

ふかろうのふかろう

その02

追加ルール

ベストドレス/サントスターほか

特集

フカろう

でくせまりい

著：黒兎そよ

もくじ

はじめに

3

コラムセクション

動物を知ってみようフクロウ

4

飛ぶということ／夜行性／かしい

5

サンプルシート・オオコノハズク

サンプルシート・ワシミミズク

追加ルールセクション

8

ベストフレンズ

フレンズの救出

サンドスター

シナリオセクション

「新たな味をよこすのです！」

11

はじめに

本誌は「けものフレンズ TRPG てーぶるちほーの大冒険」をさらに楽しむためのコラム&シナリオブックです。

本誌掲載のシナリオを遊ぶためには、「けものフレンズ TRPG てーぶるちほーの大冒険」が必要です。



<https://kemo-trpg.jimdo.com/>



イラストを描いてくれたフレンズ
白兎うな さん



una_shirousagi

Pixiv

23484

今回の表紙は白兎うなさんによる博士と助手に飾ってもらいました。白兎うなさんにはロゴデザインやプレイアイコンなど様々な部分でてーぶるちほーを盛り上げてもらいました。コミケなどで発表されている創作漫画も必見です。

動物を知ってみよう

「けものフレンズ」ではコノハ博士（アフリカオオコノハズク）とミミちゃん助手（ワシミミズク）という二羽のフクロウのフレンズが登場しました。

森の賢者とも呼ばれるようにフクロウは「知恵」の象徴として描かれることが多い鳥です。けものフレンズでも「博士」と他のフレンズたちに呼ばれ、

様々なことを教えていました。

フクロウは夜行性で人目に付きにくいけれど知名度は高く、様々なモチーフに使われています。

フクロウに共通するのは「音を立てずに飛ぶ」という能力でしょう。獲物を狙ってゆっくりと音を立てないように羽ばたき、滑空して飛ぶ姿は「森の忍者」とも呼ばれます。

フクロウ目フクロウ科 アフリカオオコノハズク

アフリカオオコノハズクは全長が19~25 cmと小柄で、長い羽角と真っ白い顔と黒い縁取りが特徴のフクロウです。気性は荒いけれど臆病で神経質だったりします。状況によって体を細くしたり、羽を広げて大きく見せて威嚇したりします。体を細くするのは木の枝に擬態する行為でもあり多くのフクロウに共通する行動なんだそうです。



フクロウ目フクロウ科 ワシミミズク

博士と違い助手のワシミミズクは大きくて、体長は70 cm前後。雌は特に大きく、翼を広げると180 cmにもなったりします。羽の色は黄褐色かクリーム色で縞や斑があるのが特徴です。

飛ぶということ

鳥のフレンズにはもちろん「羽」があります。アニメに登場したトキヤ博士たちフクロウもその羽で空を飛んでいましたね。

けものフレンズでは羽を手ではなく頭の飾りとして表現しています。コンセプトデザインの吉崎観音さんいわく、「手が羽だにご飯が食べにくいから」とかなんとか(^ ^)。まあ、そのおかげでフレンズの羽は動物の時よりも便利で優れた飛行機関となったわけですね。

そんな鳥のフレンズたちはてーぶるちほーでもやはり「飛ぶ」能力を保有することになります。仮に「川を泳いで渡る」チャレンジテーマに挑む際、飛べるフレンズは判定しなくても良いんじゃないかと PL から聞かれるかもしれません。そんな時、PG はいくつかの判断をすることになります。

PL が得意なこととして「飛ぶこと」を記入していれば判定ダイス増加になります。泳ぐ代わりに飛んでいけるかで判定を求めるパターンで解決できるでしょう。または動物の特徴補正で「飛ぶこと」を得させるというのも良いでしょう。どちらも判定を「飛ぶこと」で代用させるという案です。

あとは PG 判断で「飛んでいった」として判定を省略するのむひとつのアイデアです。「飛ぶ」能力はかなり汎用性の高い便利な特徴なので最終的には PG が判断しましょう。

夜行性

夜行性の動物は暗い中で行動するため、夜目が利くものが多いです。てーぶるちほーでは、チャレンジテーマとして夜の行動を促す場合以外に、エリアオプションとして表現をする場合があります。ルールブック掲載のエリアオプション 03：夜間がまさにそれですね。エリアオプション 03：夜間の場合は得意なこととして夜行性を持たないフレンズは判定のサイコロが 1 個減ってしまいます。つまり苦手でもないのに判定が不利になってしまいます。さらに苦手な場合はサイコロが 1 個減ってしまいますが判定のサイコロが 0 になる事はありません。(最低 1 個は振れます。ただし夜間に夜行性でないフレンズはサイコロが 2 個減るので野生解放で増えた分は引かれます)

かしこい

アニメ版のフレンズたちは文字や道具の使用ができない子もいましたが、アプリや漫画版ではヒトに引けをとらないほどかしこいフレンズもたくさん登場しました。てーぶるちほーではそのフレンズがどこまで理解しているかは PL と PG が自由に決めることができます。ロールプレイしやすいように相談してみると良いかもしれませんね。

コラム：くろろ そよ

なまえ
名前: **コノハ博士**



イラスト:白兎うな

けものフレンド

KEMONO FRIENDS TRPG

どうぶつの特徴

特徴補正

大きさ

2

アケロウ科アフリカオオコノハスク

全長20cm程の小型のアケロウ。真っ白い

顔と長い羽角が特徴。気は強いが臆病な

性格をしており、敵から身を守るために体を細くして枝に擬態することがある。アケロウは知恵の象徴とも言われる。

得意なこと



判定+1Dする。ただし失敗時、げんきが1へる



かしこい



夜目がきく



苦手なこと



判定-1Dする。成否にかかわらずKP1点を得る(リング相手含む)



臆病



フレンズリスト

1



2



3



4



5



6



がんばる げんきを1点減らして判定ダイス1個を振りなおす

げんき: 2

キラキラ

最大値: 9

枚

ジャパリコイン

アイテム

リング

ダメージを1点軽減する。1度使うと壊れる。いつでも。

ジャパリまん

いつでも。げんきを1回復する。ハプニング中は主行動。

覚醒ポイントKP

野生解放: 1

げんきをKP点上昇次の判定に+(KP)D

スキル

スキル名

スキルタイプ

この島の長なので

集団統率

効果 主動フレンズの時、けもリンクした仲間の数だけ判定のサイコロを増加できる。

演出 かしこい指示で皆をまとめあげるよ

PL:

presented by Desktheory

メダル



なまえ
名前: ミミちゃん助手



基本
判定 **2D**

イラスト:白兎うな

けものフレンド

KEMONO FRIENDS TRPG TRPG

どうぶつの特徴

特徴補正

大きさ

3

アグロウ科ワシミミズク

体が大きく

力も強いため最も強い夜の猛禽と呼ばれている。日中は木陰などで休み、夜になる

と音もたえずに飛行し獲物を狩る。樹皮のようなクリーム色の羽で森に姿を溶け込む。コノハ博士を敬愛している。

得意なこと



判定+1Dする。ただし失敗時、げんきが1へる



夜目がきく



狩りごっこ



苦手なこと



判定-1Dする。成否にかかわらずKP1点を得る(リンク相手含む)



うるさい場所



アレンスリスト

1



2



3



4



5



6



キラキラ

最大値: **12**

枚

ジャバリコイン

アイテム

ウェポン

判定ダイス1個の出目に+1する。
キラキラ3個消費。

覚醒ポイントKP

野生解放: 2

げんきをKP点上昇の判定に+(KP)D

スキル

スキル名

スキルタイプ

憤怒助手のほとばしり 目標選択・延長

効果 補助行動。判定のサイコロを1個減らすことで隣のエリアの目標に対して判定することができる。キラキラ3個消費。

フィールドのみ。

演出ナメていると私のワシ部分を激しく発揮するですよ

PL:

presented by Desktheory

メダル



追加ルールセクション

えらった (vr1.02 以降は修正済み) により絆効果による「セルリアンに食べられた状態」からの復帰が変更になったよ。

今まではどんなに大ダメージを受けてもフレンド一人の絆効果にチェックを入れれば復帰だったんだけど、修正後は『げんき』を超えて受けたダメージと等しい数の絆効果にチェックを入れられたら復帰できるようになったんだよ。

例)

『げんき』が1のサーバルちゃんが3ダメージを受けてセルリアンに食べられちゃった！キラキラもないしどうしよう！？

げんきを超えたダメージはげんき1からダメージの3を引いて-2つまり、2点分オーバーしてしまったわけだね。

こういう時は絆を二つチェックすれば復帰ができるんだ。

サーバルちゃんは幸い、かぼんちゃんとかバさんに絆を結んでいたよ。だから二人の絆にチェックをいれて無事、復帰することができたよ。

遊ぶ際は注意してね。

それに伴って追加ルール「ベストフレンド」を公開するよ。

ベストフレンド

幕間の処理中にキミが友情を結んだ（またはこれから結ぶ）フレンド一人を選んで、追加のキラキラ3個を支払うとそのフレンドをベストフレンドにできるよ。選んだフレンドリストの番号に○をつけてね。



既に絆効果を使ってチェックされたフレンドは選べないよ。だからベストフレンドにしたければリチェックしてからにしてね。

ベストフレンドにできるのは1セッション中に1人だけだよ。

またベストフレンドのチェックボックスをリチェックする場合も通常通り3個のキラキラが必要になるよ。

ベストフレンズの絆効果

○完全復帰

ベストフレンズのみの絆効果。ベストフレンズとの絆をひとつチェックすることで行動不能状態から『げんき』を上限値まで回復して行動済みで復帰する。フィールドでは復帰場所をフロント、フレンズバックサイドからどちらかを選ぶこと。

また、どんなに大ダメージを受けて『セルリアンに食べられた状態』になってもベストフレンズの絆効果でならば復帰することができる。

○拡大修正

ベストフレンズのみの絆効果。ベストフレンズとの絆をひとつチェックすることで判定ダイス1個の出目に±2まで修正することができる。

○絆覚醒

ベストフレンズまたはヒトのフレンズとの絆効果。絆をひとつチェックすることで覚醒ポイント(KP)を1点得る。

フレンズの救出

PGはセルリアンに食べられてしまったフレンズを救出するイベントを追加できるよ。セルリアンに食べられて、キラキラも絆効果も使用できずに元の動物に戻ってしまった時にチャレンジ

テーマ：フレンズの救出をエリアオブション欄に追加配置してね。これに成功することでフレンズとしての記憶を持ったままフレンズバックサイドに行動不能で配置できるよ。このルールはPGが使用するかどうか決めてね。

17：フレンズを救出しよう

🐾 難易度

① = 6

② -

③ -

🐾 判定人数：一人ずつ

🐾 判定条件：フレンズリストに救出するフレンズの名前がある。または救出するフレンズのフレンズリストに判定者の名前があること。

🐾 判定内容：

セルリアンに食べられてしまったフレンズをたすけるよ！

関連：「狩りごっこ」「手当てする」

🐾 リザルト

成功：やったー。これでフレンズにもどれるね。救出したフレンズはフレンズバックサイドに行動不能で配置する。

失敗：そんなぁ、失敗しちゃった。げんきを1減らす。

サンドスター

サンドスタールールはPGのキラキラに関する追加ルールだよ。フランクなルーリングとしてPGも声援をおくって良いとしていたけれど、この追加ルールではPGも自由に声援をおくったり受けたりすることになるよ。だからPGも気兼ねなくイイなと思ったらみんなにキラキラを配ってね。

PGが一つの場面でためておけるキラキラの数に上限はないよ。PGは貰ったキラキラをシナリオマップのメモ欄に記録しておいてね。

●サンドスター

PGはPCフレンズたちに任意に声援をおくることができるよ。この時、NPCが登場している必要はないよ。PGの声援は天から降るサンドスターとして処理するよ。(ただしPGが使用するNPCからの声援としても良い)

●サンドスターの使用

PGはシナリオマップにたまったキラキラを使っていくつかの事ができるよ。

同行するNPCへの使用

PGがフレンズシートを作り運用する『データを持つNPC』にキラキラを使用するよ。同行しているNPCが

居る場合、ルート処理で行えるキラキラの変換のうち、「友情を結ぶ」「KPを得る」を行える。NPCはコインを得ることはないんだ。

お助けNPCを登場させる

シーン中1回までキラキラ6個使用することで、シナリオ上設定されていないエキストラを登場させるよ。

エキストラはシーン中の判定を手伝ったり、いくつかの能力を使用してくれるんだ。PGは展開を優位にするために出しても良いし、以下のチャートを振ってランダムに登場させても面白いかもしれないね。

エキストラチャート 1D

- 1 カバ 苦手なことの判定出目を±1してくれる。ハブニング中は1回だけ「かばう」でダメージを0にしてくれる。
- 2 ジャガー 判定ダイスに1D振り足す。
- 3 スナネコ お話してくれたフレンズにジャバリまんを1個くれる。
- 4 ツチノコ 出目1つに-1~-3してくれる。ただし1コインが必要。
- 5 ハシビロコウ 判定ダイス1個を任意の出目に変更する。
- 6 ヒグマ バトル中1回だけメガセルリアンの行動を無効化してくれる。



サンプルシナリオ

「新たな味をよこすのです！」

募集人数：2～4人

プレイ時間：2時間程度

ハプニング：トラブルあり

登場 NPC：コノハ博士、ミミちゃん

助手 ほか

このシナリオは「けものフレンズTRPG てーぶるちほーの大冒険」を遊ぶ際に自由を使用してかまいません。

またトレーラー画像をコピーしてウェブなどでセッションの募集に使用することも許可します。

*注意

これより先はシナリオとなります。PG予定のないPLは閲覧に注意してください。シナリオを先に読んでしまうとPLとして遊ぶ際の驚きが減ってしまうかもしれません。

サンプルシナリオを遊ぶにあたって

このシナリオは「料理をする」という判定があります。アニメでは「火の扱い」が苦手なフレンズが描かれていましたので、火を使わない料理で遊ぶか逆に「火」に慣れたフレンズを使うかなどみんなで相談すると良いかもしれません。

とれ～ら～

キミたちが『としょかん』に調べものに向かうと、図書館の主である博士と助手がお腹を空かせていたよ。二羽は新しい料理をつくるように言ってきて、キミたちは食糧倉庫へと向かうことに……。

オープニングエリア

ここは『としょかん』。ジャパリパークの叡智を預かる場所。たくさんの本とともに二羽のフレンズが暮らしています。皆から博士と呼ばれているアフリカオオコノハズク（コノハ博士）とその助手ワシミミズク（ミミちゃん助手）です。

二羽はとしょかんを訪れていたみんなに新しい料理を要求してきます。対価は博士たちの知識ですが特にシナリオでは用意していません。PCの知りたいことを博士が教えてくれるかも？程度のお話です。

▼台詞

博士「新しい『りょうり』を用意するのです！」

助手「新しい『美味しいもの』を作るのです！」

博士「これがたべたいのです！」

ここでPGが選択するか、1Dを振って作る料理を決定しましょう。

助手「そう（チャート表結果）を作るのです！」

博士「材料ならジャパリまん工場へ行くといいのです！」

博士&助手「早くするのです！」

そう二羽にせかされてみんなは料理の材料集めのために「食料庫」へと向かいます。

PGはエリア1へと進めましょう。

1D 料理決定チャート

1 うどん、そば、カップ麺

2 サンドウィッチ

3 野菜炒め

4 てんぷら、フライ

5 ハンバーガー

6 カレー

料理の材料に何が必要か火の扱いをどうするかなどを決めましょう。

材料はおおよそで十分です。火は使えるフレンズが居ればそのフレンズが調理担当しましょう。誰もいない場合は火を使わない料理にするか、レンジやオーブンなどで調理するという流れにすると良いかもしれません。



エリア1

「としょかん」から「食料庫」まではそう遠くはありませんが、図書館裏の崖をのぼらなければなりません。博士たちは普段飛んで行ってしまったため他の道を教えることを失念していました。

ここでは**チャレンジテーマ09：崖をのぼる**の判定に成功すれば崖の上へとたどり着きます。失敗した場合も通りかかったトキや鳥のフレンズが崖の上まで運んでくれますが、追加で1タイムが経過します。

鳥のフレンズの場合は判定①②だけでうまく飛んで登ったとして成功となります。PGは強風や崖上からの落下物を避けてうまく飛んでいけたなどと演出してみましょう。

終了条件は3タイム経過です。

エリア2

崖の上へとたどり着いたキミたちは倉庫の前にセルリアンの群れがひしめいているのを見つけたよ。ここを突破しないと倉庫にたどり着けない！？

たいへんだけどなんとかしなきゃ。とりあえず見つからないように倉庫に入ろう。

このエリアでは**チャレンジテーマ**

04：しのびあしに挑戦することになります。

終了条件は1タイム経過です。

成功したらセルリアンに気付かれずに倉庫の中に入ってエリア4へ。

一人でも失敗したらセルリアンに見つかってエリア3へ。

エリア3

セルリアンたちに見つかっちゃった。退治するしかない！？

ここでは**チャレンジテーマ16：セルリアンを撃退！**に挑戦することになります（難易度④を消す）。

成功したらセルリアンを撃退することができますが、失敗するとセルリアンたちに追いかけてられて疲弊してしまいます。

終了条件は3タイム経過です。

成功したらエリア4へ

失敗したら全員のげんきを1減らしてエリア4へ

カップ麺

効果：主行動。使用後は1タイム毎にこのアイテムにチェックを入れる。3 タイム経過したら使用者のげんきを2回復させる。消耗品。食べ物。

制限：—

価格：3コイン

□□□

お湯をいれて3分待つて……
できあがり！

カレーライス

効果：主行動。げんきを2上昇させる。上限値を超えた分は上乘せされる。1シーンの間持続する。消耗品。食べ物。

制限：—

価格：5コイン

病みつきになる辛さと美味さ。体が熱くなっちゃう！

特製サンドウィッチ

効果：いつでも。使用するとげんきを2回復できる。消耗品。食べ物。

制限：フィールド時、フロントにいる場合は主行動で使用。

価格：7コイン

美味しい具材をふわふわなパンで挟んだ特別性。片手で持って食べられるのもお手軽？

エリア4 食料庫

暗い食料庫の中には様々な食料品があつまっています。ここで料理の材料を探す事になりますが、いったい何がどこにあるのか。広い倉庫を探さなければなりません。

ここでは**チャレンジテーマ11：さがしもの**に挑戦することになります。

判定に成功すると料理の材料が手に入ります。何が手に入ったかはみんなで相談して自由に決定してください。

失敗するとさらに1タイム経過しますが、様々な食料品を管理しているラッキービーストが案内してくれます。

ラッキービーストはフレンズたちに話しかけては来ませんが「食料品が欲しい」と伝えるとついてくるようにと歩き出します。

終了条件は成功するまで。失敗が続いた場合はラッキービーストやNPCに助けをもらいましょう。

また、このエリアでは**中くらいのシヨップ**として買い物が行えます。ここでは追加の**食料アイテム**を手に入れる事ができます。

エリア5 トラブル

図書館へと戻ってきたフレンズたちは博士と助手が見守る中、料理をはじめめるよ。一体何ができるのかな？

▼台詞

博士「ようやく帰ってきたんですね。

さあ早く料理をしますのです！」

助手「博士はもう腹ペコなのです！」

博士「助手ももう腹ペコなのです！」

ぐ〜（お腹の虫がなる音）

助手「博士が！」

博士「助手が！」

お腹を空かせた二羽が皆をせかす中、料理が始まります。

オブジェクト

NPC博士と助手で1つのオブジェクトとして扱います。オブジェクトのげんきは4として扱います。

ハブニング中は二羽は料理を待って空腹に耐えつつ、みんなに色々と言出ししてきます。

プロブレムの配置

トラブルイベントではフィールドにプロブレムを配置することになる。

フロントに **Pr11：材料を切る**を3体配置します。ハブニングバックグラウンドには **Pr12：味付け**を3体、**チャレンジテーマ15：料理をする**をプロブレムとして配置する。判定条件はプロブレムが半数以下に変更する。



PC人数が少ない場合は**Pr12：味付け**を減らすと良いでしょう。

解決条件は**すべてのプロブレムを解決**するです。

イベントプラン

Pr11:材料を切るはダメージチェックに参加する。**Pr12:味付けをする**は前進後に遠距離を使用して後方にダメージを与える。

チャレンジテーマ 15：料理をするは前進後にダメージチェックに参加します。

トラブル中は材料を切ったり、味付けしたり、料理として判定を演出してください。

難易度をあげたい場合は Pr06：不安な影を 2 体バックグラウンドに追加しても良いでしょう。

Pr11：材料を切る



サイズ：1
□ ≤ 2 ●

特殊効果：

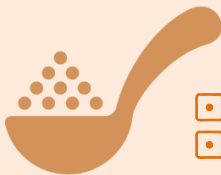
なし

判定内容：

料理の材料をきれいに切るよ。大きさをそろえると火の入りが均一になるんだって！

関連：「手先が器用」「料理をする」

Pr12：味付けをする



サイズ：2
□ = 2 ●
□ = 5 ●

特殊効果：遠距離（主行動）

このプロブレムがフロントにあるとき、フレンスバックサイドへ自分のサイズと等しいダメージを与える。フレンスバックサイドのフレンスとオブジェクトで割り振ること。

判定内容：

美味しい料理には調味料が欠かせない。でもどれだけいれたら良いんだろう？

関連：「食べること」「料理すること」

トラブル解決成功

みんなは協力して料理を完成させたよ。さあ、博士たちが待っている、みんなで作った料理を食べよう。

PGは解決報酬としてアイテム「お料理」(P56)を1つ与えてください。その後、エンディングへと進めましょう。

トラブル解決失敗

何が上手くいかなかったのか、料理は良く分からないものになってしまったよ。

食べた博士は目を回し、キミたちもあまりの不味さに真っ青。

▼台詞

博士「これは駄目なのです」

助手「ああ、目の前が真っ暗に」

トラブル解決に失敗した後、再挑戦したい場合は新しいシナリオを行うでも良いし、**チャレンジテーマ 15 : 料理をする**に挑戦させても良いでしょう。

エンディング

みんなで食卓を囲み、出来上がった料理を食べてみよう。博士たちはどんな反応を示すかな？

▼台詞

博士「こ、これは！」

助手「今までになかった味なのです」

博士「美味しいのです。もっとよこすのです！」

としょかんでの楽しい食卓とともに博士に質問に答えてもらったりしつつこのシナリオはおしまいになります。

質問のことは博士たちは忘れていかもしれませんので適当にごまかしても良いでしょう(笑)。

お疲れ様です。シナリオ終了の処理へ進めましょう。



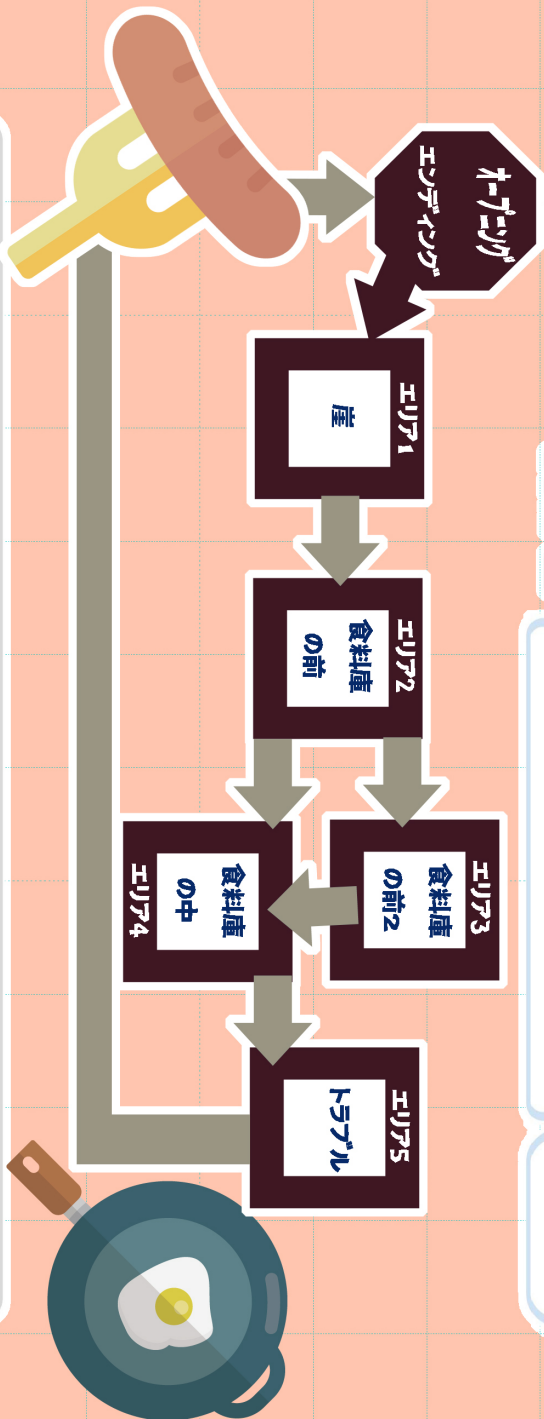
TITLE: **新たな味をよごすのです!**

PG:

DATE:

PL:

Area map



MEMO:

TIME:



本シナリオは「けものフレンズTRPGてーぶるちほーの大冒険」のルールブックがあれば遊べます。

本シナリオを利用したセッションも「けものフレンズ」の二次創作扱いとなります。利用の際は公式ガイドラインに準ずる範囲での同人利用(無償、非営利の有償含む)を認めます。非営利の配信利用も可能です。

使用する際は「シナリオタイトル」と「けものフレンズTRPGてーぶるちほーの大冒険」または「てーぶるちほー」のシナリオであることを表示してください。



発行 すすくせおくり

発行日 2017年10月13日

