



追加ルール  
アトラクションモード他

てーぶるちほー  
の大奇譚 応援号

まじろくわんわん  
そのち

ですくせまりい

てーぶるちほーだより 05

編集：黒兎そよ

## もくじ

はじめに	3
<b>コラムセクション</b>	
クリオネを知ろう	4
サンプルフレンズシート	
同人シナリオ集「てーぶるちほーの大奇譚」の紹介	6
<b>追加ルールセクション</b>	
アトラクションモード	8
シナリオギミック	12
判定難易度 合わせて	
リソース管理、サンプル探索チャート、隊列、メモリアルスター	13
リソース管理シート	14

## 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&追加データブックです。ゲームを遊ぶためには、「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  
ありさん



@mikeamanekonya

<http://napzack.sakura.ne.jp/sukava/>

今回の表紙はありさん。同人 TRPG スカイヴァティアーズの作者さんです。コラムで紹介している同人誌「てーぶるちほーの大奇譚」にも参加されているのでこちらも是非チェックしてみてくださいね。

## クリオネを知ろう

### クリオネ Clione

ハダカカメガイ科ハダカカメガイ属

クリオネは北の海などに住むハダカカメガイ科の巻貝。成体は貝がらが無く身体が透き通っている。ひれをおおって泳ぐ姿から「流氷の天使」の愛称で呼ばれる。捕食時のギャップが有名。

クリオネが生息するのは、海水温の低い冷水域。水面近くから 1000m を超える深海まで生活圏としている。

日本にもオホーツク海から訪れる流氷に乗って訪れる。(ただし近年、富山湾でも新種が発見された)

クリオネは内臓などの一部の器官を除いて半透明な身体を持つ。肺やエラ

などはなく海中の酸素を皮膚呼吸によって吸収している。

両サイドに生えた翼のような部分は『翼足』と呼ばれ、ヒラヒラと羽ばたいて泳ぐことができる。しかし、波に逆らって泳ぐほどの力は無いため海流に流されて移動する。分類的にはプランクトンとされている。

てっぺんに生えた猫耳のようなものは触覚。2本の触覚の間には口があり、この口から獲物を捕食する際にバツカルコーンといわれる6本の触手が飛び出す。飢餓にとっても強く半年～1年間も何も食べずに生きていけるらしい。

クリオネという名前は、ギリシア神話に登場する『クレイオー』という女神に由来している。



クリオネ

なまえ  
名前：**クリオネ**



基本  
判定 **2D**

イラスト：あり

# 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

**2(s)**

北の海などに住むハダカカメガイ科の巻貝の仲間。成体は貝がらが無く身体が透き通っている。ひれをおおって泳ぐ姿から「流氷の天使」の愛称で呼ばれる。捕食時のギャップが有名。

得意なこと



判定+1Dする。ただし失敗時、げんきが1へる



海の暮らし(流氷)

苦手なこと



判定-1Dする。成雷にかかわらずKP1点を得る(リンク相手含む)



力が弱い

暑さ・乾燥

アレンスリスト

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

げんき：**2**

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：**9**

枚

ジャバリコイン

アイテム

ウェポン

ダイスチェック時、判定ダイス1個の目出+1する。キラキラ3消費。

ジャバリまん

いつでもげんきを1回復する。消耗品。ハブニング中のフロントは主行動。

覚醒ポイントKP

**1**

野生解放：**3**

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

天使か悪魔か？

野生本能

効果 常時効果。野生解放の上限+1。行動済みになった時に野生解放のチェックをリチェックする。ただしキラキラをもてる上限-3(初期9になる)。

裏出 バッカルコインが開く時、その姿は悪魔と化する。

FL:

presented by Desktheory

イラスト

デザイン

レイアウト

監修

協力



# てーぶるちほーの大奇譚

てーぶるちほーの大奇譚はけものフレンズTRPGてーぶるちほーの大冒険の同人リプレイ&シナリオ集だよ。

まずリプレイを読んで楽しむことができるし、どのシナリオも意欲的な物語を描いていてすっごくたのしー！

独自のギミックや設定でTRPGならではの「けものフレンズ」を生み出している。是非、きみたちも遊んでみてね。

## リプレイ&シナリオ

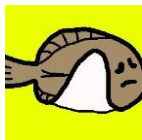
### 「ロバがでっかい夢を見た」

\* PL2~3

\* アトラクションモード使用

パークのグランドオープン後を舞台に、廃業のピンチに陥ったロバのパン屋を手伝うシナリオ。

けものフレンズネクソン版、けものフレンズ3のグランドオープン期を舞台として、人間とフレンズたちの交流を描いている。アニメ版を知らずとも現行のアプリ版を遊んでいればイメージが付きやすいでしょう。



シオン・L

Twitter

@Sion\_Leonard

## シナリオ

### 「あなたのいろは、どんなあじ？」

\* PL2~4

カクテルバーを営むマルタタイガー。友人に送る『相応しい一杯』に必要な材料を求め、彼女はプレイヤー達に酒造工場潜入を依頼する。

基本ルールブックのアドベンチャーモードのシナリオ。アニメ版以降の人間が姿を消した世界を舞台としている。

戦闘ではなくフレンズたちによるトラブル解決を目的としている。てーぶるちほー初心者にもおすすめ。

## シナリオ

### 「ストレンジ・バビリオン」

\* PL1~2

\* アトラクションモード使用

縮んだ身体。見知らぬ天井。凍えそうな空気。セカイのハテに取り残されたフレンズと共に、君達は、日常に戻ることができるか？

シリアスでややホラーテイストなシナリオ。アニメやゲームの舞台とはまた異なった独自の世界設定を持つ。二次創作ならではのけものフレンズを楽しめるだろう。



発行者：シオン・Lさん

サークル：かれのいのえいひれ

かれのいのえいひれ Booth 出張所

<https://sionleonard.booth.pm/items/2989675>

てーぶるちほーの大奇譚の応援としてモジュール01てーぶるちほーの大遺跡で追加されたアトラクションモードを公開するよ。これで「けものフレンズTRPGてーぶるちほーの大冒険」があればアトラクションモードで遊べるよ。

## 追加ルールセクション

### アトラクションモード

てーぶるちほーの大冒険のシナリオ形式（アドベンチャーモード）ではルートは一方通行で通過するごとに幕間の処理を行っていたけれど、アトラクションモードではP Gが用意したマップの中を行き来しながら探索をするルールになるんだ。このルールでは冒険フェイズの処理がいくつか変更されるから注意してね。

### エリアイベントの拡張

エリアに到着したら冒険フェイズと同様にエリアの描写を始めてね。エリアでは「描写」、「チャレンジテーマ」の他に「エリア行動」、「通り抜け」などの設定を行えるよ。

### エリア行動

アトラクションモードのエリアはフレンズたちが探索を行える舞台だよ。

エリアは部屋や通路、野外なら草原や河原などの一つの地域になるんだ。それぞれのエリアでは、**そのエリアでしか行えない特殊なエリア行動を設定できるよ**。エリア行動は主行動の他、補助行動や特殊行動、タイムの経過の有無などを設定できるんだ。

### エリア移動

アトラクションモードではフレンズたちは隊列を組み**任意のルートを選んで次のエリアへと移動ができるんだ**。もちろんルートが繋がっていないエリアへは移動できないよ。

### エリアの通り抜け

一度、来たことのあるエリアを通り抜けて、その先に進むことができるかを設定してね。「**通り抜け可能**」ならそのエリアにふたたび訪れてもイベントは起こらないよ。通り抜けができなければ「**通り抜け不可**」と設定してね。

### エリア探索

アトラクションの各エリアではエリアのチャレンジテーマ以外に、主行動で「**探索する**」判定を行うことができるよ。この**探索判定に成功すると探索チャートを参照しサイコロを振れるよ**。

探索チャートが無い場合、隣のエリアのヒントやP Gが任意に情報やアイテムをあげてもいいよ。

また補助行動でタイム経過なしの探索や何らかの判定をエリアイベントとして設定もできるよ。



## フレンズの並び順

アトラクションモードではフレンズたちの並び順、隊列を決めるよ。

隊列はフロントとバックサイドのフィールドとして考えるよ。

冒険フェイズの開始にフレンズを自由に配置してね。ただしフロントに誰も居ないのはダメだよ。最低一人は配置してね。

ハブニングエリアにはこの隊列のままフィールドに配置されるから先の事を考えながら決めてみよう。

隊列の変更はエリアイベントが終わり、ルートへ入る前なら自由にできるよ。ハブニングエリアでフィールドを移動していると隊列は変わっちゃうからここで整えようね。

隊列を組むとアイテムやスキルの使用にフロント、バックサイドの制限が起こるんだって～。



バックサイド



フロント



次のエリアへ

### A1：探索する

#### 🐾 難易度

① =1

② —

③ —

#### 🐾 判定人数：一人ずつ

#### 🐾 判定条件：なし

難易度を=1&1にしたり人数をみんなでもに変更してもよい。また1の目の数だけ探索チャートを振れるとしてもよい。

#### 🐾 判定内容：

周囲を見回したり、物音を聞いたり、匂いを探ったりして、目星をつけるよ。

関連：「目がいい」「耳がいい」「鼻がいい」「警戒/観察すること」

#### 🐾 リザルト

成功：何か見つけた！ 探索チャートを振ってみてね。

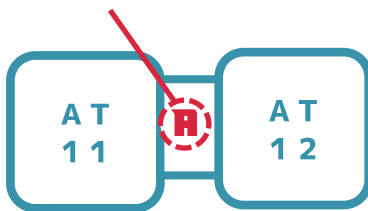
失敗：わかんないや～。

## チェックポイント

アトラクションモードではルートに設置したチェックポイントで幕間の処理を行うよ。**チェックポイントでは幕間の処理を一度行うことができるんだ。**幕間の処理を行うとチェックポイントは**使用済み**になるよ。チェックポイントの種類によっては幕間の処理が変わるから気を付けてね。

もちろんチェックポイントを使わずにルートを進む事も出来るよ。その場合は次にルートを通る時に使用しても良いんだ。基本的には**チェックポイントA**が設置されるよ。

チェックポイント  
を記入する



### 1 D ランダムチェックポイント

- 1 ルートプロブレム
- 2 チェックポイントB
- 3 チェックポイントA
- 4 チェックポイントA
- 5 チェックポイントC
- 6 ルートショップ

P, Bは隣接したエリアに関する判定をPGが考えよう。

## セルリアン退治の報酬

アトラクションモードではセルリアンを退治すると、**退治したサイズ合計だけジャパリゴールド**を手に入れることができるよ。(プロブレムも同様)幕間でジャパリゴールド10枚をコイン1枚に交換することができるよ。

## クライマックストリガー

アトラクションモードではエンディングエリアを設定せずに特定の条件を満たすとクライマックスイベントが起すことができるんだ。

それを解決すると冒険フェイズが終わりエンディングになるよ。

## タイムカウントの変更

アトラクションモードではタイム数をカウントするのではなく、**朝→昼→夕方→夜→朝**のように一周していくよ。

各時間経過はPG次第だけれど、シートでは朝昼夕は各2タイムずつ、夜は3タイムで1周9タイムになるんだ。ちなみに**朝昼夕**までは昼行性動物はペナルティなしに判定できる。ただし、**夜は夜行性**を持っていないと苦手扱いとなるよ。

## チェックポイント データ

アトラクションモードのルートに設定できる。一度、効果を使用するとチェックポイントは使用済みになり二度と使う事はできない。ただし再起動のものは通る度に処理が起こる。

## チェックポイントA

すべての幕間の処理を行うことができる。

- ・フレンズアピール
- ・コインへの交換
- ・K Pへの変換
- ・フレンズリストへ追加
- ・他、選択ルールで追加されたもの

## チェックポイントB

特定条件を満たさないと通過できないロックされたルート。条件を満たせばロックが解除され、通過と幕間の処理が行えるようになる。

幕間の処理で何ができるかは別途、PGが設定する。

## チェックポイントC

P Gが選んだ一部の幕間の処理だけ行うことができる。

- ・フレンズアピール
- ・コインへの交換
- ・K Pへの変換
- ・フレンズリストへ追加
- ・ほか

から任意の処理を選ぶ事。

## P：ルートプロブレム

このルートを通過する際、判定処理を行う。失敗すると「げんき」が1点減る。ただし「げんき」が0になることはない。幕間の処理はできない。

P Gは判定内容と再起動の可否、通り抜け可否を設定する。

## S：ルートショップ

このルートではショップで買い物ができる。

幕間の処理はP Gが可否を判断する。幕間の処理が可能な場合、その処理の後でショップでの買い物となる。

P Gはショップの種類、再起動の可否などを設定する。

## シナリオギミック

てーぶるちほーの大冒険 P121 のコラムとして記載しているシナリオギミック(ギミック)について改めて解説するよ。

ルールを拡張し自由な発想でシナリオを作るための「遊び部分」がギミックなんだ。例えば「ギミック：天候」は雨や雪など天候を用いて場面での判定へペナルティを与えているよ。

他にもアイテム所持に含まれないアイテム、キャラクターに事前に設定を与えるハンドアウトも簡易的なギミックと言えるね。

このようにルールにないシナリオ独自のオプションルールを「ギミック」というルールで保証しているんだ。シナリオ作者は恐れずに必要なギミックを拡張して面白いを形にしてみよう。

## 判定の難易度

判定の難易度の項目が多すぎると難しいだけでなく判定回数が増えるためセッションの時間も長くなるよ。セッションでどのようなチャレンジをして欲しいのかを考えてシナリオの判定を整理すると良いかもしれないね。

## 合わせて

振った判定ダイスから任意のダイスを選び合計した数値を参照する判定方法だよ。基本的に7以上の数値を設定し、以上やちょうど(≧、=)を使うことになるよ。

以上を選択する場合は参加人数と振る事のできるダイスの数で最大値が決まってしまうため大きすぎないように注意しようね。以下は無意味な判定になることがあるので使用しないよ。

### 31：思いをひとつに

#### 🐾 難易度

- ①  ≧合わせて12
- ②  —
- ③  —

#### 🐾 判定人数：みんなで

#### 🐾 判定条件：なし

PC3人を想定している。判定人数が一人増えるごとに難易度に+3する。

#### 🐾 判定内容：

みんなの気持ちをあわせてすごいミラクルを起こそう！

関連：「協力する」得意なこと任意

#### 🐾 リザルト

成功：キラキラがあふれてミラクルが起るよ！ 全員のキラキラが満タンになる。他PGやシナリオで設定。

失敗：もっと気持ちをひとつにしないとだよ！ キラキラが半分になるよ。

## リソース管理シート

リソース管理シートはアイテム所持に含まれないアイテムの管理やシナリオギミックで何らかの数値を扱う場合のメモシートとしても使えるよ。

## サンプル探索チャート

1D	内容	さがしものをする
1	なにもなかった	
2	ジャパリゴールド1枚	
3	誰かいるよ？ NPC 登場	
4	キラキラ1D6個	
5	ジャパリまん1個	
6	ジャパリコイン1D6枚	

1D	内容	警戒する
1	セルリアンの大群！ チャレンジテーマ16が起る。	
2	何だかすっごく怖い。げんきが1減る。	
3	混乱、わけがわからない。野生解放にチェック。	
4	怪物の影が見えた？ びっくり。キラキラ1D6減る。	
5	なんだ見間違えか。	
6	なし	

探索の判定に成功したら1Dを振ってチャートを参照してみよう。探索チャートの内容を変更すれば様々なシナリオに応用できるよ。

## 隊列を意識したイベント

アトラクションモードでは隊列でフレンズたちの位置関係を常に表示しているね。だからイベントではフロントにいる子、バックサイドにいる子のどちらかにだけ影響がある内容を起こすのも面白いよ。例えば前からボールが飛んできたというイベントではフロントにいる子の方がぶつかりやすいだろうからフロントの子に判定を促すとかだね。逆に何かに追われて逃げているというイベントならバックサイドにいる子の方が追い付かれやすそうだから判定が難しくなるとかも良いかもしれない。アイデアを練ってみよう。

もちろん位置関係を用いないですむシナリオなら隊列を使わないで遊ぶということもできるよ。

## メモリアルスター

メモリアルスターはモジュール01で追加された要素だよ。メモリアルスターを使うと動物に戻ってしまったフレンズの姿と記憶をよみがえらせることができるんだ。

メモリアルスターはシナリオで手に入る他、セッションの感想を#てーぶるちほーで SNS に投稿したり冒険日記に記入することで1つ得られるよ。

でーふるちほーの大冒険



リソース管理シート

PG:

フレンズ名:


メモ



じゃぱりゴールド

メモリアルスター



てーぶるちほーだより を使用して遊ぶには「けものフレンズ TRPG てーぶるちほーの大冒険」が必要です。

けものフレンズ TRPG を利用して遊んだセッション、リプレイ、シナリオなどは「けものフレンズの二次創作」として扱います。使用する際は公式二次創作ガイドラインに準ずる範囲の同人利用を認めます。（無償、非営利の同人範囲での有償、同人利用の範囲での動画配信）

ゲームを配信や同人誌にする際は表記として「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」のタイトルをお願いします。その他の表記や利用方法は各シナリオの利用表記に従ってください。

てーぶるちほーの大冒険

けものフレンズ TRPG

KEMONO FRIENDS TRPG

発行 できくせおくり

発行日 2021年06月08日