



参加人数：2人
プレイ時間：1～2時間
チェックポイントの用意：OK

あらすじ

人間が怪物になることがある世界。

あなたは、怪物になりかけている人間——変貌者と出会う。

「完全に人でなくなる前に、やりたいことがある」

そう語る変貌者に手を引かれ、あなたは未練を晴らす冒険に付き合わされることになるのだったが……？

シナリオの遊び方

このシナリオでは、人間の『キャラクター』と変貌者の『キャラクター』の冒険を描きます。

人間性を失い、怪物になりつつある〈キャラクター：変貌者〉は、ある時〈キャラクター：人間〉と出会います。

まだ人であるうちにやりたいことがあると、〈キャラクター：変貌者〉は〈キャラクター：人間〉を巻き込み、未練を晴らすことに。

そうして〈キャラクター：人間〉は、〈キャラクター：変貌者〉との冒険に付き合わされるのでした。

そして冒険の終わり、〈キャラクター：変貌者〉が完全に怪物になるとき。

ふたりは最後に、どのような言葉を交わしますか？

〈キャラクター：変貌者〉はロストする

シナリオ終盤で、〈キャラクター：変貌者〉は【人間としての特徴】をすべて失い、怪物となって【ロスト】します。

また確定で怪物になるため、〈キャラクター：変貌者〉を演じる参加者は、最後にどのようにして怪物になってしまうのかを事前に決めて、相談しておくといいでしょう。

もし事前に決められなくても、シナリオ中に「こうやって終わりたい!」「こんなふう人間じゃなくなりたい!」というのが思い浮かんだら、他の参加者に話してみてください。

『キャラクター』同士の関係性

あなたたちが演じる〈キャラクター：人間〉と〈キャラクター：変貌者〉の関係性は自由に決めてもらって構いません。

ふたりは初対面で、偶然の出会いから成り行きで〈キャラクター：変貌者〉の未練を晴らそうと奔走するのもいいです。

友人や知り合いだったりして、〈キャラクター：変貌者〉が怪物になりつつあるのを知った〈キャラクター：人間〉が付き合っているのもいいでしょう。

シナリオの遊び方

ふたりで〈キャラクター：変貌者〉の未練を晴らそうとする、というのがこのシナリオのコンセプトです。

しかし、未練というのは人それぞれ。

美味しいものが食べたいと思う人がいれば、なにかを壊してしまいたいと望む人だっていることでしょう。

ですのでこのシナリオでは、『キャラクター』が晴らしたい未練に対応した場面を選び、自由に遊ぶことができます。

遊びたい場面を3つ選ぶ

このシナリオの『本編』では、未練を晴らす様子を紡ぐ8つの場面が存在します。

あなたたちはその中から、やりたい場面を3つ相談して選び、遊ぶことができます。

つまり、〈キャラクター：変貌者〉の未練を3つ、晴らそうとすることができるのです。

具体的な進行手順

『導入』にあたる「シーン ふたりの出会い」を遊びます。

次に『本編』では、あなたたちが選んだ3つの場面を、好きな順番でロールプレイしてください。

3つの場面を遊んだら、次は〈キャラクター：変貌者〉が完全に怪物になってしまう『山場』を遊びましょう。

『本編』で3つ以上の場面を遊びたい

未練が3つじゃ収まらない、もっとたくさんの場面を遊びたい。

そういったときは、『本編』で3つ以上の場面を遊んでもらっても構いません。

その場合、場面ごとに【変貌の進行】を行うと〈キャラクター：変貌者〉の【人間としての特徴】の数が足りなくなるので、いくつかの場面では【変貌の進行】をしないようにしてください。

最終的に『山場』で【人間としての特徴】がなくなるように調整しながら、好きなだけ遊びましょう。

このシナリオにあるもの以外の未練

あなたが作った『キャラクター』がシナリオで用意されていない未練を抱えている場合は、新たな場面を作るのもいいでしょう。

他の参加者と内容を相談して、あなたたちならではの場面を遊んでみてくださいね。

ハンドアウト

人間

あなたは人間だ。

人が怪物になってしまうこの世界で、あなたはまだ人のままでいられている。

そんなある日、あなたの目の前に怪物になりかけた存在——〈キャラクター：変貌者〉が現れる。

あなたは成り行きで〈キャラクター：変貌者〉の未練を晴らしてやることになり……？

変貌者

あなたは怪物になりかけている人間だ。

まだ完全に人間性を失ってはいないが、身体や精神はところどころ怪物のそれになってしまっている。

最早いつ人でなくなるか分からない中、あなたは人生でやり残したことを、やりたかったことをやろうと決意する。

ただ、怪物になりかけの身ではできることは限られるため、あなたはたまたま見つけた〈キャラクター：人間〉を利用することにした。

作成時条件：〈キャラクター：変貌者〉を作る際に、【人間としての特徴】を1つ消し、【怪物としての特徴】に変更すること。

『キャラクター』を作るにあたって

〈キャラクター：変貌者〉はやり残したことや、やりたかったこと……いわゆる未練を抱えています。

どのような未練を抱えているかは、『本編』の場面から3つ選んで決めてください。

そうして選んだ未練を晴らすべく、それぞれの場면을このシナリオで遊ぶことになります。

〈キャラクター：人間〉はそんな未練を抱えた〈キャラクター：変貌者〉と出会い、成り行きで付き合うことになります。

〈キャラクター：変貌者〉の作成時条件

このシナリオで遊ぶ〈キャラクター：変貌者〉は、『怪化現象』によって変貌が進行している『キャラクター』になります。

そのことを表現するために、『キャラクター』作成時に、【人間としての特徴】を1つ選んで消し、代わりに【怪物としての特徴】を決めてください。

この内容は、一目でわかるような外見的特徴や能力などとするといでしょう。

【チェックポイント】の用意

これは変貌者の『キャラクター』が完全に怪物となり、人間としての終焉を迎えられる、本作の醍醐味を味わえるシナリオです。

その終わりを最大限楽しめるような【チェックポイント】か、または各場面に適した内容（例えば食べたいものがある未練で手料理を食べてもらうなど）を用意すると面白いですよ。

導入

シーン ふたりの出会い

描写

人間が怪物になることがある世界。

〈キャラクター：人間〉は、いつもの日常を過ごしていた。

人間であるあなたにとっては、怪物なんてどこか他人事だっただろうか。

そんな〈キャラクター：人間〉の目の前に、怪物になりつつある人間——〈キャラクター：変貌者〉が現れる。

そうして、〈キャラクター：変貌者〉は、〈キャラクター：人間〉に、自分が変貌者であること、そして、自分の未練を晴らすために協力するように告げるのだった。

チェックポイント

〈キャラクター：人間〉が〈キャラクター：変貌者〉の未練を晴らすことに協力することになる（させられる）。

解説

ふたりが出会う場面です。

この場面では〈キャラクター：人間〉が日常を過ごしているところからはじまります。

そこに、〈キャラクター：変貌者〉は登場するようにしましょう。

ふたりの出会いをある程度堪能できたら、次は【チェックポイント】にあるように、未練を晴らすことに協力するようにしましょう。

〈キャラクター：変貌者〉は人間でなくなる前にやり残したことをやるという目的に、〈キャラクター：人間〉を付き合わせてください。

〈キャラクター：人間〉から巻き込まれにいくのもありますよ。

どのようにふたりが未練を晴らすための冒険に出かけるのか、参加者同士で話し合ってから、ロールプレイをしてみてくださいね。

また、参加者はここで、はじめて自分の『キャラクター』のロールプレイをすることになります。

まずは自分の『キャラクター』を演じてみて、具合を確かめてみましょう。

その後、余裕があれば他の参加者に自分の『キャラクター』がどういった人物か伝えるように、意識してロールプレイをすると良いでしょう。

結末

怪物になってしまう前にやり残したことをやりたい。

その未練を晴らすために、〈キャラクター：変貌者〉は〈キャラクター：人間〉を巻き込む。

かくして人と変貌者は、怪物になるまでの間、様々なことをすることになるのだった。

本編

ここからは、ふたりで未練を解消するために行動します。

『本編』で記されている中から相談して選んだ3つの場面を、好きな順番で遊んでいきましょう。

未練の詳細な内容を参加者たちが決められるように、それぞれの場面は余白を多く取っています。

ですので、どのようなことをやりたいか、どのように未練と向き合いたいのか、場面を遊ぶ前に相談して方向性のある程度決めてから、遊ぶようにしましょう。

また『本編』の各場面では、〈キャラクター：変貌者〉は【変貌の進行】を行うことになります。

場面が進むごとに怪物に近づいていく様子を、ふたりで楽しんでくださいね。

すべてのシーンには「〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく」というチェックポイントがあります。

これは、そのシーン中の任意のタイミングで行う、【人間としての特徴】を1つ消し、【怪物としての特徴】に変更するために使うことを想定していますが、必ずしも連動している必要はありません。

【人間としての特徴】以外にも変わっていくものはあるはずです。

ふたりが望む描写を優先してくださいね。

シーン 未練：食べたいものがある

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に食べたいものがあるという。それをご馳走するために、〈キャラクター：人間〉は尽力することになり……？

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「食べたいものがある」という未練と向き合います。

手が届かなかったレストランの豪華な料理や、昔食べた料理、行きつけのお店の料理など……。

なにを食べたがるかは〈キャラクター：変貌者〉の自由です。

〈キャラクター：変貌者〉はすでに【怪物としての特徴】が現れてしまっているため、お店に入るのは難しいでしょう。

〈キャラクター：人間〉が上手くフォローしながらお店で料理を食べたり、あるいは〈キャラクター：人間〉が料理を作ってあげたりしてください。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「食べたいものがある」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：観たいものがある

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に観たいものがあるという。

それを見せるために、〈キャラクター：人間〉は奔走する。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「観たいものがある」という未練と向き合います。

例えば、海が見たい、動物園の動物が見たい、観光名所を見たい、映画や演劇、絶景を見たいなど。

〈キャラクター：変貌者〉の観たいと心から願うものを、ふたりで観にいきましょう。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「観たいものがある」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：なにかを壊したい

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に壊したいものがあるという。

その衝動に、〈キャラクター：人間〉はどう向き合うでしょうか。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「なにかを壊したい」という未練と向き合います。

例えば、〈キャラクター：変貌者〉がいた学校や職場、家といった場所や特定の誰か、銅像や目についた窓ガラスなど。

変貌し、怪物の力を手にした〈キャラクター：変貌者〉であれば、大抵のものは破壊できるはずです。

〈キャラクター：人間〉はどう行動するでしょうか？

止めようとしたり、一緒になって壊したり……。

ふたりで破壊という未練に向き合ってみてください。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「なにかを壊したい」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：なにかを完成させたい

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に完成させたいものがあるという。

けれどその完成は、〈キャラクター：人間〉の手助けなしでは成し遂げられない。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「なにかを完成させたい」という未練と向き合います。

やり残した仕事や、描きかけの絵、作りかけのプラモデルなど。

〈キャラクター：変貌者〉が中途半端で終わらせてしまっているものをしっかり完成させましょう。

〈キャラクター：変貌者〉が持つ【怪物としての特徴】次第では、その作業が困難なこともあるでしょう。

だからこそ、〈キャラクター：人間〉の助けが必要なのです。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「なにかを完成させたい」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：恋をしてみたい

描写

〈キャラクター：変貌者〉は、人でなくなる前に恋をしたいという。その思いに〈キャラクター：人間〉は翻弄されることになる。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、恋の未練に向き合っていきます。

完全に怪物になる前に恋をしてみたい。

誰かと恋人みたいにデートしてみたい。

あるいは、自らが完全な怪物になってしまう前に、恋した人に告白したい。

怪物になりつつある今では酷く難しいその未練。

〈キャラクター：人間〉はその思いを満たすために、立ち回ることになるでしょう。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：人間〉の献身により、〈キャラクター：変貌者〉は「恋をしてみたい」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：着たい服がある

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に着たい服があるという。

〈キャラクター：人間〉はそのために、服を用意することになって……？

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「着たい服がある」という未練と向き合います。

ショーウィンドウで見て一目惚れした服や、クローゼットに仕舞ったお気に入りの一着。

はたまた、かつて憧れた素敵な衣装など。

〈キャラクター：変貌者〉が着たいと願う服を、〈キャラクター：人間〉は、着られるようにしてあげましょう。

状況によっては、お店に買い物にいけなかったり、そもそも体型が人間からかけ離れていて衣服が着れなかったりといった状況に陥っているかもしれません。

そんな〈キャラクター：変貌者〉のために、〈キャラクター：人間〉は服を縫ったり調達したりしてみてください。

また、特定の着たいというのではなく、気に入った服を全部着たい、お店の服を全部着てみたいといった未練でも構いません。

怪物へと変貌していく中、ふたりっきりのファッションショーを楽しむというのも、きっと楽しいでしょう。

シーン 未練：読みたい本がある

描写

〈キャラクター：変貌者〉には、人でなくなる前に読みたい本があるという。

ただそれだけのことだが、今では本を読むことも難しい。

だからここは、〈キャラクター：人間〉の出番だ。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、「読みたい本がある」という未練と向き合います。

それはお気に入りの一冊だったり、読みかけの漫画の最新刊だったり、あるいは家で積んでいた本だったり。

〈キャラクター：人間〉は本を用意したり、読み聞かせたりして、

〈キャラクター：変貌者〉の未練を晴らしてあげましょう。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「読みたい本がある」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉は「着たい服がある」という未練に折り合いを付けることができた。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

シーン 未練：〈キャラクター：人間〉の手助けをしたい**描写**

〈キャラクター：変貌者〉は、〈キャラクター：人間〉の手助けをしてあげたいと言いだす。

戸惑う〈キャラクター：人間〉だが、〈キャラクター：変貌者〉のほうはやる気なようで……？

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が少しずつ怪物に変貌していく。

解説

この場面では、〈キャラクター：変貌者〉が〈キャラクター：人間〉の手助けをしてあげます。

未練を晴らすという自分の願いに付き合わせるための、取引のつもりなのか。

あるいは〈キャラクター：人間〉を助けることが〈キャラクター：変貌者〉の未練なのか。

いずれにせよ、〈キャラクター：変貌者〉は怪物の力を使い、〈キャラクター：人間〉の困りごとを解決してあげようとしています。

どのような困りごとを、どのようにして解決するのかは、みんなで話し合って考えてみましょうね。

〈キャラクター：人間〉の困りごと

〈キャラクター：人間〉が今なにに困っているかは、〈キャラクター：人間〉の参加者が決めてもらって構いません。

欲しいものがある、食べたいものがある、遊びたいゲームがある……。

困っていることや、やってほしいことを、〈キャラクター：変貌者〉の力を借りてやってみましょう。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

〈キャラクター：変貌者〉の協力により、〈キャラクター：人間〉は少しでも助かったのかもしれない。

怪物に近づいていく中で、ふたりは次になにをするだろうか？

山場

シーン 怪物

描写

〈キャラクター：人間〉の助けを借りて、やりたかったことをやってきた〈キャラクター：変貌者〉。

けれど、もう人間でいられる時間はおしまい。

とうとう、〈キャラクター：変貌者〉は完全な怪物へと変貌してしまう。

チェックポイント

〈キャラクター：変貌者〉が完全な怪物へと変貌していく。

解説

このシナリオのクライマックス、〈キャラクター：変貌者〉が完全な怪物になってしまう場面です。

ここまで共に過ごし、〈キャラクター：変貌者〉のやり残したことをやってきたふたり。

〈キャラクター：人間〉は、人間性を失い、記憶も理性も失う〈キャラクター：変貌者〉に、最後になにをしてあげますか？

この場面の【チェックポイント】は、〈キャラクター：変貌者〉が完全な怪物へと変貌していくこと。

その変貌を、人間としての終焉を、あなたたちの手で描きましょう。

〈キャラクター：変貌者〉は、怪物に変わりゆく中で、ここまで付き合ってくれた〈キャラクター：人間〉になにをするでしょうか。

この場面がどのように転ぶかは、ここまで遊んできた参加者たちによって様々でしょう。

あなたたちはこの場面でやりたいことを話し合い、変貌を紡いで、望む結末に至ることができます。

人が怪物に成り果ててしまう。このゲームの最も濃密な部分を、ここでたっぷりと味わいましょう。

この場面ですべてを出し切り、今まで積み上げてきた関係性を精算しきるくらいのつもりでも構いません。

みんなで話し合いながら、この冒険の終焉を心ゆくまで描いてみてくださいね。

【変貌の進行】

〈キャラクター：変貌者〉は、場面内の任意のタイミングで【変貌の進行】を行います。

結末

これで、人としての〈キャラクター：変貌者〉は終わり。

未練を晴らすためのふたりの冒険もまた、終わりを迎える。

成り果てた怪物と人間のこの先は、ふたりのみが知る……。

おしまい

シーン 冒険の後日談

描写

〈キャラクター：変貌者〉が怪物となったことで、ふたりの日々は終わった。

けれど世界は続く。ふたりには、なにが待つのだろうか。

解説

このシナリオの最後の場面です。

ふたりがどのような結末を迎えたのかは、展開によって全く異なったものとなります。

ですのでここでは、あなたたちが考えた、ふたりの最高の後日談を遊ぶことができます。

もしも離れ離れになる終わりを迎えたなら。

そのときは、それぞれがふたりで未練に向き合った冒険を思い出す様子を描いてみるのもいいでしょう。

あるいは、〈キャラクター：変貌者〉が怪物となっても、〈キャラクター：人間〉が共にいることを選んだのなら。

そのときは、ふたりで過ごす日々の様子を描いてみるのも楽しいはずです。

物語の展開によっては、〈キャラクター：人間〉は、完全に怪物になった〈キャラクター：変貌者〉に襲われ、殺されているかもしれません。

その逆に、〈キャラクター：変貌者〉が人であるうちに、〈キャラクター：人間〉が殺してあげた、という終わりを選ぶこともあるでしょう。

そのときは、生きているほうのキャラクターが、死んだ方のキャラクターを想う様子を描いてみるのも面白いはずです。

もっとも、遊び方次第では、片方のキャラクターだけでなく、〈キャラクター：人間〉と〈キャラクター：変貌者〉がどちらも死ぬ終わりを迎えることもありえます。

その際は、ふたりが生きていた頃の回想をしたり、怪物にならないイフを夢想したりしてみるといいでしょう。

死んだキャラクターは【ロスト】となりロールプレイができませんが、結びとなる場面を遊ぶのは楽しいですから。

両方とも死んだ場合は、特別ということで、最後のロールプレイを楽しんでみてください。

他にも、〈キャラクター：変貌者〉と〈キャラクター：人間〉の関係性、そして今まで紡いできた物語によって、『おしまい』の場面の内容は様々なものとなるでしょう。

ふたりに相応しい最高の後日談を描いて、最高の思い出と一緒に、今回のゲームを終えてくださいね。