

テーブル・トーク・ロール・プレイング・ゲーム（TRPG）とは、一定のルールと世界観の中で、参加者が協力して物語を楽しむゲームです。

背景や状況などを語る進行役が一人いて、それぞれ登場人物の役割を演じる（ロール・プレイ）プレイヤーが3～5人います。

登場人物の行動の成否はサイコロと能力値などで決定され、先の読めない展開の中、参加者は物語を作りながら楽しむことになります。

読書文化との相性もよく、本からゲームが作られたものに『指輪物語』『クトゥルフの呼び声』『ゴブリンスレイヤー』などがあり、逆にゲームから小説などが作られたものに『ダンジョンズ&ドラゴンズ』『ウィザードリィ』などがあります。

また、そこに含まれる神話や歴史、社会、文学などへの関心を深め、読書とゲームを往復して楽しむ人も多いと言われます。

図書館としても、このTRPGを入口に様々な本を紹介することが可能です。実際のゲームの様子は以下をご参照ください。↓

疑似TRPGリプレイ 桃太郎

テーブルを囲む5人の人物。それぞれサイコロと鉛筆、用紙を持っています。

一人目「桃太郎をやります、幸田です。よろしく」



桃太郎

能力値 戦闘：5 素早さ：2 知識：4 観察：2 体力：3 根性：4

二人目「犬役の夏目でーす」



犬

能力値 戦闘：4 素早さ：3 知識：1 観察：3 体力：5 根性：4

三人目「芥川です。猿です」



猿

能力値 戦闘：3 素早さ：4 知識：2 観察：3 体力：3 根性：2

四人目「キジは私、川端がやります」



キジ

能力値 戦闘：1 素早さ：5 知識：3 観察：4 体力：1 根性：2

五人目「進行役（以下、（進））をやります、坪内です。」

(進)

「では早速。君たち桃太郎一行は旅を続けて、砂浜広がる海岸にやって来た。沖の方に鬼ヶ島が見えます。遠目ですが、ゴツゴツした岩がそびえる、暗く不気味な島です」

桃太郎

「泳ぐには遠いか……。近くに船はあるかな？」

(進)

「ちょっと見まわしたところでは、なさそうです。周囲を探してみますか？」

桃太郎

「そうだね。『みんな、辺りを探索だ！』」

(進)

「では何か見つけられるか、観察テストです。サイコロを振って、出た目に観察の能力値を足してください。8以上で成功ですよ」

桃太郎

「出目は4、合計6。失敗」

犬

「出目は2、合計5。『何もにおワン。潮の香がするばかり』」

猿

「6！ 足して9、成功！」

キジ

「私は飛んで探しますね」

(進)

「なるほど、それならキジさんは6以上で成功としましょう」

キジ

「出目が3、+4で7なので成功です」

(進)

「猿の耳に何やら人の騒ぐ声が聞こえた。キジは遠くの浜辺に子どもたちの集団を見つけた。何かを取り囲んでいるようだ」

一行はそちらへ向かうことに。

さて、子どもたちは何を取り囲んでいるのか？

進行役はここで密かにサイコロを振る。

1・2が出たらウサギ、3・4ならカメ、5・6ならカニ。

結果は……

(進)

「子どもたちが大きなカメを取り囲んで棒でたたいたり、砂を投げつけたりしていじめている。周囲に大人はいない。ちなみに、犬・猿・キジも人と会話できます。きびだんごパワーです」

犬

「きびだんご、万能すぎるな！ 『ワンワン、カメがかわいそうだろ』」

(進) / いじめっ子A

「『うわっ、しゃべる犬だ。でも別にこわくねーや。あっちいけ、シッシッ』」

犬に棒で反撃します。戦闘テストです。サイコロと戦闘の能力値で6以上ならよけられます」

犬

「5+3で8！ ひらりとよけて、『何するんだ、ワンワン』」

桃太郎

「棒を取り上げよう。『乱暴はやめるんだ』」

(進)

「では同じく戦闘テスト。取り上げるのはよけるより難しいから、7以上で成功です」

桃太郎

「出目が1！ 1+5=6で失敗。『(ポカリ!) あいてて、やめなさいってば』」

猿

『まあまあ君たち、ちょっと落ち着いて。弱いものイジメはいかん。ダメ、ゼッタイ』

(進) / いじめっ子B

『やめてもいいけどさあ、代わりに何かくれるのかよお?』

猿

「だそうですよ、桃太郎さん。きびだんごあげたら?」

桃太郎

「イヤだよ。きびだんごは貴重な食糧で万能薬なんだから。鬼ヶ島までとっておかなきゃ。それに……ここで渡したらカツアゲにあったみたいやんか」(一同笑)

キジ

「それじゃあ、猿さんが芸でも見せてあげたら? 宙返りとか」

猿

「え、おいらが?」

キジ

「子どもが喜びそうな曲芸できるの、猿さんくらいでしょ」

猿

「そうだな……よし。『そんじゃあ君たち、おいらが面白いもの見せてあげよう。気に入ったら、カメを放してやってくれよ』」

(進) / いじめっ子B

『ふーん、まあいいよ』 では猿さん、うまくできるか素早さテストです。サイコロ+素早さで、8以上なら子どもたちは満足します」

テストの結果、猿さんは何とか成功。

子どもたちは、猿さんの逆立ちやバク転、宙返りに満足して帰っていきました。

カメは猿に向かってお礼を言います。

(進) / カメ

『ありがとうございました、お礼にみなさんを海の都の竜宮城へ招待したいのですが』

桃太郎

「それはマズいだろ。戻ってきたら300年後、とかだと鬼退治が手遅れだよ。
『いや、お礼にはおよびません。それに我々は先を急ぎますので』」

(進) / カメ

『いえ、一日もかからず戻れますのでご心配なく。王様がごちそうを振る舞ってくださいますから、ぜひ』」

犬

『王様だけ？ お姫様はいないの？』

(進) / カメ

『乙姫様は残念ながらご病気で……』

キジ

「あ、このパターン知ってる。ちょっとヤバいやつやん……」

(進)

「というのは中の人知ってることで、桃太郎一行としての皆さんは知らないはずですから、そこんところよろしくね」

キジ

「そうですね、自粛自粛」

(進) / カメ

『猿さんのお好きなバナナもありますし、カキもあります』

猿

『カキはちょっとなー。カニとやり合って痛い思い出が……』

(進) / カメ

『海のカキです。おいしいですよ～』

猿

『それなら食べます、喜んで。ねえ、桃太郎さん行きましょうよ』

桃太郎

「『そうだな。それに王様なら船とか持ってるかも。鬼ヶ島に渡るために貸してくれないか頼んでみよう』」

ということで、桃太郎一行はカメに連れられ竜宮城へ。

ここから先は未定です。どんな物語が展開するのか、ヒントを得たい方は↓の本をご覧ください。

<https://www.lib.pref.fukuoka.jp/winj/opac/switch-detail.do?bibid=1100094070>

※「疑似TRPGリプレイ 桃太郎」は、TRPGのゲームの様子をご理解いただくために創作したものです。能力値やルール設定なども架空のもので、ご了承ください。