



ケダモノオペラ

REDAMONO
OPERA

体験ルール



新紀元社から刊行されているケダモノオペラから一部抜粋・加筆した体験ルールです。

本書内にある参照ページ数は、製品版のページ数をしめています。

ケダモノオペラは“闇の森”に棲息する怪物“ケダモノ”のゲームです。

彼らは人の魂を食べる半不死の獣。人類を脅かす存在です。けれど彼ら自身の欲望を満たすため人と取引し力を貸すこともあります。

ゆえに彼らは時には災害として恐れられ、時には守護神として信仰されてきました。

多くの人間は安易にケダモノの住処に近寄ろうとはしません。しかし追いつめられた人間は、意を決してケダモノに助けを求めます。

プレイヤー

あなたはケダモノとなり、人の持ちかけるさまざまな問題・事件に介入し、人々の運命を変えていくのです。

ゲームの現代は“人間がいる時代すべて”。“闇の森”の外、人間の世界の様子は物語ごとと違います。基本的な舞台は、魔法のある中近世ヨーロッパ風のファンタジー世界です。

あなたはあなたの操るケダモノとその周囲の登場人物の運命を決めます。

けれど、おぼえておいてください。

あなたのすべきことは事件を効率的に解決することではありません。頼ってきた弱き人間を救うことでもありません。みずからのケダモノを満足させることでも、ないのです。

ケダモノにさまざまな運命……悲劇と喜劇を与え、あなたが望む物語を紡ぎだすことがその目的です。

◇◇◇ キャラクターは人の魂を食べる超常の怪物“ケダモノ”

◇◇◇ 立ちはだかる試練に挑戦。ダイスを振って合計 10 以上を目指す

◇◇◇ 未来を暗示する予言をどんどん獲得。実現の仕方は発想次第！

クリエイション

ケダモノオペラの世界や設定をもとに、自分だけのケダモノを考えたり、小説、アート、動画、セッション用のシナリオなどを創作する遊びかた。つくったものはネットや同人誌でどんどん公開し、他のファンと共有して楽しみましょう！

セッション

シナリオにそって、皆で1個のお話をつくっていく遊びかた。参加者のうち1人が進行管理を担うマスターになり、他は1匹のケダモノを担当するプレイヤーになります。会話を交わし、ときにルールに従ってダイスを振って、物語を語るのです。次ページのように進みます。

マスター

セッションの進行役。参加者のうち1人が担当する。プレイヤーにケダモノが置かれている状況を説明し、物語を進めます。

シナリオ

マスターがセッションを進めるための手引書。まだ遊んでいない人に中身は秘密。1回のセッションで1個のシナリオを使います。

プレイヤー

セッションの参加者のうち、マスター以外の人（兼任可）。ケダモノ作成ルールに従い、自分のケダモノを用意。そのケダモノがどのようなふるまうのか決定します。

プレリュード

参加者と日時	▶▶▶p.100	セッションの参加者を集め、ステージをおこなう日時を決めます。
マスター決定	▶▶▶p.100	参加者の中から進行役であるマスターを1人決めます。 他のメンバーはプレイヤーになります（マスターと兼任してもかまいません）。
イントロ公開	▶▶▶p.101	マスターは遊ぶシナリオを決め、その内容を事前に読みます。 そしてシナリオのイントロ（事前情報）をプレイヤー全員に公開します。
参加ケダモノ決定	▶▶▶p.102	プレイヤーはイントロをよく読んで、このお話にどんなケダモノで参加するか考えます。プレイヤーはそれぞれ作成したケダモノ1匹を使い、ゲームに参加します。
イントロ予言の獲得	▶▶▶p.103	イントロの指示に従って、イントロ予言を獲得します。
イニシアチブ決定	▶▶▶p.104	マスターがプレイヤー全員の意思を聞く際に、誰から発言するかの順番を決めておきます。迷うなら、ケダモノ名の五十音順にするとういでしょう。
群れの決定	▶▶▶p.104	プレイヤーが2人以上いるときは群れを決定します。ケダモノ全員で1個の群れに属します。群れ表を参考に、どんな群れにするか話し合います。

ステージ

お話を進める	▶▶▶p.108	マスターはシナリオに従って、ケダモノが置かれている状況を説明します。 プレイヤーはそれぞれのケダモノが、どんな行動をとるのか決めます。 この繰り返しでお話を進めます。
試練	▶▶▶p.120	お話を進めると、ケダモノがなんらかの困難に直面します。 そのときマスターは試練の開始を宣言します。 プレイヤーはダイスを振り、どの特技を使うのか決めることで、その試練をケダモノがどのように乗り越えたのかを描写します。 試練に失敗はありません。さまざまなアクシデントが起こるかもしれませんが、最終的には必ず乗り越えられます。
予言の実現	▶▶▶p.114	お話を進めるとケダモノはたくさんの予言を獲得します。 各プレイヤーはお話の中で自分のもつ予言を必ず実現しなくてはなりません。 そのためにプレイヤーたちはお話を膨らませて、場面をつくっていきます。
オペラと伝説	▶▶▶p.46 ▶▶▶p.48	ケダモノはオペラと伝説という能力をもっています。 プレイヤーはお話の中で、これらの能力を使えます。
間奏	▶▶▶p.111	最後の試練が近づいたとき、マスターは間奏を宣言します。間奏はケダモノがどんな予言を持ち、どれが実現しているのかを確認する小休止です。また今回の物語をどのようにまとめあげたいか、参加者同士でじっくり相談します。
お話の終わり	▶▶▶p.112	マスターが用意したシナリオが一通り終わり、ケダモノがもっている予言すべてが実現したことを確認したら、ステージは終わります。

カーテンコール

ケダモノリセット	▶▶▶p.113	参加ケダモノがステージで獲得したデータをすべて消去し、能力をすべて【未使用】にします。つまりプレリュードの状態に戻します。
伝説の取得	▶▶▶p.113	今回のお話をもとに、ケダモノがどんな伝説を残したかを話し合います。今回参加したケダモノたちは伝説を新たに取得することができます。伝説の名称で迷うなら、シナリオの題名をつけてください。今回の感想をインターネットに投稿し、そのURLを記録することで、伝説を取得した証にするとよいでしょう。
ブレイの発信	▶▶▶p.113	今回のゲームの感想、アート、小説、動画などでどんどん発信しましょう！ ただし未ブレイの人に、シナリオのネタバレを教えないように気をつけて。

あなたのキャラクターは永遠を生きるケダモノ。物語の中でもっとも強大な存在です。

ケダモノは“闇の森”の奥深くに棲む、見上げるほど巨大な怪物（通常3～10メートルほど）。その多くは動物の姿です。彼らは人の魂を喰らいます。“食べる”といってもその方法はさまざま。肉ごと食べる、信仰されることで死後の魂を奪う、吸血によって吸いとるなど……。方法も頻度もあなた次第です。

ケダモノは疑似餌^{ぎじえ}という人型の器官をもっています。疑似餌はケダモノの“もうひとつの手足”であり、生きているかのように動かします。疑似餌を本当の人間だと思いこんだ

存在には、ケダモノ本体が見えません。

疑似餌はケダモノの身体の一部ですから、本体と同時に動かします。疑似餌は人間と同程度の身体能力しかもたず、本体が特技やオペラを使うと魔法が解け、正体が露見します。

ケダモノが人をどう思っているかは、あなた次第です。腹を満たす獲物。あるいは庇護すべき存在。愚かでか弱い存在ともいえますし、文明を築く面白い連中ともいえます。

セッションでは「あなたのケダモノが誰かの願いを聞く」ことになるかもしれません。なぜそんなことをするのかは、あなたが自由に考えてください。



闇の森

ケダモノたちの住処がある異境。芳醇な魔力で満ちており、不思議なことが起こる。その外縁領域は、世界各地の森と繋がっている。

あるじ 光の主

世界で広く信仰されている唯一神（と伝えられる存在）。信徒からは“主”とも呼ばれる。太古に人間を生み出し、ケダモノにはない真の魂を与えた。

ケダモノ憑き

ケダモノの血をひき、その力の一部を受け継いだ人間・動物。古代では神話の英雄として尊敬を集めたが、後世では迫害されることも多い。

ケダモノ種

姿と生態

▶▶▶p.45

ケダモノ種から1個選ぶ

特技

試練を乗り越える能力

▶▶▶p.47

ケダモノ種ごとに
5個決まっている

付属する特技予言も
ケダモノシートに
あらかじめ書きこむ
(まだ獲得はしない)

権能

司るもの

▶▶▶p.47

以下4種類から1個選ぶ
またプレイ中
20以上で【達成】するたび
追加で1個選んで獲得する

暴虐
狡猾
慈愛
叡智

肉体の強さや武力

技術力や計算高さ

交渉や治癒の力

賢さや知識

欲望

人を助ける動機

▶▶▶p.49

欲望表から選ぶか創作する
いくつ取得してもOK

各能力を決め、ケダモノシートに書きこむ

ケダモノ 作成

▶▶▶p.42

ケダモノ名

呼ばれかた

▶▶▶p.50

種名そのままか
命名法則表を参考に決めるか
種の名前表から選ぶか
自由に創作する
1個取得

すみか 住処

眠りに落ちるところ

▶▶▶p.50

住処表から選ぶか創作する
1個取得

オペラ

奇跡を起こす力

▶▶▶p.46

ケダモノ種ごとに1個決まっている

付属するオペラ予言もケダモノシートに
あらかじめ書きこむ (まだ獲得はしない)

効果

奇跡を起こし、オペラ予言を獲得する
具体的に物語中でなにが起こるかは
プレイヤーが決める
(試練や達成チェックなどの手続きに
影響を及ぼすことはない)

使用後に受難ポイントが5点以上になった場合
オペラ予言は消去され効果を失う。

伝説

過去の逸話

▶▶▶p.48

伝説表から選ぶか創作し、1個取得
ケダモノについての創作物を
作成したならそのたびに1個取得
カーテンコールごとに追加で1個取得

効果

自分がつ予言から1個選んで消去
他の予言1個
(自分の特技予言、ランダム予言
これまでの試練の波乱予言)
と入れ替える

使用方法

セッションに一度、以下の2個を満たしたとき使用可能

条件に書かれた物語展開が起こった

受難ポイントが4点以下

使用方法

伝説1個ごとにセッションに一度使用可能

追っ手を退ける

権能 【暴虐】【狡猾】

難度 1
2

波乱予言

あなたはマリアを食べてしまいました

あなたは矢傷をうけました

マリアは父の遺品を落としました

試練の例

■ はプレイヤー人数で

難度が変わることとしめている

試練

» p.120

どのように困難を乗り越えたかを描く手続き

ケダモノが困難に直面したとき

マスターは試練の開始を宣言する

終了条件を満たすまで 達成チェックをくりかえす

1 プレイヤーのうち1人が達成チェック（次ページ）をする。

2 達成チェックは【達成】か【波乱】どちらかの結果となる。

3 この試練でプレイヤー全員が得た【達成】と【波乱】回数を合計。終了条件のどちらかを満たしているか確認。

4 終了条件を満たしていないなら試練継続。次のプレイヤーが達成チェックをする。一巡しても終了しなかったなら、順番を決めなおしてもう一巡する。以降もくりかえす。

【達成】回数が難度に達した

そして参加者全員が終了に同意した

終了条件

栄光の門

順調に試練を乗り越えた

【波乱】回数が難度に達した

強制的に終了

終了条件

受難の門

苦難の果てに試練を乗り越えた

参加ケダモノは全員

難度と同じ数の受難ポイントを得る

受難ポイントが5点以上になると

オペラが使えない

“闇の森”の王宮跡に棲まう竜王。
美姫を好み、願いの代償に魂を奪い、宝石に
変えて身に纏う。その煌めきを眺め、愉しみ、
すこしずつすこしずつ味あうのだ。

姫宝玉の夢 大事に大事に育てられたお姫様。窓
の外の世界を夢見ていた。ある晩、彼女は舞踏会
で異国の貴公子と出会う。貴公子は甘く囁く。

「我が国の魔法でなんでも願いを叶えよう」

姫君が望んだのは、広い世界を見て、冒険する
こと。そしてお姫様は今も竜王と共に旅をつづ
けている。麗しい宝石となって……。

ケダモノ名 ゆめうつつのノレム

ケダモノ種 ドラゴン

権能 【狡猾】

欲望 契約、鑑賞、審美

疑似餌の姿 黄金の瞳の貴公子

住処 滅びた国の王宮

伝説 大いなる災厄
姫宝玉の夢（小説）

オペラと特技

0 竜融合

1 虚栄の王冠

2 宝物庫

3 完全生物

4 殺戮の息吹

5 竜の夢

1

ベースロール

まずはダイスを2個振る!

ケダモノオペラでは
ごく一般的な六面体の
サイコロを使う



体験ルール

2

特技の使用

ダイス目を見てから【未使用】の特技を使う

特技を1個選んで使うことができる（使わなくてもよい）
ただしその特技が「この状況で役に立つ」「物語が盛り上がる」のどちらかであること！ 使う特技のランクに応じて、ベースロールにダイス1〜3個を振りたす。

特技C ダイス1個（1D）



特技B ダイス2個の合計（2D）



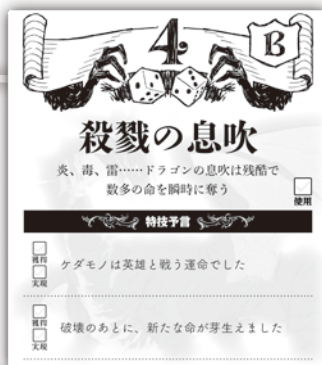
特技A ダイス3個の合計（3D）



使った特技の特技予言を1個獲得

特技を【使用済】にし、その特技に付属する（現在獲得していない）特技予言を1個選んで獲得。

特技の例



3

権能の振りなおし

試練の権能を持っているなら…

試練の権能に自分がつもものが含まれているなら、

ここまでに振ったダイス（ベース+特技）を振りなおしてもよい。

ただし振りなおす場合、すべて振りなおすこと！ 振りなおした結果はもう変えられない。



合計10以上で
【波乱】を望まな1



合計10以上で
【波乱】を望む

合計9以下



達成

結果が20以上ならさらに
追加で権能を1個選んで獲得
セッション中有効

波乱

以下の手続きを順に両方おこなう

1 試練の波乱予言のうち、まだ誰も選んでいないものを1個選んで獲得する。

2 結果のダイスから1個選ぶ。その目と同じナンバーのあなたの特技を【未使用】にする。その特技に付属する特技予言1個を消去してもよい。6を選んだ場合シックスセンスの恩恵を得る。

シックスセンス
どちらか選択

あなたか同意を得たプレイヤーのもつ、好きな【使用済】の特技1個を【未使用】にする。同時に付属する特技予言1個を消去してもよい。

あなたか同意を得たプレイヤーの予言1個を消去する（今回の【波乱】で獲得した予言も選択可）。

7

達成
チェック

»p.121

予言とはその物語で“必ず”起こると定められた展開です。それぞれの予言は、簡単な文で書かれています。

ケダモノは物語の中で、さまざまな予言を獲得します。しかし物語の登場人物は、当のケダモノも含め予言を知覚できません。

ケダモノがもつ予言の数に上限はありません。プレイしていくうちにどんどん増えます。

◆ 予言の実現

ケダモノが予言を獲得したなら、そのプレイヤーは物語が終わるまでにその出来事を、必ず起こさなくてはなりません。予言の実現はステージ中のいつどんなときでも行えます。

◆ 予言の前後を創作してよい

予言に書かれた出来事を起こすために、プレイヤーはその前後の出来事を創作できます。そのためであればケダモノ自身の行動範囲をこえて、物語の展開を操作できます。

たとえば他の登場人物が特定の行動をとるように提案したり、そもそも登場人物や事件を一から創作してしまってもかまいません。

◆ ただし他の参加者の許可は必要

予言の実現にはマスターの許可が必要です。また他のケダモノを巻きこむ場合には、そのプレイヤーの許可も必要です。

◆ 予言はいつ実現してもよい

獲得してすぐに実現してもよいですし、物語の最後にまとめて実現してもかまいません。過去を回想してその中で実現したり、遠い未来の後日談として語ってもかまいません。

◆ 「あなた」は持ち主、他は自由

誰の身に起こるか記載がない予言は、誰の身に起こしてもかまいません。持ち主であるケダモノでなくてもよいということです。

ただし「あなた」と書いてある場合は、その予言の持ち主をさします。

◆ 死の予言

もし〈予言：あなたは傷を負いました〉によって傷を負っても、物語中で治すことはできます。それは自然に起こり得ることです。

とりかえしのつかない出来事……たとえば登場人物の死が予言された場合、その予言を消去するか、その死を明確に否定する予言が実現されないかぎり、くつがえりません。

◆ 予言の消去

予言が途中で消去された場合、その予言は実現しなくてもよくなります。すでに実現していた場合、予言の出来事が“実はなかった”ことにできます（しなくてもかまいません）。

◆ オペラ予言は特別

オペラを使用することで獲得できるオペラ予言は、超常現象を起こします。

オペラ予言には曖昧なことが書かれていますが、物語中になにが起こるのかはプレイヤーが決められます！

オペラ予言により物語が変わったことで“物語の流れ上、実現の可能性がなくなった”他の予言は消去することができます。

受難ポイントが5点以上になると、即座にオペラ予言は消去され、オペラの起こした現象はなんらかの形で台無しになります。

◆ すべての予言を実現したら……

すべての予言が実現し、ケダモノの行く末を語ったなら、物語は終了します。

≫p.117

イントロに予言があれば…

イントロに予言が書かれていたなら、指示どおり予言を獲得します。これが物語開始時点にケダモノがもっている唯一の予言です。

イントロ予言の例

ケダモノごとに1個選んで選択し、獲得してください。

あなたはマリアを脅威から守りました

マリアとその母は生きて再会しました



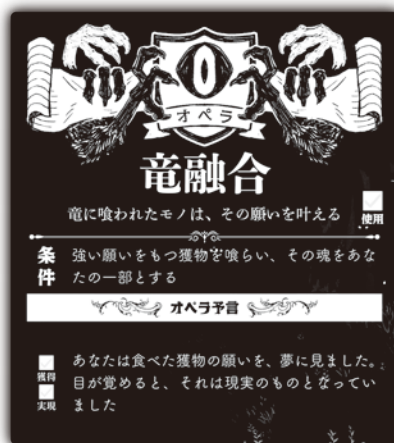
私は2番目の予言をもらおう
ふふ、お母さんのところに
連れて行ってあげるとも

イントロ予言もシックスセンス、伝説などで消去できます。
でもイントロ予言は物語の方向を指し示す大切なもの。
消去するときマスターと相談し、許可をとってください！

≫p.46 ≫p.122

特技かオペラを使ったら…

使用と同時に、使った特技orオペラに書かれた予言から1個選んで獲得します。



特技には2個の特技予言が付属しています。
上か下のどちらか1個を選択！
オペラは予言の数が1個の場合と2個の場合があります。
2個あっても獲得するのはどちらかひとつです。

≫p.123

波乱が起きたら…

達成チェックで【波乱】を起こしたなら、訓練の波乱予言から1個選んで、獲得します。

波乱予言

あなたはマリアを食べてしまいました

あなたは矢傷をうけました

マリアは父の遺品を落としました

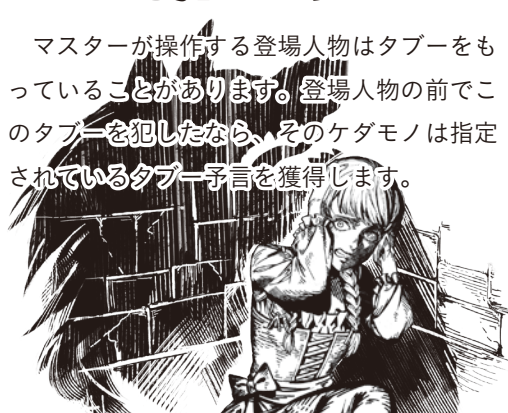


うーん、まんなかの
予言を獲得するよ
僕も足に矢傷をうけていたんだ
一緒に痛みをわけあおう……

≫p.127

タブーを犯したら…

マスターが操作する登場人物はタブーをもっていることがあります。登場人物の前でこのタブーを犯したなら、そのケダモノは指定されているタブー予言を獲得します。



典型的なタブー

罪なきモノの殺戮

タブー予言

【タブーの持ち主】はあなたを恐れ、そのもとを去りました

試練の流れ

マスター：じゃあ試練をはじめましょう。〈試練：追っ手を退ける〉を公開します。

ヤミオオカミ：試練の権能に【暴虐】があるな。ふふふ、俺は【暴虐】をもってる。イニシアチブ最初のオレから行くぞ！

スフィンクス：僕はイニシアチブ2番目だったね。おまかせ！

ヤミオオカミ：では達成チェックをします。まずはベースロールを振ろう……2Dで（コロコロ）8。

マスター：9以下なので、このままだと【波乱】が起こりますね。特技を使って振り足しますか？

ヤミオオカミ：あと2が出ればいいわけだから、ダイス1個で十分だ、たぶん！〈特技C：影跳び〉を使う。悪漢どもの影から影に飛び移って攻撃！

マスター：「この状況で役にたつ」という条件を満たしていますね。OK。では〈特技C：影跳び〉の特技予言から1個選んで、獲得してください。

ヤミオオカミ：それなら〈予言：置いてけぼりにしてしまいました〉を獲得しよう。では1D振り足すぞ……1。

スフィンクス：おやまあ！

マスター：えー、合計9。10に届きません。【波乱】が起きますね。

ヤミオオカミ：ま、待って！【暴虐】の権能をもってるから振りなおせる！

ベースロールと〈特技C：影跳び〉の計3Dで振り直しだ！ よし13！

マスター：それなら10以上なので、【達成】できます。自分からわざと【波乱】を起こすこともできますが……。

ヤミオオカミ：ここまでしたのに、そんなことはしない！

マスター：では兵士たちは突然の攻撃に、悲鳴をあげます。あと1回【達成】すれば【栄光の門】をくぐって試練を終わらせることができます。

スフィンクス：次は僕の番だね。達成チェック（コロコロ）……3。

マスター：……7足りませんね。特技使います？

スフィンクス：えー、うーん、いいや。このまま【波乱】を起こします。僕はただピンチを見てるだけ。

マスター：では波乱予言から1個選んで、獲得してください。それから振ったダイスから1個選んで、その番号の特技を【未使用】にできますが……。

スフィンクス：ダイスは1と2。でも特技1番も2番も【未使用】なんだよね。

マスター：ではなんにも起こりません。予言だけどうぞ。

スフィンクスは〈予言：あなたはマリアを食べてしまいました〉を獲得。

この予言を物語中で実現しなければなりません。

予言が消去されないかぎり……。

スフィンクス：今、食べていい？

マスター：この子はイントロでお渡しした〈予言：あなたはマリアを脅威から守りました〉のマリアです。まだ出番あるので、それからにしてください。

スフィンクス：ちえー。

予言の実現

そしてプレイがすすんで……。

マスター：最後の試練が終わり、皆さんはマリアを故郷に送りどけました。さでまだ実現していない予言はありますか？

ヤミオオカミ：ええと……〈予言：置いてけぼりにしてしまいました〉。

スフィンクス：〈予言：あなたはマリアを食べてしまいました〉は消去したから……〈予言：知っている姿と違うので、わかりませんでした〉〈予言8ヒゲが抜け落ちてしまいました〉かあ。

ヤミオオカミ：プランがないなら、ちょっと提案があるんだ。あれから数十年——“闇の森”に、老いたマリアがやってくる。彼女が名乗るまで、俺たちはそれが誰だかわからなかった。

「フン、老いさらばえたものだ」

「私は十分に生きました。子と孫も巣立ち、思い残すことはありません。だから約束どおり、あなたに食べられに」

マリアの満ち足りた顔が、ヤミオオカミのかんにさわりました。

「老いばれの魂などいらん！ 去れ。凡庸な幸福の中で、朽ち果てるがいい！」

森から去るマリアの後ろ姿を、ケダモノたちはじっと見送りました。

「いつもそうだ。人間はあつという間に生きて、満足して死んでいく。変わらない俺たちを置き去りにして……」

スフィンクス：いいね！ あ、ついでに今からスフィンクスが憎まれ回を叩くから、ヒゲ引っ張ってくれない？

ヤミオオカミ：え？ わ、わかつた（笑）。

「マリアがうらやましいの？ 永遠がさびしくなった？」

隣からスフィンクスがからかいます。ヤミオオカミは顔をしかめると、その生意気に揺れるヒゲを噛みちぎりました。

「あ、イタッ!? なにすんだよ、もう」
「うらやむものか。あんな脆弱な生命を……あんな……」

マスター：これで〈予言：置いてけぼりにしてしまいました〉〈予言：知っている姿と違うので、わかりませんでした〉〈予言：ヒゲが抜け落ちてしまいました〉……全部実現しましたね。ではこの物語はこれでおしまい！

これが ケダモノオパ
次はあなたが語る番

質疑応答

❖ 結局、一度の試練で達成チェックは何回するの？

回数は決まっていません。どちらかの終了条件を満たすまで何度でもつづけます。

❖ 【達成】が難度に到達したあとも、試練をつづけられる？

【栄光の門】の終了条件には「参加者の同意」がふくまれています。

【達成】が難度回になっても参加者全員が「終える」と決めるまで試練は継続されます。

ただし一度ははじめた達成チェックの途中で、試練を終えることはできません。

❖ 【達成】と【波乱】が両方難度に達したらどちらの終了条件になる？

強制的に【受難の門】になります。

❖ 消去した特技予言をもう一度獲得できる？

獲得できます。もし以前にその特技予言を実現していたなら、獲得した瞬間にすでに実現していることになります。

❖ オペラは使ったほうがいいの？

もちろん使わなくてもかまいません。あなただけの物語に必要なときにだけ使ってください。

❖ 特技予言や波乱予言を、リストからとりつくしてしまった場合、どうすればよい？

獲得できる予言がなくなった場合、ランダム予言表を振って、予言を獲得してください。

❖ 一度のセッション内で、伝説をたくさん使っているの？

使ってかまいません。ただしマスターはその伝説が「今回の物語と関連性がない」もしくは「セッションの楽しみを奪う」と考えた場合、使用宣言を却下することもできます。

❖ 登場人物のタブーは破ってはいけないの？

タブーは“プレイヤーがしてはならない”ことを定めているわけではありません。登場人物がケダモノの暴挙をなんでも受けいれていたらドラマは色あせてしまいます。タブーは登場人物が態度を変える一線を明文化し、ドラマを紡ぐ手がかりにするためにあります。

意図的にタブーを犯して、ケダモノと人の決別を描くのは素晴らしい選択です。

とくに意図がなく、単にうっかりタブーに抵触しようとするプレイヤーがいたなら、マスターは警告してあげてください。

❖ この体験ルールだけで無限に遊べるぞ！

はい、どんどん遊んでください。

マスターをして、シナリオを作りましょう。ただし製品版の『ルールブック』なしでセッションに参加する場合、必ず参加者全員に申告し、許可をとってください。

なぜなら**体験ルール**にはない情報がセッションで必要になった場合、その説明のコストを他の参加者が負うことになるからです。

生と死を弄ぶ大蜘蛛
 “空気に溶ける水晶の糸”を紡ぎ、不思議な物品をつくりだす
 またその糸によって、獲物の屍を操り、疑似餌とする
 さながら操り人形の如く……

アラクネは疑似餌を、意のままに動かす
 それどころか死せる脳から人格を引き出し
 自由意思によってふるまわせることも不可能ではない
 まるで故人が蘇ったかのようにみえるだろう

しかしそれは生ける屍
 そこに魂はない……

ケダモノデータ

アラクネの子ら

多くのケダモノは肉体的な雌雄をもたず、繁殖のうで特定の役割にしばられない。

アラクネは単為生殖で子を生み、同時に別種の生物との間にも子をもうけることもできる。

アラクネの名前表

アラクネの疑似餌表

ケダモノ名	命名法則表 ▶▶p.51
ケダモノ種	名前表 アラクネ ケダモノ種一覧 ▶▶p.45
権能	暴虐 狡猾 慈愛 叡智
欲望	欲望表 ▶▶p.49
疑似餌の姿	疑似餌表
住処	住処表 ▶▶p.51

●	過去の偉人	<input type="checkbox"/> 取得
●	絶世の美姫	<input checked="" type="checkbox"/> 取得
●	近隣の国の王族	<input checked="" type="checkbox"/> 取得
●	探索に来た冒険者	<input type="checkbox"/> 取得
●	登場人物の親類	<input type="checkbox"/> 取得
●	行方不明の子供	<input checked="" type="checkbox"/> 取得


●	ロメロ	<input type="checkbox"/> 取得
●	ウィドウ	<input type="checkbox"/> 取得
●	ツチグモ	<input type="checkbox"/> 取得
●	ハタオリ	<input checked="" type="checkbox"/> 取得
●	ジョロウ	<input type="checkbox"/> 取得
●	クロゴケ	<input type="checkbox"/> 取得



群れ	群れ表 ▶▶pp.105-107
受難ポイント	1 2 3 4 5 X

伝説	伝説表 ▶▶p.48	<input type="checkbox"/> 使用
伝説		<input type="checkbox"/> 使用

予言	<input checked="" type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去



不死人形

死体の脳から人格を呼び起こし、動かす

☐ 使用

条件 死体があなたの所有物となる

オペラ予告

☐ 獲得
☐ 実現

あなたは糸によって、偽りの生を与えました。
生前の意思と肉体をもつ、魂なき人形



恐るべき子供たち

アラクネは多くの子をなす
彼らは親に対して忠実だ……今のところは

☐ 使用

特技予告

☐ 獲得
☐ 実現

子供たちは皆いなくなっていました

☐ 獲得
☐ 実現

子供は言いつけを守りませんでした



絡みつく罟

巧みな罟をはり、獲物を誘いこむ
逃れることはできない

☐ 使用

特技予告

☐ 獲得
☐ 実現

誘い出されたのは自分のほうだと気がつきました

☐ 獲得
☐ 実現

その罟は思いもしない獲物を誘い込みました



糸の芸術

魔法の糸を織り、罟を住处
さまざまなマジックアイテムをつくりだす

☐ 使用

特技予告

☐ 獲得
☐ 実現

いくら新しくつくっても、失われたものは戻ってきません

☐ 獲得
☐ 実現

美しいだけで、むなしいものでした



人形劇

死体や物体を糸によって
巧みに操る

☐ 使用

特技予告

☐ 獲得
☐ 実現

明らかに偽物でした

☐ 獲得
☐ 実現

大切なモノの生死を誤認しました



脳味噌いじり

獲物の脳に糸をはわせ
情報を読みとり、書き換える

☐ 使用

特技予告

☐ 獲得
☐ 実現

あなたが守ろうとしたモノは、最初から存在していなかったのです

☐ 獲得
☐ 実現

あなたはもう、誰も信じることはできませんでした

恐るべき巨大オオカミ
その尾の先に、人間そっくりの器官をもち、意のままに操る
あまねく影の中に潜り、身を隠す力をもっている
夜と影は、ヤミオオカミの朋なのだ

だがヤミオオカミ究極の魔法は、月夜の晩にこそ発揮される
月光を浴びると、その毛皮は白銀に染まるという

銀狼は月の輝きを喰らい、月齢を変化させる
—すなわち時を操ることができるのだ—

世界の時間が巻きもどるのかもしれないし
誰かの死がなかったことになるのかもしれない



ケダモノデータ

ヤミオオカミの名前表

ヤミオオカミの疑似餌表

ケダモノ名	命名法則表 ▶▶p.51
ケダモノ種	ヤミオオカミ ケダモノ種一覧 ▶▶p.45
権能	暴虐 狡猾 慈愛 叡智
欲望	欲望表 ▶▶p.49
疑似餌の姿	疑似餌表
住处	住处表 ▶▶p.51

● フェンリル	<input type="checkbox"/> 取得
● マーナガルム	<input type="checkbox"/> 取得
● ハティ	<input type="checkbox"/> 取得
● ロボ	<input type="checkbox"/> 取得
● ヨダレ	<input type="checkbox"/> 取得
● ムシャムジャ	<input type="checkbox"/> 取得

伝説	伝説表 ▶▶p.48	<input type="checkbox"/> 使用
伝説		<input type="checkbox"/> 使用

群れ	群れ表 ▶▶pp.105-107
受難ポイント	1 2 3 4 5 X

予言	<input type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去
予言	<input type="checkbox"/> 実現消去



月喰らい

月光を喰らうことで、月齢を変え、時を操る ☐ 使用

条件

月光のもとで心から願う

オペラ予言

☐ 獲得
☐ 実現

あなたは月光を喰らい、時間を操りました。
他者と違う時の流れが、あなたを孤独にしました



影跳び

影から影へと飛び込み
影海の中に身を潜める能力 ☐ 使用

特技予言

☐ 獲得
☐ 実現

置いてけぼりにしてしまいました

☐ 獲得
☐ 実現

暗闇に潜んでいたのは、あなただけではあり
ませんでした



咆哮

オオカミの声や言葉は
あまねくものを戦慄させる ☐ 使用

特技予言

☐ 獲得
☐ 実現

その声は居場所を皆に教えました

☐ 獲得
☐ 実現

皆、恐怖を忘れることができなくなりました



狩人の悪知恵

頭と勘が冴えていなければ
狩猟者はつとまらない ☐ 使用

特技予言

☐ 獲得
☐ 実現

死にものぐるいの抵抗が、不意をつきました

☐ 獲得
☐ 実現

標的を間違えました



ぺろり

大きな口で呑み込む。食欲を我慢できるなら
人を安全に隠しておくこともできる ☐ 使用

特技予言

☐ 獲得
☐ 実現

ご馳走になってしまいました

☐ 獲得
☐ 実現

それは身を滅ぼす毒でした



銀狼

月光を浴びると
その毛皮が白く輝き、魔力を増す ☐ 使用

特技予言

☐ 獲得
☐ 実現

あなたにはもう、仲間も友もいませんでした

☐ 獲得
☐ 実現

あなたは罪なきモノたちの返り血に染まりま
した

伝説表

●	1	1	1	永劫の別れ	あなたは大切なモノと永遠に離ればなれになりました。
●	2	2	2	千年の孤独	あなたは長いときを、ずっとひとりぼっちで過ごしてきました。
●	1	1	1	失樂園	あなたは昔、幸福な生活をおくっていました。今もそれを懐かしんでいます。
●	2	2	2	獣の本能	あなたはケダモノとして本能のままに生きてきました。
●	1	1	1	未来の約束	あなたは遠い日に約束をしました。今も、忘れていません。
●	2	2	2	大いなる厄災	あなたはとある国で、おぞましい災害として名を残しました。
●	1	1	1	群れなすもの	あなたはあなたの一族とともに生きてきました。
●	2	2	2	守護者	あなたはとある国で、守護神として崇められていました。
●	1	1	1	終わりなき使命	あなたはなんらかの使命をおっています。そのために永遠に生きています。
●	2	2	2	育むもの	あなたは人の子を拾って、育てたことがあります。
●	1	1	1	人に憧れた獣	あなたは人というものに興味を抱き、憧れています。
●	2	2	2	成れの果て	あなたは動物、人、物品として誕生しましたが、ケダモノとなりました。



欲望表

●	1	1	1	義侠	どうしても、自分を頼みとする弱きモノを助けにはできない。
●	2	2	2	強者	己が強さの証明のため、あるいは侮られないため、困難に身を投じる。
●	1	1	1	支配	依頼者を子分や信者とみなし、その庇護を約束する。
●	2	2	2	靈魂	依頼者もしくは近親者、子孫の命を対価として求める。
●	1	1	1	契約	太古交わしたなんらかの契約に縛られており、人間の頼みを断れない。
●	2	2	2	報酬	金銀財宝の供与、神殿の建設など、物理的な見返りを求める。
●	1	1	1	鑑賞	人々の悲劇や激しい感情を間近で堪能するために、頼みをきく。
●	2	2	2	信義	己の考える道徳や信念を実現するために、弱者の頼みをきく。
●	1	1	1	探究	ある真理、宝物、秘密を追いかけており、その手がかりとなりそうな依頼を引き受ける。
●	2	2	2	奉仕	誰かに尽くすことを喜びとしており、頼りにされるのを待っている。
●	1	1	1	審美	清らかな乙女、麗しき美少年など特定の条件を備えるモノの頼みをきく。
●	2	2	2	好奇	退屈に飽き、好奇心を満たすため、物事に関わろうとする。



住处表

●	1	1	1	荘厳な大神殿	●	1	1	1	朽ち果てた時計台
●	2	2	2	魔法の庭園	●	2	2	2	樹上都市の廃墟
●	1	1	1	巨大キノコ	●	2	2	2	滅びた国の王宮
●	2	2	2	ストーンサークル	●	2	2	2	鍾乳洞の中の家
●	2	2	2	小島	●	2	2	2	くり抜かれた巨大果実
●	2	2	2	巨大な貝殻	●	2	2	2	火山の噴火口
●	1	1	1	魔法の泉	●	2	2	2	うずたかい岩場
●	2	2	2	巨大な葉の上	●	2	2	2	古戦場跡
●	1	1	1	廃図書館	●	2	2	2	花咲く丘
●	2	2	2	巨木のうろ	●	2	2	2	鶏の足がはえた家
●	2	2	2	サンゴ礁	●	2	2	2	滝壺
●	2	2	2	難破船	●	2	2	2	地下王国の廃墟
●	1	1	1	列車と駅舎	●	2	2	2	地下迷宮
●	2	2	2	高山の頂上	●	2	2	2	巨大な鳥かご
●	1	1	1	円形闘技場	●	2	2	2	頭蓋骨の形をした洞窟
●	2	2	2	古代の学舎	●	2	2	2	天まで届く塔
●	2	2	2	ケダモノの墓場	●	2	2	2	浮遊する岩場
●	2	2	2	ピラミッド	●	2	2	2	眠りにつける巨大ケダモノの背中













































命名法則表		
	体色	クログロ アオゾラ
	自然現象	トップウ イナズマ
	感情やその表出	ワライ ナミダ
	過去の逸話	シロコワシ モリノチエ
	普段の行動	ツキヨオドリ ヨミチタドリ
	特徴	ギザシッポ キバカケ



群れ表		
	   遺志の群れ	もういない誰かで結びつく
	   監視の群れ	監視するものとされるもの
	   兄弟の群れ	兄弟姉妹として共にいる
	   腐れ縁の群れ	立場を変え、幾度も出会う
	   好敵手の群れ	互いに競い合う
	   主従の群れ	上下関係
	   神話の群れ	同じ神話で共演した
	   旅の群れ	共に世界を旅した
	   庇護の群れ	守るものと守られるもの
	   水場の群れ	水場を共にする隣人
	   盟約の群れ	相互扶助の盟約
	   友愛の群れ	友情や愛情の絆



ランダム予言表	
	あなたは永遠に悪神として名を残しました
	あなたは血を流しました
	 あなたは五感のひとつを失いました
	あなたは魂の飢えを感じました
	あなたは病に倒れました
	あなたは裏切りました
	あなたは力を失い、小さく弱い動物になりました
	すべてが激しい炎の中に消えていきました
	 その音楽は、どこかで聞き覚えがありました
	そのモノの先祖を、あなたはよく知っていました
	そのモノは、遙か昔にこの世を去ったはずでした
	その姿は、芸術の中に永遠にとどめられました
	その贈り物から、贈り主の本当の気持ちを知りました
	その品には、あなたの魔法がこめられていました
	 その変わり果てた姿は、あなたの知り合いでした
	それがケダモノの最期でした
	あなたは毒をのみました
	それは盗まれ、あなたのもつから失われてしまいました
	あなたのダンスは、実に不格好でした
	まるで星空のようでした
	 英雄はケダモノを打ち倒しました
	あなたたちは愚かものでした
	あなたにはもう帰る場所がありませんでした
	激しい雨が、あなたを打ちすえました
	決定的な誤解が、あなたたちを引き裂きました
	あなたの観る景色の色が変わりました
	 人の命とは、はかないものでした
	あなたが積み上げたものは、簡単に崩れました
	太陽の光が、邪悪なものを貫きました
	大勢のモノたちが、命を散らしました
	あなたは敵を憎むことはできませんでした
	病が広がり、あなたの友も倒れました
	 あなたが目覚めたときには、すべてが変わっていました
	雷があなたの大切な場所を破壊しました
	あなたの頭上から流星が降り注ぎました
	あなたの絆は断ち切られました





公式サイトで無料体験シナリオ公開中
今すぐ暗黒童話を語りはじめましょう！



体験ルール

2022年8月29日

ver.1.0発行

2025年3月7日

ver.4.5発行



<https://operarpg.jp>

著

池梟リョーマ

DTP

池梟リョーマ

アート

ながべ

ジーキル

丹後群青

装飾

トリメギ

©2022 池梟リョーマ／アークライト／新紀元社