

ナラティブTRPG  
グリーン教徒  
「はい、よろこんで」  
シナリオ

20230831



エリー



# 目次

シナリオ .....	1
------------	---



## シナリオ

### 1、はじまり

この村では生まれてから6歳までは、与えられたものを受け取るだけの暮らしです。  
7歳になると大人をお客さんにして商売が許されます。

しかし、何も欲しくなかったあなたは、なにもしませんでした。

今は13歳です。

早い子は13歳で街に出て独立します。

16歳までに、村の一員になるか、街に出て村に仕送りして自由を買うか、決めなければなりません。

焦ったあなたは、村の相談役である、老いた魔女を訪ねました。

「はい、よろこんで」

全てにそう答える暗示をかければ、運命は変わるだろう。  
なぜなら、行動するしかなくなるから。

暗示をかけてもらいますか？

→イエス。物語が続く。

→ノー。エンド。

村に居づらくなって、スラムに逃げ込む。

### 2、初めての挑戦

家に帰ると父親が畑仕事から帰ってきました。

「たまには道具の手入れをしておいてくれ」

「はい、よろこんで」

そんなことを言うと思わなかった父親は、ビックリします。

あなたは、言った通り道具を手入れせずにはられません。

1D100 で

1 から 5 は大成功。鋭くなる。

スキル「手入れ」を身につける。

成功率 60 %になる。

6 から 50 なら成功。

ピカピカになる。

51 から 95 なら失敗。

きれいにならず、父親がやり直す。

96 から 100 なら大失敗。

壊してしまう。

スキル「破壊」が身に付く。

40 %の成功率になる。

3、なにになる？

何を言われても、「はい、よろこんで」と言うことがだんだんばれ始め、さまざまな人が言いたいことを言います。

1D6 でイベント決まる。

1、給食室で「人参食べて」と友だちに言われる。

→給食係になる

2、郵便局で「荷物配達して」と言われる。

→配達員になる

3、教室で「勉強しなさい」と言われる。

→教師になる

4、川で「魚を釣って」と言われる。

1D100 で成否判定

→漁師になる

5、山で「木に登って枝を払え」と言われる。

1D100 で成否判定

→とびになる。

6、友だちに「街で売ってきて」と言われる。

1D100 で判定

→商人になる。

1 から 5 は仕事が大成功。判定値足す 10

6 から判定値は成功。

判定値足す 1 から 95 は失敗。

→ダイス振りなおし。

96 から 100 は大失敗。判定値引く 10

→ダイス振りなおし。

職が決まったらエンド。

---

ナラティブTRPGグリーン教徒「はい、よろこんで」20230831シナリオ

---

著 ELYE

制作 Puboo  
発行所 デザインエッグ株式会社

---