

みんなが大好きな じゃぱりマインの03 ジャック君



追加ルール
バトル成長強化ルール

特集 パロディコラボのアレンジ

でさくせまりい

てーぶるちほーだより

編集：黒兎そよ

もくじ

はじめに 3

コラムセクション

パロディとコラボ 4
サンプルシート・じゃぱりマン 5

追加ルールセクション 6

メダルによる強化特典
ブランクメダル げんきの強化
特徴補正の学習 アイテムレンタル
得意なこと強化

シナリオセクション 8

それゆけ じゃぱりマン！

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
裏山フォッサ さん



@gon_trpg

Pixiv

13414711

今回の表紙は、けものフレンズ TRPG だいすきジャパリパーク！の著者である裏山フォッサさん。だいすきジャパリパーク！はすべてのけもフレTRPGの先駆ける存在。

てーぶるちほーもたくさん応援してくれたんだよ。

パロディとコラボ

けものフレンズでは「フレンズではない……なにか」として親しまれているパロディキャラが存在しているんだ。

アニメ放映時のシマウマちゃんの後ろ姿を見間違ったことから生まれた「サバンナシマシマオオナメクジ」やジャパリまんのフレンズであるところの「じゃぱりマン」が代表的？ かもしれないね（「じゃぱりマン」は、けものフレンズアンソロジーコミックジャパリカフェ編でかまぼこRED先生が描いた非公式キャラだよ）。

他にもネクソン社のアプリ版では、様々なキャラクターとのコラボレーションも行われていたよ。

例えばコンセプトデザインの吉崎観音先生の「ケロロ軍曹」とコラボしたケロロフレンズたち。他にも「攻殻機動隊」とコラボした時の「タチコマのフレンズ」なんていうユニークなものもあったんだ。

アニメでは登場していないけれど、着ぐるみがフレンズ化したスタービーストなども居たんだよ。

サンドスターは未知の物質。動物たちをフレンズ化するだけでなく**色んなことを起こせる**んだね。



てーぶるちほーとパロディ

てーぶるちほーでは非公式キャラクターやパロディ、他の作品とのコラボレーションといった遊び方をしたって良いんだよ。ただし一緒に遊ぶみんなで先に相談するのが大事だよ。

もしも今回はけもフレだけでなくコラボをしようと決まったら、PLは作品の垣根を超えたフレンズを作り出せるんだ。

こういった柔軟な遊び方もまたファンメイドTRPGである、てーぶるちほーならではの遊び方かもしれないね。

コラム：くろう そよ

名前: **じゃぱりまん**



イラスト: 高山アツサ

基本判定 **2D**

けものフレンド TRPG

KEMONO FRIENDS TRPG

どうぶつの特徴

特徴補正

大きさ

M (3)

じゃぱりまんはフランスたちの食べ物として定着している「じゃぱりまん」がフランス化したキャラクターだよ。動物ではなく食べ物からフランスのようになんかに変身しているのはとても面白いね。
じゃぱりまんは特に美味しく「じゃぱりまん」を食べてもらうことが何よりうれしいみたい。

得意なこと



判定+1Dする。ただし失敗時、げんきが1へる



おもてなし

美味しい香り

苦手なこと



判定-1Dする。成否にかかわらずKP1点を得る(リンカ相手含む)



寒い場所

フランスリスト

- | | |
|---|---|
| 1 | 🎲 |
| 2 | 🎲 |
| 3 | 🎲 |
| 4 | 🎲 |
| 5 | 🎲 |
| 6 | 🎲 |

げんき: **3**

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

キラキラ

最大値: **12**

紋

じゃぱりコイン

アイテム

じゃぱりまん

いつでも。げんきを1回復する。ハブニング中は主行動。

じゃぱりまん

いつでも。げんきを1回復する。ハブニング中は主行動。

覚醒ポイントKP

野生解放: **2**

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

ぼくの顔をお食べよ! 回復能力

効果 主行動。回復点3点を任意のフレンズに割り

振ってげんきを回復させる。バックサイドのみ使用可能。KP1点消費。

演出

じゃぱりまんはどんなときも美味しい

PL:

presented by Desktheory

スワップ



追加ルールセクション

メダルによる強化特典

この追加ルールでは**シナリオメダル**を使ってフレズを**成長強化**することができるよ。

冒険日記の**シナリオメダル**を○で囲むことで**メダルをプール**してね。プールした枚数によって以下の強化や特典を得ることができるんだ。

メダルはプールしても所持数は変わらないよ。

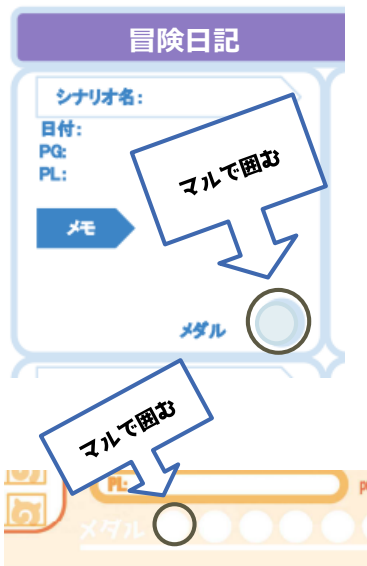
ウェブサイトのフレズシートを使っているなら、シート下部にメダルプールを記入することができるよ。

プールしたメダルは**終了フェイズのリフレッシュ**のタイミングで払い戻しができるよ。**メダルを払い戻したら強化特典も白紙に戻る**ことに注意してね。

ブランクメダル

もしもはじめから成長したフレズで遊びたい場合、PGはそのシナリオ限りのシナリオメダルとして**ブランクメダル**をPLに配ることができるよ。

ブランクメダルは**シナリオ終了時にPGに払い戻される**よ。次のセッションからはPLが得たシナリオメダルを使おうね。



げんきの強化

そのフレズの「げんき」の最大値と同じ枚数のシナリオメダルをプールすることで「げんき」最大値に+1することができる。

初期状態からの強化例

Sは2枚でげんき2→3へ

Mは3枚でげんき3→4へ

Lは4枚でげんき4→5へ

特徴補正の学習

シナリオメダルを**1枚**プールして
フレンズの**特徴補正欄**の**チェックボックス**を○で囲む。

どうぶつの特徴

特徴補正 

シナリオ中は**冒険日記**のメモに残しておいた**全ての「得意（苦手）なこと」**も使用できる。ただし日記から使用した場合は特徴補正に**チェック**が入る。

前回までの終了フェイズで「得意（苦手）なこと」を変更、またはシートから消す際に冒険日記のメモ欄に書き写しておくこと。

得意なことの強化

シナリオメダルを**1枚**プールして得意なことの欄に**+D**をつける。サイコロを描いても良い。



得意なことを強化したフレンズは、判定の際に得意なことを**二つ組み合わせられる**ようになる。

組み合わせる場合、二つの得意なことを使用する演出や方法をPGに説明すること（アイテムなどで**同名の得意なこと**を得ている場合は一つの説明で良い）。

PGが認めれば**組み合わせた得意なことを使用した判定に+2D**される。

アイテムレンタル

シナリオメダルを**1枚**プールするごとに**コイン10枚**までの**アイテム1つ**をそのシナリオの間、**レンタル**することができる。レンタルしたアイテムには**R**と追記すること。レンタルできるアイテムは**装備品1つ**だけに限られる。消耗品はレンタルできない。

例えば**メダル1枚**→**コイン10枚**分までのアイテムを1つ。

メダル2枚→**コイン20枚**分のアイテムを**1つ**のように**複数枚**プールして**アイテムレンタル**にあてても良い。

逆に**1枚**のメダルで**3コイン**の**アイテム3個**を得るなどはできない。

もしもシナリオ中にアイテムが破壊されたら価格に等しいコインを終了フェイズに消費しなければならなくなる。払えなければ借金となるため冒険日記に記録しておくこと。

けものフレンズの TRPG

てーぶるちほーの大冒険
KEMONO FRIENDS TRPG

じゃぱりマン!

シナリオ: 黒兎そよ

じゃぱりマンイラスト: 裏山フオツサ

サンプルシナリオ

「それゆけじゃぱりマン！」

募集人数：2～4人

プレイ時間：3時間程度

ハプニング：バトルあり

登場 NPC：じゃぱりマン

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」を遊ぶ際に自由に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「フレンズでない何か」というパロディ要素を含んでいます。アニメの世界とは違った設定が含まれますので、PGは事前にみんなに相談してから遊びましょう。

とれ～ら～

最近、ジャパリパークでは料理ブーム。その陰で沢山のじゃぱりまんが余ってしまっているという。

そんなある日、キミたちはお腹いっぱいになりウトウトしてしまう。目が覚めたそこはピンク色の不思議な空間で……。

オープニングエリア

ここはジャパリパークのとある場所。お腹を空かせたフレンズたちが「ジャパリまん」を求めてやってくる。でも最近、料理が流行りだして「ジャパリまん」が残っちゃっているんだ。

それでもやっぱり「ジャパリまん」はフレンズの主食。キミたちは「ジャパリまん」を食べにやってきた。

ここでフレンズたちにジャパリまんを食べたり、料理の話をしたり、お互いのフレンズがどんな性格だったり興味をもっているのか自己紹介をして貰おう。(オープニングでも良いなと思ったら声援をおくることができるよ)

ここでは「ジャパリまん」を食べる演出だけで、実際にアイテム欄に増やすことはできないので注意してね。

ただPGはサポートとして「ジャパリまん」を1個配っても良いよ。

楽しく食事が終わり、キミたちはお腹がいっぱいになり、ついウトウトと眠ってしまったよ。

PGはエリア1へと進めましょう。

エリア1 夢の中？

キミたちが目覚めるとそこは**ピンク色でふわふわした場所**でした。空もピンク色で木々もふわふわしています。

不思議な場所で驚いていると遠くから歌のような声が聞こえてきました。

ここでは**チャレンジテーマ05：遠くから聞こえる音**に挑戦してもらおう。

成功したら**キラキラを2つ**貰えるよ。成功でも失敗でも白いじゃぱりマンが現れるよ。**終了条件は1タイム経過**。

▷台詞

白「やあ、こんにちは。ボクはプレーンじゃぱりマン。ただの白い紳士さ」「ここはボクたち「じゃぱりまん」の夢の中なんだ」

白マンがそう言うと、急に空が暗く曇ってきてきます。そして空に浮かんだ大きな黒いじゃぱりマンとピンク色のセルリアンたちがあらわれます。

▷台詞

黒「は一はっはっは！ 我こそはじゃぱりマン大王。お前たちフレンズが我々に飽きたり、粗末にすると現れる恐ろしい存在だ！」

(大事にしてみると言われたら)「そうかそうか。ありがとう。だが〜！」
黒「じゃぱりまんたちの無念はそれでは晴れない！ よってお前たちはこの世界で一生活ごすがいい！」

そう言い残して消えて行きます。
いつの間にか空もピンク色に戻っています。

白「すまない。仲間の目を覚ますため力を貸して欲しいんだ」

白「黒マンの傍にいたのは夢の中のセルリアン。通称ユメリアンたちだ」
白「おそらくユメリアンの影響で黒マンは暴走しているんだと思うんだ」

白マンは今、力を失っています。そこでキミたちに仲間探しをお願いしてきます。

白「夢の中に居るはずのボクの仲間を集めて欲しい。そうすればボクのカも戻るはずだ」

じゃぱりマンの仲間探しを始めるところで次のエリアになるよ。

エリア2, 3, 4の好きなルートを結んで行っていいんだ。

まずはどこに向かおうか？

エリア2 危機一髪！？

キミたちが夢の世界を進んでいくとユメリアンに襲われている赤いじゃぱりマンが居るよ。

赤マン「熱くなれよおお！」と暑苦しい感じで戦っているけど、沢山のユメリアンに囲まれていて大変！

チャレンジテーマ：セルリアンを撃退！ 難易度④を消してね。終了条件は成功か3タイム経過。

成功すると赤マンを助けられるよ。そして赤マンが皆を叱咤激励してくれてKP1点を貰えるんだ。

赤「助かったぜ！ 熱いなお前ら」
「あの黒の奴に説教してやろうと思ったのにユメリアンに阻まれてな」

皆に協力を頼まれれば赤マンは白マンの「の」印に吸い込まれていきます。
白「力が少し戻りました。さあ、先を急ぎましょう」

失敗すると赤マンはユメリアンに食べられてしまい何処かへと去って行きます。

赤「うわああ〜！ もっと！ もっと熱くなれよおおおお！」

まだ行っていない次のエリアへ

エリア3 空の底？

キミたちがピンク色の海の傍にやってくると、空に魚が飛び、海に小鳥が泳いでいます。そんな水の中に沈んでいる青いじゃぱりマンがいます。

▷台詞

青「ぶくぶくぶく〜。探さないでください〜」

白「何という事だ。水底で心までふやけてしまっている！ なんとか引っ張り出してくれないか」

ここでは**チャレンジテーマ 23 : ダイビング**に挑戦します。終了条件は一人以上成功する。

成功すれば青マンを引き上げることができるよ。ただし**ギミック：夢の中**の影響で得意と苦手がさかさまになっていることに気を付けてね。

●ギミック：夢の中

このエリアではフレンズの「得意なこと」と「苦手なこと」を入れ替えて判定することになる。ボーナスやペナルティも受けるので注意すること。

▷台詞

青「ボクは一体何をしていたんだ」

正気に戻った青マンはキミたちと一緒に黒マンの暴走を止めるために協力を申し出てきます。キミたちにお礼を言って白マンに吸収されるよ。

失敗すると青マンはふやけて何処かへと流されて行ってしまおうよ。

まだ行っていない次のエリアへ

23 : ダイビング

🐾 難易度

- ① ≤3
- ② ≤2
- ③ =1

🐾 判定人数：一人ずつ

🐾 判定条件：3タイム以内

🐾 判定内容：

海の中を潜って行こう。地上では見られない素敵な世界が広がっているよ！

関連：「泳ぐこと」「潜ること」「水中の暮らし」「海での暮らし」

🐾 リザルト

成功：すいすーい！ 深い底まで泳いちゃうよ！

失敗：プクプク。溺れちゃう.....。

エリア4ダンスホール

ピンク色の開けた場所にたどり着くと舞台セットの上で踊っている黄色と緑のじゃぱりマンたちがいたよ。

音楽とピカピカ光って楽しそう！

▷台詞

緑「やあ、僕らは皿の上をくるくる回るだけの存在さ」

黄「でも回れば回るほど熱くなってくるんだ！ 一緒におどろう」

ここでは**チャレンジテーマ 25'：ダンスをしよう**に挑戦してもらいます。判定人数を**みんな**に変更します。

成功すると緑と黄色は満足して白マンの中に吸い込まれていきます。全員にキラキラを3個ずつ渡してください。

失敗すると緑と黄色はずっと回り続けています。

緑と黄「夢が覚めるまで踊っているよ」

なお、ここの舞台には衣装ケースや食料箱などが置かれているため**中くらいのシヨップ**扱いとなります。

また次のルート処理中にも買い物をして良いと伝えてください。

まだ行っていない次のエリアへ

●エリア2～4を終えたら

2～4のエリアが終わっている場合、ピンク色の空がまた暗くなって行き、**エリア5へのルートが繋がります。**

次のエリア5は**ハプニングバトル**になります。

25'：ダンスしよう

🐾難易度

- ① = 偶 & 奇
- ② = 偶 & 奇
- ③ = 偶 & 奇

🐾判定人数：みんなで

🐾判定条件：3タイム以内

🐾判定内容：

音楽に合わせて体を動かそう！
独特のパフォーマンスは大好きなあの子への求愛行動！？
関連：「踊ること」「リズム感」

🐾リザルト

成功：ノリノリ、キレキレのダンスを披露したね！
失敗：痛たた.....転んじやった。

エリア5 バトル

黒マンが待ち構えているピンク色の森の中。キミたちの姿を見つけた黒マンはユメリアンとともに襲い掛かって来るよ。

白マンはげんき4のオブジェクト

として扱うよ。また赤、青、黄、緑を1人吸収するごとにげんき+1にしてね。四人全員吸収していたらげんき8になり、さらにシナリオ中一回だけ「妨害能力」を使用してくれるよ。

セルリアンの初期配置

フロントに**セルリアン・レッド**を3体と**セルリアンウォール**1体。ハブニングバックサイドに**レッド**3体、メガセルリアンとして**黒いじゃぱりマン** (Pr 10:問題です) がいるよ。

PLの人数が2人以下ならフロントのセルリアンウォールを取り除き、バックサイドのレッドを取り除いてください。

●戦術プラン

フロントのレッドとウォールはダメージチェックに参加する。ハブニングバックサイドのレッドは前のセルリアンが退治されたら前に出るようにしましょう。**黒いじゃぱりマン**は以下の**クイズ**を出してきます。PGが考えても良いでしょう。

クイズ

Q1.じゃぱりまんを配っているのはラッキービーストである。○か×か？

A1.○ 食べ物を配ってくれるからみんなからボスと呼ばれているよ。

Q2.みんなが大好き「じゃぱりまん」旧アプリ版では別の略称があった？

A2.アプリ版では「ジャバまん」と呼ばれていました。パピリオンではジャパリまんじゅうと呼ばれています。

Q3.ファミマで発売されたじゃぱりまん二種類の味を答えよ。両方言えたら正解だよ！

A3.チーズカレー味、チョコ味の二種類です。

Q4.じゃぱりまんが最初に登場したのはアニメの何話でしょう。

A4.第二話のじゃんぐるちほーでマレーバクが食べていました。

誰でも答えられるけど間違えるとその都度、**1ダメージ**を受けてしまうことに注意してね。

なお、黒いじゃぱりマンが退治されるか。黒いじゃぱりマン以外のすべてのセルリアンが退治されたら**バトルは終了**です。

エンディング

○勝利

黒いじゃぱりマンのクイズに答えて勝利していたら「本当に俺たちのことを好きなんだな。良かった」と言って白いじゃぱりマンの中へと帰って行きます。

一つになった「じゃぱりマン」はキラキラと輝きだします。

そしてキミたちに「ありがとう」と言ってピンク色の夢空間とともに光になって消え去ります。

キミたちはオープニングエリアの場所で目を覚ますでしょう。

フレンズたちの思い思いのエンディングをしてもらいシナリオは終了です。

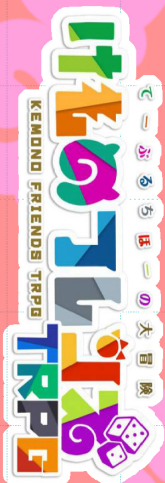
●敗北

キミたちはじゃぱりマンの夢の中に取り残されてしまった。ここから出るのはまた別のお話。

セッションが終わったら楽しかった感想などを話しつつ終了処理に入りますよ。

お疲れさまでした。





こーぶろちほーの犬冒險

TITLE: **それゆけ じゃぼリズム!** の名前
PG: ページ番号の名前
DATE: 遊んだ日付
PL: プレイヤー名
©2015 KEMOND FRIENDS TRPG

Area map

夢の中
©2015 KEMOND FRIENDS TRPG

ホーニガ


エリア1
 夢の中?


エリア2
 危機一髪!?


エリア3
 空の底?


エリア4
 ダンスホール


エリア5
 バトル

エンディング

MEMO:

TIME

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



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。利用する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。

てーぶるちほーの大冒険

けものフレンズTRPG

KEMONO FRIENDS TRPG

発行 すすくせおりい

発行日 2018年02月28日