

ケダモノオペラ  
KEDAMONO OPERA

# 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

著者 ■ 池梶リョーマ

発行 ■ 新紀元社

定価 ■ 本体3000円（税別）

好評発売中

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つた頃……  
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』を見に來たのです。

天井は先日の空襲で焼け落ちてしまっていました。

少年は意氣消沈。

けれどケダモノには失われたも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か？

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。

## 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。

## 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。

# プレリュード

**概要** おっとプレイヤーの皆さんにはこのページまで  
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。

それから話し合って、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。

もし製品版が手元にあれば、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。

**»»マスターは次のページへ**