

少年と絵

体験シナリオ

聖堂で出会った少年（13歳）
絵描きを夢見ており、鉛筆と書き溜めた
スケッチブックを持ち歩いている

パウロ



想定人数



ケダモノオペラ
池島リョーマ
新紀元社
2022年10月31日発売

あなたは怪物 人喰いの獣

むかしむかし

機械が空を飛びはじめ、剣と魔法が昔語りとなった頃……

架空の近代西洋

ケダモノが住処のある“闇の森”から散策にでたときのこと。
廃墟となった聖堂で、ケダモノは少年パウロと出会いました。
絵描きに憧れるパウロは、この聖堂の名高い天井画、
リュミエールの『天空の世界』を見に来たのです。

天井は先日の空襲で焼け落ちてしまっていました。
少年は意気消沈。

けれどケダモノには失われたものの在り処に心あたりがありました。

人喰いのケダモノが、いったいどういう風の吹き回しなのでしょう？
ケダモノはパウロをそこまで連れて行くことにしたのです。

イントロ

イントロ予言

ケダモノは以下の予言を獲得してください。

〈予言：あなたはパウロに天井画を見せてあげました〉

プレイ時間

ケダモノ作成を含み2時間前後が目安です。

またテキストチャットで遊んだりロールプレイに熱が入ると、より時間がかかるでしょう。

参加者のプレイスタイルにあわせて、予定をたててください。

設定

“闇の森”に棲むケダモノ。
廃墟の聖堂でパウロと出会い、願いを聞く。
長時間飛行可能なケダモノは不可。

その他の言葉

リュミエール

昔の宗教画家。彼の残した『天空の世界』は名画として知られている。シナリオ中には登場しない。



プレリユード

概要 おっとプレイヤーの皆さんはこのページまで
マスターは次のページをめくってください

★ ゲームの前準備

このシナリオを遊ぶためにはあなたともう1人、つまり合計2人の参加者が必要です。はじめて**ケダモノオペラ**のセッションをプレイするなら、まずは全員で**体験ルール**のゲーム説明▶▶▶**体験pp.2-3**、そして本シナリオのイントロ（事前情報）を順番に読んでください。

それから話し合っ、マスターとプレイヤーを決めましょう。

・プレイヤーは……

ケダモノ作成▶▶▶**体験pp.4-5**に従って、自分のケダモノをつくります。〈ケダモノ種：ヤミオオカミ〉のケダモノシートが用意されているのでそれを使ってください。オペラと特技も記入済です。

もし製品版が手元があれば、計10種のケダモノ種から選ぶことができ、オペラと特技を別のものに入れ替えることもできます！

また伝説は初期で取得するひとつの他、イラストや小説などを創作することで増やせます。時間があればちょっと創ってみて。気軽にSNSで発表しましょう。ケダモノの背景がより豊かになります！

・マスターは……

セッションの流れ▶▶▶**体験p.3**と本シナリオを事前に最後まで読んで、そのとおりにすすめてください。