

# フリース Freaks Tea Party ティーパーティー

参加人数：2～5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

あなたたちは変貌者——人間から怪物へと変わりつつある者たちの友人グループです。

ある日、あなたたちはお茶会を開くことにしました。

ですが、変貌によって身体や精神が人間から大きく変わりつつあるあなたたちは、普通のお茶会では楽しめません。

会場の場所から、使う食器に、口にするお茶やお菓子まで、怪物好みのものを用意しなければ。

あなたたちはお茶会の準備をコツコツ進めますが、その過程でちょっぴり、人間に迷惑をかけてしまいます。

その結果、あなたたちを排除するため、人間たちが集団で襲いかかってきてしまい——？

### 遊ぶにあたって大切なこと

このシナリオでは怪物としての力をほしいままにふるまう変貌者を演じます。そのため、人間を害したり破壊したりといったロールプレイをする機会が多々用意されています。

もちろん、それを楽しんでもらうことは大歓迎です。  
しかし、露悪的になりすぎてはいけません。

あんまりにも悪いことをしすぎると、一緒に遊ぶ人だけでなく、あなたも疲れたり、気分が落ち込んだりすることがあります。  
注意しつつ、みんなで楽しく、人間性を失った存在を演じましょうね！

## シナリオの遊び方

このシナリオでは、変貌してしまったことへの葛藤や悲哀ではなく、それを活かして暴れまわる様子を楽しむことができます。

人は皆、自らが怪物になりつつあるとき、粛々とその事実を受け入れ、人間として終わるまで静かに過ごせるわけではありません。

どうせ怪物になってしまうなら、好きなようにしたい。怪物の力を振るってみたい。

そんな精神状態にある人がいることも、なんら不思議ではないでしょう。

そして、このシナリオではそういった変貌者の暴力的な部分などを遊ぶことができます。今日はいつもと違ってバイオレンスに、そして怪物的な物語を楽しんでくださいね！

### 椅子やテーブル、食器が使えないってどういうこと？

変貌の際に、形状・性質が変わってしまうことがあります。

個体差はありますが、その変化によっては人間の道具が使えなくなってしまうでしょう。

例えば、両手が鋭い鉤爪のようになってしまった変貌者。

これではティーカップを上手に持てません。

例えば、全身がマグマになった変貌者。

触れるものすべてを燃やしたり壊したりしかねないようであれば、専用の食器や椅子を用意する必要があるでしょう。

それも踏まえた準備が必要になる、ということです。

### 怪物好みのお茶やお菓子って？

椅子やテーブル、食器が使えないのと同じように、怪物になりつつある変貌者が、人間と同じものを食べられるとは限りません。

考え方・感じ方という人間性の喪失に伴い、味覚が変化している場合や、人間が食べられない物を食べるという怪物性を得てしまっている場合があるからです。

例えば、吸血衝動。

血しか飲めない怪物は、ただのお茶では満足できないでしょう。

例えば、食べられる物が違う。

食べ物とされている物を食べられない怪物、土や鉄を食らう者もいれば、バクのように夢を食べるといった、抽象的・概念的な物が主食となった変貌者もいるでしょう。

要するに、あなたたちが食べられる物を用意しなければ、お茶会を十分に楽しむことはできない、ということです。

### 『キャラクター』の食べられる物・食べたい物

あなたの『キャラクター』がなにを食べられることにするか、なにを食べたいのか。

パッと思いつかないこともあるかと思います。

そんなときは、「食べられる物・食べたい物表」を使って、あなたの『キャラクター』の食べる物を選んでみましょう。

## 食べられる物・食べたい物表

宝石	キラキラの飴玉みたいな宝石を食べたい
涙	人の涙をティーカップに注いで楽しもう
感情	人の感情はあなたのごちそうだ
血液	血が紅茶の代わり。最高の嗜好品
肉	なんの肉かは問わない
鉄	硬くて冷たい鉄があなたのおやつ
記憶	あなたは人の記憶を嚼る
お菓子	普通にお菓子が食べたい
骨	生き物の骨はサクサクしてて美味しい
ガラス	見た目も綺麗で、食感もバリバリ
燃料	炭やガソリンなど。燃料があなたの好物
毒物	くらくらするくらい楽しい時間を、毒のお茶と共に
石	小石からコンクリートにアスファルトまで

## 生態とか関係なく好きなものを用意したい

ここまでは、必要性があるから専用の食器やお茶を用意する必要があると述べてきました。

しかし、そんなことは関係なく、自分の趣味に走りたい変貌者だっています。

であれば、自分の好きなものを用意しちゃいましょう！

## 『キャラクター』たちでお茶会の準備の担当を受け持つ

このシナリオでは、すべてのキャラクターが平等に活躍できるように、本編の1シーンごとに（その準備の）担当がいて、ほかに一緒についてきたい人がいればついてきていることにしてください。

4人以上で遊ぶ場合は、「シーン EX」のシーンを追加で遊ぶようにしましょう。

## 『キャラクター』たちが友人な理由

このシナリオでお茶会を開く『キャラクター』たちは、友人関係にあります。

詳しい関係性は、相談して決めましょう。

どのような温度感の友人でも大丈夫です！

また、なぜあなたたちに交友関係があるのかも、みんなで話し合っ  
て決めておきましょう。

人間だった頃から知り合いなのか、はたまた変貌者になった後に  
意気投合したのか。

そのあたりを考えておくと、『キャラクター』に深みが出て、き  
っと楽しいですよ！

## 【チェックポイント】の用意

このシナリオでは参加者が【チェックポイント】を用意すること  
ができます。

その場合は、ひとり1つ、好きな内容の【チェックポイント】を  
用意してください。

場面がより楽しくなるように、場面の内容に合った【チェックポ  
イント】を考えたり、あるいは新たな出来事を考えて、よりわちゃ  
わちゃとした場面にしてみたりするのも面白いはずです。

あなたのやりたいことを【チェックポイント】にして、シナリオ  
を楽しく遊んでみてくださいね。

## ハンドアウト

### 変貌者

あなたは変貌者だ。

まだ完全に怪物にはなっておらず、人間性もいくらか残っているが、あなたは他の変貌者をつるんでいる。

そんなあなたは近頃、その友人の変貌者たちとお茶会をしようと考えていた。

“普通”のお茶会では満足することができないと考えたあなたは、自分好みのお茶や食器を、友人と一緒に用意することにした。

### ハンドアウトについて

このシナリオでは、全員が同じハンドアウトを使います。

思い思いの変貌者で物語を楽しみましょう。

### 【変貌の進行】を行った状態でスタート

このシナリオでは、『キャラクター』を作る際に【変貌の進行】を行います。

まず【人間としての特徴】を任意の数だけ消します。

次に、同じ数だけ【怪物としての特徴】を決めてください。

この時、【人間としての特徴】は最低でも1つは残すようにしてください。【人間としての特徴】を持たない『キャラクター』は、怪物となって【ロスト】してしまいます。

### 倫理観のレベルを他の『キャラクター』と合わせよう

このシナリオを最大限楽しむのであれば、『キャラクター』の倫理観のレベルは、同じくらいに合わせたほうがいいでしょう。

みんなが暴れながらお茶会を楽しもうとしているのであれば、自分も同じような温度感で。

穏やかに済ませたいのであれば、自分も平和にことを進めて。

みんなで楽しめるように、ある程度雰囲気合わせて『キャラクター』を作り、遊んでくださいね。

### シナリオ途中での【変貌の進行】

このシナリオでは、【変貌の進行】を自由に行えます。

どの場面でも、任意のタイミングで、任意の数だけ【変貌の進行】をして構いません。

お茶会を開こうとする中で、変貌者と触れ合い、どんどん人間ではなくなっていく……。

そういった様子を描いてみるのもいいでしょう。

もちろん、無理に【変貌の進行】をする必要はありません。

あなたや、参加者たちが楽しめるように、ひとつの選択肢として【変貌の進行】があるだけですから。

### 変貌者の意思疎通

変貌者は、個体によっては発声能力を持ちません。

喉が変貌し、声を出すことができない変貌者だって存在し得るからです。もし、あなたがそういった『キャラクター』で遊びたい場合は、声以外の意思疎通の手段を用意する必要があります。

テレパシーが届く、筆談ができる、パントマイムスキルがある、近くの人を操って代弁させるなど。

コミュニケーションの仕方は自由に決めて大丈夫ですが、ちゃんと会話ができるようにしてくださいね。



# 導入

## シーン1 お茶会の誘い

### 描写

あなたたちは変貌者だ。

そんなあなたたちはある日、友人である他の『キャラクター』たちと共に雑談に興じていた。

そうして楽しんでいると、ふと誰かが提案する。

「みんなでお茶会を開かないか？」と。

### チェックポイント

お茶会を提案する。

### 解説

このシナリオの最初の場面です。

この場面では、他の『キャラクター』たちとの交流を楽しむことができます。

きっとお互いに『キャラクター』のロールプレイを手探りでしている状態だと思いますので、ある程度掴めるように色々と会話してみるといいでしょう。

また、ここでは『キャラクター』たちが会話をしていますが、どういう状況なのかは好きに決めていただいても大丈夫です。

『キャラクター』たちが一箇所に集まって話しているのか、怪物の不思議な力でテレパシーのように会話をしているのか……。

はたまた普通にパソコンや携帯電話を使って通話している、というのも面白いですね。

『キャラクター』たちがどこで話しているのかも、好きに決めることができます。

廃墟や森の奥深くなど、人目につかないところでひっそりと集まっているのもいいでしょう。

大都会の真ん中に陣取って、恐れ慄く人間たちを無視して歓談しているのも、人ならざるものといった感じでいいですね。

あなたたちの好みを自由に反映させることはできますが、もし状況が決まらないときは、“どこかの廃墟で直接会って話している”ということで進めてみてください。

### 結末

お茶会の提案をあなたたちは承諾する。

そうしてあなたたちは、変貌者である自分たちが楽しめるよう、準備をはじめたのでした。

### 誰がお茶会の提案をするか

【チェックポイント】の「お茶会を提案する」は、どの『キャラクター』がしていただいても構いません。

自分の演じる『キャラクター』が提案しそうと思った方や、提案するロールプレイがしたいと思った方が、みんなをお茶会に誘うといいでしょう。

もし決まらない場合は、全員でダイスを1個振って、出目が一番大きかった参加者の『キャラクター』が提案することにしましょう。

# 本編

## シーン2 会場確保

### 描写

まずは、会場の確保から。  
あなたたちは気に入った場所を見つけ、お茶会をするにふさわしい状態になるように“お片付け”をはじめます。

### チェックポイント

見つけた会場をあなたたちなりのやり方で確保する。

### 解説

みなでお茶会をするのにちょうどいい場所を押さえましょう。  
場所というのは、土地であったり建物であったりです。  
あなたたちがゆっくりでき、椅子やテーブルを置ける場所。  
それをみんなで見繕ってみてくださいね。  
もし、そこに邪魔なものがあっても、怪物の力を使えばどうとでも片付けることができます。

### 結末

お茶会を開くのにちょうどいい場所を見繕い、確保も完了。  
あとはここに、必要な物を運び込むとしよう。

### 場所はどこにする？

あなたたちが確保する場所は、地球上であれば問題ありません（このシナリオの最後のほうで人間が襲ってくるので、宇宙や別次元にはいかにないようにしましょう）。

## シーン3 席を作ろう

### 描写

場所を押さえたあなたたちは、お茶会に必要な椅子やテーブル、そして食器を用意することにした。

作るにせよ、買うにせよ、変貌者であるあなたに合った物が必要になるだろう。

### チェックポイント

各々のやり方で、椅子、テーブル、食器を準備する。

### 解説

お茶会に必要な家具類……椅子、テーブル、食器を準備する場面です。

怪物の力で自分好みの物を精製してみたり、材料を集めてみたり、あなたの『キャラクター』らしいやり方で、必要な物を揃えてみましょう。

他の『キャラクター』と協力して、同じデザインの食器や椅子などを用意してみるのも面白いと思いますよ。

### 結末

苦勞することもあったかもしれないが、あなたたちは自分好みの椅子や食器を用意することができたのだった。

### いまいる場所

現在地について、シナリオから指定はありません。

前のシーンで見つけたお茶会の開催地でわいわいしながら準備を進めるのもいいですし、まったく違う場所で椅子などの材料を探し、作っているとしてもいいでしょう。

## シーン EX 遊びを用意しよう

※参加者が4人以上の場合に遊んでください。

### 描写

せっかく集まるのだから、食べたり話したりする以外にも、何か面白いことがしたい。

しかし、変貌者であるあなたたちは、並の出来事では楽しいとは思えなくなっている。

どんな「遊び」なら、あなたたちの好みに合うだろうか？

当日の娯楽担当となった変貌者たちは、一緒に頭をひねらせるのだった。

### チェックポイント

面白い遊びを用意する。

### 解説

ここでは「人間らしさ」から逸脱した、変貌者らしいエンタテインメントを模索すると、よりシナリオを楽しむことができます。

例えば、人間に芸をさせる。

例えば、街のあちこちに仕掛けた爆弾を一齐に爆発させ、盛大な花火を楽しむ。

例えば、変貌者同士でレースをする……

あなたたちそれぞれが「楽しい」と思えることを最優先に準備してみてください。

### 結末

当日の遊びを用意できたあなたたち。

今からもう、その時が楽しみで仕方ありません。

## シーン4 飲食物を用意しよう

### 描写

次はいよいよ、お茶会の主役であるお茶、そしてお菓子などの食べ物を用意することに。

そういったものはだいたい街にあると考えたあなたたちは、人間の暮らす街へ出かけていた。

ここでいい感じのお茶やお菓子は手に入るだろうか？

### チェックポイント

街で食べ物を確保する。

### 解説

街に出かけ、食べ物や飲み物を探す場面です。

あなたたちは久々に、人間だった頃のように、街でショッピングを楽しめるかもしれません。

もっとも変貌者であることを知られば、人々は、あなたたちを恐れるでしょう。

とはいえ、あなたたちは変貌者。

その気になれば、街からどんなものだって調達できるはずです。

なので思い思いのやり方で、欲しいものを入手しちゃいましょう。

もしかすると、その過程で人間社会に大きな被害が出てしまうかもしれませんけれどね。

### 結末

街でショッピングを楽しんだあなたたち。

これで、お茶会の準備は万全だ！

# 山場

## シーン5 人間が邪魔してきた!?

### 描写

あなたたちはお茶会の会場に戻り、最後の準備を進める。  
用意したティーポットにお茶をいれて、食器にお菓子を乗せて、  
怪物好みのテーブルに並べていく。

さて、セッティングは完了。  
楽しいお茶会のはじまり——といったところで、水を差す者たち  
の影が忍び寄る。

どういうわけか、あなたたちは人間に襲撃されているようだ。  
このままでは、準備してきたものが台無しになってしまう。  
迫りくる無粋な邪魔者たちを始末しなければ……。

### チェックポイント

人間たちと戦い、排除する。

### 解説

お茶会をはじめようとしたところで、人間たちに邪魔をされてしま  
う場面です。

通報があったのか、追跡されていたのか。  
いずれにせよ、人間たちがあなたたちを討伐しようと襲いかかっ  
てきます。

## シーンEX おみやげを用意しよう

※このシーンは参加者が5人の場合に遊んでください。

### 描写

仲間たちに、何か持って帰ってもらいたい。  
今回のお茶会の思い出になるような、特別な何かを。  
  
そもそもお茶会でのおみやげは、どういうものが好まれるのだろ  
うか。  
人間たちに聞いてみたり、調べたりしてもいいかもしれない。

### チェックポイント

おみやげを用意する。

### 解説

お茶会に参加する変貌者たち全員の好みを踏まえたものと考えて  
みましょう。

あえて奇をてらった何かを用意するのも、あるいは、いっそ自分  
の好み全開で選んでしまうのもひとつです。

全員が変貌者であり異なる精神性を持っているのですから、全員  
が好きなものにするのは骨が折れるかもしれません。

なお、ここで用意したものを、実際に「おしまい」でふるまうこ  
とをお忘れなく。

### 結末

おみやげの準備ができたあなたたち。  
受け取った仲間の顔を見るのが、今からとても楽しみです。



## おしまい

### シーン6 楽しいお茶会

#### 描写

邪魔をしてくるものもいなくなり、あなたたちは改めて席につく。  
目の前には、自分たちで用意したテーブルに、あなた好みの食器  
にお茶。

そして、一緒に準備してきた友人たちの姿。

ようやく、お茶会は開催され、あなたたちは楽しいひとときを過  
ごすのだった。

#### 解説

このシナリオの最後の場面です。

ここでは、あなたたちの目的であったお茶会を開き、楽しい時間  
を過ごすことができます。

友人である他の『キャラクター』とお喋りするのもいいですし、  
談笑を彩るお茶やお菓子もここにはたくさんあります。

変貌者のお茶会を、存分に楽しんでくださいね。

#### 次の遊びの約束をしよう（キャラクターたちが）

お茶会は幕を閉じましたが、あなたたちはもしかしたら、もう次のやりた  
いことが見つかるかもしれません。

それならば、今回のように「何かのイベントを企画した」という続編をぜひ  
描いてみてください。

このシナリオのお茶会に関係する部分を、すべてその新しいイベントに置き  
換えるだけでも、それらしいシナリオになります！

あなたたちはいつ怪物になってしまうか分からない身。

人の迷惑など考えず、楽しい日々を過ごしましょう。

この人間たちがどういった存在なのかは、あなたたちの好きに決  
めていただいて大丈夫です。

自衛のために立ち上がった自警団なのかもしれませんし、派遣さ  
れた軍隊なのかもしれません。

確かなのは、彼らはあなたたちに敵対的で、このままではお茶会  
が台無しになるということです。

#### 邪魔者は倒しちゃおう

変貌者であれば、武装した人間を倒すことも容易です。

変貌者の持つ能力によっては苦戦したり、怪我を負ったりすることもあるか  
もしれませんが、負けることはまずないでしょう。

この人間を退ける一幕は、シナリオの一番の見せ場です。

あなたたちがどのように襲撃者を倒すのか。

どのように、ここまで準備してきたお茶会を守るのか。

あなたたちの『キャラクター』らしいロールプレイで、ドラマチックに演出  
してみてくださいね！

#### 結末

あなたたちの活躍により、お茶会を守ることができた。

人間たちがどのような被害を受けたかは知らないが……。

なんにせよ、これでようやく、楽しいお茶会を開催できる。