

# “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歳のときには。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。変なこと言っちゃったね。今はもう、平気だよ。

話がそれね。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。

僕は子どもの頃から、科学でもオカルトでも、不思議なことを見つけ調べるのが好きで。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。

そんなわけで友だちとナツヅ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、どう考へ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。



オト子

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こいんなどんだろう。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をよく知っている。今度ゆっくり話してみたいな。本人は無自覚だけど、実は大体何でもできる。ちょっと引っ込み思案などころがあるから、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としているけど、本当に丈夫なのかな。何かあつたって、気になって仕方ない。



夏風鈴

## 名前 八雲学 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

家庭環境 学者（文系） 保護者（叔父さん）が常勤の文学学者だ。

家族の特徴 風来坊で変わり者の叔父がいる。

両親が失踪し、夏空市の親戚の家（叔父と叔母の家）に預けられている。

性格 冷静沈着、好奇心

経験 昔からパパ/コンをいじるのが好きだ。

機械を修理したり組み立てたりするのが好きだ。

パラコに興味を持っている。

悩み 自分の存在が叔父と叔母に迷惑をかけないか、常に気にかかっている。

感情を表に出すのがあまり得意じゃなくて、よく勘違いされる。

男なのに力も弱くて運動も苦手で実はかなり気にしている。

称号 〈本の虫〉 〈パパコンオタク〉 〈発明家〉 〈パラコ博士〉

### ガジェット

【工具箱】自分専用。物を作るか、ガジェットを【修理】することができます。【頭脳】判定の【達成値】÷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。戦闘では使用できない(1回/シナリオ)。

【ジャンクPC】自分専用。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】判定のダイスに+2個する(1回/シナリオ)。

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

### トモダチ

“りあ姉”《村友りあ》(パラコを信じるオトナ)

【運動】2 【頭脳】5 【勇気】3 【共感】1

お助け(1回/シナリオ)《村友りあ》がPCたちと同じ場所にいる時のみ使用可能。GMが《村友りあ》の協力を得られそうだと判断した場合、お願いを聞いてくれる。このとき、協力してくれる行動に判定を伴うなら【協力】(特別なトモダチ:ダイス+1個)を行ってくれる。

若葉マーク《村友りあ》とトモダチの子どもがパラコ研究所でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、《村友りあ》が「パラコ研究に役立つ」状況だとGMが判断した場合PCたちにシナリオ終了時まで同行する。このとき《村友りあ》は自動車を使用する。移動の際の【元気】の消費を-1する。

《夏風鈴》(コドモ)

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

鈴と遊ぶ(1回/シナリオ)①②のうちいずれかの効果を適用する。/①:アソビ場のイベント表をもう一度振って好きな方を適用する。/②:鈴が【協力】を行う。

# “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。

好きなことはおもしろいことで、嫌なことはつまんないこと。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、好きなことはゲームと身体動かすことなら何でも。あと、友だちと遊ぶこと！

最近はガクとドクロとお嬢と、あとトキオとリンリンと、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！ 今お馬鹿って言った！ お嬢も。聞こえたよ！ ドクロまで！

こんなにやろ。あとで覚えてろよ。……とりあえず、あれば。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。もやしちゃただけ。そういうや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。つまりアタシちゃんの弟分2号。いや、弟にしてはデカいか。シャーテー？ まあアレだよ。見た目はアレだけノリはいいし、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。まだ友だち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。友だち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

家庭環境 両親が雑貨屋（こまどり堂）を経営している。

家族の特徴 兄が2人以上いる。

優しい祖母と一緒に暮らしている。

性格 冒險心、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だ。

昔から、足の速さなら同年代の誰にも負けない自信がある。

妖怪に興味がある。

悩み 店番や買い物を頼まれるのが嫌。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」と言って隠してた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。

称号 〈商売上手〉〈ゲーム名人〉〈イダテン〉〈妖怪博士〉

### ガジェット

【携帯ゲーム機】自分専用。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

消費して任意の判定の直前に宣言することで、その判定のダイスに+2個する（1回／シナリオ）。

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

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

### トモダチ

“ヘンナちゃん”《鬼多見ヘレナ》（オトナ）

【運動】3 【頭脳】3 【勇気】4 【共感】4

お助け（1回／シナリオ）PCと《鬼多見ヘレナ》が同じ場所にいる時のみ宣言可能。GMが《鬼多見ヘレナ》の協力を得られそうだ判断した場合、お願ひを聞いてくれる。このとき、協力してくれる行動に判定を伴うなら【協力】（特別なトモダチ：ダイス+1個）を行ってくれる。

送迎（2回／シナリオ）《鬼多見ヘレナ》と同じ場所にいるときのみ使用可。このシナリオ中のみ、《鬼多見ヘレナ》が「児童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たちにシナリオ終了時まで同行する。この際、《鬼多見ヘレナ》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。

《夏風鈴》（コドモ）

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

鈴と遊ぶ（1回／シナリオ）①②のうちいずれかの効果を適用する。／①：アソビ場のイベント表をもう一度振って好きな方を適用する。／②：鈴が【協力】を行う。

# “ドクロ”兜 九郎

「ははーん。こりや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、わりと気に入ってるんだ。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ルってよ。

まあああだ。ビビってる連中や、俺のことを不良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、筋が通らねえと言っているヤツの顔色を伺うのだけはガマンできねえ。つい、突っかかっていっちまう。

親父からも、「男なら筋を通せ。じゃなきゃ男じゃない」と言われてっしな。

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で最初に会った時、分かったね。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で最初に会った時、分かったね。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したこと言うけど、俺にとっちゃダチの1人さ。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、根性が足りねえんだよな。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ゃいそうで。放っておけねえなって。



## 名前 兜 九郎

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

家庭環境 保護者が建設業（兜工務店）を経営している。

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る。

年上風を吹かせてくる姉がいる。

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る。

昔から身体が柔らかいのが自慢だ。

模型が好きで、趣味で作っている。

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。

称号 〈力持ち〉〈けんか自慢〉〈パルクール〉〈プラモ名人〉

## ガジェット

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

【バット】自分専用。【物理攻撃】で与える【ケガ】に+1する。また、威嚇するときの【精神攻撃】によるダメージに+1する。

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

## トモダチ

“ラン姉”《平賀蘭》(オトナ)

【運動】3 【頭脳】3 【勇気】2 【共感】3

お助け(1回/シナリオ)《平賀蘭》がPCたちと一緒にいる時の使用可能。GMが《平賀蘭》の協力を得られそうだ判断した場合、お願いを聞いてくれる。このとき、協力してくれる行動に判定を伴うなら【協力】(特別なトモダチ:ダイス+1個)を行ってくれる。

同行《平賀蘭》とトモダチの子どもがシロー模型でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、《平賀蘭》が「PCたちの冒険に興味が出てきた」状況だとGMが判断した場合のみPCたちにシナリオ終了時まで同行する。

《夏風鈴》(コドモ)

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

鈴と遊ぶ(1回/シナリオ)①②のうちいずれかの効果を適用する。/①:アソビ場のイベント表をもう一度振って好きな方を適用する。/②:鈴が【協力】を行う。

# “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」



初めまして、日笠ゆりと申します。どうぞよろしくお願いいたします。(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やう。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、何かと忙しくて、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。名前はウィニー。小さい頃にママにもらったお友だち。2年前、ママが病気で死んじゃって。私、すごく落ち込んでる。そのとき、ウィニーが動きだして……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だちは悪くないかな。

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。



ガク

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、何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。



オト子

バカドクロ。なんなのあの野蛮人。人のこといつもバカにして。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。



トクロ

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思うのよね。



トキオ

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？



夏風鈴

## 名前 ひがさ 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

家庭環境 家が夏空市に根付いた歴史ある旧家だ。

家族の特徴 厳格で口うるさい伯母（父親の姉）がいる。

母親と病氣で死別した父子家庭だ。

性格 プライド、 あまのじやく

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

夏空市の歴史に興味があり、 夏凪晴嵐とトモダチになった。

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氣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ренд（ウィニー）と一緒にないと不安な自分が歯がゆい。

称号 〈貴族〉 〈ふしぎちゃん〉 〈歴史博士〉

### ガジェット

【イマジナリーフrends】自分専用。想像上の友だち（パラコ）が手伝ってくれる。【幻想力】を1点消費して任意の判定の直前に宣言することで、その判定のダイスに+2個する（1回／シナリオ）。

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

### トモダチ

『メガネギ』『夏凪晴嵐』（オトナ）

【運動】3 【頭脳】4 【勇気】3 【共感】4

お助け（1回／シナリオ）PCと『夏凪晴嵐』が一緒にいる時のみ使用可能。GMが『夏凪晴嵐』の協力を得られそうだと判断した場合、お願いを聞いてくれる。このとき、協力してくれる行動に判定を伴うなら【協力】（特別なトモダチ：ダイス+1個）を行ってくれる。

送迎（2回／シナリオ）夏凪神社でのみ使用可能。このシナリオ中のみ、『夏凪晴嵐』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PCたちにシナリオ終了時まで同行する。この際、『夏凪晴嵐』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。

『夏風鈴』（コドモ）

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

鈴と遊ぶ（1回／シナリオ）①②のうちいちばんの効果を適用する。／①：アビ場のイベント表をもう一度振って好きな方を適用する。／②：鈴が【協力】を行う。

# “トキオ”青海 つばさ

「今ボクも調べたんですが。ナツゾラSNSでも噂、広まってますね」



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聞いて、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だちになるなんて、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なんです。また夏空市に来れたので、迷い込んだ場所を探していたらみんなと会って、そのまま友だちに。

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く有名な画家で。芸術のためなら何でもする、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……仕方ないんですよね。毎度のことです。

でも、今回はみんなと会えたのでよかったです。父さんと母さん、いつまでも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、最近わかつきました。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、積極的で、かっこいいなって思いますね。ボクはあんまり、そういう得意じゃないから。でも、考えなしなどもあって、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。同学年ですからね。



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なって。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 あおみ 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

家庭環境 両親がそこそく有名な画家をしている。

家族の特徴 両親が冒険好きで、隙あらば旅に出たり、新しいことに挑戦したりしている。

両親が芸術（絵画）に傾倒している。

性格 努力家、控えめ

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だ。

最近、都会から夏空市にやってきた。

悩み 両親が夏空市で創作活動をするために引っ越ししてきたものの、まだこの環境に慣れていない。

やりたいことはたくさんあるのに、引っ越し思案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。

称号 〈神絵師〉 〈チャリマスター〉 〈都会人〉

## ガジェット

【異界の石】自分専用。新しいウラゾラに初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【幻想力】を2点得る。

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

## トモダチ

《夏風鈴》(コドモ)

【運動】2 【頭脳】2 【勇気】2 【共感】2

鈴と遊ぶ(1回/シナリオ) ①②のうちいずれかの効果を適用する。／①:アソビ場のイベント表をもう一度振って好きな方を適用する。／②:鈴が【協力】を行う。