

あのこにあいたい

はじめに

「あのこにあいたい」は偶然拾った、自分の意志でしゃべる10cm程度のポロポロのちいさなウサギのぬいぐるみ「ミミちゃん」の願いを聞き、ミミちゃんを落とした持ち主を探すシナリオです。

レギュレーション

PC人数: 1～5人

サマータイム: 6

プレイ時間: 2～5時間

シナリオ概要

ある日、PCたちは偶然、ポロポロのウサギのぬいぐるみを拾います。そのぬいぐるみはパラコで「しゃべる」ことだけはできますが、弱っていて身体は今にも崩れそうです。

ミミちゃんと名乗ったそのパラコは、自分を落としてしまって離れ離れになった子供に、もう一度会いたいとお願いをします。

PCたちは「ミミちゃん」の持ち主の子を探すため、冒険を繰り返すこととなります。

冒険の準備

開始前に以下の準備を行ってください。

- 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】と【幻想力】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 (『ルールブック』 p.51)] の計算の確認を行ってください。

トレーラー

GMは以下のトレーラーを読み上げます。

ねえ おぼえてる？

あの夏 駄菓子屋さんの近くで

ちいさくて ぼろぼろの

ウサギのぬいぐるみを拾ったよね

名前は……そう ミミちゃん

ミミちゃんは私たちに言ったよね

おともだちの「あの子」とはぐれちゃった

「あの子」はきっと悲しんでいるから

「あの子」のところに帰りたいって

だから私たち ミミちゃんを

「あの子」のところに

とどけてあげることにしたんだよね

ジュブナイル RPG ナツソラ冒険団

「あのこにあいたい」

僕らは忘れない

あの夏 冒険の日々を

シナリオのあらすじ (GM向け)

このシナリオでは公式のNPCと【アンビ場】筆口商店の“なっちゃん”筆口奈津子(『ルールブック』 p.62,108)と、夏凧神社の“メガネギ”夏凧晴嵐(『ルールブック』 p.66,112)、おもちゃの茶山の“アンディーおじさん”茶山安貞(『ルールブック』 p.70,116)、【ウラゾラ】のおもちゃの裏茶山の“マジカルマジスティ”マージと“銀河保安官”シェリフパン(『ルールブック』 p.72,118)が登場します。

【アンビ場】とNPCについて、あらかじめ把握しておくとういでしょう。

シナリオの性格上、今までのシナリオなどで「PCたちと筆口奈津子が親しくなりすぎている」場合、シナリオの展開と奈津子の態度に矛盾が生じるかもしれません。その場合はこのシナリオを遊ばない、もしくはGMが調整をしてください。

偶然拾ったボロボロのぬいぐるみのパラコ、ミミちゃんのお願いを聞いて持ち主を探し出すことにしたPCたちは、筆口商店でなっちゃんにさんざんミミちゃんを「汚いぬいぐるみ」と馬鹿にされますが、おもちゃの茶山なら何かわかるかもしれないという助言も得ます。

そのあと、ミミちゃんの手がかりを探しにおもちゃの茶山に行ったPCたちは、アンディーおじさんから、おもちゃの茶山にあるウラゾラ、“おもちゃの裏茶山”の話聞き、裏茶山を訪れます。

そこでマージから、ミミちゃんを今すぐ応急修理してあげないと「あのこ」と再会するまですらもたないかもしれないと教えられ、ミミちゃんの修理を手伝います。

修理がうまくいくと、ミミちゃんは曖昧だった記憶を取り戻し「あのこ」が筆口商店のなっちゃんだったことを思い出しますが、先ほどの奈津子の態度からすると忘れてしまっている様子。

なっちゃんの幼馴染で事情に詳しい、夏風神社の“メガネギ”夏風晴嵐に話を聞きにいきます。

晴嵐は子どもたちに説得され、奈津子が子どもの頃大切にしていたミミちゃんを落としてしまっただけならば、必死に探していたものの、みつからないと悟った時からミミちゃんのことを忘れてしまった(解離性健忘)ことを聞きだします。

そして子どもたちは、ミミちゃんのことを思いだしてもらうため、奈津子に会いに行くことにします。果たして、思いだしてもらうことはできるのでしょうか？

NPC解説 (GM向け)

▼夏風鈴 (11歳・コドモ・ふつうの女子)

『ナツゾラ冒険団』のヒロインでNPC、あるいはGMPCです。

明るくユーモアがあり、冒険好きな女の子です。

不治の病でしたが完治し、夏空療養所病院で経過観察のため入院しています。

▼ミミちゃん (パラコ・ぬいぐるみ)

子どもたちが偶然拾った、10cmほどのキーホルダーサイズのウサギのぬいぐるみです。

ボロボロのまま長期間放置され、物理的にもパラコとしても消滅寸前で、しゃべることはできませんが記憶は曖昧。自力で動くこともできません。

ですが、自分の持ち主だった「あのこ」にもういちど逢いたいと願っています。

▼“なっちゃん”筆口奈津子 (30歳・オトナ・女)

筆口商店の塩対応の店員の女性です。

実は子どもの頃はミミちゃんの持ち主で親友でしたが、落としてしまったことがショックでミミちゃんについての記憶を解離性健忘(忘れることで心を守る精神の病の一種)で忘れてしまっています。

オトナですので「パラコの友だちのミミちゃん」の記憶を取り戻すことはありませんが「大切なぬいぐるみのミミちゃん」としての記憶なら取り戻すかもしれません。

▼“メガネギ”夏風晴嵐 (30歳・オトナ・男)

夏風神社の禰宜で、筆口奈津子の幼馴染です。

子どもの頃「奈津子が大切にしていたぬいぐるみのミミちゃん」のことは覚えていますが、奈津子がショックで解離性健忘を患っていることを察して気にしています。シナリオの展開によっては、PCたちに協力するかもしれません。

▼“アンディーおじさん”茶山安貞

(45歳・オトナ・男)

おもちゃの茶山の店主です。子どもたちにおもちゃの裏茶山の情報を教えます。

▼“マジカルマジスティ”マージ

(パラコ・人形)

おもちゃの裏茶山のリーダーのひとりです。消滅してしまうかもしれなかったミミちゃんを修理して、ミミちゃんの記憶を取り戻させます。

▼“銀河保安官”シェリフバン

(パラコ・アクションフィギュア)

おもちゃの裏茶山のリーダーのひとりです。

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。以下の演出を読み上げてください。

イベント:あのこにあいたい

ここから「シナリオの進行」(『ルールブック』p.47)にしたがって、シナリオを進行します。

PCたちは[アソビ場:秘密基地](p.61)にいる状態ですので、[アソビ場]の効果を使用することができます。

またシナリオのクリアに必要な[サマータイム]は3点で、余分の3点分は[アソビ場]で使用する想定であることも伝えましょう。

このシナリオではじめて『ナツゾラ冒険団』を遊ぶ場合、NPC(GMPC)の夏風鈴(『ルールブック』p.42)の設定を説明しておくといでしょう。各PCの夏風鈴への「感情」を[感情表]などで決めてもよいかもしれません。

『ナツゾラ冒険団』をはじめて遊んだ場合[アソビ場:秘密基地]にはじめて来たこととなります。秘密基地の[演出]を読みあげます。

以降「行ったことのない」[アソビ場]や[ウラゾラ]に行った際も[演出]を読みあげます。

[冒険団シート]を管理するプレイヤーに、その際は忘れずに[冒険団クエスト]の[はじめて行くアソビ場へ行った][はじめて行くウラゾラへ行った]の処理を行うようお願いをしましょう。

演出①

君たちは今日も秘密基地に集まっています。

秘密基地ではいつも、みんなで遊んだり、互いに特技を教えあったり、友達を呼んだりしています。

みなさんは何をしていますか？

鈴「ねえねえ。なにが面白いこと、ないかな」

プレイヤーたちがリアクションをした、もしくは[アソビ場:秘密基地]の効果を使用するなどしたら、処理を行ってから次へ進めてください。

すると、鈴ちゃんのおなががぐうと鳴りました。

鈴「私、おなかすいた！ もう、せなかとおなががぐつついちゃいそうだよ。ねえ、駄菓子屋さん。筆口商店にいこうよ！」

ここまでの流れは“トレーラーで予告されている流れのうち”ですのでプレイヤーには「この提案に乗らないとシナリオが始まらない」ことを伝えましょう。

このとき、演出として「筆口商店(駄菓子屋)」に移動するシチュエーションが発生しますが、イベントとしての移動ですので【元気】の減少の処理は行いません。

演出②

君たちは秘密基地を出て、筆口商店へと向かいました。夏の日差しの中、田舎道をてくてく歩く君たちに、蝉の声がふりそそぎます。

やがて行く手に、古ぼけた「筆口商店」の看板が見えてきました。

……そのとき、君たちに小さな声が聞こえます。か細い、小さな女の子のような声が。道のわきの草むらから聞こえてくるようです。

声「……れか……だ……れか……きが、ついて」

PCが気がついたら、先へ進めてください。プレイヤーが動かなかつた場合は鈴に拾わせてください。

その声の主は、小さなウサギのぬいぐるみでした。サイズは10cmほど。泥に汚れてぼろぼろで、手足や耳の糸はほつれて、注意して持たないと壊れてしまいそうです。

ウサギのぬいぐるみ(ミミちゃん)は、君たちにか細い声で話しかけてきます。

PCから質問などが来た場合、セリフの中から答えになりそうなセリフを選んで答えてください。

はじめて『ナツゾラ冒険団』を遊ぶ場合、パラコに関する解説(『ルールブック』p.4)を加えてもいいかもしれません。『ルールブック』p.56の「夏空市の子どもたちとパラコ」を付け加えてもいいでしょう。

?? 「ひろってくれて……ありがとう」
ミミ 「わたし……ウサギの、ミミちゃん」
ミミ 「わたし、あのことはぐれちゃった」
ミミ 「あのこは、わたしのもちぬしのこ」
ミミ 「わたし、ミミちゃんとあのこは、たいせつなおともだち。いつもいっしょにあそんでたの」
ミミ 「でもわたし、おっこちちゃった。あのこ、ものすごくかなしんでる」
ミミ 「わたしも、あのこにあいたい」
ミミ 「おねがい。わたしをあのこのところにつれていって」

ミミ 「あのこは……あのこ。あのこは……どんなこ？ あれ。なんでだろう。おもいだせない」
ミミ 「あのこは、おんなのこ？ おとこのこ？ それとも……うう。おもいだせない」

ミミ 「おっこちるまえ、ちょっとはうごけたけど……いまは、むり。おしゃべりしかできないの」
ミミ 「あのこわかれたの、どのくらいまえか、わからない。なんねんか、くらいだとおもう」

ミミちゃんの記憶について質問があった場合、ミミちゃんは「ぬいぐるみとしてもパラコとしても、とても弱っている」ためかもしれないと伝えましょう。

修理をしようにも今すぐにはできません。オトナやパラコの力が必要でしょう。

演出③

鈴 「ねえ。私たちがミミちゃんの“あのこ”をさがしてあげようよ！」

鈴 「大切な友達とお別れして、それっきりなんて、かわいそうだよ。ミミちゃんの気持ち、わかる」

鈴 「私なら……私がもし、みんなと離れ離れになっちゃったら、ものすごく悲しいもん。ぜったい、みんなに会いに行こうとするよ」

以上は、夏風鈴の3つめの【悩み】（『ルールブック』p.42）の演出です。

鈴がGMP Cの場合【悩みの演出】（『ルールブック』p.50）を行なったとして、鈴に【幻想力】1点。PCは【悩みの相談に乗る】を行なったとして【幻想力】を1点得てください。

PCの【悩み】を演出する際、シナリオで起っているシチュエーションと自分の【悩み】と「つながりがあるかもしれない」と頭の片隅に留めておくのもテクニックのひとつだと、GM発言で伝えてもよいでしょう。

鈴 「とりあえず、筆口商店に行ってから作戦会議しようよ。おなかすいた、おなかすいた！」

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに公開してください。

【予告】イベント：筆口商店のなっちゃん

発生条件：筆口商店に行くことにする。

ぼくらの冒険

ここから「シナリオの進行」（『ルールブック』p.47）にしたがって、シナリオを進行します。

筆口商店からほかの【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。

イベント：筆口商店のなっちゃん

“なっちゃん”こと筆口奈津子がミミちゃんのことを覚えていない、覚えていないどころか「汚いゴミ扱いをして捨ててしまおうとまでする」ことをはっきりと印象付けるためのイベントです。

奈津子はこのシナリオの【解決イベント】で子どもたちの前に立ちふさがる最大の障壁になるNPCですので、多少オーバーでもはっきりと「嫌な感じの大人」として演出するようにしましょう。

演出

鈴 「ついたー！ なっちゃん。ブー太メンちょうだい！ あとはね。あとはねー」

鈴 「みんなも何か買う？ 非常用食料はあると便利だよ。かき氷でギャンブルも楽しいよね！」

奈津子 「何がギャンブルか！ ……あんたらも、なんか買うなら、ちゃっちゃと済ませてよね」

PCたちが筆口商店に入ったら、プレイヤーから買い物や【イベント表】を振るなどを行うかどうかをまず聞いてみましょう。それらが済んでから、以下の【イベント】の描写に進むと、流れがスムーズでよいでしょう。

【アソビ場】と【ウラゾラ】で【イベント表】を振ると【アソビ場イベント】と【ウラゾライベント】が発生する可能性があります。

【冒険団シート】を管理するプレイヤーに、その際は忘れずに【冒険団クエスト】の【アソビ場イベントをクリアした】【ウラゾライベントをクリアした】の処理を行うようお願いをしましょう。

ふと、奈津子が〇〇（ミミちゃんを持っているPC）が持っているミミちゃんを見て、露骨に不愉快そうに顔をゆがめます。

奈津子「……うわっ、何それ。ネズミの死骸？……ぬいぐるみか。いやいや。でもないない。そんなウサギの死骸とどっこいの汚物、店内に持ち込むんじゃないわよ！」

奈津子「何年外に放置してたのよ？ このウサギ、もう“ぬいぐるみ”じゃなくて“廃棄物”じゃない」

奈津子「もうそれ、泥まみれのボロ雑巾。汚物よ、汚物。そこのゴミ箱にさっさと捨てなさい」

奈津子「捨てられない？ ふーん、じゃあ私が代わりに捨ててあげようか？ ほら、よこしなさい。……冗談よ。自分でちゃんと処分するのよ」

奈津子「それはそれとして、パラコとかのネタ、何か持ってないの？ 私の小説家としての勘が言ってるのよね。一発当てられそうって」

ミミちゃんがパラコだと話した場合は以下のように応じます。

奈津子「うっそ。そんなゴミみたいなウサギに命があるとか本気で言ってる？ あんたら、私の事からかってんでしょ」

奈津子「仮に生きてるとして、このボロウサギ。もう死んでも同然じゃん。さっさと成仏させてあげたほうがよくない？」

奈津子「それにそんな汚い雑魚パラコじゃネタになんないわよ。パスパス。ほかのにして」

奈津子「まあでも、持ち主が見つかって。それが面白い感じだったら教えてよ」

ひとしきり会話が終わったらと判断したら、以下に進んでください。もし、奈津子との会話の流れで以下のセリフに続かなそうになった場合は「おもちゃの茶山に行けばなにかわかるかもしれない」と思いついた、と演出するとよいでしょう。

奈津子「とりあえず。こういう玩具なら、おもちゃの茶山で売ってるんじゃない？ 安藤さん物知りだしなんかわかるかもよ」

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに公開してください。

【予告】イベント：おもちゃの茶山

発生条件：【アソビ場】おもちゃの茶山へ行く。

イベント：おもちゃの茶山

アンディーおじさんから、【ウラゾラ：おもちゃの裏茶山】への行きかたの情報を得る【冒険判定①】が発生するイベントです。

もし【冒険判定①】の前にPCたちが【ウラゾラ：おもちゃの裏茶山】へ行く方法を手に入れた場合は“冒険判定に成功した”ことにして【幻想力】を1点、任意のPCに与えてください。このとき【サマータイム】の消費は起こりません。

PCたちがおもちゃの茶山に入ったら、プレイヤーから買い物や【イベント表】を振るなどを行うかどうかをまず聞いてみましょう。それらが済んでから、以下の【イベント】の描写に進むと、流れがスムーズでよいでしょう。

演出

アンディーおじさんこと、茶山安貞が〇〇（ミミちゃんを持っているPC）が持っているミミちゃんを見て、微笑を浮かべて言います。

安貞「やあ。ウサギちゃん。ずいぶんボロボロだね。お疲れ様。君はうちの子だった子かな？」

安貞「このタイプのぬいぐるみキーホルダーはうちのロングセラー商品なんだ。そこに吊ってあるでしょ。一個一個手作りで、柄や表情が違うんだ。30年くらい前からあるはずだよ」

安貞「でもこの子は……さすがにもう、お休みさせてあげないとだめだね。保存状態が悪くて、素材自体が、もうもたない。今にも崩れそうだ。人にもおもちゃにも、寿命はあるんだよ」

安貞「……でも、君たちは諦めそうにないね。さて、どうしたものかな」

アンディーおじさんにミミちゃんがパラコであることを伝えても、特に態度は変化しません。彼は“パラコを信じるオトナ（P 53）”ではありませんが、玩具が大好きでリスペクトしています。

以下の【冒険判定①】を提示してください。

冒険判定①：【頭脳】or【共感】／難易度16

【アソビ場】おもちゃの茶山で茶山安貞からミミちゃんを助ける方法を聞く。

→**成功**：【イベント：裏茶山の噂】へ進んでください。

→**失敗**：再挑戦可能。

イベント：裏茶山の噂

アンディーおじさんから【ウラゾラ：おもちゃの裏茶山】へ行く方法を聞くイベントです。

演出①

安貞「残念だけど、この子、ミミちゃんを直す方法を僕は知らない……でも」

安貞「……あくまで仮定の話だと思って聞いて欲しいんだけど、このおもちゃの茶山には、裏の世界があるって言われている。そこには、意志を持つ不思議なおもちゃたちが暮らしているって」

プレイヤーに以下の【アソビ場：おもちゃの茶山】のイベント表の5番を公開してください。

おもちゃの茶山：イベント表	
出目	イベント
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PC 1人がおもちゃの茶山で【ウラゾラコンパス】を使用すると【ウラゾラ：裏茶山】へ行くことができる。(以下省略)

演出②

安貞「もしそんな不思議な世界があるなら、なにかできることがあるかもしれないね」

安貞「本音を言うと、僕もやったことがあるんだ。でも、行けなかった。噂だと行けるのは子どもだけで、大人は行けないっていうしね」

安貞「がんばって。その子（ミミちゃん）を助けてあげて」

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに提示してください。

【予告】イベント：おもちゃの裏茶山へ

発生条件：【ウラゾラ】おもちゃの裏茶山へ行く。

イベント：おもちゃの裏茶山へ

【ウラゾラおもちゃの裏茶山】でミミちゃんを修理するイベントです。

PCたちがおもちゃの裏茶山に入ったら、プレイヤーから【イベント表】を振るかをまず聞いてみましょう。それらが済んでから、以下の【イベント】の描写に進むと、流れがスムーズです。

ここまでで余分な【サマータイム】をほぼ使いきっている、などの場合は【幻想力開放】を行って【セカイのパラコ化】を進める（P 51）ことで【サマータイム】を得られることを伝えてもよいでしょう。

演出①

マージとシェリフバンは〇〇（ミミちゃんを持っているPC）が持っているミミちゃんを見て、心配そうな表情を浮かべます。

マージ「その子、ひどい状態ね。このままだと身体が崩れて……パラコとしても消滅しちゃうわ」

マージ「その状態で、まだ存在できているだけでも、奇跡のようなものよ。いつ……消滅しても、おかしくない。きっとその子には、まだ消えたくないっていう強い意志があるんだわ」

マージ「あなたたち、この子のことでここに来たのよね」

PCが事情を話したら先へ進めます。

シェリフバン「なんと！ 友達と再会するまでは消えられない、というその強い意志！ なんとという根性。私は感動したぞ。ミミちゃんを名誉銀河保安官に任命しよう！」

シェリフバン「だが、それ以外では私は役に立てなさそうだ。しかしマージの魔法ならばなんとかできるかもしれないな！」

マージ「私の魔法なら、ミミちゃんをほんの少しだけ、回復させられるかもしれない。それでも、ほんの少し寿命が伸びるだけ」

マージは自分の魔法の効果について以下のように語ります。

- ① あくまで応急処置の時間稼ぎ。ミミちゃんがもうすぐ消滅するのは避けられない。
- ② 稼いだわずかな時間で「あのこ」を探し出して会わせてあげるのが限界。
- ③ おそらく今のミミちゃんは身も心もポロポロなので記憶が曖昧。少しでも回復すれば、記憶を取り戻すこともあるかもしれない。
- ④ 損傷具合からして、おそらく20年は屋外に放置されていた。

マージ「魔法は、私ひとりではできない。みんなの力をちょうだい。応援でも、ミミちゃんをはげますのでも、ミミちゃんを縫って補強してくれるのでも、なんでもいい。魔法は希望の力。みんなの希望の心がないと使えないの」

マージ「……準備はいい？ マジマジマージ、マジカルマジック！」

以下の【冒険判定②】を提示してください。

冒険判定②：任意の【能力値】／難易度20

【ウラブラ】おもちゃの裏茶山でマージを手伝ってミミちゃんを修理する。

→成功：「演出②」へ進んでください。

→失敗：再挑戦可能。

演出②

マージの暖かい魔法の光に包まれて、ポロポロだったミミちゃんが回復していきます。

布はすこしだけ艶を取り戻し、取れかけだった手足や耳は、すこしだけ縫い目が整っていきます。

ほんのすこしだけ、ですが。

ミミ「私……おもいだした！ あのこの名前」

ミミ「あのこは女の子。名前は、なっちゃん！」

ミミ「私はやく、なっちゃんにあいたい！」

ミミちゃんは“なっちゃん”について以下のように語ります。

- ① ミミちゃんは、筆口奈津子がおばあちゃん（筆口葉子）に買ってもらった宝物。
- ② なっちゃんとミミちゃんはいつも一緒に親友同士。片時も離れないでいた。
- ③ ある日バッグから落ちてしまった。なっちゃんと友達の男の子なっつーくん（夏凧神社の“メガネギ”こと夏凧晴嵐）が何度も探しに来た声を聞いていたけれど、ミミちゃんの声は届かなかった。
- ④ やがて2人も来なくなって、長い間取り残された。その期間は、20年ちょっと。
- ⑤ 昔は少しだけなら自分の力で動けたけれど、今は自分では動けない。

以下の演出の情報は、今までの展開からプレイヤーが察して気づく可能性があります。その場合は肯定するくらいにとどめ、足りていない部分を補足するようにしましょう。

しかし同時に、君たちはひとつ気づきます。

奈津子のさっきの様子を見るに、奈津子はミミちゃんを完全に忘れてしまっています。

ただ奈津子に渡しても捨てられてしまうだけで、ミミちゃんが望んでいるような「再会」にはならないでしょう。

話からすると「奈津子がミミちゃんを思いだせない」のは不自然です。

奈津子に何かあったのかもしれませんが。

ミミちゃんの話に出てきた、奈津子の幼馴染の夏凧晴嵐なら、何かミミちゃんとなっちゃんについて知っているかもしれませんが。

夏風晴嵐に関して、GMは軽く説明をするように
いでしょ。地元の子どもたちなら「神社の大人」
として大体知っていますし、晴嵐のほうもPCた
ちとは顔見知りではあるとしてください。

以下の【イベントの予告】をプレイヤーに提示
してください。

【予告】イベント：“メガネギ”夏風晴嵐

発生条件：【アソビ場】夏風神社へ行く。

イベント：“メガネギ”夏風晴嵐

晴嵐から、奈津子の過去について聞き出すイベ
ントです。晴嵐は奈津子の個人情報の子どもたち
に勝手に漏らすことに抵抗がありますが、ミミち
ゃんをなくしてからの奈津子の変化はずっと気にか
かっていたので、【冒険判定③】の結果によっては
様々な効果が得られます。

PCたちが夏風神社に入ったら、プレイヤーか
ら買い物や【イベント表】を振るなどを行うかど
うかをまず聞いてみましょう。それらが済んでか
ら、以下の【イベント】の描写に進むと、流れが
スムーズでよいでしょう。

演出

晴嵐は〇〇(ミミちゃんを持っているPC)が持っ
ているミミちゃんを見て、驚いた顔をします。

晴嵐「そのぬいぐるみ……どこで拾ったの？」

晴嵐「それは、ミミちゃん。僕の幼馴染のなっちゃん
の……ぬいぐるみなんだ」

晴嵐「なっちゃんはミミちゃんを落としちゃってか
ら、すごく悲しんで。ふたりで何度も探しにいっ
たんだよ。でも、みつからなくて」

晴嵐「ああ。そうか。君たちは全部知っているんだ
ね。だから僕に、なっちゃんのことを。そうか……
うーん。でもなあ。個人情報だしな」

以下の【冒険判定③】を提示してください。こ
のときプレイヤーに【冒険判定③】自体の難易度
は10ですが、達成値で20以上と25以上が出ると
「追加で何か起きる」ことを伝えてください。

冒険判定③：【勇気】or【共感】／難易度10

夏風晴嵐から当時の話を詳しく聞く。

→成功：「イベント：なっちゃんの記憶」へ進ん
でください。

→失敗：再挑戦可能。

判定で達成値20以上を出した場合、《夏風晴嵐》
はこの【冒険判定】の【主人公】の子どものトモ
ダチになります。すでにトモダチの場合はほかの
子どものトモダチになります。ここで【トモダチ
効果】を使えば【送迎】や【協力】の効果を使っ
てくれます。

判定で達成値25以上を出した場合、《夏風晴嵐》
は【パラコを信じるオトナ(P53)】になります。
「ミミちゃんがなっちゃんに会いたがっている」と
いう子どもたちの言葉を全面的に信用し、パラコ
が実在しているものとしてふるまいます。

イベント：なっちゃんの記憶

夏風晴嵐が決意して幼馴染の「心の病」につい
て語るイベントです。

演出

晴嵐「ミミちゃんを落としてから、かなりたった頃。
あの夏が終わる頃だったかな。なっちゃんは、ミミ
ちゃんのことを口にしなくなったんだ」

晴嵐「ミミちゃんのことを聞いても、なんのこ
と？ って返されるだけでね。当時の僕にはわけが
わからなかったよ」

晴嵐はその件について、以下のように推論を述べ
ます。

- ① 東京の大学で、心理学を学んだときに
“かいりせいけんぼう解離性健忘”という病気があることを知った。
- ② 特に子どもがなりやすい病気で、過度なスト
レスから自分の心を守るために、ストレスの
原因を「忘れる(健忘)」ことで心を守る症状。
- ③ おそらくなっちゃんは、ミミちゃんと2度と
会えなくなったことに絶望して、無意識に忘
れることを選んでしまった。

晴嵐 「なっちゃんがミミちゃんのことを思いだすのがいいことなのか、今までわからなかった」

晴嵐 「でもいま、僕の目の前にはミミちゃんがいる。僕はなっちゃんに思いだしてもらいたい。それが彼女のためにもなる……と思う」

[★解決イベントの予告：ミミちゃんとの思い出]をプレイヤーに提示してください。

[予告] ★解決イベント：ミミちゃんとの思い出

発生条件： [サマータイム] が0になる。

[★解決イベント] は [サマータイム] が0になると自動的に発生します。 [アソビ場] を移動する際の [元気] の消費は発生しません。

もしプレイヤーが [幻想力開放] を行って [セカイのパラコ化] を進め、追加で [サマータイム] を得たいと宣言した場合、その [サマータイム] を使いきるまで [★解決イベント] の発生を遅らせてもよいでしょう。

★解決イベント：ミミちゃんとの思い出

奈津子にミミちゃんの記憶を思い出させるイベントです。思い出す処理は [対決] で行います。

プレイヤーには、PCを通して「どのようにして奈津子の中にあるミミちゃんの記憶を思い出すか」を考えてもらうように誘導しながら進めましょう。

筆口商店にやってくると、奈津子が「また来た」とつぶやき、ミミちゃんを見ます。

奈津子 「……なんかちょっとキレイになってるし。わざわざ洗ったりしたわけ？」

奈津子 「そんなボロ雑巾、持ち込まないでよね。一応ここは食べ物売ってるんだからね」

奈津子 「もうそれ、ぬいぐるみじゃなくてただのゴミなの、認めなさいよ」

ミミ 「なっちゃん……あのなっちゃんが、私に、そんな、親友なのに。ひどい……ううう」

奈津子の罵倒を聞いたミミちゃんは泣きだします。同時にミミちゃんの身体が、手足や耳の先からポ

ロボロと崩れはじめます。

「大切な親友のなっちゃんと再会したい」という思いだけで存在を保っているミミちゃんにとって、奈津子の言葉は文字通り、身を切り裂くナイフのようなものなのでしょう。

一刻も早く、奈津子にミミちゃんのことを思い出させないと、ミミちゃんが絶望にのみこまれ、消滅してしまいます。

以下の [対決] を発生させてください。

対決相手： 筆口奈津子×1体

勝利条件： [精神攻撃] で筆口奈津子の【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、ミミちゃんは絶望のあまり崩れて消滅してしまいます。奈津子がミミちゃんのことを思い出すことは2度とありません。

演出①

「奈津子にミミちゃんのことを思い出す」という演出で精神攻撃を与える [対決] です。

PCは「奈津子にミミちゃんのことを思い出すようにアプローチする行動」の内容と、それに合う能力値を提案して [精神攻撃] を行ってください。

使用する能力値のめやすと演出の例は以下のとおりです。

精神攻撃の演出例	
能力値	演出例
運動	ミミちゃんを操って、動けた頃のミミちゃんを器用に再現する。
頭脳	頭のいい奈津子が忘れてはいるはずがない。思い出を語って思い出させる。
勇気	友達をなくしてしまったショックを忘れることで逃げて癒そうとしたことを自覚させる。
共感	友達をなくしてしまったショックがよくわかる、と共感する。

対決相手のデータはGMだけが参照してください。

奈津子の能力値に関して質問があった場合、そこまではルールブックで公開している情報ですので、伝えても構いません。

筆口奈津子

属性：オトナ／単体ボス

■能力値・副能力値・特殊能力

【運動】2 【頭脳】5 【勇気】3 【共感】3

【元気】(PC 2人／3人／4人／5人)：13／18
／23／28

筆口奈津子は、自分の【行動】でPC全員に【頭脳】の【精神攻撃】を行います。

PCが【精神攻撃】を受けると、そのショックがミミちゃんにも伝わり、ミミちゃんが崩れていきます。

この【精神攻撃】に対しては、本来【頭脳】でしか判定が行えませんが、今回だけ【勇気】でも判定を行えます。

演出②

以下は奈津子がPCとミミちゃんに向けた罵詈雑言などのセリフの例です。奈津子が精神攻撃を行う際や、PCたちの【精神攻撃】でピンチのときの演出に使用するとよいでしょう。

奈津子「パラコがどうとか知らないけどさ、そんなボロぬいぐるみに意志があるわけじゃない。あるとしたら、あんたたちの頭の中にだけよ」

奈津子「あんたたちの助けたいって気持ち、ただの自己満足だからね。ぬいぐるみは喜ばないし、感謝しない。ただの物体、いやゴミだもの」

奈津子「そんなぬいぐるみ、無理やり生きてることにして、何が楽しいの？ もし本当に生きてるならさっさと楽にしてあげなさいよ」

奈津子「だからそんなぬいぐるみなんて知らないって言ってるでしょ！ なによミミちゃんって。ネーミングセンスゼロよね」

奈津子「……なに、おばあちゃん？ おもちゃの茶山で……私が、欲しいって、ねだって……なに、この記憶」

奈津子「ミミ……ちゃん？ 知らない。そんなの、知らない。そんなトモダチ、いたことなんてない！」

奈津子「やめて、ミミちゃん。そんな目で、私を見ないで、いや、ちがう。ミミちゃんなんて、知らないったら……！」

冒険のおわり

演出①

奈津子の表情が変わり、ミミちゃんを正面から見つめます。

そして彼女の両目からは、なみだがぼろぼろとこぼれはじめました。

奈津子「やっと……思いだした。そうだ。ミミちゃん……本当に、ごめんね。なんで忘れてたんだろう」

奈津子「そうか。私、怖かったのね。……ミミちゃんがいなくなったことが」

奈津子「でも今は、ちゃんと思いだしたよ。ミミちゃんがずっとそばにいてくれたこと……」

奈津子「その……あんたらも、ごめんね。ひどいこと言って……ミミちゃんをゴミって……本当に最低だった。ほんとごめん」

奈津子「ミミちゃん……私に返してくれるん……だよね？」

PCがミミちゃんを奈津子に返したら続けてください。

奈津子「ミミちゃん、こんなにボロボロになっても、私のこと待っててくれたんだね……ミミちゃんの目は変わらないよ。優しいまんま……大好きだよ、ミミちゃん」

奈津子「あんたたちがこの子を拾ってきてくれなかったら、私は一生ミミちゃんのことを忘れたままだった……あんたたちは、私の大事な親友を連れ戻してくれた。本当に……ありがとう」

ミミちゃんは奈津子に抱かれて、幸せそうに、自分も嬉しいとや、大好きだと奈津子に伝え続けています。

ですが、オトナになってしまった奈津子にパラコの言葉が届くことはありません。

今の奈津子にとっては、あくまでミミちゃんは「子どもの頃の大切なぬいぐるみ」でしかないので。やがて、思いを遂げたミミちゃんの身体がぼろぼろと崩れはじめます。

ぬいぐるみとしての、パラコとしてのミミちゃん存在はもう限界をこえています。

このまま消滅するのは、仕方がないことなのでしょう。

ミミ 「みんな。ありがとう。さいご、なっちゃんに、あわせてくれて……わたし、しあわせだよ」

ここで、PCのすべての[幻想力]を[幻想力解放]（『ルールブック』p.51）したものと集計してください。その後、プレイヤーに「キボウとキセキ」（下記）を提示してください。

キボウとキセキ

普通：ミミちゃんは奈津子に思い出してもらって、満足してあとかたもなく消滅します。今まで姿を保っていたこと自体が奇跡だったのです。

キボウ：“なっちゃん”に思い出してもらったことでミミちゃんの崩壊が止まります。しかしパラコとしてのミミちゃんは深い眠りに落ちてしまいます。いつか目覚めることもあるかもしれません。

キセキ：“なっちゃん”と子どもたちの想いを受けて、再び「なっちゃんの人形」として共に暮らすようになります。奈津子と言葉は交わせないけれど、互いに親友だという感情で結ばれます。奈津子とミミちゃんは礼を言い、《筆口奈津子》はPC1人とトモダチになり【パラコを信じるオトナ】になります。

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

鈴が君たちに振り返って、笑顔で言います。

鈴 「うん。なっちゃんも、ミミちゃんも、幸せでよかった……よね？」

PCがリアクションしたら続けてください。

鈴 「きっと、この街の大人たちには……忘れちゃったパラコのお友達がいっぱいいるんだろうね」

鈴 「いつか私たちも、いまの大切なトモダチを忘れちゃって、オトナになるのかな……」

鈴 「でも私たちはいつまでも、ずっと友達でいようね！」

PCがリアクションをしたら、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。

セカイの幻想化（追加ルール）

【冒険団クエスト】の進具合によっては、PCが成長しすぎてシナリオに歯ごたえがなくなっていきます。

シナリオ開始時に“達成した冒険団クエストの数”を参照して、シナリオに以下の効果を加えてください。

これは世界観的には、PCたち冒険団の幻想の力が増すことで、夏空市自体の幻想の力が強固になっていくことを表しています。

PCの人数でシナリオの難易度が変化することや、セカイのパラコ化もこの現象の延長線にある効果です。

セカイの幻想化	
今までに達成した冒険団クエスト数	効果
15 個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に6点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+1。
25 個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に12点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+2。
35 個以上	シナリオの【冒険判定】に均等に18点を割り振る。端数は難易度の高いものから優先して均等に割り振る。シナリオの【サマータイム】+3。