

けものフレンズTRPG てーぶるちほーの大冒険
リプレイ&シナリオ

かみさまをさがして

Ver. 1.0



二次創作

著：シオン・L

……2018年1月、伏見稻荷神社にて

目次

リプレイパート

リプレイ「かみさまをさがして」	……	2
-----------------	----	---

コラムパート

登場フレンズ紹介	……	36
シナリオによせて		
～ヒトとフレンズが集っていたであろう場所～	……	38

シナリオパート

シナリオ「かみさまをさがして」	……	39
シナリオデータ集	……	57

クレジット

……	64
----	----

ご 注 意

- ・ 本著の内容はフィクションであり、実在の個人、団体、および地域とは一切の関係はありません。
- ・ 本著掲載シナリオは、アニメ「けものフレンズ」の世界観をベースとした二次創作ではありますが、著者の独自設定や、各種原作作品との設定や人物像の相違・剥離などがある場合がございますことをご了承ください。
- ・ 本著は、けものフレンズプロジェクト様作「けものフレンズ」の二次創作作品であり、Desktheory様作「けものフレンズTRPG てーぶるちほーの大冒険」の二次創作作品でもあります。各種ガイドラインに則った製作を行うよう注意しておりますが、万一、諸権利をお持ちの方で、本著に問題を認められましたら、著者シオン・L (twitter:@Sion_Leonard) までご連絡いただきますようお願いいたします。事実確認の後、公開取り下げの措置を行う用意がございます。また、本著の内容に関しまして、各種原作者様には、問い合わせを行わないようお願いいたします。
- ・ 本著に掲載のテキスト、画像、イラスト等の各種要素について、無断転載や商用利用を固く禁じます。
- ・ 本著のイラストのうち、フレンズ（アニマルガール）の画像に関しては、アバター作成サイト・CHARAT様 (<https://charat.me/>) の提供するサービスによって作成した後、CHARAT様のガイドラインに則り、シオン・Lが編集ソフトによる加工を行った上で、本著に掲載したものです。従いまして、本著掲載のイラストが、CHARAT様の提供するサービスのみでは、完全には再現できないことにご注意ください。また、加工後のイラストの著作権も、引き続きCHARAT様が有しておりますので、無断転載や再配布、商用利用を固く禁じます。
- ・ 本著掲載のシナリオ、および、60ページ～63ページに掲載されている各種データ・シートについては、個人利用に限り、自由に複写・配布して良いものとします。改変シナリオの再配布や、リプレイ・リプレイ動画の投稿については、シナリオのオリジナル作者が「シオン・L」である事を、作品内または説明文に明記していただいた上であれば、自由に行っていただいてもかまいません。リプレイ投稿やプレイレポート等のご報告を著者に頂けると、大変励みになります。

てーぶるちほーの大冒険リプレイ 「かみさまをさがして」

2017年の夏、同人TRPG界隈に彗星の如く……もといサンドスターの如く現れた「けものフレンズTRPG_てーぶるちほーの大冒険」。

早速、筆者も購入したものの、プレイヤーとして参加する機会が中々得られず、ならば、とPG（パークガイド、進行役）としてシナリオを作ってみたところ、3人のプレイヤーがセッションに参加してくれました。

これは、カコとミライをつなぐ、3人のフレンズたちのお話です。

※本リプレイでは、2017年11月開催当初のシナリオを使用しています。

本誌掲載のシナリオとは、多少バランスが異なる場合がありますのでご了承下さい。



バビルサ

大きさ：3 げんき：3

得意：

- ・観察すること
- ・手当てすること

苦手：

- ・ジャンプ

アイテム：

- ・ニンブルハンド

スキル：妨害能力

『新薬お試タイム』



ハシボソガラス

大きさ：2 げんき：2

得意：

- ・空を飛ぶこと
- ・寒さに強い

苦手：

- ・歌うこと

アイテム：

- ・ウェポン
- ・じゃぱりまん

スキル：目標選択・複数

『八咫烏の隠し腕』



人面魚(コイちゃん)

大きさ：3 げんき：3

得意：

- ・踊ること
- ・泳ぐこと

苦手：

- ・走ること

アイテム：

- ・ウェポン

スキル：回復能力

『鯉ダンス』


◆オープニング

——ここは“とあるちほー”の一角、ミフシエリア。

小高い山があって、その奥には石で出来た道や赤い柱が立ち並ぶ、ふしぎなところですよ。

普段はほとんどフレンズの立ち入らない、静かなところのはずなのですが……今日は、山のふもとが何だかさわがしいみたいですね。

《PG》バビルサさんは、となりのちほーから“おまつり”をするためにやってきた設定ですね。さて、何を作っているのでしょうか……？




ふう、こういう作業は少し辛いな……

屋台の裏のスペースで割り箸を割って、小さなリンゴを刺してます。

“みずあめ”はヒトの遺産のお陰で火を使わずに作れたが、ちゃんと売れるものかどうか……


《PG》流石Dr.バビルサさん、IQが高い……

イネ！と思ったロールプレイには、キラキラを送ることができますよ！
さて、さわぎを聞いて、ハシボンガラスさんと人面魚さんがやってきました。



さわがしいな……
お主ら、何をやっておるのだ？

《PG》そこではフレンズ達が集まって、あちこちで何かを組み立てているのが分かります。いろんな模様の布や、金属の柱、食べ物……中には知らないようなものも、いっぱいありますね。



“やたい”ができてるー！
もしかして“おまつり”！？

《PG》人面魚さんなら“おまつり”知っててもおかしくないな(笑)
では……(コロコロ)



《PG》……人面魚さんですね。

**突然音もなく近づいてきた
何者かのヒザ蹴りを
後頭部に受けます！**

(アニメ1期7話を思い出して！)

わーい！まついだまつ……

いたい！！

その場でビチビチと跳ねまわります(笑)

……お前達、遅刻なのですよ。
“おまつり”の準備をサボるとはいい度胸なのです。

コノハ博士

博士、ちょっと待ってください。この者達は、
我々の住むちほーにいるフレンズでは無いようです。

ミミちゃん助手

何と！？
お前達、何者なのですか？

私は人面魚だよ。ヒトの顔した錦鯉って言われるよ。
みんなも私を“コイちゃん”って呼ぶよ！
“おまつり”を巡って、川から川へ旅してるよ！

後頭部をさすりながら……

我はハシボソガラス！ 本来は別の名があるが、
今は仮の姿で様々なちほーを渡り歩いておる。
気軽に†**漆黒の墮天使**†と呼ぶがよいぞ！

《PG》これは間違いなくバックに「ギユバァア〜〜〜ン」とか出てますね(笑)

私はバビルサ。もっばら“ドクター”と呼ばれている。
コノハ博士達と一緒に、となりのちほーから
此処に“おまつり”をやりに来た。よろしくな。

ところで博士、“だてんし”とは何だ？
だ、だてんし……?? あ、後で調べておくのです！

《PG》自己紹介を終えると、博士と助手は3人に「パーク旅行情報誌うみゃらん」という“ざっし”を見せてくれます。

助手は、そこに載っている“しゃしん”の一つを指さします。

これは“やたい”という、りょうりをつくるお店です。
そこでバビルサもやっているやつなのです。
“おまつり”にはこれが欠かせないそうです。じゅるり。



やっぱりそれが目的か(笑)

“おまつり”の独特の雰囲気の中で、この
“たこやき”や“りんごあめ”を食べるのが
たまらないらしいのです。じゅるり。



しかし、“おまつり”のために、われわれには
ひとつ足りないものがあるのです。

そうです。“かみさま”です。

“かみさま”？



《PG》
博士が指さした“しゃしん”には、
小さい家のようなものが
写っていますね。
フレンズたちが協力して持ち上げて
人前をねり歩いています。

“かみさま”なら探さずともここにいるぞ？
我…… カラスは、元は神の使い！
場合によっては神そのものとも呼ばれておったからな！



ハシボソガラスのギャグはいいとして……

ギャグではないぞ……



もっとも、今は墮天した身だから
その記憶は無いのだから……

どうやら、この大きな山のどこかに、
“かみさま”は隠されている
らしいのです。

“おまつり”は、“かみさま”に感謝して、みんなの無事を喜びあう儀式です。なので、“かみさま”をここに連れて来なければ、“おまつり”は成立しないのです。



われわれは準備で、ここを動けないので、旅慣れていそうなお前達に任せたいのです。連れてこれたら、お前達にもごちそうしてやるですよ。やるですか？ やらないですか？



フッ…… いいだろう！
“かみさま”が此処にもいるというなら見てみたい。
探してやろうじゃないか！ 行くぞ、同盟者達よ！



わかった！ てつだいがんばるよー！
“おまつり”楽しいし、
“やたい”のたべもの、おいしいもんね！



バビルサ、“やたい”の準備が済んでいるならお前も同行してやるといいのです。

わかったよ。
博士達には世話になってるからな。断れないよ。



……ああ、そうそう。博士に助手。
私が留守の間に、
私のやたいにある“りんごあめ”は
まだ食べるなよ……？

ギクッ！



——かくして、バビルサ・ハシボソガラス・人面魚の3人は、“かみさま”を探しに、ミフシ山へと入っていくのでした。

◆エリア1：山道

ミフシ山へと分け入っていく一行。

手がかりになりそうなのは、今は朽ちた参道の跡。これをたどっていけば、どこかにたどり着けるかもしれませんね。では、1タイム目開始！

チャレンジテーマ06改：山道(参道)を進もう

- ・難易度 ① =4
 ② ≤3
- ・判定人数：一人ずつ
- ・判定条件：なし

- ・状況：石の道や赤い柱を目印にして、山道を進もう。でも道は途切れ途切れだし、柱はいっぱいあるし.....正しい道をたどっていけるかな？
- ・関連技能：「考えること」「警戒・観察すること」「森林・樹上の暮らし」
- ・成功：行く先に何かが見えてきた。どうやらこっちで合っているみたい。
- ・失敗：道を間違えたみたい.....。迷っちゃった？

《PG》判定(チャレンジテーマ)では、みなさんは、基本的にダイスを2つ振ります。条件に合う目のダイス(成功ダイス)を使って、「難易度」にチェックをつけて消していきます。ここでは「4」と「3以下」の目ですね。全部の「難易度」にチェックをつけたらクリアですよ。



私から行こう。「**観察すること**」は得意だから、さらにダイスが1つ増えて、3つ振れるぞ。



✓② ✓①



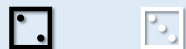
おお一発クリアだ。

柱の間隔が一定な事に注目して、すいすい進む。

余った成功ダイスはキラキラに変わるのか。

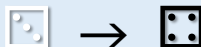


私は普通に2つかなー。



✓②

ここでキラキラ3つ消費！
ウェポンで出目を1増やすよ！



✓①

これで一発クリア！
なんとなくこっちな気がするー！！

《PG》ウェポンとはダウジング棒だった……？

お面じゃないかなー。



む、失敗だ……

あやつら、一体どこに行ったのだ？
いつの間にか、我ひとりになってしまったぞ……
このまま合流できへんかったら、ウチどないしよ……

テンパって地の関西弁が出る始末。

あれー？ だてんしちゃんどこー？

……探してこよう。

——というわけで、2タイム目に突入。

まだクリアできていないハシボソガラスさんを、二人が【手伝う】ことを宣言。



とりあえず振るぞ…… ✓②



得意で手伝うぞ。 ✨ ✨



手伝うよー！ ✓①

《PG》挑戦するハシボソガラスさんは、
手伝ってくれたフレンズのダイスも使って、難易度をチェックできますよ。
キラキラが出たら、判定に参加した人に振り分けましょう。
さっきウェポンで消費してたから、コイちゃんに2つあげよう。



だてんしちゃん、いたー！ ✨



まったく。鳥のフレンズなら
空を飛ばば良かったろうに。

やがて、山道を抜けた3人の前に、
大きなたてものが見えてきます……



うう……
そんなに責めなくても……

似たような風景ばかりだったからねー。
しょうがないねー。
コイちゃんは優しいな！

エリア2へ

※エリア間の幕間処理については
リプレイでは省略しています。

◆エリア2：神社

山道を進んだ先に、赤と白で塗られた、ふしぎなたてものが見えてきました。外で掃除をしていたキツネのフレンズが、一行に気づきます。なんだか、ただものではなさそうですが…… では、3タイム目開始！



こんにちはー！！

こんな所にフレンズとは、珍しいですね。私は、この山を守っている者です。



オイナリサマ



私達は、この山にあるという“かみさま”を“おまつり”に招待するために来たんだ。

?? ……ああ、それは“みこし”のことですね。私の後ろにある“じんじゃ”を小さくした、“かみさま”がお出かけするための、小さな家です。



“みこし” ……?? それが“かみさま”なのか？

ええと、ちょっと難しい話かもしれませんが……

“かみさま”というのは、「私達がこのジャパリパークで、健康に、平和に、食べ物に困らず暮らせますように……」という、みんなの祈りがひとつになって、私達を守ってくれる存在になったものです。

……ところで、今“かみさま”をどこに連れて行くと……？



“おまつり”だよ。

《PG》

……バビルサさんが“おまつり”と言ったそのとき、オイナリサマの表情が変わります！

! ? ! ? ! ?

なりません!!



決して“おまつり”を行ってはなりません。
もう話すことはありません。早く山を降りなさい!

びっくりしたー!

なんじゃ突然……

これは何かワケ有りだな?

チャレンジテーマEX01:説得しよう

・難易度 ① =2

② 1&2

・判定人数:みんなで

・判定条件:1タイム以内
挑戦者はダイスを振る前に、オイナリサマを落ち着かせる、お願いするなどのロールプレイをしてもよい。PGは、その描写が適切であると認めたなら、挑戦者の判定ダイスを一つ増やす。

・状況:突然怒り出したオイナリサマ。いったいどうしちゃったの!? とりあえず、落ち着かせて話を聞いてもらわないと……

・関連技能:「おしゃべり(話術)」「冷静」「誠実さ・まじめ」

・成功:なんとか落ち着いてもらえた。話を聞けるみたい。

・失敗:ダメだ、話を聞いてくれないよ~!



まあ落ち着け、オイナリサマよ。
理由も無く頭ごなしに言われても、
我々は諦めて帰ったりはせぬぞ?



オイナリサマ、過去に一体何があった……?
思う所があるなら、無理に手伝えとは言わん。
せめて理由を聞かせろ!



何か困ってるなら手伝うよ!
コイちゃん、みんなで楽しめる
“おまつり”がしたいから!



《PG》

みんなダイス1つ追加です!
さあ、言葉を選んでうまく説得
できたかな? 判定どうぞ!

判定中

ダイス3個振って(6,6,5) ……出目エ！！

こっちは(5,6,2)……

(1,6,3)！ 1出たよ！

2がふたつ必要なのか……

《PG》バビルサさんのニンプルハンドにはキラキラが足りない！

我がバビルサとの絆効果を使って、3の目を2に下げよう。

これで2がふたつ、1がひとつになって解決だな。

……ごめんなさい、取り乱してしまいました。
でも“おまつり”は、時にセルリアンを呼び寄せちゃうの。
私は、みなさんに怖い思いをしてほしくない……



セルリアン…… だと……!?

セルリアン怖い……

それでも行く覚悟があるなら、
このお守りを持って、山頂の
3つ並んだ鳥居の2つ目から
東にある岩屋に行きなさい。

よ、よし、みんな帰ろう！

《PG》ダメージを2回防ぐアクセサリです。
3人で唯一げんき2の我が持っておこう。

いや、進むぞ。

障害があるなら、排除するまでだ！
早くしないと、博士と助手に
りんごあめを食べつくされてしまう！

あ、お主ら！ セルリアンだぞ!?

そうだな、セルリアンだな。

そうだねー。セルリアンだねー。


ぐぬっ、出たら恨むぞ……



オイナリサマから、
“みこし”の場所を聞いた一行は
その場所へと向かうのでした。




ずるずるずる……

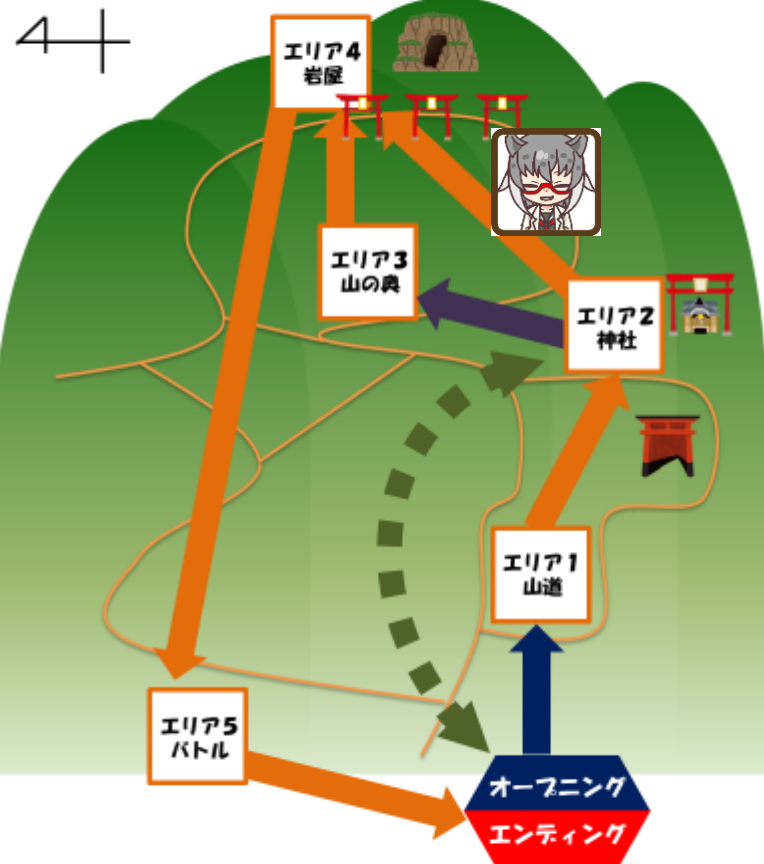
◆エリアマップ



Area:
とあるちほー
ミフシエリア

TIME



Title: かみさまをさがして Date: / /

Friends: Park_Guide: シオン・L

System: presented by Desktheory.

《PG》オイナリサマを説得して“みこし”の場所を聞き出したみなさんは、エリア2→4のショートカットコースへ進みます。

現在4タイム。
日が暮れるまでにはまだ余裕がありそうですね。

……それにしても、“りんごあめ”を食べられてしまうなんて、バビルサさんは、博士を信用してくれないんですか？



いやいやいや。
絶対食べるって信じてるんですよ。

博士の圧倒的信頼感(笑)

へっくしゅん!



◆エリア4：岩屋

オイナリサマに教えてもらった場所には、岩でふさがった洞窟がありました。いかにも何かを隠している感じです。この奥に“かみさま（みこし）”が……？では、4タイム目開始！

チャレンジテーマEX02：岩をどかさう

- ・難易度 ① ≥ 3
- ② ≥ 4
- ③ ≥ 5
- ④ = 6
- ~~⑤ = 6~~

- ・判定人数：みんなで
- ・判定条件：なし

- ・状況：みんなで力を合わせて、重い岩を動かそう。う～、うごけー！
- ・関連技能：「力くらべ」「かしこい（道具を使う）」
- ・成功：岩を動かして、通り道ができたよ。
- ・失敗：う、動かない……

《PG》4人用で難易度を設定したんですが、今回は3人なので、⑤を消しますね。



ドクターバビルサは当然かしこいからな。
【特徴補正】で“かしこい”を得意に申請するぞ。

《PG》チャレンジテーマを見て「実はこれは得意・苦手だ」と思ったら、【特徴補正】を申請して、その場で得意・苦手を追加できます。本当は動物の特徴を主張するものですが……
どう動かすか説明してくれたら、性格に基づくものも許可しましょう。

近くの鳥居の柱を抜いて、てこの原理で動かす。
これを、こう、岩の隙間に挟み込んで……

《PG》力技やんけ！？

てこの原理は力をつかわないための技術ですよ！？

柱を引っっこ抜いてる時点で力技では……

穴を掘って抜いたんだよ！ イノシシ科は穴掘るし！

てな訳で得意で振るぞ。



✓① ✓③

手伝うよ！ よいしょー



キラキラ3つ消費！

ウェポンで →


✓④

手伝おう。

✓②

これで難易度①～④全部チェックできるな。
キラキラ1つ出た分は、コイちゃんに。

岩をどかして洞窟に入った3人。そこには……




あれが“みこし”か。
“しゃしん”で見せてもらった通りだな。




早くみんなの所までかついで行こう！




しかし3人だけでは……
む？ そこにいるのは！？



……仕方のない子たちですね。
セルリアンには逢いませんでしたか？



オイナリサマか……
ああ、今の所は逢っていない。




そう…… 良かった。もう、大丈夫なのかしら……
本当に出て来ないうちに、山を降りましょう。

これからも逢わないのだ！


ククッ…… さて、どうだかな？
最悪の事態は考えておくものだ。

あーわーなーいーのー！



オイナリサマ、
この中に“かみさま”がいるの？

ええ。目には見えなくても、この中に。



なんじゃ、姿は見えないのか……
残念じゃのう。

さあ行きましょう。私も手伝います。
こうやってかつぐんですよ…… 「わっしょい！」

《PG》……いつからチャレンジテーマは1エリア1つと錯覚していた？

な、何だってー！？



チャレンジテーマEX03:みこしを運ぼう



- ・難易度 ① = 1 & 2
- ② = 1 & 2
- ③ = 1 & 2

・判定人数: みんなで
・判定条件: 挑戦をあきらめるか、または、だれかのげんきが0になったら強制終了。


- ・状況: みこしを担いでふもとまで運ぼう。わっしょい！みこしを揺さぶることを“タマフリ”って言うんだって。かみさまも喜んでいるのかな？ 転ばないようにね！
- ・関連技能: 「踊ること(リズム感)」「群れること(協力すること)」「長く動き続けること」
- ・成功: みこしからキラキラがあふれてきて、なんだか力がわいてきた。全ての難易度に成功したら、全員のげんきが1回復して、さらにKPが1増える。
- ・失敗: バランスを崩して……ギャー！ こけるー！ つぶされるー！！ 失敗するたびに、挑戦者は1ダメージ。(手伝ったPCも含む)

5タイム目。みこしを持って、4人は山を降りはじめます。

踊ることは得意だよ！ わっしょい！   

手伝うぞ！  

わっしょい！  

オイナリサマは、 周囲を警戒してはいますが、基本的には楽しそうですね。



《PG》まずひとつ成功。8合目まで降りてきたかな？

6タイム目。一行にちょっと疲れが見え始めてきて……？

わーっしょい！   

おっと！  

ニンプルハンド！

 →  ✓

転びそうになるところを持ち方を変えて、ぐっと踏みとどまる。★

むぐぐ……  

《PG》二つ目成功！ 5合目！

7タイム目。みんなもうフラフラ……

げんきを1使って【がんばる】（振り直し）を試みるも……



あともうすこしだよ！
“みこし”って…… けっこう重いね……

をがんばる！
……あう、だ。



わ……っ、しょい……

をがんばろう。
……うん……



私は肉体労働よりも
頭脳労働の方が
性に合うんだがな……

をがんばるぞ。
……ダメだ！

仕方がない、ニンプルハンドを使おう！
キラキラ3つ消費して → で解決だ。

《PG》すると、“みこし”からあたたかい光が降りそそぎ、
なぜか大勢の「わっしょい！」のかけ声が聞こえてきます……
全員、げんきとKPを1ずつ増やしてくださいね。



わーっしょい…… あれっ??

えっ!? い、今のは……!?



なんだ!? 急に身体が軽く……



これは…… サンドスターか……?

声に導かれるようにして、
一行は、ふもとの会場に
たどりついたのです。

エリア5へ

◆エリア5：お祭り会場

“かみさま（みこし）”を見つけて、無事に山のふもとまで持ち帰った一行。もう、すっかり会場の準備はできているようです。



博士一、助手一。
“かみさま”だぞー。

おお、戻ってきたのです。
思ったより早かったのです。



これで“おまつり”が出来るね！

“かみさま”って、すごいフレンズなんだよ！
目には見えないんだって！

《PG》準備をしていた他のフレンズ達も、
“かみさま”を見に、みなさんの所に集まってきますよ。

……だが博士、助手、このオイナリサマが教えてくれた。
“おまつり”をやると、セルリアンが出るかも

出ない。

可能性がある、と言っているだけだ。
そこは認めてくれ、ハシボソガラス。
そうしないと話がややこしくなる。

なっ！？ セルリアンですか！？
一体、どういうこと……

! ? ! ? ! ?



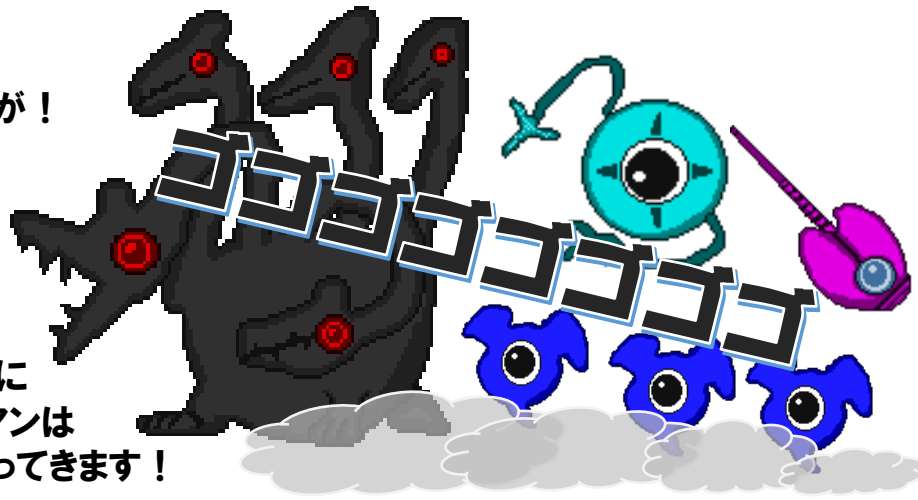
《モブ》
**お、お前達！
後ろを見ろッ！！**



《PG》みなさんの背後の森から、
五つ首の黒い大きなセルリアンが！

さらに、会場を包囲するように
小型のセルリアン達も
大量に押し寄せてきます！！

他のフレンズ達が、小型の群れに
応戦していますが、黒いセルリアンは
まっすぐ”かみさま”の所へ向かってきます！



あの黒いセルリアンは……！
あなた達、早く逃げなさい！！



うん逃げよう。



我々も見たことのないヤツがいるのです！

ちょっと考えて、ハシボソガラスをその気にさせる言葉を言おう。

……何だ？ “漆黒の墮天使” とやらは、
ここで逃げ出すような臆病者なのか？



そうです！ おいしい“りょうり”を前にして、今さら後には引けないのです！

そ、そうとも！ 我こそは † 漆黒の墮天使 † ！！
ゆくぞ同盟者達よ！ 我らの力で “おまつり” を守るのだ！

(コイちゃんの後ろに隠れながら)

楽しい “おまつり” の邪魔をするなら
コイちゃん、おこるよ！！

一行は “かみさま” を
守り切ることが
できるでしょうか……！？

バトルへ！

◆ハプニング：バトル（お祭り会場）

“かみさま（みこし）”に迫りくるセルリアンの軍勢。迎え撃つ3人。
フィールドマップに布陣して、いざ戦闘開始！

タイム：1
プレイヤーターン



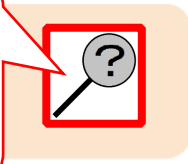
TITLE: _____
PG: _____ DATE: _____
PL: _____

field map

Friends Backside

Front

プロBLEM07改
「メガセルリアンの正体をさぐる」
・解決判定 ① ≥ 3
② = 1 & 1
・特殊能力【MC正体不明・自動解決3】
・関連技能「考えること」「観察すること」



TIME:

presented by Desktheory

かしこい我々が、あの黒いやつの能力を空から調べるのです！ 少し待つのです！



《PG》3タイム後に、博士たちが黒いセルリアンの強さを調べてくれます。



いや、待つのは危険だ。少しでも早く能力を知りたい。観察することは得意だから、私がアシの判定に挑戦しよう。バトルでも、チャレンジテーマと同様に判定すればいいんだな？

得意で振るぞ。

をがんばろう。…… か。

もう一つの を、コイちゃんの絆効果で に！

① ≥ 3 ✓
② = 1 & 1 ✓

《PG》……解決です！では、能力を公開しましょう。



……危険、だな。

まず、石が体内深くに埋まっている。相当削ってサイズを2以下にしないと、難易度⑤を解決できないな……

エネミーEX02
「メガセルリアン”ヒドラ”」

- ・退治判定 ① ≥ 4
- ② ≥ 4
- ③ ★=2&3
- ④ ★=2&3
- ⑤ ★=5&5&5

・特殊能力
 【へしはどこ！？】(常時)☆
 【遠距離+1】(主行動)★
 【凶暴2】(常時)



……おまけに5つの首の中には、火を遠くまで吹いてくる者が混じっているようだ。

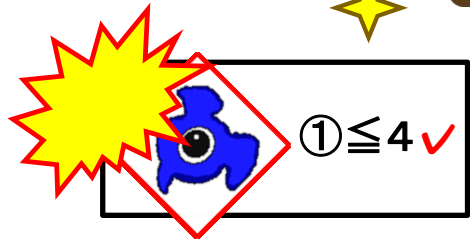
火！ 火はこわいのです！！



我々に頼らないとは、なかなかやるですね。全員にキラキラをあげるのです。



コイちゃんはフルーに攻撃するよ！



《PG》成功！ 一撃でぱっかーんですね！



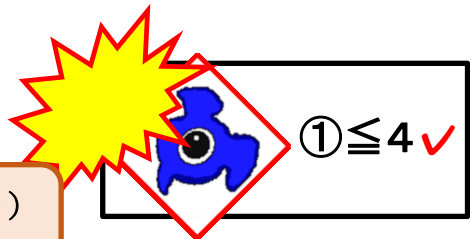
何だ、全然弱いではないか！
これなら我でも……

えっ……
あっ……



をがんぼって振り直し！
……！ セーフ！！

ぜ～は～、ぜ～は～(げんき1消費)
な、なかなかやるではないか……



《PG》はい、ぱっかーんです！



あれ一番弱いヤツなんだが……
言ったらまた逃げ出しそうなので
黙っておこう。

タイム：1
エネミーターン/フロント

TITLE:

PG:

DATE:

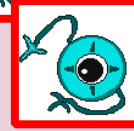
PL:

field map

Friends
Backside



Front



MEMO:

OPTION

TIME

presented by Desktheory

《PG》フロントにいる敵のうち、特殊行動を行わない者は、ダメージチェック(通常攻撃)に参加します。参加した敵の「サイズ」の合計分がダメージになります。フロントにいるフレンズと、防衛対象とで振り分けてくださいね。

オイナリサマがくれたお守りがある！これで軽減しよう。

お守り耐久力 2→1

のこり1点はコイちゃんが受けるよ！

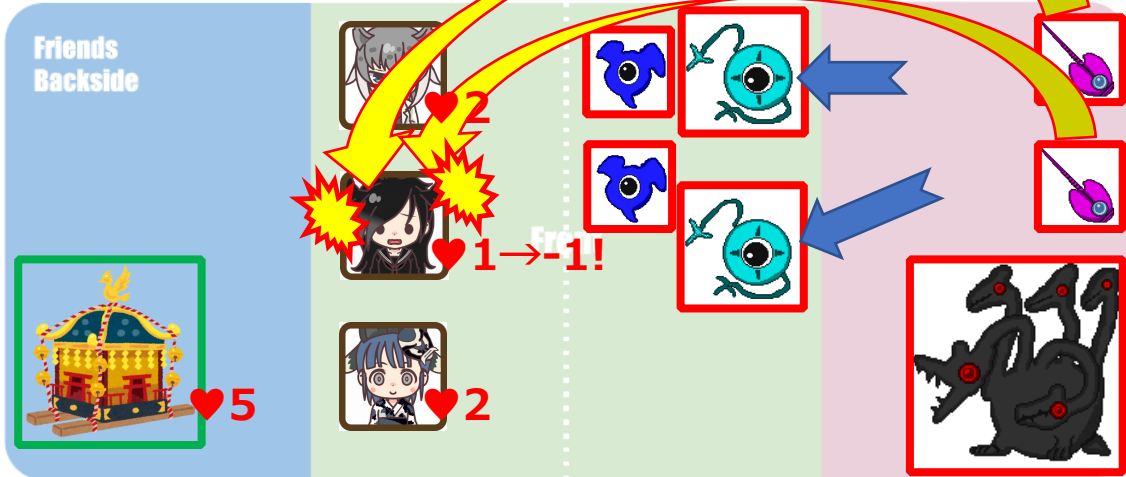


2ダメージ



タイム：1
エネミーターン/バックサイド

TITLE:
PG:
PL:
DATE:
field map



MEMO:

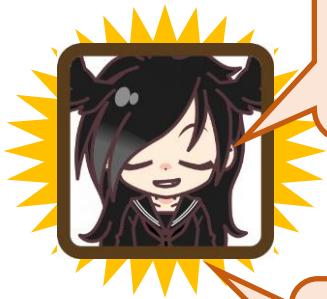
OPTION

TIME

presented by Desktheory

セルリアン“ボール”が2体とも前進。

そして紫色の“ナガジタ”が、あらゆる位置の味方を狙う【狙撃】を使ってハシボソガラスさんを集中攻撃してきます！



一発はお守りで受けて無効化して……
もう一発は割り込みで【野生解放】！
KPを2点消費して、ただちにげんき2点回復！

《PG》げんきが3点になり、
そこから1ダメージ受けて、残り2点になります。

お守り耐久力
1→0

我を誰と心得る……！
† 漆黒の墮天使 † なるぞ！！

さらに次の攻撃はダイス+2個だ！

《PG》ヒドラは待機して……ターンエンドです！

タイム：2
プレイヤーターン



TITLE:

PG:

DATE:

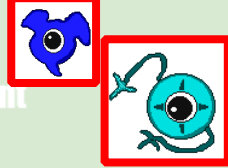
PL:

field map

Friends
Backside



Front



MEMO:

OPTION

TIME

presented by Desktheory

せっかく野生解放でダイスが増えているから、
スキルを使って、ブルーとボールの2体を目標に攻撃しよう。



我こそは、八咫の鳥に連なる者なり！
見るがいい！『八咫鳥の隠し腕』！！

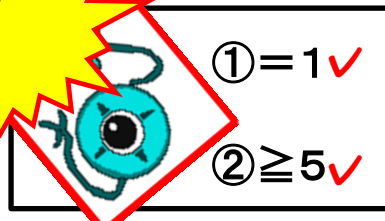
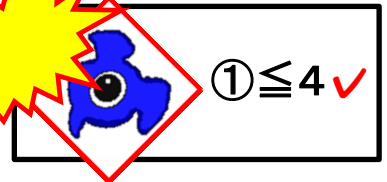
背中から湧き出た黒い霧が、腕を形作って本体と同時に攻撃する！

ダイス4つで判定だ！



コイちゃんとの絆効果で、片方の
□ → □ で全部クリア！

《PG》お見事！ ぱかぱかぱっかーんです！



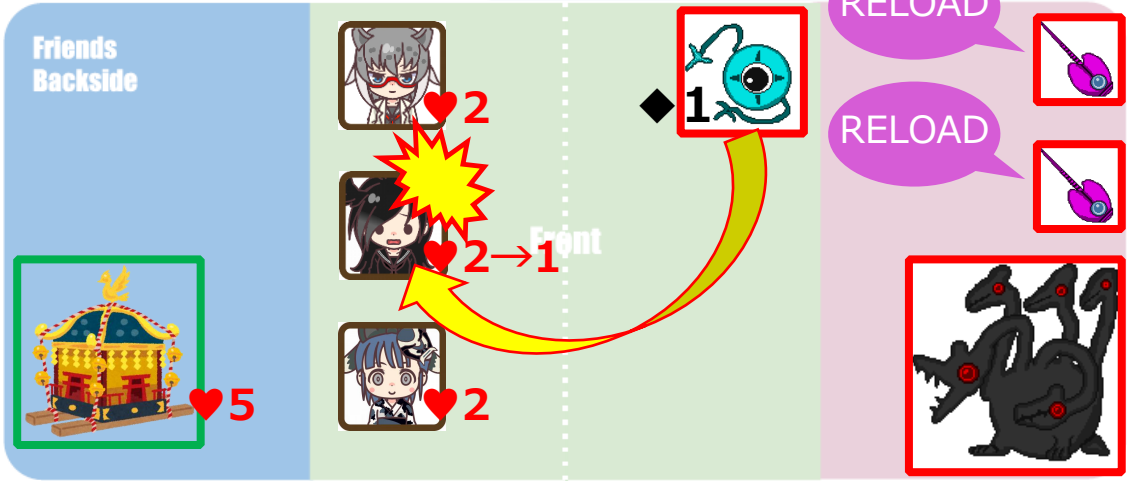
……この後、コイちゃんはブルーをやっつけつつキラキラ獲得。
バビルサさんは残ったボールの難易度②だけ削るにとどまり、ターン終了した。

タイム：2
エネミーターン



TITLE: _____
PG: _____ DATE: _____
PL: _____

field map



MEMO:

OPTION

TIME

presented by Desktheory

ボールは【狙う】を使って、フロントのハシボソガラスさんに直接1ダメージ。
ナガジタ2体は、【狙撃】の弾込め中で動かない。
ヒドラは、まだ前に出て来ないようだ。

タイム：3
プレイヤーターン



フロントのセルリアンがいなくなるとどうなるんだ？

《PG》その時は、バックサイドのセルリアンを狙えるようになります。



ナガジタを叩くチャンスだ。
私がボールを狙おう。


う～ん、 をがんばって振り直そう。
コイちゃん、後で回復を頼むよ。



は～い！

① = 1
② ≥ 5 ✓

さて、げんきを消費して振り直してみるも……！？



……  !? 出目ェ!!

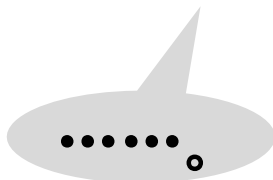


《PG》絆効果とニンブルハンドで達成可能ではありますが……？

ヒドラと戦う前に、これ以上絆を使用するのはまずい……！悔しいが行動終了だ！



こちらが成功すれば、コイちゃんてナガジタを……   ですよー…… 失敗で。



よ～し、それじゃ最初の予定どおりバックサイドに移動してスキル『鯉ダンス』発動しちゃうよ～☆

その時屋台の明かりが少し暗くなり、どこかで聞いたことがあるようなBGM(※)が聞こえてくる気がする…



むねのなかーに
あー

《PG》
それ以上
いけない

何故か胸があたたかくなる踊りでハシボソガラスさんを1点、バビルサさんを2点回復した。

イラスト:くら。

タイム：3
エネミーターン



TITLE: _____ PG: _____ DATE: _____
PL: _____ field map

Friends Backside

Character 1: ♥ 2

Character 2: ♥ 2

Character 3: ♥ 3 → 0!

Enemy 1: 1

Enemy 2:

Happening Backside

Event:

MEMO:

OPTION

TIME

presented by Desktheory

倒せなかったボールの【狙う】と、ナガジタ2体の【狙撃】でバビルサさんが集中攻撃を受け、げんきが0に！



仕方がない！
KP 1点だけ使って【野生解放】！
これでげんき1点残って耐える！

くっ、キツイな……！

そしてついに、ヒドラも前進を開始。戦いは終盤へ……！

タイム：4
プレイヤーターン



『八咫鳥の隠し腕』で、ヒドラとボールを狙う。
バビルサよ、合わせられるか？

無論、手伝うぞ！ ダイス3つだ。
私はバビルサちゃんを回復しないといけないから待機で。



私の攻撃…… 一筋縄ではいかぬぞ！
甘く見ないでもらいたい！

おっ、1が出たぞ！



合わせるぞ！

これでボールを倒して、ヒドラの
①と②を解決か……

せっかくスキルと野生解放を使ったからには、
ヒドラの③か④の一方も解決したいところだな。



それなら、この後『鯉ダンス』でバビルサちゃんと一緒に
回復してあげるから、がんばって振り直しちゃえ！

おお、それでいこう！ げんきを1減らして
の片方を振り直し…… !？

① = 1 ✓
② ≥ 5 ✓

よ、弱い……

手こずらせてくれる……！
その を、ハシボソガラスの絆効果と
ニンフルハンドで2つ下げて に！

① ≥ 4 ✓
② ≥ 4 ✓
③ = 2 & 3 ✓
④ = 2 & 3
⑤ = 5 & 5 & 5

ここが使いどころだ！ 一気に行く！
《PG》あつという間にヒドラの弱点がむき出しに！！



じゃあ、補助行動でじゃぱりまんを食べて回復しつつ……
おなかもふくれたし、がんばって踊るよ！
きみのなかーにあ

バビルサちゃんを2点、
だてんし…… ハシボソちゃんを1点回復ね。

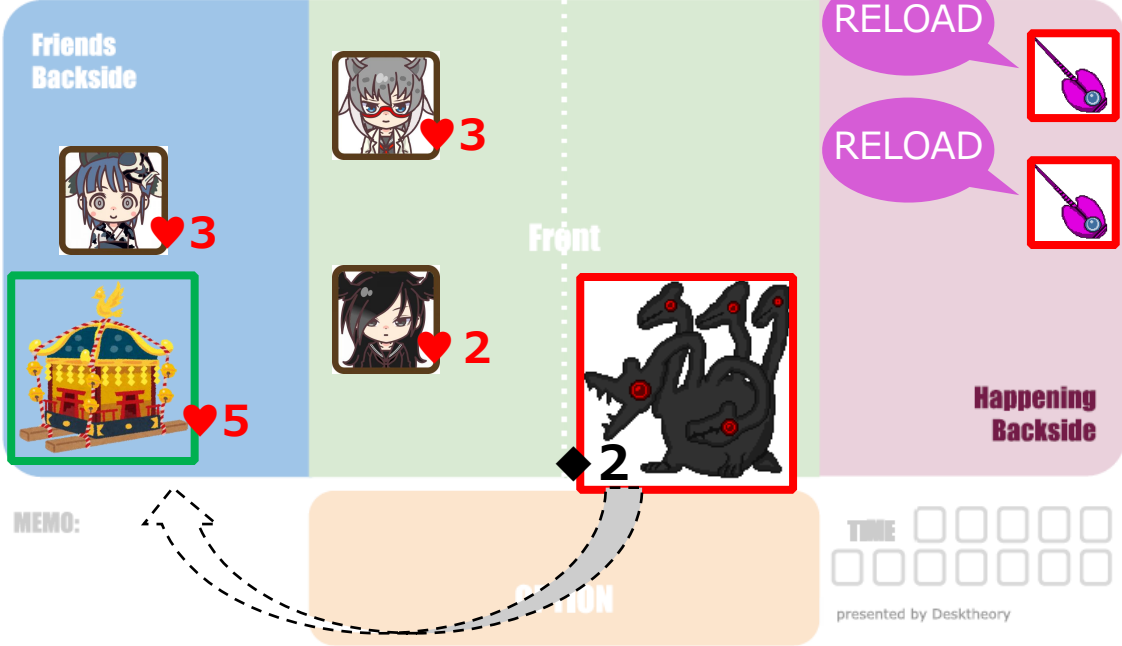
《PG》
それ以上
いけない

タイム：4
エネミーターン



TITLE: _____
PG: _____ DATE: _____
PL: _____

field map



ヒドラは、【遠距離+1】でコイちゃんと“みこし”を狙おうとするが……！



ククッ、功を焦ったようだな？ 隙が出来たぞ。
スキル『新薬お試しタイム』だ。
存分に受けてくれたまえ。

死角から、火を吹こうとした首の目に向かってフラスコを投げる！
《PG》腐食性の液体で、ヒドラがひるんだ！ 行動キャンセルです！

なるほど、これは酸だったか…… ふむふむ。



なんじゃ、何の薬か
分かっとらんで使ったのか！？
恐ろしい奴じゃのう……

コイちゃんは震えています……

分かっているから試すんだろう？
作って、実験して、また作る……
そうやっていい薬は出来るのさ。ククッ。

タイム：5
プレイヤーターン



コイちゃん、おこったからね！！
これで終わりにするよ！
フロントに移動してヒドラを攻撃！ どりゃー！！



得意“かしこい”で、効果的な攻撃指示をする。
二人とも、ヤツが私に首を伸ばしたところで潜り込め！
石は、真ん中の首の付け根だ！！



コイちゃんと一緒に飛び込むぞ。
そら、おまけじゃ！

ニンフルハンドで
片方の → に！

これで④は解決！

ウェポンと、ハシボソちゃんの絆効果を使って
自分の → 、 → にするよ！

こっちもウェポンで → ！

これでドメだ！！

あと一つ、5を作れば勝利だよ！

《PG》撃破！！
大量の光の粒が弾け飛びます！



これで“おまつり”の
邪魔をする者は
いなくなったよ！



ふ、ふはははは！
我らの力、思い知ったか！

コイちゃんの肩につかまって……



不明大型セルリアン、
撃退完了！ 私達の勝利だ！



- ① ≥ 4 ✓
- ② ≥ 4 ✓
- ③ = 2 & 3 ✓
- ④ = 2 & 3 ✓
- ⑤ = 5 & 5 & 5 ✓

この時点で、残ったナガジタは
到着した応援のフレンズ達が
やっつけた事にして戦闘終了した。

エンディングへ

◆エンディング：お祭りを始めよう！

3人が勝利したころ、会場を包囲していた小型セルリアンの群れも、応戦していたフレンズ達によって一掃されました。みなさんの活躍により、会場の被害も少なく済んだようです。手早く修理を済ませた後、改めて博士と助手が開催の挨拶をします。

予定外の出来事で、
ちょっと時間が遅くなってしまいましたが、
“おまつり”を始めるのです！



先ほどの勝利を祝して！ そして、これからも
おいしいしょうりが食べられることを願って！
さあ、お前たち、“かみさま”を持って会場を回るのです！



ふう、私は少し休んでもいいだろうか……？
“やたい”の準備もまだ万全じゃないんだ。



まあまあ、そう言わずに。
みなさん、準備はいいですか？



わっしょい、だったな。



わーっしょい！



《PG》“みこし”をかついで会場を練り歩き始めると、
再び、みなさんはサンドスターの光に包まれます。
でもそれは、みなさんの足元から立ち上っているようで……

まぶしい……！
な、何だこれは！



これって、
もしかして！？



何かが見えて
くるような……



あ、ああ……！



まばゆい光に包まれた4人の前に広がっていたのは、かつてここで行われていた、“おまつり”の光景でした。

ジャパリパークを訪れたヒトビトと、フレンズたちが一緒になって、“やたい”や、歌や踊りを楽しんでいます。

しばらくすると、博士くらいの身長の子が4人の前に現れて、手に持った何かを差し出します。

『おねえちゃんも、食べる？ いっしょに回ろうよ！』

……“りんごあめ”を持ってきたのです。どうしたのですか？ キョトンとして……



お前達も“たこやき”を食べるのですよ。“おまつり”を楽しまなければ損なのです。



《PG》いつの間にか幻は消えて、そこには博士達が立っていました。……この不思議な現象に対して、みなさんはどうしますか？



(博士達は見えていないのか……?)
いや、ちょっと立ち眩みがしたんだ、何でもない。

博士達には伝えなくていい。



(一体何だったのだ……)

一人で考え込みます。



はかせー……
……やっぱり“おまつり”って楽しいところだね！

胸のうちにしまっておくね。

《PG》そうこうしていると、他のフレンズ達が「自分にも“かみさま”を担がせてほしい」と集まってきます。みなさん、自由に行動できますよ！



じゃあ、コイちゃんは“たこやき”買いにいー！



色んなことがあって、なんだか疲れてしまったな……他のフレンズが“みこし”を担ぐのを眺めながら休むことにしよう。



……ところで、博士。

どうして私の“やたい”の“りんごあめ”を持っているんだ？

正直に答えろ！ 私が居ない間に、博士と助手、二人で何本食べた？

ごまかしてもムダだぞ。後で割り箸の本数を数えれば分かる！

あっ！！



じゅ、10本ずつなのです！

な、何を言い出すのですか！博士が13本、私が7本です！

……はッ！？



よーし分かった、20本だな。二人とも、20本売れるまで店を手伝ってもらうぞ！！

ひええええ～！

かくして、どったんばったんしながら“おまつり”の夜は更けていき……

……しばらくして。

オイナリサマが、3人を会場のはずれに呼び出します。

みなさんも“あの光景”を見たのですね。
……少しだけ、昔話を聞いてもらえませんか？



オイナリサマは、アシが何なのか
知っておるんじゃないかな……



オイナリサマは、かつてこのミフシエリアで起きた出来事を話してくれます。

……ヒトビトとフレンズが、共に祈り楽しむ、大きなお祭りがあった事。

しかし、みんなの思い出や笑顔が“輝き”としてこの地に集まったことで、
会場がセルリアンの群れに襲われてしまった事。

かろうじて追い払ったものの、多くの犠牲者が出たために、
ヒト達は、お祭りの中止を決めてしまった事。

そして……

禁じられた、奇跡を起こす“わざ”を使いさえすれば、
あの時、みんなを助けて、お祭りを続けられたかもしれない……
オイナリサマは、この山で一人、後悔に苛まれながら、長い時を生きてきた事。

……心穏やかに暮らしていたつもりですが、
みんなと笑い合うことができなくて、寂しくて……



だから…… ありがとう。
お祭りを開いてくれて。

サンドスターに刻まれた“カコ”が見える現象、か……
パークには、私の知らない事がまだまだあるな、ククッ。
いい経験が出来た。私からも…… ありがとう。



次の日の朝。フレンズ達は、“みこし”を山の洞窟に返し、会場を片付けてから、それぞれの行先へと向かっていきます。

みんな、楽しかったと言っているのです。来て良かったのです。



博士と助手は、「楽しかった」よりも「美味しかった」だろうけどな。ククッ。



余った水あめで作った“べっこうあめ”の袋詰めを博士達に渡そう。罰とはいえ、働いたぶんの給料は払ってやらねばな。

まんぷくまんぞくなのです。



しかし、それだけではないのですよ。一年後に、ここでまた会いたいという気持ち。“ざっし”に書いてあったことは、本当だったのです。

私は引き続き、この山からみんなを見守っています。星が一巡りしたころ、またおいでなさい。



ああ。お元気で。



…… “かみさま”。

かしこいバビルサなら、オイナリサマの名前の「御」と「様」の意味に気づくだろう。彼女こそが、ここで祀られている神様そのものだと。

…… !!

《PG》その呼びかけには、こそばゆいと思いつつも、目に涙を浮かべてうなずきます。



**“かみさま”！
来年またくるねー！！**

コイちゃんは、山に向かって叫びます。
“かみさま”のいる“みこし”を、山に返しましたからね。



**ふむ、近くに居ればまた来よう。
……達者でな。**

バビルサさんは、博士や助手たちと共に、となりのちほーへ。
ハシボソガラスさんと人面魚さんは、新たな冒険の地へ向かいます。

みんなの“祈り”の集合体。かみさまは、確かにここにいました。

再会を誓ったみんなは、また来年、かみさまの下に集い、
無事を喜び合うのでしょうか。

そうして、カコが作られてきました。そして、これからのミライも。

2017/11/19 てーぶるちほーの大冒険リプレイ 「かみさまをさがして」 -完-

リプレイ編集：シオン・L（PG）
フレンズアイコン：CHARAT（加工）

登場フレンズ紹介

今回のリプレイで登場した
主要なフレンズたちについて、
もっと知ってみましょう！



バビルサ *Babyrousa babyrussa*

偶蹄目 イノシシ科 バビルサ属
保全状況：VU/危急

その異様に発達した二対の牙（犬歯）で知られる、イノシシ科の動物です。特にオスのそれは大きく湾曲し、そのまま頭に突き刺さるほどの外観から、「自らの死を見つめる動物」という哲学的な二つ名で呼ばれたりもしています。もっとも、長すぎて脆い牙は武器にはならず、あくまで優秀なオスであることをメスにアピールするためのもののようです。

温泉由来の湿地帯を探して、インド

ネシアの熱帯雨林や川岸を旅します。この特別な湿地帯の泥や水は、寄生虫を落としたり、シアン化合物を解毒したりする作用があります。また、この温泉水のおかげで、有毒だが栄養価の高い植物を、バビルサは競合相手が少ない中で食することができるのです。

哲学的な二つ名、そして化学物質を経験で学び、巧みに使いこなす様は、まさに“ドクター”と呼ばれるに相応しいといえるでしょう。



ハシボソガラス *Corvus corone*

スズメ目 カラス科 カラス属
保全状況：LC/軽度懸念

細いくちばしに平坦な額、「ガー」と濁った声の“ハシボソガラス”。太いくちばしに出っ張った額、「カー」と澄んだ声の“ハシブトガラス”。遠目に見れば、どちらも同じ黒いカラスと思うかもしれませんが、この二種には名前や外見以上に違いがあり、それが「日本の代表的なカラス」を巡る戦いの行方を決めることとなりました。

ハシボソガラスは開けた農耕地や里山に住み、植物性の餌をより好みます。

一方ハシブトガラスは、森林や都市部など“入り組んだ場所”に住み、小動物や残飯等の脂質をより好みます。人間の生活拠点が農村・里山から都会へと移るにつれ、より都会に適正のあるハシブトガラスが、近年その数を増やしていきました。日本の代表的なカラスの座を奪われたハシボソガラスですが、道路にクルミを置いて車に割らせるなど、その高い知能で、人間との新しい付き合い方を模索しているようです。



人面魚(ニシキゴイ) *Cyprinus carpio*

コイ目 コイ科 コイ属

保全状況：Domesticated/観賞魚……？

“人の顔をした魚”ということで有名となったUMA。そのモデルは、金色の錦鯉の中で、鼻の辺りが黒くなったものが、人の顔に見えたのではないかとされています。1990年、日本にブームを呼んだ山形県・善宝寺の人面魚は、セッションが行われた2017年11月時点でも実在しており、同寺では龍神信仰に通ずるものとして敬われています。

コイは生命力・環境適応力に優れており、寒さや酸素不足（水の汚染）に

強く、さらに長寿です。60cm以上の大きな体躯のため外敵も少なく、数十～数百年生きた個体もいると言われています。放流による生態系破壊が問題となっている現代では、こうしたコイの長所は厄介な物として見られていますが、「鯉の滝登り」の伝説もあるように、昔の人はこうした長所に神性を見出していたのかもしれませんが、もしかすると、「人面魚はUMA」というのは、あながち間違いでは無いのかも……？



オイナリサマ(白狐)

妖狐目 善狐科 稻荷神眷属

保全状況：UMA（神格）

古くは農業の神様、そして江戸時代を契機に商売の神様としても信仰を集めた稲荷神。“お稲荷様”といえば“狐”を思い浮かべる人は多いことでしょう。各地の大きな稲荷神社の説においては、狐はあくまで神の使いであるとされていますが、民間伝承では、狐と神様が同一視される傾向が根強くあります。

“お稲荷様＝狐”となった由来は諸説あります。稲荷神の別名に“狐”の字を当て字したこと。狐の尾が実った稲穂

を連想させたこと。害獣のネズミを駆除してくれること。さらにルーツを辿れば、「神様＝山に宿る」と考えられており、山からくる狐もまた神様とされたのではないとも言われています。

（実際、伏見稲荷大社でのご神体は稲荷山とされています。セッション最後のコイちゃんの発言は見事！）

なにより、可愛い動物が神様だったほうが、庶民には親しみやすい……と思うのは著者だけでしょうか（笑）

シナリオによせて ～ヒトとフレンズが集ったであろう場所～

本著掲載のシナリオ「かみさまをさがして」を書き上げ、てーぶるちほー初のセッションを開催してから、早や1年以上が経ってしまいました。原作である“けものフレンズ”を取り巻く環境は、このシナリオを書こう！と思い立った当時とは大きく変わってしまいましたが、「これから、てーぶるちほーのシナリオを作りたい」という読者の皆様に向けて、私が当時考えていたことを、思い出せる範囲で、記しておこうと思います。

私が、「てーぶるちほーでシナリオを作りたい」と思ったきっかけは、たつき監督のコラボ企画動画“けいばじょう”と“あにさま”でした。この2本には、ある共通した演出がありました。

それは、「ヒトの栄えていた有りし日の記憶が宿ったサンドスターの輝きが、フレンズ達に幻を見せる」という演出です。

“けいばじょう”では、廃墟の競馬場を舞台に、かばんちゃんとサーバル、そしてサラブレッド“あおかげ”が駆けっこで勝負することになります（かばんちゃんはジャパリバスに乗りますが……）。勝負の直前、あおかげが無人の観客席を見やると、サンドスターの輝きに包まれ、そこに居るはずのないファンの歓声が聞こえてきます。あおかげは“競走馬としての”期待に応え、見事一着でゴールします。

“あにさま”では、廃墟になったさいたまスーパーアリーナでライブをしたいという、どうぶつピスケッツ&PPPのために、博士と助手に率いられたフレンズ達が会場の設営をします。フェスが始めると、屋根の上に腰かけて様子を見ていた博士と助手は、大勢の観客の熱気に、「一体何人来るのですか！」と恐怖を覚え、飛び去ってしまいます。しかし、どうぶつピスケッツ&PPPが到着した以外には、誰かが会場に入ってくる描写はありません。会場からはただ、サンドスターの光が立ち上っているだけだったのです。

もしかすると、アニメの2期では、「ヒトとフレンズ（あるいは動物）がともに暮らしていた、パーク全盛時代の思い出を巡る旅」が描かれるのだろうか……。そんなことを考えているうち、「ヒトとフレンズが集ったであろう、思い出の詰まった場所」を舞台とした、TRPGのシナリオ案が浮かんできたのです。

その案を形にするために、てーぶるちほーのルールブックを購入した矢先、監督降板のニュースがネット上を駆け巡りました。しかし、「アイデアを受信してしまったら、供養するしか無いじゃない！」と自分に言い聞かせ、私は2本のシナリオを書き上げました。一つは、大勢のヒトとフレンズが集っていた“お祭り”を再興する「かみさまをさがして」。もう一つは、ヒトとフレンズが心を開いて語っていた“カクテルバー”を舞台とした「あなたのいろは、どんなあじ？」です。

「ジャパリパークを舞台とした、カコからミライまでのものがたり」それが“けものフレンズ”であると、コンセプトデザイン展の入口では紹介されています。ならば、ミライの世界に生きるフレンズ達が、カコの世界の記憶に思いを馳せる。そんな、“ちょっぴり重い”冒険のものがたりを遊んでみるのも、時には良いのではないのでしょうか。

ー学校。結婚式場。葬儀場。病院。漁港。空港。コンビニ。ライブハウス。

ヒトとフレンズが集ったであろう場所、そこで彼ら・彼女らはどんな時間を過ごしたのか。みなさんも是非、小さなものがたりを考えてみて下さい。シナリオフックになりそうな場所は、意外と身近にあるかもしれません。

文：シオン・L



てーぶるちほーの大冒険 シナリオ「かみさまをさがして」

シナリオ作成：シオン・L

シナリオスペック セッション募集の際、参加者に以下の情報を伝えましょう。

【エリア数】
4～5

【予定時間見込み】
オンライン・ボイスセッションで4時間

【ハプニング】
セルリアンとのバトルあり

【人数】
2～4人
(記載のデータは4人用を想定しています)

【使用禁止フレンズ】
コノハ博士、ミミちゃん助手、神様・妖怪系

【今回予告】
「“おまつり”の“やたい”で、おいしいものが食べたいのです」

博士と助手のワガママのために、キミたちはミフシエリアの山林を駆けまわり、おまつりに欠かせないという“かみさま”を探すことに……。

“かみさま”とは一体何だろう？
そして“おまつり”に隠された秘密とは……？

けものフレンズTRPG『かみさまをさがして』
——それは、カコとミライをつなぐ、ものがたり。



【注意】これ以降のページには、シナリオの詳細が書かれています。
基本的にPGをされる方が閲覧するようにしてください。
PLとしてプレイされる予定の方は、閲覧しない事をお勧めします。

シナリオ概要

このシナリオの大筋を示します。全体像を把握してから、各エリアの説明をお読みいただくと、マスタリングやアレンジがしやすいと思います。

オープニング：「“おまつり”の“やたい”で、おいしいものが食べたいのです」とワガママを言って、ミフシエリアへやってきた博士と助手。偶然出会ったPC達は、おまつりに欠かせないという“かみさま”を探すことを依頼される。

エリア1：石道や鳥居の柱を目印に、山道を歩く判定をする。（成功するまで判定する。エリア2へ）

エリア2：道に沿って訪れた神社に、オイナリサマがいる。しかし、おまつりの話をすると、突然怯えだし、PC達を追い出そうとする。（説得成功でエリア4へ。失敗した場合は、エリア3またはエリア3'のどちらかを選択させる）

エリア3：PC達は独力で、山じゅうを探索し神輿を探す。（見つかるまで判定する。エリア4へ）

エリア3'：下山して博士と助手に報告し、説得のため同行してもらおう。それでもオイナリサマは、おまつりをするなど警告し、逆に博士達は“いなりずし”で懐柔されそうになる。（3タイム経過。設営しているフレンズ達の事を思い祭り続行する流れでエリア4へ）

エリア4：オイナリサマの案内、または独力で神輿を奉納してある場所に辿りつく。協力して運び出す。（チャレンジは2つ。まず、岩戸を開ける→成功するまで。次に、心配で後を追ってきたオイナリサマと共に、神輿を揺らしながら運ぶ→成功するか、誰かが行動不能になるか、諦めるまで。エリア5へ）

エリア5（バトル）：PC達にセルリアンが襲撃してくる。防衛目標＝神輿。PC一人がロスト、または神輿が破壊された場合、1度だけオイナリサマが犠牲になって復活する。

エンディング（勝利）：おまつりの会場に神輿を無事到着させ、祭りを始めると、周囲が輝きに満ち、賑わいの声が聞こえてくる。オイナリサマが生存している場合は、その輝きの中に、在りし日の思い出の光景を見て、涙を流す。祭りの夜が更けた頃、PC達を呼び出して、真相を教えてくれる。

エンディング（敗北）：人々の祈りの象徴を破壊され、PCを含めフレンズ達は逃走を余技なくされる。おまつりは危険だという認識が皆の間に広まってしまう。

真相：昔、この地で、人々の祈りが具現化したと考えられるオイナリサマが発見されたことを期に、神社が建てられ、来園者とフレンズが集う祭りが開かれていた。しかし、活気＝輝きに満ちた地となってしまったことで、セルリアンの襲撃対象となってしまったのである。多くの犠牲者を出し、祭りは中止となった。心を痛めたオイナリサマは山に隠棲してしまい、そして月日が流れた。すでにヒトはこの地から姿を消し、後悔にさいなまれながら独り長い時を生きてきたのである。

オープニング

シナリオマップのスタート地点にPC達のコマを置き、ナレーションを読み上げます。

ナレーション：

ここは「とあるちほー」の一角、ミフシエリア。小高い山があって、その奥には石で出来た道や赤い柱が立ち並ぶ、ふしぎなところだよ。

普段はほとんどフレンズの立ち入らない、静かな所のはずだけど……今日は山のふもとがなんだか騒がしいみたい。

キミ達がやってくると、フレンズ達が集まって、あちこちで何かを組み立てているよ。

いろんな模様の布や、金属の柱、食べ物……中にはキミ達が知らないようなものもいっぱいあるね。

何だろう？ と思ってじっと見ていると……

音もなく、後ろからコノハ博士とミミ助手が飛んできます。ダイス等でランダムに選ばれたPC一人は、博士と助手のヒザが後頭部を直撃します。蹴られたPCは、アニメ7話のように悶えながら地面を転がるなどリアクションしてキラキラを獲得するよう勧めましょう。（げんきは減らさなくてもいいです）

博士

「お前達、遅刻なのですよ。“おまつり”の準備をサボるとはいい度胸なのです」

助手

「博士、ちょっと待ってください。この者たちは、我々の住むちほーにいるフレンズでは無いようです」

博士

「何と！？ お前達、何者なのですか？」

ここで博士達への名乗りを兼ねて、PC達はお互いに自己紹介すると良いでしょう。なお博士達は指摘しないと自分からは謝りません。

博士

「我々はとなりのちほーから、この地で“おまつり”をやるために、やってきたのです」

助手

「“おまつり”とは、その昔、このパークを作ったヒトと、フレンズ達が、お互いの幸せを祈るために行ったという儀式です。これを見るのです」

助手が「パーク旅行情報誌うみやらん」という名前の“ざっし”を見せてくれます。

PCの得意項目に【字が読める】がある、またはヒトのフレンズを使用している場合は、このミフシエリアで“稲荷祭り”というものがあったことが書いてあります。それ以上のことは、古い本のため、字がかすれたり破れたりしていて分かりません。

字が読めない場合でも、掲載されている“しゃしん”は、なんとなく理解することができます。赤と白の立派な建物（神社）の絵や、山から見た風景などが、色味こそくすんでいますが、まるで本物のように描かれています。

助手は“しゃしん”の一つを指さします。そこには、今ちょうどまわりでフレンズ達が組み立てている、布と金属の柱で出来た家のようなもの（屋台）が立ち並び、そこでフレンズ達が歩きながら何かを食べたり、遊んだりしている様子が載っています。

助手

「これは、“やたい”という、“りょうり”を作るお店です。おまつりにはこれが欠かせないそうです。じゅるり」

博士

「“おまつり”の独特の雰囲気の中で、この“たこ焼き”や“りんごあめ”を食べるのがたまらないらしいのです。じゅるり」

助手

「我々はグルメなので、“おまつり”でおいしいものが食べたいのです。しかし、“おまつり”のために、我々には一つ足りないものがあるのです」

博士

「そうです。“かみさま”です」

そう言って、博士は別の“しゃしん”を指さします。そこには、フレンズ達が、家のようなもの（神輿）を担いで、人前を練り歩いている様子が描かれています。

博士達が、神輿を“かみさま”と呼んでいることに注意してマスタリングしてください。

博士

「“おまつり”は、この“かみさま”に感謝を捧げ、みんなの無事を喜びあう儀式です」

助手

「ですので、この“かみさま”をここに連れてこなければ、“おまつり”は成立しないのです」

博士

「“かみさま”は、このミフシエリアの山のどこから運んできていたようです」

助手

「旅慣れている（ここに住んでいる）お前達ならば、山のどこかに隠された“かみさま”を探し出すことも難しくないでしょう」

博士

「我々は準備のためにしばらくここを動けないので、お前達に任せたいのです」

助手

「“かみさま”を見つけてくれたら、お前達も“おまつり”に参加させて、ごちそうしてやるですよ。やるですか？やらないですか？」

PC達が渋るようなら、「お前達の知りたいことを一つ教えてやるのです。我々はかしこいので」「副賞に、となりのちほーで行われるPPPライブのプラチナチケットをつけますよ」などと言って誘導しましょう。

PCの誰かがアニメに登場したフレンズである等、博士や助手と同じとなりのちほーからやってきて、一緒に“やたい”の準備をしているという設定でもかまいません。その場合、この時点で、他のPCを手伝うように紹介される、という流れにアレンジすると良いでしょう。

PC達が承諾したら、エリア1：山道へと向かいます。

エリア①：山道

ナレーション：

“かみさま”を探してこいと言われたものの、さて、どうしたものだろう……。とりあえず、山に入っていけないことには始まらないね。

山道は草木が茂っていて見通しが悪いけど、幸い、石でできた道や、赤い柱がところどころに立ち並んでいるから、目印にはなりそう。これをたどっていけば、どこかに着けるかも？

ここでは、チャレンジテーマ06改「山道（参道）を進もう」を解決してもらいます。石畳や鳥居の崩れた跡をたよりに、先へ進みましょう。

失敗して道を間違えた時も、PCのアイデアで演出してもらいましょう。キラキラ獲得チャンスです。（崖から落ちそうになる、珍しいキノコが気になる、ヘビが出てくる等）

エリア終了条件はテーマ06改に全員成功することです。参道を抜けたPCたちの前に、赤と白の建物が見えてきます。ルートで幕間処理の後、エリア2へ進みます。

なお、幕間処理では、NPCのコノハ博士、およびミミちゃん助手とも、友情を結ぶことができます。

※チャレンジテーマは、コピーしてからハサミで切るなどしてオフラインセッションで利用することができます。↓

チャレンジテーマ06改：山道（参道）を進もう

- ・難易度 ① = 4
- ② ≤ 3
- ・判定人数：一人ずつ
- ・判定条件：なし

- ・状況：石の道や赤い柱を目印にして、山道を進もう。でも道は途切れ途切れだし、柱はいっぱいあるし……正しい道をたどっていけるかな？
- ・関連技能：「考えること」「警戒・観察すること」「森林・樹上の暮らし」
- ・成功：行く先に何かが見えてきた。どうやらこっちで合っているみたい。
- ・失敗：道を間違えたみたい……。迷っちゃった？

エリア②：神社

ナレーション：

山道を進んだ先に、さっき見た“しゃしん”と同じ、家のようなものが見えてきたよ。赤と白で塗られた、きれいだけど、ちょっとふしぎな感じのするたてものだね。中から誰かが出て来たよ。キツネのフレンズみたいだけど、なんだか、ただものではなさそう……

オイナリサマ

「こんな所にフレンズとは、珍しいですね」
「私は、この山を守っている者です。みなさんからは、オイナリサマ…… と呼ばれていますね」

「本来この山は、あまりみなさんが立ち入って良い場所ではないのですが…… 探検ごっこでもしに来たのですか？」

オイナリサマと会話をしましょう。P Gは以下のような話をして、P Cに“おまつり”と言わせるよう誘導します。

オイナリサマとの会話例

(P C：「この建物は何?」)
「ここは“じんじゃ”という、“かみさま”のおわす家なのですよ」

(P C：写真で見た“かみさま”の話をする)
「ああ、それは、“みこし”…… というものですね」

「“かみさま”がおでかけするために、みんなで運べるようにした小さな“じんじゃ”のようなもの、と言えはわかるでしょうか」

(P C：「“かみさま”って何なの?」)
「ええと、ちょっと難しい話かもしれませんが……」

「私達がこのジャパリパークで、健康に、平和に、食べ物に困らず暮らせますように……」

「……というみんなの祈りが一つになって、私達を守ってくれる存在になったものです」

「ところで、みなさんはどうして“かみさま(みこし)”を探しているのですか？」

P Cの誰かが、“おまつり”という単語を出した瞬間、オイナリサマの態度が急変します。

(あまりに早くキーワードが出てしまった時は、反応せずにしばらく会話を続けた後で「ところで先ほど、“かみさま”をどこへ連れていくと……?」などと改めて聞きましょう)

オイナリサマは突然顔をこわばらせ、何かに怯えるように頭をかかえて震えた後、P C達に叫びます。

オイナリサマ

「なりません!!」
「決して“おまつり”を行ってはなりません。もう、あなた達に話すことはありません。早く山を下りなさい!」

ここで、チャレンジテーマEX01「説得しよう」が発生します。

【稲荷のお守り】

タイプ：装飾品。いつでも使える。

このシナリオの間のみ有効。

効果：使用者のダメージを1点軽減する。

制限：アクセサリ。

2回使うと壊れて無くなる。□□

強い守護の力が込められたお守り。

判定は、言葉を選んで話しかけているというイメージです。チャンスは一度きりですが、判定の前に、「どうして怖がっているのですか？」「理由を教えてください！」など、怯えるオイナリサマを気づかい、誠実に話し合いを求めるロールプレイを挑戦者PCが行ったなら、PGは、挑戦するPCの判定ダイスを一つ増やしてあげて下さい。（他のダイス増加効果と重複します）PC人数が2人の場合、難易度①は無くして下さい。

☆テーマEX01に成功した場合

オイナリサマは話を聞いてくれます。

オイナリサマ

「……ごめんなさい、取り乱してしまいました。しかし、“おまつり”は危険な儀式なのです」

「時に……セルリアンを呼び寄せてしまうかもしれないの。私は、みなさんに怖い思いをしてほしくない」

「それでも、みなさんに覚悟があるというのなら、これを持って、山の頂上、3つ並んだ鳥居の2つ目から、東に行ったところにある岩屋に行ってみなさい」

アイテム『稲荷のお守り』（前ページ参照）をもらえます。誰か一人が持って下さい。

エリア4へのルートに入り、幕間処理に進んで下さい。オイナリサマとは友情を結ぶことができます。

★テーマEX01に失敗した場合

PC達は神社の外に追い出されてしまいます。PGは、2つの選択肢を提示します。

1. 山じゅうを駆けまわって、自力で“かみさま（みこし）”を見つけ出す。運がよければ、すぐに見つかるかもしれない。

2. いったん、パークの長たる博士と助手に報告し、説得のため一緒に来てもらう。山を往復するため、確実に3タイムが経過する。（11タイム目以降は夜間になる）

選択肢1を選ぶ場合は、エリア3のルートへ。選択肢2を選ぶ場合は、エリア2とスタート地点を結ぶ点線ルート（エリア3'）へ進み、幕間処理を行って下さい。ただし、説得に成功していないので、このルートの幕間処理では、まだオイナリサマとは友情を結べません。

チャレンジテーマEX01:説得しよう

・難易度 ① =2

② 1&2

・判定人数:みんなで

・判定条件:1タイム以内
挑戦者はダイスを振る前に、オイナリサマを落ち着かせる、お願いするなどのロールプレイをしてもよい。PGは、その描写が適切であると認めたら、挑戦者の判定ダイスを一つ増やす。

・状況:突然怒り出したオイナリサマ。いったいどうしちゃったの!? とりあえず、落ち着かせて話を聞いてもらわないと……

・関連技能:「おしゃべり(話術)」「冷静」「誠実さ・まじめ」

・成功:なんとか落ち着いてもらった。話を聞いてくれるみたい。

・失敗:ダメだ、話を聞いてくれないよ～!

エリア③：山の奥

ナレーション：

“おまつり”と口にした瞬間、突然怒りだしてしまったオイナリサマ。“かみさま（みこし）”の手がかりはつかめなかったけど、この山のどこかにあるのは間違いなさそうだ。みんなで探せば、あやしい場所がきっとみつかるはず！“かみさま（みこし）”をさがそう！

チャレンジテーマ11「さがしもの」が発生します。

このエリアに入ったときに8タイム目以上である場合、またはエリア3滞在中に8タイム目になった場合、日が暮れてきたことをPC達に伝えて下さい。

さらに11タイム目になった場合、エリアオプション03「夜間」が追加されます。

（「夜間」は解決しなくても良いですが、解決するまで、先のエリアにずっと付いてきます）

エリア終了条件はテーマ11に誰かが成功することです。

ナレーション：

山頂の近くで、岩でふさがった洞窟をみつけたよ。いかにも何かを隠してそんな感じ…… きっとこの奥に、“かみさま（みこし）”が！？

ルートで幕間処理の後、エリア4へ進みませう。

チャレンジテーマ11：さがしもの

- ・難易度 ① = 3 & 3 & 3
- ・判定人数：みんなで
- ・判定条件：なし

・状況：山林をくまなく探して、“かみさま”がありそうな、あやしい場所を見つけよう。“しゃしん”で見た大きさからすると、どこかの洞窟や建物に隠してあるのかな？

・関連技能：「目が良い」「森林・樹上の暮らし」

・成功：あやしい所を見つけたよ！

・失敗：あれれ～？ 見つからないや。

エリアオプション03：夜間

- ・難易度 ① = 2 & 2 & 2
- ・判定人数：みんなで
- ・判定条件：なし

・指定エリア：全体

・効果：このエリアオプションが解決されるまで、得意なことに「夜間の活動」がないPCは、判定のダイスが一つ減る。（0個にはならない）

・解決：月明かりなどを頼りに、判定に参加するよ。

エリア③':ふもとの広場～神社

ナレーション:

“おまつり”と口にした瞬間、突然怒りだしてしまったオイナリサマ。どうやらキミ達では信用してもらえないみたい。ここは、パークの長たるコノハ博士に来てもらって、話をつけてもらうのがよさそうだね。

PC達はいったん下山し、コノハ博士とミミ助手に会います。PC達にここまでの事を報告してもらいましょう。

博士

「お前達、ちゃんと“かみさま”は見つけて来たのですか？」

(PC達が事情を説明すると)

博士

「な、何と！ オイナリサマと会ったのですか！？」

助手

「オイナリサマは、“守護けもの”の一人と言われるフレンズです」

「めったに人前に出ることはないそうで、我々も会ったことはないのですが、この山に隠れ住んでいたとは……」

博士

「そのような大物が相手では、お前達では話にならなくて当然なのですよ」

助手

「ではここは、パークの長たる博士が直々に出るしかありませんね」

博士

「も、もちろんなのです！ さあお前達、案内するのです！」

PC達は博士と助手を連れて、再びオイナリサマのもとを訪れます。この時点で、山を往復したことにより、3タイムが経過します。ここで8タイム目以上になった場合、日が暮れてきたことをPC達に伝えて下さい。

オイナリサマ

「またあなたたちですか。この山を下りなさいと言ったはずですよ！」(PC達をにらみつけながら)

博士

「ひっ！ (体を細めて怯える) わ、我々はただ、“おまつり”の“やたい”で、おいしいものが食べただけなのです！」

オイナリサマ

「そういうことでしたか。“おまつり”は、時にセルリアンを呼び寄せてしまう危険な儀式なのです」

「……口に合うかは分かりませんが、これで満足してもらえますか」

そう言って、オイナリサマは神社の奥から、“いなりずし”という料理を持ってきます。PCのみなさんにも振る舞ってもらえます。げんきが2回復します。

助手

「これは！ この外側の“おあげ”の甘辛さと、内側の“すめし”のさっぱりした味が一つになって…… やみつきののです！」

博士

「おかわりをよこすのです！ “おまつり”は中止にするのです！」

博士達は、いなりずしで懐柔されようとして
います。P GはP C達に、ふもとで準備し
ているフレンズ達のことを思い出してもら
うように言いましょう。「手伝ってくれたみん
なの気持ちはどうなるの？」などと言って博
士達を説得するようなロールプレイをすれば、
博士は我に返ります。誰も言わない場合は、
助手が我に返って発言します。

助手

「し、しかし博士、ふもとで“おまつり”の準
備をさせているフレンズ達は、納得するで
しょうか……」

改めてP C達と博士&助手で“おまつり”に協
力してもらうようお願いすると、根負けし
たオイナリサマから、“かみさま（みこし）”の
場所を教えてください。

博士

「パークの長のコケンに関わるのです！ こ
のとおり、なのです……」（頭を下げる）

オイナリサマ

「……どうしても、行くのですね？」

「あなたたちに覚悟があるのなら、山の頂上、
3つ並んだ鳥居の2つ目から、東に行つたと
ころにある岩屋に行ってみなさい」

ただし、エリア2で説得に成功した場合と
違い、『稲荷のお守り』はもらえません。代
わりに、博士と助手が同行することになり、
以降のチャレンジテーマが楽になります。

このエリアには、チャレンジテーマはあり
ません。会話が終わったら、エリア4のルー
トへと進み、幕間処理を行って下さい。この
幕間処理からは、オイナリサマと友情を結ぶ
ことができます。

PC達も“おまつり”中止に賛成する流れの時は

このエリアに入った場合、「“おまつり”
を中止しよう」という博士達の意見に、P
C達も「セルリアンは危険だから」「自分
達もいなりずしで満足した」など、賛成の
意を強く示すかもしれません。その場合の
展開の一例を提示します。

まずP Gは『これまで博士達のワガママ
に付き合っ、て、“おまつり”の準備をして
くれた他のフレンズ達は、怒り出してし
まうかもしれませんが、それでもいいです
か？』と、ひとまず警告を出しましょう。

P C達の考えが変わらないようであれば、
幕間処理の後、エリア5に進みますが、以
降の内容を次のように変更します。

- ①会場の準備をしていたフレンズ達に、“お
まつり”の中止を呼び掛けると、フレンズ達
は一齐に手を止め、辺りはシ〜ンと静まり
返る。しばらくすると、フレンズ達は目を
光らせながら、一齐にジリジリと博士達に
にじり寄ってくる。
- ②暴徒と化したフレンズ達とバトルになる。
防衛対象は「博士と助手」、げんきは5。
敵の強さは58ページに記載。
- ③勝利・敗北に関わらず、決着がついた時
点で、騒ぎに気づき駆け付けたオイナリサ
マが皆を一喝。仲裁に入る。
- ④エンディングは神社でいなりずしパー
ティーをすることにして丸く収まる。

エリア④：岩屋

エリア2で説得に成功、またはエリア3'を
通ってここに来た場合、PC達はオイナリサ
マから聞いた場所を訪れ、岩で塞がれた洞窟
を発見する描写が入ります。

ナレーション：

オイナリサマから聞いた場所に行くと、そ
こにあったのは、岩でふさがった洞窟。いか
にも何かを隠してそうな感じ……きっとこの
奥に、“かみさま（みこし）”が……！？

エリア3から来た場合は、洞窟の前にいる状
態からシーンが始まります。

どちらも、チャレンジテーマEX02「岩を
どかさう」が発生します。

エリア3'を経由して、博士と助手がついて
きている場合は、手伝ってくれます。難易度
①と②を除いてください。また、PC人数が
3人の場合は難易度⑤を、2人の場合は難易
度④と⑤を除いてください。

このエリアに入ったときに8タイム目以上
である場合、またはエリア4滞在中に8タイ
ム目になった場合、日が暮れてきたことをま
だPC達に伝えていない場合は、伝えて下さ
い。さらに11タイム目になった場合、エリ
アオプション03「夜間」がまだ一度も追加
されていない場合、「夜間」が追加されます。

テーマEX02に成功したら、シーンを進め
ます。PC達は、洞窟の奥に置かれていた“み
こし”を見つけます。

ナレーション：

洞窟を塞いでいる岩をみんなでどかさうと、
中には“しゃしん”で見た、家のようなものが
あったよ。さあ、“しゃしん”のように、運ぶ
ための棒をかついで、ふもとまで運んでいこ
う！ ……あれ？ 入口に現れたのは……

洞窟の入り口に人影が現れます。PC達を
心配して後をつけてきた、オイナリサマです。

チャレンジテーマEX02：岩をどかさう

- ・難易度 ① ≥ 3
- ② ≥ 4
- ③ ≥ 5
- ④ = 6
- ⑤ = 6

- ・判定人数：みんなで
- ・判定条件：なし

- ・状況：みんなで力を合わせて、重い岩を動かさう。
う～、うごけー！
- ・関連技能：「力くらべ」「かしこい（道具を使う）」
- ・成功：岩をどかして、通り道ができたよ。
- ・失敗：う、動かない……

オйнаリサマ

「……仕方のない子たちですね。セルリアンには遭いませんでしたか？」

(PC達：「いいえ」)

「そうですか、よかった。もう、大丈夫なのかしら……」

(エリア3を通ったとき)

「あの時は怒ってごめんなさい。“おまつり”は、時にセルリアンを呼び寄せてしまうかもしれないの。みんなには怖い思いをしてほしくなかったから」

「今のうちに山を下りましょう。“みこし”は、こうやって担ぐんですよ。わっしょい！」

チャレンジテーマEX03「みこしを運ぼう」が発生します。

博士と助手がついてきている場合は手伝ってくれるので、難易度①を除いてください。また、PC人数が2人の場合は難易度③を除いてください。

エリア終了条件は、全ての難易度に成功する、PCのうち誰かのげんきが0になり行動不能になる、全員が挑戦をあきらめることに同意する、のどれかです。誰かが行動不能になってしまった場合、“みこし”を揺さぶりなが

ら歩くのは危険なのであきらめて、慎重に運ぶことにしてもらいます。残り難易度数分のタイムが経過します。(行動不能になったPCは、次のエリアでげんき1の状態で復帰します)PC達がげんきを減らしたくない場合、挑戦をやめて慎重に運ぶことにして、残り難易度数分のタイムを経過させて次のエリアへ進むことにしてもかまいません。

チャレンジに成功して“みこし”を揺さぶると、過去に祭りを行っていた人々やフレンズの祈りの記憶が、“輝き”として降り注いできます。PCとオйнаリサマ(と、博士と助手)には、そこにいないはずの大勢の『わっしょい!』の掛け声が聞こえてきて、不思議と体が軽くなったような気がします。げんきが1点回復し、KPが1点もらえます。声に導かれるかのようにして、PC達はふもとまで“みこし”を運んでいきます。

ルートで幕間処理の後、エリア5へと進みます。なお、次のエリアはバトルですが、バトル開始前に買い物ができる(幕間処理でジャパリコインを得ても無駄にはならない)ことを伝えて下さい。また、エリア3を通過してオйнаリサマと和解していなかった場合も、ここからは友情を結ぶことができます。

チャレンジテーマEX03:みこしを運ぼう

・難易度 ① = 1 & 2

② = 1 & 2

③ = 1 & 2

・判定人数: みんなで

・判定条件: 挑戦をあきらめるか、または、だれかのげんきが0になったら強制終了。

・状況: みこしを担いでふもとまで運ぼう。わっしょい!

みこしを揺さぶることを“タマフリ”って言うんだって。かみさまも喜んでるのかな? 転ばないようにね!

・関連技能: 「踊ること(リズム感)」「群れること(協力すること)」「長く動き続けること」

・成功: みこしからキラキラがあふれてきて、なんだか力がわいてきた。全ての難易度に成功したら、全員のげんきが1回復して、さらにKPが1増える。

・失敗: バランスを崩して……ギャー! こけるー! つぶされるー!! 失敗するたびに、挑戦者は1ダメージ。(手伝ったPCも含む)

エリア⑤：バトル

ナレーション：

“かみさま”（みこし）を持って、ふもとのおまつり会場まで戻ってくると、もうすっかり会場の準備は出来ているみたい。さあ、おまつりを始めよう…… と思ったら！？

ライオン（モブ←絆を結ぶ対象にならない）

「お、“かみさま”とやらのご到着かなー？」

ヘラジカ（モブ）

「！ お前達、後ろを見ろッ！！」

PC達が振り返ると、森の奥に、黒いサンドスター・ローを吸収して急速に巨大化する、5つの首を持つセルリアンの姿が！ さらに、北と南から、会場を包囲するように大量の小型セルリアンが押し寄せてくる音が聞こえてきます！

ビーバー（モブ）

「か、会場がメチャクチャにされちゃうっすよ～！！」

ヘラジカ（モブ）

「ライオン達は北を頼む！ 我らの軍は南を守るぞ！」

ライオン（モブ）

「おっけ～ ……いくぞお前ら！」

プレーリー（モブ）

「進路上に穴を掘って、少しだけ時間を稼ぐであります！ 準備するであります！」

この際に、基本ショップが利用できます。（博士達が売ってくれるイメージです）PC達は、バトル前に買い物やアイテム使用など、準備を行ってください。準備ができたら、フィールドマップに移ります。なお、エリアオプション03「夜間」が残っている場合は、おまつり会場の照明によって解除されます。

オйнаリサマ

「あの黒いセルリアンは……！ あなた達、早く逃げなさい！」

助手

「おいしいりょうりを目の前にして、今さら後には引けないのです！」

博士

「ヤツらは“かみさま”を狙っているのです！ 守るのです！」

助手

「ハンターは他の所で仕事をしてから来ると言っていたので、ここへの到着にはかなりの時間が掛かる見込みなのです」

「お前達だけでなんとかするのです！」

○ハプニング：バトル

・敵配置

フロント……ブルー×4 ボール×1

バックサイド……ブルー×2 ボール×2

ナガジタ×2 ヒドラ×1

オプション……Pr07改

「メガセルリアンの正体をさぐる」

（下線のあるオリジナルエネミーの能力は、57ページに掲載）

・防衛対象：「神輿」げんき：5

・勝利条件：敵の全滅、神輿が12タイム生存

・敗北条件：味方の全滅、神輿の破壊

PC3人の場合、フロントのボール1体、バックサイドのブルー2体を除く。

PC2人の場合、さらにフロントのブルー1体、バックサイドのボール2体、ナガジタ1体を除く。

PCのスキルの中に「目標選択：複数」「ダイス操作：固定」「妨害能力」が2つ以上ある場合、バックサイドにブルー2体、ボール1体を追加する。

☆バトル中のイベント

(1) バトル開始時

P r 0 7改についての説明が入ります。

助手

「あの巨大なセルリアンは、初めて見るのです！」

博士

「かしこい我々が、空からヤツの特性を探るのです！ 少し待つのです！」

P r 0 7改は、解決しなくても、3タイム目開始時に自動的に消滅しますが、P C達が自分で解決した場合は、その時点でヒドラの特殊能力を開示するとともに、博士と助手が声援を送ります。全員キラキラを5個獲得します。

博士

「お前達、なかなかやるですね」

助手

「やるですね」

(2) 3タイム目開始時

P r 0 7改が解決されていない場合、博士達の活躍によってP r 0 7改が消滅します。

博士

「かしこい我々に不可能はないのです！」

(3) P Cの誰かがセルリアンに食べられて脱出できなくなった、または、敗北条件を満たした時

惨劇を目の当たりにしたオイナリサマが叫びます。

オイナリサマ

「ああっ！ なんて事……！」

「もうあんな思いはしたくない！ みんなを守る為なら、私は、どんな事だって……！」

オイナリサマの身体が激しく輝きだし、辺りはサンドスターの光に包まれます。奇跡の“わざ”によって、食べられたP Cは、げんきが最大値まで回復した状態でフレンズバックサイドに復帰します。さらに、他のP Cと神輿のげんきも最大値まで回復します。光がおさまると、もうそこにはオイナリサマの姿はありません。このイベントは、一度しか起きません。

なお、PG判断で、「オイナリサマは思いつめた表情をしています」「もしもの事があった場合、オイナリサマは命を投げ出すかもしれません……」と、条件を満たすとこのイベントが発生することを、バトル開始時にあらかじめPL達に示唆しておいても良いでしょう。

(4) 12タイムが経過

12タイムまでに決着がつかない場合、ハンターたちが到着して総攻撃し勝利とします。

なお、P G判断で、敵がナガジタのみになった場合も、同様の流れで勝利としても良いでしょう。

★基本戦術

まずバックサイドのボールのみ前進。次のターンに敵の減り具合に応じてブルーを前進。ブルーとボールを全て前進させたら、フロントの敵サイズ合計が、P C人数と同数または1少なくなった辺りでヒドラを前進。

ナガジタは前に出ない。弱った目標を集中的に狙撃して、野生解放を使わせる。

勝利エンディング

PC達が勝利した頃、ライオン軍とヘラジカ軍も戦いを終えて戻ってきます。みんなの活躍により、会場の被害も少なく済んだようです。手早く修理を済ませた後、博士の開催の挨拶とともに、PC達は改めて、みこしを持って会場を練り歩き始めます。

助手

「予定外の出来事で、ちょっと時間が遅くなってしまいましたが、“おまつり”を始めるのです！」

博士

「先程の勝利を祝して、そしてこれからもおいしいりょうりが食べられることを祈って！」

「さあお前達、改めて“かみさま”を持って会場を回るので！」

PC達が“かみさま（みこし）”を担いで歩き始めたら、次の描写を入れて下さい。

ナレーション：

みなさんの周りが、あたたかいサンドスターの光に包まれていきます……

最初は、それが“みこし”から出ているように思ったかもしれません。

でもよく見ると、光はみなさんの足元から……この“おまつり”の会場から立ち上っていたのです。

輝きはどんどん強くなり、やがて何も見えなくなって……

しばらくすると、まぶしい光の中に、何かが見え始めてきます。

それは、今この“おまつり”の会場にそっくりな場所。

違うのは、今ここにいるはずの人数よりも遥かに多い、たくさんのフレンズたちがひしめいていること。

そして、その中に交じって、頭に青い羽根や赤い羽根をつけた、フレンズによく似たいきものたちが大勢……。

（PCの中にヒトのフレンズがいる等の理由で、PC達がヒトについて知っている場合は、直接ヒトだと言って構いません）

楽しそうな笑い声や、太鼓や笛の音も聞こえてきて、みんな“おまつり”を楽しんでいるようです。

やがて、博士くらいの身長、青い羽根をつけたいきものがあなたに近づいてきて、手に持った何かを差し出してきました。

『おねえちゃんも、たべる？ いっしょに回ろうよ！』

………

博士

「“りんごあめ”を持ってきてやったのです……どうしたのですか？ キョトンとして」

助手

「お前達も“たこやき”を食べるのですよ。“おまつり”を楽しまなければ損なのです」

……いつの間にかサンドスターの光は消えて、目の前にいたはずのいきものは居なくなり、そこには博士達が立っていました。フレンズ達の人数も元通りです。

PC達がこの不思議な現象を“どう感じたか”は、PLの判断に任せるようにしてください。「なんだか知っている気がする、懐かしい感じがする」と思ってもいいですし、訳もなく涙が出てきてもいいですし、特に何も感じなくても、なんだか怖いと思っても、かまいません。それは、PLの自由です。

ただ、博士達にこの現象のことを話すなら、答えてくれます。

助手

「……？ 我々は特に変わったものは何も見ていないのですよ？」

博士

「確かにお前達の周りにサンドスターの光が出ていましたが、あれは“かみさま”から出ていたのではないのですか？」

助手

「ただ、お前達のように“たくさんのフレンズやヒトの姿が見えた”という現象を、ごくまれに体験する者はいるのです」

博士

「我々もありましたね助手…… あれは、た、確か……（ぶるぶる）」

助手

「や、やめるのです博士…… “あにさま”の話はもう……（ぶるぶる）」

博士

「と、とにかく、そういうこともある、ということなのです！ 我々も詳しいことは分からないのです！」

そうこうしていると、他のNPCフレンズ達（モブ）がやってきて、「自分達も“かみさま（みこし）”を担いでみたい」と言ってきます。（交代しても、他のフレンズ達には、もう不思議な現象は起こりません）

自由になったPCのみなさんに、“おまつり”のひとつきをそれぞれ楽しむ演出をするよう促して下さい。

やがて夜は更けて、疲れたフレンズ達は、火の始末だけ行って、その場で眠りにつきます。

★オイナリサマが生存している場合

エリア5のバトル中イベント（3）が起こっていない場合は、以下の描写を追加してください。

- ・PC達が“みこし”を再び担ぐ際、オイナリサマも一緒に“みこし”を担ぎます。そして、一緒に不思議な現象に巻き込まれます。

- ・PC達が正気に戻ると、オイナリサマの「あ……ああ……」という声にならない声が後ろから聞こえてきます。振り返ると、彼女は目から大粒の涙をあふれさせながら、立ちつくしています。PC達が声をかけると、ハツとして、何でもないように振る舞います。

- ・“おまつり”の夜が更けて、PC達が眠りにつくよりも前に、オイナリサマが、PC達を人目に付かない林の中に招くシーンを追加します。過去の“おまつり”の風景を垣間見たPC達に対して、オイナリサマは、かつてこのミフシエリアで起こった出来事を話してくれます。

オイナリサマ

「……すこしだけ、昔話を聞いてもらえませんか？」

「昔、たしかにここで“おまつり”が行われていました。今よりもっと大勢のフレンズと、ヒトビトが、お互いのこれまでの幸せを共に喜びあい、そして、これからの幸せを“かみさま”に願う、大きなお祭りが」

「元は、ヒトビトが私の姿を見て、“ヒトの世界の風習を、ここに持ち込みたい”と言ったのが始まりでした。みんなの幸せのためならと、私も協力することにしました」

「しかし、みんなの笑顔や思い出、祈りが、“輝き”となってこの地に集まったことで、“おまつり”は“輝き”を奪おうとするセルリアンに狙われることになってしまったのです」

「あの大規模な襲撃の日…… 私たちは協力して、かろうじてセルリアンの一団を追い払うことに成功しましたが、多くの犠牲者が出てしまいました。ヒト達は安全の為、今後“おまつり”を中止することを決めました」

「私に与えられた“わざ”を使えば、みんなを救えたのかもしれませんが、でも、この奇跡を起こす力は、よほどの事がない限り、使っただけはいけないものなの」

「以後、私はここで、みこしと山を見張りながら、一人パークのみなさんの無事を祈りつづけてきました」

「心穏やかに暮らしていたつもりですが、本当はずっと後悔していたのかもしれませんが」

「みんなを助けられなくて、“おまつり”が中止になって、みんなと笑いあうことができなくなって、寂しくて……」

「だから…… ありがとう。“おまつり”を開いてくれて」

翌日、“みこし”を岩戸に返し、会場を片付けたフレンズ達は、それぞれの場所に向けて出発します。

機材を運んで帰るフレンズ達を手伝って、一緒となりのおまつりへ行くのも良いですし、博士と助手の知識を分けてもらうという約束をしていたなら、としょかんに案内してもらうということになるでしょう。

あるいは、“おまつり”の会場で起こった不思議な出来事について詳しく調べるために、博士達に別れを告げて、新たなちほーを目指して旅立つのも良いでしょう。PC達の設定などに合わせて、みんな決めて下さい。

オイナリサマが生存している場合、引き続き山に残ってこの地を見守ります。みなさんとの再会と、また来年“おまつり”をする約束して別れます。

バトルでオイナリサマが“わざ”を使って消滅してしまった場合、旅立つ前に博士達が、山道の入口に、来る時には無かったはずのキツネの石像があることに気づきます。サンドスターの力を使い果たしてしまい、フレンズの姿を保てなくなってしまったためですが、博士達にもPC達にも、そのことを理解することはできません。

エンディングが終わったら、セッション終了処理をして下さい。

締めの上レーション：

みんなの“祈り”の集合体。かみさまは、確かにここにいました。

再会を誓ったみんなは、また来年、かみさまの下に集い、無事を喜び合うのでしょうか。

そうして、カコが作られてきました。そして、これからのミライも。

・シナリオメダル「かみさまをさがして」を獲得します。

・オイナリサマは、生存している場合のみフレンズリストに残せることとします。

・アイテム「稲荷のお守り」は、破棄されます。ミフシエリアを離れることで、オイナリサマの力が及ばなくなってしまったためと考えて下さい。

敗北エンディング

PC達が敗北した場合、博士達はこれ以上の戦闘は危険と判断し、退却指示を出します。意識があるPCがいる場合は、自分達と一緒にとなりのちほーまで後退することを勧めてくれます。後からやってきたハンター達が殿を務めながら、フレンズ達は、破壊される会場を後にします。セルリアンに食べられてしまったPCは元の動物となり、置き去りにされてしまいます。もう出会うことはないでしょう。行動不能状態のPCは気絶したまま、他のフレンズに担がれて、となりのちほーまで運ばれていきます。

その後、となりのちほーのとしょかんで、PC達は博士と助手から、今回の件についての説明を受けることとなります。気絶していたPCは、としょかんで他のPC、あるいはとなりのちほーのフレンズに介抱されていて、そこで目を覚まします。

博士

「あのミフシエリアについてさらに詳しく調べた結果、おそろしい事が分かったのです」

助手

「ある日、大勢のフレンズとヒトが集まっていた“おまつり”の会場が、セルリアンの群れに襲われ、多くの犠牲者が出たそうです」

博士

「ヒト達は、“おまつり”とセルリアンの関係を疑い、“おまつり”の開催を禁止したとのことです」

助手

「そして実際、我々の前にもセルリアンが現れてしまいました」

博士

「“おまつり”の危険性が証明されたのです。パークの長として、“おまつり”は禁止するのです……」

この後の展開は、PC達に委ねられます。博士達を元気づけるために、“おまつり”の“やたい”に代わる美味しい料理について考えるのもいいですし、やがて攻めてくるかもしれないセルリアン達に対抗する手段を練るというのもいいでしょう。今後どうしたいかをPC達がまとめたら、エンディングは終了です。セッション終了処理をしてください。

・シナリオメダル「かみさまをさがして」を獲得します。

・オイナリサマはいなくなってしまうので、フレンズリストに残せません。

・オイナリサマがいなくなったことで、アイテム「稲荷のお守り」は、破棄されます。

シナリオデータ集

オリジナルエネミーのデータです。

◆エネミーEX1「セルリアン“ナガジタ”」

- ・サイズ 1
- ・退治判定 ① ≥ 4
- ・特殊能力
- 【狙撃1】（主行動）

ハプニングバックサイドにいる時に使用可能。フロント・バックサイドを問わず、フレンズ一人かオブジェクトを選び、1ダメージを与える。

連続したタイムに使用できない。

- ・解説：細長い口から、狙いすまして非常に鋭い舌を伸ばしてくるセルリアン。その射程は脅威だが、連射は利かないらしい。

◆エネミーEX2「メガセルリアン“ヒドラ”」

- ・サイズ 5
- ・退治判定 ① ≥ 4
- ② ≥ 4
- ③★ = 2 & 3
- ④★ = 2 & 3
- ⑤☆ = 5 & 5 & 5

- ・特殊能力
- 【へしはどこ！？】（常時）☆

このセルリアンは、サイズを2以下にしないと、難易度設定⑤を成功ダイスの目標にできない。

- 【遠距離+1】（主行動）★

フロントにいる時に使用可能。フレンズバックサイドに、自分のサイズ+1点のダメージを与える。ダメージはバックサイドにいるフレンズとオブジェクトで割り振ること。

この能力は、難易度設定③④の両方に成功すると使用できなくなる。

- 【狂暴2】（常時）

フロントでダメージチェックに参加した時、与えるダメージに+2する。

- ・解説：5つの頭を持つ、かつてミフシエリアを襲撃したという大型セルリアン。現在はレベル4級のサイズだが、当時はさらに強大であったと推測される。

- ◆プロブレム07改「メガセルリアンの正体をさぐる」

- ・サイズ 2
- ・解決判定 ① ≥ 3
- ② = 1 & 1
- ・特殊能力

- 【MC正体不明・自動解決3】（常時）

このプロブレムはオプションエリアに配置する。（攻撃しない）

このプロブレムが解決されるまで、メガセルリアンの特殊能力は非公開となる。

このプロブレムは、3タイム開始時に自動的に消滅する。

- ・解説：見たことのない大型セルリアンがいる……！
- ・関連技能：「考えること」「観察すること」

◆防衛対象オブジェクト「神輿」

- ・最大げんき：5
- ・解説：“かみさま”が宿するという神輿。

その昔、ジャパリパークのイベント用に作られたらしく、来園者の子供や、力の弱いフレンズでも担げるように、いわゆる「子供神輿」のサイズで、かつ軽い素材で出来ている。

“おまつり”の参加者達の祈りが、付着したサンドスターの粒子に刻まれたのか、柔らかく、しかし強い“輝き”を宿しているようだ。

※付属の「プロブレムデータシート」「コマシート」も、セッションで活用して下さい。

こちらのデータは、エリア3'のコラム「PC達も“おまつり”中止に賛成する流れの時は」の状況になった時に使用してください。

◆エネミーEX3「暴徒“ライオン陣営”」

- ・サイズ 4
- ・退治判定 ①★ ≥ 5
②★ ≥ 5
③★=1
④☆=1 & 2

・特殊能力

【攻めの布陣】（常時）★

フロントでダメージチェックに参加した時、与えるダメージに+（未成功の★難易度）する。

【野生解放】（常時）☆

PCが難易度設定④に成功した時、一度だけそれを無効にする。さらに、次のダメージチェックで与えるダメージに一度だけ+2する。

1シナリオに1回使用可能。

- ・解説：博士達の横暴に怒り心頭のライオン陣営。

◆エネミーEX4「暴徒“ヘラジカ陣営”」

- ・サイズ 6
- ・退治判定 ① ≤ 3
② ≤ 3
③★=1 & 1
④★=1 & 1
⑤ ≥ 5
⑥☆=3 & 6

・特殊能力

【守りの布陣】（常時）★

このエネミーに対する、主導フレンズの退治判定のダイスを一つ減らす。この能力は、難易度設定③④の両方に成功すると使用できなくなる。

【野生解放】（常時）☆

PCが難易度設定⑥に成功した時、一度だけそれを無効にする。さらに、次のダメージチェックで与えるダメージに一度だけ+2する。

1シナリオに1回使用可能。

- ・解説：博士達の横暴に怒り心頭のヘラジカ陣営。

◆エネミーEX5「暴徒“労働者組合”」

- ・サイズ 6
- ・退治判定 ① ≥ 4
② ≥ 4
③ ≤ 2
④ ≤ 2
⑤=3
⑥=3

・特殊能力

【妨害行為2】（補助行動）

PCが常時効果以外のスキルを使用したときに割り込んで宣言する。そのスキルの効果を無効にする。

補助行動のため、この特殊能力をさらにPCの【妨害能力】で無効化することはできない。

1シナリオに2回使用可能。

- ・解説：博士達の横暴に怒り心頭の組合員。（トキ、アルパカ・スリ、ビーバー、プレーリー、ギンギツネ、キタキツネ）

◆防衛対象オブジェクト「博士と助手」

- ・最大げんき：5
- ・解説：「わ、我々は悪くないのです～！」
「ひええええ～～～！！」

※こちらは「プロブレムデータシート」「コマシート」はありません。お手数ですが、各自で適切な画像等をご用意いただきますようお願いいたします。

◆プロブレムデータ

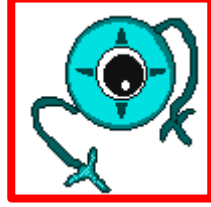
コピーして、バトルでPLに
エネミーの情報を開示する
時に使用して下さい。



サイズ:1

エネミー01「セルリアン」ブルー」

- ・**退治判定** ① ≤4
- ・特殊能力なし
- ・解説:どこにでもいるやつ。ぜんぜんよわいー。



サイズ:2

エネミー05「セルリアン」ボール」

- ・**退治判定** ① =1 ② ≥5
- ・特殊能力
- 【狙う1】(主行動)
フロントにいるとき使用可能。
フロントにいるフレンズ一人を選び、1ダメージを与える。
- ・解説:触手を持ったセルリアン。より大型で腕の多い個体もいるらしい。



サイズ:1

エネミーEX01「セルリアン」ナガジダ」

- ・**退治判定** ① ≥4
- ・特殊能力
- 【狙撃1】(主行動)
ハプニングバックサイドにいる時に使用可能。
フロント・バックサイドを問わず、フレンズ一人かオブジェクトを選び、1ダメージを与える。
連続したタイムに使用できない。
- ・解説:細長い口から、狙いすまして非常に鋭い舌を伸ばしてくるセルリアン。その射程は脅威だが、連射は利かないらしい。



サイズ:2



サイズ:5

プロブレム07改「メガセルリアン」の正体をさぐる」

- ・**解決判定** ① ≥3 ② =1 & 1

・特殊能力

【MC正体不明・自動解決3】

このプロブレムはオプションエリアに配置(攻撃してこない)。解決するまでメガセルリアンの特殊能力は不明になる。3タイム目に自動的に消滅する。

・**関連項目**「考えること」「観察すること」

エネミーEX02「メガセルリアン」ヒドラー」

- ・**退治判定** ① ≥4 ② ≥4 ③ ★=2 & 3 ④ ★=2 & 3 ⑤ ☆=5 & 5 & 5 (ある条件が必要)

・特殊能力

?????????? (下を紙で隠すこと)

【へしはどこ! ?】(常時) ☆

このセルリアンは、サイズを2以下にしないと、難易度設定⑤を成功ダイスの目標にできない。

【遠距離+1】(主行動) ★

フロントにいる時に使用可能。フレンズバックサイドに、自分のサイズ+1点のダメージを与える。

ダメージはバックサイドにいるフレンズとオブジェクトで割り振ること。


この能力は、難易度設定③④の両方に成功すると使用できなくなる。

【凶暴2】(常時)


フロントでダメージチャックに参加した時、与えるダメージに+2する。

・解説:5つの頭を持つ、かつてミフシエリアを襲撃したという大型セルリアン。

現在はレベル4級のサイズだが、当時はさらに強大であったと推測される。




① ≥ 3
② = 1 & 1



① ≥ 4
② ≥ 4
③ = 2 & 3
④ = 2 & 3
⑤ = 5 & 5 & 5
⑤は条件が必要


— Defense Target —

神輿
ばんき:5




コピーして切り取り、ダブルクリップではさむ、磁石でホワイトボードに留めるなどして、バトルでコマとして使用して下さい。
防衛対象の余白部分にダイスを置くとライフカウンターになります。


① = 1
② ≥ 5




① = 1
② ≥ 5




① ≤ 4




① ≤ 4




① ≤ 4




① ≤ 4




① ≥ 4




① = 1
② ≥ 5




① = 1
② ≥ 5




① ≤ 4




① ≤ 4




① ≤ 4



① ≤ 4



① ≥ 4





Area:



TIME



Title:

Date: / /

Friends:

Park_Guide:

◆著者

リプレイ編集、シナリオ制作、本誌編集

シオン・L

@Sion_Leonard (twitter)

◆スペシャルサンクス

原作

けものフレンズ …… けものフレンズプロジェクト
<https://kemono-friends.jp/> (プロジェクト公式)

TRPGシステム

「けものフレンズTRPG てーぶるちほーの大冒険」
…… 黒兎 そよ 様 (Desktheory)
<https://kemo-trpg.jimdo.com/> (てーぶるちほー)

イラスト素材

いらすとや 様 <https://www.irasutoya.com/>
CHARAT 様 <https://charat.me/>
くら。様

本リプレイのセッションに参加いただいた皆様

(れ・ω・そー様、結城凜凜様、くら。様)

シオン・Lと卓を囲んでくださる皆様

そして、本著読者の皆様

けものフレンズTRPG_てーぶるちほーの大冒険用シナリオ
かみさまをさがして ver. 1.0
初版 2019年 4月 14日