



TRPG トゥーンリリミス「初



エリー ELYE



2021/11/17

目次

企画書 02TRPG トウンリリミス 02_20210424	1
01 シナリオ 01_20210607	9
02 子どもリスト 01	13
03 掲示板リスト 01	15
04 おはなしリスト 01	17
05 謎設定 01	18
01 シナリオ 03_20210729 ココナラで使用	20
03 掲示板リスト 04 企画直した	26
プロット 20210710_02 依頼	32
今後の予定など	41

企画書 02TRPG トウンリリミス 02_20210424

企画書 02「TRPG トウンリリミス -グリーン教 VS 桃色人肉祭典-

2021/04/24 エリー ELYE

1 「初めにトウンリリミスについてしてもらいたい」

トウンリリミスとは、並行世界（パラレルワールド）の名前です。
自然環境は同じだが、近代史が原点世界（わたしたちの世界）と違っています。

原点世界では、科学の発達により、神は否定され、宗教は衰退しました。
しかしトウンリリミスでは、原点世界では古くから異端とされてきた考え方が科学的に
証明されて認められた。
神は宇宙そのもので生命体である。
人は神の体内で生活している。

原点世界であるわれわれとどう違うのか分かっていただけましたか？

2 「トウンリリミスの宗教がどんなものか知ってもらいたい」

トウンリリミスでは、宇宙生命体である神さまを「グリーンさま」と呼び親しんでいる。
そのためトウンリリミスではグリーン教と呼ばれる。

主な考え方は以下の通り。
人は神の細胞。
神の体の一部である魂を預かり、育てて神に返すことが人の役割。
人が魂を育てることで、神であるグリーンさまは成長していく。

つまり神が生きることと人が生きるとは同じ。

どんな世界観の宗教かご理解いただけましたか？

3 「グリーン教を突き詰めるとどうなるか知って欲しい」

どんな風に魂を育てるのか？

転生を繰り返して、いろいろな経験を積んで、課題をクリアすることで育つ。

つまり死んで終わりにならない。

だから魂を育てる修行が必要と考える。

補足すると転生回数は多いのに魂が育ってないため高齢でも未熟な人もいれば、転生回数多くて年齢は若くても成熟した人もいる。

自分が魂を育てたら、育ってない人を手伝う。

そして全員が神に返って、神を成長させることが人類の目的。

トゥンリリミスでは、何を大切と考え行動するか分かっていただけましたか？

4 「グリーン教の敵対組織「桃色人肉祭典」について知って欲しい」

人が生きることは、神の体の一部である魂を育てるためである。

この考えに密かに反抗するのが、闇の組織「桃色人肉祭典（ももいろじんにくさいてん）」です。

桃色人肉祭典は、人の肉体を気持ちよくすることを目的として行動します。

穏やかな日常を狂わせていく彼らの思惑を阻止することが、物語の主軸です。

トゥンリリミスの悪はなにか分かっていただけましたか？

5 「トゥンリリミスでは、どうやって魂を育てるのか知って欲しい」

トゥンリリミスの魂の修行は大きく二つに分かれます。

1) 自分自身も含めて生活運営に参加して周りを世話すること。家庭人。

2) 事業を起こして、社会的、個人的問題を解決すること。起業家。

どちらを選ぶかで生きる地域が異なります。
家庭人は、保護区と呼ばれる田舎で暮らします。
起業家は、自由区と呼ばれる都会で暮らします。

家庭人には村や村人のために働く義務があります。決められたことをしないとイケません。
起業家には世話など労働の義務はありませんが、保護区を維持する資金を出す役割があります。

6 「トゥンリリミスの制度について知って欲しい」

トゥンリリミスでは、育児、介護、看護など世話が必要な人を受け入れ、企業村の一員となるのが基本です。

つまり基本は家庭人です。

保護区と呼ばれる田舎に住み、国土保護の役割を引き受け、魂を育てる修行をするため、適度な距離で人付き合いをして義務を果たす。

- 0 から 12 歳の子どもは世話される側として守られる。
- 16 から 40 歳の大人は自分自身を育てる。
- 40 から 60 歳の大人は村全体の運営を引き受ける。
- 61 から隠居として義務から解放されて、主体的に行動できる。

保護区では、プライバシーを尊重しつつ、共同で暮らしていることを分かっていたかったですか？

7 「自由区は資本主義社会であることを知って欲しい」

保護区は、労働力を提供して、お小遣いを月に 10 万ポイントもらって暮らします。

自由区は、お金を稼いで、事業に投資します。

そして稼いだお金を保護区維持のために払うことで、自由区で発言力を買うことができます。

39歳までは、資本主義社会の自由区でお金で好きなものを買う暮らしを選べます。しかし、資本家ではなく、労働者として生活しているなら、老後資金を得ることはできないので、保護区に戻れる期限である40歳までに帰ることになります。

もし帰らないなら、働ける間は働いて、どうにもならなくなったら死の街で死ぬことが選べます。

死の街は1段のカプセルホテルのような施設で自由区に作られたビルです。シャワーを浴びて、着替えて、薬を渡されて個室に入ります。死んだら死体は焼却されて灰は山にまかれます。3日以内に死にきれなかったら出て行かないといけません。そして1年は利用できません。

トゥンリリミスでは、40で保護区に戻れることを奨励しているため、自由区に残れる条件は厳しいです。人口の5%くらいしか残れません。

家庭人として世話して暮らすことも大切な修行ですが、社会的・個人的問題を解決して事業主として生きることは一段高い修行と認められています。起業は転生を繰り返して、魂が育っているからできると考えられています。

「できが悪い＝魂が若い」と励ます。

家庭人が基本で、一段上が起業家という修行のレベルの違いは分かっていたか？

8 「トゥンリリミスでの子どもの扱い方について知って欲しい」

学校教育としては読み書き計算だけ教えます。あとは本人がやる気があれば自習で動画を見て学ぶことができます。

保護区では、必要なものは配給されるため、衣食住に困ることはありません。

だから、お小遣いなどで手に入れたものを人にあげることはしません。

大人はお小遣いがもらえるので買い物出来ます。

しかし子どもはお小遣いがないので、大人の手伝いをして稼ぐことになります。

「トゥンリリミスのお手伝い文化」を TRPG で体験してもらうことが企画主旨です。

世界観を感じる方法をご理解いただけましたか？

9 「TRPG とはどんなものか知って欲しい」

TRPG とは、テーブルトークロールプレイングゲームのことです。

まずキャラクターを作成します。

一度にプレイするのは1～6人くらいです。

当日は、ゲームマスターと呼ばれる進行役が状況を説明することから始まります。

どんな状況で、まわりに何があるのか、などが説明されます。

それを聞いたプレイヤーは、「何をどうする」と行動を選択していきます。

選択した行動の成功と失敗は、サイコロで判定します。

スキル A が60（最大値100）だったとします。

スキル A を必要とする行動は、100のダイスを一回振って（1D100と書きます）

判定します。

サイコロが60以下なら成功。61以上なら失敗です。

5以下の成功はクリティカルで大成功です。

トゥンリリミスでは、HP（体力）と TIME（時間）のどちらかが0になるとその人の1日が終わります。

HP と TIME の両方を使いながら、スキルを獲得したり、お小遣いを稼いだり、人間関係を深めてストーリーをすすめたりします。

ゲームイメージとしては、人生ゲームに即興演劇の要素が加わった感じです。

ふわっとした理解でいいので、伝わったでしょうか？

10 「基本となるお手伝いは掲示板であることを知って欲しいです」

掲示板を行動選択すると

人物カード

依頼カード

をめくります。

誰の、どんな依頼が来ています、受けますか？

と聞かれるので、消費 HP や TIME、成長するスキルなどを考えて選択してください。

見ただけで HP 1、TIME 5 を消費します。

選択した場合、成功・失敗は、サイコロでします。

たとえば「気難しいおじいさん」の「掃除」の依頼を引いたとします。

HP10、TIME30 で、掃除スキル+ 3、報酬 20 ポイントとします。

もともとの掃除スキルが7歳で幼く 30 なら、成功すると 33 に増えます。

優しいおじいさんなら、判定+ 5 0 で $30 + 50 = 80$ で 80 以下なら成功です。

失敗しても掃除スキルは減りませんが、精神力が減ります。

つまり最初は成功しづらく、成長が難しく、稼ぐことが難しいわけです。

掲示板の依頼は成功しやすいですが、稼ぎが少ないことはご理解いただけましたか？

1 1 「スキル獲得のための弟子入りについて知って欲しい」

掃除や洗濯などを「無報酬で教えてもらう」が、弟子入りです。

お金は稼げませんが、スキルが上がりやすいです。

またギターや料理など次に説明する企画コマンドにつながるスキルも弟子入りできます。

人間関係パラメーターで成功・失敗が決まります。

1) 弟子入りを受け入れてくれるか？

2) 修行が成功するか？

をサイコロ判定します。

スキルを育てることを優先するなら弟子入りであることは分かっていただけでしたか？

1 2 「起業につながる企画コマンドについて知ってもらいたい」

企画カードを引く。

1) 内容：参加人数が決まる。

最大値がカードに書いてあるので、1D100 をふって参加率を求める。

2) 段取り：手伝う人数が決まる。

プレイヤーが参加を希望して、主催者が了承したら契約完了。

スキルが加算されるため3の実行で成功しやすくなる。

3) 実行：成功失敗が決まる。

起業スキルが成長するか決まる。

手伝ったプレイヤーは使ったスキルが育つ。

4) 決算：参加人数で売上げが、手伝う人数で人件費が、決算でコストが決まり、純利益が出る。儲けが決まる。

大金を得ることもあれば、借金を背負うこともあることをご理解いただけましたか？

1 3 「イベントの種類について知って欲しい」

掲示板、弟子入り、企画の3つが日常イベントです。

スキルを育て、お金を稼ぐことを目指します。

対して人間関係イベントは、村の出来事を知るストーリーイベントです。

桃色人肉祭典の企みを阻止することが目的になります。

あるいは、桃色人肉祭典側に参加してもよいです。

「キャラクターを育てる」「お金を稼ぐ」「村について知る」などの楽しみ方ができることは分かっていたでしょうか？

1 4 「非日常イベントの雰囲気を知ってもらいたい」

桃色人肉祭典の秘密を知って、ある場所に行くと密室に閉じ込められます。

1) 抵抗して逃げ出す。

2) 受け入れて組織に入る。

以後、どちらの立場でどう振る舞うかが問われていきます。

15 「これから準備することについて教えてください」

まずカードを作ります。

1) 村人など NPC のカード (100 人くらい)

性格や教えてくれることも書かれている。

桃色人肉祭典について持っている情報など人間関係イベントについてはゲームマスターだけ知っている。

2) 掲示板などお手伝い依頼のカード

3) 企画カード

4) 感情カードと行動カード

人会って起きたことに対してプレイヤーがどう感じたか決まります。

たとえば、「好意を持った」と「口に出す」なら「好意を伝えるセリフを教えてください」とゲームマスターに言われます。

ここはゲームと直接関係ないですが、即興演劇的要素で楽しむ部分です。

まだ考えている部分ですが、トランプシャッフルしたカードの山を上から取って、成否をサイコロで判断したり、演技をして楽しんだりします。

16 「最終目標は小説を書いて無料公開することを伝えたい」

ゲーム化することで、トゥーンリリミスの日常を具体的にイメージできるようになったら、最終的に小説を書いてネットで無料公開します。

村人、掲示板、企画、人間関係などのカードを作ることで設定資料とします。

企画の流れは分かっていただけでしたか？

01 シナリオ 01_20210607

TRPG「トゥンリリミス -グリーン教 VS 桃色人肉祭典-」

パラレルワールド：トゥンリリミス

原点世界：ガールナルミス

GM：エリー

PL：リーン、知力型

1回目テストプレイ 20210609

初めていいですか？

GM ナレーション

ここはトゥンリリミスと呼ばれるグリーン教が広まった並行世界 (パラレルワールド) です。

あなたは「自由区」と呼ばれる資本主義社会の都会で生まれて6才まで育ちました。

7歳から半人前と認められ「保護区」と呼ばれる共産主義の田舎で里親と暮らすために集団でバスに乗って山奥にやってきました。

バスを降りると入村式が始まります」

区長さんが挨拶します。

GM 区長さん

体力 (HP) と時間 (TIME) は有限である。

生活、勉強、お手伝い、人間関係などやるべきことはたくさんある。

魂を育てるためスキル獲得をめざし、お金を稼ぎ、村人と交流して子ども時代をエンジョイしてくれたまえ

GM 区長補佐

今年は2名入ってきました。

アザレアさん17さい女性で給食係。自己紹介をどうぞ

GMアザレア

はい、わたしアザレア。去年は自由区でモデル目指してたんだけど、ぜんぜん売れなくて食い詰めて保護区にもどってきちゃいました。かっこわるくて誰も知らない村に来たよ。美しく見える角度の相談ならわたしにしてほしいな。よろしくね。

GM区長補佐

アザレアさんありがとうございます。

続いて6歳まで自由区の親元で育ったリーンさん女性で学生です。自己紹介をどうぞ。

【PL自己紹介】

GM区長補佐

では入村を認めた印としてアザレアさんとリーンさんには端末を渡します。

以上で入村式を終わります。

GMタンポポ

リーンさん、こんにちは。

わたしがあなたの里親のタンポポです。

給食係をしています。

センターを出て村を案内しましょうね。

地図：コハク村全体

GMタンポポ

センターの近くにお年寄り、小さい子供のいる家庭、独身者たち、一番遠くが新しく入ってきた若者たち。アザレアさんとかね。

里山には入ってもいいけど、林業と原生林には勝手に入ってはだめよ。

詳しくは端末で調べられるから見てみてね。

あなたはもう7さいになったから一人で行動してもいいの。

死なないように気を付けて好きなどろに行行ってらっしゃい。

【PL自由選択】

GM

では家に帰って寝ましょう。

GMタンポポ

わたしは給食係でセンターで朝食を作るから、リーンさんは一人で起きて給食室でご飯

を食べて、教室に行って勉強してきてね。

GM

給食センターで米と玉ねぎの味噌汁を受け取ります。

すると後ろから「おっはよう！」と声を掛けてくる人がいます。

振り開けるとアザレアが立っています。

アザレア「あ、一人。新参者同士一緒にたべようか？」

この村を選んだのは、絵描きのアボカドさんがいるからという話をする。

絵のモデルにしてくれるように頼みに行くそう。

GM

教室に入ると子どもたちが近寄ってきました。

！ 名前リスト入れる

知りたいことがあったら聞いてね。

GM

みんなで昼をたべたら自由時間です。

掲示板にお手伝いの依頼が来ているので受けてみてはいかが？

！ 掲示板リスト！

GM

アザレアを探してみますか？

アボカドの家を探して訪ねます。

日常ルーチンはここまで

非日常ルーチンは、アボカドが首つりしようとしているところに遭遇する！

なぜアボカドは死のうとしたかを突き止め、アザレアが絵のモデルになれるように協力する。

図書館でアルバムを見る。

アボカドには、ピーチという娘がいたことを知る。

ピーチを見て、アザレアが桃色人肉祭典のミスピーチに似ていると言う。

桃色人肉祭典について端末で検索する。

新人を育てて舞台で歌や踊りや芸を披露するショーをする組織で、自由区では有名と知る。

子どもは情報も行動も制限されているため、リーンは知らない。

GM

アボカド自宅にお見舞いに行って探りますか？

02 子どもリスト 01

子どもリスト

【一般女子：花】

ガーバラ 0
キンギョソウ 2
ポピー 2
チューリップ 4
モクレン 5

マーガレット 8
ワスレナグサ 9
ペチュニア 1 0
スターチス 1 1
ジャスミン 1 2
ハマナス 1 2

【一般男子：樹木】

エンジュ 3
ポプラ 5
ヒメシャラ 6

ナツメ 8

【医療男女：薬草】

ドクダミ 7
クスノキ 1 0

【農業男女：野菜】

カイワレダイコン 4

トウモロコシ 4

ロマネスコ 4

三つ子

【レンジャー男女：キノコ】

アマタケ 8

トリュフ 9

オオイチョウタケ 1 1

【林業男女：山菜】

コシアブラ 1

ナズナ 1

ヨモギ 2

ギョウジャニンニク 1 0

03 掲示板リスト 01

掲示板リスト

※ TIME－すばやさ＝消費 TIME

※すばやさ最高18まで育つ。

依頼系1D6

- 1 せんたく (TIME 60、HP 5) スキル基本アップ2
- 2 そうじ (TIME 30、HP 10) 2
- 3 こもり (TIME 30、HP 20) 2
- 4 マッサージ (TIME 15、HP 20) 2
- 5 おはなし (TIME 30、HP 5) 2
- 6 その他 (アザレアの依頼)

仕事系1D6

- 1 料理 (TIME 60、HP 20) 4
- 2 事務 (TIME 60、HP 10) 4
- 3 手当て (TIME 30、HP 10) 4
- 4 林業 (TIME 60、HP 20) 4
- 5 農業 (TIME 60、HP 30) 4

6 レンジャー

上がるもの1D6 (成功スキル基礎アップ2)

- 1パンチ
- 2キック
- 3弓
- 4ナイフ
- 5棒
- 6体力

勉強1D2

- 1 読み書き
- 2 計算

弟子入り（情報を集めて習う）

ダンス

音楽

木工

裁縫

スキルアップ計算 1 D 100

5以下2倍

5～上限1倍

上限から99半分

100は0

人物 1 D 6

とっても優しい（+40）スキル加算0

やさしい（+20）スキル加算1

おだやか（+10）スキル加算2

ひややか（-10）スキル加算3

きびしい（-20）スキル加算4

とってもきびしい（-40）スキル加算5

基本に加算して、1 D100で振って、2倍、1倍、半分、0になる。

寿命

TIME 0、HP0を繰り返すと寿命が縮む。

1 D 2

04 おはなしリスト 01

ミント博士

「宇宙は生命体であり、人は神の体内で生きる細胞である」と宇宙の膨張率と成長率を数式で計算して科学的に正しいことを証明した。

多くの人は、理解できなかったが、「やっぱりそうか」と受け入れた。

そしてグリーン教が生まれた。

グリーン教

グリーン教はグリーンさまの体の一部である魂を預かり、育てるまで転生を繰り返すと考えている。

生まれたばかりの若い魂を持つ人もいれば、何度も転生しているのに育ってない古い魂を持つ人もいる。

グリーン教は自分を育て終わったあと、育てられない人を助けることを目標としている。

修行

家庭人は、育児、介護、看護を引き受ける。労働力の提供。

自由区は金を稼ぎ、保護区を支援する。金銭の提供。

転生

転生するとパラメーターは初期値に戻るけども、スキルはそのまま残る。

だから何度も繰り返すほどだんだん楽になる。

神

神の成長は人次第。

05 謎設定 01

アップルは事業で成功して巨万の富を手に入れる。
強い立場にたったことで、だれもが従う。
こっちにその意図がなくても支配者として扱われる。

街角で人物画を描いてるアボカドに出会う。
その絵の色彩の豊かさを見て一目惚れする。
実際の色じゃなくてポップでカラフル。

アップルはアボカドにアトリエをプレゼントして世に認めさせようと絵を売り込む。

その日食べるものにも困っていたアボカドは、受け入れるしかなくて受け入れてしまう。
しかし、アップルだけが自分の絵をほめてくれて、他の誰もよいとは思わない。

そんななか、アボカドがアップルにいう。
子どもがほしいの。
できればあなたの。
アップルはアボカドをアーティストとして尊敬したいと押さえてた気持ちを爆発させて、
愛をささやく。

妊娠したと分かったアボカドは、保護区に帰ると告げる。
親子3人で暮らすつもりだったアップルは反対するが、アボカドの決意は固く、嫌われ
たくないから承諾する。
絵だけはやめない約束で見送る。

アボカドは、ピーチを産んで、約束どおりアップルに絵を送る。

アボカドは、ピーチを「平凡でいいの。生きてるだけですばらしい」というが、ピーチ
は誰かの一番特別になりたい。

ピーチは 13 さいで管理区から逃げ出してアップルのもとへいく。

桃色人肉祭典というお騒がせ集団を買収して、一緒に騒ぐようになる。

ピーチを送り出したアボカドは、他の若者をモデルに絵を描く。

アップルのリクエストで 16 から 25 の女性が選ばれた。

それをアップルに送ると、アップルがターゲットにして、自由区に出てくるように誘い出す。

そんなことを繰り返すうちにアボカドのモデルになると村からいなくなるという評判がたち、誰もモデルをやらなくなる。

そこへ自分からモデル志願にきたアザレサ。

アザレアの依頼でアボカドのことを一緒に調べる子ども。

アボカド

アザレサ

プレイヤー

のやりとりが TRPG 部分

01 シナリオ 03_20210729 ココナラで使用

TRPG「トゥンリリミス -グリーン教 VS 桃色人肉祭典-」

パラレルワールド：トゥンリリミス

原点世界：ガールナルミス

GM：エリー

PL：リーン、知力型

2回目テストプレイ 20210729

初めていいですか？

GM ナレーション

前回までのあらすじは、一緒に入村したアザレアと、アボカドの首つりを助けたところまでです。

アボカドは意識不明のままです。

アザレアが付き添っています。

目覚めたら連絡をくれることになっています。

GM ナレーション

朝が来て、給食室に行くと見知らぬ男の人が朝ごはんを食べています。

リーンさんに気づいた男の人は手招きします。

モズク

俺は配送トラックに乗っているモズク。最終便をコハク村に届けて泊ったからこうして朝飯を食ってる。君はリーンさんだね。よろしく。

GM

裏ジースしたモズクの右手の小指の付け根に模様のようなものがあります。

よく見るとホクロが4つ重なっているようです。

イラスト：20210705_010600 ホクロ

モズク

あ、これ？ 珍しいでしょ。何に見える？
蝶々とクローバー以外で言ってみて。

PLの返事待ち。

モズク

じゃあ、それ俺らの合言葉ね。
最近、配送員が拉致されて、村人が誘拐されるケースが多いんだわ。
リーンちゃんかわいいから狙われるかもしれねえ。
村の外に連れ出そうとしたら合言葉だ。
忘れんな。

そう言い残してモズクは給食室を去った。

リーンは教室に向かって勉強した。

リーンは掲示板のお手伝いをした。

1D6振って依頼数を決める。

回数分1D6振ってリストから選ぶ。

やるやつの難易度ダイス1D6

成否ダイス1D100

スキルアップ処理

後で弟子や企画も試したい。

そして、アザレアからアボカドが意識を取り戻した連絡が入る。

しかし何も話そうとしません。

どうしても絵をかいて欲しいアザレアは、原因を突き止めたくてリーンさんに協力を求めてきます。

アザレア「アボカドが書いた絵を送ると自由区に戻れるっていう噂があるんだよね。だからこのコハク村に来たの。ねえ、リーン、わたしのために力をかけて。わたしはアボカドの世話をするから、リーンは村人から話を聞いてきて。きっと給食室で噂してるから」

行きますか？

GM

給食室に行くとおしゃべりしているお年寄りがいました。

アジサイ 79

カラー 80

カサブランカ 81

アジサイ

知っているかもしれないけど、アボカドにはピーチという今年17になる娘がいてね、でも13で工場務めの義務を放棄して寮から逃げ出したんだ。それ以来行方不明なんだよ。

カラー

ピーチは、アボカドとアップルという年下の実業家の間に生まれた子供で自由区で生まれた。コハク村に来てからはたくさんおくりものをしてきてさー、村じゃあ有名で、みんながうらやましがっていたさ。

カサブランカ

ピーチがいたころは、アボカドはピーチの絵ばかり描いてアップルに送っていたんだけど、いなくなってから若い娘をモデルにしてたんだ。だけどね……。

顔を見合わせる3人

カサブランカ

みんな自由区を出てっちまったんだ。そしてそのうちの一人が、ひどく痩せてあざだらけの死体として発見されたんだ。その手には桃色人肉祭典の印が握られていたってはないさ。

カラー

そうそう。その桃色人肉祭典だけど、リーダーの若い娘が、ピーチちゃんに似てるって噂なんだよね。

アジサイ

ほんとうのところは分からないけど、アボカドさんなら知っているんじゃないかしら？

3人ともそれ以上は知らない様子だった。

アザレアにメールで報告しますか？

アザレア

その話、アボカドに見つけてみよう。

死のうとしたことと家族は関係あるのか聞いてみる。

アボカドに会いにいきますか？

アボカドが話してくれる内容

警察から聞いたんだけど、わたしが送った絵のモデルを口説いて桃色人肉祭典に入れた後、スターとして売り出して、売れないと奴隷としてこき使っているらしいの。

表向きは娯楽を提供する楽しい組織だけど、裏では暴力で支配している。

きっとわたしが保護区に一人で戻ったことをアップルは怒っているのよ。

復讐ならわたしにすればいいのに、周りを攻撃している。

わたしがいたら、みんなが不幸になる。

わたしは死ななきゃいけないのよ！

アザレア

アップルを嫌いになったの？

アボカド

いいえ。今でも愛している。

アザレア

何か理由があるのね。でも言いたくない。

分かった。聞かない。

でも死ぬくらいなら名前を変えて村を移ればいい。わたしも一緒にいくから！

アボカドが名前をメロンに変えて、隣のアメジスト村に引っ越す。

アザレアもついていく。

1 リーンはアボカドがコハク村でメロンとして生きていることを知っている。

2 「アボカドは今でもアップルを愛している」と語っていたことを知っている。

日常に戻る。

ここで弟子入りや企画やる。

GM

安全に少しずつ成長させるのもありだけど、転生前提なら寿命減らしてもスキル取りにいく「修行」感覚が一般的になると思う。

何もしなければ寿命は100歳想定。

穏やかに100年を生きてもいいし、短命だけどスキルいっぱい獲得でもいい。

HP0、TIME0になると寿命イベントが発生する。

1D100でサイコロ振って、0から7が出るといきなり死んでしまう。

何年減るか判定1D2

10から99なら継続。

9歳で-2なら死亡

8歳で-1なら死亡

スキルを継承して、パラメーターはクリアになる。

※今回は+10補正するので死にません。

「弟子入りイベント」は継続的に一定消費するため、消費の大きい企画をするとTIMEやHPが足りなくなって寿命イベント発生します。

それはそれで面白いと思うのですが、どうでしょうか？

GM

翌朝、給食室に行くとモズクがいます。

モズク「すぐ出発するけど、お土産あるから車までとりにこない？」

どうしますか？

PLの判断待ち。

ついていくと車に押し込められて誘拐される。

ついていかないとナイフで脅されて車まで連れていかれる。

モズクは、アボカドのところに案内したら無事に返すと言う。

君はアボカドの行き先を知っているね。

死にたくなかったら話すんだ。

どこにいるか言いますか？

教えたら無事に返してくれるけど、誰にも言うなと言われる。

誰にもいっちゃいけないよ。災いが降りかかるからね。

アザレアに連絡しますか？

危険な目に遭わせてごめん。

連絡してくれてありがとう。

わたしが何とかするからアボカドは大丈夫。

言わないで抵抗すると戦うことになる。

ダイスで勝負決める。

勝つ：村に逃げ戻る。

負ける：殺される。

※この辺、臨機応変で。

逃亡スキルはないので、どのスキルを使って、どのように逃げるか決めることができます。

そのスキルで1 D 1 0 0を振って成否判定します。

03 掲示板リスト 04 企画直した

寿命

TIME 0、HP0 を繰り返すと寿命が縮む。

1 D 2

HP 0、TIME 0 になると寿命イベントが発生する。

1 D 1 0 0 でサイコロ振って、0 から 7 が出るといきなり死んでしまう。

何年減るか判定 1 D2

1 0 から 9 9 なら継続。

9 歳で-2 なら死亡

8 歳で-1 なら死亡

スキルを継承して、パラメーターはクリアになる。

※今回は+10 補正するので死にません。

勉強はサイコロでどちらを学ぶか決めます。

勉強 1 D 2

1 読み書き

2 計算

1 D 1 0 0 で振って成功したらスキル 2 増える。

最大 7 5 まで増やせる。

5 以下 2 倍 : 4

成功 1 倍 : 2

失敗半分 : 1

1 0 0 : 0

掲示板リスト

※ TIME-すばやさ=消費 TIME

※すばやさ最高 1 8 まで育つ。

掲示板は「依頼系」と「仕事系」の二つがあります。

依頼系は、時間が短く、個人からの依頼で、上がるスキルも少な目です。

仕事系は、時間が長く、職場からの依頼で、上がるスキルが多めですが消費が多いです。

手順は以下の通りです。

1 掲示板を選んだから、1 D 6 振ってきている依頼の数を決めます。

出た目の数だけ依頼を見ることができます。

依頼系か仕事系か決めて1 D 6 を見られる数分ふります。

依頼系1 D 6

1 せんとく (TIME 60、HP 5) スキル基本アップ 2

2 そうじ (TIME 30、HP 10) 2

3 こもり (TIME 30、HP 20) 2

4 マッサージ (TIME 15、HP 20) 2

5 おはなし (TIME 30、HP 5) 2

6 その他 (アザレアの依頼)

仕事系1 D 6

1 料理 (TIME 60、HP 20) 4

2 事務 (TIME 60、HP 10) 4

3 手当て (TIME 30、HP 10) 4

4 林業 (TIME 60、HP 20) 4

5 農業 (TIME 60、HP 30) 4

6 レンジャー (TIME 60、HP 40) 4

上がるもの1 D6

1 パンチ

2 キック

3 弓

4 ナイフ

5 棒

6 体力

消費 TIME と HP を考えて依頼を選びます。

やると決めた依頼の人物判定をします。

人物1 D 6

とっても優しい (+40) スキル加算 0

やさしい (+20) スキル加算1
おだやか (+10) スキル加算2
ひややか (-10) スキル加算3
きびしい (-20) スキル加算4
とってもきびしい (-40) スキル加算5

基本に加算して、1 D100で振って、2倍、1倍、半分、0になる。

※ NPCの反応を一言入れる。

やると決めた依頼の成否判定をします。

スキルアップ計算 1 D 100

5以下2倍

5～上限1倍

上限から99半分

100は0

弟子入り (情報を集めて習う)

知り合いに聞く。

図書館で読書スキルで判定する。

情報は

アジサイ

カラー

カサブランカ

から得る

ダンス：マイタケさんは、グリーンさまに捧げる踊りの先生なのよ。

マイタケ59：レンジャー

不在がちだから花に水を「毎日」やって欲しい。

TIME 20 HP 5 スキルアップなし

ダンスを習うときは

TIME 60 HP 30

ダンススキル基礎4 1 D 100

5以下8、成功4、失敗2、100はゼロ

音楽：ウツボグサさんは、趣味がピアノとアコースティックギターなのよ。

ウツボグサ63；マッサージ

TIME 15 HP 20 基礎2

5以下4、成功2、失敗1、100はゼロ

音楽は

TIME 60 HP 30

ダンススキル基礎4 1D100

5以下8、成功4、失敗2、100はゼロ

木工：ハマナスさんは余った木を彫るのが得意なのよ。

ハマナス46

そうじしたら教えてくれる

TIME 30 HP 10 基礎2

5以下4、成功2、失敗1、100はゼロ

木工は

TIME 60 HP 25

5以下8、成功4、失敗2、100はゼロ

裁縫：小物から服までなんでもつくれてすごいよ。

イタドリ72

洗濯と引き換え

TIME 60 HP 5 基礎2

5以下4、成功2、失敗1、100はゼロ

裁縫

TIME 60 HP 20 基礎4

5以下8、成功4、失敗2、100はゼロ

企画は4日かけて行います。

午前に勉強して、

午後を $TIME 180 - 15 = 165$ 、HP 50使います。

リーンさんの場合は $TIME 30 - 15 = 15$ 、HP 10以下なら寿命判定すれば依頼を受けられます。

掃除、お話、手当での依頼を引いた場合です。

1日目アイデア決め。

どのスキルを使うか決めるだけで終わり。

料理

ダンス

音楽

木工

裁縫

発明

読書（朗読）

企画（自分で決める）

2日目告知する。

集まってくれる人数決めます。

1 D 1 0 0（1から100。多いほどいい）

3日目成否決まる。

1 D 1 0 0で選んだスキル育つ。

致命的失敗だと中止。

失敗だと人数半分に減る。

成功は人数そのまま。

大成功は人数2倍。

4日目精算が決まる。

1 D 1 0 0でチップを払ってくれた人の割合が決まる。

0～20000ポイント入る。

たとえば 56：なし

36：人数：36人

18：成否：成功（人数そのまま）

98：100ポイントを（36人 \times 98% = 35人）が払い「3500ポイント」入る。

こっちを使ったら

56：56人

36：成功。56人残る

18：チップくれた割合10人 = 1000ポイント。

わたしがやってみる。

49人

81で失敗。半分の人数。24人残る（切り捨て）

1 D 2 = やさしい（+20）スキル加算1

基礎6 + 1 = 7

56 + 20 = 76なので失敗。

3加算（切り捨て）

25パーセントが支払い100を（24人のうち25% = 6人）が支払い600ポイント入る。

よし、これで博打要素が強くなった。

勉強して
スキル決定して翌日。

勉強して
希望者決定して翌日。

勉強して
成否判定して翌日。

勉強して
チップくれた割合決定して完了。

3回いい目が出ると大金が入る仕組みです^^

1、3は大きい方がよくて、
2は小さい方がいいが0はダメ。

プロット 20210710_02 依頼

0 トウンリリミスについて

みなさんは、パラレルワールドの存在を信じていますか？

魔術の訓練を通じてわたしは、わたしたちの住む世界ガールナルミスと共鳴と離反を繰り返す、似ているけど異なる世界トウンリリミスが存在することを知ったのです。

大まかにいえば、トウンリリミスでは、わたしたちガールナルミスでは異端とされる「神の体内に生きている」という「人間は神の細胞説」がうっすら信じられてきました。

そしてわたしたちと同じように産業革命を経て、資本主義が発展した時、ミント博士が現れ、宇宙の膨張率と成長率を数式で計算して宇宙は生き物であり神の体内であることを証明したのです。

トウンリリミスのほとんどの人々は、数式の内容を理解できませんでした。

けれど、うっすら信じていたことが真実だと言われて、神をグリーンさまと呼ぶグリーン教が爆発的に広まったのです。

その結果、トウンリリミスでも資本主義に対抗して共産化が起りましたが、穏やかなものとなりました。

田舎から都会に男たちが出稼ぎに出て行くと、残された女たちは男の役割も担うようになり、平等な共同体を作り上げました。

母系社会である田舎の共同体は、給食制度を導入し、プライバシー保護のため個人住宅を導入しました。

ガールナルミスでは、田舎のしがらみを嫌い、若い女性も都会を目指しましたが、トウンリリミスでは田舎に残りました。

競争社会になれば冷徹で合理的な男性が勝ち残ります。女性たちは起業家になり男性並みに厳しい生き方をするより、グリーンさまのために家庭人として育児、介護、看護を担うことで魂を育てる方がよいと考えたのです。

ではトウンリリミスがどのような世界か、ちょっと覗いてみましょうね。

1 マーガレット

トウンリリミスでは、7歳になると半人前と認定され、一人で行動する自由を得ます。

つまり、死なないように自分で考えて行動しなければならなくなる。

マーガレットと名づけられた女の子は、労働の義務のない自由な都会である自由区で生まれました。

自由区では、子どもの行動は著しく制限されています。地元の幼稚園と公園くらいしか行くところがありません。小さな世界がすべてでした。

それでもマーガレットは大好きな両親と暮らしていたため、幸せに感じていました。

そして7歳になる年に、一人で労働の義務がある田舎の保護区で里親に預けられました。

そこは原生林を管理するレンジャーがいる山奥でコハク村と呼ばれています。

大好きな絵本だけ持って、コハク村行きのお迎えのバスに乗ったマーガレットは、大変心細く、不安でたまりませんでした。

両親と離れて、全然知らないところに一人で行くのだから当然です。

途中の村で一人、また一人と子どもが降りる度、マーガレットの心臓は跳ね上がりました。

そしてとうとう最後の一人になり、朝出発して夕方になっていました。

マーガレットが到着するとすぐに入村式が始まりました。

区長さんが挨拶します。

「体力 (HP) と時間 (TIME) は有限である。

生活、勉強、お手伝い、人間関係などやるべきことはたくさんある。

魂を育てるためスキル獲得をめざし、お金を稼ぎ、村人と交流して子ども時代をエンジョイしてくれたまえ」

マーガレットはこれから始まる生活を想像して期待と不安でいっぱいになりました。

続いて区長補佐さんが話します。

「今年は2名入ってきました。

アザレアさん17歳、女性で給食係。自己紹介をどうぞ」

マーガレットの隣に立っていた目鼻立ちのはっきりしたかわいらしい女性がペコリと頭を下げました。

「はい、わたしアザレア。

去年は自由区でモデル目指してたんだけど、ぜんぜん売れなくて食い詰めて保護区にもどってきちゃいました。

かっこわるくて誰も知らない村に来たよ。

美しく見える角度の相談ならわたしにしてほしいな。よろしくね」

マーガレットはモデル目指してたなんてすごいと思いました。けれども次の口調補佐さんの言葉で頭が混乱してしまいました。

「アザレアさんありがとうございます。

続いて6歳まで自由区の親元で育ったマーガレットさん女性で学生です。自己紹介をどうぞ」

「あの、その、わたしは、わたし……」

するとそっとアザレアさんが手を握ってくれます。

「大丈夫よ。好きなことを言えばいいの」

微笑みにうなずき、本のことを話そうと思います。

「体を動かすのは苦手ですが、本を読んだり、お話を聞くのが大好きです。よろしくです」

周りを見回すと、コハク村の人々がニコニコ微笑んでいます。ここならやっていけそ

うだとすこし安心出来ました。

最後に区長補佐さんがまたお話されます。

「では入村を認めた印としてアザレアさんとマーガレットさんには端末を渡します。

以上で入村式を終わります」

手帳ほどのサイズの平たいタブレットを渡されました。

どう使うのか迷っているとお婆さんが近づいてきます。

「マーガレットさん、こんにちは。

わたしがあなたの里親のタンポポです。

給食係をしています。

センターを出て村を案内しましょうね」

入村式をしていた木造の横長の巨大な建物の前には、10×10個の平屋の木造住宅があります。その奥には山が広がっています。

タンポポさんがあちこち指さし説明してくれます。

「センターの近くにお年寄り、小さい子供のいる家庭、独身者たち、一番遠くが新しく入ってきた若者たち。アザレアさんとかね。

里山には入ってもいいけど、その奥の林業と原生林には勝手に入ってはだめよ。

詳しくは端末で調べられるから見てみてね。

マーガレットさんはもう7歳になったから一人で行動してもいいの。

死なないように気を付けて好きなところに行ってらっしゃい。

日が落ちるまでにはもどってちょうだい」

マーガレットはうなずき、端末を触りました。

「はい。この端末で、色々なことを調べられるんですね！

いろんなところを見に行ってみたいです！

私のおうちは、どこにありますか？」

タンポポはマーガレットはなかなかしっかりした子だなど思いました。

「お家は、地図の一番右端の上から3番目です。

全部同じ形の家だから、入る時は名前を確認してね。

「タンポポ」とある家がそうよ」

「わかりました、じゃあ色々なところを見たらそこに帰りますね！」

本好きのマーガレットはセンターに図書館があることを知り、行ってみることにしました。

迷わず到着すると、図書館の壁には、野生的な瞳の12歳の少女の絵が飾ってあります。

村の歴代の集合写真の中に似た女性を見つけました。

絵のタイトルは「ピーチ12歳」。

作者は「アボカド」。

よくみると集合写真のピーチの隣に、真逆のおとなしそうな女性が寄り添っています。

他には、村の話し合いの議事録がびっしりならんでいる。

絵本はたくさんあるが、文字の本はほとんど電子なため、並んでいるのは古い本がほとんど。

図書館を出ると今度は里山に向かいました。山というものが珍しかったのです。

途中の住宅は、平屋広い軒下に洗濯物が干してある。

服は制服なのでみんな同じ形のサイズ違い。

ジャージと着物ポイ平服ときちっとした正装の礼服があるらしいことがわかる。

そういえばみんな白い上着に黒いレギンスをはいていたけど、区長さんだけ赤だったことを思い出します。他にも何人か色のついた上着を着ていることを思い出す。

「わたしのおうちにもあるのかな……？」

他の人が歩いていると、少しおどおどしながら挨拶して里山の方へ進みます。

そして住宅街の一番下の左端に「アザレア」の表札が出ていることを見つけます。

(あ、一緒に入ってきたアゼレアさんのおうちだ。また会えたらおはなししてみたいな)

そんなことを考えながら、里山に入っていました。

よく手入れされていて、落ち葉も枝もなく、とても歩きやすい。

子守りを引き受けた10歳くらいの子どもが、1歳くらいの子どもを背負って遊んでいます。

背中で子どもは眠っているようです。

いろんな木があって、4月1日の春の夕日を浴びてキラキラと木漏れ日が降り注いでいます。

家に帰るとタンポポさんがお茶をすすめてくれます。そして言いました。

「わたしは給食係でセンターで朝食を作るから、マーガレットさんは一人で起きて給食室でご飯を食べて、教室に行って勉強してきてね」

「わかりました……」

マーガレットは寝坊しないように、早めにお布団に入ります。

2 アザレア

翌4月2日、給食センターで米と玉ねぎの味噌汁を受け取ります。

すると後ろから「おっはよう！」と声を掛けてくる人がいます。

振り開けるとアザレアが立っています。

「あ、一人？ 新参者同士一緒にたべようか？」

「あ、アザレアさん！ おはようございます……！」

「はい、よかったら一緒に食べたいです！」

近くの席に並んで横に座るとアザレアさんが話し始めます。

「昨日、図書館でピーチという少女の絵を見たんだけど、ピーチの母のアボカドは今も村にいて絵をかいてるらしいのね。わたしをモデルに絵をかいてくれるように頼みにいきたいの。あとで連絡するから一緒にいってくれない？」

「あ、私もその絵みました！ アボカドさんはお母さんだったんですね。私も会ってみたいので、一緒に行きましょう！」

ニコッと魅惑的な微笑みをアザレアさんが返してくれます。

「ありがとう。端末にメールするね。勉強がんばりなよ！」

うなずきながらマーガレットはアザレアさんの願いが叶うといいなと思いました。

教室に入ると子どもたちが近寄ってきました。

「知りたいことがあったら聞いてね」

口々に優しく話しかけてもらい、とっても嬉しくなりました。

今日は2時間読み書きを勉強して終わりです。

(うーん、今日はちょっと緊張しちゃったな。明日からは集中できると良いな)

明日への誓いをそっとしました。

みんなで昼を食べたら自由時間です。

掲示板を見て、お手伝いの依頼を探してスキルとお金を手に入れようと思います。

端末を確認すると依頼は個人の依頼が3つ来ていました。

仕事の依頼は60分と長いので、まずは個人の依頼を試みようと思いました。

洗濯機で洗って、軒下に干す依頼です。待ち時間があるので60分かかります。

そんなに厳しくない方だったので、高い技術は身に付きませんでした。コツをつかんでスキルアップできた気がします。

次の依頼に行こうと思ったら、アザレアさんからメールが届きました。

「左3、上4の上がアボカドだからすぐ来て欲しい」

急いでいくことにしました。

到着するとアザレアがいません。

「たすけて！」という悲鳴が聞こえてきます。

「えっ大丈夫ですか…！」

助けられそうだったら助けたいとマーガレットは駆け寄ります。

アボカドの家に飛び込むと、首つりしているアボカドを抱きかかえたアザレアがいます。

床に椅子が転がっています。

「その椅子持ってきて！」とアザレアが叫んでいます。

「えええ……は、はい！」

衝撃の光景に動揺しながら、慌てて椅子を抱えて行きます。

アボカドを椅子に立たせて、縄を外し、床に下ろします。

アザレア「医者と呼ばなきゃ」

端末で医者に連絡します。

アボカドの部屋は絵がいっぱいあります。

そして高そうなお菓子やかわいらしいものがいっぱいです。

誰かがプレゼントしているようです。

そんなことをぼんやり思いながら救助される様子をおとなしく見ていました。

3 アボカド

意識不明のアボカドを看病するアザレア。

目覚めるのを待つ間、日常生活を送るマーガレット。

勉強とお手伝いの依頼をこなす。

そして朝食の時間にモズクに会う。

ホクロが何に見えるかを合言葉に偽物を見分ける話をする。

アボカドが目覚めるが何も言わない。
過去について給食室にたむろするおばあちゃんたちに聞いてくる。
メールでアザレアに伝える。
アボカドに会いに行き話聞き出そうとする。
自分がいては皆が不幸になるからという。
アザレアが名前を変えて違う村に行こうと誘う。
アボカドが了承する。
一人になったマーガレットはまた勉強とお手伝いを繰り返す。
そして、モズクにお見上げ渡すから車まで来てと言われる。
怪しいと思いつつお土産につられてついていく。
車に拉致され連れ去られる。
アボカドの行き先を言う？
言わないと殺される。
誰にも言うなと言われるが、アザレアに連絡する。
そして、アザレアとアボカドは行方知れずになる。

2 アップルとアボカド

アップルが16の時にアボカドに出会う。
アップルは親の仕事をついで社長をしている。仕事は順調だが、叱るのが役割なため自分を律して隙のないようにしなければならず、孤独を感じていた。

そんな時、たまたま車で通りかかった路上でアボカド21が絵を売っていた。色彩豊かな絵に一目惚れして、アボカドにアトリエを与えて暮らしを世話して売り出そうとする。

アップルの仕事は順調だが、絵を買わせようとする事で悪評が立っていた。

事実を知ったアボカドは、アップルに「わたしと1日付き合ってください」(あなたの子供もが欲しい、という意味になる)といい、最高にハッピーな初体験をする。

感激したアップルは、アボカドにプロポーズする。自分がしていた時計を送り、誓いのキスをする。

翌日、アボカドは黙ってアトリエからいなくなる。

1年後、全力で探して保護区にある山奥のコハク村にいると分かる。
アボカドはピーチという女の子を生んでいた。

金の力でコハク村に寄付する名目でアボカドに会うアップル。

しかしアボカドはなんの説明もしてくれない。ただそっとしておいて欲しいという。

アボカドに嫌われたくないアップルは、絵だけはやめないで欲しいとたのむ。

売るのではなく、部屋に飾ってくれるならと絵を送る約束する。

3 ピーチとアボカド

ピーチは、アボカドの絵を素敵だと思った。父親であるアップルがアボカドを特別扱いしてるのがうらやましい。「わたしも誰かの特別になりたい」とアボカドにほめられようとする。

しかしアボカドは「平凡でいいの。人は存在するだけでグリーンさまに祝福されているのだから」と一般化して特別扱いしない。

不満が募るピーチ。

寮で同級生とケンカして、自由区のアップルのところへ行く。

4 アップルとピーチ

ピーチはアボカドにそっくりだった。だからアップルはピーチをアボカドの代わりに独占することにした。

母親の代わりであることは分かっていたけど、贅沢三昧、ワガママ放題できるから気づかないふりをしていた。

ピーチのためのパーティーをする芸術家を集めて、桃色人肉祭典という組織を結成し、ピーチがリーダーになる。

5 アップルの復讐

ピーチを送り出したアボカドは、他の若者をモデルに絵を描く。

アップルのリクエストで16から25の女性が選ばれた。

それをアップルに送ると、アップルがターゲットにして、自由区に出てくるように誘い出す。

そんなことを繰り返すうちにアボカドのモデルになると村からいなくなるという評判がたち、誰もモデルをやらなくなる。

そこへ自分からモデル志願にきたアザレサ。
一緒に付き添って欲しいと頼まれるマーガレット。
そして冒頭の事件が起きる。

6 逃げたアボカドを探し続けるアップル。

手下を保護区に潜入させて、桃色人肉祭典にスカウトさせながら、アボカドを探す。
そしてとうとう見つける。

しかし、危険を察知したアボカドは逃げてしまう。
アザレアがついていく。
そしてちゃんと話し合うように説得する。
アザレア相手に気持ちを語るアボカド。アザレアが手紙にまとめてアップルに送る。

わたしはあなたにおいけてもらえるほどたいした才能はないの。だからそっとしておいてほしい。

この手で育てたピーチがあなたの元に行ってグリーン教の教えに反する生き方をしていることが、なによりわたしへの罰なのだから。

アップル

絵を売りに出そうとしたことは確かだが、そんなことに関係なく、おればアボカドさえいればよかったんだ。

ただそばにいてほしかったんだ。

どうしてわかってくれないんだ？

ピーチ

ママは誰より売れなかったことを負けとってる。なのに負けたことを認めずに、みんながよいという子供を産んで育てることを選んだ。世話なんて好きじゃないのに、グリーン教に逃げたのよ。そんなの信仰じゃない。

だからわたしが代わりにみんなを罰してあげたのよ。本当は責められたかったママのために。

アボカド

わたしのこと、そんな風に思ってたんだ。そう、なのかな。分からない。

アザレア

また逃げるの。アボカドさんが逃げたら、アップルさんもピーチさんも救われない。永遠に復讐し続ける。

問題から逃げないことが、人生の課題に取り組むことで、本物の信仰なんじゃない？

アボカドは、自由区に行って、アップルとピーチと暮らすことを選ぶ。

たともう保護区に戻れないから最後が死の街になるかもしれないとしても、二人と向き合うことにする。

小説は、アボカドとアップルとピーチの関係を描く。

前半は子ども時代の様子を見せるため語り手がマーガレット。

過去回想後は、アザレアが語り手。

「アボカドを探すため、桃色人肉祭典が保護区にメンバーを送って、ついでに自由区に再び出て行くようにスカウトする事件」を「非日常イベント」として自由に創作してもらおう。

アボカドと和解してピーチがリーダーを下りて解散してからは、闇の組織として暗躍する。

今後の予定など

この本は、自分のために登録したメモです。

初案「グリーン教 v s 桃色人肉祭典」は、クトゥルフ神話のTRPGシステムをベースにしています。違うのは、失敗してもスキルが成長します。

7から12歳のシステムだけ作って見ましたが、子どものころ育てたスキルが大人になってから生きるとは限らず、つながりが弱いです。

レンジャー活動のシステムも作ってないです。

「スキル」で判定したいのか？

経験値で自動的に育っていく救済措置のある仕組みにしたいのか？

そこらへんも未定です。

「グリーンさまは物理的な神さまなので、魂の育て方も物理的である」という新たな設定を設けました。

魂という言葉を使うと混乱するのでやめます。

「お金の使い方を覚えて、ダイナを育てることで、グリーンさまが成長する」と考える。

つまりゲームは、「お金の使い方」がプレイ内容になります。

まず初めに、ライトノベル「ユニバーサルシティ」を書いて、TRPGトゥンリリスの世界観を伝えます。

あらすじは以下の通りです。

その男が作った選ばれしものだけがたどりつける楽園「ユニバーサルシティ」を目指して、誰もが人生をかけてチャレンジした。

自分も巨万の富を築いて都市にある楽園「ユニバーサルシティ」に入ることを目指す主人公の少年が現れる。

少年は資本主義の元で、経済格差が激しい都会のスラム街に生まれ、貧乏の真っただ中
にいる。

スラムからユニバーサルシティーまで、どうやってたどり着くのかを物語にする。
ノートに手書きでメモってあるので、登録できるデータがありません。

キャラクターが出来てないし、広い世界を書くことはわたしには難しいので迷って
います。

ライトノベルの書き方を読んでアイデアを集めているところです。

完成するかは分かりません。

仕事ではないので、体調がいい時に、ゆるゆる進めていきます。

えーと、保護区、管理区、自由区という制度はできています。

制度はあるけど、権力者を縛る憲法も、国民を縛る法律も、習慣も曖昧で、「生活風景」
が描ける状態ではありません。

描ける状態にするためには、法律やお金の使い方について学んだり、人々の願いを想像
して膨らましたり、いろいろしないといけないことがたくさんあります。

今のわたしでは、書くことができません。

だからしばらく資料読みとアイデア集めタイムにしようと思います。

どんな形に落ち着くか分かりませんが、挫折しないで自分の樂園を求め続けられたら
いいな。

TRPGトゥンリリス「初案」

著 者 書籍情報の編集ページから、著者情報を入力してください

制 作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
