

# アマガミちゃん

## その04

追加アピールルール  
拠点オブジェクトルールほか



特集

けもーたりぜーしょん

ボードゲーム

ですくせまりい

てーぶるちほーだより

編集：黒兎そよ

## もくじ

はじめに 3

### コラムセッション

けもーたりぜーしょん  
ボードゲーム 4

### 追加ルールセッション

追加アピールルール 6

拠点オブジェクトルール 7

オプションパーツ、オブジェクトシート

### シナリオセッション

ドライブに行こう！ 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  
DEN 助 さん

 @Halalaika

 852615

今回の表紙は、けもーたりぜーしょんボードゲームのイラスト担当、DEN助さんです。コンポーネントに描かれたフレンズたちはとっても生き生きしていてげんきいっぱい！ 漫画もたのしーから見てみてね。

# けもーたりぜーしょんボードゲーム

けもーたりぜーしょんボードゲームはけものフレンズを題材にした二次創作アナログゲームだよ。

奇遇なことに「てーぶるちほー」のようにダイスを振って様々なイベントをクリアしつつ目的地を目指す、すごろくタイプのボードゲームなんだ。

ただ出目の数だけ進むすごろくではなくて、選んだフレンズによって「特殊なわざ」があったり、レースを助けてくれる「アイテム」なども用意されていたりするよ。参加者たちは時に協力し、時に邪魔したりしてゴールをめざして行くことになるんだ。

けもフレのアナログゲームという事で今回は紹介させてもらったよ。

アニメや漫画、アプリなどで着想を得て新しいジャパリパークが生まれていくのはファンメイドならではの醍醐味かもしれないね。

## カラフルなぱっけーじ



# けもーたりぜーしょんボードゲーム

ゲームデザイン 狐屋

イラスト DEN 助



2~4人



60~90分

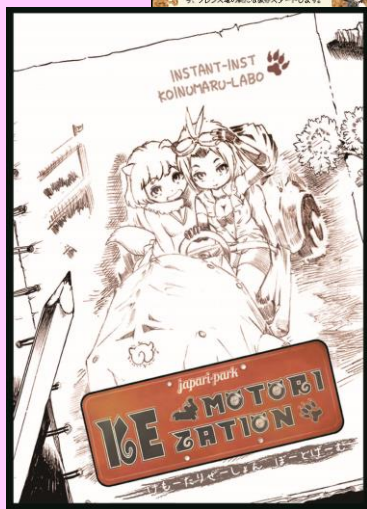
## 【ゲームストーリー】

“らりーをかいさいするのです”  
ぱーくのおさ、はかせからいろん  
なふれんずじ“しょうたいじょう”  
がとどきました。

かつてこの島のききをすくった  
でんせつのフレンズたちがとおつ  
た道を、もういちどたびしてまわ  
ろうというのです。

ただし、ちょくせつあるくのでは  
なく、“ばすてき”とよばれるあし  
こぎ車で……。

いま、フレンズ達の新たな旅が  
スタートします



ジャパリパークを舞台にしたドキドキワクワク  
のラリー風すごろくゲーム！

パートナーを選んで旅に出よう！ 8人+αか  
ら選んでね！ みんな得意な事が違うよ！

きょうりょくモードとたいせんモードの二つの  
モードで遊べるよ！

ボードゲームが欲しい人は製作者で  
ある狐屋さん、DEN 助さんの Twitter  
などから情報を探してみてね。

狐屋 @kituneya01

DEN 助 @Halalaika

# 追加ルール

## 追加アピールルール

何度か遊ぶとアピールタイムでの「動物の説明」がマンネリ化してしまうかもしれない。そんな時は「動物の説明」だけでなく、他のフレンズ一人を選びフレンズ同士の掛け合いや関係性を演出したらフレンズリストに名前を追加するよ。つまり、**アピールタイムでのボーナスがコイン1枚かリチエック1個、またはフレンズリストに1名記入**と言う風になるんだ。

ベストフレンズルール（てーぶるちほーだより02参照）を使っている場合はフレンズリストに名前のあるフレンズをベストフレンズにすることもできるよ。

フレンズ同士のアピールタイムは他のフレンズ一人を指名し、簡易的シーンとして自分のフレンズとの関係性を**アピール**することになるよ。

フレンズの性格的特徴や好きなもの、シナリオ中の活躍などを利用して二人の交流シーンを作ってみてね。

アニメCパートのアライさんとフエネックのようにちょっとしたショートシーンを演出したり、パビリオンのフレンズ同士のかけあいのような事をイメージするといいかもね。

PL主導でシーンを作れるけれどもあまりに突拍子もないことをするよりも、シナリオ中のチャレンジを乗り越えて、その間に知った一面などを上手く盛り込めるといいね。

フレンズとしての台詞でかけあいをするほか、「～を一緒にしたから仲良しになったと思う」のようなPLとして説明をするのも良いよ。

## 拠点オブジェクトルール

ジャパリバスなどの防衛拠点としてのオブジェクトを設定するルールだよ。

シナリオによってはバスではないオブジェクトを防衛拠点とすることも多いけれど拠点追加ルールでは自分たちで防衛オブジェクトを作成することができるよ。

**初期作成では基本オブジェクトに5コイン以下の拠点パーツを1つ**を組み合わせると初期拠点オブジェクトを作ることができるよ。

例えばジャパリバスはげんき5（基本+装甲パーツ1つ）とアイテム倉庫になっているんだ。

また、ハブニング中の防衛オブジェクトでなくともゲーム中はアイテム倉庫やオプションパーツの恩恵を受けることができるよ。

基本オブジェクトは防衛オブジェクトとしての「げんき」を持ち、アイテム倉庫の数字だけ「アイテムを収納」しておけるよ（基本では6個までで、収納したアイテムには1～6の番号が割り振られる。荷台で増えた分には番号は無し）。

またオプションスロットの数だけ制限：オプションパーツのアイテムを装備させることができるんだ。

## 基本オブジェクト

### 基本性能

**げんき：3**

**アイテム倉庫：6**

**オプションスロット：2**

*基本となる拠点オブジェクト。バスなど形状は任意。*

## 装甲

**効果：**基本オブジェクトのげんきに+2する。

**制限：**オプションパーツ。重複可能。

**価格：**5コイン

## キラキラシャワー

**効果：**いつでも使用できる。

1Dの出目の数だけキラキラをフレンズに与える。

**制限：**オプションパーツ。1シナリオ2回まで。

**価格：**5コイン

## 荷台

**効果：**基本オブジェクトのアイテム倉庫とは別に追加倉庫としてアイテムを2個収納できる。

**制限：**オプションパーツ。重複可能。

**価格：**5コイン

## ジョイントパーツ

**効果：**基本オブジェクトのオプションスロットに+1する。このオプションパーツは数に入らない。

**制限：**オプションパーツ。アイテム倉庫-1する。3つまで重複可能。

**価格：**10コイン。

## エンジン

**効果：**フレンズが行う「移動」に関する判定にサイコロ1個を追加する。

また「移動」判定の失敗による「げんき」の減少を防ぐ（チャレンジテーマの失敗項目や移動を得意なこととして判定した失敗などで起こるげんきの減少など。どこまで適応するかはPGが判断する）。

**制限：**オプションパーツ。

**価格：**10コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

*自走する車両は長距離移動にもってこい。どこまでも疲れ知らずで走っていける。*

## 本棚

**効果：**フレンズが行う「学ぶこと」「考えること」に関する判定にサイコロを1個追加する。

またフレンズはいつでもPGに直接シナリオの疑問点や答えなどを聞くことができる。PGは使用不可としても良い。その場合、使用回数は減らない。

**制限：**オプションパーツ。1シナリオ1回まで。

**価格：**10コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

*としょかんのように沢山の本があるよ。*

## キッチン

**効果：**フレンズが行う「料理」に関する判定にサイコロを1個追加する。

また主行動で「食べ物」アイテムをエリアシーン中、何個でも購入できる（ハブニング中は使用できない）。

**制限：**オプションパーツ。アイテム倉庫-1する。1シナリオ3回まで。

**価格：**10コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

*料理を作るための十分な設備が拠点にあることを表す。*

## サウンド装置

**効果：**フレンズが行う「歌」「演奏」「音楽」に関する判定にサイコロを1個追加する。

また代表者が主行動で「歌う」など音響機器を使用することで、他のフレンズ全員は1つだけリチェックすることができる。ハブニング中はフレンズバックサイドのみ。

**制限：**オプションパーツ。1シナリオ3回まで。

**価格：**10コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

*音楽を流すスピーカーやマイクなどの音響設備が整った拠点を表す。さぁ歌おう？*



## ふかふかベッド

**効果：**幕間の処理の後、フレンズ全員のげんきを1点回復することができる。ただしPGは十分な休憩時間が無いなどの理由で使用不可としても良い。その場合、使用回数は減らない。

**制限：**オプションパーツ。アイテム倉庫-1する。1シナリオ3回まで。

**価格：**15コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

ふかふかで心地よい眠りを提供してくれる寝床が拠点にあることを表す。快適睡眠スヤスヤ。

## バトルギミック

**効果：**拠点オブジェクトのげんきに+3する。またバトルシーンの際、フレンズバックサイドに居るフレンズがフロントのフレンズを手伝う場合にサイコロを2個追加することができる。

**制限：**オプションパーツ。アイテム倉庫-1する。1シナリオ3回まで。

**価格：**15コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

大きな角や身を守る装甲。果ては大砲や腕など拠点を守るための武器が搭載されていることを表す。つよぞ~!?

## アイテム射出装置

**効果：**ハブニング中のフレンズの手番が開始する直前に使用できる。1Dを振り出目の番号のアイテムをアイテム倉庫から取り出して任意のフレンズに取得させる。この時、アイテム倉庫の番号にアイテムが無い場合は効果を発揮しないが使用回数には含まれる。

**制限：**オプションパーツ。1シナリオ3回まで。

**価格：**15コイン

**資格：**メダル1枚以上所持。

特殊な射出口でアイテムをいつでもお届けする。ただし何が出るかはおたのしみ？

オプションパーツはオプションスロットに装備することではじめて効果を発揮するよ。同じ名称のパーツは重複可能でなければ装備できないよ。また使わないパーツはアイテム倉庫にしまることができるけど倉庫内では効果はないから注意してね。

オプションパーツの変更は準備フェイズか終了フェイズでしか行えないよ。

なお、このオブジェクト作成ルールを使う場合、ルールブック掲載のアイテム『クローゼット』は「**制限：オプションパーツ。アイテム倉庫-1する**」のオプションパーツ扱いとするよ。

でーふるちびーの大冒険

# けものとも

KEMONO FRIENDS TRPG

## オブジェクトシート

げんき：

アイテム倉庫 みんなのアイテムを6個しまっておけるよ



Option slot:

Memo:

拠点にはフレンズみんなのアイテムを6個まで<sup>しほつ</sup>収納することができるんだ。収納したアイテムは準備と終了フェイズ。それからルート中では自由に出し入れできるよ。冒険フェイズのエリアシーンでは主行動で（フィールドを使っているハブニングシーンの場面ではバックサイドに居る時のみ）アイテムの出し入れができるんだ。

シナリオ:黒兎そよ

イラスト:DEN助

#てーぶるちほー

PG一人 PL二人

2時間程度

バトルなし



## サンプルシナリオ

「ドライブに行こう!」

募集人数: 2人

プレイ時間: 2時間程度

ハブニング: なし

登場 NPC: PG任意

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。

## サンプルシナリオを遊ぶにあたって

このシナリオは漫画「けもーたりぜーしょん」(作: DEN助)

<http://seiga.nicovideo.jp/comic/28438> のフレンズによって作成された車両の設定が使われています。リンク先にて読むことができますので参考にしてください。

## とれ〜ら〜

ブレイリーとビーバーが作った試作ばすてき。こはん4号が完成した。そんなわけで今日は二人で「ばすてき」の試運転にでかけることになったんだ。

## オープニングエリア

ここはとあるエリアのこはんちほー。  
キミたちは「ばすてき」と呼ばれる  
車両の作成に明け暮れていた。とは言  
え、“らりー”も終わり、今は生活を  
共にする車両の作成がメインだ。

そしてついに新たな「こはん4号」  
が完成したのだ。早速、試運転してみ  
よう！

描写後はPGはフレنزの紹介ととも  
にけもーたりぜーしょんの設定、フ  
レنزたちが自らの力で自動車を作り  
上げたということや“らりー”につい  
ても話してみよう。今回は競争ではなく  
あくまで試乗運転がてらのドライブに  
行こうというお話だ。

参加者がゲームになれていればオブ  
ジェクト作成ルールを使って自分たち  
の車両をシートに書いてもらっても良  
いし、メダル使用（ブランクメダル）  
を配っても良い。ブランクメダルはて  
ーぶるちほーだより03参照。

**準備がととのったら早速、出発して  
エリア1へと進もう。**

\*ここではPLとして「アメリカビ  
ーバー」と「オグロプレーリードッグ」  
を想定している。この二人はけもーた  
りぜーしょんの主要フレنزだからだ。

とはいえ、PLたちが他の動物のフ  
レنزを遊びたい場合は、ビーバーた  
ちに試運転を頼まれたという設定で進  
めていく事をお勧めする。

またフレنزたちによる基本的な運  
転技術などは問題ないとする。

## エリア1 なたらかな道

キミたちは車両を走らせ草原のなだ  
らかな道を行く。おや、分かれ道だ。  
どっちに行こうかな？

ここでは**チャレンジーマ05' : 遠く  
を眺める**、**チャレンジーマ30 : 運  
転**に挑戦してもらおうよ。

「**遠くを眺める**」は**チャレンジー  
マ05**の関連を「見る」「警戒する」  
に変更したものだよ。

**成功**すると道の先になにがあるか分か  
るよ。PGはエリア2とエリア3の描  
写のはじめの様子を伝えてね。失敗し  
ても行き先が良く分からないだけだよ。

行き先が決まったら**チャレンジー  
マ30**に挑戦してみよう。「**運転**」は  
代表者一人だけが行うよ。

**成功**したら快適なドライブで次のエ  
リアへと進むよ。

**失敗**すると1タイム経過して次のエリ  
アへと進むよ。

**終了条件は運転の判定をすること。**

## エリア2 ジャングル！？

道の先には鬱蒼としげるジャングルが見える。

キミたちが**こはん4号**を走らせて行くけどだんだん道が悪くなってきた！

所々にぬかるみもあり、気をつけないとならないだろう。

**チャレンジテーマ06：ジャングルを歩こう！**の判定人数をみんなに変更に、関連に「移動」「水辺」「ジャングル」を追加して挑戦してね。

**終了条件は成功するまでだよ。**

成功するとうまくジャングルを抜けられるよ。

失敗するとぬかるみやツタに絡まって1タイムが経過し、マシントラブルで**オブジェクトのげんきが1減る**。

PGはエリア4へと進もう。

## エリア3 上り坂

道の先には高い山々がそびえ立つ。

キミたちが**こはん4号**を走らせて行くけど急な坂道になってきた！

こはん4号は登り切れるかな！？

ここでは**チャレンジテーマ09：崖をのぼろう**の判定人数をみんなに変更に、関連に「移動」「山岳」を追加して挑戦してね。

**終了条件は成功するまでだよ。**

成功したら坂道を登り切れるよ。

失敗すると坂道でエンジンが止まってしまう。**チャレンジテーマ30：運転しよう**に成功するまでエンジンがかからず**チャレンジテーマ09**に再挑戦できない。

PGはエリア4へと進もう。

### 3日：運転しよう

#### 🐾難易度

①  = 偶&奇

② —

③ —

🐾判定人数：代表者1人

🐾判定条件：PGが許可すれば他のフレンズも手伝うことができる

#### 🐾判定内容：

ハンドルを握ってさあ出発！  
アクセル、ブレーキ、クラッチにギアってどれだっけ？  
関連：「道具を使うこと」「移動」

#### 🐾リザルト

成功：快適なドライブ！  
失敗：あれ止まった……。1タイム経過する。

## エリア4 ひとやすみ

たどりついたのは皆の憩いの場であるジャパリカフェだよ。

美味しい紅茶や食べ物があるんだ少し休んで行こう！

扉を開けるとそこにはアルパカとトキ、そして何人かの店員さんがまっていたよ。

▷台詞

アルパカ「よお“こそ～ジャパリ↑カフェへ～」

トキ「紅茶と一緒に一曲どうかしら？」

ここではチャレンジテーマはありません。また通常ショップとして買い物ができます。

終了条件は店を出るまでです。

PGはエリア5へと進もう。

## エリア5 逃げろ～！

ジャパリカフェをあとにしたキミたちは坂を下りてゆく途中でセルリアンの大群と遭遇しちゃった！

流石にこの数はどうにもならない。逃げなくっちゃ～！

チャレンジテーマ16'：セルリアンから逃げろ！に挑戦してね。

成功したら無事逃げられるよ。

失敗するとダメージを1点受けるよ。

またエリア5での経過タイムが6を超えていたら1タイム経過するごとにフレンズ陣営に解決されていない難易度の数と同じだけのダメージを与える。このダメージはフレンズのどれかか拠点オブジェクトが受けることになるよ。（最初はサイズ4のセルリアン相当として考える。）

### 16'：セルリアンから逃げろ！

#### 🐾 難易度

- |   |                                      |                          |
|---|--------------------------------------|--------------------------|
| ① | <input type="checkbox"/> ≥ 5         | <input type="checkbox"/> |
| ② | <input type="checkbox"/> ≥ 5         | <input type="checkbox"/> |
| ③ | <input type="checkbox"/> ≥ 5         | <input type="checkbox"/> |
| ④ | <input type="checkbox"/> = 1 & 1 & 1 | <input type="checkbox"/> |

🐾 判定人数：みんなで

🐾 判定条件：3タイム以内。

#### 🐾 判定内容：

急いで逃げて、でもでも冷静に逃げる先も考えないと追い詰められちゃうかも？

関連：「移動」「逃げる」「道具を使うこと」「考える」

#### 🐾 リザルト

成功：無事逃げきったよ！

失敗：あれ～セルリアンに追いつかれる。ダメージを1点受けてね。

このダメージはセルリアン側の主行動扱いとして妨害能力で抑えたり、防御能力でかばうこともできる。

終了条件は成功か3タイム経過だよ。  
PGはエンディングへと進もう。

## エンディング

### ○成功

セルリアンから無事逃げきれたらキミたちは再び湖畔へと帰ってくる。

*こはん4号*はみるみるスピードを上げ、やがて後方のセルリアンたちは彼方へと消え去った。

そしてキミたちはキラキラ輝く湖畔へと帰ってきたのだ。スピードを緩め気持ちよく湖畔の周りを走って行く。

とんだ大冒険になってしまったけれど試運転はまずまず成功だろう。

### ●失敗

セルリアンたちに追いつかれたキミたちは、なんとか食べられずに逃げられたかもしれない。しかし、*こはん4号*は壊されてしまった。

失意のキミたちはどうするのだろうか？

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。

またドライブに出かけるかもしれませんし、新しいばすてき開発に取り掛かるかもしれません。それらは皆さんの想像次第です。

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しょう。

お疲れさまでした。

## バトルコンバート

\*エリア5をバトルイベントとするならば、エリアオプション欄にはプロブレム04急な坂道、チャレンジテマ16'をプロブレムとして(判定条件はフレンズバックサイドからに変更)配置する。

フロントにはセルリアングリーン3体。バックサイドにセルリアンボール1体を配置。

戦闘指針としてはひたすらセルリアングリーンを増やす。急な坂道の効果で手番を使わずにどンドン前に押し寄せてくるようにする。グリーンは増殖を使っているものだけがダメージチェックに参加する。

ボールはしばらく後方に待機。

勝利条件はセルリアンを全滅させるか、チャレンジテマ16'に成功する事とする。



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。