

TRPG会議です！
01「少年を探せ」



エリー ELYE



2021/11/22



目次

本文	1
----------	---

本文

相談するために書いたコピーです。
会議を楽しむ TRPG です。

TRPG 会議です！ 01「少年を探せ」

GM は村長

PL は冒険者 1 から 5 人くらい

NPC は村人

GM「集まってもらったのは村の 10 才の少年が行方不明なんだ。

いつもと違うところといえば、見知らぬ戦士が村に泊まった。

今のところ分かっているのはその 2 つだけ。

宿屋の主と少年の両親に話を聞いて、誰が、何をして、どんなの報酬で探すか、決定してほしい」

PL が聞きたいことを、聞きたい人に聞く。

宿屋の主人

主人を探している流浪の戦士でかなり強そう。

なにか訳ありな感じで、高貴な雰囲気があった。

→少年が自分の意志で戦士についていったのでは？

山越えて、山頂の山岳都市に行くと言っていた。

寒さ対策装備

食料と水

などを手配して渡した。

少年の父

畑の手伝いもしないで、棒きれを振り回しているの、ちょっと殴りました。
→本当はかなり殴った

少年の母

いつも食べ物に文句をつけて、そのくせたくさん食べるので困っていました。

→実は両親はいなくなってほっとしている。

論点

ついていったのなら放っておけば？

→誘拐だったなら？

連れ戻してほしくないなら放置すれば？

→真偽を明らかにすべき

村長からは、一人選んで 5000G 払うと提示。

防寒装備や食料や水はここから出す。

引き受けるなら、どう行動するか？

引き受けないなら、理由を述べる。

報酬が気に入らないなら、あげてと要求。

少年の意志を尊重したいなら、誘拐だったらどうするか？

みたいな話をして、結論が出たら終わり。

みたいな感じでどうですかね？

ある程度、バックストーリーを作っておいて、NPC が持つてる情報は伏せておいて、

PL が会話で引き出す

PL が 1D2 で 1 なら情報追加

みたいに進めていく感じです。

即興演劇にダイスの運が加わる感じですね。

途中の山道にモンスターがいるとか、

急いで決めないと追い付けないとか、

話を膨らませていってもいい。

PL の探索は成功か、失敗か、ダイスで決めて、エンディング。

あるいは、
ダイス、少年はみつかるか？
ダイス、少年はかえるか？
に分けて結果を出して、エンディングへ。

そんな感じはどうでしょう？

TRPG会議です！01「少年を探せ」

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
