





TRPG魔女と王さまリリー
編20220914テストプレイ



エリー

2022/09/14



目次

テストプレイデータ	1
---------------------	---

テストプレイデータ

GM

こんばんは。
始める前に、下準備のデータを送りますね。

GM

わたしは、自分がランダムに話すので、会議の話題もランダムに出ると思っていたのですが、どうも下記の順番で積み上げていくものらしいです。
だから、今がどうか、何に困っているか、なぜ起きたのか、どうしたら解決するか、どんな方法が効果が大きいのか、という順番で話すので、四代元素の表は使いません。

本「世界で一番やさしい 会議の教科書」P212 課題解決の5つの階層

- 5 効果、どんな施策が効果が大きいのか？
 - 4 施策、どんな解決策があるのか？
 - 3 原因、なぜそれが発生するのか？
 - 2 問題、具体的にどう困るのか？
 - 1 事象、何が起きているのか？
- 1から5に向かって話を合わせる。

基本的に交互に会話していきます。
言いたいことがある場合は、自由に話してよいです。
言うことが思いつかない時は、ダイスを振って指示に従います。

- 1D6を振る。
- 1 よいところ。
 - 2 わるいところ。
 - 3 疑問に思っているところ。
 - 4 確認したいこと。
 - 5 知りたいこと。

6 意地悪したいこと。

最初にニニーたちの話をして、クミンさんならどうするか？ を聞く形にします。
後半の展開は、ニニーたちのようにしてみたいでも、自分の考えでもよいです。
一般的にオリジナルの意見があることは稀だと思うので、先にニニーの話をしてします。

GM

ゲーム性はほぼゼロで、ロールプレイを楽しむと考えてください。

PL

こんばんは、データありがとうございます！
本日はよろしく願いいたしますー！

GM

よろしくお祈いします。
はじめていいですか？

PL

はい、大丈夫です！

GM

クミン・クレソンは図書館に行きました。
学習室で借りた本を読もうとします。
すると美しい緑色の表紙の分厚いノートが置いてあります。
中には「魔女と王さま 前編」というタイトルと本文が鉛筆で書き込まれています。
そこには王子パニラと王妃クミンの物語が書いてありました。

読んでみますか？

PL

読んでみます！

GM

ではバニラ、クミン、ニニーについて知っている前提で話をすすめますね！

PL

了解しました！

GM

きっと大切なものだから届けたいと思い、最後のページを開きます。

作者：魔女リリー

住所

と書いてあります。

スマホで調べたらすぐ近所でした。

いってみますか？

PL

ノートを届けに訪ねてみます。

GM

訪ねていくと黒い服にとんがり帽子の白髪の老女が揺り椅子でうたた寝しています。

あなたが手に持っているノートを指差し、何度もうなずいています。

リリー「ありがとう。きっと親切な方が届けてくれると思っていたわ」と言います。

リリー「お礼に飲み物をごちそうするわ。紅茶、コーヒー、緑茶、ジンジャー蜂蜜、レモネード、オレンジジュース、いろいろあるわ。何がいいかしら？」

どんな飲み物を飲んで、リリーについてどう思いましたか？

PL

「ありがとうございます、じゃあレモネードをいただきます」

本当に魔女のような格好をしているリリーさんにとっても興味を抱きます。

GM

リリー「レモネード。いい選択だわ。わたしの自慢の手作りなの」

レモネードとお皿に入ったクッキーをクミンの前に出します。

リリー「前半はそのノートに清書したけど、後半が書けなくて困っていたの。あなたすこしわたしの話を聞いてくれない？」

PL

「手作りなんですね！ いただきます。」

「はい、私でよければ喜んで！」

GM

リリー「お名前と年齢を教えてください？」

PL

「クミンです。小学6年生、12歳です」

GM

リリー「あら、王妃クミンと同じ名前なのね。ノートは読んだのかしら？」

PL

「はい、同じ名前の方が出てきてとてもワクワクしました！」

GM

リリー「ふふふ」

リリー「わたしはニニーと精神世界で会ったことのある風の魔女でリリーというの。年はもう忘れたわ」

PL

「そんなに長く生きているんですね...！ すごい！ 精神世界、ですか？」

GM

リリー「規則正しいくらしが魔女の基本なのよ。だからみんな長生きなの」

リリー「そして、精神を集中して、わたしたちの失敗を避けるためにニニーたちの世界を見守っているの」

PL

「そうなんですね。魔女さんってすごいんだなあ...」

GM

リリー「そんなにほめられたことないわ。あなたやさしいのね」

リリー「ところで学校は好き？」

PL

「まあまあです。色々なことを教えてもらえるのは楽しいけど、興味のないこともあるし」

GM

リリー「教えてくれたことを何に使うのか、ちゃんと使いこなせるのか、疑問に思ったことはない？」

PL

「そうですね、あまり使いどころのないお勉強もある気がします」

GM

リリー「ニニーたちは、やりたいことを決めて、実際にやりながら、必要なことを学ぶやり方に変えたの」

リリー「たとえば、魔女だから占いの勉強をするのだけど、カードとやり方を教えられたら、いきなり街に出て占っていくの。それでカード代を稼げないと落第してしまうの」

リリー「そんな厳しい実践の世界だったらクミンさんはどうする？」

PL

「ええ！ 使い方を教えてもらったら、もう一人でやってみないといけないんですね。大変そうですけど、でも覚えるのはとても早くなると思います」

GM

リリー「やってみてできたら続ければいいし、やってみてできなかったら他を探せばいい」

リリー「まんべんなく必要そうなことを教えられて、実際にしたこともないまま次々教えられるより、結果がはっきりでる」

リリー「そして何も一人ではできないと分かったら、人に指示されて生活運営の仕事をする人になる」

リリー「今みたいによく分からないまま頑張る続けるのって辛い？」

PL

「うーん、確かに、何が得意なのかわからないまま全部頑張るのは大変ですね。最初はうまく出来なくても少しずつ上手になることもあるかも知れなくて、それも試すことができるんですか？」

GM

リリー「大人が子どものお客さんになるという文化があるの」

リリー「洗濯物をたたんだり、掃除をしたり、荷物を配達したり、地味な仕事の依頼がたくさんあるわ」

リリー「きちんとやらないと信頼がなくなって次から依頼がなくなる」

リリー「人を集めて歌や踊りをみせることもできるし、何をして稼いでもいいの」

リリー「7歳になったら自分のお小遣いは自分で稼ぐ世界なのよ」

リリー「子どもだから多めにみてくれるけど、いつまでも下手だと怒られる」

PL

「そうなんですかね。私はお話を書いたり、読み聞かせをしたりするのが好きなんですけど、そういうのもお仕事になるんですか？」

GM

リリー「もちろんよ。やりたいことをやっていいの」

GM

リリー「ただし、稼げるか？ は自分次第だけども」

PL

「なるほど...でも、大人になる前からお仕事何が出来るかってわかるのは、良いのかも知れないです。早く向いてないこともわかるってことですもんね」

GM

リリー「お金をもらうことを一人前というなら、プロになれるか？ を早く知るのはいいことね」

リリー「可能性はやればやるほど狭まっていくものなの。どんどん集中させて、やらないことが増えていく。いつまでもできるかものまは楽だけど何物にもなれなわ」

PL

「そうすると、お勉強はプロになる準備ってことになる訳ですね」

GM

リリー「働いてみて、困ったことが出来たら、解決するために勉強する感じね」

リリー「たとえば、占いで知らない話をされたら、それについて調べるとか」

リリー「調べるためには文字を覚えるとか」リリー「なぜ必要か？ を理解した上でやる」

リリー「そのためには困る経験が必要なんだと思うの」

PL

「何を勉強するかを自分で発見していくってことですね！ ただ教えてもらうよりも、自分で何がわからないのか考えないといけないから難しそうです」

GM

リリー「そうね。気づきのない人は成長しないわ」

リリー「どんどん置いてけぼりにされてしまう」
リリー「そこがニニーたちのやり方の問題点なのよ」

PL

「どんどん差が開いちゃうってことが問題なんですか？」

GM

リリー「自分でどんどんやっていい世界だから、できる人は都会に集まってきそいあう」
リリー「できない人は田舎に残って、子どものお客になったり、頼まれたことをするのだけど.....じゃあ、誰が田舎の運営を支えるか？ という話になる」
リリー「指示しないと動けない人がいる田舎で、指示を出す人がいないと困るでしょ？」
リリー「故郷への愛で都会から戻ってくることを期待しているけど.....」

PL

「やりたいことがある人は都会にどんどん出ちゃうんですね。逆に、田舎の運営がやりたいって言う夢の人はやっぱりあんまりいないんでしょうか」

GM

リリー「人に指示を出すのってものすごく能力が高くないと難しいの。自分がやった方が早いし、簡単」
リリー「まして気づかない、学習しない人と使いこなして運営するとなると.....衝突するでしょうね」
リリー「会社ならやめさせればすむけど、田舎から追い出せない。そんな時、クミンさんならどうしてあげたらいいと思う？」

PL

「そっか...。確かに、学校でもお掃除やってない人にお掃除やってって言うよりも、自分でやった方が早いってことがあります。でも、それじゃあダメなんですもんね」
「ちゃんとできてる人にご褒美をあげる、とか？ でもそうすると更にケンカになっちゃうんでしょうか」

GM

リリー「そうなのよ。やる気があってできる人はどんどん活躍する。それなのに自分は気づかないし、できないし、やる気もないし、人からバカにされている。そんな人生辛いじゃない？」

リリー「でもニニーたちは、グリーンさまという宇宙生命体である神を信仰している。神の体の一部を預かって育てて返すことが人間が生きる意味と考えている。だからできない人を無視できない」

リリー「それでも意固地になった小悪魔のような魂を救うことは難しい」

リリー「クミンさんの言葉で思いついたんだけど、逆に褒美をあげたらいいかも。でもどういう理由で？……」

GM

リリー「たとえば、神の患部を引き受けていて偉いとか？」

PL

「うーん。馬鹿にされてて辛いて思ってる人だったら、ご褒美をもらったらもっと頑張ろうって思うかも。でも、やらない方が楽でいいって思ってる人だったら、もっとやらなくなっちゃうかもしれないですね」

GM

リリー「ニニーは、大人がお客になる実践教育を受けた最初の子どもの一人なの。そして大人になって辺境の山奥の村に行き、自分が大人として子どもたちに仕事を依頼する側になる。村の運営にも関わる。そこでどんどん進んでいく人はいいけど、衣食住は与えられるから何もしない人をどうするか、とても悩むことになるの。特に自分はやりたい質だから気持ちがわからなくて……」

PL

「やりたいって思って都会とかに出られる能力とかやる気がある人には、何もしないことを選んでる人の気持ちはわからないですよ。逆もそうかもしれませんが」

GM

リリー「わたしたちの世界でも、中高年ニートという問題があるわ」
リリー「生まれながらの消費者としてお金をはらってやってもらうことしか学ばず、自分がやることを見つけられなかったからそうなるわわたし風魔法は考えたの」
リリー「実践教育をためして、多くの人は自分の生き方を見つけたけど……」
リリー「たとえば、
絵が描きたい。
地面に棒でかいたら？
油絵の具がないと描けない
じゃあ稼いだら？
絵が描きたいのであって、稼ぎたくはない
みたいな動かない子どもが出てくる。
そのまま大人になって、都会では生きられず、だからといって田舎で働くこともせず、スラムでその日暮らしをする」
リリー「それもそれで生き方なのかしら？」
リリー「どうにかすることではないのかしら？」
リリー「クミンさんはどう思う？」

PL

「うーん、難しいですね…きっと、お金があるとこんなに良い暮らしができるって言われても、その人たちはそれよりも何もしないで生きたりする方が良いて思ってるんだと思います。でも、時間のある中で、何もしてないってことはないと思うので、その人たちが好きでやっていることで役に立ったり稼げることを見つけるとか…？」

GM

リリー「グリーン教は自分自身を育てたら、育てない人を救う教えなの」
リリー「そこまで含めて書くとなるとニニーの物語はととても長くなる」
リリー「子ども時代に実践教育を受けました。大人になって子どもに仕事を与えて、村の運営に尽くしました」
リリー「そういう成功物語として書けばわかりやすいけども……」

ここからはロールプレイじゃなくて実際の話です。

書く内容に迷っているのは本当だけど、できない人をどうするかは、話していて気づきました。

占いの通信教材を3つ頼んで、2年かけて勉強し直し予定です。

そのうえでまだ書きたいと思えるなら書けばいいし、書かないまま占いに集中してもいい

いかなって思っています。

そんな状況なので今回、テストプレイを迷ったのですが、「自分で分からないことに気づかない人は困る」と言われてハッとしました。

教えられて分かる人は、教えられないとたぶん動けない。

教えられないと動けない人をどう扱うかが未知のままだと成り立たない。

そこが分かったので、今回はこれで終わりにしたいと思います。
中途半端ですが、よいでしょうか？

PL

はい、大丈夫ですよ！ お役に立てたら幸いです...！

GM

ロールプレイだけなら、サイコロなしでも全然状況でつなげますね！

PL

そうですね、困ったらサイコロを振れば良いっていう受け皿もあったので、気負わずに出来てよかったかもしれませんー！

GM

ゲーム性はないけど、設定次第では、選択肢が用意できて、悩むポイント作れるかも。

ゲーム性なしで、ロールプレイだけだとどうなるのか知りたかったのですが、これはこれでよかったです。

ありがとうございました。

サイコロ振って意地悪を言うって出たら、面白いかなってw
もう帰るとかw

PL

www それはそれで違った面白さがありそうですね w

以下、次の TRPG の申し込みの話をして終わる。

TRPG魔女と王さまリレー編20220914テストプレイ

著 ELYE

制作 Puboo
発行所 デザインエッグ株式会社
