

アキラの相棒たち

その01

特集

シヤチ

ミナリオ

かいて〜たんけん!

で〜すくせまりい

著：黒兎そよ

もくじ

はじめに

3 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。

コラムセクション

シャチを知ってみよう

サンプルシート・シャチ

海を舞台にするなら

地形とフレンズの相性

4 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。

シナリオセクション

『かいてーたんけん！

～海底探検！～』 7

はじめに



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



イラストを描いてくれたフレンズ
Stylecase さん



stylecase97

Pixiv

2176216

今回の表紙は stylecase さんのオリジナルフレンズカンに登場する「シャチ」のフレンズに飾ってもらいました。

Pixiv ではシャチの他にもオリジナルのフレンズが描かれています。そこらも必見です。

シャチを知ってみよう

シャチ killer whale

クジラ偶蹄目ハクジラ亜目マイルカ科シャチ属

アプリ版では実装されなかったシャチですが、海洋哺乳類の中では最強とも言われる動物です。

マイルカ科では最大種で体長は5～6m程度。体重は3～5t。最大級の個体では全長9m、体重10tにも及ぶものが報告されています。

イルカやクジラ同様に知能が高く、文化を持つ動物とされています。

白と黒の模様が特徴的で一属一種と考えられてきましたが、最近の研究ではいくつかのタイプに分類される説ができました。

シャチは「ポッド」と呼ばれる群れで連携をとって狩りをします。また超音波を利用して周囲の地形や獲物の感知、指向性を持たせて超音波で獲物を攻撃したりすることもできます。

巨大な体ですが泳ぎも早く、持久力もあります。また水上にジャンプするなど活発な行動をとります。海では生態系の頂点に位置し、サメや巨大なクジラさえ狩ることがあります。

英名はキラーホエール。学名はオルカ (Orcinus Orca) と言いラテン語の意味では冥界の悪魔を意味します。

物騒な名前通り、どう猛な動物ですが人には懐きやすく、水族館で飼育されショーにもよく参加します。

好奇心旺盛で興味を持つと近寄ってくることもあります。





なまえ
名前:

シャチ

けものフレンド

KEMONO FRIENDS TRPG



基本
判定 **2D**

イラスト: stylecase

得意なこと



判定+1Dする。ただし失敗時、げんきを1へる



狩りごっこ

泳ぐこと

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)



真面目にふるまうこと

アレンスリスト

- 1
- 2
- 3
- 4
- 5
- 6



どうぶつの特徴

特徴補正



マイルカ科シャチ属シャチ イルカの

仲間では最大の海洋哺乳類。

非常に知能が高く、ポッドと呼ばれる

群れを作り狩りをする。超音波を使い仲間と交信、

地形把握、獲物への攻撃などを行う。文化を持つ動物。

大きさ

3

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**

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
次の判定に+(KP)D

スキル

スキル名

スキルタイプ

冥界よりの魔物

妨害能力

効果 セルリアン1体の主行動を無効化する。

補助行動。KP1点消費。

演出 超音波を使って相手の行動を邪魔するぜ!

PL:

presented by Desktheory

メダル



海を舞台にするなら

てーぶるちほーで海を舞台とする場合は、冒険フェイズ中に海のエリアを通るという方法が一般的でしょう。

海で行うチャレンジテーマとして考えられるのは、やはり第一に「泳ぐ」ことでしょう。

他にも「砂浜を走る」「ビーチボール」。はたまた「スイカ割り」なども面白いかもしれません。

それ以外にも船で海を渡る、海中へ潜るなど応用範囲は広いですね。

シナリオを作るにはうってつけの舞台かもしれません。

地形とフレンズの相性

てーぶるちほーではフレンズ（もとなった動物）の得意地形や住处などをゲームデータとして利用する場合、「得意／苦手なこと」と「動物の特徴」に設定することになります。

これらは自由に設定できる項目なので、P Lが柔軟にそのフレンズらしいデータを選び、キャラクターを構築することができます。

しかし、裏を返せばルールに定まらない項目なので作るのが難しいと感じるかもしれません。

例えば「海」を生活の場とするフレンズのイルカだから当たり前「泳ぐ」

だろうと、得意なことに書いていないとゲーム中は「泳ぐ」判定でボーナスが得られません。

そのため、P Lは意識して「海」「水中」を得意な地形として選ばないといけません。

基本的にヒト化したフレンズたちは陸上で生活するのに適した形態となっています。ですのでP LはP Gがセッション前に公開するトレーラーから、冒険の舞台にあたりを付けて、フレンズの得意なこと苦手なことを設定するようにしましょう。

それでも事前準備ができない時は、「動物の特徴補正」を利用して、P Gに新たな「得意なこと」を取得する申請をしてみましょう。

特徴補正は本物の動物のことを調べておくことで申請しやすくなるでしょう。またアピールタイムにも使えるので是非。

海や特定地形を舞台にしたシナリオを遊ぶ時は、トレーラーに冒険の舞台として「海」「水中」の場面有りなどと記載しておく、P Lは参加しやすいかもかもしれませんね。

コラム：黒兎そよ



サンプルシナリオ3

「かいてーたんけん!～海底探検!～」

シナリオ著: 黒兎そよ

フレンズイラスト: stylecase

募集人数: 2～4人

プレイ時間: 2時間程度

ハブニング: バトルあり

登場 NPC: シャチ、ジャイアントペンギン、ホッキョクグマ

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。

*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。

とれーらー

とある港で出会ったシャチに「海底の宝探し」に誘われたキミたち。

船に乗って真夏のバカンス&ダイビングをたのしも～!

「みなそこにねむる」お宝は一体なんだろう?

かいてーたんけんのはじまりだよ!

サンプルシナリオ3を遊ぶにあたって

このシナリオは舞台として「海中(水中)」のシーンがあります。そのため通常で作成した陸上に生息するフレンズだとデメリットもあるかもしれません。それを踏まえて1, 2度ゲームをして「てーぶるちほー」になれたPLで遊ぶと良いでしょう。

📍 オープニングエリア

ここは「とあるちほ一の港」。キミたちは冒険の途中かもしれないし、この辺りに住んでいるのかもしれない。

そんなキミたちは港でぐるくると回る不思議な矢印を拾ったよ。

一体、これは何だろう？

皆が疑問に思っていると海の中からひょっこり顔を出したフレンズが話しかけてきたよ。

▷台詞

シャチ「よお。ここらへんで『コンパス』を拾わなかったか？ こうくるくる回る矢印がついてるやつなんだが」

(PC たちがコンパスを差し出したら)

シャチ「そうそう。そういうくるくる回る矢印……ってそれだよ！ それを探してたんだ」

(コンパスをシャチに返してくれたら)

シャチ「ありがとうよ。オレはシャチだ。よろしくな！」

エリアマップのオープニングエリアにフレンズたちのコマを置いてお話を始めましょう。ここでPGはシャチへの事項紹介をかねてPLたちにフレンズの自己紹介をしてもらいましょう。

▷台詞

シャチ「ホントにありがとな！ このコンパスは宝のありかを示す大事なものだっただ」

シャチ「ところでお前ら泳ぎは得意か？」

(得意)「おお、そうか。そいつは都合だ」

(苦手)「ま、なんとかなるだろ。今、人手が欲しい所なんだ」

「どうだ、お前ら。コンパスを拾ったのも何かの縁だ。一緒に宝探しに出かけないか？」

(ヒト、おしゃれなフレンズに対して)

「お姉さん(お嬢ちゃん)たちも船の上のバカンスとかどうよ？」

「なーに、勇気と知恵さえあればどんな困難も乗り越えられるさ！」

フレンズたちはシャチの誘いにのって海底の宝探しに出かけることとなります。

泳ぐのが嫌なフレンズも、宝に興味を沸かした。船上でバカンスを楽しめる。などそれぞれのPLが理由を決めると良いでしょう。

港をジャバリバスの船で出航したら、次のエリア1へと進めてください。

エリア1：海原👉

海はとっってもおおきなおおきな水たまり。足がつかないほど深くて、水がしょっぱいんだ。波がちゃぷちゃぷと船を揺らし、水面が白く輝いているよ。船や海に慣れていないフレンズは驚きの連続だろうね。

このエリアでは海原を船で進むとして**チャレンジテーマ 21「船で進む」**に挑戦してもらいます。

判定はみんなで、なのでお手伝いを積極的にすると良いでしょう。誰かが成功したらシャチの先導に従って海を進んでいけます。誰も成功できなければ失敗になって、シャチとはぐれて1タイムが経過してしまいます。

エリアの終了条件は成功するか、2タイムが経過したらです。

▶成功したら**エリア2**へ進みます。

海原を船で進んでいくと遠くにおっきな船があることに気が付くよ。

●台詞

シャチ「あそこまで行ったら、いったん休憩だ！ 遅れるなよ！」

▶失敗したら？

成功できていない場合はシャチがキミたちを見つけて、今度はロープで引っ張って先導してくれるためはぐれずに次へ進めます。

●台詞

シャチ「おいおい、はぐれるなよ！」
「仕方ないお姉さん（お嬢ちゃん）だ。
オレが引っ張って行ってやるぜ！」

*ジャバリバスを船相当として扱いますので、主行動でアイテムの出し入れは可能とします。

21：船で進もう

🐾難易度

① = 1&2&3

② —

③ —

🐾判定人数：みんなで

🐾判定条件：2タイム以内

🐾判定内容：

船を漕いだり、帆に風を受けさせて進んでいくよ。方向もちゃんと確認しようね！

関連：「警戒すること」「道具を扱う」

🐾リザルト

成功：船はぐんぐん進んでいくよ。

失敗：迷っちゃった。次はどっちに行けばいいんだろう？ 1タイム経過する。

エリア2：停泊船

青い海原を船で進んでいくとおっきな船が泊っているのが見えるよ。どうやらここが「コンパス」が指し示す海域のようだね。

●台詞

シャチ「あの停泊船には宝探しの仲間がいるんだ。一度、あそこで休んでから海に潜るぜ」

たどり着いた停泊船にはホッキョクグマ（北クマ）とジャイアントペンギン（Gペン）が乗っています。彼女らは宝探しのサポート役としてこの船に集まっています。キミたちがシャチとともにやってくると、新たな仲間として歓迎してくれます。

●台詞

Gペン「よっ、キミたちがシャチの仲間になった冒険ガールかー。ワタシはジャイアントペンギンだよー。よろしくー」

北クマ「手伝ってくれるのはお前たちか。宝を得るためともに頑張ろう」

二人は船内でシャチとともに打ち合わせを始めます。キミたちもそれに混ざって**チャレンジテーマ22「計画をたてよう」**に挑戦できます。

判定はみんなで、成功すると次の**エリアのチャレンジテーマ**を先に見ることが出来ます。PGは**チャレンジテーマ23「ダイビング」**を公開してください。失敗した場合は何もありません。

終了条件は**フレンズたち全員が準備ができた**と宣言するか、**2タイム経過**したらです。

22：計画をたてよう

🌟 難易度

① = 1&3&6

② —

③ —

🌟 判定人数：みんなで

🌟 判定条件：なし

🌟 判定内容：

これからの事をみんなで相談して計画しよう！ 手順の確認は大切だし、忘れ物は無いかな？

関連：「考えること」「話すこと」

🌟 リザルト

成功：これで計画は完璧。きつとうまくいくね！

失敗：手順はどうしよう。あれもこれも浮かんでたいへん！

判定や買い物以外にも **NPC たちと交流**してみましょ。う。

宝探ではジャイアントペンギンが船と水中の連絡係、ホッキョクグマは船上に残って海中で得た宝を引き上げる役割となっています。

キミたちはシャチとともに海底へと潜って、宝探しをする役になります。

また停泊船はエリアシーンとルートの幕間の処理の間は**中くらいのショップ**として扱います。フレンズは任意のタイミングで買い物が可能です。

幕間の処理中に買い物を行いたい場合は、キラキラの変換後に買い物をして良いでしょう。

ここでは**追加アイテム**として「**バブルトークキャンディ**」と「**サマータイムビキニ**」を購入することも可能です。(海賊コードは購入不可)

「**バブルトークキャンディ**」を使用していない場合は次の「**海中**」エリアでは水中で暮らすフレンズ以外は**声を出してしゃべることができません**。

何か伝える場合はジェスチャーをしましょう。(PL はしゃべっても良いですが、限定ルールとして海中では PL も喋らないとするのも面白いかもしれません)

エリアとルート処理が終わったら**次のエリア 3**へ進みましょう。

バブルトークキャンディ

効果：いつでも。使用すると水中で3タイムの間、息継ぎをせずにいられる。またしゃべることでもできる。消耗品。食べ物。

制限：—

価格：1 コイン

声を閉じ込めた泡を出して水中でもおしゃべりできちゃう。

サマータイムビキニ

効果：装備している間、得意なこととして「泳ぐこと」を、苦手なこととして「寒い場所」を追加する。装備品。

制限：コスチューム。

価格：5 コイン

夏の視線を釘付けにする可愛いビキニ。

海賊コード

効果：装備している間、得意なこととして「船を動かす」「宝さがし」を追加する。装備品。

制限：コスチューム。

価格：8 コイン

海賊のハットと衣装。ジャパリパークの海をまたにかけ、お宝さがしの冒険だね！

エリア3：海中👉

さぶ～ん！ 青い海の中へと飛び込むと冷たくて気持ちいい～！

でもでも、足がつかないほど深い海。しっかり泳いでシャチについていかなきゃならない。やっばりたいへ～ん！

●台詞

シャチ「俺について海の底まで一気にいくぜ！」

ここでは**チャレンジテーマ23「ダイビング」**に挑戦します。

判定は一人ずつで、**成功すると次のエリアへ進みます。**

失敗した場合は溺れてしまい、**げんきが0**になり『**行動不能**』になってシーンから退場します。退場したフレンズはシャチに助けられレートでは復帰

しますので、PLに心配ないことを伝えて良いでしょう。また失敗しても**バブルトークキャンディ**の効果がある間は溺れることはありません。

終了条件は3タイムが経過するか、全員が成功することです。

▷成功したら？

上手に泳いで行くと、次のエリアとなる海底洞窟が見えてきます。

シャチ「なかなかやるなっ！ 良い泳ぎじゃねーか！」

▶失敗したら？

溺れてしまったらシャチが助けられます。

シャチ「おいおい、大丈夫かよ。オレに任せな！」

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：ブクブク。溺れちゃう……。

エリア4：海底洞窟

ぷはーっ！

海底洞窟の中に入っていくと、空気のある空洞へとたどり着いたよ。

コンパスの針はこの洞窟の先を示しているみたい！

さあ、先に進もう……でもここ、ちょっと暗いし寒いかも？

ここでは**チャレンジテーマ11「さがしもの」**に挑戦します。

PLの人数が二人以下の場合は**難易度設定①**を**3&3**に変更してください。

ここは「暗い」と「寒い」場所になります。苦手なフレンズは判定の際に使用可能です。

また難易度をあげるなら**エリアオプション03「夜間」**を設置しても良いでしょう。得意なことに「夜間の活動」などが無いと判定のサイコロが減ってしまいます。

このエリアオプションを解決する判定人数は「みんなです。判定に成功すると灯りを確保できます。洞窟に穴があり日が差してくるでも良いですし、光る何かが見つかるかもしれませんね。

終了条件は**チャレンジテーマ11**に「誰かが成功する」です。

成功したら宝箱を見つける事ができます。宝箱は数人がかりで運ばないとならないくらい大きなもので、鍵がかかっています。

開けるのは宝箱を船に引き上げた後という話になるので、次のエリアへと進めてください。

●台詞

シャチ「どうだ、何かあったか？」

「オレは暗くても『ちょ～おんぱ』でまわりが分かるんだよ」

（さがしものの判定に成功すると）
シャチ「これだ！ ついに見つけたぜ」
「でかいな。それに鍵も……やっぱり船に引き上げてから開けよう」

エリア5：海中2🐬

海底洞窟の入り口には連絡役のジャイアントペンギンが待っていたよ。

海の上にいるホッキョクグマへの伝言を頼み、みんなで準備にとりかかろう。さあ、宝箱を引き上げよう！

●台詞

Gペン「きたきた。どうだったー？」
シャチ「ああ、上々だぜ。上のホッキョクグマに引き上げの連絡を頼むぜ」
Gペン「みんなもおっつー。もうひと踏ん張りだねー」
シャチ「よし、宝箱を引き上げるぜ」

ここでは**チャレンジテーマ23「ダイビング」**と**07「縄を結ぶ」**に挑戦します。(07「縄をほどこく」を修正)

縄(ロープ)を結び、船上から宝箱を引き上げてもらいつつ、フレンズた

ちも泳いで浮上する場面です。

07に失敗すると、判定に挑戦したフレンズがロープに絡まり、船上へと引き上げられてしまいます。引き上げられたフレンズはエリアから退場となり、再登場したい場合は2タイム経過後になります。

フレンズはどちらか一つを選んで判定に挑戦しましょう。

終了条件は07とシーンにいるフレンズが23に「成功する」です。

成功して船上へ宝箱を運んだら次のルート処理へ。このルートでは船を経由するため買い物ができます。

●台詞

シャチ「ロープを結んだら、上に合図を送るんだ。(ロープを2回引っ張る)そうすれば引き上げてもらえるぜ」
シャチ「よし、うまくいったな。オレたちも船に戻ろう」

07：縄を結ぶ

🐾難易度

- ① ≤3
- ② ≤2
- ③ ー

🐾判定人数：みんなで

🐾判定条件：なし

🐾判定内容：

しっかりと結んで固定しよう。手先が器用じゃなくちゃね。
関連：「手先が器用」

🐾リザルト

成功：よし、しっかりむすんだぜ！
失敗：おいおい。お前が結ばれてどうするんだ。

エリア6：ハプニング・バトルイベント

船の上に宝箱を引き上げて、みんな無事に戻ってきたよ。よーし、宝箱を開けよう。

そう思っていたら急に海が荒れ、現れたのは大きなセルリアン！？

バトルイベントは船の周りにセルリアンが押し寄せてくる場面となります。

フィールドマップを広げてセルリアンとフレンズの配置をしましょう。

ただし、フロントエリアとハプニングバックサイドには**エリアオプション**

01「水中」が設置されています。

フロントは海面、フレンズバックサイドは船の上、ハプニングバックサイドは海中として演出しましょう。

オブジェクトは船相当のジャパリバスとなります。

セルリアンの初期配置

フロント

セルリアン・ブルー 3体

セルリアン・イカリツノ 2体

バックサイド

セルリアン・ミカツキ 1体

セルリアン・シャーク 1体

戦術プラン

フロントセルリアンの行動前に**ミカツキ**は「加速」で移動する。

フロント行動では、まず**イカリツノ**が遠距離を使ってフレンズバックサイドにダメージを与える。その後、**ブルー**と**ミカツキ**はダメージチェックに参加する。

バックサイド行動は未行動の**ブルー**がいたら前進。**シャーク**は「増殖2」で**セルリアン・ブルー**を2体追加。

シャークは増殖を使い終わるか、セルリアンの総数が4体以下を目安に移動する。その後はダメージチェックに参加。

また**シャーク**はダメージを受けると補助行動で「吸収1」を使用。**ブルー**やサイズが1のセルリアンを優先して「吸収」しましょう。

「吸収1」で回復できる難易度設定は必要な成功ダイスが1つのものです。例えば $\square \leq 3$ は可能です。できないのは $\square = 1&1$ のように複数の成功ダイスを必要とするものです。

*PC人数が3人以下の場合は、フロントにブルー2体。バックサイドにミカツキ1体、シャーク1体（増殖は1回のみ）に変更してください。

セルリアン・シャーク



サイズ: 6

□ ≤ 3

□ ≤ 3

□ ≤ 3

□ = 1&2&3

□ = 1&1

□ = 6&6

特殊能力：狂暴2（常時）

このセルリアンがフロントでダメージチェックに参加したとき、与えるダメージに+2点する。

特殊能力：核（常時）

このセルリアンはサイズが2以下にならないと、難易度設定□ = 1&2&3 を成功ダイスの目標にできない。

特殊能力：吸収1（補助行動）

いつでも、このセルリアンは同じエリアのセルリアン1体を取り除くことでサイズを1回復できる。回復する難易度設定は必要な成功ダイスが1つのものとなる。

特殊能力：増殖2（主行動）

サイズ1のセルリアンを2体バックサイドに行動済みで配置する。1シナリオに2回まで使用できる。

解説：海を泳ぎ、周囲のモノを食らう恐ろしきセルリアン。

セルリアンをすべて撃退したらフレンズたちの勝利です。

敗北した場合は船は激流で港へと流されてしまいます。宝箱は海底に沈み、セルリアンに食べられてしまったフレンズは元の動物に戻ってしまいます。

バトルが終了したら最後のルート処理を行い、エンディングエリアへと進めてください。

オブジェクト

シナリオ中はジャパリバスが船相当として扱われます。ハブニング中のオブジェクトのげんきは5で、アイテムを6個まで収納できます。バスにオプションなどを追加している場合はそのオプションを持った船になりますが、最終的にはPGが判断してください。

エンディング

セルリアンを撃退し、荒れた海も穏やかになったよ。

船の上でみんなで宝箱を囲んで勝利のパーティを楽しもう。

そしてやっぱり、一番の楽しみは宝箱の中身だよ！

船の上で楽しくパーティーをする場面です。そして宝箱のカギを開け、宝をみんなで手に入れましょう。

▷台詞

シャチ「待ちに待ったお宝だぜ！」

Gペン「なにが入ってるかなー？ たのしみー」

北クマ「よし、開いたぞ！」

ホッキョクグマがカギを開けると中にはチャート表のアイテムと金貨。そしてキラキラ輝くコンパスと地図が入っていました。

1D 宝物チャート

1 ジャパリコイン 1枚

2 リング (P53)

3 ジャパリコイン 3枚

4 サマータイムビキニ

5 海賊コーデ

6 ネックレス (P59)

フレンズ毎に宝物チャートを1回振ってください。そのあと、一人ずつ2個のサイコロ振って（全員の目目の合計＝現在のタイム数）の金貨（ジャパリゴールド）を手に入れます。

ここで**金貨（ジャパリゴールド）は10枚で1コインに交換**できます。あまった分は今回は持ち越ししません。演出的にはシャチたちに渡す事になるでしょう。

▷台詞

シャチ「また、コンパスだとお!？」

Gペン「アハハ〜。こいつは一本とられたね♪」

北クマ「ふっ、また冒険のやり直しだな」

シャチ「じゃあな、今回は助かったぜ」

Gペン「またね〜♪」

北クマ「機会があればまた」

シャチたちは地図とコンパスを持って新たな冒険へと出かけるようです。

フレンズ PC のみんなは冒険の感想を話しながら港へと戻りましょう。

もしも海底冒険の続きを遊びたいければ、次はPGさんがシナリオを作ってみると良いでしょう。

ありがとうございました。さあ、セッション終了の処理をしましょう。

TITLE: **かいてへたんかん!**

お話の名前

PG: ホークガイドの名前

DATE: 遊んだ日付

PL:

プレイのみんなの名前

Area map

エリアの名前



MEMO:

TIME



TITLE: 海底探検!

書いた人: 黒兎そよ

PL人数: 2~4人

想定プレイ時間: 2~3時間

ハプニング: バトル / トラブル / なし

エリアNo.	エリア名	チャレンジテーマ	イベントメモ	ルート
OP	オープニングエリア	なし	シャチのフレンズと出会い、海へと船出します	エリア1へ
エリア1	海原	21「船で進む」	シャチに連れられてダイビングスポットまで船を進めましょう。成功したら次へ。	エリア2へ
エリア2	停泊船	22「計画をたてよう」	海底探検の計画を立てましょう。またここは中くらのショップとなります。2タイム経過で次へ。	中くらのショップ エリア3へ
エリア3	海中	23「ダイビング」	水中へ。失敗すると溺れてしまいます。	エリア4へ
エリア4	海底洞窟	11「探しもの」	成功すると宝箱を見つける。 難易度をあげるならエリアオプシヨ「暗闇」も可。	エリア5へ
エリア5	海中2	23「ダイビング」 07「縄を結ぶ」	縄を結ぶのに失敗すると退場になる。縄を結ぶのに成功すると次へ。	エリア6へ
エリア6	ハプニング	バトル	シャークとセルリアンとのバトル。	ENDへ
END	エンディングエリア	なし	宝箱の中身を確認しましょう。	



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 公式
けものフレンズ
 KEMONO FURENZO TRPG

発行 できすせおりに

発行日 2017年07月29日

