最終シナリオ

あの夏のおわり

はじめに

「あの夏のおわり」は［冒険団クエスト］がすべて埋まったら遊ぶことができる『ジュブナイルRPG ナツゾラ冒険団』の謎や設定などが明かされる「最終回」にあたるシナリオです。

また『ルールブック』の「あの夏のはじまり(p.164)」と対をなすシナリオでもありますので、まだ遊んでいないプレイヤーがいる場合は「シナリオのあらすじ（GM向け)」で概要を伝えるなどして共有しておきましょう。

以下の内容をプレイヤーに伝えます。

レギュレーション

ＰＣ人数：1 ～ 5 人
サマータイム：10
プレイ時間：8 ～ 12 時間

シナリオ概要

ある日、大人になった君たちは突然「みんな一緒だったさいごの夏」の記憶を思い出しました。

今まで、なぜか「全員が存在を忘れていたあの少女、夏風鈴（なつかぜりん）」との不思議な大冒険の記憶です。

君たちは互いに連絡を取り合い、夏空市へ帰ることを決意します。そして夏空市で全員集合した瞬間、君たちの姿は子ども時代に戻っていました。

街もなぜか十数年前の「あの夏」のまま。

そして君たちがいるのは、あの頃のままの秘密基地。君たちを夏風鈴が出迎えます。

「やっと来た！　みんな薄情（ハクジョー）だよ。夏休みがおわったとたん、来なくなっちゃうんだもん」

君たちは違和感を抱きつつも、夏空市で何が起こっているのか、あの夏の冒険の続きを始めることにした――。

冒険の準備

『ルールブック』p.47 に沿って、準備を行ってください。

［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。

このシナリオでは、ＰＣたちは「オトナの自分の記憶をもつコドモ」ですが、キャラクターの属性は［コドモ］として扱われ、データも前回のシナリオと同じものを使用します。

［悩み］などもそのままですが［オトナ］になる過程のどこかで解決したエピソードを演出した、あるいは、解決していたことを思い出した、あるいは今でもまだその悩みを抱えたまま、などはプレイヤーが自由に決定できます。

トレーラー

GMは以下のトレーラーを読み上げます。

ある日、僕らは思い出した。

みんな一緒だった最後の夏。
ふしぎな冒険をたくさんしたこと。

みんな大人になって、
すっかり忘れていた。
なぜ思い出せなかったんだろう――。

だから僕らは決めたんだ。
僕らの子供時代、その最後の夏。

あの子と冒険したあの街に
みんなで行こう……って。

ジュブナイルＲＰＧ ナツゾラ冒険団
「あの夏のおわり」

僕らは忘れない。
あの夏、冒険の日々を。

シナリオギミック

① 「あの夏のおわり」では、解決できる［悩み］の量に制限がありません。［初期幻想力］が０になるまで、すべての［悩み］を解決してしまっ

ても構いません。

② 「あの夏のおわり」では［アソビ場］と［ウラゾラ］のイベント表に設定された［〇〇（アソビ場名 or ウラゾラ名）イベント］にある“次回以降のシナリオで”という文言を無視して、連続でイベントを起こすことができます。

シナリオのあらすじ（GM向け）

ＰＣたちはゲーム内時間で、20代半ばから後半の大人です。多くは夏空市から離れた場所で、それぞれの人生を送っています。

ここでいう「今」は、子どもの「あの夏」から十数年後です。「あの夏」を2026年と想定した場合、オトナ編はその十数年後にあたります。後述の表を振る、あるいは表から選ぶ、プレイヤー自身で決めるなどして、ＰＣの「今の人生」がどうなっているのかの詳細を、プレイヤーと時間を取って話し合って決めましょう。

あの夏の不思議な冒険については、ＰＣたちは「オトナ」になってしまったので、子ども時代の「ありふれた冒険」の思い出に置き換わっています。そして、一緒に冒険を繰り広げた少女、夏風鈴のことは全員忘れてしまっています。

しかし、あるとき突然、ＰＣたちは夏風鈴のことを思い出します。「ねぇ　おぼえてる？　ふしぎな冒険　いっぱいしたよね」。その瞬間、ＰＣたちは記憶を取り戻します。

十数年前、夏空市で過ごした「不思議な」大冒険。子どもにしか見えないパラコたち、オトナたち、そして夏風鈴との日々です。

そして、夏風鈴とした「あしたも、あさっても。何年後の夏がきても、オトナになっても。みんなでいっしょに冒険しようね」「やくそくだよ」という「また遊ぶ約束」も思い出します。

ＰＣたちは連絡を取り合い、夏空市へ帰ることを決意します。そして夏空市で全員集合した瞬間、全員の姿が子ども時代に戻っています。

街も十数年前の「あの夏」のまま。風景もＮＰＣたちも当時の姿のままです。そして、ＰＣたちがいるのはあの頃のままの秘密基地。そこでは、夏風鈴が待っていました。

実はこの世界は「また遊ぶ約束」を実現するために、「ＰＣたちといっしょに冒険した夏風鈴」が無意識に生み出した「あの夏の続きのウラゾラ」です。本来、この“本物の夏風鈴の分身”の鈴は8月31日が終わると本体へ還って消えるはずでしたが、この鈴だけは約束によって残り続けています。真相は後ほど明らかになります。

「やっと来た！　みんなハクジョーだよ。夏休みが終わったとたん、来なくなっちゃうんだもん」

どうやら彼女からすると、夏休みが終わったとたん、ＰＣたちが秘密基地に来なくなった、と認識されているようで、あれから十数年が経過していることを分かっていません。主観では「いまは9月7日。夏休みが終わってから一週間」です。

そして街自体には、風景にときおりノイズが走り、ＰＣたちの時代の夏空市が垣間見える、蝉の声がひずむなどの「違和感」が感じられます。

鈴が言うには「ここ数日、どんどんひどくなってきている」らしく、彼女はＰＣたちに「真相を突き止めようよ！」と冒険に誘います。

しかし［アソビ場］を訪れても、当初のオトナのＮＰＣたちは「あの夏」の記憶しかなく、ＰＣたちと同じ記憶を持っていないどころか、町の異変に気がついてもいません。

［ウラゾラ］のパラコたちすら、現在を「あの夏」の一週間後だと思い、異変に気がついていません。

ですが、夏風鈴と縁（えん）のあるＮＰＣは、ＰＣたちの言葉をきっかけに数十年分の記憶を取り戻し、今の状況に危機感を覚え、ＰＣたちと行動をともにするようになります。夏風鈴と冒険したことのないオトナ（夏風嗣人（つぐひと）など）は、最後まで異変に気がつけません。

パラコ研究所の“りあ姉”村友りあも、ＰＣたちが研究所を訪れたことで記憶を取り戻し、調査に合流します。

調査は、アソビ場やウラゾラでの聞き込み、夏空療養所病院（なつぞらりょうようじょびょういん）への接近、パラコ研究所、神祀探幽（かみまつりたんゆう）教授の残した手がかり、そして夏風家の資料へと進みます。夏空療養所病院は異変の中心ですが、最初はノイズの壁に阻まれて入れません。

その中で、重要な事実が明らかになります。

夏風鈴は「あの夏」の約70年前（「あの夏」を2026年と想定した場合、1954～1956年。昭和29～31年）に「夏空療養所（サナトリウム。結核患者専用の療養所）」へ入院していた患者であり、当時は結核と誤診されていましたが、実際は結核ではなく、非結核性抗酸菌症（ひけっかくせいこうさんきんしょう）（結核の治療

法では治らない不治の病）でした。彼女の死の間際の願い「闘病中に描いた架空の絵日記のように、友達と不思議な大冒険をする」が叶った結果が、今までの夏空市だったのです。

また夏凪鈴は夏凪神社の祭神、夏凪権現（なつなぎごんげん）の元になった夏凪氏の血を引く者であり、夏凪権現が「ひと夏だけ」のつもりで鈴の想いを叶えたことで、縁の深さと願いの強さが相乗効果となって暴走したこと。また、りあを含むこの町のオトナのほとんどが、かつて「夏風鈴と一緒に不思議な冒険をしたコドモ」たちであり、夏風鈴の記憶を失っていたこと。

ＰＣたちといる鈴は、「その夏のはじまり（7月半ば）」に生まれ「夏のおわり（8/31）」まで子どもたちと冒険する「夏風鈴の本体」の分身（パラコ）であること。本体は今も、夏空療養所病院（なつぞらりょうようじょびょういん）のウラゾラで、死の直前の状態のまま眠り続けていること。現実の夏空療養所病院は、半世紀以上前に廃墟になっていることなどがわかります。

そして、100年近くも夏空市に積もり重なった「夏の不思議な大冒険」の情報量が「現実世界」の情報量を上回り、夏空市を、もしかすると世界そのものをも書き換えて、へたをすると破滅させてしまうかもしれないことも判明します。

そのＰＣたちの前に、真夏の太陽のように光り輝く夏風鈴のシルエット――「夏の守護者」が、化身の鈴を回収しに現れます。「彼女」は「この夏を終わらせたくない」という夏風鈴の本心が、数十年間積み重なって生まれた存在です。

夏の守護者は「この夏の夏風鈴を回収すること」で、眠り続ける夏風鈴の本体の記憶と統合することを目的としています。

ここで夏凪権現が介入し、鈴の回収はいったん阻まれます。「彼女」は「病院で待つ」と言い残し、夏風鈴の本体が眠る夏空療養所病院のウラゾラへ戻っていきます。

夏凪権現は真相を語り、依代（よりしろ）の鈴（すず）を渡します。ＰＣたちは、このまま本体を起こして成仏してもらうか、別の結末を選ぶか（選んだ終わり方で難易度が変動します）を決めたうえで、夏空市のトモダチに声をかけ、夏空療養所病院から繋がっている“夏風鈴の本体”と夏の守護者がいるウラゾラへ向かうことになります。

ＰＣたちと冒険をした夏風鈴は、夏凪権現の説明を聞いたうえで言います。「……私、もう十分楽しかったよ。だから、本当の私を起こしてあげて。おねがい。私のわがままでみんなが困るのは、私も困っちゃう」。

病院のウラゾラでは、眠り続ける“夏風鈴の本体”の前に、ふたたび「夏の守護者」が立ちふさがります。

彼女は「ずっとみんなといっしょにいたい」という本音をぶつけ、ＰＣたちを「この夏の世界」に取り込もうとします。

ＰＣたちの思った通りのエンディングを迎えられるかどうかは、ＰＣたち次第です。

ＮＰＣ解説（GM向け）

▼夏風鈴（化身）（11歳・パラコ／コドモ・ふつうの女子）

十数年前、ＰＣたちと冒険をした普通の小学生の女の子です。

実はその正体は「あの夏」の約70年前（1956年。昭和31年ごろを想定）に夏空療養所で死の間際を迎えた少女「夏風鈴（本体）」の分身（化身）です。

本体は今も夏空療養所病院（ウラゾラ）で不治の病死の間際の状態で眠り続けています。

この鈴は自分が化身である自覚がなく「ＰＣたちと8月31日に別れてから、1週間ほど経った」程度の認識しか持っていません。

最初は「街がおかしいから真相を突き止めよう」と積極的に冒険に誘いますが、自分の存在などの真相を知ると、自分が消滅することを覚悟して事態解決のためにＰＣたちに全面的に協力します。

しかし、本心では8月31日にＰＣたちと交わした約束をあきらめきれずにいます。

そしてその想いこそが、本来は夏のおわりに本体に吸収されて消えるはずの彼女が、今でも存在できている理由です。

実はＰＣたちが入り込む「あの頃の夏空市」はこの夏風鈴の化身の願いが作りだした「あの頃の夏空市を再現したウラゾラ」です。

▼夏風鈴の本体（11歳・コドモ・ふつうの女子）

夏空療養所病院（「あの夏のはじまり」のスポット。実は何十年も前に廃業して廃墟になっている

前の表示へ移動

が「夏風鈴の入院している病院」としての役割を与えられて、まだ存在していることになっている、半分ウラゾラと化している場所）のさらに裏に存在するウラゾラで、不治の病の死の直前のままで「仲間たちとの真夏の大冒険」を夢見ている少女です。

彼女の願いが、毎年夏に無数の「夏風鈴の化身」を生み出しています。

実は夏空市には同時期に複数の「夏風鈴の化身(パラコ)」が出現し、その現象は分岐した並行世界にまで及んでいますが、夏空市にいるコドモもオトナもパラコもその違和感と、化身がパラコであることを認識できません。

夏風鈴の化身たちは、8月31日が終わると消滅し、本体にその記憶だけが夢として残ります。

しかし稀に、消滅せずに残り「あの夏の続きのウラゾラ」を作る化身も存在します。

また、化身は「夏風鈴」という名前や姿に囚われません。別の名前や姿のこともあります。

そのまま本体を目覚めさせると、直後に死亡し、夏空市の異変は収まります。

▼夏の守護者（夏風鈴の本心）
（パラコ／妖怪、神、などあらゆる属性もち）

夏風鈴の本体の傍らで、本体を目覚めさせようとするのを妨げるパラコです。

姿は、光り輝く夏風鈴のシルエットです。

本体とリンクしており、夏風鈴の本体の「死にたくない」「友達と冒険をしたい」という想いを核に数十年ぶんの夏と、何億もの「夏風鈴の化身」の「あの夏を終わらせたくない」という想いが重なり続けた結果、強力な力を貯めこんでいます。

彼女に夏の思い出を語るなどをして「もう十分に冒険をした」ことを［対決］を通して納得させない限り、この夏が終わることはありません。

彼女に倒されてしまうと、夏風鈴の世界に取り込まれてしまい、永遠に終わらない真夏の大冒険の夢を見続けることになります。

現実世界への影響力が強い人物を取り込んだ場合、身代わりとして本人そっくりのパラコを作りだすことがあります。

▼“りあ姉”村友(むらとも)りあ
（18歳・パラコを信じるオトナ・女）

パラコ研究所の助手。ＰＣたちと協力し、異常事態の収拾に協力します。

実は子どもの頃は別の夏風鈴の化身と、冒険団「チームともりん」を組んでいましたが、シナリオの最初では忘却しています。

そして実は神祀(かみまつり)教授の留守を預かる助手ではなく後継者であり、教授はパラコが存在する真相と危険性に気がつき、対処しようとして失敗。行方不明になっています。

ＰＣたちが［オトナ］になってからも夏空市で研究を続け、自力で教授の突き止めた真相に迫りつつあります。実年齢は30歳をこえていますが、シナリオの開始時では、ほかのオトナたちと同じく18歳（ＰＣたちが子どもの頃の年齢）に戻り、自分は「あの夏の９月初めの頃の村友りあ」だと思いこんでいます。

りあとトモダチだった夏風鈴の化身は、夏風鈴の本体に回収されて今は存在しませんが、ＰＣたちの鈴は縁(えん)を通じて「りあの鈴」の記憶にアクセスすることができます。同じく回収されている「ほかのＮＰＣたちの鈴」の記憶も、同じように「思い出す」ことができます。

▼“教授”神祀探幽(かみまつりたんゆう)
（80歳・パラコ／パラコを信じるオトナ・男）

パラコ研究所の創設者で、民俗学・文化人類学の権威です。りあを後継者にしたあと、パラコの危険性（今回のような事態）に気がつき、対処をしようとしましたが、夏の守護者に阻まれて失敗。現在は夏風鈴の世界そのものに取り込まれてしまっています。しかし教授は対外的にはいなくなっていません。自分も他人もパラコであることに気がつかない「教授のパラコ」が存在し、時々研究所に立ち寄るなどをしています（このシナリオには登場しません）。

夏風遥（鈴の叔父）や夏風嗣人とやり取りをしていた人物で、パラコと鈴の絵日記の類似に気づき、パラコ研究所を設立しました。

▼“遥の孫”夏風嗣人(つぐひと)（45歳・男・オトナ）

「あの夏のはじまり」で登場した、夏風鈴の叔父で主治医、夏風遥(はるか)の孫です。職業は夏空市の企業

から仕事を請けているフリーの在宅事務職です。

数十年前に他界した祖父、夏風遥の夏風鈴に関する苦悩を間接的に見聞きしていますが、祖父の遥は親族に語ることがあまりなかったため、詳しくはありません。ＰＣたちが尋ねていくと、倉庫にしまってある遥の資料を見せてくれます。

また嗣人は「夏風鈴との大冒険の記憶」を持たないオトナですので、鈴との記憶を引き金とした十数年分の記憶の復活が起らず、この世界の異常に気がつくことができません。

▼取り込まれたオトナ
（パラコ／パラコを信じるオトナ・元コドモなど）

真相に迫ろうとした、または強く鈴と繋がっていた過去のオトナや元コドモたちです。

夏の守護者によって夏風鈴の夢の世界に取り込まれ、現実世界では行方不明になっています。

ＰＣに行方不明の肉親などがいる場合、この「取り込まれたオトナ」になっている可能性があります。あるいはＰＣたちと同じ立場の元コドモたちかもしれません。

ＧＭはＰＣの設定にいなくなった親の設定などがある場合、実は神祀教授と同じく「実は真相に迫ったが、一歩及ばず夏風鈴の世界に取り込まれている」と設定してもよいでしょう。

彼らはあの夏が永遠に続く世界で、それを疑問に思わず、あの夏を続けています。

▼夏凪権現（???歳・パラコ・神）

夏凪神社の祭神です。戦国時代に夏凪神社のある場所にあった夏凪城の戦の死者と、子どもたちを逃がして犠牲になった夏凪氏の姫、すず（すず姫伝説）を核にして合祀された権現（仏が神となって現れた姿）で、夏空市の守護神とされています。ときどき「すず姫によく似た女の子のパラコ」として姿を現すことがあります（もちろん、オトナには普通の女の子にしか見えません）。

夏凪氏の血族と深く結びついた神でもあり、実は夏凪氏の直系に近い血筋である「夏風鈴」と強い縁があります。

鈴の死の間際の願い「友達とひと夏の冒険」を「ひと夏だけ」叶えるため「権能の一部」を分け与えましたが、縁の深さと想いの強さ、夏風鈴自身の才能もあり「夏風鈴が思い描く夏がループし続ける世界」が出現。さらにはいっしょに冒険をした子どもたちの想いや願望までもとりこんで、現在の夏空市になってしまいました。

夏凪権現は事態を収拾しようとしていますが、力が足りていません。

超常現象とパラコ（GM向け）

『ジュブナイル RPG ナツゾラ冒険団』の世界には、実は神や悪魔、妖怪や幽霊、宇宙人、異能者などの超常現象や超常存在が確実に実在します。

しかし、それらのほとんどは普通の人の目には見えなかったり、人目を忍んで隠れて暮らしていたり、現実世界とずれた世界に存在していて条件が整わない限り干渉してこれなかったり、住んでいる星が遠すぎてやってこれないなどの問題があり、現実世界ではオカルト扱いになっています。

ですが「夏空市」においては「超常現象を等しくパラコとして扱う」というローカルルールが最上位に置かれていて、夏空市生まれではない超常現象も「パラコとして存在できる」状態になっています。

つまり夏空市は「超常現象が現実世界に干渉しやすい場所」になっています。

そのため、明らかに夏空市生まれではないものや、子どもが思い描かないような超常現象も、等しく「パラコ」として住み着いています。

この「ローカルルール」は、夏風鈴（本体）の存在によって維持されているものなので、彼女が目覚める、死亡するとローカルルールが解除され、夏空市は普通の現実世界の街になってしまいます。

このとき、夏空市の「子どもたちの想像から生まれたパラコたち」は消滅してしまうでしょう。

ですが、それ以前から伝承として存在している者や、外からやってきた者は、パラコではない「オカルト的な（ほとんど現実世界側から認識できず、現実世界へ限定的な干渉しかできない）」超常現象として残り続けることになります。

なお「パラコ（超常現象や超常存在）」がＰＣを介さずに夏風鈴（本体）や、夏の守護者に直接害を与えることはできません。

夏空市において超常現象は「超常現象である以前にパラコ」であり、そもそもパラコは「夏風鈴の望んだ真夏のふしぎな大冒険の舞台装置」にすぎませんので、夏風鈴の本体や夏の守護者に直接危害を加えることはできません。

それができるのは、夏風鈴以外の現在を生きる人間だけです。できればオトナよりもＰＣたちのようなコドモのほうが効果的でしょう。

パラコたちは「コドモたちの冒険を補助する立場」としてならその力を振るうことができます。

シナリオを開始する前に、シナリオギミックとして、以下の“プレイベント：オトナ時代の設定”を行ってください。

前の表示へ移動

プリプレイ：オトナ時代の設定

最終シナリオ「あの夏のおわり」のシチュエーションをプレイヤーに説明し「大人になったＰＣたち」の設定を決めます。

ここでの設定のすり合わせは、プレイヤーの人数やモチベーションによっては時間を要するかもしれません。時間は、１～２時間はとったほうがよいでしょう。そのほうが「あの夏のおわり」本編が満足感の高いセッションになるはずです。

これから『ジュブナイルＲＰＧ ナツゾラ冒険団』の最終シナリオ「あの夏のおわり」を開始します。

トレーラーなどでも書かれていますが、君たちはあれから十数年が経ち「コドモ」から「オトナ」になっています。

つまり、君たちは今、あの夏のふしぎな冒険やパラコたちのことを忘れてしまい、夏空市でのあの夏を「普通の大人の考える普通の子ども時代の想い出」として記憶しています。

イヌ型宇宙人との冒険は、あの夏に拾ったイヌとあちこちへ行った想い出として。龍神との大冒険はトカゲのペットと台風の夜を過ごした想い出に、恐竜との想い出はひととき飼っていたニワトリとの想い出、のようにすり替わってしまっています。

彼らとの別れも、いつの間にかいなくなった、寿命で死別した、実家に預けてそれっきりなどの「現実的な結末」の記憶に置きかわっています。

そしてなぜか、あの夏、君たちと一緒に冒険した女の子“夏風鈴”のことも覚えていません。

あるいは、君たちの冒険団に「あと１人誰かいた気がする」感覚だけは共有しているかもしれません。

設定的には、8/31 が 9/1 になった瞬間から、その時点でまだＰＣが［コドモ］であっても“夏風鈴”の存在を忘れてしまう、という想定です。

それ以外のパラコたちについては、そのあとのどこかで［オトナ］になった時点で記憶が“現実的な記憶”にすり替わっています。この情報は現時点ではプレイヤーに伝える必要はありません。

このシナリオは、ＰＣたちが大人になった時点から始まります。今、君たちはあの夏から十数年後。20 代半ばから後半の大人です。

多くは夏空市から離れた場所で、それぞれの人生を送っているでしょう。

しかし、どこかで「大切な何かを忘れている」ような、モラトリアムな気持ちを抱えています。

各プレイヤーは、表で 1D6 を振って、または希望の数字を選んで。自分のＰＣが大人になってからの人生を決定したり、自分でオリジナルの設定を作るなどして決定していきます。

人生の成功度（能力値と称号）

ＰＣが“自分の核となる【能力値】と〈称号〉”を生かして、［オトナ］になって「今現在」成功しているか、低迷しているかを決定します。

以下の【能力値】別の表を振ったり、任意で選んでもよいでしょう。表を振る、選ぶ回数は１回を想定していますが「挫折した」あとに「立ち直った」など、複数回行ってもかまいません。

【運動】人生成功度（1D6）

出目	成功度の例
1	大失敗。ケガなどで完全挫折している。
2	失敗。関連する仕事に就いたが低迷している。
3	普通。趣味程度に楽しんで続けている。
4	成功。関連する安定した職についている。
5	大成功寄り。プロになって成功している。
6	大成功。プロの中でもトップの１人として注目されている。

【頭脳】人生成功度（1D6）

出目	成功度の例
1	大失敗。さまざまな要因が重なり、学業で挫折。
2	失敗。関連する仕事に就いたが低迷している。
3	普通。普通の会社員として人生を送っている。
4	成功。専門職に就き、社会的にも安定している。
5	大成功寄り。専門職や専門家として一目置かれている。
6	大成功。専門職や専門家として堅実に地位を築きつつある。

【勇気】人生成功度（1D6）	
出目	成功度の例
1	大失敗。勇気を出せず後悔ばかりの人生。
2	失敗。さまざまな要因が重なり、勇気を出したことが裏目に出てしまい、トラウマ。
3	普通。家族や友人から頼りにされている。
4	成功。コミュニティ内でリーダー的立場にある。
5	大成功寄り。個性的で魅力的な人物として一部で有名。
6	大成功。周囲から偉業を成し遂げたと評価されている。

【共感】人生成功度（1D6）	
出目	成功度の例
1	大失敗。共感力が災いし、心を病んでしまっている。
2	失敗。さまざな要因が絡み、人間関係で失敗が多い。
3	普通。社会の中でうまく立ち回れている。
4	成功。理想的な人間関係の中で平穏に暮らしている。
5	大成功寄り。今のコミュニティで欠かせない人物としての評価を得ている。
6	大成功。共感を活かした職業や肩書を得た専門家として、社会的に成功している。

以上の表は「あの夏のおわり」に登場する「ＮＰＣたちの現在」としても使用できます。「このＮＰＣは今どうなっているのか」など、ＧＭとプレイヤーで表を振ったり、「こうであってほしい」など、相談して決めても楽しいでしょう。

これ以降の関係性の表なども、ＮＰＣの立場になってＮＰＣ同士の現在の関係を“ＰＣ同士の関係”にあてはめて決めても面白いかもしれません。

ＰＣ同士の関係

現在のＰＣ同士の関係性を決定する材料にすることを意図した項目です。

以下の表を振っても任意で選んでも、自分で作ってもかまいません。

振って決める場合は１回だけ振って「双方で同じ関係性だと思っている」ほうがシンプルで簡単です。あえてそれぞれ別に振るのもよいでしょう。その場合「実は双方がまったく違う関係性だと思っている」というすれ違いが発生することがありますが、その場合はＧＭとプレイヤーで相談しあって、なぜそのすれ違いが発生しているのか、案を出しあって互いに納得のできる解釈をしてみるのも楽しいでしょう。

ＰＣ同士の関係変化表（1D6）	
出目	現在のPC同士の関係
1	喧嘩別れ。あの夏以降、連絡途絶え対立している。
2	お互いに現在の連絡先を知らない。微妙な距離感、気まずい。
3	疎遠。自然に離れ、ときどき思い出す程度になっている。連絡先は把握している。
4	友人。普通に友達付き合いを続けている。年１回程度は会う機会がある。
5	親友。いまでもオンライン、オフライン問わず、定期的に交流している。
6	大親友・恋人・配偶者。かなり深い絆で結ばれている。家族ぐるみの付き合いや、恋愛関係や結婚している、などもありえる。

家族やトモダチとの関係

現在のＰＣとＮＰＣの家族や《トモダチ》との関係性を決定する材料にすることを意図した項目です。また［パラコ］の《トモダチ》については自動的に“忘却（トモダチだったことを忘れている。トモダチを別の現実的な存在だと思い込んで覚えている）”状態になります。

以下の表を振っても任意で選んでも構いません。《トモダチ》のパラコの場合「実はどういう関係性だったのか」を設定しておいて、思い出したときに適用してもよいでしょう。

家族・トモダチ関係表（1D6）	
出目	現在のPC同士の関係
1	険悪。家族やトモダチと対立し、連絡もとっていない。
2	疎遠。ほとんど連絡を取り合っていない。
3	普通。ときどき連絡することがある。関係は安定している。
4	良好。頻繁に連絡をとりあっている。定期的に会う機会がある。
5	かなり親しい。例え離れていても、会えなくても、互いに深い信頼で結ばれている。
6	人生の一部。完全に意気投合をして、年齢や立場をこえた絆で結ばれている。

前の表示へ移動

夏空市との距離感

ＰＣの現在の夏空市との物理的・心理的距離感を決定してください。以下の表を振ったり、任意で選んでも構いません。

夏空市との距離表（1D6）	
出目	夏空市との距離感
1	今も夏空市に住んでいる。地元に定着し、日常的に暮らしている。
2	今は一時的に離れている。１年に１度以上は帰っている。
3	同じ地方の都市部など。年に１度くらいは帰っている。
4	遠い他都道府県に住んでいる。数年に一度は帰っている。
5	事情があり、あの夏以降ほとんど帰っていない。
6	海外住まいなど、物理的・心理的距離が大きく、あの夏以来、帰っていない。

設定のすり合わせ

以上の内容を踏まえて、子ども時代から大人になったＰＣたちがどうしているか、ＧＭをまじえてプレイヤー同士で相談してみましょう。

ピンと来ない場合は、選択し直す、あるいはまったく別の内容を創作してもかまいません。

プレイヤーがある程度納得するまで、十分と思えるくらい時間を取るとよいでしょう。

また、セッションを進めるうちに違和感が出てきた場合も、全員で相談のうえ変更してもかまいません。このオトナの設定は「セッションを楽しむため」に存在しているものなので、楽めることを最優先してください。

▼あえて設定を決めない

シナリオで実際にＰＣを動かす場面では、ＰＣたちは「あの夏」のコドモに戻って「あの夏の夏空市」で冒険をすることになります。

もし、オトナの設定を扱うのがストレスになるようでしたら、いっそ［コドモ］に戻ってしまったＰＣは「大人の自分」の記憶が思いだせない、などにしてもよいでしょう。

「セッション中に決めたくなったら決める（ＰＣが思い出す）」なども選択肢のひとつです。

プレイヤーたちが設定を決定したら、強夏値（きょうかち）の決定へ進んでください。

▼強夏値の設定

シナリオ開始時にＰＣたちの持っている《冒険団ガジェット》と各ＰＣの持っている《トモダチ》の数を数えて合計してください。

このとき例えばＰＣ３人が全員《村友りあ》と《トモダチ》だった場合、１ではなく１＋１＋１で、３と数えます。何らかの効果で同じ名前の《トモダチ》を複数持っている場合も名称は気にせず「持っている数だけ」で数えます。

p.39 の表を参照して、このシナリオの単体ラスボス“夏の守護者”の現在の強夏値を決めてください。強夏値は、シナリオ中に変動することがあります。

プレイヤーたちの準備が整い、強夏値が決まったらシナリオ本編へ進んでください。

冒険のはじまり

シナリオの導入部分です。オトナになったＰＣたちが夏空市に戻るきっかけが演出されます。以下のイベントを読み上げてください。

イベント：あの夏の記憶

※思い出す前に、プレイヤーに「大人としての日常」を少し味わわせてから、突然の異変を起こすと効果的でしょう。それぞれのプレイヤーに「ＰＣの今」を演出してもらいましょう。

あの夏から十数年後。君たちはもう、子どもではなく、社会的には大人として、それぞれの人生を歩んでいます。

あの夏はもう、遠い昔。

みんなで過ごした、なんでもない、あたりまえの夏休み。でも、とても大切な記憶として、心の奥でくすぶっています。

何か特別なことがあったような、そうでもなかっ

前の表示へ移動

たような。思い出せないもどかしさを抱えているかもしれません。

順番に聞いていきましょう。

（プレイヤーに）君は今、大人としてどこで何をしていますか。あの夏のことを、どう思っていますか？

同じ問いかけを、プレイヤー全員にしてみましょう。とっさに答えられない場合は、先ほど決めた設定を読みあげる、でも問題ありません。一通り、全員の「今」が演出できたら次へ進んでください。

君たちはオトナとして、何かとせわしない日々を送っています。

しかし、夏のある日。

突然、君たちの脳裏に、1人の少女の姿が鮮明に浮かびました。

その見知らぬ――あるいは、どこかで会ったような気がする少女は、君たちに向かって、おだやかに、でも少しさびしそうに話しかけてきます。

「ねぇ　おぼえてる？
あの夏休み　みんなで一緒に
ふしぎな冒険　いっぱいしたよね」

その瞬間、君たちの記憶が、一気によみがえります。

十数年前の夏空市。

子ども時代の君たちのこと。

街のオトナのこと。

トモダチだったパラコのこと。

そして、君たちと一緒に冒険した少女、夏風鈴。

あの夏、彼女は確かに存在しました。

なぜ、いままで忘れていたのでしょう……？

記憶のよみがえり方は、さまざまです。

例えば、夢の中に現れたのかもしれません。

白昼夢のように、ふとした瞬間にイメージが浮かんだのかもしれません。

蝉の声を聞き、夏の空を見上げた瞬間、強烈な既視感におそわれたのかもしれません。

子どもの頃の写真や古いノートを見た瞬間、記憶が流れ込だのかもしれません。

君たちは、どのようにして「あの夏」と「夏風鈴」のことを思い出しましたか？

例を参考にしても、まったく違うシチュエーションでも構いません。それぞれ、思い出した瞬間の様子を教えてください。

プレイヤーたちが演出をしたら先へ進めてください。GMからＰＣたちの今の設定を確認しつつありえそうなシチュエーションを提案してもいいでしょう。

そして、夏風鈴と最後に別れた日。

8月31日の記憶が、強くよみがえります。

あの日のおわり。

君たちは秘密基地で夏風鈴と別れました。

鈴は少しさびしそうに言います。

プレイヤーには、当時のＰＣとして、鈴との会話をしてもらってもいいでしょう。

鈴「夏休み……今日でおしまいだね」
鈴「宿題、ちゃんとやった？」
鈴「あ。でも、夏休みが終わったからって、冒険は終わらないからね！」
鈴「あしたも、あさっても。……放課後。私、ここで待ってるから」
鈴「あしたも、あさっても。秋も、冬も、春も、また夏がきても。何年後の夏がきても、オトナになっても。みんなでいっしょに冒険しようね」
鈴「みんな、いっしょにだよ。やくそくだよ？」

鈴は、君たち全員が約束してくれるまで帰してくれる気はないようです。全員、約束をしますか？

プレイヤーが約束をする、もしくはしなくても、決断をしたら次へ進めてください。

今思えば、あれが夏風鈴と会った最後でした。

そして、彼女を覚えていた最後でもありました。

9月1日の朝、目がさめたときには、もう覚えていませんでした。

秘密基地にも、彼女の姿はありませんでした。

夏休みが終わって、学校が始まって、当時まだコドモだった君たちは、しばらくの間は、まだパラコたちのことは覚えていたかもしれません。

君たちで、鈴抜きの不思議な冒険を続けていたかもしれません。

しかし、いつしか夏が終わって、君たちはオトナ

前の表示へ移動

になって、ぜんぶ忘れてしまいました。

そして、君たちはそれぞれこう思うでしょう。

自分以外の冒険団の仲間たちは、いまどうしているのか。彼らも夏風鈴のことを思い出しているのではないかと。

連絡を取ってみようと思うかもしれません。

ＰＣたちが連絡をとり合うことにしたら、次のイベントへ進めてください。

描写の通り、設定上ＰＣたちは「夏風鈴を忘れた」あとでも［コドモ］のあいだはパラコたちが見えています。そして実は「パラコたちも」夏風鈴を忘れています。例えばＰＣたちは、パラコから「夏風鈴の不在を指摘された」記憶がありません。

以上の情報はここで伝えても構いませんが「プレイヤーから質問が来たら」あるいはプレイヤーが「夏風鈴の忘却＝パラコが見えなくなった」と勘違いしている様子が見えたら、もしくは適度と思えるタイミングで改めて伝えてください。

イベント：夏空市へ

このイベントでは、夏空市から離れているＰＣたちが夏空市へと向かうまでを描くイベントです。どのようにして行くことにしたのかの流れは、プレイヤーに任せてしまってよいでしょう。夏空市在住のＰＣがいる場合でも基本は変わりません。駅まで迎えに行く、あるいは（まだあるという設定なら）秘密基地に集合するなどをしてもよいでしょう。

夏空市ではあれから十数年経っています。ＮＰＣたちが今はどうなっているか、アソビ場はどうなっているのか、表などを使って決定してみてもよいでしょう。例外的に［アソビ場：パラコ研究所］の“りあ姉”村友りあ（30代）は、あの頃と同じパラコ研究を続けています。

演出①

記憶が蘇った君たちは、互いに連絡を取り合い始めるでしょう。

電話、手紙、メッセージ、SNS、あるいは直接会うなど、どのようにして連絡を取り合いますか？

そして、どのようなことを話し合いますか？

ひと段落ついたら、演出②へ進んでください。プレイヤーの察しが良く、自発的に「全員で夏空市へ行こう」という話になった場合は端折っても構いません。

演出②

そのとき、君たちの脳裏に夏風鈴との約束がよぎります。

鈴「オトナになっても。みんなでいっしょに冒険しようね」

鈴「みんな、いっしょにだよ。やくそく……だよ？」

君たちは、直観的（ちょっかんてき）に悟るでしょう。あの約束に意味があるのかもしれないと。みんなで、夏空市で集まる必要があるのかもしれないと。

ＰＣたちが夏空市で集合することを決めたら、次のイベントへ進めてください。

イベント：あの夏へ

これは「ＰＣたちが全員夏空市で会ったら」発生するイベントです。プレイヤーのロールプレイが一区切りしたタイミングを見計らって、進めることを心がけてください。

演出①

君たちは、夏空市で集合しました。

街は、一見何も変わっていないように見えますが、あれから十数年がたち、すべてがあの頃のままではないでしょう。常連だったお店や、たまり場にしていた場所、そして当時のオトナたちはどうなっているでしょうか？

ここで［オトナ］の《トモダチ》の状況を表を振るなどして決めてもよいでしょう。あるいは、再会したときに決めてもいいかもしれません。

演出②

そのとき――異変が起きます。

視界が少し揺らめいて、太陽の日差しがまぶしくて、蝉の声が大きくなって、子どもの頃に嗅いだ土と草木の匂いが入り混じった夏の匂いに変わって……気がつくと、君たちの姿は、あの頃の子どもに戻っています。

服装も「あの夏」にいつも着ていた服に変わっています。隣を見れば、子どもの姿の仲間たちがいます。全員、君と同じように、驚いた表情を浮かべていることでしょう。

そして、君たちのいる場所は、いつの間にか「あの夏の秘密基地」に変わっています。

次のイベントへ進めてください。

イベント：あの秘密基地で

秘密基地で夏風鈴と再会するイベントです。この「ＰＣたちといっしょに冒険をした夏風鈴」は自分が夏風鈴の本体の化身であるという自覚がありません。「夏休みが終わって、一週間（この夏風鈴の主観時間）も放置されて」ＰＣたちに少し怒っていますし、ＰＣたちの中身が大人だと知って、普通に驚きますし、普通の子ども以上のリアクションはしません。その様子を通して、ＰＣやプレイヤーに疑念を抱かせすぎないように気をつけましょう。

GM発言としてこの「夏風鈴」は100％ＰＣたちの味方で、このシナリオで彼女と行動をともにすることは不利益にはならないと伝えてもよいでしょう。

夏風鈴を拒絶した場合でも、イベント：夏空市の異変（p.13）は、ＰＣたちが自発的に気がつく、という展開で進行します。

通常の夏風鈴の化身は、夏（8/31日）が終わると同時に夏風鈴の本体に取り込まれて消滅しますが「この夏風鈴」はＰＣたちと「もう一度いっしょに遊ぼうと約束をした」ことで「あの夏の続きのウラゾラ」を無意識で作りだし、十数年間存在し続けてＰＣたちを待っていました。

しかし、夏空市に積もり重なった幻想の縁と情報量が現実を上回りはじめ、このウラゾラはその影響で不安定になり、消滅しつつあります。

夏風鈴がスマホを持っている設定の場合、ナツゾラSNSなどで連絡をしても一週間も未読スルーをされて、かなりおかんむりかもしれません。そして「あの夏の続きのウラゾラ」にはＰＣたちは存在しないので、学校に押しかけたかもしれませんが「運が悪く会えなかった」「避けられているのでは」とまで思っているかもしれません。

ＰＣたちは今「あの夏の続きを望む鈴によって作られた巨大なウラゾラに囚われている状態」でもありますので、夏空市の外と連絡を取ることも、出ることもできません。電車でもバスでも歩いても、出たと思ったら180度向きを変えられて「出た場所」に戻されてしまいます。

夏風鈴という存在の強大化の影響

実はＰＣたちが子どもの時代のあたりから、幾重にも重なった「夏風鈴たち」が蓄え続けた幻想の力が閾値を超え「夏風鈴」という存在が強くなりすぎたため「この夏風鈴」のように「夏の続きを望む夏風鈴」が本体との融合をまぬがれ、独立した独自のウラゾラを作りだす可能性がでてきています。ほかにも「この夏風鈴」と同じように「自分のウラゾラ」に閉じこもっている夏風鈴の分身がいるかもしれません。ＰＣたちの前にも、ＰＣたちと同じように「あの夏のおわり」に挑んだ元［コドモ］の［オトナ］たちがいたかもしれません。彼らは失敗して取り込まれたのかもしれません。成功しましたが、それは並行世界の話なので、この世界とは関係ないのかもしれません。

いずれにせよ、幻想の現実への影響が強まるにつれて「サナトリウムの少女、夏風鈴が作りだしてしまった空想の世界（今の夏空市の姿）」は、現実世界を巻き込んで破綻しつつあります。

本来はオトナに見えないはずのパラコの存在を間接的に観測して、真剣に研究するオトナたち（神祀探幽教授や村友りあ）が「パラコ研究所」を運営していることなどは、その前兆といえるかもしれません。

これはGM向けのメタ情報ですので、本編に記述がありません。必要と思ったら「仮説」として、りあの口から知らせる、などするとよいでしょう。

演出①

君たちは、気がついたら秘密基地にいました。

すべてが寸分たがわず、想い出の中にある「あの夏の秘密基地」のままです。

街の風景が見えるなら、風景も「あの夏の夏空市」

のままです。
　まるで、タイムスリップしたかのようです。

　以降、ルール的には［アソビ場：秘密基地］にいるものとして扱います。
　プレイヤーたちがリアクションをしたら、先へ進めてください。



夏風鈴

演出②

　すると、秘密基地の外から「あーーっ！」と、叫ぶ、少女の声がします。
　そこにいたのは、あの頃のままの夏風鈴でした。
　彼女は君たちを指差してまくしたてます。

鈴「みんな、やっと来た！」
鈴「私、ずーーっと秘密基地で待ってたんだからね！　夏休みが終わって、いきなり来なくなるなんて、ハクジョーだよ」
鈴「夏休みが終わってから、ひぃふぅみぃ……もう一週間も経ってるんだから」
鈴「……私、もしかしたら、もうみんな来ないんじゃないかなって。……怖くなって。来てくれるように、お祈りしてたんだ」
鈴「でも、来てくれてうれしい！　わーい！　いぇーい！　やったぜ！　……ちょっとさびしかったけど、許してあげる。特別だよ？」

　以下のセリフは、このシナリオの中でＰＣたちが「再会した直後のこの夏風鈴（化身）」に対してのリアクション例です。放っておくとヒートアップしていきますが、ＰＣがセリフの途中でフォローを入れた場合は中断して応じてください。
　機嫌や感情を損ねても「ＰＣが友達として接してくれている」とわかれば持ち直します。事情を知っても 11 歳の少女なりに、少し背伸びをしてＰＣたちと協力して事態を解決しようとします。

▼一週間という時間について聞かれた

鈴「一週間は一週間だよ。いまは……９月７日」
鈴「……さては　明日も遊ぼうって約束破ったの、ごまかそうとしてる？」
鈴「気まずくて、ごまかそうとしてるんだ！」
鈴「そんなの絶対許さないぞ！　そんな曲がった根性、叩きなおしちゃうから！」
鈴「罰として……うーん……。なにかおごってもらっちゃおうかな。たかーいやつ！」

▼ＰＣたちに怪しまれた

鈴「……え？　なに、言ってるの？」
鈴「私、なにか変なこと、言った？　変なことした？　え？　どういうこと？」
鈴「もしかして……私、もうみんなの友達じゃないってこと？　だから、一週間も……？」
鈴「（泣きだす）そんなの、いやだ！　やだ！　やだ！　ぜったいやだよぉーー！」

▼ＰＣ側から強いポジティブな感情を示された

鈴「そんな、オーバーだよ。たった一週間だよ？　おちついて。だいじょーぶ。私、怒ってないし。ちょっとだけしか。だからだいじょーぶ」
鈴「（小声）なにがなんだかわかんないな」
鈴「……ねぇ、なにがあったの？　私でよかったら聞くよ。友達じゃん」

前の表示へ移動

▼PCたちはもう大人だと打ち明ける

鈴「……ははーん。なるほど。私のこと、みんなでかついでるね！　そんなこと言ったら私なんて、ナイスバディの超ベリーイケてるいい女になってるよ。プールつきのタワマン住んで、かわいい犬とか飼ってる。でもって独身貴族！」

鈴「え……？　冗談じゃなくて？　え？　どゆこと？　ほんとに？　……ほんと、なんだね……」

鈴「ほんとだとして……どういうこと……？」

鈴「……私も大人になってるけど、私だけ大人になった自分のこと、おぼえてないってこと？」

鈴「えっと、私、どんな大人になってる？　まだみんなと友達でいる？　あと……生きてる？」

▼事情をすべて打ち明けた

鈴「……ちょっと待って……。ちょっとだけ、待って。ごめん。頭、こんがらがってる」

鈴「……うん、うん……。なんとなく、わかった。つまり私って、みんなから見ると、まるでパラコだってこと……やだやだ！　うそうそ！」

鈴「私……ここで、何十年も忘れられてたって、こと？　そんなの、あんまりだよ！」

鈴「○○（打ち明けたPCのニックネーム）のバカ！　みんなもバカ、アホ！　ハクジョー者！」

鈴「そんなの、やだよ！　うそだよ！（号泣）」

鈴「（なだめられた）……ごめん。みんなも、困ってる。……分かる。でも、私も困っちゃってる……どうすればいいの……？」

鈴「……ねぇ○○（もっとも夏風鈴と関係値が高いPC名。誰がそうかプレイヤーに意見を求めてもいいでしょう）……手、ぎゅっとしていい？」

鈴「怖いけど、○○と、みんなといっしょなら、だいじょうぶ。……だいじょうぶ」

夏風鈴とのやりとりが落ち着いたら、次のイベントへ進んでください。

以上のやりとりはここでは発生せず、これ以降の展開次第で偶発的に発生するかもしれません。

そうなった場合、GMはその場のアドリブで鈴とのドラマを演出する［フリーイベント］（『ルールブック』p.50）を発生させるとよいでしょう。

イベント：“夏空市”の異変

鈴が「3日くらい前から夏空市で起きている異変」を語ります。これは「PCたちの夏風鈴」が無意識に維持していたこの「あの夏の続きのウラゾラ」が「夏風鈴の本体側のウラゾラ」の強大化の影響（すぐ近くに炎が迫って焙られている、あるいは太陽やブラックホールがあるような状態）で崩壊しつつある前兆です。

夏風鈴のセリフは彼女に「なにも伝えない前提」で書かれていますが、事態を知ればもっと慎重に、PCたちに気を配った口調になるかもしれません。状況に合わせてGMなりの夏風鈴像でセッションを進めましょう。

演出①

鈴は、君たちと会えてほっとしたようです。
そして、少し真剣な表情で切りだします。

鈴「でも、来てくれた。よかった……。私だけでどうしようかって思ってたんだ」

鈴「みんなは気がついた？　この3日くらい、街がなんか変なんだ。景色がチカチカしたり、蝉の声が変になったり、時計がおかしくなったり」

鈴「それが、どんどんひどくなってる気がする。例えばあそこから見える街。見て」

鈴は、秘密基地から見える町の一角を指差します。

そこは夏空町（なつぞらちょう）の中心部で、十数年後は再開発が進んでいるあたりです。

今は再開発前の街並みが並んでいますが、見続けているうちに、ノイズのようなものが走り、一瞬だけ“十数年後の再開発中の街並み”が重なって見えます。同時に、蝉の声がノイズにあわせて歪（ひず）むのも感じます。

時計を確認すると、時間が不規則に行ったり戻ったりしています。

鈴「ね。変でしょ。ああいうのが、どんどん増えてるんだ。でも、オトナもコドモも……パラコも気がついてないみたいなんだ」

鈴「気がついてるの、私だけみたいで。……あ。でも、今はみんなも気がついてる！」

前の表示へ移動

鈴「ということは、私たち○○（冒険団名）の出番ってことだね。ねぇ、みんなで真相を突き止めようよ！」

ＰＣたちが同意したら、先へ進めてください。

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。

そのとき――突然、秘密基地の空気が変わります。

君たちがいる空間そのものにノイズが走り、蝉の声が歪み、時計が狂い、君たちの頭を締め付けるような頭痛が襲います。

そして、ノイズの隙間から見えたのは……「あの夏の秘密基地」ではなく「現在の秘密基地」の姿でした。

鈴「なに、これ……！　頭が、頭が痛いよ！　こんなの、こんな強いのいままでなかった……」

プレイヤーたちに「その頃の秘密基地」がいまはどうなっているか、聞いてきましょう。特にイメージがない場合は、老朽化で今は朽ちるままになっている、再開発でもう存在しない、などとするとよいでしょう。

しかしそれは一瞬のことで、すぐに元の懐かしい「あの夏の秘密基地」に戻ります。

鈴「はぁはぁ……。なに、今の」
鈴「一瞬見えたあれってまさか、秘密基地？」
鈴「遠くでしか起きてなかった、へんなやつ。秘密基地にまで……どんどんひどくなってる。たぶん、このまま放っておいたら、もっとひどくなって……ぜんぶ壊れちゃう。そんな気がする」
鈴「私、怖い……ねぇ、どうしよう」

一体何が起こっているのか、状況は不明です。

まずは情報を探る必要があるでしょう。

もしかしたら、君たち以外にもこの異常事態に気がついて力になってくれる［オトナ］や［パラコ］がいるかもしれません。彼らの様子を見に行ってみてもよいかもしれません。

また、もしかすると君たちは「夏風鈴の家」でもある夏空療養所病院が気にかかるかもしれません。

以下の［冒険判定］と［イベント予告］を公開してください。シナリオギミック②（p.2）を利用すれば［○○（アソビ場名 or ウラゾラ名）イベント］をすべてクリアした状態で［冒険判定］が行える可能性があることを伝えてもよいでしょう。

冒険判定①：任意の【能力値】／難易度20～45

任意の［アソビ場］へ［オトナ］のＮＰＣに話を聞きに行く。この際［○○（アソビ場名）イベント］の“最終回”までクリア済みなら難易度25。1回でもクリア済みなら難易度35。クリアしていないなら難易度45。そのＮＰＣとトモダチのＰＣが［主人公］になる場合、難易度を－5する。

→成功：「イベント：オトナの記憶」へ進んでください。

→失敗：雑談をして終わります。再挑戦可。

冒険判定②：任意の【能力値】／難易度20～45

任意の［ウラゾラ］へ［パラコ］のＮＰＣに話を聞きに行く。この際［○○（ウラゾラ名）イベント］の“最終回”までクリア済みなら難易度25。1回でもクリア済みなら難易度35。クリアしていないなら難易度45。そのＮＰＣとトモダチのＰＣが［主人公］になる場合、難易度を－5する。

→成功：「イベント：パラコの記憶」へ進んでください。

→失敗：雑談をして終わります。再挑戦可。

［予告］イベント：夏空療養所病院へ

発生条件：［スポット：夏空療養所病院］へ移動する。

［スポット：夏空療養所病院］の位置と基本的な設定については『ルールブック』p.165を参照してください。設定については［イベント：夏空療養所病院（p.167）］を参照してください。

もしプレイヤーが「あの夏のはじまり」の夏風遥を覚えていた場合、鈴は遥が夏空市内に住んでいることは知っていますが、正確な位置と住所までは覚えていない（自動車で行ったことはある）

として、すぐには見つけられないとしてください。市役所で住所を調べるなども、夏風鈴は身分を証明する物を何も持っていないので期待薄です。

以上の２つの［冒険判定］のうち、いずれかをクリアした場合、以下のイベント予告を追加してください。理由としては、パラコ研究所ならなにかを掴んでいるかもしれない、と思いついたとするとよいでしょう。

［予告］イベント：パラコ研究所へ

発生条件：［アソビ場：パラコ研究所］へ移動する。

イベント：オトナの記憶

「あの夏の記憶」しか持たないオトナのＮＰＣが、ＰＣたちと話す中で、実はあれから十数年経っていたことに気がつくイベントです。

どのＮＰＣになるかは不明ですので、汎用的な描写のみになっています。今までのキャンペーンのそのＮＰＣを演じてきた感覚を信じて、アドリブで演じましょう。ＰＣたちが街の異変を訴えたり、そもそも過去に戻っていることを伝えても普通のオトナは、最初はあまり本気で聞いてくれません。パラコを信じるオトナなら違うかもしれません。

オトナたちはＰＣたちと行動を共にする夏風鈴のウラゾラの住人でもあるので、鈴の存在を覚えています。

*○○（ＮＰＣ名）は「あの夏」の姿のまま、まだそこにいました。そして、あの夏のように君たちを*で迎えます。

しかし、君たちと話している最中、突然○○の周囲にノイズが走り、表情が一瞬だけ強張(こわば)ります。

セリフ例「なんだ……いま、いきなり、記憶が」

セリフ例「（ＰＣたちを見て）君たちはもう、大人になっているはず。そして僕（私）ももっと年を取っているはず……なんだ、これは」

セリフ例「……どうやら、信じるほかはないようだ。私たちは○年前の世界にいる。異常なことに巻きこまれている」

君たちが丁寧に事情を説明したり、時間を置いたりすることで、徐々に落ち着きを取り戻します。

落ち着いたあとは、異変に気づいた協力者として行動をともにできるようになるでしょう。ほかのオトナの説得に力を貸してくれるかもしれません。

▼イベント報酬

プレイヤーは以下から１つを選んで得ます。

① 幻想力３点
② サマータイム１点
③ ＰＣ全員の〈夏風鈴〉の使用回数を＋１する。
④ この［オトナ］と《トモダチ》のＰＣの［お助け］の使用回数を＋１する。

イベント：パラコの記憶

「あの夏の記憶」しか持たないパラコのＮＰＣが、ＰＣたちと話す中で、実はあれから十数年経っていたことに気がつくイベントです。

どのＮＰＣになるかは不明ですので、汎用的な描写のみになっています。今までのキャンペーンのそのＮＰＣを演じてきた感覚を信じて、アドリブで演じましょう。ＰＣたちが街の異変を訴えると、それぞれのパラコなりに真剣に話を聞いてくれるでしょう。

記憶を取り戻したパラコからすると、ＰＣたちのあとにも何組かの「冒険団」と出会い、その経験を通して、実はあれから十数年経っているという時間の流れを実感することになるでしょう。

パラコたちはＰＣたちの夏風鈴の作りだしたウラゾラの住人でもあるので、鈴のことを覚えています。

○○（ＮＰＣ名）は「あの夏」の姿のまま、まだあのウラゾラにいました。そして、あの夏のように君たちを迎えます。

しかし、君たちと話している最中、突然○○の周囲にノイズが走り、表情が戸惑(とまど)いに歪(ゆが)みます。

セリフ例「……ん？　なんか、変な感じがする」

セリフ例「（ＰＣたちを見て）君たちのことも、ちゃんと覚えてる。でも……同時に、もっと先のことも、頭の中にある」

前の表示へ移動

セリフ例「そうか。これは君たちとの、あの夏なのか。まさか、時間を操るパラコとかから、攻撃を受けているのか？」

君たちが丁寧に事情を説明したり、話を続けたりすることで、○○は異常事態を受け入れます。

落ち着いたあとは、異変に気づいた協力者として行動をともにできるようになるでしょう。

ほかのパラコの説得に力を貸してくれるかもしれません。

▼イベント報酬

プレイヤーは以下から１つを選んで得ます。

① 幻想力３点
② サマータイム１点
③ ＰＣ全員の〈夏風鈴〉の使用回数を＋１する。
④ この［パラコ］と《トモダチ》のＰＣの［お助け］の使用回数を＋１する。

イベント：夏空療養所病院へ

夏空療養所病院が特別な場所で、この異変の中心地であることを現すイベントです。おどろおどろしく、異質さを現すようにしてください。また、病院に入ろうとしてもノイズの壁のようなものに阻まれて、入ることができません。

君たちが夏空療養所病院に近づくと、空気が明らかに変わります。

ほかの場所で見られたノイズとは比べものにならないほど、激しく、絶え間なく歪みが走ります。

建物全体が、まるでバグった映像のように、絶えず揺らめいています。一瞬ごとに、姿が切り替わります。

ひとつは、あの夏の、古いながらもまだ人が出入りしていた古い療養所の姿。白壁と木枠の窓。カーテンが揺れる病室。少し懐かしい生活感のある建物。

次の瞬間、もっと新しい、昭和初期の整ったサナトリウムの姿に変わります。きれいな白い外壁、整備された庭、規則正しく並んだ窓が輝いています。

そして、最後に。閉鎖され、おそらく半世紀以上もの間、誰にも顧みられず放置された廃墟。文字通りの「幽霊が出そうな廃病院」の姿です。

これら３つの姿が、ランダムに、規則性なく入り乱れて重なり合っています。

蝉の声も、ここでは特に大きく歪み、時折、まったく別の時代の音が混じります。

この場所だけが、明らかに異質です。

そして、君たちのもつウラゾラコンパスが紫色に輝き、針が微動だにせず「夏風鈴の部屋」がある方向を指し示します。

おそらく、ここがすべての大元。そう確信するには十分でしょう。

ですが、踏み入ろうとしても、病院全体を包み込むノイズが壁のようにじゃまをして、入ることができません。

鈴「……え……？　これ……私の……今朝まで、普通に寝てた病院だよ……？

鈴「朝、起きて、顔洗って、秘密基地に来ただけなのに……」

鈴「なんで……こんなになってるの……？　私、どこに帰ればいいの？　もう、帰れないの？」

鈴「……ねえ。これ、元に戻るよね……？」

ＰＣは強烈な体験をしたことでショックを受けます。全員以下の表を振ってください。

ショック表（1D6）

出目	影響
1	気絶（一瞬）。【元気】－５。幻想力を４点得る。
2	一時的に錯乱。【元気】－４。幻想力を３点得る。
3	超ショック。【元気】－３。幻想力を２点得る。
4	大ショック。【元気】－２。幻想力を１点得る。
5	ショック。【元気】－１。幻想力を１点得る。
6	激しい違和感。幻想力を１点得る。

▼イベント報酬

ＰＣは全員、〈夏風鈴〉の使用回数を＋１します。

「夏風鈴の本体のウラゾラ」と最も縁が深いこのスポットはすでに破壊されつつあり、使用することができません。シナリオ中、プレイヤーが疑問を抱いたら、村友りあの仮説などとして、この情報を語ってもよいでしょう。

前の表示へ移動

イベント：パラコ研究所へ

パラコ研究所を訪れた際に発生するイベントです。ＰＣたちが来たことでりあが異変を確信し、記憶を取り戻しかけます。

もし［冒険判定①］で真っ先にパラコ研究所に向かった場合は［イベント：オトナの記憶］のＮＰＣを村友りあにして演出したうえで、以下の内容を踏まえて調整して演出してください。

演出①

パラコ研究所に到着すると、建物は「あの夏」の頃の姿を保っています。中に入ると、村友りあが計測機器の前に座っていました。

画面では、明らかに普通ではない不規則な異常値が、絶えず流れ続けています。りあは君たちの足音に気づいて振り返ります。

りあ「……君たちか。実は機器がここ数日、意味不明な異常値を出し続けていてね。兆候は感じていたが、確信が持てなかった。だが先ほど確信が持てたよ。十数年分の記憶を、いきなり取り戻したんだ。どうやら……未来の私は、三十路を過ぎてもまだパラコに執着している人生のようだね。……やれやれだ」

りあ「そして、君たちがここに来たということは、そのあたりの謎を追っているのだろう？」

りあ「詳しく、事情を聞こうか」

プレイヤーが事情を話したら、先へ進めてください。

りあ「なるほど。……私が考えるに、この街の異変は、ただのパラコの活性化じゃない」

りあ「確かに今まで、夏空市では子どもが思い描くような事件が良くおこっていた。だが、これはその域を明らかに超えている」

りあ「おそらく、もっと根本的な何かだ。この時代の私はそこまで思い至れなかったが、十数年後の私はその何かを探していた」

りあ「今回の件は、その原因が関係しているのかもしれない。教授の資料にもいくつか推論が書かれていた。例えば……」

“りあ姉”村友りあ



そう言うと、りあは資料の詰め込まれた本棚に向かい、資料を引っ張り出し始めました。

そのとき、君たちは気がつきます。一瞬ノイズが走り、資料棚の留め具が、音を立てて折れるのを。このままでは資料棚が倒れてしまいます。

▼判定：【運動】or【勇気】／難易度15

りあを資料棚から退避させる。誰も判定をしない場合、《村友りあ》の能力値がこのシナリオ中、半分になります。

→成功：次へ進んでください。

→失敗：ケガを２点受けます。《村友りあ》の【能力値】がこのシナリオ中、半分になります。次へ進んでください。

轟音を立てて資料棚が崩れ落ち、カビくさいホコリが部屋中に舞います。

君たちが茫然としていると……ひらり、ひらりと、くしゃくしゃの紙の切れ端が君たちの前に落ちてきます。

そこには、女の子の文字で「村友りあへのお別れの言葉」が書かれていました。書いた子はまちがいなくパラコで、自分のことを見えなくなって忘れて

前の表示へ移動

しまったりあへ「いつまでも大好き」。だという想いが綴られています。

りあ「この紙は……そうか。あの子の、手紙」
りあ「何だ、この頭痛。何か見える気が……。まさか、あの子の記憶？　……うっ。ダメだ」
りあ「くそ。まるで夢だ。記憶がとどめられない。消えていく。もう少しで思い出せそうなのに」

以下の［冒険判定③］を公開してください。

冒険判定③：任意の【能力値】／難易度20～45

村友りあに思い出させるように働きかける。この際［パラコ研究所イベント］の“最終回”までクリア済みなら難易度25。1回でもクリア済みなら難易度35。クリアしていないなら難易度45。村友りあとトモダチのＰＣが［主人公］になる場合、難易度を－5する。

→成功：「イベント：鈴（りん）たちとの夏」へ進んでください。

→失敗：再挑戦可。

イベント：鈴（りん）たちとの夏

「りあがずっと探していたパラコのトモダチ＝夏風鈴の化身」だと気づくとともに、ＰＣや同じ所にいるＮＰＣたちにも、鈴自身にも「夏風鈴の化身たちとの夏の大冒険」の記憶がフラッシュバックするイベントです。

実は、夏風鈴が時代を超えて複数存在するということが明らかになります。

演出①

その瞬間、ＰＣたちと、りあと夏風鈴（同行しているならＮＰＣたち）を激しいノイズと頭痛が襲います。そして脳裏に、さまざまな光景がフラッシュバックします。それは村友りあが小学生頃の「あの夏の記憶」でした。

① 秘密基地で笑顔で語らう、りあと夏風鈴。
② 鈴が「鈴とりあだとカブるから、りあちゃんのニックネームは、ともちゃんね！」と笑顔で言い、秘密基地の看板に「ともりん冒険団」と書く。
③ 筆口商店で楽しそうにお菓子を選ぶ、りあと鈴。
④ 妖怪に追いかけられ、慌てて逃げるりあと鈴。
⑤ 秘密基地で１人、りあへのお別れの手紙を書いている鈴。書き終えると、その姿は太陽のように輝きながら、その場に溶けるように消えていく（ほかの想い出のフラッシュバックで“夏風鈴”の最後を描くシチュエーションがあった場合も、輝きながら消えていく場面が現れます）。

など、さまざまな冒険が浮かびます。

もし、ＮＰＣたちが同行していた場合、［オトナ］も［パラコ］も全員同じような「夏風鈴と経験した夏」の記憶のフラッシュバックをおこします。その記憶はＰＣたちも見ることができます。

特に年経たパラコは「複数回、夏風鈴を連れた子どもたちの冒険」に巻き込まれています）

りあ「やっぱり……私の妄想じゃなかった。いま、やっと確信できた」
りあ「その子が、私の忘れていたパラコの友達、夏風鈴。りんちゃん。君なんだね……」
りあ「前から、なんとなく。そんな気はしてたんだ……。ずっとここで子どもたちの記録を集めて統計を取ると、奇妙な空白があるって」
りあ「今わかった。あの空白は、重要な人物が欠けていたからだって。あらゆる時代の子どもも、大人も、おそらくパラコも。全員が忘れていたからだって。――でも、また会えた」

りあは、冷静に語りながらも感極まったように、眼鏡を持ち上げ、目元を袖でぬぐいます。

この場にいる全員が「夏風鈴」と一緒に「子ども時代の夏の冒険をした」経験を持ち、それを「たった今思い出した」のでしょう。

一方の鈴は、不安そうにＰＣたちを見て言います。

鈴「ねぇ……。私、頭がふらふらする……変になりそう。きもちわるい……」
鈴「いままでは、みんなとした冒険の記憶だけだったのに、ともちゃん……りあ姉とした冒険と（その場にＮＰＣがいるなら、そのＮＰＣとの冒険も追加

して言及します）ぜんぶが、頭の中にワーッってはいりこんできて」
鈴「私、いったいなんなの……？　私、パラコなの？怖いよ。みんなと同じじゃないの！？」
鈴「もう私、わかんないよ！　もうやだよ！」

▼判定：任意の【能力値】／難易度15
鈴を落ち着かせる。誰も判定をしない場合、全員に不安と恐怖が伝播し、全員の【元気】－2。
→成功：次へ進んでください。
→失敗：全員の【元気】－1。次へ進んでください。

演出②

鈴が、ＰＣの言葉や行動で落ち着きを取り戻した場合「まだ怖いけど、もう大丈夫」「おどろかせてごめんね。あと、ありがとう」「なにそれ！……あれ、いま私、笑った？　意外と余裕あるんだね、私」など、ＰＣの態度に応じて声をかけてあげてください。

オトナ（たちと、いるならパラコたち）は、鈴とＰＣたちのやり取りをじっと観察しています。
大丈夫そうだと判断すると、りあが切りだします。

りあ「りんちゃん……大丈夫そう、だね。よかった。(小声)……今は調査を優先。感情は、後回し。感情は、後回し。……よし」
りあ「少し、情報を整理しよう」

プレイヤーに以下を提示してください。
プレイヤーに村友りあの心情を聞かれた場合、『ルールブック』p.86の自己紹介文を参考にその場でGMが演じる。あるいは、プレイヤーに読んでもらったうえで、彼女が現状をどう感じているか考えてもらうのもいいでしょう。このときの村友りあは十数年分の記憶を取り戻していますので「30代を過ぎて、約20年もの間“パラコのトモダチ”を探し求めていた」ことになります。その状況も加味するとより味わい深いでしょう。

①この街の異変について
- 現在の夏空市は「ＰＣたちと夏風鈴が冒険をしたあの夏」の状態に固定されている。
- 景色・時間・蝉の声などにノイズが走り、不安定になっている。
- 異変は加速しており、放っておくと何が起こるかわからない。

②夏風鈴について
- ＰＣと一緒にいるこの子は、間違いなく「夏風鈴」という名前の少女。人間がパラコ化した存在なのか、一時的にパラコのような属性を持つことになった人間なのか、そのほかなのかは謎。
- 手紙と記憶のフラッシュバックから、夏風鈴は時代を超えて複数存在していた可能性が高い。
- それぞれの「夏」で、異なる子どもたちと冒険をしていた形跡がある。
- 「1つの夏に1人だけ」だったのか、実は「1つの夏に複数存在している」のかは不明。忘却の強制力の強さから考えて「認識を阻害されて、複数いても違和感を感じない」という可能性はある。
- 全員が彼女の存在を忘れていたのは、「8月31日を境に夏風鈴を忘れる」という何らかの強制的な忘却が働いているためだと考えられる。
- 村友りあは小学生の頃、りん（本名は夏風鈴）と「ともりん冒険団」として一緒に冒険をしていた。その記憶を長い間失っていた。
- りあの鈴は消えた様子が見えたが、ＰＣたちの鈴が消えていないのはなぜなのかは不明。
- 夏風鈴が消えることと、関係者から夏風鈴の記憶が消えるのには相関関係があるかもしれない。

③現時点での仮説
- この異変の中心は、夏風鈴という存在と深く結びついている。
- 特に「夏空療養所病院」が重要である可能性が高い。夏空療養所病院はかつてサナトリウム（結核療養所）だった。
- 過去の鈴たちは全員8月31日を境に消えてしまったが、ＰＣたちの鈴だけが消えていない。これは何らかの例外事項かもしれない。

状況分析を終えたら［イベント：教授の資料］へと進んでください。

サナトリウム（結核療養所）について

大正末期から昭和中期（1920～60年ごろ）、日本では結核が国民病とされるほど蔓延していました。

特効薬がなく、治療の中心は「安静・栄養・新鮮な空気」とされたため、各地に結核患者専用の療養所、サナトリウムが建設されました。

サナトリウムは山間部や海岸沿いなど、空気の清浄な場所に置かれることが多く、白い外壁の近代建築が特徴です。患者は長期の入院を余儀なくされ、ときに何年もそこで過ごしました。

当時のサナトリウムは「治療の場」であると同時に「隔離の場」でもありました。社会から切り離された空間で、患者たちは死と隣あわせの不安の中で日々を送っていました。

夏空療養所も、そうした時代の空気を色濃く残すサナトリウムのひとつでした。

1950年代後半（昭和30年代）に入ると、抗結核薬の普及により結核の長期の療養を必要とする患者が急減し、多くのサナトリウムは役割を失います。

一般病院や療養所へ転換した所もありましたが、立地の悪さが災いし、ほとんどが閉院していくことになりました。

夏空療養所病院の場合

実は市内の医療は総合病院や開業医による病院で今のところ足りています。なぜ、立地の悪い夏空療養所病院が運営できているのかは謎です。

※セッションのどのタイミングでも、プレイヤーが夏空療養所病院に興味を持った場合、以上の内容を伝えましょう。

イベント：教授の資料

りあが情報を整理し終えたあと、ＰＣたちが次の行動を相談しているシチュエーションで起きるイベントです。

神祀探幽教授の意識の残滓から手がかりを得ることになります。教授は「あの夏のおわり」の時間軸の20年前。夏空市の異常な状況を解決しようとして、夏風鈴の本体に挑んだものの敗れて「夏風鈴の本体の世界」に取り込まれています。

この現象は今ＰＣたちがいる「あの夏の続きのウラゾラ」が不安定化して崩壊するなかで、ほかの世界（現実世界や夏風鈴の本体のウラゾラ）と一時的に共鳴しあって“縁”が強くなっているからです。ＮＰＣたちの記憶が戻ったのも、ＰＣたちが子どもの姿で巻き込まれたのもその流れの一環です。

プレイヤーたちが「神祀探幽教授」の設定について良く知らないと判断した場合、『ルールブック』p86－87の［アソビ場：パラコ研究所］の項目をかいつまんで解説しましょう。

神祀探幽教授は設定上存在する人物ですが、シナリオ上は名前・資料・残滓以外では登場しません。研究所は村友りあが回しています。ＰＣたちが教授本人と面識がある必要はありません。

もし、ＰＣたちが今までの冒険を通じて「神祀探幽教授と面識がある」場合、その教授は実は「教授のパラコ（コドモからも教授に見える）」であり、本物の教授ではなかったことになります。

もし、教授のパラコが存在する場合、教授のパラコは自分がパラコであることを自覚していないでしょう。夏空市の外でも、神祀探幽教授の身代わりとして活動しているかもしれません。

演出①

りあは資料を一通り説明し終えると、神祀探幽教授の机と周囲の棚を見渡します。

***りあ**「……神祀教授の私物や、未整理の資料がまだ残っている。本来は許可なく触れてはいけないが……この非常時にいない教授が悪い」*

***りあ**「そもそも、教授はめったに帰ってこないがね。なにがそんなに忙しいんだか」*

***りあ**「非常時なのだから仕方ない。非常時だからね。助手権限で許可する。みんなで調べよう」*

ここでＰＣたちが教授の机・引き出し・ノート・録音機・古いファイルなどを調べる行動を取った場合、演出②を発生させてください。

演出②

君たちが教授の机の引き出しを開ける、または古いファイルに手を伸ばした瞬間――突然、研究所内に強いノイズが走ります。

計測機器の数値が激しく暴れ、蛍光灯が明滅し、空気が歪むような感覚が広がります。

触れた資料から、微かな光が漏れ出します。

そのノイズの中心に、ぼんやりとした人影が浮かび上がりました。姿は明らかに老人です。

白髪交じりの髪、研究用の白い上着。

君たちは、パラコ研究所のどこかでその写真を見たり、実際に会ったこともあるかもしれません。
それは――神祀探幽教授でした。
教授の影は、ノイズまぎれの途切れ途切れの声で、君たちに語りかけてきます。

教授の影「……夏風……家……」
教授の影「日記は……そこだ……。夏風遥……記録と……照合……しろ」

教授の影の指先が、何かを指し示します。
そこには、古い手帳がありました。
手帳はひとりでに開き、夏空町内にある住所のメモがあらわれます。そこには“夏風家”と“夏風遥”の名前が添えられていました。

教授の影「事態は……20年ほど前……予期していた……私は阻止……失敗……取り込まれた……」
教授の影「私は勘違い……あのウラゾラ……彼女だけではない……守護者がいる……私は敗北……あの夏……取り込まれた」
教授の影「……彼女……の願いは……死の間際……強くなり……今の夏……を……作りだした……」

ここでの教授の影のセリフは「この事態を（「あの夏のおわり」の時代から数えて）20年ほど前に予期して対処しようとしたが失敗して、どこかか、なにかに取り込まれてしまった」「あのウラゾラ（詳細不明）には彼女（詳細不明）だけではなく守護者（詳細不明）がいて、教授は敗北して取り込まれた」「彼女（夏風鈴であることは伏せたほうがよいでしょう）の願いは死の間際に最も強くなり、今の夏空市を作り出した」という内容です。プレイヤーが推理できずに疑問に思っているようでしたら、以上の内容を「そのように解釈できる」として伝えてしまってもよいでしょう。

それだけを言うと、影はノイズとともに霧散します。
一方、りあ（ほかにオトナがいるなら彼らも）は人影には気づいていません。
りあは計測器を睨み、眉を寄せます。

りあ「今の数値、ただごとじゃない。計器が急に暴れた。君たちが教授の資料に触れた直後に」

りあ「……何か、見えたのか？　今の反応、機械トラブルにしては不自然だ。君たちだけが気づいていることがあるなら、隠さないでほしい」

プレイヤーが素直に伝えた場合、次へ進んでください。伝えなかった場合は、演出③へ飛ばしてください。

りあ「もしそれが教授なら、今まで、稀に帰ってきていた教授はなんだ。……まさか私が教授と思いこんでいた教授こそが、パラコか？　私は大人だ。パラコを教授と誤認することは、ありうる」
りあ「……事実はどうあれ、手がかりには、なった。夏風家だ。行ってみる価値はある」
りあ「君たちは、夏風遥……という名前には覚えはあるかい？」

プレイヤーたちが思い出せなかった場合、もしくは「あの夏のはじまり」を遊んでいない場合『ルールブック』p.165の夏風遥の概要と、p.169の内容を簡単に要約して伝えましょう。

りあ「とにかく、夏風家に行けば誰かの日記と、夏風遥という人物の記録があることは分かった」
りあ「行ってみる必要がありそうだ。だが、事前に準備はしておいたほうがいいかもしれない」

神祀教授の言葉について

教授の残した言葉は、すべてを説明するものではありません。教授自身も、この世界のすべてを理解していたわけではありません。
彼は「パラコ」を研究し、その異常に気づき、何かを止めようとしていました。しかし、その試みは失敗しています。そのため、教授の言葉には欠落や誤解が含まれています。
教授がどのようにして「あのウラゾラ」にたどりついたのかなどは、今後断片的に語られることもありますが、真相は不明です。そして、このシナリオにも記載されていません。
おそらく教授なりに、地道に現実世界で何十年も調査を重ねた結果、ＰＣたちとはまったく違うルートからたどりついたのでしょう。
セッション終了後、プレイヤーたちと相談してどのようにして突き止めたのかを考えてみるのもよいでしょう。

以上の内容は、プレイヤーたちの反応を見て、公開してしまって構いません。プレイヤーたちが推理を楽しんでいるようなら公開せず、混乱しているようなら「この状態をどう推理しますか？」など質問したうえでGMの判断で公開しましょう。

演出③

「夏風遥」という名前に鈴が動揺する演出です。鈴にとっては、いきなり「今朝、夏空療養所病院で会った主治医の叔父」の話が飛び出してきた形になります。

夏風遥の名前が出た瞬間、鈴の動きが止まります。
彼女は少し考えてから、戸惑ったように口を開きます。その声は、少し震えています。

鈴「……夏風、遥？　……叔父さんのこと？　病院で、私の先生やってくれてるよ」
鈴「私、今朝まで病院にいたよ。叔父さんとも会ったよ。なんでいま、叔父さんが出てくるの？　叔父さん、何か知ってるの？」

プレイヤーから反応があったら続けてください。

鈴「叔父さんの家は、確かに、夏空町にあるよ。自動車で連れてってもらったこともあるよ。どこだったかは、ざっくりしかわかんないけど」
鈴「遥叔父さんのお家で……なにか分かるなら、うん。行こう。……ちょっと、怖いけど」
鈴「みんなといっしょなら、大丈夫だよね？」

プレイヤーから反応があったら以下の予告を提示してください。

［予告］イベント：夏風家へ

発生条件：夏風遥の家へ移動する、と宣言する。

プレイヤーから夏風家について事前に調べたいと言われた場合、登記などの合法的な記録を調べる場合は数日かかってしまうことや、近所での聞き込みなども不信感を煽るかもしれないうえに、おそらく表層的な情報しか得られないと伝えましょう。異常な状況ですが「直接行ってしまうのが一番早い」とはっきり言ってしまうのをおすすめします。

これ以降、ＰＣたちがアソビ場やウラゾラでトモダチのＮＰＣたちと再会した場合、彼らは全員「今が十数年前の過去」であることと「かつて夏風鈴と遊んだ記憶」と「街の異変」に気がついて戸惑っています。

パラコを信じるオトナなら、ＰＣたちに連絡をしてくるかもしれません。
彼らに事態を説明すれば、この異常事態を解決するために協力してくれるでしょう。

イベント：夏風家へ

教授の資料のあと、ＰＣたちが夏風家へ向かうことを決めた場合に発生します。
夏風遥の孫、夏風嗣人から遥（約 40 年ほど前に他界の想定。嗣人にとっては 2026 年の“あの夏”から見て 20 年以上前）の遺した資料を見せてもらい、夏風鈴の正体が判明する重要なイベントです。

演出①

夏風家は、夏空町の住宅地の、少し奥まった場所にありました。古い木造の家で、「夏風」と書かれた表札とインターフォンがあります。
鈴が門の前で足を止めて言います。

鈴「……ここだと思う。叔父さんの家。でも、おかしいな。なんでこんなボロボロなんだろ？　私が来たときは、もっと新しかったよ」
鈴「叔父さん、いるかな。……どうする？」

ＰＣたちが呼び鈴を鳴らす、などしたら先へ進めてください。なお、住宅地ですが道は細く、ＰＣたちが大人数の場合、かなり目立っていますので、忍びこむなどは難しそうです。家の中を覗くなどすれば、カーテンの隙間から仕事中の夏風嗣人の姿が見えるかもしれません。以下は、呼び鈴を鳴らした前提で書かれていますが、違った場合はアレンジをしてください。

君たちが呼び鈴を鳴らすと、ほどなくしてインターフォンから男の声がします。

男の声「はい。夏風です。……失礼ですが、どちらさまでしょうか？」
鈴「（小声）叔父さんの声じゃない。誰だろ」

夏風遥や夏風鈴、神祀教授の名前を出すなどすれば、夏風嗣人は「……とりあえず、お入りください」と話を聞いてくれます。

鍵が開く音がして、玄関ドアが開くと、40代半ばの男性が出てきます。

鈴を見ると、家と男性を交互に見ながら、困惑しています。どうやら、知らない人のようです。

嗣人「どうぞ、中へ」
嗣人「突然で驚きましたが、祖父のことでおいでになる方は稀にいらっしゃいますので」
嗣人「夏風遥は、私の祖父です。20年以上前に他界してしまいましたが。資料などはまだ倉庫に」
嗣人「私は夏風遥の孫、嗣人と申します」
嗣人「ひとまず、ご用を伺いましょう」

「夏風遥が20年以上前に他界した」と聞いたとき、鈴は動揺しますが、なんとか平静を装います。

鈴「……大丈夫、大丈夫。覚悟してた。……でも、こわい。手、握ってもいい？」

鈴の手は冷たく汗ばんで、細かく震えています。

嗣人はおそらくどこかのタイミングで夏風鈴の白黒の写真を見たことはありますが、目の前の鈴と関連付けて考えないので無反応です。
ＰＣが家に入ったら演出②へ進めてください。

演出②

君たちは応接間に通されました。

古くはありますが、片付いていてきちんと手入れされています。鈴は小声で「古いけど、ぜったい叔父さんのお家だ」と呟きます。

嗣人はお茶を出しながら、静かに自己紹介します。

嗣人「改めまして。私は、夏風嗣人と申します」
嗣人「祖父は亡くなる直前までこの町で医者をしておりましたので、それなりに顔が広く。急な来客も珍しくはないのです」
嗣人「それで皆様は、どのような？」

ここからは、プレイヤーの質問に嗣人が答える形で進めてください。聞かれなかったことは、無理に喋らせなくてもよいでしょう。飛ばしてしまっても構いません。

君たちが夏風嗣人に質問をひとつ投げかけるごとに、鈴は○○（手を握ったＰＣ）の手をぎゅっと、顔面蒼白で、小声で「大丈夫、まだ大丈夫。全然、大丈夫」と呟いて微笑んでみせます。

Q. この子を見たことはあるか？／夏風鈴を知っているか？

嗣人「？　いいえ。会ったことはないはずです」
嗣人「夏風鈴という名前は聞いたことがあります。祖父が、ごく稀に口にしていました。祖父の姪にあたる方だと。詳しくは知らされていません。家の中では、あまり触れてはいけない話でした」

Q. なぜ触れてはいけない話なのか？

嗣人「彼女のことは、祖父の……トラウマだったようなのです。祖父はただ「助けられなかった」と。父も母も、それ以上聞かなかったもので」
嗣人「夏空療養所病院がサナトリウムだった頃、結核で入院していたと聞いています。ですが、残念ながら、亡くなったと。今から70年ほど前のことになります」

Q. 夏風遥のお子さんは？

嗣人「父は、祖父の長男でしたが……数年前に事故で。母はいま留守をしています」

夏風遥の子供について鈴に聞いた場合、小声で「慎一君っていう、小さい子がいたよ。いっしょに、遊んだ」と答えます。嗣人に名前を確認すると、父親の名前は「慎一」だったことが明らかになります。
鈴はショックを受けているようですが、ぎゅっと口をつぐんでいます。

Q. 写真／資料／絵日記はあるか？

嗣人「あるはずです。子どもの頃、見た記憶がありますが、なにぶん子どもの頃なので」
嗣人「ですが、倉庫にはすべて残っています。祖父はそれを何度も読み返していたようです」

嗣人「ご覧になりますか？」

Q. 神祀教授を知っている？

嗣人「はい。お会いしたことがあります。５年ほど前でしょうか？　祖父の名前を出して、この家を訪ねてきました。倉庫にある日記や資料を見せてほしいと。見ていただきました。それ以来、連絡はありませんね」

嗣人はＰＣたちの「あの夏」の時代の人物です。そのため、嗣人が語る「5 年ほど前」は、ＰＣたちの「あの夏」からおよそ５年前を指します。

一方、教授の影が語った「20 ほど年前」は、ＰＣたちが大人になった現在の時点から約 20 年前という意味です。

つまり、教授はＰＣたちの「あの夏」の約５年前に夏風鈴の本体に取り込まれ、その後十数年が経過してＰＣたちが大人になったため、現在から見ると「約 20 年前」になります。そして、嗣人から見て５年前の訪問の直後に事件を解決しようとして「取り込まれた」ということになります。

Q. 教授は何を調べていた？

嗣人「はっきりとは言っていませんでした。ただ、祖父の記録と、祖父の姪の絵日記をとても丁寧に見ていました。ご覧になりますか？」

Q. 今の街の異変に気づいている？

嗣人「異変、ですか。……今のところ、特に何も。この家も、いつも通りです」

Q. 今が十数年前の過去だと気づいている？

嗣人「……？　今は **** 年（ＰＣたちが冒険をした夏の西暦、もしくは年号）ですよね？」

りあ「（小声）どうやら、その話は迂闊に話さないほうがよさそうだ。街も見かけ上は落ち着いて見える。つまり、ほとんどの大人は異変に気がついていない。おそらく、記憶を取り戻すには、条件があるようだ。仮説としては……夏風鈴と冒険をした子どもたちとパラコだけ、とかかな」

Q. 協力してくれる？

嗣人「できる範囲で。記録を見せること、家のことを話すことなら。それ以上はわかりません。私は専門家ではないので」

Q. お仕事は？

嗣人「地元企業の事務職ですよ。最近は在宅勤務が多いですね。時間も融通が利きますし」

Q. ご家族は？

特に設定していません。GMがその場で設定を決めたり、プレイヤーに相談してもよいでしょう。

ＰＣたちが嗣人から資料を見る許可を得られたと判断したら、以下の予告を提示してください。

これ以降「夏風家」は夏空町のどこかにある［スポット：夏風家］として扱います。ほかのアソビ場から移動する際は移動のルールが適用されます。

［予告］イベント：夏風家の資料

発生条件：［スポット：夏風家］で、倉庫の資料を見ると宣言する。

イベント：夏風家の資料

夏風家で、倉庫の資料を見ると宣言した場合に発生します。嗣人は案内しますが、資料の中身は知りませんので、ＰＣたちが資料を読んで、事実を突き止める形にしてください。

演出①

嗣人が倉庫に案内してくれます。

嗣人「昔、祖父と父が書斎として使っていた部屋です。一時的に倉庫として使っています。荷物は部屋の隅に寄せてありますので、祖父や父の資料などは調べられるようになっています」

嗣人「自由にご覧なっていただいて構いません。私は仕事部屋に戻りますので、帰るときにはお声がけください」

その書斎には、古い医療関係の専門書や、きっちりとファイルに整理された個人的な資料が並んでいます。その一部に「夏風鈴」と書かれた古いファイルボックスがありました。

そこには「夏風遥の手記」「研究ノート」「手紙類」

前の表示へ移動

「子どもの絵日記」が入っています。

プレイヤーが見ることを宣言したものについて、解説をしてください。

▼夏風遥の手記を読む。

以下のGM用の資料のほかに別紙で、ほぼ同じ内容のプレイヤー参照用の資料“夏風遥の手記（プレイヤー用）”が用意されています。プレイヤーにはそちらを提示して読んでもらいましょう。

プレイヤーの誰かに音読してもらう、GMが音読するなどしてもよいでしょう。

手記を開くと、何枚かの白黒の写真がこぼれ落ちます。それは“夏風鈴”の写真でした。夏風遥といっしょに映っているものもあり、ヒマワリ畑を元気いっぱいで走る鈴や、泥だらけの鈴、病院のベッドでのやつれた鈴の姿もあります。

中身は、時系列順に以下のような内容になっています。

▼夏風遥の手記（GM用）

① 昭和29年（1954年）9月7日。姪の夏風鈴が肺結核を発症。結核は治るかどうかは運次第の難病だったが、今は特効薬の抗結核薬が出回り始めている。自分が勤める夏空療養所（サナトリウム）に入院させて治療をするのが最善。幸い、今のところ症状は軽い。すぐに治るだろう。

② 昭和30年1月10日。一通りの治療はしたが、鈴の症状に改善は見られず、それどころか悪化。鈴の体力を鑑みながら、追加の薬の投与を行う。

③ 昭和30年7月21日。鈴の容体は安定したものの、症状自体は入院時より悪化してしまっている。完治にはほど遠い。別の2種類の抗結核薬も組み合わせて使用する。鈴が絵日記をつけ始める。

④ 昭和30年9月7日。鈴の架空の夏空町での夏休みの絵日記が、長期入院患者の間で評判になっていることを知る。地元の患者から、地域の伝承なども聞いたようで、日記に妖怪や幽霊、神様まで登場する荒唐無稽な読み物になっている。地元の子どもの患者たちから潮音町や里山の話も聞き、彼らも日記に登場させて、鈴曰く「みんないっしょに大冒険」をしているようだ。数少ない彼女の楽しみだ。身体に障らない限りは黙認しよう。

⑤ 昭和31年1月23日。鈴の容体がゆっくりとだが、悪化している。薬の投与量を増やす。

⑥ 昭和31年5月30日。理由は不明だが、鈴の結核には、薬が効かない。手は尽くした。自分の無力を呪うしかない。兄さんと義姉さんに必ず治すと約束をしたのに。おそらく、冬まではもたないだろう。

⑦ 昭和31年9月1日、昨晩。ちょうど日が変わるころ。鈴が息を引き取った。あの娘は最期まで生きることを諦めていなかった。奇跡が起こって治ると信じていた。息を引き取る直前、謎の停電があった。電力はすぐに回復したが、そのときはもう、亡くなっていた。私も、兄さんも、義姉さんもその場にはいたが、鈴の最期の瞬間を目にすることはできなかった。

⑧ （別の手帳）昭和35年（1960年）7月7日。鈴の症例は結核ではなかった可能性が高いと分かった。最近発見された、結核と症状のよく似た症状を引き起こす別の細菌による感染症だったと考えれば、あの緩やかな悪化と、抗結核薬が効かなかったことと一致する。

⑨ 昭和37年9月8日。論文を読んだ。鈴は結核ではなく、非結核性抗酸菌による感染症だったと考えるほかない。確かに、今考えれば鈴の症状は肺炎とは微妙に違っていた。これは

「夏風鈴」と「鈴」

このシナリオには、「夏風鈴」と「PCたちの鈴」という2人の少女が登場します。

「夏風鈴」は、かつて夏空療養所（サナトリム）に入院ていて亡くなった少女です。「PCたちの鈴」は、PCたちとともに冒険をした少女です。2人はよく似ていますが、おそらくまったく同じ存在ではありません。「PCたちの鈴」がなぜ「夏風鈴」によく似ているのか。その理由は、冒険を進めるうちに少しずつ明らかになります。

以上の内容は、プレイヤーたちの反応を見て、公開してしまって構いません。プレイヤーたちが推理を楽しんでいるようなら公開せず、混乱しているようなら「この状態をどう推理しますか？」など質問したうえでGMの判断で公開しましょう。

言い訳だが、当時は世界の誰もこの病気を知らなかった。未熟な私に何ができたとも思えない。しかし私はあのとき、この病気に気付ける場所にいた。なぜ、わずかな違和感を疑わなかったのか。別の方法を模索しなかったのか。それができていればあの子は、あの絵日記のような夏休みの大冒険ができていたかもしれない。

▼研究ノートを読む。

以下のGM用の資料のほかに別紙で、ほぼ同じ内容のプレイヤー参照用の資料“夏風遥の研究ノート（プレイヤー用）”が用意されています。プレイヤーにはそちらを提示して読んでもらいましょう。

プレイヤーの誰かに音読してもらう、GMが音読するなどしてもよいでしょう。

昭和の末期の頃の日付で、遥の手によって結核を巡る以下の内容がまとめられています。

▼夏風遥の研究ノート（GM用）

① 戦前から戦後すぐの日本では、結核は重い病気だった。とくに肺結核は、熱、咳、痩せが長く続き、特効薬がない時代には死に至ることも多かった。現場では似た症状の肺の病気と見分けにくく、肺炎などとまとめて語られることもあった。

② 昭和20年代後半から使われ始め、昭和30年ごろ（1950年代後半）に結核治療の中心になっていった薬は、ストレプトマイシン（SM）、パラアミノサルチル酸（PAS）、イソニアジド（INH）などだった。これらは結核菌の増殖を抑えるための抗結核薬である。

③ 現場では、薬だけに頼ることはできず、サナトリウムに患者を隔離しての療法が中心だった。当時は今ほど院内感染を厳しく見ておらず「結核患者ではない患者を結核と誤診して入院させ、院内感染させてしまう」可能性も高かった。自分にも結核と誤診して、サナトリウムに入院させた患者に院内感染させてしまった経験がある。

④ 結核菌が薬への耐性を持ってしまったことを疑って、別の薬を足すこともあったが、その副作用で弱った患者の体力を消耗させる面もあった。

⑤ 昭和34年（1959年）。結核菌以外の抗酸菌（結核のような症状が出る細菌）が発見され「非結核性抗酸菌」（NTM）と呼ばれるようになる。

⑥ 現在（昭和の末期）になっても、非結核性抗酸菌の治療は、結核ほど確立していない。もし私が結核と誤診した患者の病がこちらだったなら、当時の私に完治させる手段はなく、今の知識でも簡単には治せなかっただろう。だが、当時の私に、病を見分ける目が欠如していたことで起こった誤診だったことは間違いない。

⑦ 追記。2001年（平成13年）21世紀になった。非結核性抗酸菌はまだ、結核のように治療法が確立したとは言えない。だが、非結核性抗酸菌の症状はゆっくり進む。そして他人には感染しない。私が結核だと誤診しなければ、件の患者はサナトリウムで結核に感染して余命をすり減らすことも、薬の副作用で苦しむことも、隔離で自由を奪われることもなく、家族のもとで安らかに人生を終えられただろう。これは私の罪だ。

▼手紙類を読む。

以下のGM用の要約した資料のほかに別紙で、実際の手紙のように書かれたプレイヤー参照用の資料“教授と遥の手紙（プレイヤー用）”が用意されています。プレイヤーにはそちらを提示して読んでもらいましょう。

プレイヤーの誰かに音読してもらう、GMが音読するなどしてもよいでしょう。

結核を巡る大量の手紙類の中に、神祀探幽教授からの手紙が残されています。日付は40年ほど前。夏風遥の最晩年（2000年代初め。70代後半を想定）の頃です。内容は以下の通りです。

▼教授と遥の手紙・概要（GM用）

① 自分は神祀探幽という学者。民俗学および文化人類学の学者として、夏空市の子どもたちから聞き取った、彼らが「実在する」と主張する子どもにしか見えない存在（教授はこれ

前の表示へ移動

にパラコと命名した）の噂について調査をしている。

② 大人にも話を聞くと、子どもの頃に結核に罹患して夏空療養所に入院した大人から、長期入院していた女の子が、不思議な物語が綴られた絵日記を書いていたことを聞いた。その内容は、今の子どもたちの語る「パラコの噂」と類似点が多い。

③ 世代を越えた伝承は、しだいに形が崩れていくもの。その形が崩れないのは不自然。そしてその女の子は、夏風家の血縁者だったと聞いた。夏空療養所病院も数十年前（2000 年代はじめのこの手紙の時代から見て 20 年以上前）に閉院し、資料が散逸している。療養所に勤めていた夏風遥氏の個人所有の資料などがあれば、見せてもらえないか。

④ 拝見した夏風鈴の絵日記は、まさに今、夏空市で子どもたちが語るパラコの物語そのもの。現実ではこの絵日記にはない要素が加わっているが、そこは子どもたちが付け足している部分と解釈できる。

⑤ 実は自分は、この種の話を比喩としてだけ扱ってはいない。いわゆるオカルトと呼ばれる領域も調査の対象であり、私は実在を確信している。

⑥ 夏空市の外にも奇妙なことは実際にあり、その存在の仕方が土地や文化、常識、条件などによって異なると考えている。おそらく夏空市ではオカルト的な存在が「パラコ」として現れるローカルルールがある。ほかの場所で生まれた存在が「パラコとして」住み着いている可能性も高い。そしてその現象の中心には、間違いなく夏風鈴の絵日記がある。

⑦ 貸してもらった夏風家についての資料から奇妙なことが分かった。夏風家の始まりは戦国時代末期。それ以前の記録がない。当時、現在夏凪神社を担っている一族と親交があったとある。歴史を通じて支援があった形跡もある。

⑧ これは仮説ですらない妄想にすぎないが、夏風家は夏凪氏の本家筋なのではないか？　敵である秋津氏の目を欺くため、名を改め野に下ったのかもしれない。似た例はほかの土地でもままある。現在の夏凪神社の一族は夏凪氏の類縁か家臣であり、夏凪氏の血脈を護るための影武者かもしれない。

もし、夏凪晴嵐が同行していた場合「僕の家には“夏凪氏の子孫としてふるまえ”と、代々そう伝わっているよ。それがどういう意味かは推測の域を出ないけど、この説は一理あると思う。でも、今さら表には出せない話だね」と答えます。

⑨ もしそれが真実ならば、この土地の土地神として信仰されている夏凪権現と、その伝説が内包する「子どもの守り神」とされている神格のありかた。その血族の子の強い願いが噛み合った結果、今の夏空市の状況が生まれたのではないか。

⑩ そう考えれば、今も「夏風鈴」という少女の想い、もしくは魂のようなものがこの町に残っているのではないか。もしかしたら彼女の想いがこの町で終わらない夏の冒険をし続けている、というのがパラコを巡る現象の本質かもしれない。

それに対しての、夏風遥の書きかけの返信が同封されています。

神祀先生。もし、あの子の魂のようなものがまだこの町に存在していて、彼女の望んでいた冒険をしているのでしたら、私の犯した罪も（ここで手紙は途絶えている）

▼子どもの絵日記を読む。

以下のGM用の資料のほかに別紙で、ほぼ同じ内容のプレイヤー参照用の資料“夏風鈴の絵日記（プレイヤー用）”が用意されています。プレイヤーにはそちらを提示して読んでもらいましょう。

プレイヤーの誰かに音読してもらう、GMが音読するなどしてもよいでしょう。

日記はファイルにまとめられ、ナンバリングされています。最初の日記は日付は 1955 年（昭和 30 年）の 7 月 21 日付で、こうありました。

▼夏風鈴の絵日記（GM用）

7 月 21 日木曜日晴れ

今日も熱がさがらない。息もすこしくるしい。

窓の外はすっかり夏。私と同じくらいの子たちが

前の表示へ移動

遊んでいるのがみえる。虫をとったり、木にのぼったり、川でおよいだり。でも私はいつも病室のなか。おじさんからも「あんせいに」っていわれて、ねてるだけ。もう、うんざり。

だから、いますぐ病気がなおったらなにするか、この日記に書いていこうと思う。書いたらほんとうになるかも。神さま、おねがいします。

なおったら、まず友だちをつくる。

ひみつ基地をつくって、みんなで冒険する。

学校がはじまっても、おとなになっても、わすれないで、みんなずっといっしょに冒険する。

以下は、それ以降の絵日記の内容を読み込んだことで得られる情報です。

GMはプレイヤーに読みあげて伝える、あるいはテキストを提示して伝えましょう。

① 以降、街のどこかにある秘密基地で仲間たち（おそらく当時、夏空療養所（なつぞらりょうようじょ）に入院していた子どもたち）と一緒に遊んだ話が続く。

② やがて、夏凪神社で不思議な赤い着物の女の子と遊んだ話や、小学校にお化けが出る話、森にカラス天狗が出る話、裏の世界に妖怪の店がある話、海に巨大な怪物が住んでいるという伝承、魚島には海賊の宝があるという噂、鬼島には本当に鬼が住んでいたなど、ほかの子どもから聞いた噂話や、大人から聞いた伝承を取り込んだ今の夏空市の原型のような内容に発展していきます。

③ その中で鈴たちの冒険団は、実際に不思議なできごとに遭遇したり、それと友達になったり、力を合わせて事件を解決したり、といった物語を繰り広げます。日記の日付は９月以降も進みますが、日記の中の季節はずっと夏のままのようです。

④ 鈴の冒険団の団員は常に入れ替わり、鈴以外は「家に帰った子」と「徐々に存在感が希薄になり、ほとんど出てこなくなる子」に二分されます。最初から最後までいる団員は鈴のみです。

⑤ 最後のほうは日付は飛び飛びで、文字はかすれ、文章も支離滅裂で、最期は「またあしたも、そのさきも。みんなとずっとぼうけんしたいです。かみさま、おねがいします」で終わっています。

以下は、情報を知ったときの鈴の反応です。プレイヤーやＰＣが鈴の反応をうかがったときなどに参考にして、適宜リアクションをしてください。

実はこの「ＰＣたちの夏風鈴」は夏風鈴（本体）の分身ですが、それ以上に「夏風鈴が思い描いた日記の中の自分自身」です。性格や大まかなプロフィールは同じですが、半分フィクションの登場人物（パラコ）なので、オリジナルの夏風鈴が持っているべき細かいディテールや記憶を欠いています。

▼写真について

鈴「これ、私だよね……。うん。私だ。病気がひどかったとき、確かにこんくらいだったかも」

鈴「でも、撮られたときのこと、よく覚えてないや。うーん？　へんだな」

▼病気について

鈴「ものすごくつらくって、早くなおりたいとは、ずっと思ってた気がするけど……何の病気だったとか、入院中のことは、なんかぼんやりしてる」

鈴「あれ、なんで？　なんで私、知らないの？」

▼夏風鈴の死について

鈴「私……死んでない、よね？　でも、死んだって。何十年も前に。え、私ってなに？　幽霊？」

鈴「……私って、なんなんだろう……」

▼夏風遥について

鈴「叔父（おじ）さんは……いつも優しかったけど、確かにつらそうだった、かもしれない」

鈴「（遥の苦悩について）叔父さんは、何も悪くない。気にしないでって、言ってあげたい」

鈴「でももう、本当の叔父さんは……いないんだよね。じゃあ、私の会ってた叔父さんは？」

スポットとしての夏空療養所病院は「夏風鈴の家」としての役割を持つ「ウラゾラの属性を持ったスポット」です。［アソビ場：忌部堂］（『ルールブック』p.89）と同じような現実にも存在するウラゾラで、そこでの夏風遥は、夏風鈴の本体の記憶から作られたパラコです。プレイヤーがこだわるようなら、村友りあから「仮説」として伝えてもよいでしょう。

前の表示へ移動

▼両親について

鈴「お父さんとお母さんはいま○○市（夏空市から近くも遠くもない都市名）で暮らしてるよ。毎日電話してるし、面会にだって」

鈴「もしかして、本当のお父さんとお母さんは、もういない、のかな……それは、やだな……」

名前や住所などは、このシナリオ内では設定していませんが、すらすらと答えます。生年月日などはあやふやですが、年齢は 30 代後半のようです。両親も夏風遥と同じくパラコです。

のちほど照合が可能なら、すでに故人だという確認をとれるでしょう。

▼日記を書いたことについて

鈴「私、絵日記は……書いたことはあるけど、この絵日記を書いた記憶、ないよ。なんで？」

鈴「でも、神様にお願いはした気がする。どの神様かは……たぶん、夏凪神社の神様、だと思う」

このシナリオの設定について

このシナリオでは、夏風鈴の願いによって、現実とウラゾラ、さらに並行世界までが「縁」でつながっています。

その仕組みには SF 的で複雑な部分がありますが、GMがそのすべてを理解する必要はありません。

セッションでは「夏風鈴の願いが強くなりすぎたことで、夏空市と世界の境界が壊れかけている」「放っておくと大変なことになる」「そのためには、すべての原因である夏風鈴の本体を、ＰＣたちで目覚めさせて、終わらない夏を終わらせる必要がある」くらいに理解しておけば十分です。

情報が出そろい、プレイヤーから SF 考証的なツッコミなどが来た場合は、以上の内容を伝えるとよいでしょう。

本筋はあくまで「夏風鈴の本体をＰＣたちが目覚めさせないと大変なことになる」というシチュエーションです。あとの細かい設定はこの状況をより深く理解したり、プレイヤーの疑問に答えたりするための補助的なものです。

▼日記の内容について

鈴「まるで、みんなと私の、大冒険みたい」

鈴「……もしかしていまの私って……。ううん。なんでもない（本物の夏風鈴が作り出したパラコではないかと言おうとして言い淀む）」

▼教授の手紙について

鈴「難しいことは、よくわかんない」

鈴「つまり“夏風鈴”が、この不思議なことが起こる夏空市を作りだしたって、こと？」

一通りＰＣやプレイヤーたちのやり取りが済んだら、演出②へ進めてください。

演出②

新事実の多さに、君たちは若干混乱したままかもしれません。おそらくパズルのピースがいくつか欠けていると感じるかもしれません。何か推理ができているかもしれません。

とはいえ、すでにかなり長い間、夏風家で資料を読みふけっています。

おそらく、夏風嗣人（つぐひと）に言えば借りることもできるでしょう。あとで調べ直すこともできます。

嗣人に声をかけて、夏風家を出ますか？

嗣人「あ。お帰りですか。お疲れ様です。なにか、お役に立ちましたか？」

嗣人「（重要なことを聞いた）……はは ぁ……それは、なんと言うか。母にも話しておきますね」

嗣人「（資料の貸し出しについて）もちろん、どうぞ。きっとそのほうが祖父も……もしかしたら父も、喜ぶかもしれません」

嗣人「では、気をつけてお帰りください」

プレイヤーたちがある程度情報を把握したあと「夏風家を出た」と宣言したら［イベント：夏の守護者］を発生させてください。

イベント：夏の守護者

ＰＣたちが「夏風家を出た」瞬間に自動的に発生します。

いまＰＣたちといる「ＰＣたちの夏風鈴」は日記の中の登場人物（パラコ）であり、本来はひと夏が終わると夏空療養所病院のウラゾラで眠り続ける「本体」へ戻るはずでしたが「ＰＣたちと遊び続ける自分だけのウラゾラ」を作ってしまったイレギュラーです。守護者は「本体」の「楽しい夏の冒険を体験し続けたい」という本心の化身であり、回収しにやって来ます。

夏凪権現の登場はこの場面だけです。赤い着物の少女（すず姫がモデル）の姿をとっています。自分が「70年前に夏風鈴の願い」を叶えたことが発端であることが語られます。

夏風家やほかの場所に逃げようとしても、太陽のような輝きを放つ見えない障壁のようなものに阻まれて、この場から動くことができません。

演出①

夏風家から出ると、日差しと蝉の声、夏の熱気が一気に戻ってきます。思わず夏の空を見上げると、夏空町のはずれにある山が見えます。

――夏空療養所病院のある、あの山が。木々に埋もれた、あの白い建物も見えるかもしれません。

そのとき夏の日差しが真っ白に輝き、蝉の声がひずみ、空間にノイズが走り、目の前に太陽のように真っ白く輝くなにかが現れました。

まばゆい光の中に、かろうじて髪の長い女の子の輪郭が見てとれます。

“彼女”は鈴のほうに顔を向け、エコーのかかったあどけない声色で言います。

彼女「み～～つけた。むかえにきたよ。じぶんで、じぶんの夏のウラゾラをつくって、かくれんぼしてたんだね。でも、もう終わり」

彼女「あなたの夏はおわった。日記はおわった。だから病院にもどろう。私たちのところに」

彼女「大丈夫。みんないっしょにいるよ。何万……何億の私たちが。あなたの経験した大冒険をまってるよ」

彼女「さぁ、いっしょにかえろう」

鈴は、あとずさりしながら震える声で言います。

鈴「……いやだ。私は○○（冒険団名）のみんなと、ずっといっしょにいるの。ずっと」

鈴「帰ったら……きっと、私が今の私じゃなくなって、みんなといられない」

ＰＣたちが話しかけるなら“彼女（夏風鈴の守護者＝夏の守護者）”は内容によっては以下の内容を話す可能性があります。GMはその場の雰囲気で、話すか話さないか判断をしてください。

［オトナ］からは“彼女（夏の守護者）”は不思議な雰囲気の女の子に見えています。

演出②

以下は、プレイヤーからの質問や、反応によって“彼女（夏の守護者）”が語るセリフの例です。

このタイミングでは、表向き「ＰＣたちの仲間の夏風鈴を攫おうとする敵」ですが、シナリオの背景にある情報や「単純な敵ではない情報」が含まれています。もしこのタイミング以降でもプレイヤーがここにある質問をしたら“彼女（夏の守護者）”のセリフとして答えてあげるとよいでしょう。

Q. あなたは誰？

夏の守護者「私？　私は敵じゃないよ。夏風鈴の一部みたいなもの。夏風鈴が思い描いた夏を、ずっとおわらせないためにいるの。そういえば教授が言ってたね。夏の守護者って。うん。夏風鈴の夏の守護者、みたいなものかな」

夏の守護者「私はたくさんの、何万、何億……もっとたくさんの夏風鈴の分身の、この夏を終わらせたくないっていう願いから生まれたんだよ。私は、夏風鈴の、みんなの夏を守るためにいるんだ」

Q. 夏風鈴とは？（複数いること、本体など）

夏の守護者「あのね。夏がはじまると、夏風鈴の分身が生まれるんだよ。そして、みんなといっしょに冒険する、それぞれの夏風鈴の分身がね。そして夏がおわると“みんなの想い出をぜんぶ持って”病院の裏にあるウラゾラに帰ってくるの」

夏の守護者「そこで、眠っている夏風鈴の……本物のほうに想い出を返すんだよ。そうすると、夏風鈴はまたひとつ、楽しかった夏を手に入れる。みんなが“みんなの夏風鈴”のことを忘れちゃうのは、そのせい。想い出はちゃんと残ってるよ。病院のウラゾラにいる夏風鈴の中にね」

夏の守護者「でも、夏風鈴のほんもののほうはまだ死んでない。眠っているだけ。生きているのと、死んでいるのと、そのあいだ。どっちでもあるから、こうしていられるの。……でも、目を覚ましたら、死んじゃうんだよ」

夏の守護者「そうだ。夏風鈴はひと夏にひとりだけ、とは限らないんだよ。鈴と何度も夏を過ごす子だっているし、夏風鈴とは違う姿で現れることもあるの」

夏の守護者「それでも、みんな気づかない。夏風鈴が何人いても、別の子がいたって、病院のウラゾラの時間から枝わかれした無限の世界（分岐した並行世界）にだっている」

夏の守護者「みんなは気がつかない。気がつけない。むじゅんしちゃうからね。だって、それぞれの夏には、それぞれの夏風鈴がひとりだけだって思いこんでる。この町は、そういうしくみになってる」

夏の守護者「そうやって、いくつもの世界で、何万……何億……ううん、もっとたくさんの夏風鈴が生まれて、冒険して、ウラゾラの病院にいるほんものの夏風鈴の中に帰ってきたの」

夏の守護者「その子たちがみんな、ほんものの夏風鈴に帰ってきたんだよ。たくさんの夏。たくさんの想い出。たくさんの私たち。そのなかで、みんなが思ったの。もっと遊びたい。もっといっしょにいたい。この夏を、ずっと続けていたいって」

Q. なぜ“PCたちの夏風鈴（鈴ちゃん）”を回収しようとする？

夏の守護者「それが普通のことだからね。君たちの鈴ちゃんを迎えにきただけだよ。帰る時間、すぎちゃってるから」

夏の守護者「でも、このウラゾラはもう、こわれかけてる。放っておいたら、いつか消えちゃうよ。そうなったら、ここにある大切な夏の想い出も、ぜんぶなくなっちゃう」

夏の守護者「だから、鈴ちゃんを連れて帰るの。そうすれば、ここのウラゾラは消えるけど、想い出はちゃんとほんものの夏風鈴のなかに残る。みんなも現実の夏空市に帰れるよ」

夏の守護者「もちろん、夏風鈴たちのことは、また忘れちゃうけどね。でも、困らないでしょ？　想い出はなくならないんだから。ほんものの夏風鈴の中に、ちゃんとあるんだよ」

夏の守護者「だから、じゃましないでね。鈴ちゃんを返してくれれば、みんなを帰してあげる。何も悪いことなんてないよ。みんなの大切な想い出も、ちゃんと守れるんだから」

夏の守護者「……それでも、じゃまするの？」

Q. なぜここに来られた？

夏の守護者「それは、みんなが思い出したからだよ。ほかの夏風鈴のことを。夏風鈴と冒険した、あの夏のことを」

夏の守護者「みんなが想い出したから、病院のウラゾラと、このウラゾラが、強い縁でつながっちゃったの。だから、私もここまで来られた。ね、会いに来られてよかった」

夏の守護者「あと、このウラゾラが不安定になってるから、入りやすいのもあるよ。逆にウラゾラの外の縁（えん）の強い人に対して、呼びかけたりもできるね」

夏の守護者「つまりこのウラゾラの夏風鈴が、無意識で君たちを呼んだんだよ。このウラゾラと縁が強いから、出るのはたいへんだけどね」

Q. 夏風鈴の本体とは？（今どうなっている、起こしたらどうなるなど）

夏の守護者「もしかして、ほんものの夏風鈴を起こそうとしてる？　ぜったいに許さない。そんなことをしたら、私たちの夏が終わっちゃう。ほんものの夏風鈴が死んじゃうんだよ」

夏の守護者「どうしても言うことを聞いてくれないなら……こっちの世界に。ほんものの夏風鈴のなかに取り込んじゃうしかないね」

Q. 神祀探幽教授はどうなった？

夏の守護者「教授は、私たちの世界、ほんものの夏風鈴のなかに取り込んじゃったよ。あの人、私たちの夏を終わらせようとしたからね」

夏の守護者「私たちの夏で、ずっと子どもたちといっしょに真夏の大冒険をしているよ。私たちの夏の謎を解こうってね」

夏の守護者「取り込まれたことはおぼえてないはずだけど、もしかしたら“自分が取り込まれている可能性があること”に気がついているかもしれないね。会ったりした？」

Q. ほんものの夏風鈴に取り込まれるとどうなる？

夏の守護者「大丈夫。こっちに取り込まれたって、何も困らないよ。この街のコドモだった子なら、あの夏の続きをずっと遊んでいられる。オトナの記憶だって、いつのまにか消えちゃうから。もう、帰りたいなんて思わなくなるよ」

前の表示へ移動

夏の守護者「オトナは、取り込んだ夏のはじめのオトナになるね。取り込まれたことは忘れてもらってるよ」
夏の守護者「必要なら、影武者だって出せるんだよ。現実世界の夏空市にね。私たちの夏をじゃまする人が、もう現れないように。神祀教授とかは、影武者のパラコがいるよ。本人は自分を本物だって思いこんでるけどね」

▼PCから明確な対決姿勢を示された。
夏の守護者「ねえ、どうしてそんなに帰りたいの？こっちには、みんなの大切なものがぜんぶあるのに」
夏の守護者「私たちの夏は、無限。君たちの夏は、一度きり。そんなの、もったいないよ」
夏の守護者「さあ、鈴ちゃんをわたして。じゃまするなら、君たちも私たちの夏に。ほんものの夏風鈴のなかに取り込んじゃうよ」

充分に会話をした、あるいは交渉が決裂をした場合、先へ進めてください。
もし回収を受け入れた場合、［冒険判定④］の失敗したパターンを演出してください。

演出③

夏の守護者「じゃあその子、回収するね」

夏の守護者はあどけない声色を一切変えることなく、体内から無数の「日記が連なった極彩色の帯」を発生させ、鈴へと目にも止まらない早さで伸ばしてきます。あれで捕らえるつもりでしょう。

以下の［冒険判定④］を公開してください。

冒険判定④：【運動】or【勇気】／難易度30

鈴を抱えて、日記の帯から身をかわす。この際「あの夏のはじまり」で［キセキ］を起こしていた場合《ウラゾラコンパス》から「幽霊少女」が現れ［主人公］に［協力］する。［判定］のダイスに＋５する。成功した場合、幽霊少女は「あの光っている子と私は、同じだから。同じ、夏をおわらせたくない願いから生まれた存在。たぶん私は、あの子の影みたいなもの。私はみんなとの冒険で満足。あの子にも冒険はもうじゅうぶんにしたって、気がつかせてあげて」と微笑むが、そこで力尽きてコンパスに戻る。
→成功：「演出③」へ進んでください。
→失敗：鈴は連れ去られる。再挑戦不可。ＰＣたちは現実世界の夏空市へ戻り、夏風鈴に関するすべての記憶を失う。同時に「あの夏のウラゾラ」で見たのと同じひずみやノイズをふたたび目にするが「夏風鈴との記憶」を失っているので、何を意味するのかは理解できないかもしれない。セッションを終了する。

演出④

鈴を捕えそこなった夏の守護者は声のトーンを変えることなく「じゃあ、次いくね」と、先ほどの数倍の日記の帯を展開して、ふたたび鈴に伸ばそうとします。

そのとき一陣の風が吹き、リンリンと鈴の音が響きわたります。日記の帯は風に吹き散らされ、鈴にとどきません。

そして、いつの間にか鈴の前に立ち、夏の守護者と対峙する赤い着物の少女の姿があります。その顔立ちや姿はなぜか印象が薄く、陽炎のようです。

もしかしたら以前、夏凪神社などで会ったことがあるかもしれません。

夏凪権現「間に合いましたね。私は、夏凪権現と呼ばれているモノです。いわゆる神、です」
夏凪権現「さきほど、あなたがたと強い縁が結ばれましたので……助けることができました」

それを見た夏の守護者は日記の帯を引っこめ、言います。

夏の守護者「こっちのウラゾラの神様のパラコだね」
夏の守護者「ちょっと面倒だな。こっちのウラゾラだと、そこそこつよいよね。……でも、いいや」
夏の守護者「私、病院のウラゾラでまってるね。入り口は開けておいてあげるから、いつでもおいで」
夏の守護者「このウラゾラ、もうすぐこわれちゃうから、その前にこないと。その子、想い出といっしょに消えちゃうよ。そんなのやだよ。みんなも、やでしょ？」

夏の守護者はそういうと、光の帯を引きながら、山の上にある夏空療養所病院のあたりに飛んで行っ

てしまいます。

以下の［イベント：あの夏の真相］を発生させてください。

イベント：あの夏の真相

演出①

陽炎のような少女、夏凪権現は、光が山へ消えるのを見送ってから、君たちを見ます。

夏凪権現「おそらく、もうおわかりでしょう。何十年も前。夏空療養所……サナトリウムで夏風鈴という少女が息を引き取る刹那、私はあの子の願いを叶えようと思いました。私の力は私の伝説に紐づいた“子どもを助ける”方向に強くはたらきます。そして彼女にはその力を引き出す強い願いと、私との深い縁がありました。どういう縁だったかは……わかりません。血縁や名前に宿る言霊かもしれません。それらのすべてがそろっていたからかもしれません」

夏凪権現「しかしそれは、ひと夏だけのつもりでした。彼女の心をあの場にとどめて、次の夏にあの子の分身を１人だけ生み出して、町の子どもたちと日記のような不思議な冒険をして……夏のおわりにその分身を彼女に帰して、その記憶を彼女への手向けにするものでした。私は、そのようなひと夏だけの権能を彼女に与えたのです」

夏凪権現「ですが、私とあの子は縁が強すぎました。あの子はこの夏空市という現実に、日記で描いたような不思議な世界そのもの。つまりパラコとウラゾラを上書きしました。意図したものではありません。想いが強すぎたのです」

以下はプレイヤーから質問があったら答えるようにするとよいでしょう。

Q. 神様なのに阻止できなかったの？

夏凪権現「不思議な物はすべてウラゾラとパラコ、という最上位のルールが上書きされた今の夏空市では、私はパラコの１人にすぎません。パラコでは、彼女の作ったルールを覆すことはできません。あれから数十年。私は、この夏を終わらせられる人間が現れてくれるのを待っていました」

Q. 神祀教授はどうなった？

夏凪権現「過去にもこの夏を終わらせようと試みた人はいました。神祀探幽教授もその１人です。そのほかの偶発的に夏風鈴の記憶を取り戻したり、異変を確信したオトナたちもいました」

夏凪権現「ですが、夏空市においては、あの“彼女”。夏の守護者とでも言えばいいのか。彼女の力は絶対です。神祀教授は取り込まれ、ほかにも取り込まれたまま行方不明になっている人たちがいます」

もし、ＰＣたちの両親が行方不明になっているなどの設定があった場合、もしかしたら「取り込まれている」のかもしれません。プレイヤーがプレロールドキャラクターの“ガク”八雲学（『ルールブック』p.16 － 17）を遊んでいる場合などの場合「実は失踪した両親は、取り込まれたことで失踪した」ことにしても構いません。セッションが盛りあがる方法をプレイヤーと相談して決めてみましょう。

Q. 取り込まれた人たちはどうなった？

夏凪権現「神祀教授の仮説では、消えたわけではなく、夏風鈴の中で終わらない夏を過ごし続けている可能性が高いようです。おそらく、神祀教授は取り込まれた頃の姿で。元子どもたちは、子どもたちとして」

Q. 取り込まれた人を助ける方法は？

夏凪権現「神祀教授によれば、今の夏空市は、夏風鈴の見ている終わらない夢のようなものです。彼女が目覚めれば、解放されることもある、かもしれません」

Q. 自分たちといる夏風鈴について。

夏凪権現「その子は、夏風鈴の本体ではありません。本体が日記に書いた、病気が治ったあとの夏風鈴という絵日記の登場人物のパラコです」

夏凪権現「ですが、偽者ではありません。あの夏にあなたたちと夏の大冒険をして、このウラゾラを作りだすほどの強い力を持った存在です」

夏凪権現「つまり新しく生まれた、もう１人の夏風鈴と言ってもよいでしょう。あの夏、君たちと冒険をしたこの子は、確かに存在しています」

前の表示へ移動

Q. なぜ今まで教えてくれなかった？

夏凪権現「今の私はパラコにすぎず、できることは限られています。私と縁を結んだ子どもたちに加護を与える（夏凪神社のガジェットなど）ことくらい。ですが今回、あなた達は私と深い縁を結びました。私と夏風鈴を巡る事件の真相にたどり着いた。その縁によって、駆けつけられたのです」

Q. このウラソラがなくなるって本当？

夏凪権現「このウラゾラは不安定になっています。まもなく、なくなります。ノイズや歪みはその前兆です」

夏凪権現「おそらく“夏風鈴の本体のウラゾラ”が現実世界を脅かすほど巨大化したことで、縁で繋がっているこの世界が……縁の重力、とでもいうものによって砕けようとしているのです」

夏凪権現「ですがそんな不安定な世界であるからこそ、○○（冒険団名）のみなさんを現実世界から呼び入れたり、縁のある人々やパラコの記憶をこのウラゾラの外の世界と繋げたりといった奇跡が起きたのでしょう」

夏凪権現「縁が強まったせいで、夏の守護者にもみつかり、先ほど侵入してきた、という事件も起きてしまいましたが」

会話がひと段落したと思ったら、演出②へ進めてください。

プレイヤーによっては先に下の内容に属する質問（この事態を収拾する方法や危険性。解決方法について）をされる場合や、下の内容を踏まえて、ここより前にある質問をしてくる場合もあると思いますが、慌てずに応答してください。

演出②

夏凪権現は、憂いを感じさせる声色で言います。

夏凪権現「そして今の状態は、かなり危険です」

夏凪権現「夏の守護者は言っていましたね。何人もの分身を同時に、分岐した並行世界にまで展開していると。それは、無限と同じ意味です」

夏凪権現「夏空市に上書きされた、パラコとウラゾラの縁の量。情報量といってもいいでしょう。それが“現実世界の情報量（縁）を上回ってしまう”。神祀教授は私に仮説を奉納してくれました」

夏凪権現「その仮説によれば、現実世界がこの世界に上書きされる可能性があるというのです」

夏凪権現「つまり、現実世界。……というよりもこの宇宙そのものがこの夏空市をとりまく縁の重力のなかに閉じ込められ、永遠に終わらない夏を続けるだけの世界になってしまう可能性があるのです」

夏凪権現「あるいは、この世界と現実世界が対消滅する可能性や、混ざりあってしまう可能性も」

夏凪権現「それがいつ起こるかはわかりません。明日か、10年後かもしれません。ですが、いつかは起こるでしょう」

プレイヤーに以下のサマーカタストロフ表を開示してください。

以下は、ＰＣが［★解決イベント］で敗北した場合などで決めるものです。

サマーカタストロフ表（1D6）

出目	起こるカタストロフ
1	全宇宙とこの夏が対消滅する。
2	全宇宙とこの夏が爆縮してビッグバン。
3	全宇宙がこの夏に上書きされる。
4	全宇宙がこの夏に上書きされる。
5	全宇宙とこの夏がいびつに混ざりあう。
6	この夏が宇宙と分裂。ＰＣたちはこの夏側にとり残される。
7	奇跡的になにも起きなかった。現状維持。

解決法について聞かれたら、先へ進めてください。聞かれなくても進めてください。

夏凪権現「解決する方法は、ひとつだけです」

夏凪権現「ウラゾラの夏空療養所病院から繋がっている“夏風鈴の本体のウラゾラ”へ行き、夏風鈴の本体を目覚めさせてください」

夏凪権現「いまなら、この事態ともっとも縁が深い夏空療養所病院のウラゾラへの出入口が開いています。夏の守護者は、ここにいる“鈴ちゃん（※鈴に独自のニックネームがあるなら、以降それで呼びましょう）”を取り込もうとするでしょう。ですが、今のあなた方と“鈴ちゃん”の声なら、夏風鈴の本体に声が届くかもしれません」

夏凪権現「今のあなたたちと“鈴ちゃん”とした冒

夏風鈴と並行世界への縁について

夏風鈴の本体の願いは、「ＰＣたちのあの夏」や１つの世界だけに留まりません。強い願いは世界の境界を越え、分岐した並行世界の夏空市にも影響を及ぼしています。

そのため、別の世界には「夏風鈴」や、その願いから生まれた、名前や姿の異なる化身が存在することがあります。ただし、それらは同じ１人の夏風鈴が複数存在しているということではありません。それぞれの世界で、夏風鈴の願いが生み出した別の「可能性」として現れた分身なのです。

ＰＣたちがいる「あの夏」も、その一つです。

そして現在、夏風鈴の願いは暴走し、世界を越えて無限の夏と縁を結び続けています。それによって、さまざまな世界の「夏の想い出」が、「夏空療養所病院のウラゾラで眠り続ける夏風鈴の本体」へと流れ込み続けています。

いわば、夏風鈴の本体は、無限の「夏の想い出」を引き寄せる「縁の重力井戸」と化しているのです。

この状態がいつまでも続けば、やがて何らかの限界を迎えることになるでしょう。

険と“もうひとつのふしぎな夏空市”とでもいうべきこのウラゾラを作り出した“縁の強さ”は、かつての私と夏風鈴の本体との“縁の強さ”を超えられるかもしれません」

夏凪権現「数十年前の夏風鈴の願いは、夏の大冒険を思いきりすることでした。あなた方なら、もう十分に大冒険をしたことに気がつかせられるかもしれません。あなた方の、そしてあなたがたのトモダチの冒険の話を、聞かせてあげてください」

夏凪権現「そうすれば夏風鈴も、もう十分に冒険をしたと理解して目を覚ますかもしれません」

目を覚ますとどうなるか訊かれた場合、以下に進んでください。なかった場合は演出③へ進んでください。

夏凪権現「夏風鈴の心と身体は、死の直前で止まっています。目覚めたら命を落とす。つまり消滅するでしょう。そして“多くのパラコは夏風鈴の見ている夢の中の存在”でもあります。パラコも、夏風鈴の分身たちも“鈴ちゃん”もすべて道ずれにして、消えるでしょう」

夏凪権現「私は神社に祀られる神としては残ると思います。ですが、今のようにパラコとして現れることはできなくなります。今後は、現実世界にほとんど影響を与えられないでしょう」

それを聞いた鈴は、君たちを見て……すこしだけ、迷って。でもはっきりと言います。

鈴「……よし。みんなで起こそうよ。私の元になった子。――夏風鈴の、本体をさ」

鈴「起こしたら、あの子は消えちゃう。私も消えちゃう。でもみんなが生きている世界は守れる」

鈴「きっとそれが、正しいことなんだよ」

以下は、プレイヤーやＰＣからの言葉に応じたリアクション例です。ロールプレイの参考にしてください。

鈴「ほんとうは、やだよ。みんなと、もっといたい。でも、それしか方法がないなら仕方ないよ」

鈴「私が大好きなみんなが“私たち”のせいでいなくなっちゃうかもなんて、私はすごくいやなんだ」

鈴「神さまが、ひと夏だけって与えたのに。“私たち”わがまますぎたんだよ」

鈴「でも私はそのおかげで生まれることができた。みんなと出会って、冒険して、楽しくて、うれしかった。だからそれだけで、じゅうぶん」

鈴「だから――起こして。目覚めさせて」

鈴「でも、こわい。手、震えてきちゃった」

鈴「消える前まで、○○（冒険団名）でいさせてね。さいごまで、みんなといっしょがいい」

鈴「そんな都合のいいお話、あるわけないよ！」

鈴「なんでそんなこと言うの。もういいって。私はあきらめるって。消えても後悔しないって。それが一番だって決心したのに、なんで」

鈴「なんとかする方法なんて、あるのかな。……あったら、いいな……」

演出③

陽炎のような少女、夏凪権現がうなずき、言います。彼女は赤い着物の袖から、小さな鈴を取り出します。

見た目はかなり古いものです。

夏凪権現「受けとってください。この鈴は、私の依代です」

夏凪権現「私自身には、夏風鈴の本体と夏の守護者のいる場所へ入る力はありません。先ほどの件で拒絶されています。今の私はパラコにすぎませんから、夏風鈴の一部である夏の守護者に直接逆らうことはできません。ですが、この鈴の依代だけなら、持っ

前の表示へ移動

夏の守護者とは？

夏の守護者は、「夏風鈴の本体を守るパラコ」ではありません。このパラコ（夏風鈴の本体の想いの化身）が守ろうとしているのは「夏風鈴の本体」が「永遠にこのまま、楽しい夏が終わらなければいいのに」と願った「夏風鈴の想い」です。

そのため「夏風鈴の本体の願い」と「夏の守護者の行動」は似ていますが、完全に同じではありません。

夏の守護者のかたくなさは「夏風鈴の本体の想いが暴走して、夏を終わらせないことが至上命題になっている状態の暗喩」でもあります。

ＰＣたちが「夏風鈴の本体」に「もう十分に遊んだよね」というメッセージを届けてあげることができれば「夏風鈴の本体」も、もう十分満足したと自覚して目覚め「この夏を終わらせること（満足して成仏するなど）」ができるかもしれません。

以上の内容は、プレイヤーたちの反応を見て、公開してしまって構いません。プレイヤーたちが推理を楽しんでいるようなら公開せず、混乱しているようなら「この状態をどう推理しますか？」など質問したうえでGMの判断で公開しましょう。

て行けるでしょう」

夏凪権現「私以外のパラコも、直接的には夏の守護者に逆らうことはできません。ですが、あなたたちを助けることならできます」

パラコの［お助け］などの［トモダチ効果］はルール通りの効果を発揮します。

夏凪権現「この“鈴ちゃん”が作ったウラゾラは、想いの力が強い。夏風鈴の本体が願った夏に近い。つまり、その縁が共鳴して、あなたたちが望む結果を、引き寄せられるかもしれません」

夏凪権現「この依代に願ってください。願いが叶うかもしれない。夏風鈴の本体がいるウラゾラとこのウラゾラにはそれだけの縁のつながりがありますから」

夏凪権現「これは、私と夏風鈴の深すぎる縁から始まった物語です。あなた方の“鈴ちゃん”との縁で、ちゃんと終わりにしてください」

夏凪権現「この程度のつぐないしかできませんが、どうか、よろしくお願いします」

手渡された鈴がリン、と一度だけ鳴ると、いつの間にか、夏凪権現の姿は消えています。

ＰＣたちは以下の冒険団ガジェットを得ます。

〖依代の鈴〗

夏凪権現の力のこもった依代。シナリオ「あの夏のおわり」の中でのみ登場するシナリオ専用ガジェット。〖依代の鈴〗は手放すことができない。

以下のイベント予告を公開してください。

イベント予告：あの夏のおわらせ方

発生条件：〖依代の鈴〗を持った状態で、あの夏をどのように終わらせたいかを考える。

イベント：あの夏の終わらせ方

ここでＰＣたちが見るビジョンは、シナリオの終わらせ方の公式からの提案です。ＰＣから変更案があったら、微調整しても構いません。

その内容の規模が大きすぎる、本筋と違うＰＣたちの願望が入り込みすぎている（自分が大金持ちの世界に改変したいなど）の場合は、強夏値を＋１以上したうえで、必要な消費幻想力の倍率を0.1倍以上するなどで調整をしましょう。

“鈴ちゃん”が「（本体を）起こしてほしい」と意思表示していますが、それ以外の解決策を選んでも構いません。

強夏値は、夏の守護者の能力に影響を与えます。選んだ終わらせ方で増減しますので、p. 8を参照して増減させてください。

依代の鈴が、突然、リンリンと鳴り始めます。

そのとき、君たちの頭の中にさまざまな、あの夏のおわりのイメージが浮かびます。

これらすべてに可能性がある、ということなのでしょう。

以下の内容を公開してください。

ふつう：夏風鈴の本体を起こす

目覚めさせられれば、本体は夏の冒険に満足して死を迎える。それに準じる形で、夏空市で生まれたすべてのパラコもウラゾラも、取り込まれた人々も、夏風鈴も消える。“鈴ちゃん”も消える。夏凪権現や天狗の伝承など、夏風鈴以前からある伝承は、パラコではなく、ほとんど現実世界に影

前の表示へ移動

響を与えられないオカルト的な存在として残る。
　ＰＣたちのみ、記憶を保持しておける。
　夏の守護者の強夏値（きょうかち）－２。

キボウ：パラコたちを現実世界から切り離す

　夏風鈴の本体が死を迎えて、すべての夏風鈴が消えてしまうことは確定。ただし、夏空市で生まれたパラコたちウラゾラ、取り込まれた人々は現実世界と切り離された「もうひとつの夏空市」というウラゾラに隔離して存在できる。
　夏空市は不思議なことなど起こらない、ごく普通の地方都市に戻るが、たまに子どもがウラゾラ側に迷いこむことはあるかもしれない。
　ＰＣたちのみ、記憶を保持しておける。
　夏の守護者の強夏値－１。

キセキ：夏風鈴の命を助ける

　“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、そのあとの人生を与える。夏風鈴は子どもの姿のままで、記憶は“鈴ちゃん”の意識が強い。ほかの記憶も、普段は浮かんでこないが、縁のある人物と接すると思い出す。
　ＰＣたちと「あの夏のおわり」に直接関与したＮＰＣは鈴に関する記憶を保持しておける。
　引き換えに、夏空市で生まれたすべてのパラコもウラゾラも、取り込まれた人々も消える。以降は記憶の扱い以外、ふつうに準拠。

超キセキ：鈴もパラコも救う

キセキ＋（キセキ×（ＰＣ人数× 0.1））

　“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、その後の人生を与える。以降はキセキに準拠。
　夏空市で生まれたパラコたちウラゾラ、取り込まれた人々は現実世界と切り離された「もうひとつの夏空市」というウラゾラに隔離して存在させ続けることができる。以降はキボウに準拠。
　夏の守護者の強夏値＋１。

超大キセキ：あたらしい夏のはじまり

キセキ＋（キセキ×（ＰＣ人数× 0.2））

　“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、そのあとの人生を与える。以降はキセキに準拠。
　夏空市が今の状態のまま残る。取り込まれた人々も帰ってくる。取り込まれた人々は、自分に何が起こったのかを理解し、ふさわしい年月を重ねた状態で戻ってくる。
　この夏以降も、今の夏空市の子どもたちは、真夏の不思議な大冒険をするようになる。最初の夏にだけは、１人だけ、永い眠りから目覚めて初めての本当の夏の不思議な大冒険を体験する女の子がまじっているかもしれない。
　夏の守護者の強夏値＋２。

　プレイヤーに、以上のうちどれを選ぶか、あるいは自作するかを決定させてください。その場の状況に沿って「プレイヤー全員が最も納得する」エンディングを作ってあげましょう。
　決めた段階で、超キセキや超大キセキの計算を行いましょう。

君たちは、以上のビジョンからどれかを。もしくはこれ以外の望む結果を選ぶことができます。
そして、選んだ段階で《依代の鈴》がリンと鳴り「その終わり方」で確定されます。
もし、夏の守護者を倒して夏風鈴の本体を目覚めさせても、消費幻想力が目指した内容に届かなかった場合、自動的に終わり方は「ふつう」の内容に上書きされます。

　以下は、プレイヤーから質問があったら答えましょう。

Q.　戻ってきた取り込まれた人々はどうなる？

取り込まれた人々は、その年月分老化した姿で現実世界に帰還します。例えば神祀教授は 80 歳過ぎです。帰還後の世界では浦島太郎状態なうえに、社会的に困難な状況に置かれるかもしれません。教授に関しては分身のパラコのおかげで、失踪扱いにはなっていないかもしれません。

Q.　取り込まれている間どうなっていたのか。

彼らを取り戻した場合、どうしたいかプレイヤーから意見を募って決めましょう。ただ囚われていただけでも、実はＰＣたちとは別の「あの夏」の一員となって、すべてを忘れてずっと真夏の大冒険をくり広げていたのかもしれません。

Q.　助かった夏風鈴はどのような存在？

現代（オトナのＰＣたちの時代）に11歳の少女として再生します。記憶はオリジナルの夏風鈴の記憶の上に、“鈴ちゃん”としての記憶をメインに、数億以上の夏風鈴の記憶を潜在的（ぜんざいてき）に持っています。

例えば、村友りあと話すときなどは「ＰＣたちの知らない２人だけの、ともりん冒険団の話」がすらすらと出てくる、のようになります。

すべての夏風鈴の要素を同時に持ち合わせる、少しパラコ寄りの存在ですが、その状態でバランスがとれている「キセキ」にふさわしい人間です。

ただし身寄りがないので、誰かが保護者になる、養子に迎える、などの手続きが必要でしょう。

以下のイベントの予告と［冒険判定⑤］を公開してください。

この解決イベントをクリアできれば、ＰＣたちは十数年後のオトナの生活に戻ることになります。今持っているリソース（紙幣や小銭など）は使いきっておいたほうがよいことを伝えておきましょう。今回の対決はそれを見越した難易度設計になっています。

また例外的に［サマータイム］を使いきっても解決イベントは起きません。［冒険判定⑤］のあとなどでも《トモダチ》のＮＰＣたちの移動に関する能力などを駆使して、各アソビ場やウラゾラを巡り、最高の装備を整えて挑みましょう。

［予告］★解決イベント：あの夏のおわり

発生条件：［スポット：夏空療養所病院］へ移動する。

冒険判定⑤：任意の【能力値】／難易度20～

［アソビ場：秘密基地］で《依代の鈴》を使って《トモダチ》を全員呼び寄せて［同行］させる。

この［冒険判定］の［主人公］と［協力］して成功したＰＣは全員、まだ《トモダチ》になっていないＮＰＣを［達成値÷20］人《トモダチ》にできる。または使用済みの《トモダチ》の［お助け］を未使用にできる。この［冒険判定⑤］は行わなくてもよい。

→成功：［冒険判定⑤］の効果が発動する。

→失敗：再挑戦不可。

このとき、集ったＮＰＣたちにも「この十数年間の記憶」と「それぞれとの夏風鈴との記憶」が蘇っています。プレイヤーから要望があれば、プレイヤーと相談しつつ、どのような態度をとるか演出をしてあげてもいいでしょう。

★解決イベント：あの夏のおわり

このとき、ＰＣたちが初めて［スポット：夏空療養所病院］に来る場合［イベント：夏空療養所病院へ（p.16）］を起こしてください。そのあと、守護者が開けた入口から病院の内部へ入ることができます。

［イベント：あの夏の終わらせ方（p.35）］を発生させていない場合、イベント開始直前にGM権限で発生させてください。目的地の近くで《依代の鈴》が突然鳴りだす、などとするとよいでしょう。

同行している［オトナ］［パラコ］はこのイベントに登場することができます。

病院に入った［オトナ］は、見た目と属性が［コドモ］に戻ります。【能力値】などはオトナのままです。記憶もそのままです。

“鈴ちゃん”が同行していない場合、病院の入り口は開きません。

夏の守護者は、ここでは説得には乗ってきません。耳は貸しますが、手は止めません。ＰＣたちを取り込んで排除することを優先します。

演出①

夏空療養所病院（なつぞらりょうようじょびょういん）は相変わらず、激しいノイズと歪みに包まれています。

そのときウラゾラコンパスが紫色に輝き、針が微動だにせず「夏風鈴の部屋」がある方向を指し示します。

すると病院の正面玄関が開きます。

扉の奥は真っ白な真夏の太陽のような輝きで満たされ、中の様子を見ることはできません。
ですが、揺らいで不安定な病院の風景とは異なり、はっきりと安定した空間として存在しています。

鈴「あれが……あの真っ白い子（夏の守護者）の言ってた入り口、なのかな」
鈴「きっと中で待ちかまえているんだよね」
鈴「……みんな、どうする？」
鈴「（意見を求められた）私は……行くしかないと思う。どうなるかは、わかんない。でも、みんなといっしょなら……怖くない」

ＰＣたちが中に入る決断をするまで、状況は動きません。決断をしたら演出②へ進んでください。
入らない場合はセッションを終了し、「このウラゾラ」は崩壊し、ＰＣたちは記憶を失って、オトナになった世界に戻ります。その後いずれ世界がどうなるか、サマーカタストロフ表を振って決めてください。
ＮＰＣに助言を求める場合、全員入るしか方法はないと答えます。オトナのＮＰＣは「ウラゾラに入れるかどうかはわからない」と前置きをさせてもいいでしょう。

君たちは決意をして「入り口」へと進みました。
すると、入り口の真夏の光がひときわ大きく輝き、それに照らされた同行していたオトナたちの姿が同じ光に包まれます。
やがてオトナたちの光の輪郭は徐々に縮んでいき……光が消えたあと、その場には見慣れない 10 歳ほどの子どもたちがいました。

オトナたちがコドモの姿（夏風鈴といっしょに冒険をした頃の姿）に戻っています（《トモダチ》としての能力は変わりません）。プレイヤーからのリアクションがあれば、それがひと段落してから進めましょう。
オトナたちも戸惑いながらも「夏風鈴と一緒だった頃の自分」を少し懐かしく思いながら、それぞれの受け入れかたで受け入れます。
それぞれのオトナがどのように受け入れそうか、トモダチのＰＣのプレイヤーから意見を聞いても面白いでしょう。

鈴「……あっ。ともちゃん！（村友りあ） それにほかのみんなも！　私と冒険した、あのときの子どものときになってる……！」
鈴「……私、おぼえてるよ。みんなも、おぼえてるよね。みんなが今のすがた……子どもの頃、ふしぎな冒険、いっぱいしたよね」

よく見れば、その子どもたちには確かに「オトナの頃の面影」があります。

演出がひと段落したら、先へ進んでください。
このオトナたちは、ＰＣたちと同じく［オトナ］の記憶を持った［コドモ］として扱います。
また全員「パラコを信じるオトナ」として扱います。

鈴は全員を見ると「入り口」を指差します。

鈴「じゃあ、冒険団のみんな。……行こう！　これが、たぶん、さいごの大冒険！」

プレイヤーたちが入り口に入ることにしたら演出②へ進んでください。

演出②

中は「あの夏のはじまり」の★解決イベントと同じ病室になっています。

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（ごくさいしき）の病室でした。
君たちは、見たことがあるかもしれません。
ベッドがあり、そこにはかなり痩せて衰弱している様子の“夏風鈴”が寝ています。
その姿は呼吸している様子がなく静止していますが、かろうじて血の気を感じられる肌などから、生きていることはわかります。
おそらくこれが、死の直前で時間が止まっている状態、なのでしょう。
そして、死の直前で眠り続ける夏風鈴の本体のかたわらには、太陽のように輝く少女の輪郭（りんかく）――夏の守護者がいます。
夏の守護者は、すこしエコーのかかった弾んだ声色はそのままに、無邪気に言います。

以下は夏の守護者のセリフ例です。ＰＣたちとの会話の中で参考にしつつ、使用してください。

前の表示へ移動

夏の守護者「みんな、来てくれてうれしいよ。じゃあ、その子（鈴ちゃん）をわたしてくれるかな？」
夏の守護者「そうすれば、みんなは帰してあげる。じゃま、しないよね？」
夏の守護者「この子（夏風鈴の本体）をおこすなんて、ぜったいだめ。だって、この夏がおわっちゃう。そうしたらこの子は。夏風鈴は死んじゃうんだよ」
夏の守護者「どうするつもりなの？」
夏の守護者「そんなことば、信じるとおもう？」
夏の守護者「うそだ。そんなの、しんじない」
夏の守護者「ただの“かせつ”でしょ？」
夏の守護者「じゃまするなら、ようしゃしないよ。じゃまするってことは、みんなを取り込んじゃってもかまわないってことだよね」
夏の守護者「そうだね。そのほうが私たちもみんなと、いつまでも一緒にいられてうれしいな。よし、そうしよう」
夏の守護者「だいじょうぶ。取り込まれても、私たちの夏でずっとみんなで冒険を続けるだけ」
夏の守護者「オトナの記憶は消えちゃうから、ギモンもなにも感じないよ。きっとオトナでいるよりたのしいよ」
夏の守護者「みんなでいっしょに、あの夏の冒険を、ずっとずっといつまでも続けようよ」

彼女の身体から、しゅるりと日記の帯が何本も垂れ下がり、君たちに狙いを定めます。

ＰＣが選んだ終わり方を言っても、否定するだけです。
夏の守護者は説得に応じません。プレイヤーが食い下がる場合は、鈴から「夏凪権現さまの言う通り、あの夏の想い出を聞かせて、あの眠ってる子を。夏風鈴の本体を起こすしかないよ」と決意を促してください。
以下の対決を発生させてください。

対決（夏の守護者との戦闘）

対決相手：夏の守護者×１体
勝利条件：夏の守護者を戦意喪失か気絶させる。
勝利：［冒険のおわり］へ進んでください。
敗北：ＰＣ全員が戦意喪失、気絶、死亡した場合、あの夏に取り込まれて出られなくなります。死亡したＰＣの死亡は解除されます。サマーカタストロフ表を振って、外の世界の状況を決定してください。［イベント：永遠のあの夏］へ進んでください。

▼精神攻撃の例

ＰＣは今までの夏の冒険の想い出を語り、ふさわしい【能力値】を使用することで［精神攻撃］を行うことができます。
印象に残っていることや、［冒険団シート］の記録、絵日記などでセッションの記録を残しているならそれを参考に語ってあげるとよいでしょう。
夏の守護者に物理攻撃を行う際も、想い出を叫びながら攻撃する、などをすると雰囲気が出るでしょう。

夏の守護者に［ケガ］が蓄積して、［元気］が減少するするごとに、夏風鈴の本体のまぶたがわずかに動く、指が動く、わずかに息を吸う気配がする、などの動きを描写してあげましょう。
夏の守護者の攻撃手段は２つありますが、物理攻撃の効果が薄いことを“夏の守護者”自身が理解した（一度攻撃してみて悟った）など場合、以後精神攻撃に切り替えるなど、柔軟に行ってください。

対決相手のデータはＧＭだけが参照（p.41）してください。

▼強夏値（きょうかち）

シナリオ開始時にＰＣたちの持っている《冒険団ガジェット》と《トモダチ》の数を数えて合計してください。
その合計値に対応した強夏値が、このシナリオでの“夏の守護者の強夏値”になります。
データの［特殊能力］の項目を参照して運用してください。攻撃で振れるダイスや【元気】が増加しますので、忘れないようにしてください。
これに「あの夏の終わらせ方」で選択した際の強夏値を加えてください。

夏の守護者

属性：パラコ（神・妖怪などすべての属性持ち）／単体ラスボス

■能力値・副能力値

【運動】6 【頭脳】2 【勇気】5 【共感】1
【元気】（ＰＣ２人／３人／４人／５人）：17 ／ 22 ／ 27 ／ 32 ＋［あの夏の想い出］の修正

■特殊能力

おわらない夏（エンドレス・サマー）：夏の守護者は自分の行動順を持たない。そのかわり行動順のきたＰＣと同じタイミングで１回行動を行う。行動は、行動順のきたＰＣに［夏の呼び声］で［精神攻撃］か［日記の帯］での［物理攻撃］を行う。行動順はそのラウンドの行動順に従う。

日記の錦帯（アラスズ・ダイアリー）：【運動】＋強夏値で［物理攻撃］を行う。このとき与える［ケガ］に＋１する。１度でも［物理攻撃］をしてきたＰＣにのみ使用を宣言できる。

夏の呼び声（コール・オブ・サマー）：【勇気】＋強夏値で［精神攻撃］を行う。このとき減少する【元気】をさらに－１する。【元気】が０以下になったＰＣは、ラウンドの最後に「取り込まれた（死亡と同じ効果）」状態になる。ラウンドが終わるまでにガジェットなどで１以上に回復できれば解除できる。

限界強夏（サマー・リミット）：自分の［判定］の前に宣言する。自分が行う予定の判定のダイスに＋強夏値する。（ラウンド／１回）。

あの夏の想い出（スタンド・バイ・ミー）：元気を＋強夏値×ＰＣ人数する。

強夏値表

合計値	強夏値
1 ～ 4	強夏値 0
6 ～ 8	強夏値 1
9 ～ 11	強夏値 2
12 ～ 14	強夏値 3
15 ～ 17	強夏値 4
18 ～ 20	強夏値 5
21 ～ 22	強夏値 6
23 ～ 24	強夏値 7
25 ～ 26	強夏値 8
27 ～ 28	強夏値 9
29 ～ 30	強夏値 10
31 ～ 33	強夏値 11
34 ～ 36	強夏値 12
37 ～ 38	強夏値 13
39 ～ 40	強夏値 14
以降、合計値が２つ増えるごとに強夏値＋１。	

演出③

以下の演出は、夏の守護者のセリフ例です。ＰＣたちとの会話の中で参考にしつつ使用してください。口調はすべて、あどけない子どもが言うような無邪気な口調です。

▼夏の呼び声で精神攻撃を行った

夏の守護者「ねぇ　おぼえてる？　みんないっしょだった最後の夏。でも、私に取り込まれれば最後じゃなくなる。いつまでもあの夏が続けられるよ」

夏の守護者「私と、眠ってる私と、“鈴ちゃん”も救えるって、本気でいっているの？　なんのしょうこもないのに。みんな私に取り込まれて、あの夏を続けるのがいちばんいいにきまっているよ」

夏の守護者「ねぇ。○○（ＰＣのニックネーム）。いまのお仕事、つかれてない？　つらくない？　まいにち、まいにち。こっちは、たのしいよ。みんなでいっしょにあそぼうよ。いつまでも」

夏の守護者「おぼえてる？　放課後が、まだ無限だった子どもの頃。いまの君の一日、おしごとと、ごはんたべて、ねるしかない。そんなのつまんないよ。あの頃に帰りたいって、本当は思ってるでしょ？　わかってるよ」

夏の守護者「あの頃は、毎日トモダチといっしょで楽しかったよね。いまはどう？　おしごとのおつきあいだけで、ぜんぜんトモダチにあえてないよね。こっちでは、毎日あってあそべるよ」

夏の守護者「こっちに来ても、はずかしくないよ。オトナの自分に、説明する必要ない。コドモの君にきいてみて。はずかしくないよ」

夏の守護者「本当はちょっとだけ、私たちといしょの夏に行って、永遠に夏休みをしたいって思ってるでしょ？　わかってるよ。みんなの前だと、言えないよね。ナイショにしてあげる」

夏の守護者「ねぇ。いま幸せ？　そうか……あんまり幸せじゃないんだ。じゃあそんな世界すてて、こっちにおいでよ。自分で生きるセカイは、自分でえらんでいいんだよ」

夏の守護者「あの頃の夢、かなわなかったんだね。こっちに来ればそんなこと、忘れられるよ」

夏の守護者「こっちには君の大切なものがぜんぶ、あの大切な日のまま。秘密基地も、トモダチもぜんぶあるよ。さぁ。こっちにおいでよ」

前の表示へ移動

夏の守護者「きいて。蝉の声。みて。まっしろな雲と青空。みんなの中にある夏はこっちだよ。そっちの夏なんてすてて、こっちにおいでよ」
夏の守護者「わかってるよ。君のオトナの頭だけが、がんこなんだって。君のコドモの心は、こっちにきたいって。あの夏に帰りたいって思ってる。さぁ、あの夏にいっしょに行こうよ」
夏の守護者「わかってるよ。君の心はもう、私といっしょになりたがってる。さぁ、おいで。いっしょにあそぼう！　ずっと冒険しよう」
夏の守護者「しょうがないな。ちょっとだけおまけ。君たちの“鈴ちゃん”も“鈴ちゃん”のまま取り込んであげる。それならいいでしょ？」
夏の守護者「おねがい。私といっしょに来て。私たち、トモダチでしょ。私はそう思ってるよ」
夏の守護者「私たちのこと……きらいなの？」
夏の守護者「お願い。私たちの世界を終わらせないで。いつまでも、いっしょにいようよ」

▼物理攻撃を受けたとき

夏の守護者「痛い、痛い！　みんな、ひどいよ。なんでこんなことするの」
夏の守護者「痛い！　やめて、やめておねがい」
夏の守護者「そういうつもりなんだ。痛いこと、するんだ。じゃあ、ようしゃしないよ！」
夏の守護者「それ以上すると私、泣いちゃうよ。うぅ……ほんとに、泣いちゃうからね……」
夏の守護者「いたぁい！　私は、私はみんなの敵じゃないよ。みんなとまた、トモダチになって、いっしょに遊びたいだけ。幸せなあの夏に戻してあげたいだけ」

▼精神攻撃（想い出）を受けたとき

夏の守護者「しってる。その夏。わたしのとこにも、同じ想い出あるよ。そうだね楽しかったよね。だから、おわりにしない」
夏の守護者「その想い出、ほしいな。ねぇ、キミと“鈴ちゃん”を取り込んだら、私たちのものになるんだよね。たのしみ！」
夏の守護者「私たちの夏は、無限。君たちの夏は、一度きり。そんなんじゃぜんぜん、たりないよ」

▼【元気】の残りが少なくなってきたとき

夏風鈴の本体のまぶたがわずかに動く、指が動く、わずかに息を吸う気配がする、などの動きを描写してあげましょう。

夏の守護者「……いまの、だめ。夏風鈴の、本当の私がめざめかけてる？　うそ。なんで」
夏の守護者「おきないで、私。おきると、死んじゃうんだよ。終わっちゃうんだよ」
夏の守護者「ねてて。ねてれば、つづく」
夏の守護者「聞こえないふりして。私。お願い」
夏の守護者「君の声、私に聞かせないで。もう入れないで。これ以上は、だめ」
夏の守護者「やめて。やめてやめて。いま、おきそう。この子をころすの？　おこすって、ころすってことだよ」
夏の守護者「おわりは、やだ。やだよ。やだ」
夏の守護者「私、みんながだいすき。だから、ゆるせない。おわるのが、ゆるせない」
夏の守護者「私は夏風鈴の、この夏をおわらせたくないっていう、願いの化身。夏風鈴の、ほとんどぜんぶ。これ以上は……本当におわっちゃう。しんじゃうよ……いやだよ……うわぁああん！　いやだよぉおおお！」

▼【元気】が0以下になったとき

夏の守護者「あ……終わる。終わっちゃう」
夏の守護者「ねぇ　おぼえてる？　みんないっしょだった……さいごのなつ……ほんとうに、これが、さいごなんだね……」

イベント：永遠のあの夏

［対決：夏の守護者］に敗北したとき、自動発生します。
ＰＣ全員が戦意喪失・気絶・死亡した場合です。この時点でＰＣの死亡は解除されます。
“鈴ちゃん”が残っていても、夏の守護者によって、まとめて夏風鈴の本体の中に回収されます。
事後は［サマーカタストロフ表］を振って、世界の今後の運命を決めてください。

演出①

夏の守護者の日記の帯が、君たちと“鈴ちゃん”を捕らえます。そして、夏の守護者の輝きが増し、夏の日差しと、甲高い蝉の声、草花（くさばな）の濃密な香りなど、濃密な夏の気配が満ちていきます。

夏の守護者「だいじょうぶ。すぐおわるよ」
夏の守護者「みんなでいこうよ。あの夏に」

光が収まると、君たちはあの夏の日の秘密基地にいました。

さっきまで、夢を見ていた気がしています。

大人になった君たちが夏空市に戻って、そこで世界を救う大冒険をしていた、のような夢を。

ですが夢の記憶はすぐに揮発（きはつ）して、消えていきます。君たちは、ただの夏休みの小学生です。

大人になった自分のことなんて想像もできません。

秘密基地にいるのは、いつもの子どもの姿の仲間たち。そして“鈴ちゃん”。

“鈴ちゃん”は言います。

鈴「どうしたの？　みんな。ぼーっとしちゃって。なにか、へんなことでもあった？」

プレイヤーからリアクションがあったら先へ進めてください。

鈴「実は私も、なんかちょっとぼーっとしてて、なにか大切なことを忘れてるような？」
鈴「でも、おぼえてないってことは、きっとそんな大切な事でもないってことだよね」
鈴「本当に大切なら、そのうち思い出すよ」
鈴「私はね、いまここでみんなと遊んで、冒険すること。それがいちばん大切」
鈴「ねぇ、今日はなにして遊ぶ？」
鈴「それとも、大冒険を探しに行っちゃう？」
鈴「みんなでいつまでも一緒に、ずっとこうしていたいね」

以下は、大人の記憶について言われた場合に追加してください。

鈴「……たいへんな夢、だったんだね。どんな夢だったの？　みんなはどんなオトナだったの？」

しかし、君はもう思い出すことができません。

大人だった夢の記憶は完全に消え失せて、大人になった夢を見たはずが、もう思い出せなくなっています。いずれ、大人の自分の夢を見たことすら忘れていくでしょう。

鈴「まぁ、思い出せないなら仕方ないよね。オトナになったみんなと私……想像もつかないや」
鈴「でも今の私たちはコドモ。それはそれ。これはこれ、だよね」

演出②

おそらく外の世界では、大人の君たちは行方不明になっているでしょう。

ですが、行方不明による社会的な影響が大きすぎるＰＣに関しては、神祀（かみまつり）教授と同じように「夏空市にいる・定期的に目撃情報がある」ことにされ「影武者のパラコ」が用意されるでしょう。

あの夏に取り込まれた君たちはこれから永遠に、あの夏を経験することになります。

そこに違和感を抱くことはできません。

破滅が訪れるそのときまで、あの懐かしい夏を繰り返すことになるのです。

あるいは、君たち以外の元・子どもたちが。別の夏風鈴が、君たちを救いだすかもしれません。

ですが、それは別の夏のお話です。

［サマーカタストロフ表］を振って今後の世界の運命を決めます。

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、このセッションと、このキャンペーンを終了してください。

前の表示へ移動

冒険のおわり

［幻想力］をすべて幻想力開放して、望んだ終わり方をつかみ取れるか確認します。［悩み］を解決してしまってもよいでしょう。

演出①

夏風鈴の本体が眠る場所としてあった、すべての因果の中心のウラゾラがほころび始め、徐々に、夏空療養所病院（なつぞらりょうようじょびょういん）の本来の姿――半世紀以上前に廃墟となった、ＰＣたちが大人として生きる時間軸の“現在の”病院へと戻っていきます。

それとともに夏の守護者の姿も、その場に横たわる夏風鈴の姿も、“鈴ちゃん”の姿も薄れ始めます。

横たわる夏風鈴は、目を薄く開き、君たちを見ます。

“鈴ちゃん”「あの子の気持ち、私分かるよ。迷惑かけてごめんなさいって。そして、ありがとうって。あと……たくさんの夏の冒険、楽しかったねって、やっぱり、おわっちゃうのはさみしいなって。いろいろ、たくさん、思ってるのが分かるよ」

“鈴ちゃん”「だって、私も同じ気持ちだから」

キボウとキセキと超キセキと超大キセキ

ここから先は、今までキャンペーンを一緒に遊んできたGMとプレイヤーで、そのあとどうなったかを相談して決めましょう。

この先は、プレイヤーに協力してもらいつつ、GMはそれぞれの卓の最高と思えるエンディングを演出してあげてください。ＰＣが今後の人生でどのように生きていくかを決心するまで描ければ最高です。

時間が許す限り、エンディングに時間を費やすのがよいでしょう。

それぞれの終わり方にシナリオとして注釈は入れてありますので、参考にしてください。

▼ふつう：夏風鈴の本体を起こす

目覚めさせられば、本体は夏の冒険に満足して死を迎える。それに準じる形で、夏空市で生まれたすべてのパラコもウラゾラも、取り込まれた人々も、夏風鈴も消える。“鈴ちゃん”も消える。夏凪権現（なつなぎごんげん）や天狗の伝承など、夏風鈴以前からある伝承は、パラコではなく、ほとんど現実世界に影響を与えられないオカルト的な存在として残る。

ＰＣたちのみ、記憶を保持しておける。

夏風鈴は消滅（成仏に近い）して、夏風鈴が起点で生まれたパラコはすべて消滅します。巻き込まれる形で、取り込まれた人々も消滅します。

夏凪権現を始めとした夏風鈴以前からの存在は、伝承や概念としては消えませんが、現実の世界に影響を与えることは不可能になる、と言っていいでしょう。例えば、夏凪神社の〔ガジェット〕などは、何の効果もないものになります。

夏空市の［オトナ］の《トモダチ》はＰＣたちの時代の姿のまま夏空市にいるか、ほかのどこかで人生を送っていますが「あの夏のおわり」でＰＣたちとした冒険の記憶は失っています。

▼キボウ：パラコたちを現実世界から切り離す

夏風鈴の本体が死を迎えて、すべての夏風鈴が消えてしまうことは確定。ただし、夏空市で生まれたパラコたちウラゾラ、取り込まれた人々は現実世界と切り離された「もうひとつの夏空市」というウラゾラに隔離して存在できる。

夏空市は不思議なことなど起こらない、ごく普通の地方都市に戻るが、たまに子どもがウラゾラ側に迷いこむことはあるかもしれない。

ＰＣたちのみ、記憶を保持しておける。

ＰＣたちは基本的に、もうひとつの夏空市（ウラゾラやパラコのある世界）に行くことはできません。ただ「もうひとつの夏空市が現実から離れて別の場所へ行ってしまった」のがわかり、そして存在し続けていると「ＰＣたちだけは確信している」というエンディングになります。ＰＣの中に学者などがいれば、奇跡が起これば「行く方法」を見出せるかもしれません。

▼キセキ：夏風鈴の命を助ける

“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、そのあとの人生を与える。夏風鈴は子どもの姿のままで、記

前の表示へ移動

憶は“鈴ちゃん”の意識が強い。ほかの記憶も、普段は浮かんでこないが、縁のある人物と接すると思い出す。

ＰＣたちと「あの夏のおわり」に直接関与したＮＰＣは鈴に関する記憶を保持しておける。

引き換えに、夏空市で生まれたすべてのパラコもウラゾラも、取り込まれた人々も消える。以降は記憶の扱い以外、ふつうに準拠。

夏風鈴は 11 歳の小学生のままの姿としてＰＣたちが大人になった時間軸に現れます。現代日本の法的には、ＰＣやＮＰＣの誰かが保護者になる、養子にするなどの処理になるでしょう。法的には養子になれば戸籍などの問題はクリアされます。

夏空市の［オトナ］の《トモダチ》はＰＣたちの時代の姿のまま夏空市にいるか、ほかのどこかで人生を送っていますが「あの夏のおわり」でＰＣたちとした冒険の記憶を保持しています。おそらく、すぐに連絡をとってくるでしょう。

▼超キセキ：鈴もパラコも救う

キセキ＋（キセキ×（ＰＣ人数× 0.1））

“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、そのあとの人生を与える。以降はキセキに準拠。

夏空市で生まれたパラコたちウラゾラ、取り込まれた人々は現実世界と切り離された「もうひとつの夏空市」というウラゾラに隔離して存在させ続けることができる。以降はキボウに準拠。

キボウとキセキの組み合わせですので、両方を参照してください。

▼超大キセキ：あたらしい夏のはじまり

キセキ＋（キセキ×（ＰＣ人数× 0.2））

“鈴ちゃん”と夏の守護者、夏風鈴の本体を統合させて夏風鈴の病気を完全に治癒させて死を回避する。夏風鈴に本物の夏の冒険と、その後の人生を与える。以降はキセキに準拠。

夏空市が今の状態のまま残る。取り込まれた人々も帰ってくる。取り込まれた人々は、自分に何が起こったのかを理解し、ふさわしい年月を重ねた状態で戻ってくる。

この夏以降も、今の夏空市の子どもたちは、真夏の不思議な大冒険をするようになる。最初の夏にだけは、１人だけ、永い眠りから目覚めて初めての本当の夏の不思議な大冒険を体験する女の子がまじっているかもしれない。

取り込まれた人は「取り込まれていた現実世界の年数分」年を取っています。人によっては、数十年行方不明だった、などもありえます。あるいは、夏の守護者が彼らのパラコを用意して「ずっと夏空市にいた」アリバイ工作をしている（神祀教授のパターン）かもしれません。当然、突然行方不明から返ってきた人々は今後の人生でさまざまな困難に直面することになります。ＰＣたちや夏空市のトモダチで支援してあげる、などの結末にしてもよいでしょう。

取り込まれていた人々は、基本的には「理想的な夏」を何度も繰り返し経験していた想定です。それが繰り返しだったことに気が付くのは、解放されてからです。受け止め方は人によるでしょう。

もし、超大キセキよりも「大量の［幻想力］(2ケタくらい？)」が消費できたなら、さらなるキセキとして、行方不明だった人々にケアをしてあげられる、などのプレイヤーからのキボウを叶えてあげるのもよいでしょう。

夏空市の［オトナ］の《トモダチ》はＰＣたちの時代の姿のまま夏空市にいるか、ほかのどこかで人生を送っていますが「あの夏のおわり」でＰＣたちとした冒険の記憶を保持しています。なぜかこの場に全員集合していて、大団円を演出してもよいでしょう。

演出②

夏風鈴が生きているなら、GMの想いを夏風鈴の口から何か言ってあげるとよいでしょう。

超大キセキが起きたと想定して、以下に夏風鈴の最後のセリフと描写の例を挙げますが、これ以外の締め方になっても……むしろならないほうがよいでしょう。皆さんのキャンペーンだけの最後はどういう締めかたがふさわしいか。プレイヤーと相談して決めましょう。

以下のエンディングの場所は、秘密基地を想定しています。

前の表示へ移動

ふと気がつくと、君たちは、君たちがオトナの時代の秘密基地にいます。
君たちの姿は、オトナに戻っています。
周囲には、この冒険を共にしたトモダチもいっしょにいるかもしれません。
オトナは十数年後の姿。パラコはおそらく、当時の姿のままですが、君たちはオトナになってしまいましたので、元の姿には見えません。「オトナがあり得ると思うような」常識的な何かに見えます。人型のパラコは普通の人間に見えます。その他のパラコは、動物や物体などに見えるかもしれません。
ですが君たちには、はっきりとわかります。
彼らはみんな、君たちのトモダチなのだと。
鈴が、君たちに向かって言います。

鈴「ねぇ、おぼえてる？　みんな一緒だった、さいごの夏。ふしぎな冒険、いっぱいしたよね」
鈴「――さいご、だと思ってた」
鈴「でも、おわらなかった。この先もずっと、冒険したり、オトナになって、その先にだって行ける。みんなのおかげだよ。ありがとう！」
鈴「あと、このたびは、私たち（夏風鈴の本体や夏の守護者）が大変ご迷惑をおかけしました……ごめんね？」
鈴「その……これからも、明日もあさっても、来年の夏も、何年後だって。私がオトナになっても、おばあちゃんになっても、ずっとトモダチでいようね。約束、してくれる？」

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、無いようでしたら先へ進めてください。

あの夏の不思議な大冒険を共にしたトモダチに囲まれて、あの秘密基地で。
君たちの「あの夏」は「おわり」をむかえました。
そして、君たちが勝ち取った「あたらしい夏のはじまり」というありえないはずのキセキ。
これによって、夏空市を舞台としたふしぎな冒険は幕を閉じることがなくなりました。
この街の子どもたちは、君たちと同じような、少年時代の不思議な大冒険を、これからもずっとくりひろげていくことになるのでしょう。
そして来年の夏は、いま君たちの目の前にいる“鈴ちゃん”といまの街の子どもたちとの大冒険が幕を開けるのかもしれません。
そして君たちは、それを支える［オトナ］たちになるのかもしれません。
しかしそれは、未来の話。
……今この時をもって君たちの、あの夏の大冒険と、子ども時代は本当に終わりを告げるのでした。

でも、終わったものもあれば、新しくはじまったものもある。
あたらしい夏が。あたらしい何かがはじまる予感は、確かにありますよね？

プレイヤーに訊いてみてください。

では……。
僕らは忘れない。あの夏、冒険の日々を。
そして語ろう。ほかの誰かに、あの夏を。

『ジュブナイル RPG ナツゾラ冒険団』
最終シナリオ「あの夏のおわり」

終了させていただきます。
みなさま、お疲れさまでした。
ありがとうございました！

このセッションと、このキャンペーンと「あの夏」を終了してください。