃが君たちをお待ちかねだよ」



「この店はこの街になくてはならないお店なんだ。少なくとも僕にとってはね。だから僕が引き継がなきゃって思ったんだ」

おもちゃの茶山は、子どもたちの夢の国であるべきなんだよ。僕にとってもそうだったからね。そしてそれは、大人にとっての夢の国でもあるんだ。いつでも子どもの頃の自分に戻れる……ね。

先代の清太さんもそう言ってたし、その想いでこのお店を長く続けてさ。お店のお城みたいな外観とか、そういう志がないとできないよね。でもご高齢で、誰かが引き継がなきゃって。

だからこそ茶山家に婿養子……っていうわけじゃないけど。新穂ちゃん。あそこにいるおばさんね。僕のお嫁さん。彼女といっしょに色々やってきて、それが縁で結婚して、このお店を継ぐことになったというわけ。僕は幸せ者だよ。子どもの頃からの憧れの場所が、僕の居場所になったんだから。

まあ、僕の家族。僕、旧姓安藤っていうんだけど、安藤家の親族一同からは「いい大人がおもちゃに夢中になっておもちゃ屋になった」っていまだにいろいろ言われるけど、それは仕方ないかなって。

そのかわり、おもちゃのことなら任せて。義父さん、清太さんから叩きこまれているからね。ちょっとした鑑定士だよ。オタクの知識量をなめちゃいけない。

……オタクがすぎて、娘からもあきられられてるけどね。

あとはなんとかして、このお店を次の世代にちゃんとした形で渡せねばなって。……君、おもちゃは好き？

“アンディーおじさん” 茶山安貞

年齢：45歳 性別：男 属性：オトナ

立場：おもちゃの茶山 2代目店主

主な人間関係：銀河保安官シェリフバン（忘却。昔持っていた玩具）・茶山新穂（にいほ）（妻）

■能力値

【運動】3 【頭脳】3 【勇気】3 【共感】5

トモダチ効果①：P Cと茶山安貞が同じ場所にいる時のみ宣言可能。GMが茶山安貞の協力を得られそうだと判断した判定に協力 or お願いを聞いてくれる。

トモダチ効果②：おもちゃの茶山でのみ使用可能。このシナリオのみ、安貞が「子どもの面倒を見る必要がある」状況だとGMが判断した場合のみ P Cたちに同行する。この際、安貞は自動車を使用する。同乗した場合、移動による【元気】の減少を -2 する。

このアソビ場でできること。

- 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] を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し、「おもちゃの茶山 イベント表」を振り、その効果を適用する。
- ③ 「おもちゃの茶山 ガジェット表」から好きな [ガジェット] を好きなだけ購入することができる。

ナツゾラSNS：おもちゃの茶山

パパが言うには、おもちゃの茶山はパパが小さなころにあのお城みたいなお店になったんだって。

その前からおもちゃやさんだったけど、パパは「あの頃はこの街にも子どもが多かったからもうかたんんだろうな」とついてた。

パパもむかしおもちゃの茶山によく行ってて、いまでもときどきママにいしょで行ってるみた

い。

パパの部屋の押し入れの中の古いおもちゃが、ときどきふえてるのしってる。

パパは「これは昔、もってたおもちゃで懐かしくてつい」「ママには内緒な」って必死だったから、僕はだまってるかわりにときどきおもちゃを買ってもらう。

おもちゃの茶山に行くと、パパくらいの男の人や、ときどき女の人がよくいる。

大人のあいだで「子どものころにほしかったおもちゃ」とか「子どものころになくした大切なおもちゃ」が売っていることがあるってうわさになっているみたい。

おもちゃの茶山のお店のおじさん、アンディーおじさんは「そういうこともあるかもね。デッドストックが多すぎて、在庫を把握しきれてないんだ」ってわらってた。

おもちゃの茶山 ガジェット表

1D6	ガジェット名	価格	設定	効果
1	マジモンカード	小銭 3	魔法とモンスターを題材にした対戦カードゲーム。	購入時ダイスを振り、5か6が出た場合 [ガジェット] 名を「マジモンカード（レジェンドレア）」に変更し。マジモンカードを遊ぶ際の判定にダイス+1。「マジモンカード（レジェンドレア）」は【幻想力】1を持つ【ガジェット】としても扱う。
2	ビーべイダー	小銭 3	ビー玉とバーゴマを組み合わせた対戦ホビー。	購入時ダイスを振り、5か6が出た場合 [ガジェット] 名を「ビーべイダー（相棒）」に変更し。ビーべイダーを遊ぶ際の判定にダイス+1。「ビーべイダー（相棒）」は【幻想力】1を持つ【ガジェット】としても扱う。
3	人形	小銭 5	ぬいぐるみからアクションフィギュア、ミニカーなどの玩具。	購入時ダイスを振り、5か6が出た場合 [ガジェット] 名を「人形（お気に入り）」に変更する。「人形（お気に入り）」は【幻想力】2を持つ【ガジェット】として扱う。
4	トランシーバー	紙幣 1	遠くにいる仲間と会話ができる。	2個セット。携帯電話が繋がらない場所でも、持たせた相手と会話ができる。
5	ラジコン / 種別	紙幣 1	車、生物、ロボットなどの飛行しない遠隔操作できる玩具。	スマホやカメラを取り付ければ偵察などができる。
6	ミニドローン	紙幣 1	遠隔操作で空を飛ぶ玩具。	スマホやカメラを取り付ければ偵察などができる。

アソビ場（ウラゾラ）

おもちゃの裏茶山

描写

おもちゃの茶山の裏にはボロボロで昼でも暗い裏口があった。

僕らは噂の通りに「おもちゃの茶山のテーマ」を口ずさみながら、長い長い裏口を進んで……錆び錆びの裏口のドアを開けた。

……そこは、おもちゃの国だった。ぬいぐるみ

やフィギュア、ラジコンたちが歓声をあげて僕らをでむかえた。「子どもだ！ ぼくらとあそぼう！」

その中のリーダーらしい人形が僕らの前に進み出た。

「ようこそ。わたくしはマジカル・マジェスティ、マージ。マージと呼んでくださいね」



「わたしマージ。魔法の国からやってきた女王……見習いだけどね。立派な女王になるため、今日も修行がんばるわ！」

マジカルマジェスティマージ、今週もはじまります。マジマジマージ、マジカルマジック！

……ああ、懐かしい。ええ。わかるでしょ。そういう番組があったの。わたしはその番組の着せかえ人形。ちなみに放映時期はあそこの金属人形、シェリフバンの1年前。お姉さんなの。

まあ、わたしの番組人気なくって。それまでずっと続いてた魔女っ娘シリーズが打ち切られちゃって、後番組があの金属人形だったんだけど。

昔はそのことで少し恨んでいたものだけど、あの単細胞に罪はないしね。今ではいいお友達よ。

……でも当時はわたしと同じおもちゃ、お店のワゴンにあふれかえっててね。今思い返すだけで震えるわ。捨てられちゃうんじゃないかなって思ってた。

でも、売れ残ったおかげで新穂ちゃん……安貞くんのお嫁さんね。と逢えて、今もここにいるんだから私は幸せよ。彼女からは忘れられていても、あなたたちみたいな子が来るから退屈しない。

わたしはあまりたいした魔法は使えないけれど、おまごと歴43年の人間観察力は伊達じゃないわ。

家庭の悩みから恋の悩みまで、このマジカルマジェスティマージにどんとお任せ！

“マジカルマジェスティ” マージ

年齢：43歳 性別：女 属性：パラコ（玩具）

立場：させかえ人形

主な人間関係：茶山新穂（安貞の妻。昔の相棒）

■能力値

【運動】1 【頭脳】3 【勇気】3 【共感】5

トモダチ効果：P Cとマージが同じ場所にいる時のみ宣言可能。GMがマージの協力を得られそうだと判断した判定に【協力判定】or お願いを聞いてくれる。物理攻撃の判定には協力しない。

【元気】攻撃に協力した場合、【元気】ダメージに+1する。

ボウケン仲間：マージとトモダチの子どもがおもちゃの裏茶山でのみ宣言可能。【幻想力】を1点使用する。このシナリオ中のみ、マージがP Cたちに同行する。マージは現実世界での大人には「古い玩具」にしか見えない。

このアソビ場でできること。

- 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] を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し、「おもちゃの裏茶山イベント表」を振り、その効果を適用する。

ナツゾラSNS：おもちゃの裏茶山

これはいとこの友達の話なんだけどね。

その子がとても大切にしてたおもちゃが全部、親に捨てられちゃったんだって。

ロボットから乗物に変形するおもちゃで、その子の自慢のコレクションで、その子は泣きながら必死に探したんだって。

おうちの近くのゴミ捨て場は全部さがして、ゴミ収集車のおじさんに話を聞いてもわからなくて、でもどうしてもあきらめきれなくて。かなしくて、くやしくて。ずっとさがしつづけたんだって。

それを見てその子の親もさすがにかわいそうに

なって、おもちゃの茶山で新しく買ってあげようとしたんだって。

でも、その子にとって捨てられちゃったおもちゃたちは大切な友達だったから、新しく買ってもらってもうれしくなくて。お店を飛びだしたら……いつのまにか、おもちゃの裏茶山にいたんだって。

そしてそこには、その子の友達の捨てられたおもちゃたちがみんないたんだって。

捨てられたおもちゃはもうお家には帰れないから、おもちゃたちは裏茶山に住むことにしたんだって。

その子はすごく喜んで、大人になって裏茶山に入れなくなって、おもちゃたちのことを忘れちゃうまでずっといっしょで、いろんな大冒険をしたんだって。

もしかしたら、きみの大切だったおもちゃも裏茶山にいるかもしれないね。

おもちゃの裏茶山 ガジェット表

ガジェット名	価格	設定	効果
おもちゃの相棒	非売品	君の古い相棒。	「おもちゃサポート（シナリオ1回、おもちゃが【協力判定】をしてくれるようになる。その時のおもちゃの【能力値】はすべて1で固定。この効果が複数適用された場合、シナリオごとの使用回数が+1される。）」を使用できる。

おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表

1D6	ガジェット名	効果
1	おもちゃサポート	シナリオ1回、おもちゃが【協力判定】をしてくれるようになる。その時のおもちゃの【能力値】はすべて1で固定。この効果が複数適用された場合、シナリオごとの使用回数が1増加する。
2	おもちゃガード	シナリオ1回、おもちゃが危険から庇ってくれるようになる。【ケガ】を受けた際【ケガ】を-1する。この効果が複数適用された場合、シナリオごとの使用回数が1増加する。
3	おもちゃアタック	シナリオ1回、おもちゃが一緒に攻撃をしてくれるようになる。ダメージを+1 (+1で固定) する。この効果が複数適用された場合、シナリオごとの使用回数が1増加する。
4	おもちゃヒール	シナリオ1回、おもちゃが【元気】づけてくれる。【元気】が1点回復する。この効果が複数適用された場合、シナリオごとの使用回数が1増加する。
5	おもちゃパワー	おもちゃに【幻想力】1点が宿る。この【幻想力】は使用すると失われる。
6	万能おもちゃ	覚醒表の好きな効果を選択して適用する。

アソビ場 秘密基地

※この【アソビ場】は夏空市の地図上には存在しない【アソビ場】です。「夏空町」のどこにあるか、全員で相談して決定しましょう。

描写

ここは僕らの秘密基地。あの夏の、僕らの大冒険の中心にあった場所。どんな秘密基地かは、今さら説明する必要はないよね？

このアソビ場でできること。

- 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】を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し、「秘密基地イベント」を1つ発生させる。

秘密基地イベント

No.	イベント
①	秘密の時間。秘密基地でみんなで楽しく過ごす。[サマータイム] を消費したPCを【主人公】にして任意の【能力値】で【判定】する。【達成値】の1/10点の【幻想力】を得る。【判定】前に【元気】を1点減らすごとに【判定】のダイスを+1してもよい。このとき【元気】は0にはできない。
②	秘密の特訓。称号を伝授する。[サマータイム] を使用したPCは任意の【能力値】と〈称号〉で判定する。【達成値】の1/20人のPCは【判定】で使用された〈称号〉を得る。
③	秘密基地に友達を招待する。[サマータイム] を消費したPCの任意の《トモダチ》を1人、秘密基地に招待する。【幻想力】を追加で2点支払えば、あと1人まで招待できる。

アソビ場 自宅

※この【アソビ場】は夏空市の地図上には存在しない【アソビ場】です。ここに行った場合、各PCがそれぞれの自宅に帰ったことになります。

描写

あのとき僕は、いったん自宅へと帰ることにした。僕の「ただいま」の声に家族の「おかえり」の声が応えた。

このアソビ場でできること。

- 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】を行なう。
- ② [サマータイム] を消費し、「自宅イベント」を1つ発生させる。

自宅イベント

No.	イベント
①	家族と過ごす。[サマータイム] を使用したPCの【元気】と【ケガ】を合計3点まで回復する。
②	おこづかい大作戦。[サマータイム] を使用したPCを【主人公】にして任意の【能力値】で【判定】する。【達成値】の1/10個の【小銭】を得る。【判定】前に【元気】を1点減らすごとに【判定】のダイスを+2してもよい。このとき【元気】は0にはできない。
③	日記をつける。[サマータイム] を使用したPCを【主人公】にして【幻想力】の込められていた【ガジェット】を対象に任意の【能力値】で【判定】する。対象の【ガジェット】に【達成値】の1/10点の【幻想力】を補充する。対象の【ガジェット】は複数でもよい。元々込められていた以上の【幻想力】は込められない。



ゲームマスターイド

ゲームマスターとは

ゲームマスター（GM）は、プレイヤーに比べて役割が大きいですが、その分達成感も大きい役割です。

GMはホストプレイヤーとして、シナリオの準備、セッションの進行、ルールの裁定、NPCの操作など、ゲームを進行するために必要なすべてのことを担当しますが、ホストプレイヤーであっても、プレイヤーにただ奉仕したり、客としてもなさなければならないわけではありません。

GMも『ナツゾラ冒険団』を遊ぶ参加者であり、他の参加者と同様にゲームを楽しむ権利があります。

また、GMは映像作品における監督や製作などの裏方の立場のようなものもあります。セッションを1つの物語とした場合、それらを企画し、演出することはプレイヤーの立場では味わえない楽しみに満ちています。

進行役・調停役としてのGM

GMはセッションを進める進行役であり、調停役です。進行役としてはGMはセッションをスムーズに進行できるよう、「では●●するためには○○するということでいいんだね」など、プレイヤーの意志と理解度を確認しながら丁寧に進めましょう。

調停役としては、ルールの運用上の問題や、プレイヤー同士の意見の相違があった場合、最終的にはGMが判断や決定を下す強い権限があります。この権限は「ゲームを円滑に進行させる」目的で行使されるべきで、決して権限を濫用してはいけません。

GMとプレイヤーの関係

『ナツゾラ冒険団』はプレイヤー同士が協力してゲームのクリアを目指す協力ゲームです。

ゲームをクリアするためには障害となる事件や敵対者が存在し、これらはGMが操作しますが、GM自身がプレイヤーの敵となるわけではありません。

せん。GMはセッションを盛り上げるために、プレイヤーに驚いてもらう（楽しんでもらう）ために試練を投げかける立場なのです。GMとプレイヤーは「一緒にセッションを楽しむ」という同じゴールを目指す仲間であることを忘れないようにしましょう。

ハウルルル

GMはセッションの進行に必要だと感じた場合、あるいは面白くなると感じた場合、定められているルールの一部を改変したり、ルールを追加しても構いません。これを「ハウルルルル」と呼びます。

ですが、無暗にハウルルルルを適用するとゲームの進行やバランスに支障をきたす可能性があるため、ルールに不慣れなうちは必要最小限に留めておくのがよいでしょう。

ですが『ナツゾラ冒険団』はGMの裁量が大きなシステムでもあります。感覚が掴めたと思ったのなら、積極的に導入してもよいでしょう。ただし、ハウルルルルは「仲間内」だけにとどめ、外には持ち出さないようにしてください。

セッションの準備

実際にセッションを行なうためにはまず、セッションの環境を決める必要があります。

対面（オフライン）で遊ぶのか、オンラインで遊ぶのか、オンラインの場合はどのツールを使うのかをメンバーによって変更する可能性があるため、事前に決めておくことが大切です。

また、シナリオやレギュレーションも決めておきましょう。自作シナリオの場合は遊ぶときに困らないように作りこみ、既存のシナリオを使用する場合は内容を把握しておくとよいでしょう。

メンバーを集める

友人を集めることは問題ありませんが、不特定多数の人をメンバーにする場合、環境やシナリオ、レギュレーションが決まっていると集まりやすく、楽しめる確率が上がります。

オンラインでプレイヤーを集めることは、専用

のサイトを利用をおすすめします。

プレイヤー集めはGMではなく、プレイヤーが代行するのもよいでしょう。

GMはなにかと忙しい役割もあります。「一緒にセッションを楽しむ」仲間であるプレイヤーに任せることができるのなら任せたほうが、プレイヤー自身のモチベーションも高まるでしょう。

日時や場所を決める

全員の都合を考慮して日時と場所を決定します。オンラインの場合は、交通の便がよい場所を選ぶとよいでしょう。日時はスケジュール調整のオンラインツールを利用するのも便利です。

この項目もプレイヤーが代行してもよいでしょう。

セッション準備

オンラインの場合はツールの準備、オンラインの場合は必要なシート類の印刷や筆記用具、ダイスの準備を行ないます。

事前にPCを作成する場合は、このタイミングでプレイヤーにPCを作成してもらいましょう。

セッションの前日～当日

前回のやり取りから時間が経っている場合は、念のため前日に連絡を入れておくとよいでしょう。

当日は水分補給や食事を怠らず、長引く場合は全員の同意を得ることが大切です。

遅刻する場合や終了時刻に制限がある場合は、早めに伝えましょう。

セッション終了後

簡単な感想を言い合うことを心掛け、希望者がいればポジティブな感想会を開くのもよいでしょう。

技術向上やシナリオ調整の目的でしたら、反省点や修正点などを聞くのもよいですが、事前に参加者全員の同意を得ましょう。

後日、プレイスタイルや趣味が合うプレイヤーを次のセッションに誘ってみてもよいでしょう。

大切なTRPG仲間になってくれるかもしれません。ただし、TRPGのみで繋がった仲間と、普段から付き合いのある友人は別物です。

TRPGに関係のない話題や遊びに誘う際は慎

重に行動する必要があります。

TRPG初心者と遊ぶ場合

TRPG未経験のプレイヤーと遊ぶ場合には、通常よりも多くの配慮が必要です。

TRPGはコミュニケーションの上に成り立つ遊びなので、コミュニケーションが楽しくできる相手とは自然とセッションも楽しくなります。

初心者かつ初対面の参加者がいる場合は、セッション前に全員でコミュニケーションを取ることで、発言のハードルを下げることができます。

その際、GMが質問し、それに答えてもらう形式を取ると、初心者が発言しやすい状況を作れるでしょう。

発言のタイミングは分かりやすく

TRPGに不慣れなプレイヤーは発言が少なくなりがちです。発言タイミングを分かりやすくすることで発言を増やし、楽しんでもらえるでしょう。

GMができることとしては、イベントの際に各プレイヤーへ個別に質問することで、発言タイミングを平等にしやすくなります。

また、NPCを通じて話しかけるのも有効で、ロールプレイの経験にもなるでしょう。

『ナツゾラ冒険団』ではNPC(GMPC)として、常にプレイヤーたちと行動を共にするキャラクター「夏風鈴」がいます。彼女を通してPCにはたらきかけてみましょう。

また、中にはあまり発言せず、雰囲気だけで十分に楽しんでいるプレイヤーもいます。無理に発言を要求せず、そうした楽しみも尊重するとよいでしょう。

初めて遊ぶ参加者へ

『ナツゾラ冒険団』を初めて体験するプレイヤーに対して、どのように接すれば楽しんでもらえるか、また興味を引き出せるかを解説します。

プレイヤーによってTRPGの経験は異なるため、TRPG初心者向けの情報も併せて参考にしてください。

プレイヤーの興味を探る

『ナツヅラ冒険団』で楽しんでもらいたいポイントはたくさんあります。

- ① ジュブナイル小説や映画、アニメ作品のような夏休みの大冒険をしてみたい。
- ② 小学生の少年少女となって、天真爛漫に遊んでみたい。
- ③ 妖怪や宇宙人、幽霊や恐竜などのSFやオカルト事件を解決したい。
- ④ 子ども時代のノスタルジーを感じたい。

といった部分が挙げられます。

プレイヤーがどの部分に魅力を感じているのかを事前に確認することで、シナリオや演出にその要素を反映させやすくなり、より楽しんでもらえるでしょう。好きなジュブナイル作品を聞くのもよいでしょう。

プレイヤーに誘う前に、知人や友人に楽しんでもらいたいポイントをしっかり説明することで、どのように楽しむかを理解した上でセッションに臨むことができます。

世界観の説明の範囲

簡単な世界観の説明としては「はじめに」(p.2~3)を一読するだけで問題ありません。

最初から大量の情報を提供すると、重要な情報が埋もれてしまうかもしれません。興味を持ったプレイヤーは、自分から本書から情報を集め始めるため、GMからは初回のセッションに必要な最低限の情報を伝えるだけよいでしょう。

マスタリングのテクニック

シナリオをスムーズに進行させたり、プレイヤーを楽しませるための技術について解説します。

テンポを重視する

TRPGのセッションは、その場のライブ感が大きな魅力です。緊迫したシーンやクライマックスに入った際は勢いを止めないようにします。

ルール確認やミスによる巻き戻しが発生すると、せっかくのテンポが損なわれることがあります。

そのため、GMはプレイヤーが興ざめしない範

囲でルールの変更や簡略化をするとよいでしょう。

ルール的な処理がわからなかったら、その場でハウスマルールを作ったり【難易度】(p.27)を参考にして【判定】を行なって解決する。

プレイヤーが迷っていたら、「夏風鈴」の口を借りて積極的にヒントを出す、などです。

ただし、基本的な【判定】ルールなどの変更は避けた方がよいでしょう。

ゆっくりと話す

思考速度と話す速度、聞く速度はそれぞれ異なるため、自然に話すと滑舌が追いつかず、相手が理解しにくくなることがあります。

これらの問題は“ゆっくり話す”ことで解消できます。理想的な速度を見つけるためには、自分の声を録音して聞き返すとよいでしょう。

間を作る

GMが一方的に話し続けると、プレイヤーの不満が溜まりやすくなります。会話においては1人が話す時間は1分30秒程度が理想とされています。

GMの発言はこの時間に収め、プレイヤーがリアクションをする余裕を持たせましょう。

発言前に短いアクションを

オンラインやテキストでのやりとりでは、顔が見えないので、発言のタイミングが分かりにくいものです。しゃべり始める前に「では」や「じゃあ」といった短いアクションを挟むことで、ある程度緩和できるでしょう。

NPCの演技分け

複数のNPCを演技分ける際、声質や口調だけでは難しいものです。語尾に特徴を持たせたり、NPCのイラストやコマを指したり動かしたりする、セリフの前に「○○(NPC名)がこう言うよ」などを付けることで、明確に区別できます。

そうすることで、過度に声色を変えるなどしなくともプレイヤーに伝わります。

また「NPC同士の会話の応酬」はなるべく避けましょう。NPC同士の会話は、その内容を要約してプレイヤーに伝える、くらいにとどめるこ

とでセッションのテンポを保ち、スムーズに進行させることができます。

エンディングに力を入れる

エンディングはシナリオ全体の印象を大きく左右するため、しっかりと準備しましょう。

効果的な手法としては、締めのナレーションや、可能ならBGMを用意するなどが効果的です。

また、セッション（冒険）が終わったあと、プレイヤーにPCに何かさせたいことがないか確認するのもよいでしょう。

時間が許すならプレイヤーの提案でアドリブでエンディングシーンを演出すると、その時だけの特別な体験となります。

プレイ方式

『ナツゾラ冒険団』は「ワンオフプレイ」にも「キャンペーンプレイ」にも対応しています。

ワンオフプレイ

1回のセッションで事件を解決するシナリオを遊ぶプレイ方式です。TRPGコンベンションや1日のプレイでゲームを完結させたい場合に向いています。本書（アーリーアクセス版）はこのプレイ方式でのみ遊ぶことができます。

キャンペーンプレイ

2回以上のセッションで、連続したシナリオが二つ以上存在するシナリオのセット（キャンペーンシナリオ）を遊ぶプレイ方式です。

このプレイ方式は、親しい友人や約束を取りつけたメンバー同士で遊びたい場合に向いています。

キャンペーンプレイで遊ぶ複数のシナリオは、必ずしも相互に明確な伏線や因果関係がなくてもかまいませんが、もしそれを盛り込めば、より盛り上がるでしょう。

そして『ナツゾラ冒険団』は「キャンペーンプレイ」に向いたシステムです。何度も遊ぶことで、キャラクターの成長や変化、舞台になる夏空市への理解が増し、特別な体験ができるでしょう。

本書（アーリーアクセス版）で遊んだあと、ぜひ「キャンペーンプレイ」で遊んでみてください。

GMの持ち回り

キャンペーンプレイを行なう場合、通常は1人が最後までGMを担当しますが、参加者同士の相談してGMをセッションごとに交代することも可能です。その場合は、前回のGMからセッションのレギュレーションやシナリオの伏線を引き継ぎ、次のGMがシナリオを用意してセッションを行なうことになります。

最初にGMを担当していた参加者は、自分のPCを作成し「冒険団の新たなメンバー」あるいは「前回はたまたまいなかったメンバー」となってプレイヤーとして参加します。

ほかのPCとの能力の強弱が気になる場合は、今までほかのPCが振った【アソビ場】での「イベント表」の回数をめやすに、任意の【アソビ場】で【イベント表】を振ってもよいでしょう。

メンバーのお休みと追加

キャンペーンプレイでは、いつものプレイヤーが参加できなくなる、新しいプレイヤーが加わるなどが起こりがちです。

その場合、参加できなくなったプレイヤーのPCは家の事情（夏休みの家族旅行など）で留守にしているとするとよいでしょう。

追加に関しては「GMの持ち回り」の時のように新しいPCを作成して参加してもらいましょう。

感想を言う

プレイヤーからの「楽しかった」という一言で、GMの苦労が報われるものです。しかし、誰も感想を言わないこともあります。その理由は、言うタイミングを逃したり、言った経験がなかったりすることが多いのです。

なので、自分から「楽しかった」といったポジティブな感想を言ってみましょう。するとプレイヤーたちからも良い反応が返ってくるはずです。

褒められることで次のGMをするモチベーションが高まり、何度もGMを重ねるうちに、より楽しいセッションを作り上げができるようになります。

避けたいのは、GMが辛くなること。常にポジティブな感想を言い合うことが重要なのです。

ダメ出しや反省会は、目的があり、参加者全員の了承を得た場合にのみ行なうべきです。

『ナツゾラ冒険団』の特徴

『ナツゾラ冒険団』は夏休みの、小学生の子どもになって、ジュブナイル小説や映画、アニメで描かれるような、ワクワクドキドキな。あるいはノルタルジックな大冒険を体験することを目的にしたTRPGです。

そのため、少しだけ気を付けておく部分があります。それについて、ここで解説していきます。

〈称号〉と〔ガジェット〕の使用

以前(p.27)でも述べましたが、〈称号〉と〔ガジェット〕が〔判定〕で使えるか使えないかの判断は、GMにかかっています。

もちろん、その方法がシチュエーションと合致していれば認めるべきですが〈称号〉は、ほかのTRPGのスキルや技能などとは異なり、明確な使い方がえて定められていません。ものによっては、拡大解釈やとんちを利かせる余地が大きくなることがあります。

そして『ナツゾラ冒険団』ではそのような使い方を推奨しています。「プレイヤーが創意工夫したり、(時に子どもらしい)斬新な発想をしている」のなら、それはこのゲームを楽しんでいる、ということです。

無制限に認めることはするべきではありませんが、プレイヤーが考えついたことは、子どもが一生懸命考えて考えついた事と同じだと考えて無碍に否定せず、なるべく尊重するようにしましょう。

プレイヤーが悩むようなら、ほかのプレイヤーから案を募ったり、GMから「こういう使い方もできるかも」とアドバイスしてもよいでしょう。

場合によっては〔判定〕に使用する【能力値】も変えてしまって構いません。

〔幻想力〕の使いどころ

『ナツゾラ冒険団』は〔幻想力〕をセッション中に使えば使うほど、世界に幻想力が満ちて、有利にたくさん行動ができるようになります([セカイのパラコ化(p.33)]参照)。

特に〔サマータイム〕を増やす効果は絶大です。

経験点のない『ナツゾラ冒険団』は〔サマータイム〕で行動をした回数がPCの成長に直結するだけでなく「キャンペーンプレイ」などの長い目

で見ると、積極的に〔幻想力〕を使っていったほうが有利なバランスに調整されています。

あと少しで〔サマータイム〕を追加で得られるなら〔幻想力開放〕することも手段のひとつです。

ですが、多くのプレイヤーは限りのあるリソースはなるべく使わずに取っておこうとするものです。あまりに出し惜しみしていると感じた場合は、上のメリットを説明するとよいでしょう。

〔悩み〕の確認

セッションのはじめ、PCの自己紹介などのときには、それぞれのPCがどんな〔悩み〕を持っているのかを言ってもらい、確認しましょう。

子どものもつ「悩み」はジュブナイルものにおいて重要な要素です。子どもは冒険を通して悩みを克服することで成長していきます。

弱虫な子は勇気を出して行動し、いじめっ子は仲間との友情に目覚めるなどが代表的です。

〔悩み〕をあらかじめ確認しておくことで、セッション内で〔悩み〕を演出するタイミングを掴みやすくなるでしょう。

あるいはシナリオの内容に合った〔悩み〕を設定して、各PCに配るのも一つの方法です。

NPC(GMPC)を積極的に使おう

情報などの不足でセッションの進行が滞ったりした場合は、GMから直接プレイヤーにアドバイスをしてもよいですが、PCたちと常に行動と共にしているNPC(GMPC)「夏風鈴」の口を借りてPCに働きかけるとロールプレイの促進にもなります。

また、PCたちの《トモダチ》が増えれば、様々なNPCの《トモダチ》と一緒に行動することになります。彼らを積極的に使うのもよいでしょう。

想定外を楽しもう

『ナツゾラ冒険団』ではパワフルな〔ガジェット〕やプレイヤーの思わぬ発想で、GMの想定外のことが頻繁に起こります。思わぬアドリブを求められることもあります。それはプレイヤーが楽しんでいる証拠ですので歓迎しましょう。

[アソビ場] の進行ルール

『ナツゾラ冒険団』の【アソビ場】はシナリオを進めるための情報収集の場でもあり、各【アソビ場】の「イベント表」を振ることでPCを成長させたり、【ガジェット】を購入できる場所です。

はじめて来た【アソビ場】

PCたちの冒険団がはじめてその【アソビ場】を訪れたときは【冒険団シート(p.22)】の【冒険団クエスト】にチェックをつけてください。

通常の【アソビ場】なら「行ったことないアソビ場へ行った。」。【ウラゾラ】なら「行ったことないウラゾラへ行った。」にチェックします。

そして「獲得した冒険団幻想力」に○で印をつけます。

それが済んだら各【アソビ場】にある「描写」を読みあげましょう。ここにはその【アソビ場】について「PCたちが知っている基本情報」が含まれています。

また、ルール的にははじめてくる【アソビ場】でも地元に住んでいる子どもなら、駄菓子屋やおもちゃ屋などなら常連かもしれません。【アソビ場】にいるNPCとすでに知り合いということにしてもよいでしょう。

【アソビ場】でできることの確認

【アソビ場】では「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】を行なう。」は共通ですが、場所ごとに行なえる行動が微妙に異なります。しっかり確認しましょう。

【冒険判定】を行なう

【冒険判定】を行なう場合は【冒険判定】のルール(p.27)に従って判定を行ない、シナリオに書かれた内容に従ってください。

【ガジェット】の購入

【ガジェット】の購入がしたいという宣言があった場合は、それぞれのプレイヤーに買うものを宣言してもらい、必要な【紙幣】や【小銭】を消費させてください。

購入に迷っているようなら相談に乗り、時間がかかりすぎるようなら終了時間を決めましょう。

【ガジェット】によっては、購入直後に特殊な処理が発生するものがありますので、GM主導での処理を行なってください。

イベント表を振る

イベント表を振る、という宣言があった場合、全員の前でダイスを振ってもらいましょう。

その際【セカイのパラコ化】のどれかの効果が使用できるかもしれませんので、振る前に確認してもよいでしょう。

プレイヤーがダイスを振ったら、GMはp.58からの各【アソビ場】の「イベント表」を参照して、プレイヤーに伝えます。

また「夏風鈴」の【トモダチ効果】はこのとき真価を發揮するユニークな効果ですので、心にとめておくとよいでしょう。

イベント内容は、イベント表をそのまま読みあげてもよいですが、余裕があるなら即興で【演出】シーンをつくり、ロールプレイを挟むのをおすすめします。プレイヤーから提案があった場合も積極的に応じましょう。

【○○(アソビ場名)イベント】の処理

【アソビ場】の「イベント表」の中にある独自のイベントが起きたら、GMはp.58からの各【アソビ場】の「イベント」を参照して、プレイヤーに伝えます。この「イベント」は夏風鈴のナレーションで語られ、【判定】などの特殊な処理が発生します。GMは「イベント」の内容に沿った処理を行ないます。

イベント内容は、イベントをそのまま読みあげてもよいですが、余裕があるなら即興で【演出シーン】をつくり、ロールプレイを挟むのをおすすめします。プレイヤーから提案があった場合も積極的に応じましょう。

特に【アソビ場】の「イベント表」で発生する「イベント」はドラマチックなものが多く、『ナツゾラ冒険団』を遊ぶ醍醐味のひとつです。

処理が終わったら「イベント」の報酬を受け取り、【冒険団シート】の【冒険団クエスト】にチェックを入れ、メモを残しましょう。



筆口商店イベント①：小説のネタ大募集

あの頃、なっちゃんはいつも子どもたちにパラコの情報を聞いていたよね。

本人は「パラコをネタにして一発当てて、小説家として返り咲く」って息まいてたっけ。

あのとき、キミはなっちゃんにどんなお話を聞かせてあげたんだっけ。

解決方法：奈津子に「実際に会ったことがある or 行ったことがあるパラコ」を話し、奈津子を納得させる。イベントを発生させたPCを【主人公】にして【判定】を行なう。【頭脳】判定難易度12。パラコに遭遇したことながく、噂話をいかにもそれっぽく聞かせるには、【頭脳】判定難易度18。

→成功：「いいわねそのネタ！ 詳しく聞かせて」。

【判定】に参加したPCは“イベント報酬”を得る。次のシナリオで“筆口商店イベント②”を発生させることができる。

→失敗：次のシナリオで再挑戦可。

くって「適当なダミー彼氏でもいないかしら」「少しは時間稼ぎになる」ってばやいてて……キミは誰を紹介してあげたんだっけ？

解決方法：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【判定】を行なう。【共感】判定難易度14。「親族の圧力をかわせる誰か」として奈津子の幼馴染の夏凪晴嵐（p.40）を提案し、納得させる。

→成功：「なっつーか。その手があったわね！」

あいつなら人畜無害だわ】【判定】に参加したPCは“イベント報酬”を得る。次のシナリオで“筆口商店イベント③”を発生させることができる。

→失敗：次のシナリオで再挑戦可。

イベント報酬

筆口商店イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① 筆口奈津子が《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ 1回だけ選択可能。【冒険団ガジェット】【駄菓子交換券】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【駄菓子交換券】

1日1つだけ駄菓子と交換できる券の束。「アソビ場 筆口商店」でのみ使用可能。【小銭】を消費することなく「筆口商店 駄菓子ガジェット表」から任意の【ガジェット】を1つ得る。1シナリオ1回。

筆口商店：イベント表

1D6	イベント
1	「小説のネタに詰まってるの。協力しないさい！」奈津子からしつこくパラコの噂を問い合わせられる。「筆口商店 駄菓子ガジェット表」か「筆口商店 おもちゃガジェット表」を1回振り、出た目の【ガジェット】1つ得る。さらに【元気】を1点消費するごとに追加で同じ効果を1回使用できる。【元気】は0にはできない。
2	ガチャガチャで「大当たり」を引いた！ 【幻想力】を1点得る。「筆口商店 駄菓子ガジェット表」か「筆口商店 おもちゃガジェット表」を1回振り、出た目の【ガジェット】を得る。
3	筆口商店の「筆口商店イベント」を発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	備え付けのゲームで本日最高得点を叩きだす。店にいた子どもたちの羨望のまなざし。【幻想力】を1点得る。称号〈ゲーム名人〉を得る。すでに持っている場合は【幻想力】をもう1点得る。
5	筆口商店の裏にある稻荷の祠に筆口商店の駄菓子を供えて参りすると祠の裏に、妖怪「駄菓子婆」の支配する一度入ったら二度と出られない駄菓子屋「不出口商店」の入り口が現れるという噂を聞く。以後、この方法を知っているPC1人が筆口商店で【ウラゾラコンパス】を使用すると「アソビ場（ウラゾラ）不出口商店」へ行くことができる。
6	「オドロキマンシール」で「ヘッド（レア）」が当たった！ 【ガジェット】【オドロキマンヘッド】を得る。この【ガジェット】は【幻想力】1点をもつ。

アソビ場（ウラゾラ） 不出口商店

不出口商店イベント①：不出口商店の怪

ねえ、覚えてる？ 不出口商店には「一度入ったら二度と出られない」って噂があったよね。

そしてあの時、キミは出られなくなっちゃった小さな男の子をみつけた。

それで「帰りたい」って泣く男の子を見たキミは、つい「必ず帰してあげる」って約束しちゃった。

男の子はちゃんとお家に帰れた……のかな。

解決方法①：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【冒険判定】。【勇気】難易度16に成功することで、男の子が「ふしぎな駄菓子」を盗んでいたことを聞き出せる。友達に自慢したくて、つい出来心でやってしまったらしい。駄菓子婆に駄菓子を返して謝れば、男の子を連れて帰ることができる。

解決方法②：①の判定に失敗した場合、男の子を連れに来た全身が駄菓子でできた怪物（全【能力値】3。【元気】7。【元気】ダメージ無効。パラコに対してのみ有効な【ガジェット】による【元気】ダメージは有効）と【対決イベント】が発生する。これにはPC全員が参加できるが、イベント報酬は【サマータイム】を使用したPCのみが得る。倒すと怪物は駄菓子婆に姿を変え、男の子を連れ去るのを諦める。

→**成功**：「ひっひっひつ。勇気と優しさのある子らは嫌いではありませんでの」【判定】に参加

したPCは“イベント報酬”を得る。
→**失敗**：男の子は連れされてしまう。

イベント報酬

不出口商店イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① 駄菓子婆が《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ 1回だけ選択可能。【冒険団ガジェット】【不出口くじ】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【不出口くじ】

1日1つだけふしぎな駄菓子と交換できるくじの束。「アソビ場（ウラゾラ）不出口商店」でのみ使用可能。「不出口商店 ガジェット表」を振り、出た目の【ガジェット】を1つ得る。1シナリオ1回。

不出口商店：イベント表

1D6	イベント
1	「人間の子どもが来るなよ！」妖怪の子どもとケンカになるが、すぐに友達になる。【元気】を好きなだけ減少させ、減少させた【元気】-1点の【幻想力】を得る。【元気】は0にはできない。
2	駄菓子婆から駄菓子を売ってもらう。【幻想力】を1点消費するごとに「不出口商店 ガジェット表」を振り、出た目の【ガジェット】を得る。
3	不出口商店の「不出口商店イベント」を発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	「おお、それを譲ってくれぬか」任意の【ガジェット】を1つ消費し「不出口商店 ガジェット表」から任意の【ガジェット】を1つ得る。
5	駄菓子婆から不出口商店以外のウラゾラの話を聞く。まだウラゾラへの行き方がわからないアソビ場1つを選び、ウラゾラへの行き方を知ることができる。
6	駄菓子婆に相談し、情報かアドバイスをもらう。【幻想力】を2点得る。



夏凧神社イベント①：夏凧神楽

毎年夏にやる夏凧神社の夏凧祭をおぼえてる？そこでさ、私たちと同じくらいの子どもがやつてた夏凧神楽。きれいだったよね。

お姫様が子どもたちを助けて死んじゃう悲しいお話だけど……最後に子どもたちのお祈りでお姫様が夏凧神社の神様、夏凧権現になるシーンはちょっと感動したな。

そしてこの時、晴嵐さんは今年の夏凧神楽をやる子がないって悩んでたよね。

晴嵐さんにお願いされたとき、確かキミは……。

解決方法：夏凧神楽の稽古に参加する。イベントを発生させたPCを【主人公】にして【判定】。【運動】か【共感】判定目標値13に成功することで夏凧神楽の主演に抜擢される。

→**成功**：「ありがとう！じゃあさっそく稽古しよう。ビシビシ……は、しない。と。またいなくなったら困るからね」【判定】に参加したPCはイベント報酬と称号〈夏凧神楽〉を得る。

→**失敗**：「うーん。ごめんね。別の子を探すことにするよ」

イベント報酬

夏凧神社イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① 夏凧晴嵐が《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ 1回だけ選択可能。【冒険団ガジェット】【すず姫の肖像画（レプリカ）】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【すず姫の肖像画（レプリカ）】

晴嵐が自費で制作したすず姫グッズ。秘密基地にいるときのみ使用可能。【幻想力】を1点消費することで、任意の人数の冒険団のメンバーの【元気】を合計5点回復する。1シナリオ1回。

夏凧神社：イベント表

1D6	イベント
1	「ごめん、境内の掃除手伝ってくれないかな？」晴嵐が地元のマダムに囮まれて動けない。手伝うと「夏凧神社 ガジェット表」を振り、【ガジェット】を1つ得る。このとき【元気】を-1するともう一度「夏凧神社 ガジェット表」を振り、追加でもう1つ【ガジェット】を得る。
2	お参りをする。【幻想力】を1点得る。1D6を振り5・6が出たら【幻想力】をさらに1点得る。この5・6の値はダメイスクーポンを振る前に【小銭】を1つ消費すれば3~6、2つで2~6に変更できる。
3	夏凧神社の「夏凧神社イベント」か発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	境内で行なわれている夏凧祭の準備を手伝う。「夏凧神社 ガジェット表」から任意の【ガジェット】を1つ得る。
5	夏凧神社には不思議な噂がある。戦国時代の夏凧城に行く方法があるというのだ。君たちは偶然、その方法を知ってしまった。その方法とは神社の裏手にある「抜け道の井戸」で「なむななごんげ・あいたや・ひめね」と呪文を唱えてから神社へ入ること。この方法を知っているPC1人が夏凧神社で「ウラヅラコンバス」を使用すると「アソビ場（ウラヅラ）夏凧城」へ行くことができる。すでにこの夏凧城へ行っている場合は表を振り直す。
6	赤い着物を着た少し年上の少女と話す。楽しかったことは覚えているものの、何を話したのかも少女の顔立ちもよく覚えていない。しかし、不思議と気分がいい。【幻想力】を2点得る。

アソビ場（ウラゾラ） 夏凧城

夏凧城イベント①：戦がはじまる

あのときはほんとうに大ピンチだったよね。
そう。キミが夏凧城にいるとき、戦いがはじまっちゃったときのこと。
たしか、隣の領地の秋津っていう人たちの軍が攻めてきちゃった。
お城は大混乱で、帰ることもできなくて。
だからキミはすず姫といっしょに夏凧城を守ることにしたんだよね。

解決方法①：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【冒険判定】。【運動】判定難易度16に成功することで侍たちの手伝いができる。

解決方法②：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【冒険判定】。【頭脳】判定難易度16に成功することで、作戦を考えることができる。

→**成功**：「君たち、なんて危険なことを！でも……ありがとう。本当に助かったよ」「その時が、こんなに早くきちゃったのかって、ちょっと怖かった。……ううん、本当はものすごく怖かった。覚悟していたはずだったのにね」【判定】に参加したPCは“イベント報酬”を得る。

→**失敗**：なんとか撃退はできたものの、子どもの君たちにはなにもできなかった。冒険団全員の【元気】-2。

イベント報酬

夏凧城イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① すず姫が《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ 1回だけ選択可能。【冒険団ガジェット】【当世具足】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【当世具足】

すず姫が城から貰った古い鎧。秘密基地で【元気】を-2（【運動】3未満の子どもの場合は【元気】-4）すると使用できる。【元気】は0にできない。使用しているPCの【ケガ】を4点まで代わりに受ける。【ケガ】を4点受けると【破壊】される（【修理】可能）。【パラコガジェット】。現実世界での大人には、野球のプロテクターや剣道の防具などに見える。

夏凧城：イベント表	
1D6	イベント
1	城下町で子どもたちと仲良くなり、城の近くの池で泳いで遊ぶ。称号〈古式泳法使い〉か【幻想力】を1点得る。
2	「珍しい銭だねえ。明国の大金かい？」行商人から買い物ができる。「夏凧城 ガジェット表」の中から好きな【ガジェット】を好きなだけ購入できる。
3	「夏凧城イベント」を発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	「この城にいつ敵が攻めて来るかわからねえ。自分の身は自分で護りな」気のいい侍に戦国の武術を教えてもらえる。称号〈サムライマスター〉を得る。もしくは【ガジェット】【木刀】を1つ得る。【ガジェット】【木刀】は【ケガ】+1の白兵武器として扱う。
5	すず姫と語らう。「今は厳しい時代だけど、君たちの平和な時代に繋がっているんだよね。だから私、この時代を一生懸命に生きるね」。【幻想力】を2点得る。
6	すず姫と城下町を散策する。称号〈戦国博士〉か【幻想力】を1点得る。「夏凧城：イベント表」の中の内容を把握している項目から1つ選択してイベントを起こすことができる。

アソビ場 おもちゃの茶山

イベント①：無限倉庫の冒険

おもちゃの茶山にはいつも、いろんなおもちゃがたくさん並んでいたよね。

そしてその源泉になっていたのがお店の奥の倉庫で、何十年も前のものから最近のまでいろいろなおもちゃが山積み。私たちは無限倉庫って呼んでいたね。

そのとき、無限倉庫からアンディおじさんの悲鳴がしたの、よく覚えてるよ。

行ってみたら、おもちゃの土砂崩れの下敷きになってしまったよね。

「これは、少し整理しないとな。……手伝ってくれたり、しない？ もちろんお礼はするよ」

解決方法：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【判定】。【運動】か【頭脳】判定難易度14に成功することで、茶山安貞を助けて無限倉庫の整理をすることができる。

→**成功：**「いやー。助かったよ。たまには棚卸しなくちゃだめだね。はっはっはっ」【判定】に参加したPCは“イベント報酬”を得る。

→**失敗：**無限倉庫が轟音を立てて崩落し、下敷きになった。【判定】に参加したPCは【元気】-1。次のシナリオで再挑戦可能。

イベント報酬

おもちゃの茶山イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① 茶山安貞が《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ 1回だけ選択可能。【ガジェット】【ホームコンピュータセット】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【ホームコンピュータセット】

子どもたちの両親世代の家庭用ゲーム機とソフトその他のセット。秘密基地で使用を宣言して【幻想力】を1点消費することで【元気】を2点回復するか【幻想力】を1点得る。【運動】か【頭脳】で【判定】を行ない、13以上が出た場合「【元気】を3点回復する」か「【幻想力】を2点を得る」に変更される。1シナリオ1回。

おもちゃの茶山：イベント表

1D6	イベント
1	アンディおじさんと話しこむ。称号〈おもちゃ博士〉か〈玩具修理者〉を得る。もしくは【幻想力】を1点得る。
2	店内でマジモンカードゲームの大会が開かれている。【ガジェット】〈マジモンカード〉を買えば参加可能。【頭脳】か【共感】判定難易度12に成功すると優勝。【幻想力】を2点得る。称号〈マジモンマスター Lv1〉を得る。称号の“Lv”は大会で優勝するごとに1増える。〈マジモンマスター〉を持っているPCの【判定】のときは安貞がラスボスとして立ちはだかり、難易度がLv×2増加する。
3	おもちゃの茶山の「おもちゃの茶山イベント」を発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	ビーベイダーの大会が開かれている。【ガジェット】〈ビーベイダー〉を買えば参加可能。【運動】か【勇気】判定難易度12に成功すると優勝。【幻想力】を2点得る。称号〈トップビーベイダー Lv1〉を得る。称号の“Lv”は大会で優勝するごとに1増える。〈トップビーベイダー〉を持っているPCの【判定】のときは安貞がラスボスとして立ちはだかり、難易度がLv×2増加する。
5	おもちゃの茶山の裏口の細長い通路をおもちゃの茶山のテーマソングを歌いながら進んで入店すると、意志を持つ玩具たちが暮らす裏茶山へ入れるという噂を聞く。以後、この方法を知っているPC1人がおもちゃの茶山で【ウラゾラコンパス】を使用すると「アソビ場（ウラゾラ）おもちゃの裏茶山」へ行くことができる。すでに裏茶山に入ったことがある場合、表を振り直す。
6	棚に並んだ玩具に運命を感じる。「おもちゃの茶山 ガジェット表」を振り、出た目の【ガジェット】を購入できた場合、その【ガジェット】は【幻想力】2を持つ【ガジェット】としても扱う。

アソビ場（ウラゾラ） おもちゃの裏茶山

おもちゃの裏茶山イベント①：マスコット誕生

キミがティベアのテオに会ったのは、あのときが最初だったね。

あのときのテオは、お店の片隅でひとりぼっちで。

キミが話しかけたとき、彼はキミにこう言ったよね。

「ボクはもう人間の子どもなんか信用しない。子どもはすぐに飽きてボクを捨てる。いつもそうだ。きっとキミもそうだ。だからボクに近寄らないで」って。

だからキミは全部の子どもがそうじゃないって、言ってあげたんだよね。

解決方法：イベントを発生させたPCを【主人公】にして【勇気】か【共感】判定難易度16に成功することでトラウマを払拭してあげることができる。

→**成功：**「ボク、きみたちのおもちゃになってもいいかな」テオはおずおずと君の手をとり、言った。柔らかくて暖かいその手はまだ、少し震えていた。

→**失敗：**「嘘だッ！」テオは差し出されたキミの手を振り払い、どこかへと走って行ってしまった

た。彼のトラウマは深いようだ。【判定】に参加したPCの【元気】を-2する。再挑戦不可。

イベント報酬

イベントで【判定】したPCと【協力判定】をしたPCは以下から1つを選んで報酬を得る。

- ① シエリフバンカマージが《トモダチ》になる。
- ② 【幻想力】を2点得る。
- ③ “おもちゃの裏茶山：イベント①”でのみ1回だけ選択可能。【ガジェット】【ティベアのテオ】を得る。効果は以下を参照。

・【冒険団ガジェット】【ティベアのテオ】

古いボロボロのぬいぐるみ。秘密基地で【幻想力】を1点消費することで、このシナリオ中【ティベアのテオ】を持っていくことができる。【ティベアのテオ】を持っているとき、シナリオ中1回、任意のキャラクターの【元気】を3点回復できる。

おもちゃの茶山：イベント表

1D6	イベント
1	ボーイズトイたちとヒーローごっこで遊び、ヒーロー役を立派に務める。称号〈ヒーロー候補生〉か〈特撮オタク〉を得る。もしくは【幻想力】を1点得る。
2	マージたちガールズトイ系のおもちゃたちとおままごとで遊ぶ。称号〈コミュ力おばけ〉か〈家事アドバイザー〉を得る。もしくは【幻想力】を1点得る。
3	おもちゃの裏茶山の「おもちゃの裏茶山イベント」を発生させることができる。すでにすべてクリア済みで存在しない場合は表を振りなおす。
4	「僕と友達になってよ」おもちゃの1人に気に入られる。【幻想力】を2点消費して「おもちゃの茶山 ガジェット表」を振り、出た目の【ガジェット】を得てもよい。その際「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」を1回振り、【ガジェット】にその効果を追加する。もしくはすでに「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」の能力を持ったおもちゃを持っている場合【幻想力】を1点消費して「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」を1回振り、効果を追加してもよい。
5	玩具たちに触発されて所持している【ガジェット】が自我に目覚める。【幻想力】を1点消費して、所持している【ガジェット】を1つ選び「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」を1回振り、その効果を追加してもよい。もしくはすでに「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」の能力を持ったおもちゃを対象にして【幻想力】を1点消費して「おもちゃの裏茶山 ガジェット覚醒表」を1回振り、効果を追加してもよい。
6	いつの間にかくなっていた、昔大好きだったおもちゃと再会する。【幻想力】を2点消費して「[ガジェット]：おもちゃの相棒」を得てもよい。すでに「ガジェット：覚醒表」の能力を持ったおもちゃを持っている場合【幻想力】を1点消費して「ガジェット：覚醒表」を1回振り、効果を追加してもよい。

セッション当日の準備

セッションの当日に参加するメンバーが揃ったら、シナリオを遊ぶための準備を行ないます。p.8 を参照しながら解説を行なってください。

『ナツゾラ冒険団』の解説

まず始めに、GMは『ナツゾラ冒険団』がどのようなゲームなのかを解説します。GMはp.3の「ナツゾラ冒険団とは」を読みあげます。

必要なら、続きの解説も全員で確認してもよいでしょう。

ゲームに必要な道具の準備

GMはゲームに必要な道具について説明し、プレイヤーに準備をうながします。

p.6の「用意するもの」を読みあげるなどして確認しましょう。

特に【幻想力】は増減と使用した点数が重要なリソースですので、トランプやおはじきなどで表し、使用した【幻想力】はどこか決まった場所に置いておくと便利です。オンラインなどでも、トランプツールなどで管理するとよいでしょう。

トレーラー

GMはシナリオの概要を解説し、トレーラーを読み上げます。これには、今回遊ぶシナリオがどのような雰囲気や傾向なのかをプレイヤーに伝える意味があります。

PCの作成（プレロールドキャラの選択）

シナリオの概要を踏まえて、プレイヤーはそれぞれ、作成済みのプレロールドキャラクターからPCを1体ずつ選択します。（p.12～参照）

気になったプレロールドキャラクターが重なった場合はプレイヤー同士で相談して調整してください。相談で決まらない場合はダイスを振って最も高い出目のプレイヤーが希望のキャラクターを取るようにしましょう。

冒険団の作成（作成済み）

キャラクターの割り振りが決まったら、「ナツゾラ冒険団」と記入済みの「冒険団シート」を全員で確認します（p.22 参照）。

冒険団ガジェット

初期は【ウラゾラコンパス】のみですが、セッション中に増えることがあります。

セカイのパラコ化

はセッション中に【幻想力】を消費すればするほど発生する、プレイヤーに有利な効果の表です。

冒険団クエスト

セッション中にPCが「新しい場所アソビ場」と「新しいウラゾラ」、「アソビ場のイベント」をクリアしたらチェックを付ける項目です。

1つチェックをつけたら「獲得した冒険団幻想力」の欄に1つ○をつけてください。

現在○がついているぶんまで【幻想力】として使用できます。ですが、この【幻想力】は回復しません。【冒険団幻想力】も【幻想力】と同じくトランプやおはじきで管理してもよいでしょう。

冒険団シートの管理

【セカイのパラコ化】や【冒険団クエスト】のチェックはGMが管理するよりは、プレイヤーの1人に管理してもらいましょう。

TRPGに慣れているプレイヤー、もしくはボードゲームが好きなプレイヤーがおすすめです。

自己紹介

プレイヤーが担当するPCを、プレイヤーなりに自己紹介してもらいましょう。迷うならGMの左隣のプレイヤーから順番に行ないましょう。

その際は「名前」と「ニックネーム」【能力値】の数字、〈称号〉「性格」「悩み」「ガジェット」《トモダチ》のほか「この○○はこういうキャラクターだと思う」「なのでこう演じようと思う」などの自分なりの解釈を加えてもらえるとよいでしょう。

悩むようなら「プレロールドキャラクター」の自己紹介を読みあげるのもおすすめです。

シナリオの進行

p.66から掲載されているシナリオの進行のさせ方と見方について解説します。

冒険の準備

シナリオ開始前に以下の準備を行なってください。

- ① 各PCは【初期幻想力】と同じ点数の【幻想力】を得ます。
- ② 各PCは【おこづかい】と同じ数の「小銭」を得ます。
- ③ シナリオに設定された【サマータイム】をPCに均等に分配します。余った場合は、未使用だとわかる場所に置き場を作り、相談のうえで誰でも使用できるようにします。また、シナリオのクリアに必要な最低限の【サマータイム】数は設定された数の半分です。半分は自由に使えることをプレイヤーに伝えましょう。
- ④ 「セカイのパラコ化 (p.31)」の計算の確認を行なってください。

トレーラー

シナリオには必ずトレーラーが書かれています。
シナリオを開始するときに読み上げましょう。

冒険のはじまり

シナリオの導入部分です。PCたちの冒険団が冒險に踏み出すきっかけが演出されます。

イベント: ○○

シナリオで発生する【イベント】のタイトルが書かれています。【予告イベント】(p.28)の場合はあらかじめプレイヤーに「発生条件」を開示してください。

【★解決イベント】の場合も【予告イベント】のように内容を開示するように書かれている場合がほとんどです。

演出の記述方法

シナリオの各所には演出が書かれています。演出は以下の形式で記述されています。

演出

実際に読み上げる演出の文章が、以下のような

書体で書かれています。

あの夏、夏空市の子どもたちの間で、あるうわさがささやかれていた。

セリフ

演出に出てくるNPCのセリフが、以下のような書体で書かれています。

夏風鈴「ねえ、私たちでしらべてみようよ！」

GMへの解説や指示

解説やGMに対する指示は「※～～」の形式で書かれています。この指示は解説文、演出文、セリフに関わらず必要な場所に差し込まれています。

ぼくらの冒険

「進行のルール (p.26)」にしたがって、シナリオを進行します。

冒険判定

シナリオで発生した【冒険判定】の内容が以下のようない文體で書かれています。

【冒険判定①】【(能力値名)】で難易度○

[(アソビ場名、もしくはスポット名)] で△△について調べる。

判定

シナリオで発生した【判定】の内容が以下のようない文體で書かれています。

【判定】【(能力値名)】で難易度○

冒険のおわり

【★解決イベント】が終了したら、PCのすべての【幻想力】を使用（「幻想力開放 (p.32)」として扱います）したものとして集計します。シナリオに書いてあればそれに従い【キボウ】と【キセキ】の処理を行ないます。

このとき【幻想力】の解放とともにPCたちの負っている【ケガ】は1まで減少します。

シナリオ：あの夏のはじまり

レギュレーション

PC人数：2～5人

サマータイム：6

プレイ時間：2～3時間

はじめに

「あの夏のはじまり」は、『ナツゾラ冒険団』を最初に遊ぶことを想定したシナリオです。

このシナリオを遊ぶことで『ナツゾラ冒険団』の基本的な遊び方が理解できるように、GMがプレイヤーに伝えるべき情報を記載しています。

GMはセリフや描写を読み上げることで、シナリオの進行や説明をどのように行なえばよいかを掴みましょう。

※以下の内容をプレイヤーに伝えます。

シナリオ概要

子どもたちの間でうわさになっている「廃病院に出る女の子の幽霊」を調査するシナリオです。

「キャラクターシート」に書いてある《トモダチ》「夏風鈴」とはまだ出会っていないので、シナリオ内で指示されるまで使用できません。

【冒険団シート】に書いてある【冒険団ガジェット】【ウラゾラコンパス】も、まだ手に入れていないので、シナリオ内で指示されるまで使用できません。

冒険の準備

※開始前に以下の準備を行なってください。

- ① 各PCは【初期幻想力】と同じ点数の【幻想力】を得ます。
- ② 各PCは【おこづかい】と同じ数の「小銭」を得ます。
- ③ シナリオに設定された【サマータイム】をPCに均等に分配します。余った場合は、未使用だとわかる場所に置き場を作り、相談のう

えで誰でも使用できるようにします。また、シナリオのクリアに必要な最低限の【サマータイム】数は設定された数の半分です。半分は自由に使えることをプレイヤーに伝えましょう。

※セッション中に使用した【サマータイム】は使用済みだとわかる場所に置きましょう。

- ④ [セカイのパラコ化(p.31)] の計算の確認を行なってください。

トレーラー

※GMは以下のトレーラーを読みあげます。

ねえ おぼえてる？

あの夏
わたしたちが
はじめてあった日

わたしゆ
きっとこれから
すばらしい夏が
はじまるんだって

胸がどきどきだったんだ

ジュブナイルRPG ナツゾラ冒険団
「あの夏のはじまり」

僕らは忘れない。
あの夏、冒険の日々を。

冒険のはじまり

※シナリオの導入部分です。P Cたちの冒険団が冒険に踏み出すきっかけが演出されます。

※以下の演出を読みあげてください。

イベント：廃病院の幽霊のウワサ

演出

あの夏。ちょうど夏休みがはじまった頃。

夏空市の子どもたちの間で、あるうわさがささやかれています。

山の上に建っている廃病院に長い黒髪の女の子の幽霊が出るというものでした。

※プレイヤーに夏空市の地図を見せて、夏空町の右端にある低いほうの山の上を示しましょう。

※この「廃病院（夏空療養所病院）」は【アソビ場】ではなく、このシナリオのみに設定された場所【スポット】(p.28) です。

実際に女の子の幽霊を目撲したら呪われる、1週間後に少女の幽霊が現れておばけの世界へ連れていかれる、などのうわさが飛び交っています。

もしかしたら危険なパラコかもしれません。

いつもの秘密基地に集まつた君たちは、そのうわさを調査してみることにしました。

※ここでGMは、P Cたちの誰が「調査しよう」と言い出したのか。言い出しそうなど、プレイヤーに訊いてみてもいいでしょう。ロールプレイの促進になるでしょう。

※プレイヤーから質問があれば、以下のように答えてください。

うわさの詳細：出所などはわかりません。ですが、口コミや「ナツゾラSNS (p.4)」では尾ひれのついた様々なうわさが飛び交っています。

廃病院について：子どもの間でそう呼ばれている、山の上にあるボロボロの白い木造の建物です。山中を子どもだけで行くのは危険かもしれません。

※P Cたちが調査を開始することにしたら、次へ進めてください。



ぼくらの冒険

※ここから「進行のルール (p.26)」にしたがって、シナリオを進行します。

※P Cたちは【アソビ場】【秘密基地 (p.48)】にいる状態ですので、ほかの【アソビ場】へ行くには【元気】を消費する必要があります。ガジェット【自転車】などが使えるでしょう。

※プレイヤーに【冒険判定①】と【冒険判定②】を開示してください。

【冒険判定①】【勇気】か【共感】難易度 12

【秘密基地】以外の任意の【アソビ場】で子どもから廃病院の幽霊のうわさを詳しく聞く。

成功：イベント：黒髪の幽霊 へ進んでください。

失敗：子どもたちからはうわさに尾ひれがついでたらめしか聞きだせません。再挑戦可。

【冒険判定②】【頭脳】か【共感】難易度 12

【秘密基地】以外の任意の【アソビ場】で大人から廃病院のことや行き方について訊く。

成功：イベント：夏空療養所病院 へ進んでください。

失敗：大人から「危険なことはやめなさい」と諭されて相手にしてくれませんでした。再挑戦可。

イベント：黒髪の幽霊

演出①

子どもたちから話を聞きだし、ナツゾラ S N S なども調べた結果、君たちは実際に幽霊を見たという少年を突き止めました。彼は君たちに会うと、恐ろしい経験を語りはじめます。

少年「あれは夏休みのちょっと前のことです。僕、昆虫採集にあの山まで行ってみたんだ」

少年「でも迷って、廃病院の裏手に出ちゃって……そうしたら。いたんだよ。2階の窓に。長くて黒い髪に白い服を着た、女の子の幽霊が！」

少年「そしてその幽霊が、僕を見て。追いかけてきたんだ！だから僕、一生懸命逃げて……気がついたら、山から降りてて……」

少年「でも、まだあいつに狙われている気がして。怖くって。きっと、僕をつかまえておばけの世界へ連れて行くつもりなんだ！」

※少年に何を言っても、彼はそう思いこんでいるようで、おびえています。

※プレイヤーたちのロールプレイがひと段落ついたら、次へ進めてください。

演出②

ナツゾラ S N S などでのパラコに関するうわさでは「子どもをウラゾラへさらうパラコ」の話は、かなりポピュラーです。十分ありえるでしょう。

今回の廃病院の幽霊のうわさでは、彼の話をベースに「廃病院で死んだ女の子の靈が仲間が欲しくてウラゾラへ引き込もうとしている」とまことしやかにささやかれています。

一度引き込まれたら最期、ウラゾラへ自由に入りできるようになる伝説のガジェット【ウラゾラコンパス (p.35)】がないと助からないとも言われています。

※プレイヤーたちのロールプレイがひと段落ついたら、次へ進めてください。

演出③

ふいに、○○ ([冒険判定①] の【主人公】になった P Cの名前) は【ウラゾラコンパス】をどこかで見たことがあるような気がします。

確か、アンティークな古いコンパスを前にどこかで拾ったか、誰かにもらったかしたような……。

※プレイヤーに、どういう経緯で手に入れたことにしたいか聞いてみましょう。ほかのプレイヤーからアイデアを募ってもかまいません。

そのとき、君のポケットから紫色の光が漏れていることに気がつきます。ポケットをさぐると、そこには古い真鍮製のコンパスが光っていました。

おそらくこれが【ウラゾラコンパス】でしょう。

※これ以降、冒険団ガジェットの【ウラゾラコンパス】を使用できるようになります。

イベント：夏空療養所病院

※このイベントでは【冒険判定】を行なった【アソビ場】のオトナのNPCがPCたちに応対することになります。【アソビ場】のNPCたちの性格付けを参考にロールプレイを行ないましょう。

※NPCの把握のためいったん休憩を挟んだり、難易度が高いと思った場合は、書いてあることを読みあげるだけでもよいでしょう。

演出

○○（【アソビ場】のオトナのNPC）は、君たちの話を聞くと、こう言います。

- ①あの廃病院は、実は「夏空療養所病院」という古い病院で、実は今でも営業している。
- ②今も長期療養の入院患者を受け入れている。
- ③自分が子どもの頃も「廃病院」で有名だった。その噂が今でも続いているとは懐かしい。
- ④病院へ行く道は山の裏手にあってわかりにくく、正面から山を登るとまず間違いなく迷う。

※以下はプレイヤーから質問があつたら答えましょう。

- ⑤今どきホームページもないでネットで探しでもみつからない。
- ⑥昔は結核患者などを入院させる療養所（サナトリウム）だった。

そういうと○○は夏空療養所病院への地図を書いてくれます。

※以下の【予告イベント】をプレイヤーに開示してください。

※PCたちが今の【アソビ場】から【スポット】、【夏空療養所病院】へ移動すると【予告イベント】が発生します。

予告イベント：幽霊を探しに

発生条件：【夏空療養所病院】へ移動する。

イベント：幽霊を探しに

演出①

君たちが山道を登りきるとそこには、古いながらも手入れが行き届いた白い木造の病院、夏空療養所病院の正面玄関が見えてきました。

病院の職員や患者たちの姿ちらほら見えます。

あの少年が幽霊を見たというのは、建物の裏の2階です。

※PCたちが建物の裏へ向かったら次へ進めてください。

※プレイヤーが職員や患者に話しかけた場合、ここは確かに長期療養患者を受け入れている病院であることがわかります。

※大人たちは幽霊のうわさは知りません。（そもそもパラコなので見えません）

※女の子の幽霊のような子どもが入院しているか聞かれた場合は、曖昧にごまかされます。（入院患者へのプライバシー的な配慮です）

演出②

君たちが建物の裏へ来ると、すぐそこに森があるのでやや薄暗く、建物の古さとあいまって「廃病院」に見えなくもない雰囲気があります。

問題の2階の窓を見てみますか？

※PCが2階を観たら次へ進めてください。

……そこには、確かに人影がありました。

黒く長い髪に、白い洋服を着ている、女の子。

しかしその姿はピントがずれたようにぼけて、かすかに透き通っています。

ふいに“彼女”が、ばね仕掛けの人形のようにはねあがり、君たちを、見ました。

ばやけて、かろうじて「人の顔」であることがわかるその顔は、真っ黒い2つの眼窓と、あんぐりと開いた口だけが目立っています。

そして“彼女”は君たちのほうに身を乗りだし、金属が軋むような奇声をあげました！

※GMは、ダイスを5個振って出目を合計してください。

※これは「幽霊の少女」から「P C全員」への【勇気】の能力値を使用した【精神攻撃】(p.30)として扱います。プレイヤーたちにその旨を伝えて【精神攻撃】について解説して、処理を行なつてください。

演出③

奇声をあげると“彼女”的姿は薄れて消えていきます。窓際にはもう、その姿はありません。
そのとき、背後から女の子の声がしました。

女の子の声「やっぱり驚くよね！」

振り返るとそこには、長い黒髪と白い洋服の少女が立っていました。

※この女の子はNPCの夏風鈴です。



女の子「いやいや。私は幽霊じゃないよ！あの子とキャラかぶってるな。とは思うけど、ピンボケしてもないし、透き通ってもないし」

女の子「とりあえず。自己紹介。私、夏風鈴！キミたちは？幽霊、調べに来たとか？」

※鈴に質問する場合、以下のように答えます。

・夏風鈴について

夏風鈴「ここの病院に入院してるんだ。ちょっと前まで、たぶん不治の病だったんだけど、治ったんだ。もう元気いっぱいだよ！」

夏風鈴「この夏は、あれだよ。念のための検査入院。だからもう、たいくつでたいくつで」

夏風鈴「ここだけの話、主治医の先生は私の叔父さんだからさ。融通がきくんだよね。具体的には、お屋は外出しあうだい！」

・不治の病について

夏風鈴「すごい難しい病気だったって話は、聞いてたけど……誰も教えてくれなかつたんだよね」

・家族について

夏風鈴「お父さんとお母さんはいま〇〇市（夏空市から近くも遠くもない都市名）で暮らしてよ。毎日電話してるよ」

・幽霊の女の子について

夏風鈴「実はあの子が出るの、私の病室なんだよね！あはは。最初はびっくりしたよお」

夏風鈴「最初に出てきたの、夏休みの最初くらいかな。でも出てくるだけで、害とかはないんだ。出てきて、すぐ消えちゃう」

※ひと段落したら、次へ進めてください。

夏風鈴「たぶんあの子、私の前にあそこに入院していた子で……私たちになにか言いたいんじゃないかなって思うんだ」

夏風鈴「ねえ、私と一緒にあの子のこと、調べてくれないかな？」

夏風鈴「あと、私もキミたちの仲間に入れて！」

夏風鈴「私と友達なら、合法的に病院の中に入れたりもするよ？ ウィンウィンだよ？」

※以降、夏風鈴を《トモダチ》として使用可能になります。

※プレイヤーに【冒険判定③】を開示してください。この【冒険判定】でも失敗を選択した場合、即座にシナリオを終了させてください。

【冒険判定③】【頭脳】か【共感】難易度 20

【夏空療養所病院】で夏風鈴の主治医から過去の入院患者の情報を聞きだす。

成功：イベント：幽霊少女へ進んでください。

失敗：患者の個人情報は明かせないとつっぱねられます。再挑戦不可。

イベント：幽霊少女

※夏風遙は子どもに理解のある大人の想定です。

※鈴の前に入院していた女の子のことは知っています、それをPCたちに言わされた場合は驚きます。

※幽霊の話も【冒険判定③】に成功していれば頭から否定することはしません。彼女の供養になれば、ということで個人情報は伏せたうえで話してくれるでしょう。

演出

君たちに説得された、夏風鈴の主治医で叔父の夏風遙は、その少女の名前は伏せつつ、事務室から資料を持ち出し、確認しながら事情を語りはじめました。

夏風遙「確かに、鈴の前にあの病室に入院していた子はいたようだよ。生まれてからずっとむずかしい病気でね。そこで、亡くなったんだ」

夏風遙「当時の主治医の記録だと、その子はいつも病院の窓から外を見て、窓から見える子どもたちと友達になって一緒に遊ぶのを夢見ていたらしいよ。でも、叶わなかった」

そのとき、遙の手から資料がこぼれ、色鮮やかな絵日記が床に散らばりました。

そこには、あの幽霊の女の子が友達と外を駆け回り、山を探検したり、海で泳いだりする様子が描かれていました。

当然、現実のはずがありません。おそらく彼女が夢見た、架空の絵日記でしょう。

その中の1枚。おそらく最期の絵日記が、君たちの目を引きつけました。

そこには、こう書いてありました。

今日はみんなで山へ行きました。

私、山を登るなんてはじめてで、みんなにたすけてもらっちゃったけど、みんな笑顔で「いいよ」ってやられてくれました。

みんなやさしくて。だいすきなおともだちです。

それから男の子たちのかぶトムシの穴場にいて、森の奥の滝は大迫力で、小さな川はきらきらしてて、魚がいっぱい泳いでました。つり橋はぐらぐらしててちょっと怖くて、木登りは……まだできなかっただけど、教えてもらって、いつかできるようになりたいです。

それから明日もまた、みんなで遊びに行こうねって約束をしました。

はやく、明日にならないかな。待ちきれません。

でも、今日はもうおやすみなさい。明日、ちゃんと目が覚めるといいな。

遙は、慌てて資料を拾い集めると悲しそうに言います。

夏風遙「彼女は最期……かなり苦しんで亡くなったらしい。ちょうど、君たちくらいの年齢で」

夏風遙「これでいいかな。それじゃあ、僕はもう行くよ」

遙が出ていくと、鈴が君たちを見ました。

夏風鈴「ねえみんな。あの子、私たちと遊びたいんだと思うんだけど……どう思う？」

夏風鈴「絶対そうだよ！ 私、よくわかる」

夏風鈴「いっしょに遊んであげれば、成仏？ してくれるんじゃないかな？」

夏風鈴「でもどうすれば、あの子のところに遊びに行けるんだろう。すぐ消えちゃうんだよね」

そのとき【ウラゾラコンパス】がわずかに光ります。これを使えば、幽霊の女の子がいるウラゾラへ行けるかもしれません。

※【サマータイム】が残っていない場合【ウラゾラコンパス】は強く輝きだし、針が鈴の病室を指し示します。

※【サマータイム】が残っている場合【ウラゾラコンパス】は一瞬輝くだけで元に戻ります。

※プレイヤーに【★解決イベント】を開示してください。

【★解決イベント】幽霊少女のウラゾラへ

発生条件：[サマータイム]を0にする。

※ [サマータイム]がまだ残っている場合、以下の演出をしてください。

※ [サマータイム]が残っている状態で夏風鈴の病室に行っても、普通の病室があるだけです。

演出②

夏風鈴「そうとなれば、みんなで遊ぶ準備しよう！ おもちゃとか、お菓子とか買ってさ」

夏風鈴「病院なんかにずっといたら、息が詰まっちゃう」

【★解決イベント】幽霊少女のウラゾラへ

※ 【★解決イベント】は開示されている場合 [サマータイム]を0になると自動的に発生します。

※ [夏空療養所病院]ではなくほかの [アソビ場] にいる場合でも、移動を行なうことなく、全員が夏空療養所病院にいるものとしてイベントが開始されます。

演出①

そのとき、[ウラゾラコンパス]が強く輝きだし、針が鈴の病室を指し示しました。

コンパスに導かれ、鈴の病室へと向かうと……病室の中が、コンパスと同じ紫色の光に満たされています。このまま中に入れば、ウラゾラへと入れるかもしれません。

夏風鈴「ようし。みんないくよ！ ナツゾラ冒険団、ふあいとー！」

※迷っているPCがいた場合、徐々に病室の紫色の光が弱くなって、入れなくなりそうになっている演出を挟んでください。

※入らない決断をしたPCは【対決イベント】に参加できません。対決対象のデータは変化ありません。

演出②

中に入ると、そこは壁一面にあの絵日記が貼り付けられた極彩色の空間でした。

中央にはベッドがあり、そこには日記帳を手にした、幽霊の少女がいます。

彼女は君たちに手を伸ばし笑いながら言います。

幽霊少女「やっと、ともだち。きてくれた。うれしい。なにして、あそぶ？ やまにいく？ うみにいく？ だがしゃさん？ それとも……」

彼女が場所を口すると、周囲に貼られた絵日記が実体化し、この空間を山に、海に、駄菓子屋に、次々と変化させます。この空間は、彼女の想像力の通りに変化するようです。

※以下の【対決イベント】を発生させてください。

【対決イベント】

対決対象：幽霊少女 1体

勝利条件：精神攻撃で幽霊少女の【元気】を0にする。

勝利：「冒険のおわり」へ進んでください。

敗北：PC全員の【元気】が0になった場合、[幻想力]が1点でも残っていれば [ウラゾラコンパス] でウラゾラから脱出できます。ない場合はウラゾラに囚われて出られなくなります。

演出①

「幽霊少女と遊ぶ」という演出で精神攻撃を与える【対決イベント】です。

PCは遊びの内容と、それに合う【能力値】を提案して【精神攻撃】を行なってください。絵日記の演出を活用して場面を転換させることもできます。遊びの提案に使用する【能力値】のめやは以下のとおりです。

能力値	遊びの提案
【運動】	山登り、水泳
【頭脳】	自由研究、虫取り
【勇気】	探検、肝試し
【共感】	おしゃべり、魚釣り

※対決対象のデータはGMだけが参照してください。

名前：幽靈少女

属性：パラコ 単体ボス

【運動】1 【頭脳】3 【勇気】5 【共感】3

【元気】(PC2人／3人／4人／5人)：11／16／21／26

幽靈少女は、自分の【行動】で「PC全員」に【勇気】の精神攻撃を行ないます。

この攻撃を受けたPCは彼女を絶え間なく襲い続ける病の激痛をそのまま追体験することになります。この精神攻撃に対しては今回だけ【運動】でも【判定】を行なえます。

演出②

幽靈少女は、PCたちの遊びの提案に喜びます。

幽靈少女「ああ、ゆめみたい。ずっと、こんなことしてみたかった……」

幽靈少女「いつまでも、ずっといつまでも、こうしてみたいよう……」

幽靈少女「ありがとう。わたし、うれしい。たのしい。みんな、だいすき」

冒険のおわり

演出①

ウラゾラがほころびはじめ、徐々に元の病室へと戻っていきます。それとともに幽靈少女の姿も薄れはじめました。

幽靈少女「みんな、ありがとう……ほんとうはもっと、みんなといっしょにいたかった。でも、もういっしょにいられない……これでおわりだなんて、さみしいな……」

※ここで、PCのすべての【幻想力】を使用（【幻想力開放（p.32）】したものとして集計してください）。

※プレイヤーにキボウとキセキを提示してください。

キボウとキセキ

普通：幽靈少女はこのまま寂しがりながら消滅します。

キボウ：幽靈少女は生まれ変わったら今度こそみんなの仲間になると誓って「またね」と笑顔で消えていきます。

キセキ：幽靈少女の意識が【ウラゾラコンパス】に宿ります。この夏だけでも「みんなと、ぼうけん、できてうれしい」とコンパスを通して語りかけてきます。

※シナリオが終了する前でしたら、どのタイミングでも追加で【幻想力】を消費することができます。【悩み】を解決して【幻想力】を追加で消費することもできます。

演出②

いつの間にか日が傾きはじめ、真っ青な夏空に浮かぶ入道雲に、わずかに赤みがさしつつあります。

鈴が君たちに向かって笑顔で言います。

夏風鈴「これで……よかったんだよね？ みんなは、どう思う？」

※PCがリアクションしたら続けてください。

夏風鈴「そうだね。……うん」

夏風鈴「あと。仲間に入れてくれてありがとう。その……明日も、いっしょにあそぼうね！」

※PCがリアクションしたら、プレイヤーに演出したいエンディングがないか確認をして、セッションを終了してください。

冒険団名	ナツゾラ冒険団	秘密基地	森の中のツリーハウス
		団の目的	パラコがなぜ存在するのか秘密を解き明かす。
団員名簿	団員名	ニックネーム	団内での役割・肩書
団員①	八雲 学	ガク	団長のようなもの
団員②	駒鳥 おと	オト子	特攻隊長
団員③	兜 九郎	ドクロ	用心棒
団員④	日笠 ゆり	お嬢	ネゴシエーター
団員⑤	青海 つばさ	トキオ	スーパールーキー

セカイのパラコ化	
合計消費幻想力	影響
<input type="checkbox"/> PC × 1点 ()	[サマータイム] +1。
<input type="checkbox"/> PC × 2点 ()	一か所のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC × 3点 ()	振ったダイスを 1 回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC × 4点 ()	[サマータイム] +1。
<input type="checkbox"/> PC × 5点 ()	一か所のアソビ場のイベント表の内容を見る。
<input type="checkbox"/> PC × 6点 ()	振ったダイスを 1 回振り直す。
<input type="checkbox"/> PC × 7点 ()	[サマータイム] +1。
<input type="checkbox"/> (PC × 2) + (シナリオの サマータイム × 3)点()	キボウ。冒険の結果 1 つを少し改変可能。シナリオに記述がない場合、要 GM 許可。
<input type="checkbox"/> (PC × 2) + (シナリオの サマータイム × 4)点()	キセキ。冒険の結果 1 つを大幅に改変可能。シナリオに記述がない場合、要 GM 許可。

消費済みの冒険団幻想力

獲得した冒険団幻想力

	1 (7/21)	2	3	4	5	6	7
7月	8	9	10	11 (7/31)	12 (8/1)	13	14
8月	15	16	17	18	19	20	21
	22	23	24	25	26	27	28
	29	30	31	32	33	34	35
	36	37	38	39	40	41	42 (8/31)

冒険団クエスト

クエスト	名称	クエスト	イベント名
<input checked="" type="checkbox"/> 冒険団名を決定した。	—	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。1	
<input checked="" type="checkbox"/> 秘密基地の場所を決めた。	—	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。2	
<input checked="" type="checkbox"/> 団の目的を決めた。	—	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。3	
<input checked="" type="checkbox"/> 全員の団内での役割を決めた。	—	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。4	
<input checked="" type="checkbox"/> 全員のニックネームを決めた。	—	<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。5	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。1		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。6	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。2		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。7	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。3		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。8	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。4		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。9	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。5		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。10	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。6		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。11	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。7		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。12	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。8		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。13	
<input type="checkbox"/> 行ったことないアソビ場へ行った。9		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。14	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。1		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。15	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。2		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。16	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。3		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。17	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。4		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。18	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。5		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。19	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。6		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。20	
<input type="checkbox"/> 行ったことないウラゾラへ行った。7		<input type="checkbox"/> アソビ場のイベントをクリアした。21	



アーリーアクセス版

2025年10月7日 Ver.1.0.0 発行

2025年10月14日 Ver.1.0.1 発行

発行元 卓ヶらば

ゲームデザイン・執筆 川杉次郎

ゲームデザイン監修 千葉直貴

DTP・編集 千葉直貴

表紙イラスト 日鳥

メインキャライラスト 日鳥

タイトルロゴデザイン 接続設定

NPCイラスト Aldia、グッチ

マップイラスト 卵城龍代

本書の内容はフィクションであり、実在する歴史上の人物、団体、地名、事件等とは一切関係ありません。また、本書は特定の思想、信条、宗教などを擁護または非難する目的を持って書かれたものではありません。また、差別を正当化、または助長するいかなる意図もありません。

個人利用の範囲において、本 PDF ファイルのページ印刷を許可します。

本 PDF ファイルのコピーおよび二次配布を禁止します。各自、公式ティザーサイトからダウンロードをお願いします。

本 PDF ファイルは『ナツゾラ冒険団』の開発中のバージョンです。製品版では内容が変更される可能性があることをあらかじめご了承ください。

©川杉次郎／卓ヶらば

『ナツゾラ冒険団』公式ティザーサイト：

<https://takuge-labo.com/natsuzora/>

本書に関するお問い合わせ先：

contact@takuge-labo.com