

ペンとサイコロで繰り広げる大冒険!

けものフレンズ TRPG

KEMONO FRIENDS TRPG

ようこそサイフィクパークへ

- 本ルールは、数ある二次創作「けものフレンズTRPG」の中でも**表現力**、**自由度**、**応用力**を重視し、キャラクターに愛着を持って長く遊べる作りを目指しています。
- 直接の関係はないものの、TVアニメ「けものフレンズ」の内容を推測しうる記述を含みます。まだ観ていない方は、ネタバレを防ぐためDVD付きガイドブック等でぜひ御鑑賞ください。
- 本ルールではネット配布の利点を最大限活かし、バージョンアップでアビリティや能力など積極的にバランス修正を入れています。プレイの前に、ルールのバージョンをご確認下さい。

p5	1. キャラクター作成	p104	3. ルールセクション
p8	1-3. 能力値	p113	3-7. 選択ルール 感情値
p13	1-4. 攻撃タイプ・野生解放	p122	4. 戦闘の進め方
p21	1-5. アビリティ	p138	5. データセクション
p59	1-6. 成長ポイント	p148	6. サンプルシナリオ
p61	2. ゲームの進め方	p178	7. 参考文献・画像元
p68	2-3. シーン	p179	キャラクターシート
p84	2-4. ロードムービー		
p96	2-5. プロジェクト		

Contact:

メール ihp277@gmail.com

Twitter [@IHP2_77](https://twitter.com/IHP2_77)

Pawoo [@IHP2_77](https://twitter.com/IHP2_77)

タイトルロゴ生成

: <https://aratama.github.io/kemonogon/>

はじめに

「けものフレンズ」は<けものフレンズプロジェクト>の著作物であり、その商標は株式会社 UFI FUTECH(旧称 株式会社ファミマ・ドット・コム)が有します。本ドキュメントは、けものフレンズプロジェクト<二次創作に関するガイドライン> (<http://kemono-friends.jp/>)に従って製作された二次創作物であり、<けものフレンズプロジェクト>の一部ではなく、また<けものフレンズプロジェクト>に属するすべての著作物について、その商標権、著作権その他の権利を主張するものではありません。

このルール「けものフレンズ TRPG ようこそサイフィクパークへ！」は、IHP2_77(ななな)が、「艦これTRPG部」(「艦これ」は株式会社DMM.comラボの登録商標です。商用目的でない趣味サークルの名称として、文字列を利用しております。)の有志の協力の下製作している、「けものフレンズ」の二次創作物です。本ルールは冒険企画局「サイコロ・フィクション」シリーズの影響を受けているものの、同シリーズ、同社とは何ら関係がありません。また、本ルールは<けものフレンズプロジェクト>そのものの二次創作物ではあれど、その公式な創作物である<TVアニメ「けものフレンズ」>や、その制作委員会である「けものフレンズプロジェクトA」、その権利を引き継ぐ「KFP2A」、及びその他のゲームアプリ等公式創作物とは、何ら関係がなく、それらに帰属する素材(イラスト等)の利用もいっさいありません。従って、これら諸団体への作品利用の報告はそもそも作品利用が無いため不要であり、明示的許諾を受ける必要も無いものと認識しております。

本ルールの利用にあたっては、前述<二次創作に関するガイドライン>に従っており、かつオリジナルが IHP2_77の作であることを明示する限りにおいて、利用者が自由に修正・改変を行うこと、及びその再頒布を認めます。

なお、本ルールは他のTRPGシステムと比べてもそこそこ色々な表現ができるように設計されており、自由度がかなり高いです。しかし一般に、できることが多く自由なTRPGほど、それを処理するGMの負担は重く、また自由に発想「しなければならない」プレイヤーも取っ掛かりに悩む傾向にあります。その点で人を選ぶ可能性があるのも、「自由度が高い」タイプのゲームが苦手な方にはおすすりめできかねます。

最後に、本ルールをお手にとっていただき、誠にありがとうございます。「けものフレンズ」という世界が持つ優しい魅力と儂い美しさ、それをベースにしたTRPGを遊んでみたい、という思いから、現下の状況においても製作を続けております。願わくは、このルールを使って楽しいTRPGセッションを遊んでいただければ、幸甚です。

このTRPGルールについて

TRPGとは、プレイヤーキャラクター(PC)の役を演じて世界に参加するプレイヤーと、それ以外の世界のすべてを担当するゲームマスター(GM)とに分かれて、同じ世界の物語を共同で作っていき遊びです。GMは、あらかじめ世界の設定となるべき「シナリオ」を準備して、物語の進行役を担います。プレイヤーは、その世界の中でPCたちがどのように生きるか考えて、物語の中で起きる様々なできごとに対応し、また自ら能動的に世界に働きかけます。TRPGのルールとは、世界がどういう仕組みで動いているか参加者の間で共通認識を作るための補助線であり、原則的に、PCたちはルールに則って行動して、そのシナリオの目標を達成することを目指します。

このルールの位置づけ

このルールは、「けものフレンズ」の世界用語や数値を用いて記述するもので、GMが世界のすべてを1から記述しなくても色んな事象を表現できるようにして、TRPGを遊ぶ手助けをするためのものです。

ルールは、あくまでもGMとプレイヤーたちの世界づくりを助けるツールに過ぎません。GMは、ルールに書かれていないようなことはもちろんのこと、ルールに書かれている内容であっても自分の判断で上書きして行うことができます。さらに、プレイヤーは積極的にルールにないようなやり方を提案できますし、GMはそれを認めてルールにない処理を行うことができます。

たとえば、大きな道具を作るプロジェクトで、プレイヤーが設計の上手いアメリカンバーバーさんを連れてくることを提案したとき、GMはプロジェクトのルールを無視して、ターンの経過と引き換えにタスクが完了したことにする処理にしても良いのです。

優先！

ゲームマスターの裁定、判断

このルールの記述

GMはTRPG世界の全最終決定権を持ちますが、それを濫用して自分の好き勝手に押し通すような振る舞いは避けて下さい。ゲームとして遊ぶからには、プレイヤーもGMも楽しく遊びたいところ。GMは、プレイヤーと世界観の共通認識を保つこと(変わった要素を出すときは募集文で予告)、PCたちが生き活きと遊べる場を作ることを心がけて下さい。

1. キャラクター作成

けものフレンズTRPGのキャラクターは、以下の要素からなります。
順番に決めていきましょう。

- 種類(綱目科属種)
- 設定
- 個性
- サンドスター値
- 能力値
- 攻撃タイプ・野生解放
- アビリティ
- 成長ポイント

ネコ目ネコ科ネコ
サーバル

《ジャンプ/2-5》《元種/2-5》《ジっ子/4-11》
《狩り/5-4》《サバンナ/5-4》

習得可能 攻撃タイプ 砂星14
命中5 回避2 攻撃力10 防御5
生命7 砂星14

【八艘飛び】(野生解放)
【二体同時攻撃】(野生解放) 砂星4で二体狙い
【ジャンプ】(野生解放) 砂星2、ダイス3個
【木登り】(野生解放) 砂星1
【夜目】(野生解放) 命中修正無し



夜行性、昼行性の別については、あえてデータ化はしません。これは、動物の活動時間帯が種類によって異なり、「夜行性」などの言葉でひとくくりにはできないためです。たとえばイエネコは、日の出と日没の時間帯に活発になる「crepuscular」です。サーバルは早朝と黄昏時と真夜中に活発に活動します。キリンに至っては1日のほとんど起きており、そしてコアアラやナマケモノはほとんど寝ています。

1-1. 種類と設定

まず最初に、種類と設定を決めます。

種類は、生物分類の綱目科属、それから種で記述します。

例として、キタキツネなら

「ネコ目 イヌ科 キツネ属 キタキツネ」

となるでしょう。

種類が決まったら、設定を組みます。習性や棲家、好きなことや役割などを、元動物も参照しながら何行か書いてみて下さい。



キャラクターのコンセプトについては、事前にGMの確認を取るようして下さい。特に、「2人以上同じ種類のフレンズ」「ヒトのフレンズ」「ヒト」「神話や伝承を元にしたフレンズ」「機械、AI」「セルリアン」「他作品とのクロスオーバー」といったキャラクターを使いたい場合は、くれぐれも事前に参加者の許可を得るようして下さい。

なお、他作品とのクロスオーバーを行なう場合は、<二次創作に関するガイドライン>では「他社(第三者)に著作権が帰属するコラボレーション作品などの利用全般」が禁じられているため、たとえばリプレイをWeb上で公開する等を行なう際は、著作権法上(ガイドラインがどう書こうとも)認められている「個人利用」の範囲を超えていないかどうか、弁護士等に事前確認を取ることを推奨します。

1-2. 個性とサンドスター値

次に、キャラクターの種類や設定に従って、キャラクターの個性を決めていきます。

右の個性表から、4~8個の個性を取得して下さい。取得した個性の数によって、以下表のとおりにサンドスター最大値が決まります。

個性の数	サンドスター最大値
4	20
5	16
6	13
7	11
8	10

	身体	得意	魅力	性格	趣味	生息地
2	翼	ピット器官	UMA	偉そう	料理	雪山
3	長毛	目が良い	優しい	ミステリアス	戦い	ツンドラ
4	角・牙	泳ぎ	匂い	硬派	狩り	海洋
5	鱗	ジャンプ	毛並み	方言	水浴び・温泉	河川・湖沼
6	大型	足が速い	模様	臆病	寝る	山岳
7	しっぽ	耳が良い	笑顔	元気	おしゃべり	森林
8	小型	鼻が利く	鳴き声	楽観的	遊び	ジャングル
9	くちばし	巣作り	眼差し	丁寧	歌	平原
10	ヒレ	穴掘り	派手	マイペース	踊り	サバンナ
11	爪・蹄	スタミナ	えっち	ドジっ子	ゲーム	砂漠
12	フード	かしこい	単純	不思議	マンガ	都市や遺跡

取る個性に制限はありません。「身体」列や「生息地」列を取らなかつたり、2つ以上取っても、構いません。サンドスター最大値は、最低でも1以上になるように作成して下さい。

1-3. 能力値

ここでは、主に戦闘で使う「能力値」について説明します。「能力値」は、原則的に次ページの「能力値プリセット」から選んで決めます。モデルの動物の主に身体的特徴や生息環境から決定します。

命中力 相手に攻撃を当てる能力、相手の急所(紙風船、セルリアンの石等)を捉える能力です。

命中判定では「命中力+2D6」が達成値となります。

攻撃力 相手に大きな打撃を与える能力です。

この値だけダイスを振って、出た目が相手への「ダメージ」になります。

回避力 機敏に動き、相手の攻撃を避ける能力です。

回避判定では、原則「回避力+2D6」が命中判定の達成値以上なら回避成功となります。

防御力 相手の攻撃をいなし、耐える能力です。受けたダメージを防御力で割った値(切り捨て)が、「ダメージカウンター」となります。

生命力 生き残る能力、生残性です。攻撃を受けて回避判定を振る際に

「命中判定の達成値」-「回避判定の達成値」-「生命力」+「それまでのダメージカウンター」が0以上になると、「ダウン」、戦闘不能になってしまいます。

もちろん、「能力値」はGMのさじ加減で普通の判定でも利用できます。たとえば、「道をふさぐ岩を破壊するために攻撃力でダメージを算出します」、「輪投げが成功したかどうか、命中判定で判定します」、「雪山の寒さには生命力時間だけ耐えることができます」といった使い方ができます。このような判定を常用する場合は、選択ルール「能力値判定」を採用して下さい。

1-3-A. 能力値プリセット

大型猛獣プリセット

命中力	1	回避力	1
攻撃力	10	防御力	6
生命力	11	サンドスター	-2
習得アビリティ	—		

強大な筋力を備え、〇〇最強、〇〇の王者と呼ばれるような大型猛獣用のセットです。

例：ライオン、ニホンツキノワグマ、ヒグマ等

巨大動物プリセット

命中力	0	回避力	0
攻撃力	7	防御力	10
生命力	15	サンドスター	0
習得アビリティ	—		

その生態系で最大級の体躯を誇り、サイズがもたらすエネルギー効率、パワー、スピードで圧倒する巨大動物用のセットです。

例：カバ、インドゾウ、ヘラジカ、アミメキリン等

猛獣プリセット

命中力	4	回避力	2
攻撃力	5	防御力	5
生命力	7	サンドスター	-2
習得アビリティ	—		

素早い動きやジャンプ力、それに鋭い爪が自慢の猛獣用のセットです。

例：サーバル、ジャガー、マーゲイ、タイリクオオカミ、リカオン等

大型動物プリセット

命中力	1	回避力	2
攻撃力	5	防御力	8
生命力	11	サンドスター	0
習得アビリティ	—		

体温維持がしやすくしばしばタフで長命な、主に大型草食動物用のセットです。

例：サバンナシマウマ、オーロックス、アラビアオリックス、シロサイ等

中型動物プリセット

命中力	2	回避力	2
攻撃力	4	防御力	6
生命力	9	サンドスター	+2
習得アビリティ	—		

一定のサイズを確保し、群れや社会的行動があることも多い主に中型動物用のセットです。

例：トムソンガゼル、フォッサ、アクシスジカ、アルパカスリ、ギンギツネ、キタキツネ等

小型動物プリセット

命中力	3	回避力	3
攻撃力	3	防御力	4
生命力	8	サンドスター	+1
習得アビリティ	—		

身体が小さく、習性や特徴を様々持ってバリエーション豊かな小型動物用のセットです。

例：アードウルフ、ミナミコアリクイ、オグロプレーリードッグ等

1-3-B. 能力値プリセット

ステルスプリセット

命中力	3	回避力	5
攻撃力	3	防御力	4
生命力	6	サンドスター	-2
習得アビリティ	—		

感覚が鋭く立ち回りが上手く、独自の生態を持つ特異な動物用のセットです。

例：ツチノコ、パンサーカメレオン等

特殊環境プリセット

命中力	2	回避力	2
攻撃力	3	防御力	6
生命力	13	サンドスター	+1
習得アビリティ	—		

捕食者の動物が到底生息できないような特殊な環境に適応した、一風変わった動物用のセットです。

例：スナネコ、コウテイペンギン、イワトビペンギン、ジェンツーペンギン等

腕利きプリセット

命中力	6	回避力	3
攻撃力	3	防御力	3
生命力	5	サンドスター	-4
習得アビリティ	—		

前肢が器用だったり群れを成して社会行動をしたりして、驚くほどの知性を持つ、比較的ヒトに近い性質を示す動物用のセットです。

例：マーゲイ、キンシコウ、リカオン等

自己防衛プリセット

命中力	0	回避力	4
攻撃力	2	防御力	10
生命力	10	サンドスター	+1
習得アビリティ	—		

甲羅や針、毒やしっぽ切りといった工夫により、捕食者から身を守る動物用のセットです。

例：オオアルマジロ、アフリカタテガミヤマアラシ等

マスコットプリセット

命中力	0	回避力	4
攻撃力	2	防御力	3
生命力	11	サンドスター	+7
習得アビリティ	—		

かわいらしい姿と愛嬌、意外に高い知能で動物園の人気者な、マスコット用のセットです。

例：フェネック、アライグマ等

例に挙げられた動物であっても、例以外のプリセットを選ぶことはもちろん可能です。また、GMの判断でプリセット以外の能力値を設定することもできます。

1-3-C. 能力値プリセット

猛禽類プリセット

命中力	4	回避力	4
攻撃力	4	防御力	3
生命力	5	サンドスター	-10
習得アビリティ	【飛行】		

制限 攻撃タイプ限定(注記参照)

鋭い爪と牙、大きな翼を持ち、大空を舞いながら疾風のように狩りをする、生態系の頂点に立つ猛禽類用のセットです。

例: ハシビロコウ、ワシミミズク等

中型鳥類プリセット

命中力	2	回避力	5
攻撃力	3	防御力	3
生命力	5	サンドスター	-6
習得アビリティ	【飛行】		

制限 攻撃タイプ限定(注記参照)

大きな翼で空を叩き、自由に飛び回ることができる程度大型の鳥類用のセットです。

例: トキ、ショウジョウトキ等

小型鳥類プリセット

命中力	2	回避力	4
攻撃力	2	防御力	2
生命力	5	サンドスター	-1
習得アビリティ	【飛行】		

制限 攻撃タイプ限定(注記参照)

手に乗るくらいの小さなサイズで、ペットとして飼われることも多い小型の鳥類用のセットです。

例: アフリカオオコノハズク、アリツカゲラ等

注記: 猛禽類プリセット、中型鳥類プリセット、小型鳥類プリセットが選べる攻撃タイプは、以下に限られます。

- コンチェルトタイプ
- 支援タイプ
- スナイパータイプ
- 索敵タイプ

「飛行」「高空」については、4-7-A「状態」を参照。

【飛行】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

このキャラクターは、プロット時に序列に加えて、「飛行」状態または「飛行」かつ「高空」状態を得ることを選択できる。

このキャラクターは、空の上を自由に飛び回ることができます。

1-3-D. 能力値プリセット

水陸両用プリセット

命中力	2	回避力	1
攻撃力	4	防御力	5
生命力	9	サンドスター	+2
習得アビリティ	【水泳】		

水辺に暮らしつつ、高い水泳能力で魚を食べたりできる水陸両棲な動物用のセットです。

例: コツメカワウソ、アメリカビーバー、フンボルトペンギン、ロイヤルペンギン等

【水泳】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

戦闘中このキャラクターは、「水地」での判定ペナルティを受けず、「深水」でも行動できる。

「深水」にいる場合、すべての判定に-4ではなく**-2**のペナルティを受け、さらに、攻撃を行う場合は攻撃力が**2点**低いものと扱う。

このキャラクターは、水の中でもすいすい歩いたり、泳いだりできます。

小型水棲プリセット

命中力	3	回避力	4
攻撃力	3	防御力	4
生命力	7	サンドスター	+2
習得アビリティ	【水棲】		

川や湖、海の中で暮らし、陸上に上がることはない魚類等向けのセットです。

例: 人面魚等

【水棲】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

このキャラクターは、水地での判定ペナルティを受けず、深水でも行動できる。

戦闘中に水地、深水以外の序列にいる場合、すべての判定に**-2**のペナルティを受ける。

このキャラクターは水の中こそが本来の縄張りであり、荒波の中でも自由自在に泳ぎ回り、何十分も深く潜れて、さらには水中からジャンプだってできます。

大型水棲プリセット

命中力	2	回避力	2
攻撃力	7	防御力	9
生命力	9	サンドスター	-2
習得アビリティ	【水棲】		

しばしば陸上生物では不可能なほど巨大なサイズに育ち、広い海洋を思うままに泳ぐ大型魚類、哺乳類等向けのセットです。

例: マイルカ等

1-4. 攻撃タイプ・野生解放

ここでは、主に戦闘で使うアビリティ、習得可能、野生解放のセットである「**攻撃タイプ**」と、習得できるアビリティの種類「**習得可能カテゴリ**」2つを決めます。普通のTRPGでいう、「クラス」のようなものです。

攻撃タイプを選んだら、そのタイプに応じた能力値ボーナス、アビリティ (カテゴリ:「攻撃タイプ」)、野生解放アビリティ、それから得意カテゴリ1つを得ます。

あともう1つの習得可能カテゴリは、「攻勢」「防勢」「疾駆」「技巧」「知覚」「制空」「歌声」の中から**選択します**。右表の説明に従って、自分のスタイルに合ったカテゴリを選んでみてください。

アビリティを選ぶ時は原則として、「汎用」カテゴリと、自分が持つ得意カテゴリのアビリティしか習得できません。

野生解放アビリティは、フレンズとしての限界を超える切り札ですが、代償として使用したラウンドの最後、**クリンナップフェイズにサンドスターを6点**消費します。加えて、コスト欄に「共通」以外の記述がある場合は、そのコストも支払わなければなりません。

習得可能カテゴリと傾向

攻勢	力強さ、獐猛さ、狩りの巧さなどを表します。
防勢	頑丈さ、守りの堅さ、狩られにくさなどを表します。
疾駆	足の速さ、跳躍力、機敏さなどを表します。
技巧	手の器用さ、技術力、狡猾さなどを表します。
知覚	目や耳、鼻、舌、足などなど感覚の鋭さを表します。
制空	空を速く、高く飛び、空を制する能力を表します。
歌声	音域と音階を操り、歌声で世界に働きかける能力を表します。

1-4-A. 攻撃タイプ・野生解放

パワータイプ

能力値補正 攻撃力+1 防御力+1

アビリティ 【一列範囲攻撃】

野生解放 【フルポテンシャル】

習得可能 防勢 任意

「いわゆる一つのサイキョーってヤツかなあ。」
— ヒグマ

ヘビー級高火力で、同じ列の敵を一度に攻撃して蹂躪できる、攻防ともに優れたタイプです。

スマッシュタイプ

能力値補正 命中力+1

アビリティ 【二体同時攻撃】

野生解放 【八艘跳び】

習得可能 攻勢 任意

「師より授かった技をお見せしましょう！」 — キンコウ

離れた位置にいる複数の相手を叩き伏せる、対応力が高い型です。小型の相手を行動前にまとめて落とせます。

【一列範囲攻撃】

タイミング 攻撃 命中判定のダイスを振る前
コスト — 対象 自分

使用回数 1R1回

攻撃の命中判定を振るまでに宣言できる。命中判定1≒3のペナルティを受ける代わりに、任意に選択する一列にいる敵すべてを対象に選ぶことができる。命中判定は一括で1回行い、相手はそれぞれ回避判定を行って、それぞれ処理を行う。タイミング: 攻撃のアビリティはすべての対象への判定に適用される。

【二体同時攻撃】

タイミング 攻撃 命中判定のダイスを振る前
コスト — 対象 自分

使用回数 1R1回

攻撃の命中判定を振るまでに宣言できる。命中判定1≒3のペナルティを受ける代わりに、任意に選択する敵2体を対象に選ぶことができる。命中判定は一括で1回行い、相手はそれぞれ回避判定を行って、それぞれ処理を行う。タイミング: 攻撃のアビリティはすべての対象への判定に適用される。

【フルポテンシャル】

タイミング いつでも コスト 共通
使用回数 1R1回 対象 自分

いつでも宣言できる。このアビリティを使用したラウンドの間、このアビリティを除く自分が使用するアビリティの「コスト」及び「ペナルティ」を受けない。

【八艘飛び】

タイミング 【二体同時攻撃】の宣言時
コスト 共通

使用回数 1R1回 対象 自分

このアビリティを宣言した場合、【二体同時攻撃】で2体、命中判定≒3ペナルティの代わりに、以下の組み合わせを選択できる。

攻撃対象数	ペナルティ
2体	命中判定-1
3体	命中判定-2
4体	命中判定-3
5体	命中判定-4
6体	命中判定-5
8体	命中判定-6

1-4-B. 攻撃タイプ・野生解放

多段ヒットタイプ

能力値補正 命中力+1

アビリティ 【連撃】

野生解放 【狂い咲き】

習得可能 技巧 任意

「一発でダメならば何発も打ち込む！」 - ジャガー

同じ相手に何度も打撃を加える型です。命中判定を2回振れるため、ラッキーヒットでダウンさせることも狙えます。

アサシンタイプ

能力値補正 攻撃力+2

アビリティ 【一撃必殺】

野生解放 【とどめの一撃】

習得可能 疾駆 任意

「闇を味方につけて、一撃。それ以上は必要ない」 - ブラックジャガー

それなりのダメージを与えて、そのままダウンまで持っていく型です。中小型の相手を早期に葬れます。

【連撃】

タイミング	攻撃		
	命中判定のダイスを振る前		
コスト	—	対象	自分
使用回数	1R1回		

攻撃の命中判定を振るまでに宣言できる。この攻撃の対象に、2回続けて攻撃を行うことができる。ただし、それぞれの命中判定に~~2~~**3**のペナルティを受ける。1回目の攻撃で相手を「ダウン」させた場合、2回目の攻撃は行われぬ。この2回の攻撃は別個であり、命中判定は個別に行い、タイミング:攻撃のアビリティはそれぞれ別に処理する。

【一撃必殺】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

このキャラクターによる攻撃については、ダメージの処理を行った後でダウン判定を行う

【狂い咲き】

タイミング	【連撃】の宣言時		
コスト	共通		
使用回数	1R1回	対象	自分

このアビリティを宣言した場合、【連撃】で2回、命中判定-3ペナルティの代わりに、以下の組み合わせを選択できる。

攻撃回数	ペナルティ
2回	命中判定-1
3回	命中判定-3
4回	命中判定-4
5回	命中判定-5

【とどめの一撃】

タイミング	攻撃	命中判定のダイスを振る前
コスト	共通	
使用回数	1R1回	対象 自分

この攻撃の命中判定とダメージダイスで振るダイスの数をそれぞれ1つ増やす。

1-4-C. 攻撃タイプ・野生解放

ノックオーバータイプ

能力値補正 命中力+1

アビリティ 【ノックバック】

野生解放 【カムイ】

習得可能 攻勢 任意

「優しく、丁寧に敬わないと、ぶっとばすです。」

— アフリカオオコノハズク

相手を吹き飛ばして別のプロットに移動させられる、ホームランタイプです。実は大型のボスを削るのに向いています。

【ノックバック】

タイミング 攻撃 ダメージダイスの前

使用回数 — コスト —

対象 ダメージを与えた相手

自分の攻撃が命中したときに使用できる。ダメージダイスを振る前に、ダメージを与えたすべての相手を対象に取り、その序列を自分の序列から1だけ離れた位置に移動させることができる。自分と同じ序列の相手の場合は、1増やすか減らすかできる。たとえば、自分が序列3、相手が序列5にいる場合、相手を序列6に移動させることができる。

ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】などで相手が移動できない序列には移動させられない。相手が多部位モンスターの場合も、移動させられない。

相手を移動させられない場合、代わりにこの攻撃のダメージに「**攻撃力**」点を足す。

移動させられた相手が未行動だった場合、移動した後の序列で改めて行動順を決める。たとえば、自分と相手が序列3にいるとき、相手を序列4に移動した場合は次はその相手が行動するが、序列2に移動した場合は序列2の中で改めて行動順が決まる。

【カムイ】

タイミング 攻撃 ダメージダイスの前

コスト 共通

使用回数 1R1回 対象 自分

攻撃時に、ダメージダイスを振るまでに宣言できる。この攻撃では、相手の防御力が半分(小数点以下切り捨て)であるものとしてダメージカウンター数を算出する。

なお、「深水」の序列については、移動できないわけではなく【水泳】や【水棲】がないと行動できなくなるだけなので、【ノックバック】で叩き落とすことは可能です。「深水」序列の隣の序列に敵がいるときは、狙ってみてもいいでしょう。

1-4-D. 攻撃タイプ・野生解放

回避盾タイプ

能力値補正 回避力+1

アビリティ 【鬼さんこちら】

野生解放 【神出鬼没】

習得可能 疾駆 任意

「逃げ足だったら負けないよ！え？逃げちゃダメ？」 - トムソンガゼル

攻撃のターゲットを自分に移して、その上で回避してしまえる凹タイプです。大きな一撃をもらってダメージカウンターが溜まって、もう1撃受けなければダウンしないため、生残性は高いです。

【鬼さんこちら】

使用回数 1R1回 コスト -

タイミング 誰かの攻撃 攻撃対象が回避判定のダイスを振るまで

対象 序列が自分から1差までの味方

誰かが対象を攻撃しようとしているとき、このアビリティを宣言すると、その攻撃の対象が自分になる。回避判定は自分が振り、命中した場合のダメージも自分が受ける。

ただし、命中判定の際の「距離修正」や「水地」等の地形効果、陸地から「水地」への攻撃ペナルティなど序列依存の効果は、元の目標の距離・序列で算出する。たとえば、自分が序列3、攻撃者が序列4、元の目標が序列4の場合、距離修正は攻撃者と元の目標の距離から0となる。指定個性は、攻撃者が改めて指定する。

【神出鬼没】

タイミング いつでも、割り込み可

対象 自分

使用回数 1R1回 コスト 共通

このアビリティは、命中判定の直前だろうとほかのアビリティの直後だろうと好きなタイミングに発動できる。割り込みで宣言し、他のアビリティの直前に「発動していたこと」にすることもできる。

任意の序列に移動する。ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】などで自分が移動できない序列には移動できない。

【鬼さんこちら】は、カテゴリ防勢の【かぼう】と異なり、回避判定そのものを肩代わりするアビリティです。個性の相性を見て使用を決められるため、対応力が高くなります。

1-4-E. 攻撃タイプ・野生解放

縄張りタイプ

能力値補正 防御力+2 生命力+1

アビリティ 【縄張り】

野生解放 【絶対領域】

習得可能 技巧 任意

「この土は把握したでありますよ！行くでありますー！」 - オグロプレーリードッグ

縄張りの中でなら有利に戦えるタイプです。仲間と連携してプロットを操り、縄張りをキルゾーンにすることで真価を発揮します。

壁役タイプ

能力値補正 防御力+1 生命力+2

アビリティ 【頑丈】【かぼう】

野生解放 【チャクラ】

習得可能 防勢 任意

「私たち、守りに徹するとこんなに頑丈だったのか！」 - オオアルマジロ

とにかく頑丈で、かぼう系のアビリティを使って仲間を守るのに向いたタイプです。安定性抜群です。

【縄張り】

タイミング プロット開始 コスト ー
使用回数 1R1回 対象 任意の序列

プロット開始時に宣言する。任意の序列を選択し、「縄張り」として公開する。**このラウンドの間**、自分がその序列にいるとき、命中判定と回避判定に**±1**のボーナスが付く。敵がその序列にいるとき、命中判定と回避判定に**±1**のペナルティが付く。

このキャラクターは、マーキングや穴掘り、巣作り等で自分の支配領域を作れます。

【頑丈】

タイミング 常時 コスト ー
使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターは、命中判定でダウンの判定になっても、1回までならダウンしない。ダウンの判定になるのがその戦闘で回目となった場合は、ダウンする。

このキャラクターは、厚い皮膚や甲羅、装甲、鎧、しなやかな身体等を有効に使うことで、身を守ることがとても得意です。

【絶対領域】

タイミング プロットの間 コスト 共通
使用回数 1R1回 対象 すべての敵

このアビリティを使用したラウンド中、すべての敵は命中判定の「距離修正」が2倍になる。たとえば、序列3から序列5に攻撃すると、命中判定に-2ではなく-4のペナルティが付く。

【チャクラ】

タイミング いつでも コスト 共通
使用回数 1R1回 対象 自分

このアビリティを使用すると、自分のダメージカウンターを**1D6個**減らすことができる。

壁役タイプは、攻撃タイプ習得アビリティとして【頑丈】【かぼう】を習得し、さらに初期作成習得の3アビリティも得られます。【かぼう】については「1-5-C-i. 防勢カテゴリーアビリティ」を参照してください。

1-4-F. 攻撃タイプ・野生解放

コンチェルトタイプ

能力値補正 攻撃力+1
サンドスター+1

アビリティ 【歌唄い】

野生解放 【グラン・クール】

習得可能 歌声 任意

「あのオーロラはみんなの夢。そんな感じで私、一所懸命歌います！」 - ロイヤルペンギン

音声を操って、回復や状態異常など捌め手を繰り出すトリッキータイプです。

支援タイプ

能力値補正 サンドスター+2

アビリティ 【応援】

野生解放 【心配無用】

習得可能 知覚 任意

「どんな状況でもなんとかなる、って思えちゃうんだよね。」 - フェネック

多めのサンドスターとアビリティを駆使して支援で戦うサポートタイプです。

【歌唄い】

タイミング いつでも
コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回 対象 任意の味方1人

※戦闘以外でも使用可能

対象のサンドスターを**1D6点**回復する。戦闘以外で使用する場合は、対象のサンドスターを1点回復する。

このキャラクターは歌が大好きです。大きな声を出して、音階を作って歌を唄うことができます。

【応援】

タイミング いつでも 使用回数 1R1回
コスト 3サンドスター

対象 自分以外の任意の味方1人

※戦闘以外でも使用可能

自分以外の味方が何らかの判定のダイスダメージダイスやシーン決定、アイテム表等ではなく、判定のダイスを振った**後**に使用できる。その判定の達成値を**±2**する。

このキャラクターは誰かのサポートに入るのが得意です。たとえば誰かが崖を登るときに、下からルートを指示したり、先に乗って手を貸したり、ロープを用意してあげたりできます。

【グラン・クール】

タイミング いつでも コスト 共通
使用回数 1R1回 対象 自分

※戦闘以外でも使用可能

このアビリティは、別のアビリティ1つと同時に宣言する。そのアビリティの対象を以下のように読み変えて発動する。

ここに記述のない「対象」の場合は、効果が無いこととするか、GMの判断により効果を決めることができる。

「任意の味方」、「味方n人」→「味方全員」

「任意の敵」、「敵n人」→「敵全員」

「任意のキャラクター」、「序列nのキャラクター」→「すべてのキャラクター」

【心配無用】

タイミング いつでも コスト 共通
使用回数 1R1回 対象 自分

※戦闘以外でも使用可能

このアビリティを使用すると、そのラウンドの間自分はこのアビリティを除く「使用回数1R1回」のアビリティを何度でも使えるようになる。同じアビリティを2回以上使用した場合、その効果、ボーナスやペナルティは2回まで累積する。

1-4-G. 攻撃タイプ・野生解放

スナイパータイプ

能力値補正 命中力+1

アビリティ 【遠距離】

野生解放 【野生の狩人】

習得可能 制空 任意

「相手を見つけてもすぐには仕掛けず、空からゆっくりと狙いを定めるの。」 — オオタカ

戦域全体に対して空から一方的に高命中の攻撃を放てる狩人タイプです。

【遠距離】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

このキャラクターは、命中判定で「距離修正」を受けない。序列1から序列6にいる敵を攻撃しても、命中判定にペナルティは無い。

このキャラクターは、戦場を縦横無尽に駆け巡ったり、飛び道具を使うなどして、遠くの目標にも正確に攻撃できます。

【野生の狩人】

コスト 共通

タイミング 攻撃 ダメージダイスの前

使用回数 1R1回 対象 自分

「命中判定の達成値ー相手の回避判定の達成値×2の値だけ、この攻撃のダメージを増加する。」

索敵タイプ

能力値補正 回避力+1

アビリティ 【ロックオン】

野生解放 【戦場の支配者】

習得可能 知覚 任意

「オレには、赤外線が見えるからな！」 — ツチノコ

プロット前に相手や味方の位置を探れる索敵系のアビリティが充実した偵察タイプです。

【ロックオン】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 偵察アビリティの対象

このキャラクターのアビリティで敵のプロットを誰かに公開させたとき、そのラウンドの間その敵の回避判定に -2 のペナルティを与える。

このキャラクターは、鋭い感覚で目標の位置を捉え続けることができます。

【戦場の支配者】

タイミング プロット公開後

使用回数 1R1回 コスト 共通

対象 任意のキャラクター1体

プロット公開後に使用できる。このアビリティは、他に「タイミング:プロット公開後」のアビリティの使用が宣言されている場合、その前後の自由に選んだタイミングで発動したことにできる。

任意のキャラクター1体を任意の序列に移動する。ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】、「深水」など対象のキャラクターが移動できない序列には移動できない。

1-5. アビリティ

ここでは、能力値プリセットや攻撃タイプから習得したのとは別に、**32**のアビリティを習得します。アビリティは、そのキャラクターが主に後天的に習得する技術や技能を表しており、普通の判定だけでなく戦闘でも使うことができます。アビリティは、「汎用」、または攻撃タイプに対応する習得可能、または GMが定めるもの(一定の条件を満たした場合の「道具」カテゴリ等)を習得できます。

- 普通の判定の場合

その判定で役に立ちそうなアビリティを使用することで、その判定に原則**±1**のボーナスを得ることができます。アビリティを使用できるかどうかは、GMが決定します。またGMは、ボーナスを増やしたり、判定を自動成功にしたりすることもできます。たとえば、広いサバンナで水場を見つけたいとき、【木登り】を使ってボーナスを+3くらい得ることもできるでしょう。【飛行】を使ったなら、自動成功になるかもしれません。

- 戦闘で使う場合

そのアビリティの説明にあるとおりの使い方をします。

- 戦闘以外で回復のために使う場合

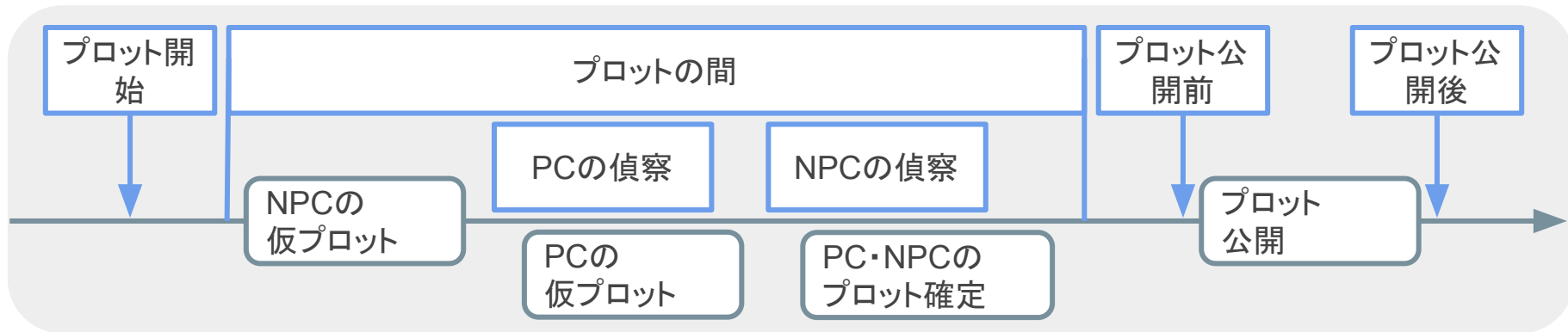
「※戦闘以外でも使用可能」と記載のあるアビリティは、戦闘以外の場面でもいつでも、アビリティの説明にあるとおりの使い方で使用できます。この場合、序列や宣言タイミングの制約は満たしているものとします。ただし、1R1回と記述がある場合は、1ターンに1回しか使用できません。プロジェクトの場合は、ターンを経過しないと【応援】できないのです。

1-5. アビリティのタイミングと使用回数

戦闘中にアビリティを使う場合、アビリティは決められたタイミングでしか使えません。

- 「常時」のアビリティは常に効果が出ます。いちいち宣言する必要はありません。 **戦闘中でなくとも効果が発動し続けます。**
- 「いつでも」のアビリティは、本当にいつでも宣言できます。判定のダイスを1度振った後、振り直しのダイスを振る前であっても宣言できます。
- 「プロット開始」「プロットの間」「プロット公開前」「プロット公開後」のアビリティは、下図のタイミングで使用できます。
- 同じタイミングで発動するアビリティを2つ以上持っている場合、プレイヤーは任意で発動順を決めることができます。異なるキャラクターが同じタイミングのアビリティを宣言した場合、発動順はプレイヤー同士で相談して決めます。GMとプレイヤー、あるいはPvPの場合で対立するプレイヤーが同タイミングのアビリティを宣言した場合、宣言した全員でダイスを振って、出た目が大きい1人がアビリティの順番を決めてください。

また、使用回数が「1R1回」のアビリティは、戦闘中なら1ラウンド1回、それ以外なら1ターンに1回しか使用できません。



1-5-A-i. 汎用 カテゴリアビリティ

【木登り】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

自分が「水地」、「深水」の序列におらず、「飛行」状態でないとき、回避判定に**±1**のボーナスを得る。

このキャラクターは、手足を使って大きな木でもすると登って、別の枝に乗り移ったりできます。

【毒性】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

自分を対象とする攻撃の命中判定が成功した場合、攻撃者は攻撃の処理が終わった後で、「毒2」の状態異常を受ける。既に「毒X」の状態異常を受けている場合、毒の値に**2**を加える。毒Xの状態異常になったキャラクターは、クリンナップフェイズに**XD6**のダメージを受ける。

このキャラクターの身体には毒があり、自分を傷つけようとした相手に毒素を流し込みます。

【穴掘り】

タイミング	プロット開始	コスト	—
使用回数	1R1回	対象	自分

プロットの開始時、1つ序列を選択する自分がある序列でなくとも良い。プロット公開後、次のターンのプロットの開始までに、1度でもこの指定された序列に入った敵は、次のターンのプロットでは自分の立つ序列としてこの序列しか選択できなくなる。プロット公開後のアビリティや、その後攻撃時のアビリティ等でこの序列に入った場合も、このアビリティの効果を受ける。

効率良く砂や土を掘って、地面の下に穴を作ることができます。知識のあるキャラクターなら、支保工などを使うこともあります。

【穴掘り】の効果は「転倒」状態と異なり、判定のマイナス修正は付きませんが、「状態異常を回復する」効果で回復されません。

【巣作り】

タイミング	クリンナップ	コスト	—
使用回数	1R1回	対象	自分

自分がいる序列

自分が「水地」、「深水」の序列におらず、「飛行」状態でないときに使用できる。自分がいる序列に「陣地」を設置する。「陣地」の上にいる味方は、回避判定に**±1**のボーナスを得る。2人で作る、2ターンかけるなどして、味方の「陣地」は2つまで重ねて設置できる。

このキャラクターは、色々な材料を使って自然の中に建築を行い、自分たちのねぐら、拠点を設けることができます。

【夜目】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

「夜間」の命中判定ペナルティを受けない。

このキャラクターは、夜目が利いたり他の感覚器官が発達していたりして、夜間であっても周囲を把握するのに支障がありません。

1-5-A-ii. 汎用 カテゴリアビリティ

【個性的】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

シナリオ開始時に、個性表の列の中で「得意」、「魅力」、「性格」、「趣味」のいずれかを選択する。このシナリオの間、選択した列の左右のギャップは埋まっているものとみなす。たとえば「得意」を選択した場合、指定個性が《角1-4》の判定を《優しいY3-3》で行うとすると、【個性的】がなければ距離5のところ、距離3として判定できる。

このキャラクターは個性的なフレンズさんであり、いくつかの特徴が目立って強烈です。

【環境適応】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

自分が判定を行うとき、「身体」の列と「生息地」の列が隣り合っているものとみなす。間にギャップは存在しないものとする。

このキャラクターは、生活サイクルや衣服などの道具の活用等で生息地に合わせて身体を適応させています。

【好奇心】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

このキャラクターが判定を行うとき、身体の列の右と生息地の列の左のギャップは埋まっているものとみなす。たとえば、指定個性が《角1-4》の判定を《優しいY3-3》で行うとすると、【好奇心】がなければ距離5のところ、距離4として判定できる。

このキャラクターは好奇心旺盛で、未知のものや場所を積極的に調べて、環境の変化に対して行動を変えることで適応する知恵を持っています。

「汎用」カテゴリアビリティは、どのキャラクターも習得できます。他のカテゴリと比べて、戦闘で使うというより冒険や謎解きの役に立つようなアビリティが揃っていますが、もちろんこれはTRPGなので、PLのアイデアとGMの裁量次第で思いもよらない役立て方をすることもできます。

1-5-A-iii. 汎用 カテゴリアビリティ

【水泳】

タイミング 常時 コスト —
使用回数 — 対象 自分

戦闘中このキャラクターは、「水地」での判定ペナルティを受けず、「深水」でも攻撃ができる。「深水」にいる場合、すべての判定に-4ではな~~く~~**2**のペナルティを受け、さらに、攻撃を行う場合は攻撃力が**2点**低いものと扱う。

このキャラクターは、水の中でもすいすい歩いたり、泳いだりできます。

【摩擦低減】

タイミング 常時 コスト —
使用回数 — 対象 自分

自分が「水地」または「深水」の序列にいるとき、自分の命中力及び回避力が**1**高いものとみなす。

このキャラクターは、すべすべで微細な凹凸のある肌や少量の粘性物質を使うことで水流の摩擦抵抗を軽減し、その分軽やかに泳ぐことができます。

【水面跳躍】

タイミング
攻撃 命中判定のダイスを振るまで

使用回数 1R1回 対象 自分

コスト 1サンドスター

自分が「水地」または「深水」の序列にいるときに使用できる。「水地」「深水」からそれ以外の序列を攻撃する際の命中判定のペナルティ修正~~-2~~**2**を無視できる。

このキャラクターは、水面に向かって高速で泳いで海面を蹴ることで、空中を跳んでエネルギーを節約したり水上へ大ジャンプすることができます。

【大深度潜水】を持つキャラクターのPLが、戦い方の1つとして相手を「深海」状態に「引きずり込む」ことを試みることもあるかもしれません。そういったときはGMの判断で可否を提示しますが、目安としては、そのキャラクターが対象に攻撃を命中させた後、お互い《大型/1-6》または《泳ぎ/2-4》で判定し、達成値に「攻撃力+防御力」を足した値を比較して、対象より大きければ、次のラウンドに対象と一緒に「深海」状態になる、というように裁定できるでしょう。

【大深度潜水】

タイミング 常時 コスト —
使用回数 — 対象 自分

このキャラクターはプロット時に、「深水」の序列「水地」は含まない)を選択したとき、序列に加えて「深海」状態を得ることを選択できる。

このキャラクターは、光差さない暗黒の海の中を泳ぐことができる耐水圧・耐寒性を持っており、深い深い海底を生きるための特異な身体能力を獲得しています。

1-5-A-iv. 汎用 カテゴリアビリティ

【しなやかな身体】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

自分の回避力が**1**高くなる。

このキャラクターは柔らかい筋肉と柔軟な関節を持っており、とんでもなくしなやかな身のこなしができ、高い所から落ちてでもへっちゃらです。

【アクロバット】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

自分の回避力が**1**高くなる。

このキャラクターは身体操術に優れ、宙返りなどの特異な動きで他のフレンズを楽しませたりすることができます。

【見張り番】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

プロットの偵察のタイミングで宣言できる。GMは、すべての敵NPCの序列を決定したら、このアビリティの使用者に伝える。このアビリティの使用者は、自分の序列を全体に公開する。GMは、その序列に置いたすべての敵NPCの序列を公開しなければならず、さらにその後で同じ序列に敵NPCを置いた場合それも公開する。

このキャラクターは社会性が強く、群れのために見張り番に立つことがあり、危険を察知したら大きな声で仲間に伝えます。

【お茶】

タイミング クリナップ コスト —

使用回数 1R1回

対象 任意の味方1人

ラウンドの終わり、クリナップフェイズに任意の味方1人のすべての状態異常を回復できる。

このキャラクターは、植物を煎じて得られる成分に詳しく、そこからおいしい飲み物や様々な薬効を得られます。

【バランス】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

スタン、転倒の状態異常にならない

このキャラクターは長い尻尾や手足を使って上手にバランスを取ることができ、木の上や不安定な地表でもするすると動くことができます。

1-5-A-v. 汎用 カテゴリアビリティ

【冷却能力】

タイミング 常時 コスト ー
使用回数 ー 対象 自分

1ターンが経過するたび、また戦闘では戦闘終了時(含め)クリンナップフェイズのたび、自分は**1サンドスター**回復する。

このキャラクターは、全身から汗をかいたり長い耳等を持っていたり、頸動脈で脳に届く血液を冷却したりして、身体に溜まった熱を逃がして長時間運動を続けることができます。

【地中生活】

タイミング 常時 コスト ー
使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターはプロット時に、「水地」、「深水」ではない序列を選択する限り、序列に加えて「地中」状態を得ることを選択できる。

このキャラクターは、普段は地面に穴を掘って地中で暮らしています。硬く鋭い爪でザクザクと地面を掘ることができます。

【高代謝】

タイミング 常時 コスト ー
使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターが判定やダメージダイスを振るとき**2の目をすべて4の目とみなす**。たとえば[2,6]の出目が出たときは、[4,6]になる。ただし、このキャラクターが振り直しを行うとき、消費するサンドスターがD6ではなく**2D6**になる。

このキャラクターは、強力な心肺機能を持ち、体温が高く、大量のエネルギーを消費しながら大出力で活動することができます。しばしば、気囊などの心肺機能を補助する器官を持ちます。

【省エネ】

タイミング 常時 コスト ー
使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターは、シーンやイベントの効果、アビリティ、野生解放後、振り直しなどあらゆる「サンドスターを消費する/失う/減少する/等…」効果について、減少するサンドスターが**1軽減**される(ただし回復はしない)。たとえば、「1サンドスターを失う」効果が発生しても、サンドスターを失うことはない。しかしこのキャラクターは、すべての判定、及び、戦闘時の自分の攻撃のダメージのダイスを振るとき**6の目をすべて4の目とみなす**。たとえば[3,6]の出目が出たときは、[3,4]になる。

このキャラクターは、身体の筋肉が少なく、体温が変化しても大丈夫なため、エネルギー消費が少なく、ごくわずかな食事だけで生き延びることができます。

【省エネ】を持つフレンズは、6の目を出すことがないので、判定の大成功も起こらなくなります。

1-5-A-vi. 汎用 カテゴリアビリティ

【生え変わり】

タイミング	ダメージカウンターが回復したとき
コスト	2サンドスター
使用回数	1シナリオに2回
対象	自分

※戦闘以外でも使用可能

自分が受けたダメージカウンターを回復させるときにサンドスター2を消費して宣言する。自分の命中力または回避力のいずれかを、このシナリオの間1増やすことができる。

このキャラクターは、古くなり傷ついた爪やクチバシなどを生え変わらせることで、強く強靱な身体に自分を作り変えることができます。

【もふもふ】

タイミング	自分の手番
使用回数	1R1回
コスト	1D6サンドスター
対象	自分及び自分を除く同じ序列の味方

※戦闘以外でも使用可能

1D6のサンドスターを消費して宣言する。自分及び同じ序列の味方1人のダメージカウンターをそれぞれ**1個**ずつ取り除く。

このキャラクターは細長く柔らかい毛を持っており、寒い地域でも暖かく過ごせるほか、癒し系で、もふもふすることで心を落ち着かせ身体を休めてくれます。

【傷舐め】

タイミング	自分の手番
使用回数	1R1回
コスト	手番
対象	自分を除く同じ序列の味方

※戦闘以外でも使用するなら2D6+2サンドスター消費

攻撃を行う代わりに、手番を消費して宣言する。自分を除く、同じ序列の味方1人のダメージカウンターを**1D6個**取り除き、さらにすべての状態異常を回復する。このアビリティを戦闘以外の場面で使用する場合、2D6+2のサンドスターを消費する。

このキャラクターの唾液には怪我を早く治す成分が含まれており、傷口を舐めることで回復を早めることができます。

1-5-A-vii. 汎用 カテゴリアビリティ

【目眩まし】

タイミング	いつでも
コスト	1サンドスター
使用回数	1R1回
対象	自分のいる序列

1サンドスターを消費して宣言する。自分のいる序列にいるすべての味方はこのラウンドの間回避判定に**±1**のボーナス修正がつく。

このキャラクターは、煙幕や墨などめくらましを出すことで相手の視界を遮り、外敵から逃れることができます。

【まねっこ】

タイミング	いつでも	コスト	—
使用回数	1シナリオに1回	対象	自分

※戦闘以外でも使用可能

味方1人が持つ個性を選択する。このシナリオの間、その個性を自分も持っていることにする。

このキャラクターは観察力に優れ、誰かの行動や技能、特徴、特質を真似するのが得意です。

【栽培】

タイミング	常時	コスト	—
使用回数	—	対象	自分

このキャラクターが【縄張り】または【巣作り】のアビリティを使用したとき、クリンナップフェイズでその「縄張り」上にいる、または使用したラウンドの次以降のラウンドのクリンナップフェイズで「陣地」上にいる味方全員のサンドスターが**1点**回復する。この効果は「縄張り」や「陣地」が2つ以上重なっている場合重複して発動する。

このキャラクターは、栄養があるものをたくさん巣に運び込むことで、巣の周りに豊かな土地を作り、食べ物を実らせることができます。花などを育てたり、ガーデニングもできます。

【死んだふり】

タイミング	プロットの間	コスト	—
使用回数	1R1回	対象	自分

このアビリティを使用すると、「死んだふり」状態になる。敵は、「死んだふり」状態のキャラクターを目標に攻撃を行うには、指定個性**《硬派/4-4》**の判定に成功しなければならない(個性を持たないセルリアンは、判定すら行えない)。「死んだふり」状態は、「いつでも」解除できる。「死んだふり」状態で自分の攻撃の手番を迎えた場合、その場で状態を解除しない限り攻撃を行うことはできない。

身じろぎせず死んだふりをして、敵に狙われないようにします。演劇にも使えるかもしれません。

1-5-A-viii. 汎用 カテゴリアビリティ

【護衛陣形】

タイミング プロット開始

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意の味方1体

指定個性 《大型/1-6》《優しい/3-3》《臆病/4-6》《戦い/5-3》

プロット開始時に、任意の味方1体を選択して宣言する。指定個性の判定に成功すると、このラウンドの間味方全員が、対象と同じ序列にいることを条件に、対象が受けたダメージを1回だけ肩代わりすることができるようになる。すなわち、誰かが対象を攻撃し、攻撃が命中したがダウンしなかったとき、1回だけその攻撃によるダメージ、ダメージカウンターを肩代わりしたキャラクターが受けることができる。防御力も肩代わりしたキャラクターの値を用いる。

このキャラクターは、集団の力で群れの仲間を守ることができます。外敵に狙われそうな群れの弱い仲間の周りを囲み、攻撃されないようにします。

【攻囲陣形】

タイミング プロット開始

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター

指定個性 《足が速い/2-6》《かしこい/2-12》《丁寧/4-9》《狩り/5-4》

プロット開始時に、任意のキャラクター1体を選択し、指定個性の判定に成功すると、そのラウンドの間対象から1差以内の序列(同序列を含む)に味方が3人以上いる限り、対象は回避判定で3つのダイスを振り、そのうち目が低い2つを選ばなければならない。対象がセルリアン等でダイスを振らない場合は、対象の回避判定に**-2**のペナルティ修正を付ける。

このキャラクターは役割分担が得意です。相手を追い回す役、道を塞ぐ役、奇襲をかける役など、役割を分けて集団で襲いかかることで、狩りの成功率を引き上げます。

【追跡陣形】

タイミング プロット開始

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター2体

指定個性 《かしこい/2-12》《鳴き声/3-8》《偉そう/4-2》《狩り/5-4》

プロット開始時に、任意のキャラクター2体を選択して宣言する。指定個性の判定に成功すると、このラウンドの間、対象は攻撃可能な相手のうち序列が一番近い相手しか攻撃対象にできなくなる。

このキャラクターは群れでの狩りが得意です。鋭い感覚で戦場の位置関係を掌握して獲物または危険な相手をマークし、相手の動きに合わせて陣形を動かすことで相手を封じ込めることができます。

1-5-A-ix. 汎用 カテゴリアビリティ

【連携攻撃】

タイミング	プロットの間	コスト	手番
使用回数	1R1回	対象	自分

プロット時に特定の味方(以下「アタッカー」と呼ぶ。)を指定して宣言する。このラウンド自分は手番を失い、攻撃ができなくなる。代わりに、アタッカーがこのラウンドに行う攻撃では、**攻撃力と命中力**について、そのアタッカーを指定して【連携攻撃】を行ったすべてのキャラクターとアタッカーの値のうち、最も高い値で計算する。加えてこの攻撃では**対象が「自分」でタイミングが「攻撃 ...」となっているアビリティ**と、【狂い咲き】や【八艘飛び】などの、タイミングが当該「アビリティの使用」となっているアビリティに限り、その対象をアタッカーにした上で使用できる。このとき、命中判定などのペナルティ修正はアタッカーに適用され、【アンブッシュ・プレデター】【吸血】等「自分」に効果を持つアビリティでは「自分」をアタッカーと読み換えて処理するが、コストや指定個性の判定は自分が行う。たとえば、自分が持つ【デッドリーヒット】を宣言し、自分がサンドスターを支払うことで、アタッカーの攻撃に【デッドリーヒット】の効果適用できる。ただし、右表のアビリティ(の組み合わせ)については、右表「処理」の記述のとおり処理する。

仲間同士連携することで、相手を追い込みながら強烈な攻撃を放つことができます。

アビリティ	処理
【とどめの一撃】【野生の狩人】 【カムイ】【猪突猛進】【虎視眈々】【怪力乱神】 【チャージ】【ウィッフル】【無音飛行】等	重複した場合でも、それぞれの効果を適用する。たとえば【とどめの一撃】が2回使用されれば、命中判定のダイスは4個となるし、そこから2個以上6の目が出ればクリティカルとなる。
【一列範囲攻撃】【二体同時攻撃】【連撃】 【デッドリーヒット】 【暗器】【足払い】【全力攻撃】【吸血】【紫電一閃】 【疾風迅雷】【ジャンプ】【インプロビゼーション】等	重複した場合、1つまでしか効果を現さない。
【フルポテンシャル】【二重詠唱】	【連携攻撃】のコストに対しては、例外的に【フルポテンシャル】の効果は適用されない。【連携攻撃】した場合、手番は失われ、他のコスト 手番のアビリティも使えなくなる。ただし、【連携攻撃】でアタッカーにアビリティを使用する際のコストやペナルティは無視できる。

アビリティ1	アビリティ2	処理
【二体同時攻撃】 【八艘飛び】	【一列範囲攻撃】	まず、アビリティ1に従い攻撃対象を複数選択した後、そのうちの1体がいる序列を選び、アビリティ2でその序列にいるすべての敵を対象にする。命中判定のダイスは一括で振る。
【一列範囲攻撃】 【二体同時攻撃】 【八艘飛び】	【連撃】 【狂い咲き】	まず、アビリティ1に従い攻撃対象を複数選択した後、アビリティ2でそのすべての対象に対する複数回の攻撃を行う。命中判定のダイスは一括で振る。ただし【連撃】の説明にあるとおり、【とどめの一撃】【野生の狩人】等の他の「タイミング攻撃」のアビリティは、そのうち1回の攻撃でしか使用できない。

1-5-B-i. 攻勢 カテゴリアビリティ

【猪突猛進】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト ー 使用回数 1R1回

対象 自分

このアビリティを宣言すると、その攻撃における自分の攻撃力が**3**高いものと扱うが、回避判定に**ー2**のペナルティが付く。

このキャラクターは強壮な筋力と高い瞬発力を備えており、武器を突き出して猛スピードで突進することで大きなダメージを狙えます。

【スタンピード】

タイミング

攻撃 ダメージダイスを振るまで

コスト 2サンドスター

使用回数 1R1回

対象 自分を含む自分と同序列のすべての味方

このアビリティを宣言し、2サンドスターを支払うと、自分と自分のいる序列のすべての味方がこのラウンドに行う攻撃について、攻撃力が「**自分を含む同じ序列にいる味方の数**」だけ増加する。

密集した群れが規則的に運動しながら暴走することで生まれる圧力により、強力な肉食獣などの外敵も圧倒できます。

【毒撃】

タイミング 常時 コスト ー

使用回数 何度でも 対象 攻撃対象

攻撃の命中判定が成功した場合、攻撃の処理が終わった後で攻撃の対象に「毒3」の状態異常を与える。既に「毒X」の状態異常を受けている場合、毒の値に**3**を加える。毒Xの状態異常になったキャラクターは、クリンナップフェイズに**XD6**のダメージを受ける。

このキャラクターの牙や爪には毒があり、斬り裂いた相手の身体に毒を流し込みます。

1-5-B-ii. 攻勢 カテゴリアビリティ

【アンブッシュ・プレデター】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

この攻撃で、自分と同じ序列の敵を対象としているとき、その敵(複数でも良い)に対する命中判定に**±1**のボーナスが付き、さらに攻撃力が**1**高いものとしてダメージを算出する。

このキャラクターは狩りを行う際、スピードやパワーに頼らず、地形を利用して身を隠した上で奇襲をかける習性や技術を持っています。

【デッドリーヒット】

タイミング

攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回 対象 自分

1サンドスターを消費して宣言する。このアビリティを宣言して行った攻撃でダメージを与えた後、相手のダメージカウンターが相手の**「生命力+2」**以上になった場合、相手はダウンする。これは通常の命中判定でのダウン判定と同様の扱いであり、【頑丈】があれば1回まではダウンしない。

このキャラクターは強烈なパワーと闘争本能を備え、その一撃は急所に当たらなくとも致命的なデスブローです。

【暗器】

タイミング

攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

このアビリティを宣言すると、自分の命中判定の達成値が**-2**される代わりに、相手の回避判定で指定個性と使用個性の距離を**2倍**にして計算する。たとえば、自分が指定する個性が《ドジっ子4-11》、相手が《踊り/5-10》で判定しようとしている場合、距離は3のため命中判定のペナルティは6になる。相手がセルリアン等個性を持たないキャラクターの場合、距離は3なのでペナルティは3から**6**になる。

このキャラクターは何かを隠し持つことに長けており、毒爪や棘などを隠しています。その攻撃は特に相性の悪い相手に有効です。

1-5-B-iii. 攻勢 カテゴリアビリティ

【虎視眈々】

タイミング

攻撃 ダメージダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

自分の序列が5以下のとき、このアビリティを宣言すると、「序列と同じ出目のダイス数×「6-自分の序列の値」だけこの攻撃のダメージが増える。

このキャラクターはじっと機を伺うタイプで、チャンス待ち続けて絶好のタイミングで行動を起こすことができます。

【足払い】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 対象 自分

使用回数 1R1回

この攻撃の命中判定に**-2**のペナルティ修正を受ける。この攻撃が命中した場合、対象は**転倒**の状態異常になる。転倒になると、命中判定と回避判定に**-2**のペナルティ修正が付き、次のラウンドのプロットでは前のラウンドのクリンナップでいた序列と同じ序列を選ばなければならない。ただし、次のラウンドのプロットが公開されると回復する。

このキャラクターは、狩りの際にまず相手を転倒させてから仕留めにかかる習性や技術を持っています。

【全力攻撃】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト スタン 使用回数 1R1回

対象 自分

このアビリティを宣言すると、その攻撃の間自分の命中力が**1**高く、攻撃力が**2**高いものと扱うが、攻撃の後で自分は**スタン**の状態異常になる。スタンになると、命中判定と回避判定に**-2**のペナルティ修正が付く。

このキャラクターはType IIxの筋繊維が多く、短い時間の間凄まじいパワーとスピードを発揮することができますが、すぐに疲労してしまいます。

1-5-B-iv. 攻勢 カテゴリアビリティ

【吸血】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト ー

使用回数 1R1回 対象 自分

攻撃の命中判定が成功したときに使用できる。この攻撃では、相手をダウンさせた場合でもダメージを算出する。相手に与えたダメージカウンターの数ただし最大でも相手の生命力点分)だけ、自分のサンドスターを回復することができる。

このキャラクターは噛み付いた相手の血を吸う性質を持ち、水分や栄養を取り込むことができます。

【怪力乱神】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト ー

使用回数 1R1回 対象 自分

このアビリティを宣言すると、自分の命中判定の達成値が**-2**される代わりに、ダメージダイスが**1D6個**増える。

このキャラクターは細い腕からは想像もつかないほどのパワーを持ち、重い物を持ち上げたり動かししたりでき、腕を振るえば一撃破砕です。

【チャージ】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト ー

使用回数 1R1回 対象 自分

このアビリティを宣言すると、このラウンドのプロット公開時から起算して、アビリティ等により自分の序列が動いた移動量の合計量を、この攻撃の攻撃力に加算する。たとえば、プロット公開時は序列1にいたところ、【戦場の支配者】で序列6に移動した場合は、6-1=5だけ攻撃力が上昇する。

このキャラクターは思い切りが良く勇気があって、遠くから助走をつけて突撃し、全身に勢いをつけたまま相手に飛びかかることで強い衝撃を与えることができます。

アビリティを決めるときは、元動物の習性や特性について調べると勉強になります。たとえば、ナミチスイコウモリのみならずスナネコも【吸血】します。

「怪力乱神」という言葉は、「力が強い」、ではなく「よくわからない怪しいパワー」という意味ですが、アプリ版のゾウシリーズのスキルが「怪力乱神」なのでこの命名としています。

1-5-C-i. 防勢 カテゴリアビリティ

【かばう】

使用回数 1R1回 コスト ー

タイミング 味方を対象とする攻撃 回避判定の直後、ダメージダイスを振るまで

対象 序列が自分から1差までの味方

誰かが対象を攻撃し、攻撃が命中したがダウンしなかったとき、このアビリティを宣言すると、その攻撃によるダメージを自分が受ける。ダメージカウンターは自分に乗る。防御力も自分の値を用いる。

このキャラクターは、とっさに仲間をかばうことができます。

【堅牢鉄壁】

タイミング 常時 コスト ー

使用回数 ー 対象 自分

アビリティ【かばう】、【鬼さんこちら】の使用回数が無制限になる

このキャラクターは仲間の盾として優れた経験を積んでおり、複数の敵の攻撃もさばけます。

【存在感】

タイミング 常時 コスト ー

使用回数 ー 対象 自分

アビリティ【かばう】、【鬼さんこちら】の対象が、「序列が自分から**3差**までの味方」になる

このキャラクターは目立つ存在で、周りの注目を集めます。

【防御専念】

タイミング いつでも コスト 手番

対象 自分 使用回数 1R1回

自分が未行動のラウンドに使用できる。このアビリティを宣言すると、自分は手番を失い行動ができなくなる代わりに、このラウンドの間回避力が**2点**、防御力が**1点**高いものとみなす。

身を守ることに専念し、地形や手の届く範囲にある道具なども活用しながら生き延びることに集中します。

【威嚇行動】

タイミング

味方を対象とする攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回

対象 自分以外の味方1人

味方が攻撃の対象になったとき、そのうち1人の回避判定に**±1**のボーナスを付ける。

相手を威嚇して注意を引き付け、視線を仲間から外させます。

【重装甲】

タイミング 常時 コスト ー

使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターがダメージを受けたとき、そのダメージを**2D6点**軽減する。

このキャラクターは硬い甲羅や厚い皮膚、耐衝撃性の被服などを持っており、外的衝撃に耐えられえます。

1-5-C-ii. 防勢 カテゴリアビリティ

【しっぽ切り】

タイミング ダウンしそうになったとき

使用回数 1シナリオに1回

対象 自分 コスト 個性1つ

自分が攻撃の対象になり、命中判定でダウンの判定になったときに使用できる。「しっぽ切り」をすることで、ダウンを回避できる。その代わりに、自分が持つ任意の個性1つがこのシナリオの間使えなくなる。

このキャラクターは、外敵に襲われたときにしっぽを切り落として匍にし、逃げおおせることができます。

【自己防衛】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

自分を対象とする攻撃が命中するか、アビリティの効果(状態異常は含めない、同一キャラクターの同一アビリティに対しては1ラウンドに1回だけ発動する)により自分がダメージを受けるたび、攻撃やアビリティを行った相手に**3D6点**のダメージを与える。また、ダメージにより自分がダウンした場合【頑丈】でダウンしなかった場合は含まない)、攻撃やアビリティを行った相手に**10D6点**のダメージを与える。

このキャラクターは身体に毒や針、さらには自然の中の毒性植物等を付けており、攻撃してきた相手を痛い目に合わせます。

【ディーマティク】

使用回数 1R1回 対象 自分

タイミング 自分を対象とする攻撃回避判定のダイスを振る前

コスト 1サンドスター

自分が攻撃の対象になったときに、1サンドスターを支払って使用できる。このアビリティを宣言すると、その攻撃の間自分の回避力が**2点**高いものとみなす。

毒々しい色の体毛や翼を急に広げたり、大きなジャンプをしたり反撃行動などを取ったりすることで、攻撃者を驚かせます。

【かばう】は、攻撃の対象が変わるわけではなくあくまでダメージを肩代わりするものなので、仲間をかばった場合は【毒性】や【自己防衛】は発動しません。

1-5-C-iii. 防勢 カテゴリアビリティ

【攪乱効果】

タイミング

味方を対象とする攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト 1 サンドスター

使用回数 1R1回

対象 自分を含む自分と同序列のすべての味方

自分または自分と同序列にいる味方が攻撃の対象になったとき、1 サンドスターを支払って宣言する。自分と自分のいる序列のすべての味方は、このラウンドの間回避力が「自分を含む同じ序列にいる味方の数」だけ増加する。

同じような形をしていて、縞模様など攪乱効果のある模様をした群れが密集して動くことで、攻撃者が特定のターゲットを追い回すことを難しくします。

【反射神経】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

自分が回避判定を振るとき、1のダイス目を2の目として扱う。

このキャラクターは知覚から行動までにかかる時間が短く、外敵を見つけたらすぐに逃げたり巣穴に引込んだりできます。かるた遊びなどとても得意です。

【隠れ蓑】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

自分が、味方の【縄張り】で作られた「縄張り」や【巣作り】で作られた「陣地」、選択ルール地形効果においては自分の生息地個性で有利になる地形、のいずれかの序列にいるとき、自分の回避力が¹上昇し、さらに防御力が²上昇しているものと扱う。「縄張り」かつ「陣地」のように重複する序列にあっても、この効果は重複しない。

このキャラクターは、地形や遮蔽物、相手にとっての天敵などを上手に利用して、相手が手が出せない場所に隠れることで身を守ることができます。

1-5-D-i. 疾駆 カテゴリアビリティ

【カウンター】

タイミング

自分を対象とする攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト 行動前にしか使用できない
行動済みになる

使用回数 1R1回 対象 自分

自分が敵の攻撃の対象になったとき、回避判定を振るまでに宣言できる。回避判定を振って、回避判定に成功したとき、直後に攻撃してきた相手に攻撃することができる。このとき、

- ・「距離修正」はかからない
- ・【カウンター】時の相手の攻撃の「自分の回避判定の達成値-相手の命中判定の達成値」の値だけ、反撃の命中判定にボーナスが付く
- ・ タイミング 攻撃 のアビリティは、【二体同時攻撃】【一列範囲攻撃】等攻撃対象を増やすものを除き、使用可能

このキャラクターは優れた戦いの経験を持ち、相手の動きを見切って逆撃を加えることができます。

【一撃離脱】

タイミング 攻撃の間 コスト ー

使用回数 1R1回 対象 自分

攻撃を行ったとき、次のキャラクターの行動までに宣言できる。自分の序列から数えて+3~-3までの任意の序列に移動できる。ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】などで自分が移動できない序列には移動できない。

このキャラクターは重心を後ろに保って戦う姿勢を取り、攻撃してから間髪入れずに相手から離れることができます。

【縦横無尽】

タイミング プロットの間 コスト ー

使用回数 1R1回 対象 自分

指定個性 《足が速い/2-6》《元気/4-7》《平原/6-9》

指定個性の判定に成功すると、そのプロット2つの序列を選択できる。プロット公開時、プロット公開後のアビリティの前に、2つのうちどちらの序列にするかを決める。なお、自分の序列を公開させるようなアビリティの対象になった場合、2つの序列の両方を相手に教えるが、教えた段階ではどちらにするかは決定しない。

このキャラクターはとても足が速く、あたかも同時にいろんな場所に存在するかのよう駆け回ることができます。

1-5-D-ii. 疾駆 カテゴリアビリティ

【疾風迅雷】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 対象 自分

使用回数 1R1回

指定個性 《爪・蹄/1-11》《ジャンプ/2-5》《足が速い/2-6》《戦い/5-3》

指定個性の判定に成功すると、自分の序列から数えて+3~-3までにいる攻撃対象のうち任意の対象1体がいる序列に移動してから命中判定を行える。ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】など対象のキャラクターが移動できない序列には移動できない。このとき、「距離修正」は移動した後の序列で計算する。

このキャラクターは瞬発力と走力に優れ、助走を付けて飛びかかることで長い距離をものともしない戦い方ができます。

【ジャンプ】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

このアビリティを宣言すると、命中判定に~~1~~1のペナルティを受ける代わりに、命中判定のダイスを3つ振って、その中から好きな2つを選んで達成値を決められる。

このキャラクターは足腰が発達していて高くジャンプでき、目標が対応できない間に空中から攻撃を仕掛けることができます。

【逃げ足】

タイミング

自分を対象とする攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回 対象 自分

【鬼さんこちら】【かばう】の効果を含めて、自分が攻撃の対象になったときに使用できる。1サンドスターを支払うことで、任意の序列に移動できる。このとき、自分と攻撃者との距離で行う「距離修正」は移動後の序列で計算する(【鬼さんこちら】の場合は元の目標と攻撃者の距離)。

このキャラクターはとにかく逃げ足が速く、攻撃されそうになると一目散に遠くまで逃げ出すことができます。

【逃げ足】の使い方は、敵から逃げて距離修正を増やすだけにとどまりません。【存在感】を持たない回避盾等が、序列5で序列6~4の味方をかばい続けた後で【逃げ足】で序列2に移動して、序列1~3の味方の盾を続けるという芸当もできます。

【ジャンプ】は、【紫電一閃】と組み合わせればクリティカルを乱発できるようになり、かなり強力です。

1-5-D-iii. 疾駆 カテゴリアビリティ

【急加減速】

タイミング

自分を対象とする攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト 2サンドスター

使用回数 1R1回 対象 自分

2サンドスターを支払う。この回避判定ではダイスを3つ振って、その中から好きな2つを選んで達成値を決められる。

このキャラクターは柔軟な骨格と多量のtype IIx筋繊維を持ち、急激な加速で超ハイスピードを出しながらも、急減速で素早く自在に方向転換することができます。

【忍び足】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト 1サンドスター、命中判定-1

使用回数 1R1回 対象 攻撃対象

指定個性 《長毛/1-3》《模様/3-6》《狩り/5-4》《サバンナ/6-10》

1サンドスターを支払い、さらにこの攻撃では自分の命中判定に-1のペナルティ修正を受ける。自分と攻撃対象は、自分が《長毛/1-3》《模様/3-6》《狩り/5-4》《サバンナ/6-10》の中から選んだ指定個性の判定を行う。自分の達成値が対象の達成値以上だった場合(対象がセルリアン等個性を持たない場合、達成値はD6-3とする)、対象はこの攻撃に対する回避判定で振れるダイスの数が1個になる(セルリアン等個性を持たない場合、-4のペナルティ修正が付く)。

このキャラクターは柔軟な脚や長い毛で足音を殺しながら移動することができ、敵に目を付けられていない状態ならば、機を待つて慎重に相手との距離を詰めることができます。

【紫電一閃】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

使用回数 1R1回 対象 自分

コスト 1サンドスター

1サンドスターを支払う。その攻撃の命中判定ではダイス目が9以上であればクリティカルになる。

このキャラクターは天性のカンと判断力を持っており、激しい動きをしながらも相手の急所めがけて的確に爪や牙、角を振り下ろせます。

1-5-D-iv. 疾駆 カテゴリアビリティ

【ストutting】

タイミング

自分に対する攻撃 回避判定のダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 自分

このアビリティを宣言すると、回避判定に~~-1~~のペナルティを受ける代わりに、回避判定のダイスを3つ振って、その中から好きな2つを選んで達成値を決められる。

このキャラクターは、4本足を使って見せつけるように高く飛び上がることで、自分の運動能力を誇示するとともに自分が相手を発見していることを伝え、狙われないように振る舞います。

【ホップステップジャンプ】

タイミング

自分に対する攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 使用回数 1R1回

対象 攻撃してきた相手

このアビリティを宣言すると、自分の回避判定に~~-1~~のペナルティを受ける代わりに、攻撃してきた相手の命中判定では自分と相手の距離が~~2~~多いものとして計算する。

このキャラクターは、長く強靱な脚で飛び跳ねながら駆け回ることができ、障害物を飛び越えながら縦横無尽に駆けることで敵から逃れることができます。

【急襲】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回

対象 任意の攻撃対象1体

1サンドスターを支払い、攻撃対象のうち任意の1体を選択して宣言する。自分のいる序列と相手のいる序列との差の値だけ、対象の回避判定にペナルティ修正が付く。たとえば、序列1から序列4の対象を攻撃する場合、対象は-3のペナルティ修正を受ける。なお、【疾風迅雷】と組み合わせて使用した場合、この効果による回避判定ペナルティを算出した後で、【疾風迅雷】による移動を行い、その上で距離修正を算出する。

このキャラクターは目標にめがけて超高速で移動することができ、相手の知覚範囲の外から襲いかかることができます。

1-5-E-i. 技巧 カテゴリアビリティ

【設計士】

タイミング 常時 コスト —
使用回数 — 対象 自分

このキャラクターが【縄張り】のアビリティを使用する場合、自分だけでなく味方全員が命中判定と回避判定の**±1**ボーナスを得られる。

このキャラクターが【巣作り】のアビリティを使用する場合、味方が得られる回避判定のボーナスが+1から**±2**になる。

このキャラクターは地層や建材の性質を熟知しており、複雑な構造体であっても頭の中で設計し、組み立て方まで理解することができます。

【武器習熟】

タイミング 常時 コスト —
使用回数 — 対象 自分

このキャラクターが命中判定を行うとき、ダイスの1の目を2の目に読み替えて処理する。

このキャラクターは、持って生まれた武器や拾得、作成した武器の扱いに慣れており、構えを取るなどして最適な使い方ができます。

【トラップ】

タイミング プロット開始
コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回 対象 任意の序列

プロットの開始時、水地、深水ではない任意の序列(自分がいる序列でなくとも良い、選択した序列の情報(他アビリティの効果を除き公開しない)を選択し、「トラップ」を設置する。プロット公開時、「トラップ」の序列も同時に全員に公開する。「トラップ」は**このラウンドの間**有効であり、クлинаップフェイズに失われる。

プロット公開時に「トラップ」の序列にいる敵に**3D6**のダメージを与える。さらに、このラウンド中にアビリティ等で「トラップ」に移動した敵に**3D6**のダメージを与える。

草結びやマキビシ、ロープ等で罠を作り、動物を狩ったり侵入してきた敵を撃退したりできます。

【封鎖】

タイミング 最初のプロット開始時
使用回数 — コスト —

対象 任意の序列

プロット開始時に宣言する。水地、深水ではない任意の序列を選択し、「封鎖」状態の序列として公開する。**この戦闘の間**、【飛行】を持つキャラクターを含め、すべてのキャラクターはこの序列にプロットできず、【ノックバック】等での移動もできない。

このキャラクターは、建造物を作ったりとても嫌な臭いを出すなどして、障害物を作ることができます。

【穴掘り】の効果や【縄張り】【縄張りの歌】の「縄張り」、【トラップ】「トラップ」等は、同じ序列に複数設置することも可能です。アメリカビーバーとオグロプレーリードッグが同一序列に【縄張り】を使えば、高檣のように強力な拠点になるでしょう。

1-5-E-ii. 技巧 カテゴリアビリティ

【アイコンタクト】

タイミング プロットの間 コスト ー

対象 味方全員 使用回数 1R1回

味方全員を対象に取る。自分がある序列や、自分が【トラップ】等で選んだ序列、偵察系のアビリティで知った情報をすべて公開する。

熟達した戦達者であるこのキャラクターは、視線だけで自分の考えを伝えることができます。

【コミュニケーションコール】

タイミング 常時 コスト ー

対象 自分を含む自分と同じ序列にいるすべての味方

使用回数 ー

自分と同じ序列に味方がいるとき、自分と、同じ序列の味方を対象に取る。対象が行う命中判定に ± 1 のボーナス修正が付く。

このキャラクターはコミュニケーションのための様々な符丁や鳴き声を持っており、息を合わせて連携した行動ができます。

【立ち回り】

タイミング いつでも コスト ー

対象 自分 使用回数 1R1回

自分の序列と同じか、1つまたは2つ高い序列にいるキャラクターが行動しているときに宣言できる。行動順を入れ替え、そのキャラクターの行動の後に自分が行動する。自分の行動を行ったら、当然自分の手番は失われ、自分の本来の行動順では行動しなくなる。

このキャラクターは立ち回りが上手く、機先を制して行動に移ることができます。

【ブラキエーション】

タイミング 常時 コスト ー

対象 自分 使用回数 ー

このキャラクターが【木登り】のアビリティを使用しているラウンドでは、自分の命中力と攻撃力がそれぞれ 1 高いものとみなす。

このキャラクターは木の枝にぶらさがって振り子の原理で素早く移動することができ、またそのために腕の筋肉が発達しています。

【カモフラージュ】

タイミング プロットの間 コスト ー

対象 自分 使用回数 1R1回

指定個性 《巢作り/2-9》《穴掘り/2-10》《魅力/3-6》、及び《都市や遺跡/6-12》以外の生息地序列個性

プロットの間宣言する。また、自分の序列を公開させるようなアビリティが宣言されたとき、そのアビリティの前に割り込みでこのアビリティを宣言することもできる。その場合、割り込みされたアビリティは処理前の状態に戻す(未使用に戻る)。

指定個性いずれかの判定に成功すると、自分は、自分の序列を公開させるようなアビリティの対象にならない。また、このラウンドの間回避判定に ± 1 のボーナス修正が付く。

このキャラクターは、地形や草木、さらには自分の体色等を利用して、外敵に見つからないようにカモフラージュを施すことができます。

1-5-E-iii. 技巧 カテゴリアビリティ

【欺瞞工作】

タイミング プロットの間 コスト ー

対象 「序列を公開」するアビリティ 使用回数 1R2回

1ラウンドに2回まで、味方を対象とする「序列を公開」するアビリティが宣言されたときに使用できる。そのアビリティは無効になり、このラウンドの間使用できない。

このキャラクターは、冬になる前に木の実を埋める際に埋めるフリを繰り返したり、捕食者の鳴き声をして餌場からライバルを追い出したりと、相手を騙すことを得意としています。

【ディストラクション】

タイミング いつでも コスト ー

対象 任意の敵 使用回数 1R1回

指定個性 《翼/1-2》《模様/3-6》《鳴き声/3-8》《派手/3-10》

任意の敵1人を対象に取り、任意の味方1人を選択する。自分と攻撃対象は、自分が《翼1-2》《模様/3-6》《鳴き声/3-8》《派手/3-10》の中から選んだ指定個性の判定を行う。自分の達成値が対象の達成値以上だった場合(対象がセルリアン等個性を持たない場合、判定せずに効果を適用する)、このターンの間対象は選択した味方を攻撃の対象にできない。

このキャラクターは、派手な色合いの身体や大きな鳴き声などを駆使して、巣や子どもなど守る対象から外敵の注意を逸らせることができます。

【持久狩猟】

タイミング プロットの間 コスト ー

使用回数 1R1回

対象 自分の偵察アビリティで序列を公開した対象1体

2ラウンド目以降に、前のラウンドで自分のアビリティで序列を公開させた相手を対象に取って使用できる。「この戦闘の間に自分のアビリティでその相手の序列を公開させた回数-1」だけ、このラウンドの間対象の回避判定にペナルティ修正が付く。たとえば、1ラウンド目に【追跡】で序列を公開させた相手を2ラウンド目も公開させた場合、2ラウンド中は回避判定に-1のペナルティがつく。このまま序列を公開させ続けると、3ラウンド目は-2、4ラウンド目は-3と蓄積していく。

このキャラクターはスタミナを効率良く使うことができ、相手の位置を把握し続けて追い回しながら自分の体力は温存し、相手に休憩を許さず徐々に消費させていきます。

1-5-F-i. 知覚 カテゴリアビリティ

【追跡】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター

指定個性 《ピット器官/2-2》《目が良い/2-3》《耳が良い/2-7》《鼻が利く/2-8》《狩り/5-4》のいずれか

任意のキャラクター1体を対象に取る。指定個性の判定に成功すると、対象のキャラクターが選んだ序列を味方全員に公開する。そのキャラクターがまだ序列を選んでいない場合、その場で決定してもらう。さらに、ここで敵NPCを対象としていた場合、その敵NPCと同じ序列にいるすべての敵NPCの序列を味方全員に公開する。

このキャラクターは、耳や鼻などの鋭い感覚を用いて獲物の位置を探り、さらにその周辺の危険も察知することができます。

【エコーロケーション】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意の隣接する2つの序列

指定個性 《耳が良い/2-7》《鳴き声/3-8》のいずれか

まず、序列を選ばずにアビリティの使用を宣言する。指定個性の判定に成功したら、GMはすべての敵NPCの序列を決定する。序列が決定されたら、任意の隣接する2つの序列を宣言する。対象の序列を選択していた敵すべての序列を味方全員に公開する。

このキャラクターは、自分が出した音の反響を感知し、その方向と届くまでにかかった時間で相手の位置を特定することができます。

【第六感覚】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター

任意のキャラクター1体を対象に取る。対象のキャラクターが選んだ序列を味方全員に公開する。そのキャラクターがまだ序列を選んでいない場合、その場で決定してもらう。

このキャラクターは、磁場や電流、脳波といった通常の感覚では感知できない手がかりをキャッチする感覚器官やツールを持ちます。

既に序列が公開されている相手に再度「序列を公開」させるタイプのアビリティを使用しても、【ロックオン】や【持久狩猟】といったアビリティの「序列を公開」させることで発生する効果を重複して発生させることはできません。

1-5-F-ii. 知覚 カテゴリアビリティ

【サイズミックセンス】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 すべての序列

プロットの偵察のタイミングで宣言できる。GMは、各序列に敵NPCが何体いるかをこのアビリティの使用者に伝えなければならない。ただし、「飛行」状態の敵NPCは数えない。GMが序列を変更した場合、その都度その旨を伝える。このアビリティの使用者が得たこの情報は、他のアビリティとの組み合わせがなければ、他の味方には公開されない。

このキャラクターは、脚を通じて骨伝導で地面の微弱な振動を感じ取ることができます。さらに、振動を使って離れた同種族と意思疎通を行うこともできます。

【透視】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター

指定個性

《ピット器官/2-2》《耳が良い/2-7》

任意のキャラクター1体を対象にする。指定個性の判定に成功すると、対象のキャラクターが選んだ序列を味方全員に公開する。そのキャラクターがまだ序列を選んでいない場合、その場で決定してもらう。そのラウンドの間、対象は防御力が**元の防御力の10の位+1**点低いものと扱う。

このキャラクターは、赤外視や超音波などで対象の身体の内部を「見る」ことができ、そこから3次元構造を復元したり太い血管の場所を探ったりできます。

【ニューロマスト】

タイミング プロット 偵察

コスト — 使用回数 1R1回

対象 すべての「水地」「深水」の序列

プロットの偵察のタイミングで宣言し、GMはすべての敵NPCの序列を決定する。序列が決定されたら、「水地」「深水」の序列を選択していた敵すべての序列を味方全員に公開する。このアビリティは、自分のプロットが「水地」「深水」でなくとも使用できる。

このキャラクターは側線が鋭く、水圧や水流を感知する技術に優れており、水中の物体の動きを把握できます。

1-5-F-iii. 知覚 カテゴリアビリティ

【ケミカルセンス】

タイミング プロット 偵察

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回

対象 任意のキャラクター2体

指定個性 《鼻が利く/2-8》《匂い/3-4》《不思議/4-12》

1サンドスターを支払い、任意のキャラクター**2体**を対象に取って宣言する。指定個性の判定に成功すると、対象のキャラクターが選んだ序列を味方全員に公開する。そのキャラクターがまだ序列を選んでいない場合、その場で決定してもらおう。

このキャラクターは、対象の個体やその常在菌などが出す化学物質を検知し、その方角と距離を特定することができます。

【弱点発見】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

このキャラクターのアビリティで敵のプロットを誰かに公開させたとき、そのラウンドの間、誰かがその敵に対する攻撃を行うとき、ダメージを攻撃者の「攻撃力」点だけ増やす。

このキャラクターは、研ぎ澄まされた感覚を経験で補って、相手の弱点や攻略法を的確に判別することができます。

【動体視力】

タイミング 常時 コスト —

使用回数 — 対象 自分

このキャラクターが攻撃を行うとき、攻撃対象の回避力が**2/3(小数点切り上げ、最低0)**であるものとして処理を行う。回避力2~3の攻撃対象は回避力2として処理、回避力4の対象は回避力3として処理、回避力5~6ならば回避力4とみなして処理を行う。

このキャラクターは動体視力に優れ、自身も相手も高速で移動している状態にあっても、即座にフォーカスを移して相手に焦点を合わせ続けることができます。

偵察系のアビリティは、既に序列が公開された対象に対しても有効です。他のフレンズが序列を公開させたキャラクターをさらに自分が【ケミカルセンス】で序列を公開させた場合、自分の【弱点発見】は乗ります。さらに、2人のフレンズが【弱点発見】すれば、効果が重にかかるともあてでしょう。

1-5-F-iv. 知覚 カテゴリアビリティ

【ナビゲーション】

タイミング プロット公開後

コスト — 使用回数 1R1回

対象 任意の味方1人

プロット公開後に使用できる。任意の味方1人(自分でも良い)を、その味方がいる序列に隣接する序列に移動させることができる。

このキャラクターは、磁鉄鉱器官や知識とコンパスの組み合わせなどにより、地理上での自分の位置を把握し続けることができます。

【待ち伏せ】

タイミング 「プロット 偵察」アビリティ
使用時

コスト 1サンドスター

使用回数 1R1回

対象 任意の対象1体

敵のプロットを自分を含む味方に公開させる、偵察アビリティを使用するときに宣言する。任意の相手1体を選択し、その相手がいる序列を予想する。偵察アビリティの結果、対象が予想した通りの序列にいる場合、その後プロット公開後のメインフェイズの最初に、自分は手番を失うことなく対象に1回攻撃を行うことができる。このとき、対象以外を攻撃の対象とするような【一列範囲攻撃】や【二体同時攻撃】等のアビリティを組み合わせることはできないが、【連撃】など攻撃の対象が同一のアビリティを組み合わせることはできる。

このキャラクターは、相手の位置を事前に予想し、準備を整えておくことで、機先を制して攻撃をかけることができます。

【知覚衝撃】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 対象 自分

使用回数 1R1回

この攻撃の命中判定に**-2**のペナルティ修正を受けられる。この攻撃が命中した場合、ダメージの処理やダウン判定を行った後に対象は**スタン**の状態異常になる。スタンになると、命中判定と回避判定に**-2**のペナルティ修正が付く。

このキャラクターは、道具や元動物の防衛機構を使って、強烈な臭いの分泌液や大音量、閃光等で相手の感覚器官を麻痺させることができます。

1-5-G-i. 制空 カテゴリアビリティ

【ダイナミックソアリング】

使用回数 何度でも
 タイミング 判定の直前
 コスト 2サンドスター 対象 自分

「飛行」状態のときに使用できる。攻撃や相手の攻撃の回避を含む何らかの行動を行うとき、その判定の直前に2サンドスターを消費することで、その行動の間自分の命中力と回避力が1高いものとして扱う。

尾根や波によって生まれる気流の乱れを利用し、追い風で加速、向かい風で上昇することで、滑空だけで超高速での飛行を実現する技術です。

【波状飛行】

タイミング 常時 コスト —
 使用回数 — 対象 自分

野生解放の代償、飛行状態の代償としてクリンナップフェイズに消費するサンドスターを1減少させる最低で0になる。

このキャラクターは、羽ばたきと滑空を繰り返すことでエネルギー効率よく飛翔を続けることができます。

【ウィップル】

タイミング
 攻撃 ダメージダイスを振るまで
 コスト —

使用回数 1R1回 対象 自分

「飛行」状態のときに使用できる。この攻撃のダメージに、自分の回避力の値を足す。値そのものであって、回避力の数だけダイスを振れる、ということではない。

このキャラクターは、上下反転で飛ぶことで空力を逆転させ、スリップしながら重力と気流を利用して、超高速での思い切り良い急降下ができます。

【空中輸送】

タイミング プロットの間
 コスト 1サンドスター
 使用回数 1R1回

対象 任意の味方1人

自分が「飛行」状態を選択したときに使用できる。このアビリティを宣言し1サンドスターを支払うと、対象は自分と同じプロットになり、「飛行」状態を得る。アビリティを宣言した時点で対象は自分のプロットカードを放棄する。

対象は、攻撃を行った後、「飛行」状態を失う。

このキャラクターは、他のフレンズ等の重いものを運びながら飛ぶことができます。

「制空」カテゴリアビリティの中には、自分が「飛行」状態でなくても使用できるものがあります。

1-5-G-ii. 制空 カテゴリアビリティ

【編隊飛行】

タイミング コストを支払うとき
 対象 自分 コスト ー
 使用回数 何度でも

自分が「飛行」状態で、自分と同じ序列に、このラウンドに【編隊飛行】のアビリティを宣言していない「飛行」状態の味方がいるときに使用できる。アビリティのコストや野生解放の代償、飛行状態の代償として消費するサンドスターを1減少させる(最低で0になる)。

前を飛ぶ鳥等が生み出す翼端渦流を利用して自分の身体を上を持ち上げます。羽ばたきを連動することで、群れ全体のエネルギーを節約します。

【指揮管制】

タイミング プロットの間 コスト ー
 使用回数 1R1回
 対象 任意の味方2人

対象の2人は、相談してプロットを決めることができる。

このキャラクターは仕切り屋さんで、的確に役割を割り振って指示を出すことで味方の配置を最適化することができます。

【マニューバ】

タイミング 常時 コスト ー
 使用回数 ー 対象 自分

このキャラクターは、「飛行」状態の敵からの攻撃に対する回避判定及び「飛行」状態の敵に対する命中判定に**±2**のボーナスを得る。

このキャラクターは空戦機動を数多く身に着けており、空から襲いかかる脅威に対して有効に対処することができます。

【航空支援】

対象 任意の味方 使用回数 1R1回
 コスト 1サンドスター
 タイミング 対象の攻撃

命中判定のダイスを振る前

任意の味方が攻撃をするときに宣言できる。1サンドスターを支払うことで、対象の攻撃の命中判定に**±1**のボーナスを付けることができる。

このキャラクターは立体的に戦場を把握することができ、味方の立ち回りをサポートすることもできます。

1-5-G-iii. 制空 カテゴリアビリティ

【ホバリング】

タイミング プロットの間 コスト —

使用回数 1R1回 対象 自分

2ラウンド目以降のプロットの中に宣言できる。自分のプロットを、1つ前のラウンドで最後にいた序列と同じ序列にして、公開する。そのターンの間、自分が振るすべての判定について、任意のダイス1つのダイス目を1増やすことができる。

このキャラクターは、羽ばたきを微調整することであたかも空中に止まっているように同じ位置を保って飛び続けることができます。

【無音飛行】

タイミング

攻撃 命中判定のダイスを振るまで

使用回数 1R1回 対象 自分 コスト —

自分が「飛行」状態のときに使用できる。命中判定に**±1**のボーナスを得る。対象がいる序列が「夜間」の場合、さらに**±3**のボーナスを得る。

このキャラクターは、ほとんど音を立てることなく飛ぶことができます。

【空の道】

タイミング いつでも コスト 手番

使用回数 1R1回 対象 自分

攻撃を行う代わりに、手番を消費して宣言する。自分は、任意の序列に移動できる。ただし、(序列0以下などの)存在しない序列や【封鎖】など対象のキャラクターが移動できない序列には移動できない。このアビリティの後で攻撃を行う場合、「距離修正」は移動した後の序列で計算する。

このキャラクターは、気流に乗ったり群れを組んだりして、大陸の間ほどの超長距離を飛んで移動することができます。

【エアロバティック】

タイミング いつでも

コスト 2サンドスター

使用回数 1R1回 対象 自分

指定個性 《翼/1-2》《派手/3-10》《踊り/5-10》

「飛行」状態のときに使用できる。2サンドスターを消費して、指定個性の判定に成功すると、このラウンドの間自分の命中力と回避力が**1**高いものとして扱う。ただし、指定個性の判定に失敗すると、自分はダメージカウンター2を受け、さらに「飛行」状態も失われる。

このキャラクターは、風を読みながら自由自在に空を飛ぶ高い技量を持っており、縦横無尽に飛び回りながら回転やひねりを加え、空をキャンバスにして軌跡で絵を描く曲芸飛行ができます。

1-5-H-i. 歌声 カテゴリアビリティ

【アツレグロ】

タイミング 味方の攻撃 ダメージダイスを振った後

コスト 1サンドスター

対象 攻撃を行う味方

使用回数 1R1回

味方の誰かが攻撃を行い、ダメージダイスを振った後に宣言できる。その攻撃のダメージを**1D6点**だけ増やす。なお、【グラン・クール】と組み合わせて使用した場合、コストは1サンドスターのままで、そのラウンド中のすべての味方の攻撃にこの効果が付与される。

このキャラクターは、アップビートでテンションが上がる歌を唄うことで、仲間の気分を高揚させることができます。

【アモーレヴォレ】

タイミング いつでも 使用回数1R1回

コスト 1D6サンドスター

対象 任意の味方1人

※戦闘以外でも使用可能

1D6点のサンドスターを消費して宣言する。対象のダメージカウンターを**2個**取り除く。

このキャラクターは、癒し系の声で歌を唄うことができ、けものプラズム等の作用で疲れやダメージを癒やすことができます。

【アマービレ】

タイミング 自分の手番または
クリンナップ

使用回数 1R1回 コスト ー

対象 任意の味方1人

自分の手番の間(攻撃の処理中等)またはクリンナップフェイズに、任意の味方1人のすべての状態異常を回復できる。

このキャラクターは、優しく可愛らしい歌声で、聞いていると心穏やかに和むことができます。

1-5-H-ii. 歌声 カテゴリアビリティ

【アルティソナンテ】

タイミング	味方の攻撃 対象が回避判定のダイスを振った後
コスト	2サンドスター
対象	攻撃の対象
使用回数	1R1回

味方の誰かが攻撃を行い、対象(複数でも良い)が回避判定のダイスを振った後に2サンドスターを支払って宣言できる。ダイスのうち1つを選択し、出目を無効にして振り直させることができる。なお、【グラン・クール】と組み合わせて使用した場合、このラウンド中に行われるすべての攻撃にこの効果が適用される。

このキャラクターは、相手の耳に聞こえやすい高さで聴覚をオーバーロードさせるような轟音を出すことで、聴覚を麻痺させて狩りを行うことができます。

【ゲネラルパウゼ】

タイミング	誰かがアビリティを宣言したとき ダイスを振るまで
コスト	1D6サンドスター
対象	宣言されたアビリティ
使用回数	1シナリオに1回

誰かがアビリティを使用を宣言(タイミング 常時でないもの)したときに宣言できる。そのアビリティの使用をなかったことにして、そのラウンド中使用できなくする。アビリティのコスト等を支払っていた場合、元に戻す。ただし、このアビリティは野生開放のアビリティに対しては使用できない。

このアビリティは【グラン・クール】と組み合わせることはできない。

このキャラクターは、テンポの良い曲の流れを突然止める総休止を効果的に挟むことで、リズムをリセットする演出をすることができます。

【テュツティ】

タイミング	いつでも
使用回数	1R1回 対象 味方全員
コスト	1サンドスター

1サンドスターを支払う。このターンの間、味方全員が攻撃で与えるダメージが、同じ序列にいる自分を含めた味方の数~~x~~2だけ増加する(ダイス数ではない)。

このキャラクターは、リズム感ある歌で仲間たちが統制の取れた動きができるようにして、群れとしての力を高めることができます。

1-5-H-iii. 歌声 カテゴリアビリティ

【スピリトーズ】

タイミング いつでも

コスト 手番 対象 味方全員

使用回数 1R1回

攻撃を行う代わりに、手番を消費して宣言する。味方全員はこのラウンドの間、野生解放アビリティを使用するときにクリンナップフェイズに支払うサンドスターが**2点**減少する(最低で0になる)。

このキャラクターは、生き生きとした元気の良い歌を全力で楽しく唄うことで、周囲のサンドスター濃度を高めることができます。

【二重詠唱】

タイミング コスト 手番のアビリティを宣言したとき

コスト 1D6サンドスター

対象 自分 使用回数 1R1回

コスト「手番」となっており、アビリティを使用することでそのターン自分の手番が失われ、攻撃等ができなくなるようなアビリティを宣言したときに使用できる。1D6点のサンドスターを消費することで、手番の消費をなかったことにする。攻撃もできるし、別のコスト「手番」のアビリティも使用できる。

このキャラクターは、左右2つの鳴管でそれぞれ別々の音を出すことができ、まったく異なる2つの歌を同時に唄うことができます。

【縄張りの歌】

タイミング プロット公開時

コスト ー 対象 自分がいる序列

使用回数 1R1回

プロット公開時に、自分と同じ序列に敵がいなくても宣言できる。自分がいる序列を「縄張り」として宣言する。**このラウンドの間**、自分がその序列にいるとき、命中判定と回避判定に**±1**のボーナスが付く。敵がその序列にいるとき、命中判定と回避判定に**±1**のペナルティが付く。

このキャラクターは、大きな声で唄うことで自分のテリトリーを主張できます。

1-5-H-iv. 歌声 カテゴリアビリティ

【インプロビゼーション】

タイミング 攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト — 対象 自分

使用回数 1 戦闘に1回

1戦闘に1回に限り、自分が攻撃を行う前に、自分が持っていない任意の個性を選択して、その個性を「即興個性」として攻撃の指定個性とすることができる。この戦闘の間は、この即興個性を攻撃の指定個性に選ぶことができるが、この個性で回避判定等の判定を行うことはできない。相手がセルリアンなど個性を持たない場合は、指定個性と使用個性の差が-3ではなく-4になるものと扱う。なお、【グラン・クール】と組み合わせて使用した場合、このラウンド中に行われる味方のすべての攻撃にこの効果が適用される。

このキャラクターは自由に音楽表現ができて、即興で複雑なメロディーを作り出しながら唄い続けて、数百ものレパートリーを持っているように振る舞うことができます。

【声真似】

タイミング 攻撃 命中判定のダイスを振るまで

コスト 手番

使用回数 1 戦闘に1回

対象 任意のキャラクター

対象が攻撃を行おうとしたとき、手番を消費して宣言する。その対象は、指定個性《鳴き声/3-8》の判定を行う（個性を持たないセルリアンは、判定すら行えない）。この判定に失敗すると、手番が失われ、このラウンド行動ができなくなる。

このキャラクターは、声や腹話術等でいろんな音を出すことができ、相手を騙したり驚かせたりすることができます。

【金切り声】

タイミング 自分の手番 コスト 手番
使用回数 1R1回

対象 自分のいる序列と、その序列に隣接する序列すべてにいる敵味方すべてのキャラクター

攻撃を行う代わりに、手番を消費して宣言する。すべての対象は、指定個性《耳が良いV2-7》の判定を行わなければならない。ただし、個性を持たないセルリアンは、判定を行わず失敗とする。この判定に**成功**すると、**スタン**の状態異常になる。スタンになると、命中判定と回避判定に-2のペナルティ修正が付く。【グラン・クール】と組み合わせて使用した場合、すべてのキャラクターが対象となる。

このキャラクターは、超音波を含む強烈な大音声を出すことができ、特に耳が良いフレンズをくらくらさせます。ただしセルリアンには効果を発揮しないので、要注意です。

1-5-1-i. 道具 カテゴリアビリティ

道具カテゴリのアビリティは、GMの許可がない限り使用できません。

【紙飛行機】

タイミング	自分の手番	コスト	手番
使用回数	1戦闘に1回		
対象	任意のキャラクター		

攻撃を行う代わりに、手番を消費して宣言する。対象が【紙飛行機】のアビリティを**持っていない**場合、対象は指定個性《**かしこい**2-12》の判定を行う(個性を持たないセルリアンは、判定すら行えない)。この判定に失敗すると、対象は手番が失われ、このラウンド行動ができなくなる。さらに、このラウンドの間回避判定に**-2**のペナルティ修正を受ける。

このキャラクターは風のカや空力、揚力の概念を肌で理解しており、紙を使って紙飛行機を折って、遠くまで飛ばすことができます。

【滑空】は道具カテゴリのアビリティですが、ムササビやモモンガといった動物のキャラクターや、鳥系のフレンズを作成する際は、GMは特例で習得を許可することを強く推奨します。なお、【飛行】を持っていても、【飛行】アビリティで【滑空】を使用すれば飛行状態のサンドスター減少を抑制できます。

【火】

タイミング	自分の手番	コスト	手番
使用回数	1R1回	対象	特殊

攻撃を行う代わりに、手番を消費して以下のいずれかの行動を行うことができる。

- ① 任意の序列にあるすべての「陣地」や「トラップ」を選択し、これを破壊する
- ② 誰かの【縄張り】の効果をこのラウンドに限り失わせる
- ③ 【火】のアビリティを持たない任意の対象1人に指定個性《**臆病**4-6》の判定を行わせる。対象が判定に失敗した場合、対象の手番は失われ、このラウンド行動ができなくなる。

このキャラクターは火を恐れませんが、ルーペなどの道具を使って火を灯すことができ、またその性質を理解しています。

【滑空】

タイミング	プロットの間	コスト	—
使用回数	1R1回	対象	自分

このキャラクターは、【木登り】、【立ち回り】、その他GMが高所に移動することに寄与すると判断できるアビリティと組み合わせ、高所に移動する判定に成功すれば(手段に応じGMが目標値を定める、たとえば【木登り】なら5程度)、プロット時に序列に加えて、「飛行」状態を得ることができる。このとき、飛行状態の代償としてクリナップフェイズに消費するサンドスターを1減少させる(最低で0になる)。

このキャラクターは、高い所から滑空して空を舞うことができます。

【文字】

このキャラクターは、苦勞しながらも人間が残した文字を解読することができます。このアビリティは戦闘では原則役に立ちません。

1-5-1-ii. 道具 カテゴリアビリティ

道具カテゴリのアビリティは、GMの許可がない限り使用できません。GMは、これ以外にもいろんな道具カテゴリアビリティを作って出して構いませんし、シナリオ上習得した道具カテゴリアビリティについては成長ポイントを消費することなく習得したものとして構わないでしょう。以下に記述される道具カテゴリアビリティと【文字】は、戦闘ではほぼ使用できないので、戦力値(5. データセクション)の算出でカウントしません。

アビリティ	内容
動物学	動物の仕組みや組織、機能、生態、性質に詳しく、環境適応や本能と学習、さらに遺伝について観察を通じて理解できます。
植物学	植物の仕組みや構造、機能、性質に詳しく、遺伝的性質を選び出す育種や遺伝子組み換えの手法も理解しています。
生態学	動植物や微生物たちが織りなす生態系のデリケートな性質を、観測データや気候を踏まえて発見・理解することができます。
医学	ヒトやフレンズが病気になったときに、観察や検査によって原因を特定し、薬品や外科的手法によって治療を施すことができます。
数学	数や図形の性質に詳しく、公理系を元にして純粋な論理によって様々な法則を導き出すことができます。
工学	物体の特性や力のはたらきの原則を理解し、さらにそこから実用的な道具や建築物を設計することができます。
化学	物質の基礎構成単位である原子、その結合体である分子の性質を理解し、いろんなものを混ぜてどんな反応が起きるか知っています。
物理学	固体液体や万有引力など、物の基本要素やそこに働く力の性質を理解しており、サンドスターの例外性、異常性を知っています。
経済学	ヒトやフレンズの社会を特に通貨を通じて理解し、1人1人が望む通りに行動することで、社会全体がどう動くかをわかっています。
文学	文字、言語の性質を理解しており、言われた書かれた言葉の意味を正確に読み取ったり、面白い物語を作ったりできます。
電子機器	電気を使った道具の性質を理解しており、パーツを使って分解修理したり、設備があれば新しい道具を作ったりできます。
宇宙服	無重力の性質を身体で理解しており、宇宙服や酸素ボンベなど適切な道具があれば、無重力空間で活動できます。
コンピュータ	計算、情報処理を行う精密な道具「コンピュータ」の性質を理解しており、適切なツールがあれば人工知能の解析だってできます。
絵画	色彩やデッサンの技術と感覚を養っており、絵の具や鉛筆を使って美しい絵やマンガを描くことができます。
彫刻	木や石などを削り、彫ることで、物や生き物、心象などをモチーフにした立体的な芸術作品を作ることができます。
【芸術:○○】	その他、PCが得意な芸術分野をプレイヤーが自由に設定できます。○○は自由に記載して下さい。
【学術:○○】	その他、PCが得意な学術分野をプレイヤーが自由に設定できます。○○は自由に記載して下さい。

1-6. 成長ポイント

アビリティを取り終えたら、最後に GM が定める「成長ポイント」を割り振ります。成長ポイントを使って、以下のよう
にキャラクターの特徴を変更することが可能です。

同じプレイヤーで続き物シナリオを遊んでいるなら、前回のシナリオで得た「成長ポイント」を使ってキャラクター
を成長させてみましょう。もしもプレイヤーが変わっているなら、GM の裁定で「仮成長ポイント」等を出して、**全
キャラクターの「成長ポイント」を等しくすることを強く推奨** します。もし逆に、新たにグループに呼んだ新規参加
者は成長ポイント 0 で、他のプレイヤーは持ち込みの成長済みキャラクターを使うなんてことをすると、いたずら
に疎外感を生みます。

個性の数	必要成長ポイント
4→5	12
5→6	9
6→7	6
7→8	3

成長項目	必要成長ポイント
アビリティを1つ増やす	12
命中力+1	8
回避力+1	7
攻撃力+1	4
防御力+1	3
生命力+1	2
サンドスター+1	3

1-7. サンプルキャラクター

以上でキャラクター作成は終了します。最後に、右のサンプルキャラクター「サーバルちゃん(最初期)」(成長ポイント0)ができるまでの流れを通して見てみましょう。もちろんこの順番で作成する必要はなく、たとえばアビリティから順に決めていっても構いません。

- ・ 種類(綱目科属種)
ネコ目ネコ科サーバルです
- ・ 設定
アニメみたいな感じです
- ・ 個性とサンドスター値
それらしい個性を選んだら、合計5つになりました。よってサンドスター最大値は6です。成長したら、《かしこい2-12》を取る前提です。
- ・ 能力値プリセット
サーバルキヤットはサバンナのハンターです。猛獣プリセットでアタッカーになります。サンドスター最大値が-2になるので、14になります。
- ・ 攻撃タイプ・野生解放
ガイドブックでサーバルちゃんのジャンプがかなり意味が違う気もしますが「八艘飛び」と呼ばれていたのが、今回はスマッシュタイプを選択します。命中力が+1され、堂々の5になります。これなら【二体同時攻撃】しても十分命中できるでしょう。
- ・ アビリティ
3つ取れますが、まずは「疾駆」の【ジャンプ】が欲しいところ。それに、「汎用」の【木登り】も必須でしょう。あとは、夜行性なので【夜目】も取っておきます。

アビリティは戦闘での実用重視で選んでもいいですが、イメージや設定から選んだ方が戦闘以外で使いやすくなりますし、意外に強くなるものです。実はこのサーバル、できる子です。

サーバルちゃん(最初期)

ネコ目ネコ科ネコ属

サーバル

《ジャンプ/2-5》《元気/4-7》《ドジっ子/4-11》

《狩り/5-4》《サバンナ/6-10》

習得可能 攻勢 疾駆

命中5 回避2 攻撃5 防御5

生命7 砂星14

【八艘飛び】 (野生解放)

【二体同時攻撃】 命中-4で二体狙い

【ジャンプ】 命中-2、ダイス3個

【木登り】 回避+1

【夜目】 夜間命中修正無し

「さばんなちほーのトラブルメーカー」と呼ばれるネコ科のフレンズです。ジャンプ力と鋭い爪が自慢で、よく狩りごっこをして遊んでいます。陽気で元気いっぱいな性格で好奇心が旺盛、とにかくポジティブですが、実は義務感が強く友だち思いな優しいフレンズです。

2. ゲームの進め方

キャラクターができれば、後は以下の手順で進めていきます。

導入

メイン 5要素を任意に組み合わせ

プロジェクト

シーン

ロードムービー

推理
アドベンチャー

戦闘

エンディング

終了処理

2-1. 募集文・ハンドアウト

このゲームを遊ぶには、GM1人(及び、必要であればサブマスター)と、プレイヤーが3~6人程度必要です。GMがプレイヤーの募集を行うとき、少人数のサークルや気心の知れた仲間ならばともかく、不特定多数を相手に募集をする際は、そのシナリオでどんなことをやろうとしていて、そこではPCにどんなことが求められているか、明記しておく必要があります。そうしないと、1人は推理モノのつもり、また1人は映画ごっこのつもりで遊んでしまって、話が噛み合わないという事態が起きてしまいます。シナリオの募集文(及び、もし使うならハンドアウト)では、右のような内容を記載すると良いでしょう。

募集文

- ・シナリオ名
- ・シナリオの紹介文
- ・単発? 続き物?
- ・募集人数
- ・雰囲気
(アプリ準拠か漫画準拠かアニメ準拠か等)
- ・開催予定期間
(スケジューリングツールのリンク等)
- ・募集締切時間
- ・先着順か抽選か
- ・選択ルールの採否
- ・指定成長ポイント

ハンドアウト

(※通常は使いません)

- ・PC1の導入
- ・PC1のキャラ作成上の注意事項
- ・PC2の導入
- ・PC2のキャラ作成上の注意事項
- ・PC3の導入
- ・PC3のキャラ作成上の注意事項

特に、誰かの死を描くようなシナリオや、銃火器が出てくるようなシナリオ、他作品とのクロスオーバー、そしてアプリ、漫画、アニメのいずれかの物語が深く関わっており、内容を知らないと楽しめないようなシナリオを募集する際は、必ずその旨を注意書きとして記載して下さい。TRPGを楽しむには、GMとプレイヤーの間で事前に、世界観、雰囲気、やりたいこと、ロールプレイのテイスト等について擦り合わせて、どう自由に楽しむかゲームのイメージを共有しておくことが肝要になります。

2-1-A. 募集文の例

夢の翼

次回のライブは空を飛ぶ演出を入れたい。そんなPPPの希望を叶えるため、何らかの手段でペンギンを空に飛ばすシナリオです。飛べるフレンズに運んでもらう？ムササビみたいに滑空する？それとも、港の近くに置いてあった「羽の付いたフネ」を飛ばしてみる？色々方法はありそうですが、なんとかして夢の翼を実現してみましよう。

- ・単発
- ・募集人数 3~4人
- ・雰囲気 アニメ準拠、水上機もあるよ
- ・開催予定期間 7/1(土) 13:00~18:00見込
- ・募集締切時間 6/30(金) 22:00 先着順
- ・選択ルールはキャラクターロストルールのみ採用

PC1 ハンドアウト

あなたはPPPの大ファンで、よくライブの準備のお手伝いをしています。前回のライブで、トキさんやショウジョウトキさんが空を飛びながら歌うのをちょっと羨ましそうに見ていたジェーンを見たあなたは、次のライブではぜひみんなで飛んでもらおうと画策しています。

推奨:なし

PC2 ハンドアウト

あなたは高山のジャパリカフェの常連さんです。同じく常連のトキさんから空飛ぶライブ計画の話聞いたあなたは、この紅茶を飲んだらちょっとお手伝いに行こうと思いました。

推奨:なし

PC3 ハンドアウト

あなたは好奇心旺盛なフレンズさんで、よく図書館に入り浸っています。そこへやって来たマーゲイさんから空中ライブプロジェクトの話聞いて、面白そうだと思ったので、博士に相談しながらやってみようと思いました。

推奨:なし

PC4 ハンドアウト

あなたはこの前の噴火で生まれたフレンズさんで、ついさっき図書館で自分が何の動物か教えてもらいました。隣でなんだか面白そうな話をしているので、自分の縄張りを探すのも兼ねて、ちょっとついていくことにしました。

推奨:なし

2-1-B. プレイヤーキャラクター

プレイヤーはプレイ開始の時間までに、自分の分身たるプレイヤーキャラクターを準備するようにして下さい。その際は、可能な限りGMや参加プレイヤーと相談して作るようにしましょう。

新しく作成

新しくキャラクターを作成する場合は、p4 1. キャラクター作成を参照して下さい。このとき、募集文に 0より大きい「指定成長ポイント」が記載されているなら、そのポイントをいわば仮成長ポイントとして使って、このセッションに限りキャラクターを最初から成長させておくことができます。

前に使ったキャラクター

前に他のセッションで使用したキャラクターを作成する場合は、サンドスターを最大に、ダメージカウンターを0にした上で、さらにGMと相談しながら募集文の「指定成長ポイント」に合うようにキャラクターを調整します。使用成長ポイントが「指定成長ポイント」より多いキャラクターの場合は、GMの指示に従って、PC間の公平のため一時的に能力値を下げたりアビリティを外したりして下さい。

キャラクター作成の際にプレイヤー同士で相談することで、役割分担やアビリティのコンボを事前に仕込んだり、さらには仲良しコンビを組むこともできます。ジャパリパークは自分の力で生きるのが掟ですが、誰かに頼ってもいいのです。

たとえば、【バランス】【お茶】を持ったアルパカと【歌唄い】【金切り声】を持ったトキがコンビを組めば、アルパカの喉に良いお茶でトキの歌をきれいにしつつ、戦闘においては、味方もスタンさせてしまうという【金切り声】の特性を【バランス】【お茶】で対策できます。

2-1-C. 指定成長ポイント(GM向け)

指定成長ポイントの決定

GMは新しくセッションを募集する際、PCがどれくらいすごいのかの目安として「指定成長ポイント」を記載することができます。指定成長ポイント0なら初期作成のすごいフレンズ、指定成長ポイント12ならできることが増えたすごいフレンズ、指定成長ポイント60ならかなりすごいフレンズです。

基本的に、「指定成長ポイント」が多いほど多種多様なアビリティを持ったフレンズが出てくるため、できることは多くて楽しいですが、処理はややこしくなりプレイ時間も増える傾向にあります。

また、たとえばサークル等で遊んでいて、前に使ったフレンズを使いたいプレイヤーがいる場合は、そのフレンズが使った「成長ポイント」と同じだけの「指定成長ポイント」にすることで、前に使ったフレンズを出しやすくなります。

成長ポイントの調整

プレイヤーが前に使ったPCを使いたい場合、どうしても使用した成長ポイントと「指定成長ポイント」が合わない場合があります。そのキャラクターの使用成長ポイントが、目安として4以上「指定成長ポイント」を上回る、あるいは下回る場合は、指定成長ポイントに近づくよう調整をお願いした方が良いでしょう。

使用成長ポイントが「指定成長ポイント」を上回ることはあっても良いですが、あまり上回りすぎると PC間の不公平が拡大し、トラブルの元です。

2-1-D. 導入

いよいよプレイが始まったら、まずは導入を行います。導入では、以下のような内容をカバーすることで、ゲーム内の状況について認識を共有します。PCごと個別の導入をそれぞれのシーンとしてやってもいいですが、時間をかけ過ぎないようにしましょう。

- シナリオの説明
- シナリオの目標と、達成のために必要なこと
- PCの自己紹介と、関係性

PCやNPCをアニメの登場キャラクター本人ということにするかどうかは、GMとプレイヤーの好み次第です。たとえばこのシナリオは、PPPではなく他の飛べないフレンズを飛ばすことにしても成立しますし、逆にPCをジェーンやマーゲイ、トキ等にしても成立します。

導入

導入は、図書館に集まったPCたちが博士と助手、それにキュウシュウムササビちゃんから説明を聞くシーンから始めます。3人によると、飛べない鳥が飛ぶ方法は3つあるそうです。

1. 誰か飛べるフレンズに運んでもらう
2. キュウシュウムササビちゃんのように、「飛膜」みたいなものを用意して、高い所から滑空して飛ぶ
3. 日の出港にある「羽の生えたフネ」を完成させて、飛ぶ

キュウシュウムササビちゃんは、陽気で好奇心旺盛な性格。120メートル以上滑空することができます。彼女の飛び方を勉強することで、空を飛ぶ方法がわかるかもしれません。

「羽の生えたフネ」は、草や木で作られたフネみたいなものです。近くにある金属製の「水上機」を模して作られています。昔、空を飛びたかったフレンズがこの「水上機」が飛んで来るのを見ていて、これと同じ物を作ろうとしたのだそうです。

この後、PCの自己紹介を終えたら、メインフェイズに入ります。

2-2. ターン制限

ロードムービーやプロジェクトを主軸とするシナリオの場合、シナリオ全体またはシナリオの一部でターン数制限をかけます。善は急げ、悪も急げ。チャンスの女神は待ってくれない。アニメ「けものフレンズ」の神速の物語展開を見習って、急いで事を進めましょう。

原則的に、ターンが経過するのは以下の要因によります。

- シーンで、1人のPCによるシーンが完了する（4人PCなら、1サイクル4シーンで4ターン）
- シーン効果で、「ターンが経過」する効果（ターン制限がかかっていないシナリオでは、この効果はほとんど意味がありません。行動不能のキャラクターのサンドスターが回復するくらいです。）
- ロードムービーのイベント
- プロジェクトで、参加全キャラクターの行動が1回ずつ完了する
- 推理アドベンチャーで、情報収集判定を行う（手分けして捜査するなら、同時に行われている全判定が完了したら1ターン経過）

GMは、PCの人数に応じて要求ターン数を変えることを強くオススメします。シナリオ内のターンが経過するようなイベントの数に応じて必要ターン数は変わりますが、比率としては右の表が目安になります。ただし、シーンを入れる場合はPC人数が多いほど必要ターン数が多くなることには注意が必要です。

PC人数	必要ターン数
3人	24
4人	20
5人	18
6人	17

2-3. シーン

シーンパートは、特定の目的を定めずに日々の暮らしをエンジョイするようなシナリオに向いています。たとえば、ゆうえんちに集まってみんなで遊ぶ、といったシナリオで使えるでしょう。

シーンでは、「シーン表」を振って出るランダムなイベントと、プレイヤーが記入する「キーワード」の組み合わせで、プレイヤーが中心になって自由にシーンを演出します。たとえば、「お祭り」表で「料理」イベントが発生し、キーワードが「ばすてき」だったなら、バスの的なものに乗って料理を移動しながら配るなんてシーンにできるかもしれません。

まず、GMがここでどのシーン表が使えるか宣言します。だいたい4～6程度の候補があると良いでしょう。たとえば、「野生」「遊び」「自然」「探検」「旅行」といったように指定します。

書き方

例

「[シーン]」表
[キーワード]


「お祭り」表
ばすてき

各プレイヤーは、右のようなメッセージカードを記入して、伏せます。その後、GMがシャッフルを行います。誰がどれを引くかはお楽しみ、です。

シーンカードを引いたプレイヤーは、シーンプレイヤーとなって、自由にロールプレイしながらお話を作っていきます。シーンに参加するPCや、NPCは、基本的にシーンプレイヤーが決めますが、出たくないときは出なくても構いません。GMや他のプレイヤーは、シーンプレイヤーがネタに詰まるようだったらどんどん助け舟を出すようにして下さい。こうして、全プレイヤーが一通りシーンプレイヤーをやったら、1つの「サイクル」が完了します。シナリオ上決まった回数の「サイクル」が無事終わったら、次へと進んで下さい。

2-3. シーンの進め方

シーンイベントでは、ロールプレイの内容に応じて「シーン判定」を行います。GMまたはシーンプレイヤーは、ロールプレイの中で何らかの課題が発生したら、区切り良く判定を挟むようにして下さい。判定では、GMは**2つか3つ**程度の指定個性を出して、シーンプレイヤーがその中から選んで判定を行います。たとえば「料理」イベントでキーワードが「ばすてき」なら、《料理/5-2》や《元気/4-7》あたりを指定個性にするのかもしれませんが。判定の結果に応じて、成功効果、失敗効果を適用します。またGMは、シーンイベントの一定回数の成功をシナリオの目標の1つに据えても良いでしょう。

- 
- GMが、選べる「シーン表」の種類を宣言
 - 各プレイヤーが、「○○表 △△」と記入したメッセージカードを伏せて、GMがシャッフルする
 - PC1人が1枚カードを開き、「シーン表」を振る
 - 「シーン表」の結果とキーワードに合わせてロールプレイ
 - これを全PC分繰り返して、1つの「サイクル」とする

シナリオコンセプトによっては、シーンの判定の部分をカットすることもできます。実は、判定のルールを使わないでシーンだけでメイフェイズを行うならば、能力値プリセットも攻撃タイプも選ばず、名前と綱目科類とアビリティだけを決めたキャラクターを使って、キャラクター作成に時間をかけずにお手軽にロールプレイを楽しむことができます。

2-3-A. 「野生」シーン表(2D6)

「野生」シーンは、本能のおもむくままにアニマルライフを楽しむイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 鳴く/遠吠え	歌を練習したり、遠くの仲間とコミュニケーションを取ったり、はたまた自分の存在を誇示したりするため、大きな声を出します。成功すると、このシナリオの間に趣味の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを 1点失います。	《鳴き声/3-8》 《歌/5-9》
3 臭い付け	縄張りや餌場を主張し、維持するために、自分のテリトリーに自分の臭いを付けて回ります。判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付きます。失敗すると、自分はサンドスターを 2点失います。	《匂い/3-4》 《偉そう/4-2》
4 お昼寝	陽気に包まれて、なんだかとても眠たい気分。木陰でぐっすりお昼寝の時間です。判定に成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが 2点回復します。失敗すると、次のターンまたはシーンではシーンに登場できず、判定もできません。	《マイペース/4-10》 《寝る/5-6》
5 通り雨	天気予報もないフレンズ暮らしますが、それでも雨の気配や匂いくらいはわかります。雨の中活動すると、体温を奪われたり泥で汚れたりしてあまり良いことはありません。雨が止むまでは、木陰や洞穴、巣等でじっとしていきましょう。判定することなく、全員はダメージカウンターを 1個取り除くことができます。	
6 日向ぼっこ	ぼかぼか太陽の下、暖かくて気持ち良い気分です。日差しにあたって身体を温めます。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、何も起こりません。	《大型/1-6》 《平原/6-9》
7 餌探し	ジャパリまんを食べればいい、といっても、自分で食べ物探しや狩りごっこくらいはします。判定に成功すると、自分のサンドスターが 2D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《目が良い/2-3》《耳が良い/2-7》《鼻が利く/2-8》
8 水場を求めて	自然の中では、安全に飲める水源を見つけるのはなかなか難しいもの。のどが渇いてくるその前に、水分補給ができる場所を探してみましょう。判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付きます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《砂漠/6-11》
9 休憩	身体を動かし続けると疲れてしまいます。ゆっくり休んで、身体の疲れや傷を癒やしましょう。判定することなく、自分のダメージカウンターを 2個取り除くことができます。	
10 毛づくろい	身体についた汚れや寄生虫を落とすため、水や砂などを使って身体をお掃除します。鳥なら羽繕いです。判定に成功すると、任意のキャラクターのダメージカウンターを2つ取り除くことができます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《翼/1-2》 《毛並み/3-5》
11 爪とぎ/かじり木	鋭い爪や牙は強力な武器ですが、放ついても伸び続けるので、長さを調整しなければなりません。爪切りなんて、ありません。判定に成功すると、このシナリオの間自分の攻撃力が2点高いものとして扱います。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《角・牙/1-4》 《爪・蹄/1-11》
12 水浴び	身体をきれいにこして暑さのしのげる水浴びは、水がたくさんあるところなら日課です。成功すると、このシナリオの間魅力の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付く、さらにサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、自分はサンドスターを 1D6点失います。	《鱗/1-5》 《水浴び・温泉/5-5》

2-3-B. 「遊び」シーン表(2D6)

「遊び」シーンは、いろいろなことを試して好き勝手に遊び回るイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 戦いごっこ	チームに分かれて、決められたルールに従って、戦いをします。役割分担と立ち回りが大切です。判定に成功すると、次の戦闘のプロットでは自分は任意のキャラクター1体の序列を知ることができます(味方の偵察で使うアビリティと扱います)。この情報は、【アイコンタクト】等のアビリティの効果を除き味方に公開することはできません。	《かしこい/2-12》 《戦い/5-3》
3 ゲーム	でんきで動く不思議な箱で遊びます。箱の中にはいろんな絵が詰まっていて、なんと動きます。その上音まで出ます。判定に成功すると、サンドスターが1D6点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《ゲーム/5-11》
4 狩りごっこ	獲物を追いかけて飛びかかる、ハンティングの遊びです。野生の本能が躍動します。判定に成功すると、このシナリオの間自分の攻撃力が+2されます。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《スタミナ/2-11》 《狩り/5-4》
5 ダンス	四肢を使ってポーズを取り、目を引くような魅力ある動きをします。ダンスを嗜む動物は意外に多いのです。判定に成功すると、このシナリオの間に性格の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを1点失います。	《模様/3-6》 《踊り/5-10》
6 歌	音の高さをいろいろと変えながら大きな声を出して、きれいな歌を唄います。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、シーンに登場しているPC全員がダメージカウンター1を受けます。	《鳴き声/3-8》 《歌/5-9》
7 おしゃべり	友だちと一緒にかしましくおしゃべりをします。身振り手振りを加えて、自分の感動を伝えます。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、何も起こりません。	《派手/3-10》 《おしゃべり/5-7》
8 遊具で遊ぶ	パークには不思議な形をした遊具がたくさんあります。地面に半分埋まったまんまるなものや、細い棒でできた構造体、それに乗ると左右に動く乗り物や、観覧車など。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンターを2受けます。	《遊び/5-8》 《都市や遺跡/6-12》
9 滑り台	滑らかな下り坂になっている斜面を、重力に任せて滑り降ります。世の中には、滑るために作られた遊具もあるみたいです。判定に成功すると、自分のサンドスターが2D6点回復します。失敗すると、自分のサンドスターを1D6点失います。	《くちばし/1-9》 《遊び/5-8》
10 お手玉	石や砂袋を器用に操り、放り投げてはもう片手でキャッチして、また放り投げてはキャッチする遊びをします。判定に成功すると、このシナリオの間自分の命中力が+1されます。失敗すると、自分のサンドスターを1D6点失います。	《丁寧/4-9》 《遊び/5-8》
11 ボール遊び	四肢やしっぽ、時には顔を使って巧みにボールを操り、相手チームのゴールにボールを入れる遊びをします。判定に成功すると、このシナリオの間自分の回避力が+1されます。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《しっぽ/1-7》 《足が速い/2-6》
12 マンガ/物語	目の前にないものを想像して物語にすることが得意なフレンズたちが作った様々な物語を、全部覚えたり本やマンガを使ったりして、語り聞かせます。判定に成功すると、このシナリオの中で1回だけ、好きな判定で振ったダイスすべてをひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「元の出目」になります。失敗すると、自分はサンドスターを1点失います。	7- 《ミステリアス/4-3》 《マンガ/5-12》

2-3-C. 「自然」シーン表(2D6)

「自然」シーンは、雄大な大自然を楽しむイベントが揃っています。比較的、判定の効果が薄めです。

シーン	内容	指定個性の例
2 雷雨	ピカッと稲光、一瞬空けて、轟音が鳴り響きます。辺りは大雨、しかもピカピカ、とても危ない状況です。成功すると、このシナリオの間自分の攻撃力が+1されます。失敗すると、自分はダメージカウンターを 2 受けます。	《小型/1-8》 《臆病/4-6》
3 霧	見渡す限り真っ白、遠くの方がよく見えません。辺りに霧が立ち込めています。判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付き、失敗すると、1ターンが経過します。	《ビット器官/2-2》《耳が良い/2-7》《鼻が利く/2-8》
4 じめじめ	薄暗くて狭く、ちょっと生暖かい洞穴がありました。中に入ると、ちょっと落ち着くかもしれませんが。成功すると、このシナリオの間自分の生命力が+1されます。失敗すると、自分のサンドスターを 1 点失います。	《穴掘り/2-10》 《河川・湖沼/6-5》
5 不思議な植物	なにこれ？オジギソウやハエトリグサのような不思議な植物に出くわします。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はダメージカウンターを1受けます。	《ジャングル/6-8》 《かしこい/2-12》
6 風の匂い	柔らかな風が、遠くの草花や潮の香りを運んできます。複雑な匂いですが、嗅ぎ分ければいろんな発見があります。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分のサンドスターを 1 点失います。	《鼻が利く/2-8》
7 見晴らし	広くて見晴らしが良い場所に来ました。ここなら別のちほ一まで眺められます。判定に成功すると、自分のサンドスターが 1 点回復します。失敗しても何も起きません。	《ジャンプ/2-5》 その場所の生息地列の個性
8 鳥の歌	種々多様な鳥たちが啼き合って、さながら鳥のコーラスです。前後左右、それに上と、あらゆる方向から鳥たちの歌声が響き渡って来ます。判定することなく、自分のサンドスターが1点回復します。	
9 花畑	色とりどりの花が咲き誇る、それはそれは美しい花畑にやってきました。なんだか甘い香りが漂っています。成功すると、シーンに登場している PC 全員 のサンドスターが1点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《優しい/3-3》 《派手/3-10》
10 鏡写し	透明度の高い河や泉、湖の水面が、周辺の景色を映し出して、上と下が同じに見える不思議な光景を作り出しています。成功すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが1回復します。失敗しても何も起きません。	《不思議/4-12》 《河川・湖沼/6-5》
11 いろんな巣	動物たちの一部は、土や草木を使って、木々の上や地面の下など、色々な場所に巣を作ります。この辺りでは、バラエティ豊かな色々な巣が観察できるようです。判定に成功すると、このシナリオの間自分の防御力が+1されます。失敗すると、自分のサンドスターを 1 点失います。	《巣作り/2-9》 《森林/6-7》
12 ケセラン パサラン	ふわふわした白い毛の塊みたいなものが、空をふらふら漂っているのを見つけました。成功すると、このシナリオの中で1回だけ、好きな判定で振ったダイスすべてをひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「 7 ー元の出目」になります。失敗すると、自分はこのシナリオの間「趣味」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付き、	《笑顔/3-7》 《歌/5-9》

2-3-D. 「お祭り」シーン表(2D6)

「お祭り」シーンは、フレンズみんなで集まってワイワイ遊ぶ催し物の際のイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 気をつけて	ヒトの遺産の中には危険がつきもの。急に観覧車が外れて落ちてきたり、遊具が壊れたり、橋が落ちたりすることだってあります。危険を回避しないと、大変なことになります。判定に成功すると、自分はこのシナリオの間【反射神経】のアビリティを持っているものとみなします。既に持っている場合は、回避力が1高いものとみなします。失敗すると、シーンに登場している PC全員がダメージカウンター-2を受けます。	《ピット器官/2-2》 《都市や遺跡/6-12》
3 ショー	演劇やダンス、アクション、ドルフィンジャンプといったショーを壇上で開催し、観客のフレンズたちを楽しませます。成功すると、このシナリオの間に身体の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを 1点失います。	《派手/3-10》 《踊り/5-10》
4 だらだら	ひだまりの下、みんなで集まってまったりゆっくりするのも良いものです。ちょうどだらだらするのに良さげな場所などもあります。判定に成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が +2され、サンドスターが 2点回復します。失敗すると、次のターンまたはシーンではシーンに登場できず、判定もできません。	《巢作り/2-9》 《マイペース/4-10》
5 ばすてき	足こぎ等で動く、ばすてきなものに乗って遊びます。足が届く大きさのものに乗りましょう。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はサンドスターを 1D6点失います。	《スタミナ/2-11》 《元氣/4-7》
6 料理	火や調味料を使って、ジャパリまんではない加工した食べ物を作って振る舞います。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のダメージカウンターを2つ取り除くことができます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《料理/5-2》 《都市や遺跡/6-12》
7 ライブ!	アイドルユニットやバンドなどが、日頃の練習の成果を出して歌って踊ります。判定に成功すると、このシナリオの間自分の生命力が+2されます。失敗すると、このシナリオの間「魅力」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きます。	《匂い/3-4》《歌/5-9》 《踊り/5-10》
8 ゆうえんち	パークにある不思議な形をしたモノに、登ったり、滑り降りたり、ジャンプしたり、競走したりして遊びます。成功すると、このシナリオの間自分の回避力が+1されます。失敗すると、1D6のダメージカウンターを受けます。	《単純/3-12》 《元氣/4-7》
9 みんなで遊び	狩り役と狩られ役に分かれて走り回ったり、指定した色に触ればオッケーだったり、段差を上り降りしたりして、ルールを決めてみんなで遊びます。成功すると、次の戦闘のプロットでは自分は自分のプロットを味方全員に公開することができます (味方の偵察で使うアビリティと扱います)。失敗すると、このシナリオの間「身体」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きます。	《偉そう/4-2》 《遊び/5-8》
10 ドリンクスタンド	お茶や椰子の実のミルク、果物のジュースといった飲み物をみんなでいただきます。木の実などと一緒にいただきたいものです。成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《優しい/3-3》 《方言/4-5》
11 見知らぬ友だち	お祭りにはたくさんのフレンズが集まります。まだ会ったことがなかったフレンズや、よく知らないフレンズとお話すれば、新発見があるかもしれません。成功すると、このシナリオの間に生息地の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを 1点失います。	1 《UMA/3-2》 《おしゃべり/5-7》
12 語り聞かせ	自分の体験や、マンガや物語を、みんなの前でお話して聞かせます。文字が読めるフレンズがいるなら、その子が本を読んでくれるかもしれません。成功すると、このシナリオの中で1回だけ、振ったダイス1個をひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「 7-元の出目」になります。失敗すると、自分はサンドスターを 1D6点失います。	《かしこい/2-12》 《マンガ/5-12》

2-3-E. 「探検」シーン表(2D6)

「探検」シーンは、大自然やパークに残された遺構などの秘密を探るイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 金属のタネ	道中、植物のタネのような形をした不思議な金属を見つけます。手で抱えられるほどの大きさで、冷たく無機質な感じ。しかも、なんだか嫌な感じがします。判定に成功すると、このシナリオの間自分が攻撃を行うとき、対象の生命力が3低いものとして処理を行います。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《臆病/4-6》
3 山火事	落雷か何かの原因で、山の下の草が燃え上がっています。自然の摂理とはいえこれはコワイ！煙に巻かれないように離れましょう。成功すると、自分はこのシナリオの間【火】のアビリティを持っているものとみなします。既に持っている場合は、このシナリオの間1回だけ、【火】のアビリティを手番を消費することなく使用できるようになります。失敗すると、シーンに登場している PC全員がダメージカウンター1を受けます。	《足が速い/2-6》 《森林/6-7》
4 大空洞	とても大きな空洞がぼっかり口を空けています。中からは冷気が漂い、水音か何かの反響音が響き渡っています。足を滑らせないように、慎重に探索します。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《爪・蹄/1-11》 《穴掘り/2-10》
5 ミステリーサークル	道中、草がきれいなまんまんに刈られた不思議な場所を見つけました。自然の力？シロアリ？妖精？はたまた宇宙人？いったい誰がこんなことをしたのでしょうか？判定に成功すると、自分が次に行う判定に+2のボーナス修正が付ききます。失敗すると、このシナリオの間「息地」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付ききます。	《不思議/4-12》 《砂漠/6-11》
6 巨大樹	とんでもない太くて大きい木を見つけました。フレンズ 10人でも抱えきれないほどです。辺りは緑に染まり豊かな生態系を作っており、登ればどこまでも見渡せそうです。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けません。	《しっぽ/1-7》 《森林/6-7》
7 不思議な遺物	すべすべして、不思議な形をした物体を見つけました。ヒトが残したのでしょうか？ちょっと調べてみましょう。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《かしこい/2-12》 《都市や遺跡/6-12》
8 滝	さらさらと水が流れ落ちる滝に日光が差し込んで、まるで光のカーテンのようです。滝壺にちらりと映ったのは、大きな魚でしょうか？判定に成功すると、自分のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、何も起こりません。	《水浴び・温泉/5-5》 《河川・湖沼/6-5》
9 地底湖	冷え冷えとした空気が漂う洞窟を降りると、透明な水が溜まった大きな地下の湖を見つけました。足を滑らせないように慎重に、探索します。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《鱗/1-5》 《河川・湖沼/6-5》
10 発電施設	お日さまの光や地面の熱など、自然のエネルギーを利用して、電気エネルギーを生み出す発電施設に着きました。ゴウゴンと重く低い音が響いてきています。判定することなく、全 PCのサンドスターが1点回復します。	
11 柱の山	六角形の柱が無数に集まった、不思議な山みたいなものを見つけました。これもヒトの遺物でしょうか？不思議な模様が一面についています。判定に成功すると、自分は2つの隣り合った個性の列を選択し、その間のギャップ部分はこのシナリオの間に限り埋まっている（個性判定の距離に数えない）ものとしします。失敗すると、何も起こりません。	《模様/3-6》 《不思議/4-12》
12 紙のタネ	道中、巻物みtainな形をした不思議なタネを見つけます。花のような模様がいくつも描かれていて、紐がついています。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のサンドスターが1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《かしこい/2-12》 《遊び/5-8》

2-3-F. 「旅行」シーン表(2D6)

「旅行」シーンは、普段の縄張りや棲家を離れて遠くへ行くイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 忘れ物	大変大変、さっきまで持っていたはずの大事なあのアイテムが、いつの間にやらなくなってしまいました！どうやって探したものでしょうか。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、PCたちが持っている任意のアイテムを1つ失います。アイテムを持っていない場合は、自分のサンドスターを1D6点失います。	《ピット器官/2-2》 《ドジっ子/4-11》
3 迷子	旅の途中、仲間とはぐれてしまいました！きっと向こうも自分を探していることでしょう。早く合流しないと、切ない思いをしてしまいます。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《鼻が利く/2-8》 《匂い/3-4》
4 足がパンパン	長旅ですっかり足が疲れ切ってしまい、もうパンパンです。目的地まで急ぎたいところですが、これ以上サンドスターを消耗したくありません。どうにか疲れを癒せないものでしょうか。成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、1ターンが経過し、自分のサンドスターを1D6点失います。	《スタミナ/2-11》 《平原/6-9》
5 ロッジ	ろっじにやってきました。いろいろな種類のお部屋があり、自分の特性に合わせた場所で寝泊まりができるみたいです。見かけないフレンズもここに泊まっているみたいです。判定することなく、全PCのサンドスターが1D6点回復します。	
6 悪路	下生えが多かったり岩場だったり、あるいは岩礁があったりして、進みにくい地帯にやって来てしまいました。慣れない場所は歩きにくいものです。成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《しっぽ/1-7》 《元氣/4-7》
7 野宿	自然の中で寝るのには危険がいっぱい。虫に刺されたり、天敵に襲われたりするかもしれません。安全かつ快適に寝られる場所を確保しましょう。判定に成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、シーンに出た全員がサンドスターを2点失います。	《穴掘り/2-10》 《寝る/5-6》
8 お風呂！	今日は、お風呂がある施設にやってきました！旅の汚れを落とすには、やっぱりお風呂が一番です。判定に成功すると、シーンに出た全員のサンドスターが1D6回復します。失敗すると、のぼせてしまってシーンに出た全員がダメージカウンター1を受けます。	《えっち/3-11》 《水浴び・温泉/5-5》
9 カフェー	ここはカフェー、チャノキやたんぼぼ、茶色い豆、ハーブなどさまざまな草花を煎じて、苦い飲み物を作って出してくれるところです。成功すると、自分のサンドスターの最大値が+2され、サンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《方言/4-5》 《料理/5-2》
10 珍しい生き物	めったに見かけることのない、しかし有名な動物や植物、キノコ等を見つけました。なんてラッキー！じっと観察してみましょう。成功すると、自分は2つの隣り合った個性を選択し、その間のギャップ部分はこのシナリオの間に限り埋まっている（個性判定の距離に数えない）ものとし、何も起こりません。	《目が良い/2-3》 《UMA/3-2》
11 流れ星	かばんや草木をまくらに寝転がる夜。空を見上げれば、キラリと一筋の光が輝きます。とてもきれいです！判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗しても何も起きません。	《目が良い/2-3》 《眼差し/3-9》
12 叡智の残滓	旅の途中立ち寄った場所に、ポロポロになった葉っぱの束みたいな、文字や絵が書かれた不思議なものが置いてあります。見てもよくわかりません。判定を要さず、「キラキラ」を1つ獲得し、さらに、シーンに登場した【文字】のアビリティを持つフレンズに限り、このシナリオの間サンドスター最大値が+2されます。	

2-3-G. 「遺構」シーン表(2D6)

「遺構」シーンは、ヒトが遺した遺跡や都市遺構などを探索するハードなイベントが揃っています。GMは、プレイヤーにだけその遺構が本当は何なのか教えてから進めると、ロールプレイがはかどります。

シーン	内容	指定個性の例
2 細長い筒	遺跡の中で、細くて長くて持ち手があって、そして見ていると底知れない嫌な予感がある物体を見つけました。判定に成功すると、このシナリオの間自分がセルリアンに対して攻撃を行うとき、対象の生命力が4低いものとして処理を行います。失敗すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が1低下します(現在値が最大値を上回るようになった場合、現在値も最大値まで低下します)。	《爪・蹄/1-11》 《狩り/5-4》
3 穴だらけ	穴だらけの遺跡を見つけました。大きな穴に小さな穴、地面にも壁にもたくさんあります。判定に成功すると、アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手します。失敗すると、自分はサンドスターを 2点失います。	《ミステリアス/4-3》 《都市や遺跡/6-12》
4 としょかん	こんなところにもとしょかんがありました。本がたくさん置いてあります。中で、何か役に立つものがあるかもしれません。判定を要せずシーンに登場している全員のサンドスターが 1点回復し、さらに【文字】のアビリティを持つフレンズに限り、このシナリオの間サンドスター最大値が +2されます。	PC
5 バス?	遺跡の中に、まんまるな足を4つ持った、不思議な形の大きなものを見つけました。これがウワサのバスでしょうか?判定に成功すると、シーンやロードムービー等の効果で「ターンが経過」する効果をこのシナリオ中1回だけ無視することができます。失敗すると、何も起こりません。	《不思議/4-12》 《ジャングル/6-8》
6 絵	壁に大きな、「絵」が描かれています。絵を描くフレンズはあまりいないですし、こんなに大きくてきれいな絵はあまり見たことありません。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが 1点回復します。失敗すると、何も起こりません。	《目が良い/2-3》 《模様/3-6》
7 透明の壁	一見なにもないようで、光が歪んで見える不思議なものを見つけました。なんと、透明な壁です!判定に成功すると、アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《爪・蹄/1-11》 《都市や遺跡/6-12》
8 歌う箱	錆びついて古びた箱から、なんだか音が聞こえてきます。もしかして、この箱が歌っているのでしょうか?上に何か、鳥のくちばしのようなものがついているようですが…。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが 2点回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	《耳が良い/2-7》 《歌/5-9》
9 とつても平ら	見渡す限りとつても平らな、石みたいなものや石でできた地面があります。隙間や割れ目から草木が生い茂っていますが、歩くとコツコツと硬い足音です。特に何も起こりません。	
10 毛皮だらけ	フレンズの毛皮は「ふく」といって、なんと取れます。しかし、目の前にあるのは吊るされた大量のふく。誰かが脱ぎ捨てていったのでしょうか、あまりに数が多いです。成功すると、このシナリオの間に生息地の列を指定個性とする判定を行うときに+1のボーナスが付きます。失敗すると、自分はサンドスターを 1点失います。	《長毛/1-3》 《雪山/6-2》
11 ふかふか	毛皮や翼、あるいは綿毛の塊?やわらかくて、上でぴょんぴょん跳ねられる、ふかふかしたものを見つけました。成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが 1D6点回復し、ダメージカウンターを 1個取り除くことができます。失敗すると、1ターンが経過します。	《巣作り/2-9》 《寝る/5-6》
12 どうぶつえん	遺構の中でも、パークと良く似た雰囲気を持った施設にやってきました。ここは動物園といって、昔ヒトが世界中の動物たちを集めて、眺めていたんだそうです。成功すると、このシーンに登場している全 PCはこのシナリオの間、野生解放アビリティを使用した際にクリンナップフェイズで支払うサンドスターが2少なくなります。失敗すると、持っている任意の個性1つがこのシナリオの間使用できなくなります。	《単純/3-12》 《楽観的/4-8》

2-3-H. 「料理」シーン表(2D6)

「料理」シーンは、ジャパリまんに頼らぬ様々なグルメを探訪するイベントが揃っています。

	シーン	内容	指定個性の例
2	怪しい葉っぱ	ジャパリまんをひとたび離れば、パークには食べられそうな草花やきのこなどがたくさんあります。しかし中には毒のあるものも！しっかりかぎ分けて、安全な料理ライフにしましょう。成功すると、シーンに登場している PC 全員のダメージカウンターを 1個取り除きます。失敗すると、シーンに登場している全員がダメージカウンター 2を受けます。	PC 《鼻が利く/2-8》 《臆病/4-6》
3	舶来品	海の向こうの別のエリアには、また別の料理が伝わっている、可能性があります。フレンズのネットワーク等を駆使して、珍しい料理を探してみます。成功すると、アイテム「ブルーベリーヨーグルト」を入手します。失敗すると、自分のサンドスターが 1D6点失われます。	《翼/1-2》 《海洋/6-4》
4	ちょちょい	料理の材料を集めるため、ジャパリまんの材料を育てている畑にちょいちょいに行きます。美味しそうなものを見繕って、いくつか拝借してしまいましょう。成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、このシナリオの間「性格」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きま	《小型/1-8》 《偉そう/4-2》
5	塩加減	海の水や、土や岩から採れる「しお」はしょっぱくて、料理の味を決める大切なもので、そして生きるのに欠かせないものです。うまい塩加減にしましょう。成功すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 2点回復します。失敗すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 2点失われます。	《丁寧/4-9》 《料理/5-2》
6	おかわり！	おいしい料理はたくさん食べたいものです。食べ過ぎるとおなかいっぱい、ちょっと眠くなってきます。成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が +2され、サンドスターが 2点回復します。失敗すると、このシナリオの間回避判定に-1のペナルティ修正を受けます。	《大型/1-6》《泳ぎ/2-4》 《足が速い/2-6》
7	緋色の研究	紅茶の淹れ方は奥が深いもの。お湯の熱さや蒸す時間、入れる茶葉の量などによって、味や香りがまったく違います。できるだけ美味しくお茶を淹れる方法を探してみます。成功すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《硬派/4-4》 《丁寧/4-9》
8	いろいろジャパリまん	ジャパリまんは各個体に合わせていろいろと中身が違うみたいです。ちょっと、他のフレンズ用のジャパリまんを食べてみたくなってきました。成功すると、自分のサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、自分のサンドスターが 1D6点失われます。	《笑顔/3-7》 《おしゃべり/5-7》
9	ふる一つ	木々になる果物は、甘酸っぱくておいしい、そしてときには貴重な水分の源になる大切な食べ物です。絞ってジュースにしてもいいかもしれません！成功すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が +2され、サンドスターが 2点回復します。失敗すると、自分が次に行う判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《ジャンプ/2-5》 《森林/6-7》
10	黄金の一粒	料理の味をキリリと引き締めるのは、様々な種類の香辛料です。ペッパーや唐辛子、ガラム マサラにナツメグ、それかカラシにわさびにニンニク生姜など、色々な「隠し味」を集めて試してみよう。成功すると、このシナリオの間シーンに登場している PC 全員のサンドスターの最大値が +1されます。失敗すると、自分はダメージカウンター 1を受けます。	《鼻が利く/2-8》 《ジャングル/6-8》
11	苦い野菜	ジャパリまんの材料の中には、とっても苦い野菜があるようです！どうにかおいしく食べられるようにできないでしょうか？成功すると、シーンに登場している PC 全員のダメージカウンターを 1個取り除きます。失敗すると、自分のサンドスターが 2点失われます。	《大型/1-6》 《硬派/4-4》
12	甘い誘惑	ジャパリまんの工場に稀に見つかる怪しい白い粉は、一舐めすればフレンズたちをとりこにする魔性の味です。なんせとっても甘いのです！これを使えば、色々なおいしいものが作れるかもしれません。成功すると、アイテム「赤ずきんタルト」が手に入ります。失敗しても何も起こりません。	《小型/1-8》 《料理/5-2》

2-3-1. 「航海」シーン表(2D6)

「航海」シーンは、バスや帆船などを使って大海原を往くイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 大嵐	降り注ぐ水、水、水、それに吹きすさぶ大嵐、とどめに遠くにはピシヤンと雷！大嵐です！ちゃんと船のバランスを取らないと、ひっくり返ってしまいそうです。成功すると、自分はこのシナリオの中で1回だけ、振ったダイス1個をひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「7一元の出目」になります。失敗すると、PC全員はダメージカウンター 2を受けます。	《かしこい/2-12》 《踊り/5-10》
3 暗礁地帯	この辺りの海は水深が浅く、ところどころ岩が突き出ている所も多いです。船の底がぶつかってしまえば動けなくなってしまいますし、船が壊れてしまうかもしれません。成功すると、このシナリオの間自分の回避力が1点高くなります。失敗すると、1ターンが経過します。	《目が良い/2-3》 《丁寧/4-9》
4 かんかん照り	海の上に木はあんまりありません。遮るものも無いところに強烈な日差しが降ってきますから、船の中は熱くなってしまいます。飲み水だって限られているわけですから、暑さは脅威。どうか涼しく過ごせないでしょうか？成功すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 2点回復します。失敗すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 2点失われます。	《長毛/1-3》 《砂漠/6-11》
5 赤い海	海を進んでいると、ぎょっとするような光景を目にします。陸地に近い海面が、なんと赤く染まっているのです！あれは赤潮といって、海の中の小さな生き物が無数に繁殖することで起きるそうです。成功すると、このシナリオの間自分の生命力が3点高くなります。失敗すると、自分のサンドスターが 2点失われます。	《鼻が利く/2-8》 《水浴び・温泉/5-5》
6 時化	風が強くなり、波が高くなってきました。高い波が来るたび、船が右へ左へ揺られます。こうグラグラ揺れると、耳の中がグラグラして、頭がクラクラしてしまいそうです。成功すると、このシナリオの間自分のサンドスター最大値が2点高くなり、自分のサンドスターが2点回復します。失敗すると、自分のサンドスターが1D6点失われます。	《ジャンプ/2-5》 《マイペース/4-10》
7 潮風に乗って	海の上を走っていると、上の方からみやみやあと啼き声が聞こえてきます。たくさんの鳥たちが、まっすぐな列を組んで海の上を渡っているのです。きれいです！判定に成功すると、自分のサンドスターが1点回復します。失敗しても何も起きません。	《翼/1-2》 《鳴き声/3-8》
8 魚の群れ	船の上から海面を見ていると、大量の黒い影が前を横切っていくのが見えました。中には、海上に飛び出て来る魚もいます。この辺りには、たくさんの魚たちが暮らしているようです。このシナリオの間、自分が「水地」「海上」の序列にいるときに、判定に成功すると命中力と回避力に+1のボーナスが、失敗すると命中力と回避力に-1のペナルティが付きまます（「飛行」であっても良い）。	《泳ぎ/2-4》 《海洋/6-4》
9 小島を発見	水平線まで続く広い海の中、よく見ると小さい島があるのがわかります。不思議な形の木が生えているみたいですが、水深は浅いので船をあんまり近づけるわけにもいきません。泳いで上陸してみたら、何か面白いものがあるかもしれません。成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はサンドスターを 2点失います。	《ミステリアス/4-3》 《不思議/4-12》
10 星空の夜	雲がほとんどない今日みたいな夜は、船に横になって空を見上げると、月や星々がキラキラ輝いているのが見えます。星の位置を使って、方角を知ることができるそうです。成功すると、このシナリオで1回だけ「1ターンが経過」する効果は無視できます。失敗すると、何も起こりません。	《眼差し/3-9》 《遊び/5-8》
11 うずしお	海がぐるぐる渦巻いているところを見つけました！これはうずしおといって、潮の満ち引きによって海が狭まったところから水が流れ込むことで起きるそうです。判定に成功すると、PC全員のサンドスターが1点回復します。失敗しても何も起きません。	《UMA/3-2》 《遊び/5-8》
12 輝く海	この辺りの海は、宝石のように緑色や青色にきらめいて、キラキラ輝いているように見えます。サンゴのおかげか、それともサンドスターの影響でしょうか？判定を要さず、「キラキラ」を1つ獲得します。	

2-3-J. 「音楽」シーン表(2D6)

「音楽」シーンは、歌や楽器の練習や公演を行うイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 ガラガラ声	歌いすぎたのか、声がガラガラになってしまいました！喉は痛いし、声もうまく出せないし、さんざんです。治すにはどうすれば良いでしょうか。成功すると、このシナリオの間自分のサウンドスター最大値が2点高くなり、自分のサウンドスターが2点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンターを1点受けます。	《スタミナ/2-11》 《元気/4-7》
3 近所迷惑？	大きな声で歌の練習をしていると、ご近所さんからクレームが入ってしまいました。場所を変えるなり、あるいは音が漏れにくい建物を探すなりして、対策する必要があります。成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分が次に行う判定に-2のペナルティ修正を受けます。	《優しい/3-3》 《硬派/4-4》
4 リズムに乗って	トントントンと、手足でリズムを取ります。上手にリズムを取れば、心震わすようなパフォーマンスができるものです。ちょっと複雑なリズムにも挑戦してみましょう。成功すると、このシナリオの間自分の命中心力が1点高くなります。失敗すると、自分のサウンドスターが1点失われます。	《角・牙/1-4》 《くちばし/1-9》
5 一緒にダンスを	歌を歌いながら、一緒に身体を派手に動かすダンスを織り交ぜていきます。とおっても疲れますし、集中力も使いますが、アイドルの道は険しいのです。成功すると、このシナリオの間自分の回避力が1点高くなります。失敗すると、自分のサウンドスターが2点失われます。	《派手/3-10》 《踊り/5-10》
6 音を出す道具	パークの中には、音を出すための不思議な道具が見つかることがあります。だいたいは変な音になってしまっていますが、叩いて音を出すタイプのものならちゃんとした音が出るものもあります。成功すると、このシナリオの間自分の攻撃力が2点高くなります。失敗すると、このシナリオの間自分の防御力が2点低くなります。	《不思議/4-12》 《都市や遺跡/6-12》
7 お腹で息を	歌が上手なフレンズいわく、フレンズの身体で上手に歌を歌うには、お腹で息をできることが大切なんだそうです。お腹の筋肉を使って、胸いっぱい息を吸い込んでいきます。成功すると、このシナリオの間自分のサウンドスター最大値が2点高くなります。失敗すると、自分のサウンドスターが1点失われます。	《大型/1-6》 《かしこい/2-12》
8 リラックスタイム	上手に歌を歌うコツは、こわばった身体をリラックスさせること。身体を伸ばしたりひなたぼっこしたりして、身体をうんと柔らかく緩めてあげましょう。成功すると、自分のサウンドスターが1D6点回復します。失敗しても何も起こりません。	《マイペース/4-10》 《寝る/5-6》
9 喉に良いお茶	歌を歌い続けていると喉に負担がかかるものです。カフェで喉に良いお茶をいただきましょう。マーシュマロウやマローブルーのハーブの力出、喉を守ってもらいます。成功すると、自分のサウンドスターとダメージカウンターが2点ずつ回復します。失敗しても何も起こりません。	《料理/5-2》 《山岳/6-6》
10 ハミング	口を閉じたまま歌う練習をします。息を閉じ込めたまま口や鼻の中で音を共鳴させ、大きな声を出さずとも遠くまで響き渡る声を出せるようになるのです。成功すると、自分はこのシナリオの間野生解放の後でクリンナップフェイズに失うサウンドスターが1点減ります（最低0点）。失敗すると、自分のサウンドスターが1点失われます。	《方言/4-5》 《歌/5-9》
11 リップトリル	上手に声を出す練習として、唇を軽く閉じたまま声を出して、唇を震わせるようにします。成功すると、自分は任意の1つのアビリティを指定して、このシナリオの間そのアビリティによるサウンドスターのコストを1点減らせます（最低0点）。失敗すると、自分のサウンドスターが1点失われます。	《笑顔/3-7》 《歌/5-9》
12 プライベートコンサート	たくさんのフレンズたちの前で歌うのも楽しいですが、大事な友だちに聴かせるためだけに歌うのもまた楽しいものです。それこそ建物やライブ会場を使って、プライベートな音楽公演を行います。成功すると、自分はこのシナリオの間1回だけ、「コスト:手番」のアビリティを使っても手番を失わず、攻撃や「コスト:手番」アビリティを行うことができます。失敗すると、自分のサウンドスターが1D6点失われます。	《単純/3-12》 《遊び/5-8》

2-3-K. 【上限注意】のシーンについて

次ページ以降に記述する【上限注意】のシーン表では、平和なジャパリパークを離れたシリアス気味なシーンが描写されます。

原則として、遺跡や遺構の探索、元都市部に暮らすフレンズたち、パークの外のフレンズたち等にスポットライトを当てるような、「けものフレンズ」公式作品と世界観が相違する可能性のある、世界観的に上限を超えるシナリオでの使用を想定しています。普通のシナリオでは使用しないようにして下さい。このシーン表を使うようなシナリオを募集する場合は、募集文に世界観に関する注意事項を必ず記載して下さい。

「けものフレンズ」は、ゲームやアニメではほのぼのとした平和な世界を描写しつつもその中に不穏さを残し、設定資料やインタビューといった裏舞台で、後々設定を変更できるような「遊び」を残しつつも、スケールが大きく深刻な設定を明かしていくというスタイルのプロジェクトです。それゆえTRPGで遊ぶ際には、GMやプレイヤーの間に「公式設定」の知識の差が生じやすく、それが致命的な差になりやすいという大きな問題をはらんでいます。GMは、ゲームやアニメを離れた世界観で遊びたいときは、シナリオメモで自分の中の世界観設定を事前に公開して、誤解やイメージのズレ、さらには予期せぬネタバレを防ぐようにして下さい。またプレイヤーは、自分の世界観解釈をGMや他のプレイヤーに押し付けることのないよう、これが「今回のワールド」ということでGMの世界観を楽しむように努めて下さい。シリアス卓はとかく失敗やトラブルを招きやすいのです。

2-3-L. 【上限注意】「追憶」シーン表(2D6)

「追憶」シーンは、かつてそこに暮らしていた生き物たちに思いを馳せるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 軀の山	木々がまばらに生える小高い丘に、無数のヒトだったものが積まれた場所にやって来ました。地面が灰白色に見えるほどたくさんあって、窪んだ眼窩がこちらを向いているような気がして、とつても気味が悪いです。判定に成功すると、このシナリオの間自分はいつでも、任意の数のダメージカウンターを受けることと引き換えにそれと同数のサンドスターを回復することができます。失敗すると、自分はサンドスターを 4点失います。	《フード/1-12》 《眼差し/3-9》
3 兵器庫	鉄などの金属でできた、細長い筒や大きな筒などの道具がたくさん残っている場所にやって来ました。辺りにはセルリアンも多いようで、気をつけなければなりません。判定に成功すると、このシナリオの間自分の「攻撃力」が1点上昇します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《角・牙/1-4》 《戦い/5-3》
4 病院	たくさんのベッドや空っぽの薬瓶、尖った針が付いた注射器などの不思議な形をした道具など、医療に用いる道具がたくさん置かれた建物にやって来ました。廊下にまでベッドが置かれていて歩きにくく、薄いピンク色をした壁が真っ直ぐ続きますほどこが不気味です。判定に成功すると、このシナリオの間「得意」を指定個性とする判定に+1のボーナス修正が付きます。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《優しい/3-3》 《寝る/5-6》
5 虹色の山	火口からまるで扇のように、虹色の XXXXXXXXXX の結晶が固まった、大きな山にやって来ました。周辺にはセルリアンも多いようで、注意しながら歩く必要があります。判定に成功すると、「キラキラ」を1個入手します。失敗すると、シーンに登場している PC全員がダメージカウンター1を受けます。	《しっぽ/1-7》 《山岳/6-6》
6 タワー	天高くそびえ立つ、とても細長くて大きな塔、高層ビルが立ち並ぶ一帯にやって来ました。中には崩れたビルも多く、道にはクルマが並んでいて歩きにくいです。塔の中には毛皮や色とりどりの道具があって、全く同じ絵がたくさんあったり、ゲームみたいな箱が山ほどあったりします。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はサンドスターを 1D6点失います。	《爪・蹄/1-11》 《都市や遺跡/6-12》
7 ヒトの巣	四角い窓が縦横に整然と並んだ大きな建物、が何棟も何棟も立ち並んだ、ヒトの巣が集まった場所にやって来ました。草が茂る道には、不思議な形のおもちゃがいくつか転がっています。錆びついた扉を開けて巣の中に入れば、ベッドやイス、テーブル、クローゼットといった家財が残されています。判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員のダメージカウンターを2つ取り除くことができます。失敗すると、1ターンが経過します。	《巣作り/2-9》 《料理/5-2》
8 競技場	かつて大勢の人が集まって、競技や遊戯を楽しんでいた、まあくとても大きな建物にやって来ました。たくさんの歓声が残響のように耳に届いた、ように思えるのは気のせいでしょうか？ 辺りにはちらほらとサンドスターが揺れ動いています。判定に成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、このシナリオの間「身体」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きます。	《爪・蹄/1-11》 《足が速い/2-6》
9 大図書館	レンガを山ほど積んで作られた、巨大な図書館にやって来ました。上層階の多くの本は朽ちてしまっているものの、地下階には読んでも読み切れないほどのたくさんの本に、さらにマイクロフィルム化された書物や資料の数々が残されています。判定に成功すると、このシナリオの間「性格」を指定個性とする判定に+1のボーナス修正が付きます。失敗すると、1ターンが経過します。	《マンガ/5-12》 《森林/6-7》
10 霊園	花が咲き乱れる中に、同じ形をした細長い石がたくさん、同じ間隔でまっすぐに並んでいます。花々の少し甘い香りがして、遠くの景色もよく見えて、ゆっくりと休めそうな場所です。成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが 1D6点回復します。失敗すると、自分はサンドスターを 1D6点失います。	《翼/1-2》 《匂い/3-4》
11 聖域	美しい装飾が施された、静謐で厳かな雰囲気を持つ建物にやって来ました。中には草木が生い茂り、屋根から差し込む光と合わさるととてもきれいです。判定に成功すると、PC全員のサンドスターが 3点回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《硬派/4-4》 《歌/5-9》
12 自然公園管理棟	自然環境の保護または保存や、絶滅の危機に瀕する種の保存のために、ヒトが自ら律して定めた自然の楽園にやって来ました。他の地域と比べて XXXXXXXXXX の影響が小さいようで、非常に多様な生態系と多数の固有生物種が残っています。きっとここには、フレンズもたくさん暮らしていることでしょう！ 判定に成功すると、シーンに登場しているPC全員はこのシナリオの間1回だけ、振ったダイス1個をひっくり返すことができます。ダイスをひっくり返すと、出目は「 7-元の出目」になります。失敗すると、シーンに登場しているPC全員がサンドスターを 2点失います。	《かしこい/2-12》 《UMA/3-2》

2-3-M. 【上限注意】「廃墟」シーン表(2D6)1

「廃墟」シーンは、使う者や住む者がいなくなり、忘れられ風化していつている建物などを訪れるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 キラクと共に	とても大きなまあい穴を見つけました。アリジゴクの穴のように底に向かってへこんだ形をしていて、周囲が木々に覆われているにも関わらず、穴の中はきれいに平らな石だけになっています。よく見ると、辺りには同じような大穴がいくつかあるようです。判定に成功すると、自分はこのシナリオ中2回だけ、振ったダイスの1の目をひっくり返して6の目にする事ができるようになります。失敗すると、このシナリオの間自分のサンドスターの最大値が2低下します(現在値が最大値を上回るようになった場合、現在値も最大値まで低下します)。	《戦い/5-3》 《砂漠/6-11》
3 廃工場	木々や草花が生い茂る中に建物やバスがたくさん集まっていて、金属でできた管が建物から建物へとあちこち繋がった、わちゃわちゃした場所にやってきました。中には珍しい道具がたくさんあるみたいです。判定に成功すると、アイテム表を振ってアイテムを1個入手します。失敗すると、自分はサンドスターを1D6点失います。	《小型/1-8》 《都市や遺跡/6-12》
4 白いサンゴ礁	この辺りは色とりどりのサンゴ礁によって海の色が七色に変化する美しい海域ですが、その中に白くすんだ海域があります。白く骨のようになったサンゴが一面に広がっており、崩れて黒い岩のようになってしまったものも多く、グロテスクな光景です。判定に成功すると、このシナリオの間「生息地」を指定個性とする判定に+1のボーナス修正が付きます。失敗すると、自分はダメージカウンターを1受けます。	《泳ぎ/2-4》 《海洋/6-4》
5 奉仕者の部屋	金属製のゲームみたいな箱が縦に横にと整然と並べられて、部屋の中央に据え付けてある部屋を見つけました。箱の中には細長い金属製の紐があちこち伸びています。成功すると、シーンに登場している PC全員のサンドスターが2点回復します。失敗すると、このシナリオの間「性格」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きます。	《かしこい/2-12》 《ゲーム/5-11》
6 鉄の道	建物が立ち並ぶ中に、金属の網で囲われた長い道があります。小石や砂利でできた道の上に、2本セットの細長い鉄の棒が乗っていて、ながく並べられています。この道は、街の中を貫いてどこまでも続くみたいで、さらには、橋の上や地面の下を通ることもあるみたいです。判定に成功すると、シーンやロードムービー等の効果で「ターンが経過」する効果をこのシナリオ中1回だけ無視することができます。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《爪・蹄/1-11》 《足が速い/2-6》

2-3-M. 【上限注意】「廃墟」シーン表(2D6)2

シーン	内容	指定個性の例
7 田園	平らな地面の野原にやって来ました。小さな川がそこかしこに流れている草原で、ところどころ灌木が群生しています。近くの建物には、大きな腕を持ったバスや、カゴを持ったバスみたいなものがあります。成功すると、シーンに登場している PC 全員のサンドスターが 1 点回復します。失敗しても何も起こりません。	《料理/5-2》 《平原/6-9》
8 消費の楽園	鮮やかな色をした看板に大きな文字が踊り、不思議な形のオブジェが置かれた、とても広くて楽しそうな建物があります。中には大きな毛皮やたくさんの道具、それに色んなおもちゃが置かれています。判定に成功すると、このシナリオの間「性格」を指定個性とする判定に +1 のボーナス修正が付ききます。失敗すると、1 ターンが経過します。	《派手/3-10》 《遊び/5-8》
9 青い春	砂場やシーソーなどの遊具が併設された大きな建物があります。中の部屋には机と椅子が何列かに並べられていて、机の上にはゲームみたいな箱が 1 個ずつ、部屋の奥には絵を描いて消せる不思議な板があります。成功すると、自分はこのシナリオの間 1 回だけ、サンドスターを消費することなく「振り直し」を行えます。失敗すると、このシナリオの間「得意」を指定個性とする判定に -1 のペナルティ修正が付ききます。	《眼差し/3-9》 《硬派/4-4》
10 蝶よ花よ	高い高い細長い塔がそびえ立っていますが、他の透明貼りな塔とは違って、箱を 50 段くらい重ねたような形をしていて、四角い窓が沢山ついています。中に入ると、ベッドやクローゼット、小さなテーブルがあって、それに動物を模したかわいいおもちゃや、フレンズサイズより少し大きな黒っぽい毛皮があります。成功すると、シーンに登場している PC 全員のダメージカウンターを 2 個取り除くことができます。失敗すると、PC 全員のサンドスターが 1 点失われます。	《巢作り/2-9》 《優しい/3-3》
11 負の螺旋	海岸線の先に、建物や塔が集まった場所があります。壊れた道具が山のように積み重ねられていて、中を見るとテーブルや滑り台が所狭しと並べられており、色んな形の金属を集めて潰して四角くしたものがたくさんあります。判定に成功すると、自分はこのシナリオ中 1 回だけ、使ったアイテムをもう 1 回使えるようになります。失敗すると、自分はダメージカウンターを 1 受けます。	《鼻が利く/2-8》 《丁寧/4-9》
12 旅は永遠に	森に囲まれた中に、広い道、大きな建物、そして赤と白に塗り分けられた金属製の高い塔を見つけました。建物の中には、とんでもなく大きくて先が尖った、角のような細長い物があります。よく見ると、小さな翼もついているようです。成功すると、このシナリオ中自分は「道具」カテゴリの中から任意の 1 つのアビリティを習得しているものと扱います。失敗すると、このシナリオの間自分の生命力の値が 1 低下します。	《ジャンプ/2-5》 《UMA/3-2》

「追憶」や「廃墟」、さらに「遺構」などのシーン表を活用する場合、どこか実際の土地を念頭に置いてシーン演出を進めると、リアリティが出ます。今いるのがどこなのか、裏でプレイヤーと相談するのもまた効果的でしょう。PC のフレンズは知らないけれど、プレイヤーはその場所を知っている、というのはエキサイティングです。そうすることで、手軽に世界の共通認識が持てる上に、「今、ここ」からの接続性が出ます。廃墟となった東京競馬場やさいたまスーパーアリーナを探検することで、日常と陸続きのけものフレンズ世界を感じられることでしょう。

2-4. ロードムービー

ロードムービーパートは、ある目的地を目指して様々な場所を通過しながら旅路を楽しむタイプのシナリオに向いています。道中発生するさまざまな小さな課題に皆で対処しながら進んでいきます。ロードムービーに入る場合、GMはまず目的地と、目的地までの「地点」の数を示して下さい。そのうえで、あらかじめ準備しておいた「地点イベント」を展開していきます。地点イベントでは、必ずしも判定を挟む必要はありません。逆に、地点イベントとして推理アドベンチャーパートや簡単なプロジェクト、それから戦闘を入れても良いでしょう。

目的地への道は、1本道である必要は断じてありません。GMはあらかじめ複数の「地点」を記載したマップを用意した上で、マップに沿って進行していくことが推奨されます。マップの分かれ道では、プレイヤーが任意に道を選んでもいいですし、判定の結果として行き先が決まるようにしても良いでしょう。

ただ単に、課題を出しては判定してを繰り返すだけでは面白くないので、ロードムービーではGMはシナリオ作成の段階で事前に情景描写を準備しておくことをおすすめします。特にオンラインセッションの場合、情景描写をコピーしながら、風景イラストや写真を惜しまず投入しまくることで、セッションのテンポを上げながら没入感を出すことができます。結果として使わない素材も出るでしょうが、それはGMの準備が十分だった証拠です。気にしないで先に進みましょう。簡単に物量を用意する方法として、実在の風光明媚な土地のサイトからその場で画像等を頂戴してくるという方法もありますが、リプレイ公開等の際はくれぐれも無断転載しないようにして下さい。

2-4-A-i. 時間制限付きシナリオ用 イベント

「○○ターン以内の目標の達成」が要求されるようなシナリオでは、以下のようなイベントを使います。イベント中の判定に成功すれば1ターンで通過、失敗すると2ターンかかってしまうというタイプのイベントが揃っています。もちろん、時間制限付きシナリオであっても他のタイプのイベントを組み込んで構いませんし、原則、GMオリジナルのイベントを優先して組み込みます。また、判定の指定個性はPCのロールプレイ次第で変更して構いません。アビリティに応じたボーナス修正も組み込んでいくべきです。

道なき森の道

高い木々に囲まれ、足元には下生えが広がる、一面の森の中を進みます。日中であっても薄暗く、木漏れ日がカーテンのように差し込んでいます。

指定個性	代表1人《森林/6-7》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

セルリアンと遭遇

自分たちと同じくらいの大きさのセルリアンたちに出くわしてしまいました。まだこっちに気づいていないようです！

隠れて迂回してやり過ごしてもいいですし、ここで仕留めて進むこともできるでしょう。選択によって、指定個性と結果が変わります。

やり過ごす	代表1人《小型/1-8》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過
戦う	全員判定《戦い/5-3》
成功	1ターン経過
失敗	1ターン経過 失敗者はダメージカウンター1

フネを作ろう

水の上を進む必要がありますが、ここには橋もジャガーさんもいません。木と縄を組み合わせ、水に浮くフネを作って進みましょう。このイベントは、プロジェクトとして扱います。

タスクA	木材を用意する	《角・牙/1-4》	難度0	必要量12
タスクB	縄を編む	《丁寧/4-9》	難度1	必要量6
	(タスクA、B完了後)			
タスクC	フネを作る	《海洋/6-4》	難度0	必要量18

2-4-A-ii. 時間制限付きシナリオ用 イベント

大波小波

沖に出ると、碧色にきらめく海は海底が見えないほどどんどん深くなり、潮の匂いと湿った強い風が感じられます。沖合では、いろんな方向から波が来ます。波に揺られながら、ちゃんと目的の方向に進まなければなりません。

指定個性	代表1人《泳ぎ/2-4》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

崖の下へ

この辺りの海岸線は、長年波に削られて切り立った崖になっています。目的地に行くにはどうにか下に降りなければなりません。

指定個性	全員判定《爪・蹄/1-11》
全員成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

険しい山道

岩石累々とした傾斜のきつい山道です。下を見れば、パークの景色が一望できます。なんだか息も苦しくなっていており、ここを登るのはなかなか体力を使います。

指定個性	全員判定 《マイペース/4-10》
1人以外成功	1ターン経過
2人以上失敗	2ターン経過

崖の上へ

高い所に行くために、切り立った崖を登ります。掴まる場所を間違えれば落下は必至、慎重に登っていかねばなりません。1人でも登れば、ロープを下に垂らせます。判定成功者が出たら、残りの人の判定には+2のボーナス修正が付きまます。

指定個性	全員判定《臆病/4-6》
全員成功	1ターン経過
1人でも失敗	2ターン経過 失敗者はダメージカウンター1

吹雪

雪山の天気は変わりやすいもの。突然の吹雪で、前も見えないし前に進めもしないし、なにより寒くてたまりません。

指定個性	代表1人《雪山/6-2》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過 全員 ダメージカウンター1

実は、GMの判断次第ですが【飛行】や【空中輸送】があればほとんどのイベントは判定無しでクリアとなりえます。そういう場合、GMは【飛行】PCが【飛行】でイベントを突破するたびサンドスターを1減らすようにすることもできるでしょう。

2-4-A-iii. 時間制限付きシナリオ用 イベント

岩の砂漠

ここは砂漠、といっても、周りにあるのは岩石ばかりの岩石砂漠です。荒涼としていて静かな場所で、生き物の気配はほとんどありません。昼の間はとても暑く乾いていて、ちゃんと水を飲まないで倒れてしまいそうです。

指定個性	全員判定 《砂漠/6-11》
1人以外成功	1ターン経過
2人以上失敗	2ターン経過

真夜中の砂漠

夜の砂漠は涼しい、というよりちょっと寒いくらいです。日中と比べ10℃程度気温が低くなっており、空を見上げれば青い夜空に星が瞬いています。洞窟などの身を隠せる場所を探るか、穴などに潜るかしないと、寒くて凍えてしまいそうです。

指定個性	代表1人《長毛/1-3》
成功	1ターン経過 全員のサンドスターを2点回復
失敗	1ターン経過 全員 サンドスターが-1

地下迷路

地面の下に、真っ暗で平らな道が広がっています。光源が無いので【夜目】があっても進めず、しかも分岐が多くて迷いやすい。どうにかして、目的地にたどり着きたいのですが…。

指定個性	代表1人《ミステリアス/4-3》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

砂嵐

空まで届くほどの大きな砂嵐が、轟音を立てながらこっちに向かってきています！吸い込んだら身体に悪そうですし、巻き込まれたら吹き飛ばされてしまいそうです。進路を読んで、どうにかして避けましょう。

指定個性	代表1人《臆病/4-6》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過 全員にダメージカウンター-1

オアシスはどこに？

砂だらけの砂漠の中で、暑さで霧が立ち込めています。右を見れば、木々が並んだオアシスらしき場所！でも、本当にそれはオアシスなのでしょうか？

指定個性	代表1人《不思議/4-12》
成功	1ターン経過 全員のサンドスターを1点回復
失敗	2ターン経過

オアシスだ！

ヤシの木々が立ち並び、水が湧き出るオアシスをついに発見しました。辺りはなんだか涼しく、地面も湿って茶色くなっています。ここで十分水分補給をして、長旅に備えましょう。

指定個性	代表1人《楽観的/4-8》
成功	1ターン経過 全員のダメージカウンター-1 サンドスターを1点回復
失敗	2ターン経過 全員のダメージカウンター-2 サンドスターを3点回復

2-4-A-iv. 時間制限付きシナリオ用 イベント

砂の沼

この辺りは近くに海や沼があって、砂地が液状化してしまう「流砂」が起きることで知られています。一見すると普通の砂地に見えても、踏み込めば沈み込んでしまう危険地帯。慎重に進みましょう。

指定個性	代表1人《マイペース/4-10》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

時下

天気が不安定になり、遠くではゴロゴロと雷鳴が轟いています。海がシケてきたのです。普段の倍以上の波がフネを襲うようになり、安定を保つのが難しくなってきました。このままでは転覆してしまいます！

指定個性	代表1人《海洋/6-4》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

大地の裂け目

なんと目の前の地面が真っ二つに引き裂かれています。大きな亀裂が走っており、普通のフレンズには飛び越えられないほどの幅があります。亀裂の下からは湿った風が吹き上がってくるのが感じられ、恐る恐る下を見れば滝のような川が流れているのがわかります。さあ、どうやって進みましょうか。

指定個性	代表1人 《ジャンプ/2-5》または《巣作り/2-9》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過 全員にダメージカウンター1

鬱蒼と茂る大樹林

ジャングルは生命でいっぱいです。高さの異なる木々が何層にも樹冠を広げており、道には低木や下草が生い茂っています。中では複雑な生態系が形成されており、動物や虫の鳴き声がかじゅうから聞こえてきます。鶯やクモの巣などが行く手を阻むため、ちょっと気を抜けば鶯に絡まってしまうそうです。

指定個性	代表1人《ジャングル/6-8》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

水場を探して

長らく歩いていると、喉が渇いてきます。早め早めの水分補給は生きるために欠かせません。辺りに水場はなかなか無いようですが、鼻をくくん探してみましょう。

指定個性	代表1人《鼻が利く/2-8》
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

2-4-A-v. 時間制限付きシナリオ用 イベント

重い荷物の運び方

とっても重い物体を、みんなで運んでいきます。丸い木材を使って転がしたり、雪道等の地形を利用したり、ロープを結んで引っ張れるようにしたりして、工夫して運びます。

指定個性	代表1人《大型/1-6》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

重い荷物と地の裂け目

大きくてずっしり重い物体をみんなで運んでいたところ、なんと目の前の地面が真っ二つに引き裂かれています。さすがにジャンプしては渡れませんから、橋か何かを作る必要があります。

指定個性	代表1人《巣作り/2-9》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

重い荷物と下り坂

けっこう急な下り坂に差し掛かりました。木材等を使って転がす方法は難しく、かといって重さに任せて滑り落とせば壊れてしまいそうです。どうしましょう。

指定個性	代表1人《くちばし/1-9》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

重い荷物と吹きさらす風

大きくて重い荷物には風の力が強くかかります。急に強くなってきた風で、バランスを崩してしまいそうです。

指定個性	代表1人《翼/1-2》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

重い荷物と大森林

大きくて重い荷物を運ぶとき、普段なら邪魔にもならない森の木々がとっても厄介です。引っかかりからないように慎重に運ばなければなりません。

指定個性	代表1人《丁寧/4-9》 達成値7以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

重い荷物とバス

四本足にまんまるがついた、面白い形をしたバスを見つけました。電池がないのか、動きませんが、引っ張れば動かすことは出来ます。このバスに重い荷物を乗つければ、とても運びやすいでしょう。

指定個性	代表1人《楽観的/4-8》 達成値5以上で成功
成功	1ターン経過
失敗	2ターン経過

2-4-B-i. 戦闘型シナリオ用 イベント

マップ上を移動する敵と何度も戦闘したりする戦闘型シナリオでは、以下のようなイベントを使います。こちらは、イベント中の判定に失敗するとリソースが削れるタイプのイベントが揃っています。例によって、アビリティの適用や指定個性の変更は積極的に取り入れたほうが良いです。

毒ヘビだ！

森の中に毒ヘビを発見！おどろおどろしい模様の鱗にとぐろを巻いて、今にも襲いかかって来そうです。刺激しないように、しかし警戒を怠らないように、慎重に通り過ぎましょう。

指定個性 代表1人《偉そう/2-4》

成功 何も起こらない

失敗 判定者はダメージカウンター1

落石注意

山の上からパラパラと小石が..と思っていたら、落石です！当たったら痛そうです！この判定は回避判定として扱うので、各種アビリティは適用され、回避力も乗ります。

全員回避判定 落石の命中力1 指定個性《耳が良い/2-7》

成功 何も起こらない

失敗 失敗者はダメージカウンター2

怪しいキノコ

じっとりした湿った森の中、足元は腐葉土になっており、陰気な見た目の草花が一面に生い茂っています。そんな中に生えているのが、赤いキノコや斑点模様のキノコ、それにテカテカしたキノコなど、おどろおどろしい見た目のものがいっぱいです。

指定個性 代表1人《料理/5-2》

成功 全員のダメージカウンター1

失敗 全員にダメージカウンター1

安全なねぐら

動物にとって一番危険なのは寝る時です。外敵に襲われないように安全に眠れる場所を探しましょう。

指定個性 代表1人《寝る/5-6》

成功 全員、サンドスターを2点回復

失敗 全員、続く2ターンの間判定に-1ペナルティ

2-4-B-ii. 戦闘型シナリオ用 イベント

戦闘型シナリオではリソースの回復に苦勞することになるので、回復できたりアイテムを入手できるイベントを多めに混ぜておくと派手な戦いが楽しめます。

キラキラジャパリまん

誰が置いたのか、高い木の上にジャパリまんが乗っています。ちょっとキラキラしている気もします。うまく回収できれば、美味しく食べられるかもしれません。

指定個性 代表1人《ジャンプ/2-5》

成功 キラキラを1つ入手

失敗 何も起こらない

漂着物

海岸線を歩いていると、見慣れないハコが流れ着いているのを見つけました。どうやって開けるかわかりませんが、振ってみると音がして、中に何か入っていることがわかります。

指定個性 代表1人《爪・蹄/1-11》

成功 アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手

失敗 何も起こらない

草の匂い

ここは、ひときわ草の匂いが強い場所で、湿った香りが鼻をくすぐります。木々には青々とした蔦が巻き付き、木漏れ日の下にはみずみずしく育った下生えが生い茂っています。けっこう昆虫がたくさん飛んでいて、ちょっとうっとおしいところですが、気のせいかエネルギーが湧いてくる気がします。

指定個性 代表1人《森林/6-7》

成功 全員のサンドスターを3点回復

失敗 何も起こらない

ふかふかの土

歩いて疲れた日には、柔らかい場所で身体を休めたいところです。幸いここにはふかふかの土があるようで、草などを敷き詰めればゆっくり休めそうです。

指定個性 代表1人《優しい/3-3》

成功 全員のダメージカウンターを1回復

失敗 何も起こらない

2-4-C-i. 観光シナリオ用 イベント

パークは風光明媚な土地。景色を楽しんだり遊んだりするようなイベントはどんどん取り入れたいところです。判定を挟まないような、情景描写のイベントが揃っています。アドリブ描写にも使えます。

ダイヤモンドダスト

今日はとても寒い朝。サンドスターの噴火でもあったのか、なんだか辺り一面が光り輝いているように見えます。

よく見ると、そこらじゅうに氷の結晶が舞い散っています。微細な氷晶が光を反射して輝いているのです。遠くには、太陽の光でできた、光の柱まで見えます。

ひととき強い風が吹くと、それはまさに光の嵐。光る氷の粒が木々の周りを飛んでいきます。

木々のトンネル

まっすぐに続く小径の周りに、列をなして木々たち立ち並んでいます。誰かが植えていったのでしょうか、どれも同じくらいの高さです。

樹冠がちょうど屋根のようになって、まさに小さな森のトンネル。差し込む光がコントラストを作り、様々な色に満ち溢れた幻想的な空間となっています。

花吹雪

ほのかに赤みがかかった色合いの花びらが無数に飛び回る、さながら花びらの吹雪が舞い飛んでいます。道の両脇に木々が立ち並んでいて、その樹冠に開いたたくさんの花々から、風に吹かれて花びらが飛んできているのです。花びらはゆっくりとひらひら回りながら落ちてきていて、地面に敷き積もっています。わずかに甘い香りが鼻をくすぐります。

紅葉

少し肌寒いくらいの風が尾根を降りてきて、湿った土の匂いが感じられる中、山を見上げると木々が赤や黄色の色とりどりに染まっています。冬に葉を落とす落葉樹は、葉の中の栄養素を枝に取り込むために緑色のもとを枝へと戻します。その一方で、葉の中に残った栄養素が陽に当たって色素に変わり、赤い色を作り出すのです。

雲の海

とつても高いところまで登ってきたので、なんと雲を下に見下ろすことができます。まるで海みたいに白い雲が広がっていて、それを太陽が七色に照らしています。ときおり雲から島のように飛び出ている陸地は、実はみんな高い山なのです。

岩山の渓谷

ここは、どんな木よりも高く深い大渓谷です。とにかく色んなものが大きな場所で、大きな岩山にはまっすぐな線が何本も入っており、谷の下には大河がうねりながら流れています。草木はあまり生えていない荒涼とした場所で、赤茶けた大地が広がっています。

2-4-C-ii. 観光シナリオ用 イベント

秘密の花園

道から外れたところから、微かに漂ってきた甘い香りを辿っていくと、なんと花々が整然ときれいに並んで咲いた場所に着きました。他所では見ないような珍しい花もあって、しかも、雨も降っていないのに土が湿っています。なにより、百日草やサルビアなどの色の種類がある品種について、同じ色のものが一列に並んで生えています。どこかのフレンズが植え替えたりしたのでしょうか？それともラッキービーストの仕業？誰かが知っている秘密の花園です。

七色の湖

透き通るような薄い青や深い群青色、淡い緑色や果ては橙色、黒っぽい赤色など、いろんな色をした湖が並んでいます。中の生き物や鉱物の影響で、時間帯や角度によって色が変わるそうです。湖の回りには白っぽい石が積み上がっていて、湖から照り返す光を映すことで、やはり色とどりに淡い光を放っています。

ヒース

小さな花をたくさんつけた、エリカの木が立ち並び、ヒースにやって来ました。砂と薄い土でできた荒涼とした土地ですが、低い木が一面並んでいて、さながら草花のベッドのように見えます。鳥の鳴き声がまばらに聞こえるものの、動物はあまりいないみたいです。

石柱の林

両手を広げても抱えきれないほど大きな、柱のようなライムストーンが、そこらじゅうに屹立しています。中には穴が空いたものもあり、風雨にさらされてゆっくりと削られていったことがわかります。

セージブラシュ

たくさんある枝から銀色をした葉が伸びる、フレンズの体長くらいの低木が視界いっぱいひろがる、乾燥した草原にやって来ました。広々として身を隠す場所がないというのに、ライチョウが集まって求愛行動をしています。

赤い岩山

夕焼けのような赤色の岩が重なり合った岩山を見つけました。地層に合わせて色がオレンジから赤、紫へと変わっていき、そこに少しだけ生えた下草が緑色の絨毯をひいていて、まるで岩山そのものが大きな大きな絵のようです。ウワサによると、このあたりには動物だったモノから生まれたフレンズがたくさんいるらしいです。

溪流

激しい水音が反響しながら聞こえてくる中を、鬱蒼と茂る木々の葉をかき分けて進むと、白い水しぶきを上げながら流れる溪流が現れます。透明度の高い美しい水の流れの中には時折魚の影が見え隠れして、周囲の岩には水流に削られたためか特徴的な模様がついています。色とりどりの木々の葉と勢い良く流れる水流が強いコントラストを作り出しています。

2-4-C-iii. 観光シナリオ用 イベント

大瀑布

空高くかかる水のカーテンが右にも左にも大きくかかっており、辺り一帯に水しぶきが畑る、大小さまざまな滝が流れ落ちる場所にやってきました。ゴーッと水が落ちる轟音が聞こえてきます。滝の周りは緑で覆われ、その下を大きな河がうねりながら流れていっています。滝の中には二段になっているものも多く、その上にうっすらと虹がかかっているのがわかります。削られ続けた岩場には地層の模様がくっきりと見えており、その段差の間からも苔や葉っぱが突き出ているようです。

波の川上り

壁のような大きな波が、なんと川を遡って川上に向かって進んでいます！海嘯と呼ばれる現象で、潮の満ち干きによって引き起こされるといいます。

大サンゴ礁

海の宝石ともいわれる、カラフルで美しいサンゴ礁。浅く透明度の高い海がエメラルド色に映り、日光を反射してきらめいています。涼やかな潮風が潮の香りを届け、色鮮やかな熱帯魚や、一風変わった生き物もたくさん見つけられます。足元の砂を見ると、5つのツノを持った不思議な形の砂、星の砂が見つかります。これはサンゴの一種の殻なんだそうで、普通の砂とは違った手触りがします。

湿地林

薄い霧がかかった湿った林には、水の中から葦やバピルスが生えてきています。鳥の羽ばたきや啼き声がそこらじゅうから聞こえてきていて、遠くの方には鮮やかな色をした珍しい鳥がたくさん集まって、羽を休めているのが見えます。水の中を見れば藻が繁茂する中を小さな魚がたくさん泳いでいて、土地の豊かさが感じられます。

干潟

海の近くを歩いていると、小さな砂粒が泥のように積み上がった、灰色の土地にやって来ました。歩くと深く足跡がついて、平らな地表を時おり来る大きな波が駆け上がります。地面からぶくぶくと泡が出ていて、貝殻や海藻などがあちらこちらにあります。この土地は、潮の満ち干きによってあるときは海中に、あるときは地上に出る場所で、実は渡り鳥たちがオアシスのように中継地に使う場所でもあります。

唄う貝殻

海辺に転がる大きめの貝殻を耳に当ててみると、ときおり不思議な音が聞こえてくる場合があります。貝殻によって違う音が聞こえてくるようで、中には歌のような音が聞こえるものもあって、不思議です。

2-4-D. ロードムービーの運用

ここでは、以下のサンプルを例に、実際の運用を見てみます。

かばんちゃん、トキさんと別れたサーバルちゃんは、独力で断崖絶壁を登って上を目指すことにしました。サーバルちゃんは【ジャンプ】と【木登り】を持っているので、GMに申請したところ、それぞれ+1、+2のボーナスが得られることとなりました。しかしそれでも要求される達成値は9と通常より4も高く、しかも指定個性は《爪・蹄/1-11》なので使用個性《ジャンプ/2-5》より2マス離れています。結局、ボーナスは+3、ペナルティは-2なので、 $2d6+3-2=9$ となり、ダイス目8以上が求められます。

サーバルちゃんの最初の出目は6。このままでは達成値が2ほど足りず、失敗になってしまいました。サーバルちゃんはサンドスター1D6を消費、1D6の出目が4なのでサンドスター4を消費して、振り直しを宣言。振り直しの結果は3だったので、やはり失敗してしまいました。振り直しはこれ以上行わず、結果が確定します。

失敗の結果となったので、結局、途中木から落ちてダメージカウンター2を受けたり、2ターンも経過してしまうなど、散々な目に遭ってしまいました。

マップを使ったシナリオは、ゲームの進み方が視覚化されるためGMの負担が減り、また旅をしている感覚が出やすいので、おすすめできます。まずはイラストなりアニメやアプリのマップなり実際の国立公園等の地図なりのマップを用意して、そこにマス目を引くか、あるいは地点を設定してその間に道を引きます。地点に着いたら、ロードムービーのイベントを起こします。また、シーンを併用して、地点ごとにPC1人がシーンをを行うという形にしてもよいでしょう。

マップの上を大型セルリアンが動いて、それと何度も戦うシナリオというのも、戦略性がある楽しいものです。ただし、くれぐれもプレイ時間には気をつけて下さい。

断崖絶壁

こうざんの上に行くため、崖を伝って雲より高く登っていきます。

指定個性 全員判定《爪・蹄/1-11》
達成値9以上で成功

成功 1ターン経過

失敗 2ターン経過
失敗者 ダメージカウンター2

2-5. プロジェクト

プロジェクトパートは、たとえば「大きな川に橋をかける」「手分けして料理を作る」「バスを改造して海の上を進めるようにする」といった、手分けして行う大きな仕事を示します。戦闘パートと並んで、クライマックスに向けたパートです。

「プロジェクト」は、いくつかの「タスク」に分かれます。「タスク」を完了することで別の「タスク」ができるようになることもあり、そうして規定ターン内にすべての「タスク」が完了すれば、「プロジェクト」達成となります。

「タスク」とは、たとえば「蔦から縄を作る」「流木や廃材から橋のパーツを作る」といった細分化された個別の作業のことで、それぞれ「指定個性」と「必要量」、それに「難度」が決められています。GMIは、タスクについてはアビリティによる補正は倍くらいにしてください。【設計士】があるなら、「流木や廃材から橋のパーツを作る」タスクには+4程度のボーナス修正はかかるでしょう。**加えて、プロジェクトの判定に限り、アビリティのみならず使えそうな「個性」を持っていてもボーナス修正をかけるようにして下さい。**

1ターンごとに、各PCは自分に向いていると思われるタスクを手分けして、判定を行って進捗度を稼ぎます。1人のPCは、1度に1つのタスクにしか携われません。GMIは、個々のタスクに参加せずに全体指揮を取るという選択を認めてもいいでしょう。その場合、アビリティに応じて全体にボーナス修正をつけることとなります。振り直しはそのターン中なら宣言できます。

進捗度は、以下の式で計算されます。

「進捗度」= 2d6の出目 - 「使用個性と指定個性の距離」 - 「難度」 + 各種修正
ただし0以下の場合加算しない

2-5-A. プロジェクトの運用

ここでは、右のサンプルプロジェクトを例に、実際の運用を見てみます。

最初に、タスクAとタスクBにかばんちゃん、サーバルちゃん、ジャガーさん、カワウソちゃんを割り振ります。

「廃材を集めてくる」と比べ「縄を編む」の方が大変なので、できれば「廃材を集めてくる」は1人でやってしまいたいところ。ジャガーさんは【水泳】を持っており、GMIに相談したところ+4のボーナスがもらえるそうなので、ジャガーさんには1人で「廃材を集め」てもらって、残る3人で「縄を編」みます。

ジャガーさんは「廃材を集めてくる」指定個性《目が良い/2-3》の判定を、使用個性《水泳/2-4》で代用、距離は1です。2D6の出目は5でしたが、進捗度は $5(\text{出目}) - 1(\text{距離}) - 0(\text{難度}) + 4(\text{ボーナス})$ で8。ちょうど必要量と同じだけ集まったので、タスクは完了です。これで「縄を編む」方は、3人いればどうにかかります。サーバルちゃんは【木登り】で+1のボーナスをもらいます。かばんちゃんは、《臆病/4-6》から代用して距離3、2D6で6を出したので、難度1を引いて進捗度2です。

サーバルちゃんは、《ドジっ子/4-11》から代用して距離2、2D6で4を出したので、難度1とボーナス1で進捗度2です。コツメカワウソちゃんは、《遊び/5-3》から代用して距離3、2D6で8を出したので、難度1で進捗度4です。

このままでは進捗度は合計8、このターン中に終わりません！そこでサーバルちゃんはサンドスター1D6を消費して振り直しを宣言します。1D6の出目は4だったのでサンドスターを4消費、改めて振った2D6は9だったので、進捗度は2ではなく7になりました。これで、合計13、必要量を上回りました。次のターンは、4人全員で「橋のパーツを作る」に挑戦できます。

橋をかけよう

あんいん橋に、フレンズがジャンプで渡れる橋を作ります(同じものを4つ作ります)。

タスクA 廃材を集めてくる

《目が良い/2-3》 難度0 必要量8

タスクB 縄を編む

《丁寧/4-9》 難度1 必要量13

(タスクA、B完了後)

タスクC 橋のパーツを作る

《巣作り/2-9》 難度1 必要量18

(タスクC完了後)

タスクD 橋をかける

《元気/4-7》 難度0 必要量8

2-6. 推理アドベンチャー

推理アドベンチャーパートは、要するにアニメ10話です。シティ・アドベンチャーです。GMは、事件現場のマップや容疑者リストなどを用意して、できるだけわかりやすく状況が伝わるようにして下さい。

推理アドベンチャーでは、「情報収集判定」を組み込むことができます。GMから情報収集が可能な対象、NPCや場所、物品等のリストと判定の指定個性を提示し、目標値を明示して下さい。その上で、PCが判定に成功したら、該当する情報と、新たな情報収集対象を提示するという流れです。PCが情報収集判定を行ったら、成否に関わらず1ターンが経過します。

情報収集判定は、その場にいるPCの代表者1名が判定します。GMが許可するなら、手分けして捜査して1ターンの間に複数の情報収集判定を別個のPCが行うことも可能です。

ろっじに現れた謎の白い影の正体を探るため、かばんちゃんはアミメキリンちゃんの証言を聞きに行きます。指定個性は《単純/3-12》、《かしこい/2-12》から2マスなので7以上で成功です。2D6の出目は8だったので、 $8-2 \geq 5$ で成功となります。

怯える彼女の話を知ると、どうも白くてもやもやしていて、生きている感じがしなかったそうで、シルエットはフレンズそのものだったそうです。

新たに、「周辺の森」《森林/6-7》が探索できるようになります。

情報収集 謎の白い影

耳があり大きくて高速で動く謎の白い影、その正体はなんでしょう？

アリツカゲラさんの証言	《寝る/5-6》
タイリクオオカミさんの証言	《ミステリアス/4-3》
アミメキリンちゃんの証言	《単純/3-12》
客室用ジャパリまん	《サバンナ/6-10》
橋の上	《目が良い/2-3》
廃クレーン	《大型/1-6》

2-7. 戦闘

主にクライマックス等で、戦闘パートを取り入れると、適度に緊張感が出る場合があります。特にアプリ版みたいな遊び方をしたい場合は、1シナリオで2回や3回やるくらいに戦闘をたくさんこなしても良いでしょう。戦闘のルールの詳細については、第4項を参照して下さい。

戦闘は、何も対セルリアン戦だけでしか使えないわけではありません。たとえばけもくらべや戦いごっこでフレンズと戦うのはもちろんのこと、旅館のゲームで戦ってもいいですし、なんなら (NPCの審査員たちに対してPCチームとNPCチームそれぞれが攻撃を繰り返す)料理勝負をしてもよく、さらには(序列上に「ボール」を置いて、ボールと同じ序列のキャラクターが行動する仕組み、ボールの取り合いを命中 /回避判定で行い、ボールを蹴ったときの移動序列数は攻撃ダメージの10の位(切り上げ)で決める)11人で遊ぶボール遊びなんかをしても良いでしょう。

戦闘では、GMは勝利条件を明示するようにして下さい。たとえば、「大型セルリアンの討伐」「3ラウンドの間、護衛対象NPCがダウンしない」「相手の大将の風船を割る」「相手の陣地のゴールにボールを入れる」等です。

戦闘パートは恐ろしく時間を食います。戦闘の焦点がはっきりしなかったり、勝利条件が曖昧だったりすると、グダグダになりながら長引いてしまいます。そうならないように、シナリオ上の戦闘にはシナリオ上の意味をもたせるようにしなければなりません(「意味もなく野良セルリアンが襲ってくる」ではなく、「大事な発電施設を守るための防衛戦」や「食べられてしまったフレンズを制限ラウンド内に救出する戦い」、少なくとも「導入フェイズで足跡を見かけたあのセルリアン」等)。いざグダグダになってしまったときは、GMはスッパリ戦闘部分をカットしてしまう勇気が必要です。

2-7-A. 戦闘のコンセプトについて

このルールでは、なんと命中判定の達成値が高ければダメージを出す前に相手を撃破できます。逆に、特殊なアビリティがない限り、大きなダメージを与えてもそれだけでは撃破できず、もう1撃命中させる必要があります。要するに、任天堂より発売されている「大乱闘スマッシュブラザーズ」シリーズです。攻撃力が高い攻撃で削って、命中が高い攻撃でスマッシュ、吹き飛ばします。普通のTRPGルールとはかなり異なる仕様なので、一見すると不思議な感じかもしれません。

参考にしたのは「けものフレンズ」アニメ版の描写です。セルリアンと戦うときも、へいげんで戦いごっこをするときも、それぞれ石、紙風船に狙いすまして命中させることで、勝利しています。たとえば1話。作中2番目に大きなセルリアンでしたが、サーバルちゃんは的確に石に命中させ、1撃で撃破しています。石が出ている限り、ちゃんと急所に当てれば基本は1撃なのです。ここで問題になるのは、攻撃力ではなく命中力というわけです。

しかしながら、11話の超大型セルリアンは石が覆われており、ハンターたちは最初に削って石を出してから撃破しようとしていました。セルリアンの装甲は当たりさえすれば削ることはできるので、この場合は命中力よりもむしろ攻撃力が重要になります。要するに、命中力が高いフレンズは弱い敵の数を減らしていき、その間に攻撃力が高いフレンズが強敵にダメージを与え、最後に誰かがとどめを刺す、という役割分担になります。

またこのため、命中力が高いフレンズの攻撃に合わせて、相手の回避を下げたり攻撃者の命中を上げたりするアビリティを集中すると、ボスクラスでも1撃で撃破できることもあります。かばんちゃんの【紙飛行機】の支援を受けたサーバルちゃんが【ジャンプ】を組み合わせた攻撃をして、1話の大ボスセルリアンを1撃で撃破した、という表現になるのです。

2-8. サンドスターの回復

フレンズたちは、休んだり、遊んだり、ジャパリまんを食べたりすることで、使ったサンドスターを回復していくことができます。GMIはシナリオの中で、各パートの間等にサンドスターの回復を挟むことができます。回復量の目安は以下の通りです(PC全員のサンドスターが回復します)。

サンドスター回復量の目安

- シーンの後
「シーンのサイクル数」D6
- ロードムービーの後
「イベントの数」 \leq 「PCの人数」の場合:1D6
「イベントの数」 $>$ 「PCの人数」の場合:2D6
- プロジェクトの後
「タスクの数」 \leq 「PCの人数」の場合:1D6
「タスクの数」 $>$ 「PCの人数」の場合:2D6
- フレンズとの戦闘等の後
1D6
- セルリアンとの戦闘の後
「ダウンさせたセルリアンの「ロー」の合計」 \div
「参加した味方キャラクターの人数 $\times 2$ 」の値

実はGMIは、PCのサンドスターの減り具合に合わせてサンドスターの回復量を調整することもできます。たとえばダイス目が悪く振り直しが相次いで、クライマックス前にPCのサンドスターが尽きているような場合は、左の目安の倍くらいは出しても良いかもしれません。ただ、あんまりやり過ぎると張り合いがなくなり、シナリオとしてもフェアでなくなってしまうので、やるとしてもそれとなく、さりげない気遣いとして調整するくらいが良いでしょう。

2-9. エンディングと終了処理

エンディング

見事シナリオ目標を達成したり、あるいは時間が足りなかったりで達成できなかったり、あるいは思う存分遊んだり、とにかくシナリオの結果が決まったら、エンディングに入ります。

みんなで祝勝会やお祭りを遊ぶシーン、一緒に料理等を食べるシーン、ライブのシーン、お別れのシーンなどなど、物語を締めくくる印象的なシーンを演出します。ただ単に任務が完了したことを報告し確認するだけの無意味なシーンにはせず、ドラマや映画のエンディングのように演出に力を入れます。GM主導で全PC共通のエンディングとしてもいいですし、プレイヤーと相談しながら、あるいはプレイヤーが主導でPCごとに個別のエンディングを入れても構いません。グダグダにならないようきれいに終わらせに行きます。

終了処理

最後に、終了処理をサクッと行います。目安として10分以内に終わらせるようにして、感想戦や二次会へと繋げましょう。終了処理では、PCに成長ポイントを配布します。目安としては、以下のとおりです。

- シナリオの目標を達成した **3~5点**
- 色んな経験をした「シーンのサイクル数 + ロードムービー(目安5イベント程度で1回分)やプロジェクト(目安5タスク程度で1回分)、推理イベント、戦闘の回数」**× 2点**
- 強敵を撃破した **1点**
- 元動物の習性や特性に基づいたロールプレイを入れることができた **1点**
- PCに設定した生き方、考え方、楽しみ方に合わせたロールプレイを貫いた **1点**

2-9-A. 成長ポイントについて

成長ポイント配布量は最終的にはGMが一存で決定して下さい。前ページはあくまで目安です。成長ポイントの項目を増やしてもよく、たとえば「会場やスケジュールの手配を主導した」「サーバーを提供した」「ダイスポット等の作成を手伝った」「リプレイの作成を主導した」「リプレイを動画化した」といった項目を入れてもいいですし、「他のプレイヤーを助けた」「良いロールプレイをした」といった項目を自薦他薦で入れてもいいでしょう。また、MVP(Most Vivacious Player)として「このセッションで最も楽しそうだった」他のPCをプレイヤーが各自で選ぶようにしてもいいでしょう(各プレイヤーが1人1点の経験ポイントを他のプレイヤーに渡せることとなります)。

サークルやグループとして、ローカルの事情に合わせて別個に方針や目安を定めたり、GMが自分のPCに使える成長ポイントである「GMチケット」等を定めたりするのも良いでしょう。GMチケットを導入する場合、プレイ日数や配布成長ポイントに関わらずプレイヤー人数のみから決定されるようにすると、セッションを無駄に長引かせたり成長ポイントを高めればば撒くGMが出現しにくくなります。

サークルやグループでプレイする場合、PCに出す成長ポイントの量はGMが専権で決定するようにすることが肝要です。プレイヤーでもない無関係な人物(たとえ「ベテランさん」だろうと「サークル長」だろうと「サーバー管理者」であろうと「Wiki管理者」であろうと!)は一切口出ししない/口を挟ませないようにして下さい。トラブルの元です。同様に、他のセッションで得た成長ポイントの使用を認めるかどうか、GMだけが専権で決定します。

成長ポイントの配布まで終わったら、長かったセッションもついに終了です。キャラクターの成長ポイントの割り振りは、次回のセッションの準備をするときに行えば大丈夫です。お疲れ様でした、ログの保存を忘れずに。

3. ルールセクション

ここでは、ゲーム世界の中の仕組み、ルールを規定していきます。

選択ルールを導入する場合、GMはその旨を募集文に記載するようにして下さい。特に、「キャラクターロスト」や「感情値」を入れる場合は必ず記載して下さい。

- 判定と大成功
- 行動不能
- アイテム
- 選択ルール ファンブル
- 選択ルール キャラクターロスト
- 選択ルール 感情値
- 選択ルール 能力値判定



3-1. 判定と大成功

けものフレンズTRPGでは、ある程度難しいことをしようとしていたり、運の要素が大きいことをしようとしているとき、その成否を「判定」によって決めます。原則的に六面体のサイコロ2つを振って、出た目が大きければ判定に成功、小さければ失敗となります。

判定では、まずGMが1つ以上の「指定個性」を示します。プレイヤーは、その中から好きな指定個性を1つと、自分が持っている個性の中から1つを「使用個性」として選んで、判定を行います。それから、指定個性から使用個性までのマス目の数である「使用個性と指定個性の差」を算出して、そうしてサイコロ2つ(2D6)を振ります。

「使用個性と指定個性の差」を出すとき、列と列の間は原則として1マス開いています。使用個性が《毛並み/3-5》、指定個性が《ジャンプ/2-5》のとき、「使用個性と指定個性の差」は2となります。

「使用個性」と「指定個性」が同じときは、「使用個性と指定個性の差」は0となります。

「達成値〇以上で成功」という注記がない限り、すべての判定は達成値が5以上で成功となります。

式にすると、次のとおりです。

$$\text{「2D6の出目」} - \text{「使用個性と指定個性の差」} + \text{「ボーナス修正とペナルティ修正」} \geq \text{原則5}$$

大成功

判定のサイコロを振ったとき、6の出目が2つ以上出ていた場合、「大成功」になります。

「大成功」はとにかくうまくいったことを示すもので、作った料理はほっぺが落ちるほどおいしく、高い木もあつという間に上まで登れて、建てた巣は頑丈優美で使いやすく、そして戦闘なら華麗の一言です。具体的には、命中判定以外の判定では、出目が高いのみならず、さらに達成値が2高いものとみなします。達成値が2足されても必要な達成値を満たしていない場合は、依然判定は失敗となります。命中判定では、4-5-Aに従って「クリティカル」として処理します。

3-1-A. 判定の例

	身体		得意		魅力		性格		趣味		生息地
2	翼		ピット器官		UMA		偉そう		料理		雪山
3	長毛		目が良い		優しい ④		ミステリアス		戦い		ツンドラ
4	角・牙		泳ぎ		匂い ③		硬派		狩り		海洋
5	鱗		ジャンプ	①	毛並み ②		方言		水浴び・温泉		河川・湖沼
6	大型		足が速い		模様		臆病		寝る		山岳
7	しっぽ		耳が良い		笑顔		元気		おしゃべり		森林
8	小型		鼻が利く		鳴き声		楽観的		遊び		ジャングル
9	くちばし		巣作り		眼差し		丁寧		歌		平原
10	ヒレ		穴掘り		派手		マイペース		踊り		サバンナ
11	爪・蹄		スタミナ		えっち		ドジっ子		ゲーム		砂漠
12	フード		かしこい		単純		不思議		マンガ		都市や遺跡

サーバルは、狩りごっこしてみたら怯えてしまったフレンズを落ち着かせるため、指定個性《優しい/2-3》の判定を行います。自分が持つ中で《優しい/2-3》に一番近い個性は《ジャンプ/2-5》なので、《ジャンプ/2-5》を使用。すると「使用個性と指定個性の差」は、上図の通り4マスとなります。2D6の出目が9以上でないと成功しない、こととなります。

3-2. 振り直し、行動不能

振り直し

2D6の出目が低くて、判定に失敗しそうになったりプロジェクトのタスクが達成できなくなりそうになっても、実はフレンズはサイコロを振り直すことができます。サイコロを1個振って(1D6)、出た目の数だけサンドスターを消費します。残りのサンドスターが0より大きければ、もう1度2D6を振り直して、その出目で判定の成否を決めます(サンドスターはマイナスの値を取れません)。振り直す前の出目に戻すことはできません。消費によりサンドスターが0以下になってしまった場合、即座にアイテム等を使用してサンドスターを回復しない限り、その場で行動不能になってしまいます。出目は2となりますので、判定はだいたい失敗することが多いでしょう。

さきほどの判定で2D6の出目が6となり、足りなかったサーバルですが、振り直しを宣言、1D6の出目は3だったのでサンドスターを3消費し、再度2D6を振ります。出目は(6,6)の12だったので、見事大成功、見知らぬフレンズを落ち着かせることに成功します。

行動不能

振り直しやイベントの効果等でサンドスターが0以下になると、行動不能になってしまいます。行動不能になると疲れ果てて動けなくなってしまう、一切の判定ができなくなります。11話のキンシコウさんの状態です。回避判定など強制的に判定を行わなければならない場面では、出目2として扱います。行動不能になっても、シーン等には普通に登場できます。戦闘中の場合、行動不能になっても別に戦場から取り除かれるわけではないので、極めて危険な状態になってしまいます。

戦闘時に行動不能になっていたら、プロットでは直前にいた序列しか選択できなくなります。

行動不能になっている場合、戦闘以外の場面で1ターンが経過するたびサンドスターが**2点**回復します。アビリティやシーン効果、この効果などでサンドスターが1以上になったなら、行動不能の状態は解消されます。

3-3. 対決判定

対決判定

フレンズ同士でかけっこをしたり、たたかいごっこをしたり、ボールを蹴り合ったりするときは、誰が勝ちか決めなければなりません。そういうときは、「対決判定」をします。戦闘の命中判定回避判定も対決判定の一種です。

対決判定では、GMが指定する個性の判定(参加者ごとに違う個性でも良い)を参加者全員で行って、達成値が最も高いキャラクターが勝ちとなります。ダイスを振らないセルリアン等は、固定値で参加します。達成値が同じキャラクターが出た場合は、引き分けとなります。

処理としては、以下の通りです。要するに、全参加者とその仲間が「振り直しもアビリティ使用もアイテムもサポートもしない」となった段階で、はじめて結果が決まります。

1. 全参加者が判定を行い、達成値を比較します。
2. 全参加者は、「関係するアビリティの使用」、「振り直し」、(選択ルール 感情値を採用している場合は)仲間の「サポート」、それにアイテムの使用を行うことができます。これにより達成値が変化したら、達成値の比較をもう一度行います。
3. 全参加者がこれ以上なにもしないようなら、達成値が最も高いキャラクターが勝ちとなります。

対決判定では、振り直しをして判定を勝ちに持っていても、相手の振り直しでひっくり返されることがあります。ここはヒートアップせずに、今やっている判定が貴重なサンドスター等リソースを投入するほど重要なものなのかどうか、考えて進めたいところです。さらに、振り直しをする前に相手のリソースがどれくらい残っているか確認するのも大切です。

3-3-A. 対決判定の例

たとえば、サーバルがヘラジカに扮装して、アラビアオリックスとオーロックスを引き付けようとしています。

サーバルの扮装は、指定個性《角・牙/1-4》に《ジャンプ/2-5》を使用するので、ダイス目6のところ指定個性差3のため達成値3。

一方、これを見破らなければならないアラビアオリックスとオーロックスは、指定個性《かしこい/2-12》にそれぞれ《単純/3-12》、《爪・蹄/1-11》で判定を行います。オーロックスはダイス目7のところ指定個性差2のため達成値5、アラビアオリックスはダイス目5のところ指定個性差3で達成値2となります。

達成値を比べると、一番高いのはオーロックスの6なので、このままだと見破られてしまいます。そこで、サーバルは振り直しを宣言、サンドスターを消費して、2回振り直した結果はダイス目9。達成値6となり、一番高いので、見破られません。

そこで今度は、オーロックスが振り直しを宣言、3回振り直して、なんとかダイス目9を出し、達成値7となります。これで再び、オーロックスが一番高くなり、見破られてしまいます。

そこへサーバルの仲間のアフリカタテガミヤマアラシがサーバルに【応援】を使います。サーバルの達成値は2加算されて8となり、一番高くなります。

もうサンドスターが少ないオーロックスは、これを超えることはできないと何もしないことにします。アラビアオリックスも、振り直しても無駄だと思い、何もしないことにします。

かくして見事、サーバルの扮装は見破られず、アラビアオリックスとオーロックスの2人を引き付けることに成功します。

3-4. アイテム

アイテムは、そのシナリオの間だけ使える便利なお助けツールです。下の「アイテム表」の通り、色々ありがたい効果を持っています。ランダムで入手する場合は、2D6を振って「アイテム表」左の数値のアイテムを入手します。アイテムは、個々のキャラクターが所持しますが、所持個数制限はありません。

	アイテム	効果
2	秘密の小瓶	このアイテムを持っていると、野生解放アビリティを使用した際にクリンナップフェイズで支払うサンドスターが2少なくなる。
3	キツネのお札	戦闘中、自分の攻撃でダメージダイスを振る前に使用できる。ダメージダイスを2個増やす。
4	ひまわりの種	いつでも使用できる。次に行う判定の達成値を1増やす。
5	みかんもなか	戦闘中は自分の手番、それ以外はいつでも使用できる。戦闘中は、手番を消費する。味方全員のサンドスターを2点回復する。
6	はちみつリンゴ	いつでも使用できる。自分のダメージカウンターを1個取り除く。
7	キラキラ	いつでも使用できる。自分のサンドスターを1D6点回復する。
8	ブルーベリーヨーグルト	いつでも使用できる。自分のダメージカウンターを1D6個取り除く。
9	マーコールの傷薬	戦闘中は自分の手番、それ以外はいつでも使用できる。戦闘中は、手番を消費する。味方1人のダメージカウンターを2個取り除く。
10	赤ずきんタルト	戦闘中は自分の手番、それ以外はいつでも使用できる。戦闘中は、手番を消費する。味方全員のサンドスターを1D6点回復する。
11	スーパーけもの水	戦闘中、いつでも使用できる。1R1回のアビリティを1つ選ぶ。そのアビリティを、このラウンドだけ2回使用できるようになる。
12	マジックキャンディ	いつでも使用できる。自分のサンドスターを全回復する。

3-5. 選択ルール ファンブル

けものフレンズTRPGでは、判定のサイコロを振ったときに1の出目が2つ出て出目が2となった場合でも、即座に失敗にはなりません。「サーバルも木から落ちる」ことはある程度登るのが難しい木ならあるかもしれませんが、登りやすい木なら落ちることはありません。【木登り】【ジャンプ】で計+5のボーナス補正を受けて判定するので、出目が2だろうが成功します。GMIは、そういう判定はできるだけカットして自動成功にした方が良いでしょう。

しかしゲームは予期せぬアクシデントがあった方が面白いもの。サーバルが木から落ちることがあっても良い、そんな選択ルールが、ファンブルです。

ファンブル

判定のサイコロを振ったとき、すべてのダイス目が1だった場合、「ファンブル」になります。

「ファンブル」は大失敗してしまったことを示すもので、作った料理は丸焦げで、高い木もあつという間に下まで落ち、建てた巣はぺしゃんこに潰れ、そして戦闘ならへたくその一言です。具体的には、出目が低いのみならず、さらに達成値が**2**低いものとみなします。達成値が2引かれても必要な達成値を満たしている場合は、依然判定は成功となります。ファンブルした場合、原則振り直しもできないものとします。回避判定のファンブルが即死に繋がりにかねないことに注意が必要です。

ファンブル成長ポイント

ファンブルが起きたことを笑って済ませるための仕掛けとして、「ファンブル成長ポイント」が有効です。株式会社グループエス・エヌ・イー「ソード・ワールドRPG」で普及したものです。セッション中に振ったファンブル(振り直した場合はカウントしない)の数を数えて、その数×0.5(小数点切り捨て)だけセッション終了時の成長ポイントを増やしてください。

3-6. 選択ルール キャラクターロスト

「けものフレンズ」は、ほんわかとした優しい物語の中で、裏で記憶消滅や事故、種の絶滅といった強烈な喪失のテーマが顔を覗かせる、陰陽コントラストの激しい世界観が持ち味のひとつです。

気楽にプレイするため、キャラクターが失われる「キャラクターロスト」は選択ルールという位置づけにしますが、これらルールを入れておくことでよりプレイの緊張度を上げることも可能です。「セルリアンに食べられた場合の処理」と「事故」の、いずれか一方のみを採用することももちろん可能です。

セルリアンに食べられた場合の処理

戦闘等でセルリアンの攻撃によりダウンしてしまった場合、そのキャラクターはそのセルリアンに食べられてしまった扱いになります。この状態になったら、戦闘でクリンナップフェイズになるたび、またそれ以外の場面であっても1ターンが経過するたび、サンドスターを1点失います。保有するサンドスターが-1点以下になったら、そのキャラクターは元動物に戻り、元動物人間でもない限り原則的にロストします。また保有するサンドスターが-「自分の生命力」点以下になったら、完全に食べられてしまい、元動物人間等であっても身体も残らずロストします。そのセルリアン(の部位)をダウンさせることで、食べられたキャラクターを救出することができます。

事故

乗っていた観覧車が落ちたり、地下遺跡の橋梁から落下したりするなど、事故による死というものは案外身近にあるものです。イベント等でダメージカウンターを受けて、累積したダメージカウンターが生命力の2倍以上になった場合、そのキャラクターは元動物に戻り、ロストします。

3-7. 選択ルール 感情値

感情値

キャラクターからキャラクターへの感情、たとえば信頼感や愛情といった感情、アフィニティーを示すルールです。フレンズたちの友情や信頼といった想いを数値で表すのは無料かもしれませんが、数値で扱わなければゲームに出しにくいという視点もあるため、この選択ルールがあります。

感情値は、「対象」「感情値」「内容」の3つから成ります。たとえば、サーバルはボスに対して「ボス:すごい4」の感情値を持っています。感情値に上限はありません。

この選択ルールを採用する場合、導入フェイズの間に、各PCは好きなキャラクター1人に対して感情値を1点取得します。内容はプレイヤーが勝手に決められますが、内容に悩んだなら右の感情表を振ると良いでしょう。「かわいい まもらなきゃ」のように組み合わせた内容にしても構いません。

この選択ルールを採用する場合、シーンに後述の「交流」「群れ」「遊具」イベント表を組み入れることができます。感情値が増えるイベントが色々あります。

サポート

感情値があれば、**対象のキャラクターが判定を行ったとき、ダイスを振った後で**、「サポート」を宣言することでその判定の達成値に**+1**することができます。同じ判定に対して2回以上「サポート」をしても構いません。

サポートは、1シナリオに「感情値」回だけ使用できます。すなわち、シナリオ中に「感情値」が1増えたとき、「サポート」を使える残り回数が1回分増えます。「サポート」の残り回数が回復した場合は、最大で「感情値」回まで回復します。「感情値」が減ったとき、「サポート」の残り回数は減りません。

出目	内容
2	まもらなきゃ
3	なかま
4	かしこい
5	きれい
6	かわいい
7	たのしい
8	すごい
9	おもしろい
10	やさしい
11	たいせつ
12	いとしい

3-7. 選択ルール 感情値

感情値の引き継ぎ

「感情値」はセッション終了後の成長のタイミングでなくなってしまいます。しかしこのタイミングで、成長ポイントを1消費するごとに、1点分ずつの感情値を固定、引き継ぎすることができます。固定、引き継ぎした感情値はキャラクターシートに記入し、次回以降のセッションでは最初から持っているものと扱われます。次回以降のセッションでは、最初から持っている分の感情値だけ、「サポート」の残り回数も最初から持っている状態になります。

たとえば、サバンナでのシナリオが終了し、サーバルはかばんちゃんに対する感情値を2点持っていたとします。セッション終了時に、サーバルは成長ポイントを1点消費して、かばんちゃんに対する感情値を1点固定化することができます。さらに、成長ポイントを2点消費したならば、感情値を2点固定化することもできます。サーバルはこの引き継いだ感情値を使って、かばんちゃんが判定ダイスを振った後で「サポート」することができるでしょう。

引き継いだ感情値があるキャラクターであっても、導入フェイズでの任意のキャラクターに対する感情値習得はできます。

感情値の引き継ぎと指定成長ポイント

セッション開始時に、PCの使用成長ポイントを「指定成長ポイント」に合わせるよう調整を行います(2-1-C. 指定成長ポイント(GM向け)を参照)、感情値の引き継ぎに使った成長ポイントもこの使用成長ポイントの計算に含めます。ただし、そのセッションに参加しないキャラクターに対する感情値を固定化している場合、その分の成長ポイントは使用成長ポイントの計算に含めません。

3-7-A. 「交流」シーン表(2D6)

「交流」シーンは、仲良く交友を深めて感情値を上げるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 けんか	なんだか気に入らないことがあってか、すっちゃんかめっちゃんか大喧嘩になってしまいました。でも仲良しです。成功すると、任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターと自分はお互いに対して1点の感情値を取得します。失敗すると、自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《優しい/3-3》 《単純/3-12》
3 長いお説教	危なっかしい友だちを見ると、ついつい長いお説教をしたくなるもの。それも心配ゆえのことですが、できれば短めにしましょう。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して1点の感情値を取得し、「サポート」の残り回数を全回復します。失敗すると、そのキャラクターと自分はお互いに対する感情値を1点失います。	《眼差し/3-9》 《偉そう/4-2》
4 みんなでゲーム!	パークの各地にあるゲーム機や、あるいは地面に書かれた絵、はたまたボールや遊具などを使って、みんなで楽しく遊びます。成功すると、シーンに登場した全員は任意のキャラクターに対する「サポート」の残り回数を全回復します。失敗すると、1ターンが経過します。	PC 《優しい/3-3》 《ゲーム/5-11》
5 笑い笑えば	面白いものを見つけたり、一緒に冗談を飛ばし合ったりして、高らかに笑い笑えばみんな友だちです。成功すると、シーンに登場した全員は任意のキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、自分はこのシナリオの間「得意」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きま。	PC全員は任意のキャラクター 《笑顔/3-7》 《ドジっ子/4-11》
6 たまには2人で	たまには2人で語り合います。嬉しかったこと、嫌だったこと、アドバイスや新しい出会いの報告などなど、話したいことがたくさんあります。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して2点の感情値を取得します。失敗すると、自分はそのキャラクターに対する感情値を1点失います。	《丁寧/4-9》 《おしゃべり/5-7》
7 どんなフレンズ?	お互いに、自分がどんなフレンズなのか自己紹介しあいます。得意なワザなど見せ合いっこするのも良いでしょう。成功すると、任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターと自分はお互いに対して1点の感情値を取得します。失敗すると何も起こりません。	《毛並み/3-5》 《鳴き声/3-8》
8 近況報告	最近自分に起きたこと、見つけた不思議なもの、出会った友だちなどなど、身振りを交えて報告します。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して1点の感情値を取得し、「サポート」の残り回数を全回復します。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《派手/3-10》 《おしゃべり/5-7》
9 いっしょにたべましょ	みんなで一緒に、おしゃべりしながら、ジャパリまんや料理などを食べます。一緒に食事をすれば、もう仲間です。成功すると、シーンに登場した全員は任意のキャラクターに対して1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場した全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	PC全員は任意の 《単純/3-12》 《料理/5-2》
10 サファリメロディ	仲間たちで歌を唄い合います。十人十色の鳴き声を持つけもの達ですが、だからこそ高さや響の違う音たちがハーモニーを生み出すことだってあります。成功すると、自分に対してシーンに登場した全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、自分に対してシーンに登場した全員からの「サポート」の残り回数が1減ります。	《鳴き声/3-8》 《歌/5-9》
11 手を繋いで	フレンズの身体になって、前足ならぬ手の感覚が随分と強くなりました。手を重ね合わせることで、お互いを感じ合うことができます。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して2点の感情値を取得します。失敗すると、何も起こりません。	《爪・蹄/1-11》 《毛並み/3-5》
12 合縁奇縁	この広い広い世界の中で、2人が生まれて、同じ時間、同じ場所に立ったというのは、この世の奇跡を重ね合わせた一期一会の出会いに他なりません。成功すると、アイテム「思い出のお守り」を入手します。このアイテムを使用すると、自分が誰か1人に対して持つ感情値について、「サポート」の残り回数が全回復します。アイテムの名称を、そのシーン等に合わせた別のものに変更しても構いません。失敗すると、自分が誰か1人に対して持つ感情値について、「サポート」の残り回数が0になってしまいます。	《UMA/3-2》 《不思議/4-12》

3-7-B. 「群れ」シーン表(2D6)

「群れ」シーンは、共同体として集団で行動することで感情値を上げるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 はぐれもの	この頃、あんまり群れに混じらないで1人でのフレンドがいるみたいです。群れの中のにけものはいませんが、1人でいたい時もある、のでしょうか？任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して2点の感情値を取得します。失敗すると、そのキャラクターはこのシナリオの間、自分に対して「サポート」が使えなくなります。	《かしこい/2-12》 《眼差し/3-9》
3 戦いごっこ	危なくないものを持って、戦いごっこをします。フィールドの外に出たら負けです。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対する「サポート」の残り回数を全回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《大型/1-6》 《戦い/5-3》
4 狩りごっこ	集団での狩りはチームワークが大切です。一隊が相手を追いかけ、もう一隊で待ち伏せし、さらにもう一隊が見張りや遊撃をします。成功すると、自分は次の戦闘で自分が選んだ序列を味方全員に教えることができます(味方の偵察で使うアビリティと扱います)。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《足が速い/2-6》 《狩り/5-4》
5 一緒に風呂	みんなで一緒に水浴び、もしくは温泉等に入ります。近くで見ると、フレンドごとの身体の違いがよくわかります。成功すると、シーンに登場したキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、1ターンが経過します。	PC全員は任意の 《えっち/3-11》 《水浴び・温泉/5-5》
6 遠吠え	夜な夜な遠くにいる仲間と、大きな声を出して交信しあいます。声を受けた仲間もまた大きな声を上げて、遠吠えは連鎖していきます。成功すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、自分に対してシーンに登場したPC全員からの「サポート」の残り回数が1減ります。	《耳が良い/2-7》 《鳴き声/3-8》
7 大騒ぎ	フレンド3人集まればかしましい。大勢揃えばどったんばったん大騒ぎです。成功すると、シーンに登場したPC全員は任意のキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場したPC全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《派手/3-10》 《元気/4-7》
8 毛づくろい	お互いの身体を毛づくろいや羽繕いすることで、自分では取れないような汚れや寄生虫等を取るとともに、お互いへの思いを確認します。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対して2点の感情値を取得します。失敗すると、自分はサンドスターを2点失います。	《爪・蹄/1-11》 《毛並み/3-5》
9 レッスン	お互いの技術を教え合うことで、群れ全体で知識を共有することができます。つまりはお稽古です。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功するとそのキャラクターは、自分が持っている、「汎用」カテゴリまたはそのキャラクターの得意分野の条件を満たすアビリティを1つ、このシナリオの間に限り習得することができます。すなわち、野生解放アビリティや能力値プリセット、攻撃タイプで習得するアビリティは習得できません。失敗すると、そのキャラクターから自分への「サポート」の残り回数が0になってしまいます。	《かしこい/2-12》 《丁寧/4-9》
10 役割分担	身体の大きいフレンド、力が強いフレンド、すばっかしいフレンド、賢いフレンドなどなど、群れはそれぞれの得意分野で役割分担することで真価を発揮します。成功すると、このシナリオの間1回だけ、自分が行う判定を他のPCにやってもらうことができます。アビリティや、命中力、回避力による補正は、判定を行うPCのものに適用します。失敗すると何も起こりません。	《優しい/2-3》 《硬派/4-4》
11 一緒に料理	材料を集めて手分けして、みんなで仲良くお料理をします。おいしい料理ができるとうれしいのですが...。成功すると、シーンに登場したPC全員は任意のキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場したPC全員はシーンプレイヤーのPCに対する感情値を1点失います。	《料理/5-2》 《都市や遺跡/6-12》
12 お泊り	みんなでワイワイお泊りです！けもの性質に合わせて各自でバラバラに寝ますが、それでも一緒に寝るといのは安心感があるものです。成功すると、アイテム「思い出のお守り」を入手します。このアイテムを使用すると、自分が誰か1人に対して持つ感情値について、「サポート」の回数が全回復します。アイテムの名称を、そのシーン等に合わせた別のものに変更しても構いません。失敗すると、1ターンが経過します。	《マイペース/4-10》 《寝る/5-6》

3-7-C. 「遊具」シーン表(2D6)

「遊具」シーンは、ヒトが残したりした遊具で遊びまくることで感情値を上げるイベントが揃っています。

シーン	内容	指定個性の例
2 階段	高いところに歩いて登れるように作られた、段差がいくつも続いていく道、階段があります。その横には、掴まれる手すりもあるようです。色んなルールを作ることで、色んな遊び方ができそうです。成功すると、自分は任意の PC1人に2点の感情値を取得します。失敗しても何も起こりません。	《踊り/5-10》 《山岳/6-6》
3 コースター	まあい大きな桶や、高いところを渡れる道など、見ていだけで心躍る大きな遊具です。登って遊べます。成功すると、シーンに登場している PC全員は「サポート」の残り回数を、感情値を持つキャラクターごとに各 2回分ずつ回復します。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《足が速い/2-6》 《楽観的/4-8》
4 シーソー	両側にフレンズが乗ると、ギコギコと音を鳴らしながら上がったりがったりする不思議な遊具があります。任意のキャラクター1人を選択して判定します。成功すると、そのキャラクターと自分はお互いに対する「サポート」の残り回数を全回復します。失敗すると、自分に対するそのキャラクターからの「サポート」の残り回数が0になります。	《しっぽ/1-7》 《単純/3-12》
5 いろいろゲーム	電気のカで動くゲームの数々です。触ると色々音が出て、中で色々動きます。ゲームオーバーにならないように、中の子を上手に動かしていきましょう。成功すると、シーンに登場した PC全員は任意のキャラクターに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場した PC全員は任意のキャラクターへの「サポート」の残り回数を1減らします。	《かしこい/2-12》《ゲーム/5-11》
6 棒	錆びついた鉄でできた細長い棒です。ぶらさがったり、掴まってぐるぐる回ったりできます。判定に成功すると、このシナリオの間自分の「命中心」が1点上昇します。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《大型/1-6》 《遊び/5-8》
7 滑り台	ヒトが作ったのか、あるいは自然にできたのか、斜めになった板があります。上から滑ることで、勢いをつけて下まで降りられます。成功すると、自分に対してシーンに登場した PC全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《泳ぎ/2-4》 《元気/4-7》
8 アスレチック	段差やらずべり台や板やら、いろんなものを組み合わせさせた複雑な形をした遊具です。端から端まで行くには、色んな運動をしなければなりません。判定に成功すると、このシナリオの間自分の「回避力」が1点上昇します。失敗すると、自分はダメージカウンター1を受けます。	《ジャンプ/2-5》 《ジャングル/6-8》
9 空中ブランコ	木々や建物からぶら下がった2本の紐や鎖に板を渡した遊具で、板の上に座って勢いをつけると前へ後ろへとぶらぶら動きます。成功すると、自分に対してシーンに登場した PC全員からの感情値が1点増加します。失敗すると、自分はダメージカウンター2を受けます。	《偉そう/4-2》 《森林/6-7》
10 オブジェ	印象的な形をしたモノを見つけました。動物をかたどったものや、大きな建物から筒やら角やらが飛び出した不思議なモノ、中に入れるフネの形をしたものもあります。判定に成功すると、アイテム表を振ってランダムにアイテムを1つ入手します。失敗すると、自分のサンドスターを 2点失います。	《小型/1-8》 《不思議/4-12》
11 積み木	四角や三角のきれいな形に切った木や、デコボコがついたハコなどなど、組み合わせで様々な形を作れるおもちゃです。成功すると、シーンに登場した PC全員は任意のキャラクターを選択し、そのキャラクターに対する「サポート」の回数を全回復した上でさらに1点の感情値を取得できます。失敗すると、シーンに登場した PC全員は自分が持つ任意の感情値を1点失います。	《爪・蹄/1-11》 《河川・湖沼/6-5》
12 アトラクション	パークの施設として作られた大掛かりな遊具です。様々な種類があり、近づくとも音がしたりします。成功すると、このシナリオの間、自分に対するあらゆるキャラクターからの「サポート」は達成値を1ではなく2上昇させるようになります。失敗すると、このシナリオの間「趣味」を指定個性とする判定に-1のペナルティ修正が付きまます。	《ピット器官/2-2》 《ミステリアス/4-3》

3-9. 選択ルール 能力値判定

能力値の読み換え

本ルールにおいて、能力値が「命中力」「回避力」「攻撃力」「防御力」「生命力」となっているのは、ルールを単純にして、戦闘での能力値の役割を明確にするためです。本選択ルールを採用する場合、下表のように各能力値を読み換えることで、他の多くのTRPGルール同様、キャラクターの身体的能力を数値化して、戦闘以外のゲーム内の判定に用いることができます。ルールは少し複雑になりますが、フレンズごとの違い、個性を文字だけでなく数字で表すことができるようになるでしょう。

デフォルト		読み換え
命中力	→	器用度
回避力	→	敏捷性
攻撃力	→	力強さ
防御力	→	タフネス
生命力	→	生命力

例: サーバルちゃん(最初期)

ネコ目ネコ科ネコ属

サーバル

《ジャンプ/2-5》《元気/4-7》《ドジっ子/4-11》《狩り/5-4》《サバンナ/6-10》

習得可能 攻勢 疾駆

器用度5 敏捷性2 力強さ5 タフネス5
生命力7 サンドスター14

【八艘飛び】 (野生解放)

【二体同時攻撃】 命中-4で二体狙い

【ジャンプ】 命中-2、ダイス3個

【木登り】 回避+1

【夜目】 夜間命中修正無し

「さばんなちほーのトラブルメーカー」と呼ばれるネコ科のフレンズです。ジャンプ力と鋭い爪が自慢で、よく狩りごっこをして遊んでいます。陽気で元気いっぱいな性格で好奇心が旺盛、とにかくポジティブですが、実は義務感が強く友だち思いな優しいフレンズです。

3-9. 選択ルール 能力値判定

指定個性のある能力値判定

指定個性のある能力値判定では、GMは指定個性と1つ以上の対応能力値、それから目標値を指定します。判定を行うPCは2D6を振って、以下の式の通りに達成値を算出し、それが目標値以上であれば判定成功となります。判定内容に対応するアビリティがあれば、ボーナス修正を入れるようにして下さい。

「2D6の出目」+「対応能力値の合計」-「指定個性と使用個性の差」+「ボーナス修正とペナルティ修正」

他のフレンズ等と競走するなどの「対決判定」の場合には、この達成値を比較して、高い方が勝者となります。

指定個性のない能力値判定

指定個性のない能力値判定では、GMは1つ以上の対応能力値、目標値のみを指定します。フレンズごとの個性が出にくいいため、判定内容に対応するアビリティや個性があれば積極的にボーナス修正を入れるようにして下さい。

「2D6の出目」+「対応能力値の合計」+「ボーナス修正とペナルティ修正」

協力判定

力を合わせて重い物を運んだり、高い山に登ったりといった協力行動を行う場合、判定に参加したPCの達成値を合計した「協力判定」を行うこともできます。この場合の目標値は、 $(7 + \text{対応能力値の合計}) \times \text{参加PC人数}$ に前後させるくらいがちょうど良いでしょう。

協力判定を出す場合は、大数の法則により参加PCが多いほどダイス目は期待値(ダイス数 \times 3.5)に近くなりやすい点に注意して下さい。4人参加の協力判定なら、8個のダイスの合計値は64%以上の確率で24~32の範囲に収まります。

3-9-A. 選択ルール 能力値判定 運用例

- 指定個性のある能力値判定

たとえば、サーバルが3人が乗ったソリを押し出す判定の場合。指定個性は《雪山/6-2》で、能力値は「力強さ」を用い、目標値は8です。サーバルは《狩り/5-4》を使用個性にして、指定個性との距離は4。2D6の出目は8だったので、達成値は

$$\text{「2D6の出目」} + \text{「対応能力値の合計」} - \text{「指定個性と使用個性の差」} = 8 + 5 - 4 = 9$$

目標値の8を上回っているので、判定は成功となります。

- 能力値判定での対決判定

続いて、サーバルとあおかげ、それにジャパリバスが競走をする場合を考えます。指定個性は《足が速い/2-6》で、能力値は(長距離走なので)「敏捷性」及び「タフネス」、3人の達成値を比べて、達成値が最も高いキャラクターが優勝します。個性を持たないジャパリバスは、固定で達成値10とします。

それぞれの「2D6の出目」+「対応能力値の合計」-「指定個性と使用個性の差」+「ボーナス修正とペナルティ修正」は

サーバル:2d6で10、能力値の合計は7、個性の差は1なので達成値は16

あおかげ:2d6で8、能力値の合計は10、個性の差は0、アビリティ《縦横無尽》のボーナス3を足して達成値は21

あおかげの達成値が一番高いため、優勝はあおかげとなります。

- 能力値判定での協力判定

最後に協力判定です。プロジェクト「あにさま」のタスク「柱の設置」(難度1、必要量26、2人以上で判定可)において、ジャガーとカバの2人で、重い木材を運んでいきます。難度1なので-1のペナルティが付きますが、アメリカビーバーが全体の指揮を執っているため、+2のボーナスが付いています。指定個性は無し、能力値としては「力強さ」のみを用いて判定すると、ジャガーの達成値が13、カバの達成値が16でした。達成値の合計が29なので、タスク完了となります。

3-9-B. 選択ルール 能力値判定 留意点

能力値のウェートの差

この選択ルールを運用する場合は、ルール上それぞれの能力値の「価値」にかなりの差がある点に注意が必要です。右表のように、器用度を1上げるのと同じ成長ポイントで、力強さは2上げることができ、生命力なら4上げることができます。

ここから何が言えるかという、能力値判定を出す際は遠慮なく「対応能力値」を「器用度」や「敏捷性」だらけにしてしまっても構わないということです。実際にシナリオを作るとき、「器用度」判定を求めたくなる頻度は「タフネス」や「生命力」判定を求めたくなる頻度よりそこそこ多いでしょう。が、それで問題なく規則的な平衡は取れます。

成長項目	必要成長ポイント
器用度+1	8
敏捷性+1	7
力強さ+1	4
タフネス+1	3
生命力+1	2
サンドスター+1	3

能力値は格差が激しい

もう1点気をつけたいのは、能力値判定ではPCごとの差が非常に大きくなりやすい点です。特にタフネスや生命力についてですが、PCの間で7差や10差くらいは普通にあります。「対応能力値」が低いPCは本当に何もできないことが多いです。このため、**同じ能力値を指定し続けることは危険**で、プレイヤーに不公平感を与えることになりかねないため避けましょう。「器用度判定」「器用度判定」「器用度判定」と来たら、次は別の能力値を指定してやる方が良いです。また、プロジェクトのタスクに様々な能力値を割り振るのも、手分けができるので有効でしょう。

4. 戦闘の進め方

シナリオの途中やクライマックスなどで、セルリアンと戦ったり、フレンズたちと戦いごっこをしたり、料理対決したりゲームしたりすることもあるでしょう。そういった場合に使うのが戦闘のルールです。

戦闘は、以下のステップで行われます。

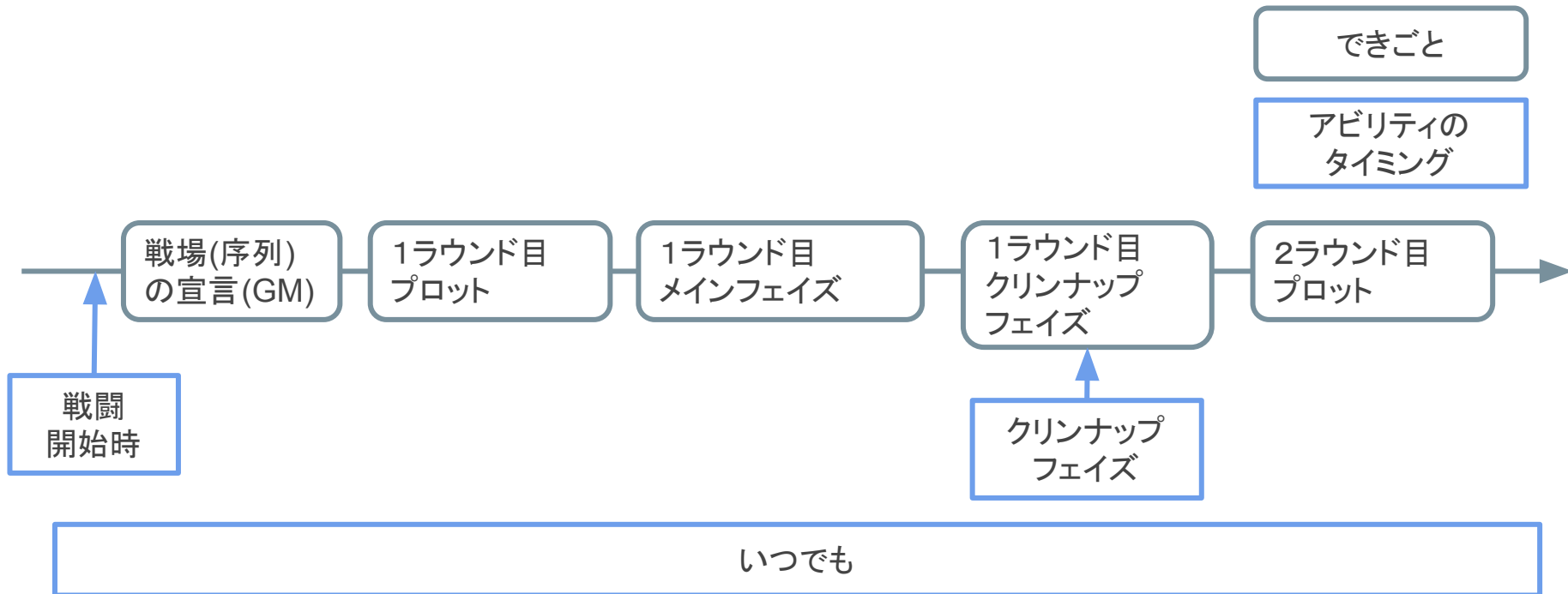
戦闘のステップ

- GMによる戦場の宣言
- 1ラウンド目のプロット
- 1ラウンド目のメインフェイズ 各キャラクターの手番
- 1ラウンド目のクリンナップフェイズ ラウンド終了処理
- 2ラウンド目のプロット
- 2ラウンド目のメインフェイズ 各キャラクターの手番
- 2ラウンド目のクリンナップフェイズ ラウンド終了処理
- ...



4-1. 戦闘の進め方 フローチャート

戦闘では基本的に、自分たちがダウンしないようにして、敵にダメージカウンターを乗せてダウンさせていくことを狙っていきます。PCは、攻撃を受けてダウンするだけでなく、サンドスターが0になってもダウンしてしまうことに注意が必要です。以下のフローチャートのように進めていきます。



4-2. 戦闘の終了条件

戦闘は、以下のいずれかの条件を満たすと終了となります。そのラウンドのクリンナップフェイズ処理を行ってから、次に進んで下さい。

戦闘の終了条件

- 1 味方が全員ダウンしたとき
- 2 GMの定める勝利条件NPCがダウンしたとき
- 3 その他のGMの定める条件を満たした時
- 4 どちらかの陣営が「退却判定」に成功したとき

退却判定

各ラウンドのクリンナップフェイズに、退却を望む陣営は退却判定を宣言することができます。退却判定では、序列「生息地」の中から今の戦場に該当する個性 (GMが指定)を指定個性として、両陣営の代表が判定します。「達成値ー目標値」(セルリアンの場合は0)を比較して、退却したい側が、退却させたくない側よりも高ければ、退却できます。両陣営とも退却を希望する場合、判定せずにそのまま戦闘終了とします。

セルリアンを見たらまずは逃げて、ハンターにお任せするものです (PCがハンターという場合もありえます)。退却は決して恥ではありません。超大型セルリアン相手でも、フィルターを掛けて自己修復を断った上で、退却、回復を続けながら削り続ければ、いつかは倒せます。

4-3. 戦場

けものフレンズTRPGでの戦場は、「序列1~6」に留まらず、GMの指定により、0より大きい自然数の序列があります。戦場の幅が広いところなら、「1~8」だったり、「1~10」になる場合もあります。

「1~20」で、序列上を毎ラウンド一定のスピードで進む敵や味方を倒したり守ったりするミッションもありえます。

序列ごとに、以下の属性を持つことがあります。属性は重複しても構いません。

夜間

暗くて見通しが悪い序列です。【夜目】等のアビリティがない限り、全キャラクターの命中判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。

水地

腰まで浸かる水がある序列です。【水泳】【水棲】等のアビリティがない限り、すべての判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。

深水

海や川、湖などで、頭まで沈み込めるくらい水の深さがある序列です。【水泳】【水棲】等のアビリティがない限り、メインフェイズでの手番が失われ、攻撃等の手番を使った行動ができなくなります。さらに、すべての判定に**-4**のペナルティ修正が付きます。

「水地」及び「深水」の序列から、「水地」「深水」でない序列にいるキャラクターに対して攻撃を行う場合と、逆に、「水地」「深水」以外の序列から「水地」「深水」の序列にいるキャラクターに対して攻撃を行う場合は、通常の「距離修正」に加えて**-2**のペナルティ修正が付きます。

なお、水が弱点のセルリアンを「水地」や「深水」に叩き込むことができれば、その時点で撃破となります。

4-3-i. 戦場の決め方

目安として、GMは以下の基準に従って戦場を決めるといいかもしれません。人数が多いのに序列2~3しかない芋洗い状態ですし、序列が20までであると距離修正が辛すぎて攻撃が当たらなくなります。ただし、カテゴリ「疾駆」のアビリティや【遠距離】持ちのPCを活躍させたいときは、序列の数を増やすと良いでしょう。

- 序列の数は、PCの数の1.5倍(小数点切り上げ)程度
- (シナリオの状況によって異なるものの)そのうち1/4程度を「水地」や「深水」にする
- 選択ルール「地形効果」を採用している場合、陸地をすべて同じ地形にするのではなく、「舗装路」や「山岳」を混ぜ込むなどして複数の地形が混ざった形にする

「水地」「深水」は、【水泳】や【水棲】を持ったPCがいなくとも入れたほうが良いでしょう。ノックオーバータイプや索敵タイプの戦術の幅が広がります。砂漠や山の上でない限り、1序列くらいは挟んだほうがプロットに戦略性を持たせられます。なお、最高序列を「水地」「深水」にすると、【水泳】【水棲】のPCにとって大きなアドバンテージになるので、バランスに注意です。【水棲】の場合はもともと能力値が高めなので、「もう全部あいつ1人でいいんじゃないかな」状態になります。

4-4. プロット

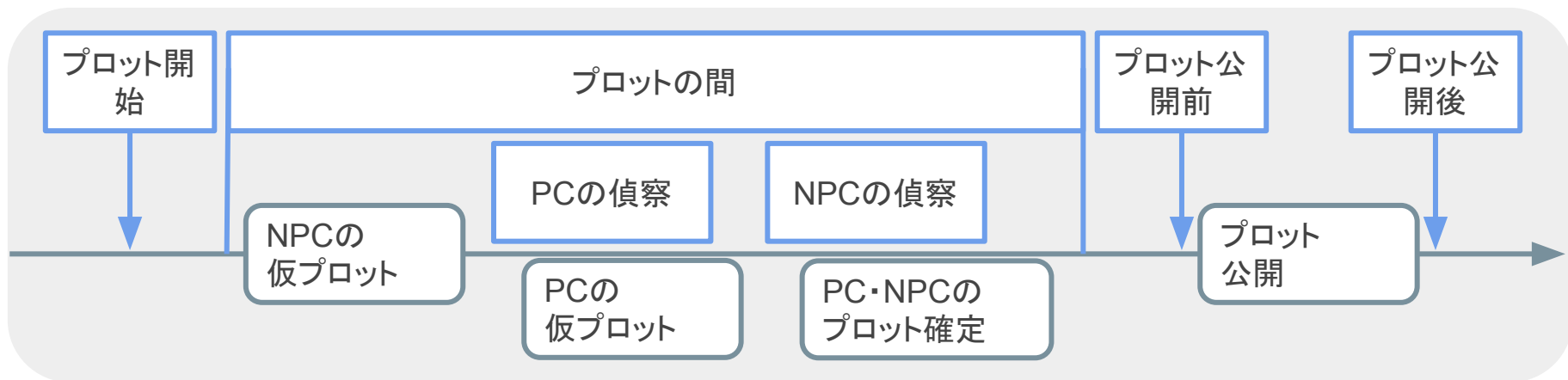
各ラウンドの初めにプロットを行い、序列を決めていきます。

プロットでは、各プレイヤーはGMが宣言した序列の中で【封鎖】されていない1つの序列を選択し、カードやダイスで他の人から見えなように置きます。GMは、すべてのNPCの序列を決めます。

同時並行で、「プロットの間」の各種アビリティの処理を行います。このとき、偵察系のアビリティにより他の人が選んだ序列が公開されたら、それを見て自由に序列を選び直すこともできます。逆に、自分が選んだ序列を公開してしまったら、特殊なアビリティが無い限り序列は変更できなくなります。

タイミング「プロット 序列」のアビリティは、PCがアビリティを使ってから、NPCがアビリティを使うという順序で処理するものとします。PCの間のアビリティ順序が問題になる場合、PLが順序を自由に決めることができます。

すべての処理が終わったら、プロットを公開します。その後、プロット公開後のアビリティの処理が終わったら、その序列でメインフェイズに入ります。

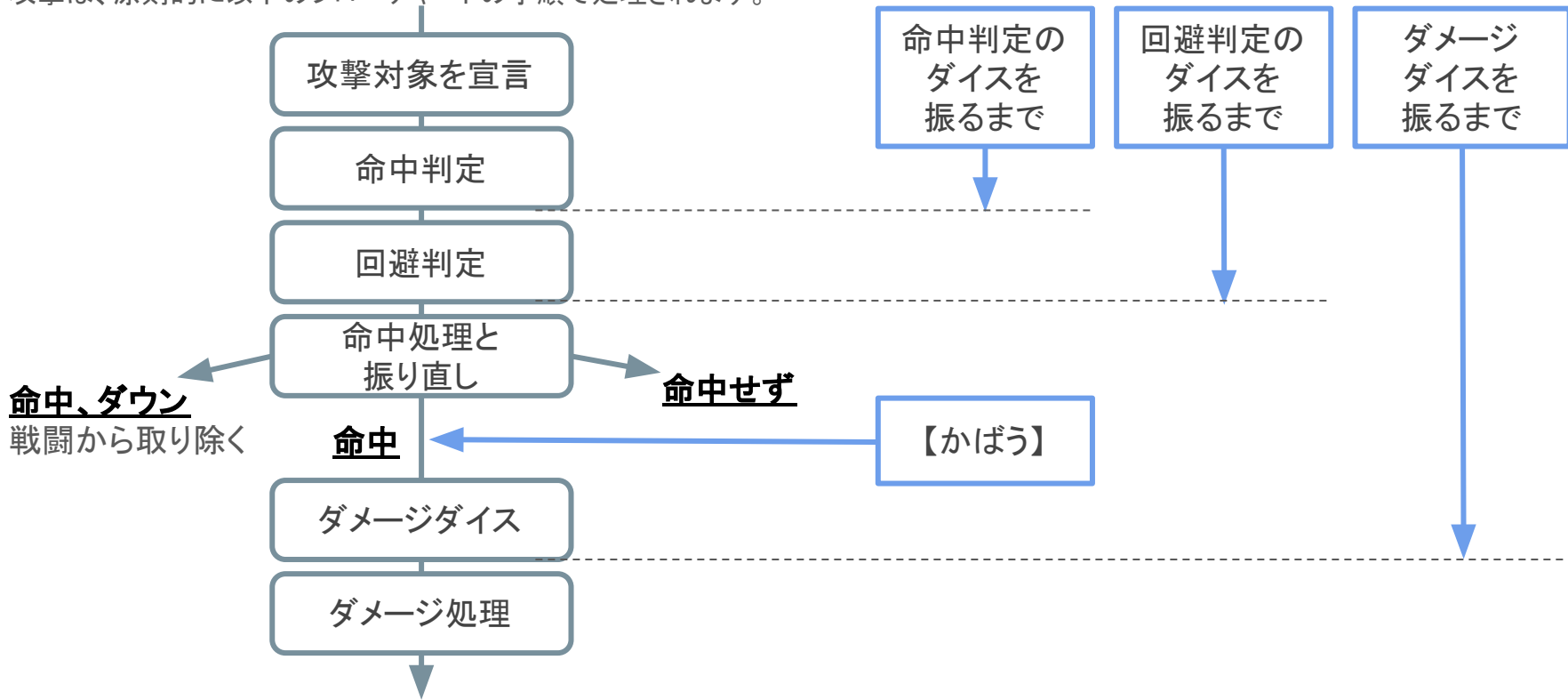


4-5. メインフェイズ

メインフェイズでは、序列の高い順に行動していきます。味方と敵両陣営がいる序列では、PC側から処理します。もしPC陣営の行動で敵NPCをダウンさせた場合、その敵NPCは行動できないこととなります。

メインフェイズで自分の手番が回ってきたら、手番を使うアビリティを宣言するか、攻撃ができます。

攻撃は、原則的に以下のフローチャートの手順で処理されます。



4-5-A. メインフェイズ 命中判定

攻撃対象と個性の決定

任意の対象を選択できます。目の前の序列しか攻撃できないとか、射程とか、けもフレTRPGの社会にはそういうのはありません。「タイミング 攻撃 命中判定のダイスを振る前」のアビリティの一部には、複数の攻撃対象を取れるようになるアビリティもあります。

攻撃対象が個性を持ったキャラクターの場合、自分が持つ個性の中から1つを選んで、その「攻撃の指定個性」とします。攻撃対象が持つ個性からできるだけ遠い個性にしましょう。

命中判定

命中判定ではダイスを2個振って、以下の計算式で達成値を求めます。

「命中判定の達成値」

$$\begin{aligned}
 &= \text{命中力} \\
 &+ \text{アビリティ等のボーナス修正値} \\
 &+ \text{「夜間」「水地」「深水」、アビリティ等のペナルティ修正値} \\
 &+ \text{「距離修正」のペナルティ修正値}
 \end{aligned}$$

「距離修正」では、自分がいる序列と攻撃対象がいる序列の差だけ、ペナルティ修正が付きます。たとえば、自分が序列3にいて、対象が序列4にいるときは、-1のペナルティ修正になります。

命中判定の2D6で出た出目が(6,6)だった場合、「**クリティカル**」になります。クリティカルの場合、「命中判定の達成値」に**+2**して、この攻撃では「攻撃力」の値が**2**高いものと扱います。

クリティカルは別に絶対命中というわけではありません。クリティカルだろうがなんだろうが、当たらないときは当たりません。スナイパーでもないキャラクターが序列6から序列1「深水」にいる【摩擦低減】を持った小型水棲動物のキャラクターを攻撃したって、そう当たるものではないのです。

4-5-B. メインフェイズ 回避判定と命中処理

回避判定

「命中判定の達成値」が出たら、攻撃の対象はダイスを2個振って「回避判定」を行います。以下の計算式で達成値を求めます。

「回避判定の達成値」

= 回避力

+ アビリティ等のボーナス修正値

+ 「夜間」「水地」「深水」、アビリティ等のペナルティ修正値

- 「攻撃の指定個性」と回避判定者の判定個性の距離

「攻撃の指定個性」と回避判定者の判定個性の差の部分については、攻撃者または回避判定者が個性を持たないセルリアン等の場合、**3を引いてください。**

たとえば、攻撃者が《雪山 /6-2》を指定個性に指定し、回避判定者が一番近い個性が《戦い /5-3》の場合、距離は3マスなので、「回避判定の達成値」は-3されます。

命中処理と 振り直し

「命中判定の達成値」と「回避判定の達成値」が出たら、その値の比べ合いを行います。攻撃の対象が多数の「ダメージカウンター」を受けている場合、ここでダウンする場合があります。（【頑丈】があれば2度目のダウン判定で）ダウンした場合、戦闘から取り除きます。

「命中判定の達成値」 ≤ 「回避判定の達成値」 の場合 → **命中せず**

「命中判定の達成値」 > 「回避判定の達成値」 の場合 → **命中**

「命中判定の達成値」 > 「回避判定の達成値」 かつ

「命中判定の達成値」 - 「回避判定の達成値」 - 「生命力」 + 「ダメージカウンター」 ≥ 0 の場合 → **ダウン**

攻撃者または回避判定者の両方とも、この段階で振り直しを宣言することで、命中処理の結果をひっくり返すことができます。命中判定や回避判定のダイスを振り直して、新たに出た達成値で改めて命中処理を行います。攻撃者と回避判定者の双方が振り直しを宣言した場合は、攻撃者が先に振り直しをしなければなりません。回避判定者は、攻撃者の振り直しの結果を見て、改めて振り直しするかどうかを決めることができます。

4-5-C. メインフェイズ ダメージ

ダメージダイス

攻撃が命中し、ダウンとならなかった場合は、ダメージを算出します。「攻撃力」の数（及びアビリティの効果で足される数）のダイスを振り、出た目の合計値がダメージとなります。

ダメージの処理

最後に、「ダメージ」÷ 攻撃の対象の「防御力」（小数点以下切り捨て）でダメージカウンターを算出し、攻撃の対象にその分のダメージカウンターを乗せます。

メインフェイズの処理はかなりややこしいです。ここで処理の例を出します。

・ 命中判定

序列5にいる命中力1のヘラジカさんが、指定個性《楽観的4-8》で序列4にいるライオンさんに鋭い突きを放ちます。アビリティの適用はなし2D6の結果は5だったので、距離修正1を含めて、「命中判定の達成値」は $5 + 1 - 1 = 5$ です。

・ 回避判定

対するライオンさんは回避力0、使用個性《寝る5-6》で回避判定したところ、2D6の結果は3でした。アビリティの適用はなく、《楽観的4-8》と《寝る5-6》の距離は4なので、「回避判定の達成値」は $3 - 4 = -1$ です。

・ 命中処理と振り直し

ライオンさんは生命力11ですが、既にダメージカウンター5を受けており、「命中判定の達成値」-「回避判定の達成値」-「生命力」+「ダメージカウンター」は $5 - (-1) - 11 + 5 = 0 \geq 0$ 、このままではダウンとなり、ライオンさんの紙風船は割られてしまいます。

そこでライオンさんは振り直しを宣言、サンドスターをD6消費します。振り直しの2D6の結果は9。「回避判定の達成値」は5となるので、これならダウンになりません。それどころか、「命中判定の達成値」=「回避判定の達成値」となるので、命中すらしません。

これに対してヘラジカさんも振り直しを宣言、サンドスターをD6消費します。振り直しの2D6の結果は7。「命中判定の達成値」が7となり、「命中判定の達成値」>「回避判定の達成値」なので、命中となります。

ライオンさんはこの結果に対してもう振り直しはしないと言うので、これで結果が確定します。

・ ダメージダイスとダメージの処理

ヘラジカさんの攻撃力は8あります。8D6の結果は29だったので、ダメージは29です。

ライオンさんの防御力は6なので、 $29 \div 6$ (小数点切り捨て) = 4 ダメージカウンターがさらに4増えます。

4-6. クリナップフェイズ

クリナップフェイズでは、このラウンドの決算を行って、次のラウンドの準備をします。

効果が「このラウンドの間」のアビリティ等の効果はここで失われます。

使用回数が「1Rn回」のアビリティの使用回数はここでリセットされます。

序列の選択もリセットされます。

野生解放のアビリティを使用していた場合、原則6点のサンドスターを失います。

戦闘中のNPCのプロットや行動は、そのNPCの特性が出るように演出することをオススメします。GMの戦略に従って人形のように動くNPCは魅力に欠けるものです。たとえばセルリアンなら、何も要因がなければプロットでは前列の方でバラけて、攻撃対象が一番距離が近い相乗点、序列が高い相手、回避力が低い相手...)を選ぶでしょう。しかしそこに、たとえば「火がある序列にプロットし火を持ったキャラクターを狙う」のような特殊要因を入れ込むわけです。フレンズの場合は、相当戦略的に行動させて良いでしょう。フレンズの性格によって、支援に全力を尽くしたり弱った相手を集中攻撃したり、色々立ち振舞い方が考えられます。

GMがセッションを準備する上でけっこう神経を使うのが、戦闘のバランスです。あまり敵が硬すぎたり避け過ぎたりするとダレてしまい、時間がかかってしまうので、プレイヤーにストレスがかかります。5. データセクションに敵の強さの目安がありますので、ぜひご参照ください。

実は、シナリオを作成する段階ではボスだけを決めておいて、プレイヤーキャラクターの強さを見ながらセッションの間に残りの雑魚キャラを決めていった方が、適正なバランスは取りやすかったりします。

雑魚キャラは、プレイヤーキャラクターの攻撃タイプに合わせてCたちの活躍の機会が多くなるように決めていきます。複数攻撃できるタイプが多ければ、弱めの雑魚を多めに出して、PCの倍くらいの数にします。単体攻撃型、や味方をかばえる防御型、支援型が多い場合は、ボスの他にも中ボス級の強敵を配置して、敵の数はPCの数+1程度にします。

4-7-A. 状態・状態異常

セクションの最後に、その他の重要なルールを記述していきます。まずは、キャラクターがなる各種の状態、状態異常です。基本的に、「状態異常」と付くものは望ましくない効果であり、【お茶】や【アマービレ】で回復できます。

飛行

「飛行」状態でない対象への命中判定と「飛行」状態でないキャラクターの攻撃に対する回避判定^{注1}のボーナス修正が付く。さらに、選択ルール「地形効果」の影響を受けない。「飛行」状態のキャラクターは代償としてクリンナップフェイズにサンドスター²消費し、プロット開始時に「飛行」状態はいったん失われる。

高空

「飛行」状態でないキャラクターを攻撃の対象にすることができない。「飛行」状態でないキャラクターは、「高空」のキャラクターを攻撃の対象にすることができない。

深海

「深海」状態でないキャラクターを攻撃の対象にすることができない。「深海」状態でないキャラクターは、「深海」のキャラクターを攻撃の対象にすることができない。【大深度潜水】を持たないキャラクターが「深海」状態になった場合は、手番が失われ、クリンナップフェイズに⁴4D6点のダメージを受ける。

地中

「地中」状態でないキャラクターを攻撃の対象にすることができない。「地中」状態でないキャラクターは、「地中」のキャラクターを攻撃の対象にすることができない。

スタン

命中判定と回避判定に-2のペナルティ修正が付く。アビリティ等の効果なしには回復しない。

転倒

命中判定と回避判定に-2のペナルティ修正が付き、次のラウンドのプロットでは前のラウンドのクリンナップでいた序列と同じ序列を選ばなければならない。ただし、次のラウンドのプロットが公開されると回復する。

毒X

クリンナップフェイズに^XXD6のダメージを受ける。アビリティ等の効果なしには回復しない。

状態異常

「飛行」「高空」状態等は、アビリティ【飛行】や【滑空】等で序列と一緒に選択できますが、あくまで状態なので、【戦場の支配者】等で序列が変わっても状態が失われることはありません。逆に、序列変更アビリティや状態異常回復アビリティでクリンナップフェイズの前に「飛行」状態を解除することも、できません。

4-7-B. セルリアン

セルリアンは、サンドスター・ローが無機物に当たると生まれ、輝きを求めてフレンズに襲いかかる危険な敵です。フレンズのキャラクターとは大きく異なり、以下の特徴を持ちます。

- 個性がありません。判定が求められた場合は原則自動失敗しますが、命中判定や回避判定においては、指定個性と使用個性の差が**-3**であるものとして、判定します。
- 命中判定や回避判定にあってもダイスを振らず、2D6の出目は常に7であるものと扱います。振るのはダメージダイスだけです。右の通り、「命中力*」や「回避力*」と記載されている場合は、「命中力+10」「回避力+4」、すなわちダイス目の期待値と指定個性使用個性差をあらかじめ加算した値が記載されています。
- GMが任意に定めるアビリティを持っている場合があります。GMは、フレンズが使うアビリティに限らず、オリジナルアビリティを持たせることが推奨されます。
- サンドスターを持たないため、原則振り直しはできません。「相手のサンドスターを減らす」効果を受けた場合は、サンドスターでなく「ロー」を減少させ、これが0になったらダウンします。
- 弱点を持つ場合があります。たとえば水が弱点なら、水鉄砲等で水をかけられれば大きなダメージを受けますし、雨が降ればそれだけで斃れ固まるでしょう。GMは、すべてのセルリアンが水や塩などが弱点であると設定しても構いません。また、その弱点がフレンズたちに既知であるかどうか、決めることができます。

中型セルリアン (57pt)

命中力*	11	回避力*	6
攻撃力	4	防御力	4
生命力	4	ロー	8
アビリティ	—		

4-7-C. 多部位エネミー

多部位エネミーは、超大型のセルリアンなどとんでもなく大きい敵を扱う際に使えるルールです。

このエネミーは、複数の部位それぞれを個別のエネミーとして、その集合体として扱います。

アビリティ等で対象を決定するときは、各部位それぞれを1体と扱います。

プロットでは、多部位の中心に当たる「石」部位の序列のみを選択肢、他の部位はそこから自動的に序列が決まります。

「石」部位をダウンさせることで、全体を撃破できます。

いずれかの部位が転倒や【穴掘り】でプロットに制限を受ける効果を受けた場合、全部位が同じ制限を受けます。

続き物シナリオの大ボス等にオススメの超強敵です。弱点を設定して、弱点を探るセッションにするのも良いでしょう。

超大型セルリアン(巨大化後、フィルタ修復後) (2,017pt)

弱点 海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水には攻撃できない)
体長50m程度の黒いセルリアンです。11話～12話イメージです。

【鈍重】**1ターンに1部位しか行動しない。**

【超大型】**2つ以上**の「脚」の部位がダウンまたは転倒しない限り、頭部と胴体(石)は「高空」状態と扱われる。

頭部

命中力*	—	回避力*	4
攻撃力	—	防御力	22
生命力	26	口—	70
序列	胴体と同じ		

胴体(石)

命中力*	—	回避力*	3
攻撃力	—	防御力	22
生命力	30	口—	90
序列	両端以外の序列に行ける		

右前脚

命中力*	14	回避力*	4
攻撃力	22	防御力	20
生命力	18	口—	40
序列	胴体+1		
アビリティ【一列範囲攻撃】			

右後脚

命中力*	12	回避力*	4
攻撃力	18	防御力	18
生命力	16	口—	40
序列	胴体+1		

左前脚

命中力*	14	回避力*	4
攻撃力	22	防御力	20
生命力	18	口—	40
序列	胴体-1		
アビリティ【一列範囲攻撃】			

左後脚

命中力*	12	回避力*	4
攻撃力	18	防御力	18
生命力	16	口—	40
序列	胴体-1		

4-8-A. 選択ルール 地形効果

以下の選択ルールを使うことで、アプリ版よろしく地形の得意不得意を組み込んだり、足場の不安定さを組み込んだりすることができます。

白雪

個性《雪山6-2》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。

凍土

個性《ツンドラ6-3》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-1**のペナルティ修正が付きます。

湖沼

この地形は「水地」または「深水」と一緒に配置します。個性《河川・湖沼6-4》を持つ全キャラクターは命中判定及び回避判定に**+1**のボーナス修正が付きます。

海洋

この地形は「水地」または「深水」と一緒に配置します。個性《海洋6-4》を持つ全キャラクターは命中判定及び回避判定に**+1**のボーナス修正が付きます。

河川

この地形は「水地」または「深水」と一緒に配置します。個性《河川・湖沼6-5》を持つ全キャラクターは命中判定に**+2**のボーナス修正が付きます。

森林

この地形では、【木登り】による回避判定のボーナス習性が+1ではなく**+2**になります。個性《森林6-7》を持つ全キャラクターは回避判定に**+2**のボーナス修正が付きます。

熱帯雨林

この地形では、【木登り】による回避判定のボーナス習性が+1ではなく**+3**になり、さらに【ブラキエーション】を持っていることによる命中力と攻撃力の上昇が+1ではな**+2**になります。個性《ジャングル6-8》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。

平原

この地形では、【穴掘り】の使用回数が1R1回ではな**1R3回**になります。個性《平原6-9》を持つ全キャラクターは命中判定に**+2**のボーナス修正が付きます。

サバンナ

この地形では、【穴掘り】の使用回数が1R1回ではな**1R2回**になります。個性《サバンナ6-10》を持つ全キャラクターは命中判定及び回避判定に**+1**のボーナス修正が付きます。

砂漠

この地形では、【穴掘り】の使用回数が1R1回ではな**1R2回**になります。個性《砂漠6-11》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。

舗装路

この地形にいるキャラクターに対し、【穴掘り】【木登り】【ブラキエーション】の効果が失われます。個性《都市や遺跡6-12》を持つ全キャラクターは命中判定に**+1**のボーナス修正が付きます。

4-8-B. 選択ルール 地形効果

氷山

個性《雪山/6-2》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。さらに、個性《雪山/6-2》または《ツンドラ/6-3》を持たないキャラクターは、クリンナップフェイズの段階でこの地形にいるとダメージカウンター**1**を受けます。

焦熱

個性《砂漠/6-11》を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-2**のペナルティ修正が付きます。さらに、個性《砂漠/6-11》または《サバンナ/6-10》を持たないキャラクターは、クリンナップフェイズの段階でこの地形にいるとダメージカウンター**1**を受けます。

山岳

個性《山岳/6-6》またはアビリティ【バランス】を持たない全キャラクターの命中判定及び回避判定に**-1**のペナルティ修正が付きます。この地形にいるキャラクターは、アビリティ【ダイナミックソアリング】による命中力と回避力の上昇が+1ではなく**+2**になります。

建物

この地形にいるキャラクターに対し、【穴掘り】の効果が失われます。個性《都市や遺跡/6-12》を持つ全キャラクターは回避判定に**+2**のボーナス修正が付きます。

壁面

アビリティ【木登り】を持たないキャラクターは、この序列に入ることができません。ただし、飛行の状態ならばこの効果は当然に無視されます。

高層ビル

この地形にいるキャラクターに対し、【穴掘り】【木登り】【ブラキエーション】の効果が失われます。この地形に一度でも移動したキャラクターは、この戦闘中【滑空】で「飛行」のみならず「高空」状態を選択することができるようになります。個性《都市や遺跡/6-12》を持つ全キャラクターは命中判定及び回避判定に**+1**のボーナス修正が付きます。この地形にいるキャラクターは、「高空」状態のキャラクターに対しても攻撃ができるようになります。

宇宙

アビリティ【宇宙服】を持たないキャラクターは、「飛行」や「高空」状態を取ることができず、この序列にいる限りプロット公開時に転倒状態になり手番が失われ、さらに、クリンナップフェイズの段階でこの地形にいるとダメージカウンター**4**を受けます。

ステージ

この地形にいるキャラクターは、野生解放【グラン・クール】を使用した際にクリンナップフェイズに支払うサンドスターが6ではなく**2**(他のアビリティと組み合わせた場合最小で0)になります。

5. データセクション

ここでは、セルリアンやサンプルキャラクターなどの参考データを紹介していきます。

強さの目安

キャラクターの名前の後に(???pt)という表示があります。これはそのキャラクターの強さの目安となる「戦力値」で、以下の式に従って算出されます。弱点等のシナリオギミックは勘案しません。

「攻撃脅威度」 命中力×8 + 攻撃力×4 + 命中力×攻撃力

「耐久力」 回避力×6 + (回避力 + 生命力)×防御力 / 2

「振り直し」 個性6つにした場合のサンドスター値×2

「アビリティ倍率」(1 + 戦闘で使えるアビリティ*の数 × 0.05) ただし、攻撃タイプで習得するアビリティと【飛行】はアビリティ2つ分として計算

「部位倍率」 同時行動する部位の数 + 同時行動しない部位の数×40% ただし弱めの部位はその分補正

※多部位モンスターの場合、「攻撃脅威度」と「耐久力」は各部位で最大の値を採用して計算

「戦力値」 = (「攻撃脅威度」+「耐久力」+「振り直し」)×「アビリティ倍率」×「部位倍率」

たとえば、小型セルリアンなら41pt、大型セルリアンなら82pt、**初期作成のPCだとだいたい160pt**、成長したPCならそれに使用した成長ポイントを足します。

あくまでまったくの目安ですが、GMIは戦闘の敵を決めるとき、PCの合計ポイントに0.8をかけた程度の合計ポイントで、PCの合計人数×1.5体程度の敵を出すと、緊張感ある戦闘になります。平均的な初期作成4人なら(160×4)×0.8=512。ボスのクリップセルリアンと、周囲を固める中型セルリアンが3体、小型セルリアン3体程度が適正となります。

*「戦闘で使えるアビリティ」とは、【火】【紙飛行機】【滑空】を除く道具カテゴリ、以外のすべてのアビリティです。

5-1. モンスターデータ セルリアン

小型セルリアン (41pt)

命中力*	11	回避力*	7
攻撃力	2	防御力	2
生命力	2	ロー	5
アビリティ	—		

ひざ丈くらいの小さなセルリアンです。1話イメージです。

中型セルリアン (57pt)

命中力*	11	回避力*	6
攻撃力	5	防御力	4
生命力	4	ロー	8
アビリティ	—		

体長1.5m程度のセルリアンです。4話イメージです。

クリップセルリアン (209pt)

命中力*	14	回避力*	5
攻撃力	13	防御力	8
生命力	11	ロー	25
アビリティ	【二体同時攻撃】		

体長8m程度のセルリアンで、長い触手を何本も伸ばしています。1話イメージです。

高速セルリアン (86pt)

命中力*	13	回避力*	10
攻撃力	2	防御力	3
生命力	2	ロー	7
アビリティ	—		

どんなフレンズよりも足が速く高速で移動するセルリアンです。10話イメージです。

大型セルリアン (82pt)

命中力*	11	回避力*	4
攻撃力	10	防御力	6
生命力	8	ロー	10
アビリティ	—		

体長3m程度のセルリアンです。9話イメージです。

超大型セルリアン(巨大化前、フィルタ修復後) (433pt)

命中力*	14	回避力*	2
攻撃力	18	防御力	20
生命力	25	ロー	60
アビリティ	【一列範囲攻撃】		

弱点 海水(海水がかかった部位は固形化する 石が固形化すると全体が固形化 水地・深水には攻撃できない)

体長20m程度の黒いセルリアンです。11話イメージです。

5-2-i. サンプルシナリオ用サンプルNPC

フクロウ目フクロウ科コノハズク属

コノハ博士 (232pt)

《小型/1-8》《目が良い/2-3》《かしこい/2-12》《眼差し/3-9》《偉そう/4-2》《料理/5-2》《森林/6-7》《都市や遺跡/6-12》

命中4 回避5 攻撃4 防御3 生命5 砂星10

習得可能 知覚 制空 道具

【戦場の支配者】 (野生解放)

【ロックオン】 偵察対象に回避-2

【飛行】 クリナップでサンドスター-2

【好奇心】 1-2と5-6のギャップが埋まる

【夜目】 夜間命中修正無し

【文字】 ある程度文字が読める

【電子機器】 音響機器など操れる

【追跡】 《目が良い/2-3》偵察 対象と同序列も公開

【無音飛行】 飛行時命中+1 「夜間」ならさらに+3

【指揮管制】 任意の2人は相談してプロットを決められる

キョウシュウエリアの長を務めるアフリカオオコノハズクの博士です。偉そう
で自分勝手なリーダーですが、文字が読めることもあって豊富に蓄えた知識
でパークじゅうのフレンズたちを助けており、さらに、やるときはやります。

猛禽類 索敵タイプ 成長ポイント78使用

フクロウ目フクロウ科コノハズク属

ミミちゃん助手 (246pt)

《翼/1-2》《耳が良い/2-7》《かしこい/2-12》《偉そう/4-2》《丁寧/4-9》《料理/5-2》《森林/6-7》《都市や遺跡/6-12》

命中5 回避4 攻撃5 防御3 生命5 砂星8

習得可能 制空 攻勢 道具

【野生の狩人】 (野生解放)

【遠距離】 距離修正を無視

【飛行】 クリナップでサンドスター-2

【アンブッシュ・プレデター】 同序列の敵に対し命中力・攻撃力+1

【夜目】 夜間命中修正無し

【文字】 ある程度文字が読める

【電子機器】 音響機器など操れる

【ウィッフル】 攻撃のダメージに回避力を足す

【無音飛行】 飛行時命中+1 「夜間」ならさらに+3

【マニューバ】 飛行状態の相手に対し命中回避+2

ワシミズクの助手です。かなり大人な性格ですが自分の欲求には極めて素
直で、しかもプライドが高いですが、博士と一緒にパーク随一の技術力を発
揮、さらに、脱いだらすごいです。

猛禽類 スナイパータイプ 成長ポイント76使用

5-2-ii. サンプルシナリオ用サンプルNPC

ペンギン目ペンギン科フンボルトペンギン属

フルル(146pt)

《ヒレ/1-10》《泳ぎ/2-4》《模様/3-6》《マイペース/4-10》《歌/5-9》《ツンドラ/6-3》

命中3 回避1 攻撃4 防御5 生命9 砂星15

習得可能 攻勢 技巧

【狂い咲き】 (野生解放)

【連撃】 命中-4で2回攻撃

【水泳】 水地・深水(-2ペナルティ、攻撃力-2)で行動可能

【摩擦低減】 「水地」「深水」で命中回避+1

【スタンピード】 2砂星 同序列の味方は同序列の味方の数だけ攻撃力増加

【コミュニケーションコール】 同序列に他の味方がいれば、同序列の味方は命中+1

アイドルユニット「PPP」の3代目、フンボルトペンギンのフルルです。おっとりまったり極端にマイペースな性格で、だいたい周りよりも何拍子か遅れた反応を示します。意外な知識、意外な一面があり、また仲間内では一番ウソを付くのが巧かったりします。

水陸両用 多段ヒット 成長ポイント使用

ペンギン目ペンギン科オウサマペンギン属

コウテイ(179pt)

《ヒレ/1-10》《泳ぎ/2-4》《えっち/3-11》《硬派/4-4》《踊り/5-10》《雪山/6-2》

命中2 回避2 攻撃3 防御8 生命14 砂星14

習得可能 防勢 歌声

【チャクラ】 (野生解放)

【頑丈】 1回までならダウン判定を受けてもダウンしない

【水泳】 水地・深水(-2ペナルティ、攻撃力-2)で行動可能

【かばう】 1差まで1R1回かばう

【存在感】 【かばう】範囲が3差に

【重装甲】 ダメージ2D6点軽減

【スピリトーズ】 野生解放の消費サンドスターを-2点

アイドルユニット「PPP」の3代目リーダー、コウテイペンギンのコウテイです。マジメでしかめっ面が似合う大型新人ですが、緊張に弱く固くなりがちです。機転が利いて、実はトークが抜きん出て巧かったりします。

特殊環境 壁役 成長ポイント2使用

5-2-iii. サンプルシナリオ用サンプルNPC

ペンギン目ペンギン科マカロニペンギン属

プリンセス(147pt)

《ヒレ/1-10》《泳ぎ/2-4》《鳴き声/3-8》《偉そう/4-2》《歌/5-9》《海洋/6-4》

命中2 回避1 攻撃5 防御5 生命9 砂星16

習得可能 制空 歌声

【グラン・クール】 (野生解放)

【歌唄い】 1砂星消費、1人のサンドスターをD6回復

【水泳】 水地・深水(-2ペナルティ、攻撃力-2)で行動可能

【好奇心】 1-2と5-6のギャップが埋まる

【指揮管制】 味方2人がプロットを相談できる

【アモーレヴォレ】 1サンドスター ダメージ2回復

【テュッティ】 1サンドスター 味方全員世ダメージ増:同じ序列の味方の数×2

アイドルユニット「PPP」の3代目立役者、ロイヤルペンギンのプリンセスです。アイドルが大好きで、PPP復活のためにたった1人で尽力、ずば抜けた歌と踊りの腕前と強力なリーダーシップを誇るみんなの牽引役です。賭ける想いが強いが故に、挫折に弱かったりもします。

水陸両用 コンチェルト 成長ポイント2使用

ペンギン目ペンギン科マカロニペンギン属

イワビー(149pt)

《ヒレ/1-10》《ジャンプ/2-5》《派手/3-10》《元気/4-7》《踊り/5-10》《海洋/6-4》

命中2 回避1 攻撃6 防御5 生命9 砂星16

習得可能 防勢 歌声

【グラン・クール】 (野生解放)

【歌唄い】 1砂星消費、1人のサンドスターをD6回復

【水泳】 水地・深水(-2ペナルティ、攻撃力-2)で行動可能

【ゲネラルパウゼ】 1D6サンドスター消費、アビリティ無効化

【縄張りの歌】 2サンドスター消費、縄張り設置

【猪突猛進】 攻撃力+3 回避判定-2

アイドルユニット「PPP」の3代目、イワトビペンギンのイワビーです。気性が激しく、明るくイケイケドンドンなロックンローラー。とにかく前向きな性格で外向的、エレキギターが似合うロックなアイドルです。

水陸両用 コンチェルト 成長ポイント4使用

5-2-iv. サンプルシナリオ用サンプルNPC

ペンギン目ペンギン科アデリーペンギン属

ジェーン(141pt)

《しっぽ/1-7》《泳ぎ/2-4》《巣作り/2-9》《模様/3-6》《硬派/4-4》《踊り/5-10》《海洋/6-4》

命中2 回避1 攻撃5 防御5 生命9 砂星16

習得可能 歌声 技巧

【グラン・クール】 (野生解放)

【歌唄い】 1砂星消費、1人のサンドスターをD6回復

【水泳】 水地・深水(-2ペナルティ、攻撃力-2)で行動可能

【摩擦低減】 「水地」「深水」で命中回避+1

【アッレグロ】 1サンドスター消費、攻撃後にダメージ1D6

【ディストラクション】 《模様/3-6》対象と判定対決、勝利したら選択した味方に攻撃不可

アイドルユニット「PPP」の3代目、ジェンツーペンギンのジェーンです。良くも悪くも普通の子で、PPPの良心のような存在です。がんばります感がありマジメな気性ですが、あがり症で、本番には弱いです。

水陸両用 コンチェルト 成長ポイント0使用

食肉目ネコ科オセロット属

マーゲイ(198pt)

《目が良い/2-3》《鼻が利く/2-8》《えっち/3-11》《狩り/5-4》《歌/5-9》《ジャングル/6-8》

命中4 回避3 攻撃5 防御5 生命7 砂星11

習得可能 知覚 歌声

【戦場の支配者】 (野生解放)

【ロックオン】 偵察で敵序列を公開したとき回避-2を付与

【木登り】 回避+1

【夜目】 夜間命中修正無し

【バランス】 転倒しない

【しなやかな身体】 回避+1

【声真似】 手番消費 対象は《鳴き声/3-8》で判定

【二重詠唱】 1D6サンドスター消費 手番消費を無効に

【追跡】 《目が良い/2-3》任意の敵と同序列の敵すべての序列を公開

アイドル大好きマニアック猫のマーゲイです。かわいい子というものへの激情的なまでの愛情から三代目PPP復活に陰ながら尽力、その想い報われてか、現在はマネージャーに就任しています。声真似やら知識やら観察力やらとやたらにハイスペックなおたくです。

猛獣 索敵 成長ポイント48使用

5-2-v. サンプルシナリオ用サンプルNPC

ネズミ目リス科ムササビ属

キュウシュウムササビ (141pt)

《しっぽ/1-7》《毛並み/3-5》《楽観的/4-8》《森林/6-7》

命中3 回避4 攻撃3 防御4 生命8 砂星21

習得可能 疾駆 防勢 道具

【神出鬼没】 (野生解放)

【鬼さんこちら】 回避判定前にカバーリング

【木登り】 回避+1

【堅牢鉄壁】 カバーリング無制限

【好奇心】 1-2と5-6のギャップが埋まる

好奇心旺盛で色んな所を飛び回っているキュウシュウムササビです。知らない物を見つけるのが大好きで、フレンズ化以前と異なりなわばりや行動範囲は捨てて、どこへでも樹から樹へと飛び回ります。夜行性で、かなり鼻が利きます。

小型動物 回避盾 成長ポイント2使用

チドリ目カモメ科ヒメクビワカモメ属

ヒメクビワカモメ (198pt)

《翼/1-2》《小型/1-8》《ジャンプ/2-5》《元気/4-7》《マンガ/5-12》《ツンドラ/6-3》

命中2 回避5 攻撃2 防御2 生命5 砂星11

習得可能 知覚 制空

【心配無用】 (野生解放)

【応援】 2サンドスター消費 判定の達成値+2

【飛行】 クリンナップでサンドスター-2

【ナビゲーション】 プロット公開後味方1人を1序列移動

【ダイナミックソアリング】 2サンドスター消費 自分の命中回避+1

【航空支援】 1サンドスター消費 味方の命中判定+1

向上心豊かな大きくなりたいヒメクビワカモメです。普段は寒いちほーの海の周りに住んでいますが、夏場はツンドラまで移動してきます。ポーイッシュで幼気な子で、寒い場所でも毎日ジャンプしてそこらを飛び回っています。

小型鳥類 支援 成長ポイント0使用

5-2-vi. 初期作成用サンプルNPC

クジラ偶蹄目キリン科キリン属

アミメキリン (191pt)

《爪・蹄/1-11》《目が良い/2-3》《模様/3-6》《単純/3-12》《偉そう/4-2》《マンガ/5-12》《平原/6-9》

命中0 回避0 攻撃7 防御11 生命17 砂星11

習得可能 防勢 知覚

【チャクラ】 (野生解放)

【頑丈】 1回までならダウン判定を受けてもダウンしない

【かばう】 1差まで1R1回かばう

【存在感】 【かばう】範囲が3差に

【堅城鉄壁】 【かばう】回数無制限

【追跡】 《目が良い/2-3》偵察 対象と同序列も公開

マンガに影響されやすい、名探偵に憧れるアミメキリンさんです。最初の発想と自分の感情に流されてしまうタイプで、多角的に考えるのは苦手な探偵です。いつもテンション高く落ち着きなく騒ぎ立てる性格ですが、意外にミーハーです。

巨大動物 壁役 成長ポイント使用

ネコ目ハイエナ科アードウルフ属

アードウルフ (157pt)

《長毛/1-3》《耳が良い/2-7》《穴掘り/2-10》《臆病/4-6》《戦い/5-3》《サバンナ/6-10》

命中3 回避4 攻撃3 防御4 生命8 砂星14

習得可能 知覚 技巧

【戦場の支配者】 (野生解放)

【ロックオン】 偵察対象に回避-2

【追跡】 《耳が良い/2-7》偵察 対象と同序列も公開

【ケミカルセンス】 《耳が良い/2-7》1サンドスター消費2体偵察

【知覚衝撃】 命中-2、攻撃対象にスタン効果

内気で人見知りなアードウルフさんです。サバンナで賃貸というか他のフレンズが作った巣穴に暮らしており、縄張りを離れることがない引っ込み思案です。化学物質を探ってアリを見つけたり、外敵には臭い液体を吹きかけたりと、不思議な生態を持っています。

小型動物 索敵 成長ポイント使用

5-2-vii. 初期作成用サンプルNPC

ネコ目クマ科クマ属

ニホンツキノワグマ (182pt)

《爪・蹄/1-11》《鼻が利く/2-8》《マイペース/4-10》《戦い/5-3》《森林/6-7》

命中2 回避1 攻撃10 防御6 生命11 砂星13

習得可能 攻勢 技巧

【カムイ】 (野生解放)

【ノックバック】 攻撃対象を1序列吹っ飛ばすダメージに+攻撃力

【武器習熟】 命中判定のダイス1を2に

【環境適応】 「身体」列と「生息地」列が隣に

【怪力乱神】 命中-2、ダメージ+1D6

素直な大人なライオンチームの門番、ニホンツキノワグマさんです。フレンズの中でも非常に力が強いほうですが、温厚で落ち着いたある性格で、1人でいても平気だけれどみんなで遊ぶのも上手です。

大型猛獣 ノックオーバー 成長ポイント使用

有鱗目カメレオン科フサエカメレオン属

パンサーカメレオン (165pt)

《鱗/1-5》《小型/1-8》《臆病/4-6》《ドジっ子/4-11》《狩り/5-4》《ジャングル/6-8》

命中3 回避5 攻撃5 防御4 生命6 砂星11

習得可能 疾駆 技巧

【とどめの一撃】 (野生解放)

【一撃必殺】 ダウン判定をダメージ処理後に

【カモフラージュ】 《ジャングル/6-8》偵察無効 回避+1

【カウンター】 攻撃してきた相手に反撃

【忍び足】 1サンドスター消費、相手の回避判定ダイス-1

忍者に憧れるヘラジカ団のステルスガール、パンサーカメレオンちゃんです。身体の色を自在に変えることができ、なんと身に着けている物も含めて全身を見えなくしてしまうこともできます。小心者な性格で声が小さく、そしてシノビっぽいことが大好きです。

ステルス アサシン 成長ポイント使用

5-2-viii. サンプルキャラクターの成長版

サーバルちゃん(1期終了時)

右は、アニメ1期終了時をモデルに、成長ポイント94(個性5→7、攻撃力+1、サンドスター+1、アビリティ6つ)を投じて大きく成長したサーバルちゃんです。続き物シナリオの中でGM作成の新たな野生解放アビリティまで手に入れて、手がつけられないほど強力なキャラクターに仕上がっています。

初期作成のPCは、1話のサーバル程度、つまり自分より小さいセルリアンなら自慢の爪でやっつけちゃえるくらいの強さで、実は話のクリップセルリアン(便宜上の呼称であって公式ではない)の8割程度の戦力値を持ちます。これはサンドスターによる振り直しが非常に強力なためで、セルリアンの方が攻撃力や防御力に優れていても、数値以上にフレンズのキャラクターは強いものなのです。ある程度ダメージカウンターを乗せて、序列が近いときにセルリアンが回避判定で低い目を出したら、振り直しを連発してダウンさせられる出目以上を無理やり出す、なんて芸当もできます。

たとえばサンプルキャラクターのサーバルがクリップセルリアンと1対1で戦うとして、夜を待って戦闘を挑めば互角の戦いができますし、得意地形の「サバンナ」で戦えるなら互角以上です。

1話では、周りに登れる木がない「舗装路」地形で、橋の上のため戦場の序列の数が少ないため攻撃をやり過ぎにくく、しかも夜を待つ時間的余裕もなかったのが、さすがに1対1は厳しかったでしょう。

ネコ目ネコ科ネコ属

サーバル(235pt)

《ジャンプ/2-5》《鼻が利く/2-8》《かしこい/2-12》《元気/4-7》《ドジっ子/4-11》《狩り/5-4》《サバンナ/6-10》

命中5 回避2 攻撃6 防御5 生命7 砂星15

習得可能 攻勢 疾駆 道具

【叡智解放】	(野生解放)
【二体同時攻撃】	命中-4で二体狙い
【ジャンプ】	命中-2、ダイス3個
【木登り】	回避+1
【夜目】	夜間命中修正無し
【しなやかな身体】	回避力+1
【個性的】	「得意」左右ギャップ埋め
【紫電一閃】	クリティカル値9
【デッドリーヒット】	生命力+2ダメージでダウン
【紙飛行機】	手番消費、1列を1回休みに
【火】	手番消費、破壊工作等

キョウシュウエリア生まれ、「さばんなちほーのトラブルメーカー」と呼ばれるネコ科のフレンズです。かぼんちゃん和ラッキービーストとの旅の中で色々な体験をして、色々なものを見て、かなり成長しました。

6. サンプルシナリオ

ここで、説明で使ったサンプルシナリオ「夢の翼」をまとめて取り上げます。シナリオの読み方は、以下の通りです。

イベント

会話の発生や、シーン、ロードムービー、プロジェクト、戦闘、推理アドベンチャーなどのできごとを表します。

スキット

サンプルシナリオでは、GMのマスタリングの一助とすべく、NPCのセリフやナレーションの例として「スキット」を用意してあります。もちろんスキットに従う必要はありませんが、特にオンラインセッションにおいてはNPCのセリフをある程度コピペで賄うことでテンポ良くサクサク進めていくことができます。

分岐

判定やイベントの結果、プレイヤーの選択やフラグ管理などで、シナリオが分岐することを表します。もちろんGMは、プレイヤーの自由な発想に従ってここ以外であってもアドリブでシナリオを変えていくことが強く推奨されます。本サンプルシナリオの理想形は、サンプルに無い方法で目的を達成し、エピローグまで導くことです。



イベントや分岐の進行方向を表します。

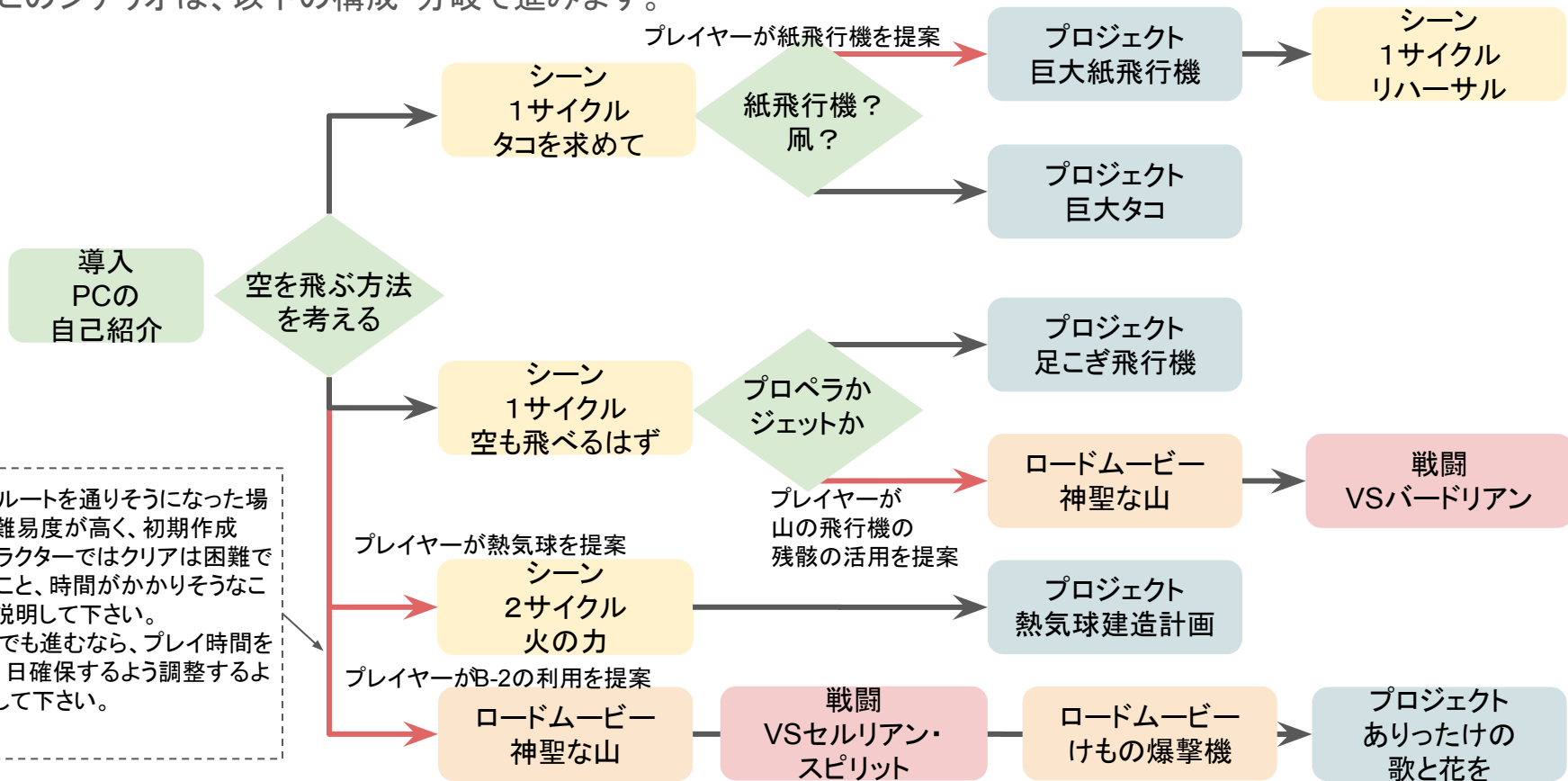


プレイヤーの発想など、特別な条件を満たさなければ進むことができない特殊なシナリオ展開を表します。

PPPやハカセなど色々NPCが出るシナリオですが、登場しうるNPCをPCにしても、いっこうに構いません。その場合GMは、NPC置き換え等柔軟にシナリオを変えながら対応してってください。PPP5人でこのシナリオを遊んでも良いのです。

6-1. サンプルシナリオの構成

このシナリオは、以下の構成・分岐で進みます。



6-2-i. 導入 PCの自己紹介

まずは、2-1-Aにあるハンドアウトを元に、各プレイヤーが自分のキャラクターを紹介するとともにアイスブレイクを行うシーンを入れていきます。プレイ時間が限られている場合はスキップして、図書館集合のシーンで自己紹介を行うと良いでしょう。

PC1 導入

ジャイアントペンギン「しっしっしっし...。がさごそ、がさごそ。」
 「その(PC1)、ペンギンに空を飛ばせたいんだって？」
 「面白いことを考えるな！恐竜がいた頃から、ペンギンは空なんか飛べなかったのに。」
 「じゃあ、図書館に行ってみな～。なんだかんだ、イロイロ方法はあるんじゃないかな？」
 と、小さなペンギンは意味ありげな笑みを浮かべながらヒレを振っています。

PC2 導入

トキ「わたあ～しはあー、トーキー♪仲間と唄ううのおー♪」
 「仲間といっしょにい～、高い高いお空～」
 カフェの常連のトキさんは、心なしか嬉しそうです。
 「ふー。やっぱりこのお茶、喉に良いわね。」
 「(PC2)、今度のPPPのライブで、PPPのみんなもお空を飛ぶらしいの。見てみたいわね。」
 「でも、どうやったら飛べるのかしら。この身体になってから、飛び方なんてあんまり気にしたこともなかったわ。」
 「飛び方かあ、ハカセなら詳しいかしらね？飛ぶの上手なもの。」

PC3 導入

ここは図書館。普段見かけない、ジャングルが縄張りのはずのマーゲイがやって来ています。
 マーゲイ「(PC3)さん、実はですね、私たち、今度のPPPライブで、プリンセスさんたちに空を飛んでもらおうとしているんです。」
 マーゲイ「あんなかわいい娘が、お空で自由に唄うんですよ！うへへへへ...。想像するだけで興奮してきちゃいますー。」
 マーゲイ「ただ、もうすぐ冬も近いのに、まだ空を飛ぶ算段がついていないんです。困っちゃいましたねえ...。」
 マーゲイは尻尾を丸めて、うんうん言いながら本と格闘しています

PC4 導入

ハカセ「あなたは..(PC4)です！」
 助手「(PC4)は、.....動物です。特徴は様々ありますが.....。」
 衝撃の事実！なんとあなたは、(PC4)だったのです！
 ハカセ「とりあえず、縄張りを探してみるといいのです。慣れない地方での暮らしは、寿命を縮めるのです。」
 助手「ジャパリまんがあれば生きては行けますし、後は、自分の力で生きるのですよ。」
 そう言われつつ隣を見れば、なんだか面白そうな話をしている集団がいます...

6-2-ii. ブリーフィング 図書館にて

全PCの自己紹介が終わったら、今回のシナリオの目標を説明するブリーフィングを行います。GMは、以下のポイントを伝えるようにして下さい。

- 今回の目標は、「PPPの5人がライブで歌を唄いながら空を飛ぶ演出をできるようにする」こと
- 右表のと通りの制限時間があること
- とりあえず思いつく方法としては、タコを使って飛ぶか、ホークエリアに伝わるという足こぎ飛行機を作るか

人数	ターン数
3人	18
4人	15

キュウシュウムササビ「びゅーん！わーお、いろんなフレンズが集まってるねー！」

マーゲイ「えっと、次回のライブでPPPの皆さんが空を飛ぶ演出をしたいんです。」

PPP？「いーつーかーこーのーそーらーを、制す、のな」

マーゲイ「って前のライブで唄ったから、今度は本当に空を飛んでみるのも、いいと思うんです！」

ハカセ「なるほど。それなら、空の王者であるわれわれに相談に来たのはかしこいですね。」

助手「空のことなら、ハカセと私におまかせですよ。ちゃんと食べているのですね。」

ハカセ「翼がなくなつて、飛べる動物はたくさんいるのです。どんくさいペンギンでも、ちゃんと飛べる方法はあるのですよ。」

ハカセ「たとえば、そのムササビは風切羽もないのに平気で20メートルも飛んだりします。」

キュウシュウムササビ「高ささえ稼げれば、滑空してどこへでも飛んでいけるよ！」

マーゲイ「なるほど、それが1つの手ですね。ムササビさんみたいに、大きな飛膜を用意して飛べるようにすれば。ちょっとやぼったいですがねえ。」

ハカセ「とりあえず飛べさえすれば、回収は飛べる子にお任せです。とにかく飛ばすことを考えるのです。」

助手「考えるのです。」

助手「空を滑空して飛ぶといえば、タコです。文献によれば、タコは滑空して飛ぶそうです。」

(PCから質問が出ない場合)ムササビ「タコって、なーにー？私の興味は尽きないよー。」

マーゲイ「タコといえば、海にいるそうですね！海に行けば、手がかりが掴めるのでしょうか？」

キュウシュウムササビ「海かあ、海の周りには木がないからちゃんと飛べるのかなあ？」

6-2-iii. ブリーフィング 図書館にて

助手「もう1つ方法があるとすれば、ホートクエリアでレースに使われたという『足こぎ飛行機』を使うことです。」

ハカセ「助手、アレを持ってくるのです。」

助手「これは、カザグルマというものです。こうやって、風が当たるとくるくる回りますが、逆にカザグルマをくるくる回すと空気をかき混ぜて風を起こして前に進みます。かばんとサーバルの時も使ったものです。」

ハカセ「これが、飛行機です！」

と、ハカセが本を広げて見せてくれたのは、羽の付いたフネみたいな物体の絵です。ずいぶんきれいな絵です。

ハカセ「この羽で風を受けて飛ぶみたいなのですが、実物は私たちも見たことがないのです。」

キュウシュウムササビ「うわー、すっごーい！見てみたーい！」

助手「ムササビは置いておくとして、こっちなら海の上に停まることができるので、安心安全です。」

ハカセ「この本によれば、ブタのフレンズが乗っていたらしいので、その子に会えば安心安全です。」

(どうやって足こぎ飛行機を作るか聞かれたら)ハカセ「それは自分で調べるのです。」

助手「調べるのです。」

本シナリオを遊ぶ上で、イメージを豊かにするために、以下のけもフMMD動画を見るのも良いかもしれません。

- けものフレンズ 12.12話「ひこうき」【MMDけもフレ】 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm31123379>
- けものフレンズ 12.12話「ひこうき」完結編【MMDけもフレ】 <http://www.nicovideo.jp/watch/sm31411028>

6-2-iv. 分岐 空を飛ぶ方法を考える

ブリーフィングを終えたら、プレイヤーたちで相談して、どんな方法で空を飛ぶか考えます。手段を決めたら、それに応じて以下のように分岐します。

プレイヤーの間で意見が対立するなどしてなかなか進まない場合は、GMIはある程度シナリオの先行きをぶっちゃんとした上で選んでもらうようにして下さい。

- タコを探して、滑空して空を飛ぶ

海にいるというタコを探しに行きます。「ロードムービー タコを求めて」に進んで下さい。

- 作り方を調べて、足こぎ飛行機を作る

図書館で調べたり、周りのフレンズに聞いたりして、足こぎ飛行機の作り方を調べます。「シーン 空も飛べるはず」に進んで下さい。

- 火の力を使って、熱気球で飛ぶ

プレイヤーが、なぜ自分のPCが熱気球の原理を知っているか説明できたならば、火から立ち昇る暖かくて軽い上昇気流を気球に閉じ込めることで空を飛ぶ方法を取れます。「シーン 火の力」に進んで下さい。

- 山にあった飛行機を復活させる

プレイヤーが、なぜ自分のPCが山に飛行機があること、それが人が空を飛ぶための道具であることを知っているか説明できたならば、GMIは、この分岐ではセルリアンの設定について本シナリオのみの設定が登場すること、この分岐はプレイ時間が倍くらいかかること、サンプルNPCの助手くらいのPCがいないとクリアできないくらい難易度が高いことを説明し、それでもプレイヤーが良いなら、B-2爆撃機を利用する道に進めます。「ロードムービー 神聖な山」に進んで下さい。

- 以上が無い、プレイヤーの発想

以上に入らない、自由な発想が出てきて、プレイヤー全員がそれに合意する可能性もあります。GMIは、**全力でアドリブ**対応しましょう。シーンで進めれば大丈夫です。本サンプルシナリオはもう使いませんので、鍋敷きにでもしてください。

6-3. シーン タコを求めて

シーン タコを求めて (1サイクル) 選択可能:野生 自然 探検 旅行 (交流) (群れ)

キュウシュウムササビちゃんたちによれば、大空を滑空するのに必要なのは、風を受けられる薄くて大きな飛膜だといいます。博士たちに聞くと、文献によればなんでもタコというものがあって、風を受けられる薄くて大きな翼のようなものなんだそうです。タコといえば海PCたちは、タコを求めてまずは海を目指します。

シーンが終わったら、以下のイベントを挟んで下さい。

イベント ヒメクビワカモメちゃん

島を離れどこまでも続いていきそうな海原を往くと、上空からフレンズの声。ヒメクビワカモメちゃんに出会います。普段はずっと北のちほーで暮らしているヒメクビワカモメちゃんは、どうやらタコの正体を知っている模様。なんと、タコはタコでも海にいる八本足のタコではなく、紐を繋いで平べったい紙を飛ばす「凧」こそが、求めるタコだったのです。

ヒメクビワカモメ「なんかいるー!？」

「ヒメクビワカモメだよ。この辺りにフレンズがいるなんて、珍しいね。」

「ボク? そろそろ冬が近いから、北の方から飛んできたんだ。スカイレースで有名なんだよ。」

「へー、タコをねー。え、それって、あの紐がついたおっきな翼みたいなやつ?」

「それ、八本足があって、赤っぽくて吸盤がある。タコじゃない? あの、海にいるやつ。」

「滑空するタコ、『凧』って言ってね、木の枝とかで骨組みを作って、草や紙を貼り付けて作るんだ。風を受けて空に上げたら、紐で角度を調整して、滑空させてね。」

「ボクみたいに海の上をずーっと飛ぶためには、滑空をうまく使わないといけないからね。滑空のことなら詳しいよ。」

6-3-i. 分岐 紙飛行機？ 凧？

紙飛行機？
凧？

とりあえず滑空で空を飛ぶという方針は定まりましたが、別に凧にこだわる必要はなかったりします。プレイヤーが思いついたなら、以下の分岐を通ることも可能です。

- ペンギンが飛べるくらい大きな凧を5つ作る

そのまままっすぐ行きます。「プロジェクト 巨大タコ」に進んで下さい。

- **大きな紙飛行機を作る**

滑空で飛ぶといえば、紙飛行機です！「プロジェクト 巨大紙飛行機」に進んで下さい。

- **以上に無い、プレイヤーの発想**

以上に入らない発想が出てきた場合は、GMはできる限りアドリブで対応してみましよう。基本的に、まずシーン入れて、適当に戦闘か(休憩時間で準備した)プロジェクトを入れていけば大丈夫です。

6-4. プロジェクト 巨大タコ

プロジェクト ペンギン凧揚げ

ペンギンが乗って飛べるくらいの、どでかい凧を作ります。身体が大きくなったので、飛ぶための翼も大きくないといけないのです。5人分を時間内に揃えるのはなかなか大変ですが、工夫しながら進めましょう。

小さいやつを作ってみる(前提無し)

ペンギンはかなり重いです。まずは試しに小さい「凧」を作って、どれくらいの重さのものまで飛ばせるか試してみます。

《翼/1-2》 難度0 必要量8

前提条件

前提条件

丈夫で長ーいなわを作る

木の蔦を撚り合わせて、とつても長く、強い力がかかっても切れない縄5人分作ります。

《丁寧/4-9》 難度0 必要量10

前提条件

細長い棒を集める(前提無し)

「凧」の骨組みになる、木の枝なんかの細長い棒をたくさん集めてきます。

《森林/6-7》 難度0 必要量10

必要量2ごとに
凧1つ分

必要量6ごとに
凧1つ分

軽くて座れるイスを用意する

飛べるフレンズたちいわく、重いものは下に持ってきた方が凧が安定するそうです。ペンギンには凧の少し下に座ってもらうため、あみあみで軽いイスを5つ用意します。

《ジャングル/6-8》 難度1 必要量5

前提条件

巨大凧本体を作り上げる

凧を全面で受けられるように、隙間なく、少し丸まった形になるように、骨組みを組んで、紙や布を貼り付けていきます。

《大型/1-6》 難度1 必要量2

×5

5つ全部揃うことが前提条件

縄とイスと凧を組み合わせる

巨大凧、その下にイス、それをロープで繋いで、地上から操れるようにします。

《遊び/5-8》 難度1 必要量5

「細長い棒を集める」と「大きな布を用意する」は 5人分をまとめて用意できますが、「巨大凧本体を作り上げる」は 5人分がそれぞれ別個のタスクと扱われます。つまり、(上手い手を思いつかない限り)最低5回の判定を要します。

全タスクが完了したら、6-15エピローグ、6-15-ii 巨大タコに進んで下さい。

6-5. プロジェクト 巨大紙飛行機

プロジェクト 飛んでけ、超巨大かみひこーき

かばんちゃんとサーバルちゃんがセルリアン対策に飛ばすあの不思議なもの、「紙飛行機」。あれは確かに、空を飛んでいました。とっても大きな紙飛行機を作れば、きっとペンギンを乗せて飛ぶこともできるでしょう。

飛行機の飛ばし方(前提無し)

ハカセたちが見せてくれた本によると、飛行機を飛ばすには最初に地上で勢いをつける必要があるそうです。ロープ等を使って、みんなで引っ張ることで勢いを付けて飛ばす準備をします。

《ジャンプ/2-5》 難度2 必要量4

細長い棒を集める(前提無し)

これだけの大きさの飛行機となると骨組みが必要。軽くて丈夫な、細長い木の枝をたくさん集めてきます。

《森林/6-7》 難度0 必要量8

巨大な紙を用意する(前提無し)

普通の紙飛行機の千倍以上大きなものを作るからには、それだけ大きな紙が必要です。ジャパリマン用の包み紙を作っているところからちよいちよいして、縫い合わせます。

《かしこい/2-12》 難度1 必要量18

前提条件

前提条件

超巨大紙飛行機を折る

ジャパリマン材料の穀物などから作る天然糊の力を借りて、木の枝を組んだ骨組みに紙を貼り合わせて、図書館より大きな紙飛行機を作ります。

《ヒレ/1-10》 難度-1 必要量20

前提条件

前提条件

シーン リハーサル (1サイクル) 選択可能: 自然 遊び お祭り 料理 (交流) (群れ)

これだけ大きな紙飛行機をしかもペンギン5人を乗せて飛ばすためには、高い所からかなりの勢いをつけて、強めの風に乗せる必要があります。しなる力がある木の板で紙飛行機を抑えて、それを力の強いフレンズたちで引っ張って、限界まで力を溜めてから木の板を抑える縄を切れば、カメレオンの舌のように反動のパワーで一気に飛んでいくことでしょう。このためには、まず協力してくれるフレンズを何人か集めて、事前に練習しておく必要があります。

全タスクが完了したら、6-15エピローグ、6-15+ 巨大紙飛行機に進んで下さい。

6-6. シーン 空も飛べるはず

シーン 空も飛べるはず (1サイクル) 選択可能:遊び 探検 遺構 料理 (交流) (群れ)

絵は見せてもらったものの、まだまだどうやったら飛行機ができるかわかりません。原理はフネと同じようですが、思いっきり軽くて、思いっきり速く羽を回転させないと飛ばないみたい。まずは、いろんなフレンズに会ったり遊んだり、手がかりになりそうな場所に行ったりして、飛行機の作り方を考えていきましょう。

プロペラか
ジェットか

シーンを経過すると、文献を元にフレンズの脚力で足こぎで飛ばす飛行機の作り方がわかります。こうざんに行くときに使うロープウェイも、確かに足こぎで空を渡っていました。ただし、プレイヤーが思いついたなら、他の方法ももちろん使えます。

このイベントの後、おいしいりょうりを食べて全PCのサンドスターが**1D6点回復**します(ターンは経過しません)。

- 足こぎプロペラ推進

そのまままっすぐ行きます。「プロジェクト 足こぎ飛行機」に進んで下さい。

- 山の飛行機の残骸を活用

山に落ちていたという、大きな翼を持った変な物体。あれは、たぶん飛行機です。山の残骸から使えそうな部品を外してくれば、何かわかるかもしれません。「ロードムービー 神聖な山」に進んで下さい。

- 以上に無い、プレイヤーの発想

以上に入らない発想が出てきた場合は、GMは可能な限りアドリブで対応したいところです。

6-7. プロジェクト 足こぎ飛行機を作ろう！

プロジェクト 足こぎ飛行機を作ろう！

図書館で飛行機の作り方を研究したり、遊んだりおしゃべりしたりした結果、どうやら足こぎ飛行機が作れそうです。材料を集めて、削り出してパーツにして、組み合わせて飛行機を作りましょう。

足こぎパーツ(前提無し)

ゆうえんちにあるばすてきなもの等から、足こぎパーツを外して持ってきます。

《スタミナ/2-11》 難度0 必要量4

軽く丈夫な木材を調達する(前提無し)

木材にも色々種類があります。飛行機に向いているのは軽くて丈夫な針葉樹、マツの木などです。

《角・牙/1-4》 難度0 必要量8

大きな布を用意する(前提無し)

翼に使うための膜のような物質が必要です。麻や木綿等の繊維を集めて、経糸と緯糸に交差させていきます。

《毛並み/3-5》 難度-2 必要量28

前提条件

前提条件

前提条件

回転羽を削り出す

木材を精密に加工して、回転するだけで空気かいて、空を泳ぐように前に進める回転羽を用意します。

《ヒレ/1-10》 難度3 必要量4

木材を削り出す

木材を削って、翼の骨や胴体の形にしていきます。ぴったりのサイズのでこぼこを作ることで、ピッタリ接合できるようになります。

《巣作り/2-9》 難度1 必要量12

翼を張り合わせる

木の骨組みに布を張り合わせて、大きな翼を組み上げます。

《翼/1-2》 難度2 必要量4

前提条件

前提条件

前提条件

前提条件

前提条件

※「大きな布を用意する」について、プレイヤーが織機を制作することを提案した場合、1人が1ターンをかけて《かしこい/2-12》の判定に成功すれば制作できます。難度を-2から-6にすることができます。

飛行機を組み立てる

作った部品を組み合わせて、足こぎでパワーを生み出して前に進める飛行機を作り出します。

《都市や遺跡/6-12》 難度1 必要量7

丈夫な飛膜を作る

空気を通すただの布では、風を受けることができません。木々の樹皮から出てくる樹脂を集めて、布に塗って固めます。

《ジャングル/6-8》 難度0 必要量6

前提条件

全タスクが完了したら、6-15エピローグ、6-15-iii 足こぎ飛行機に進んで下さい。

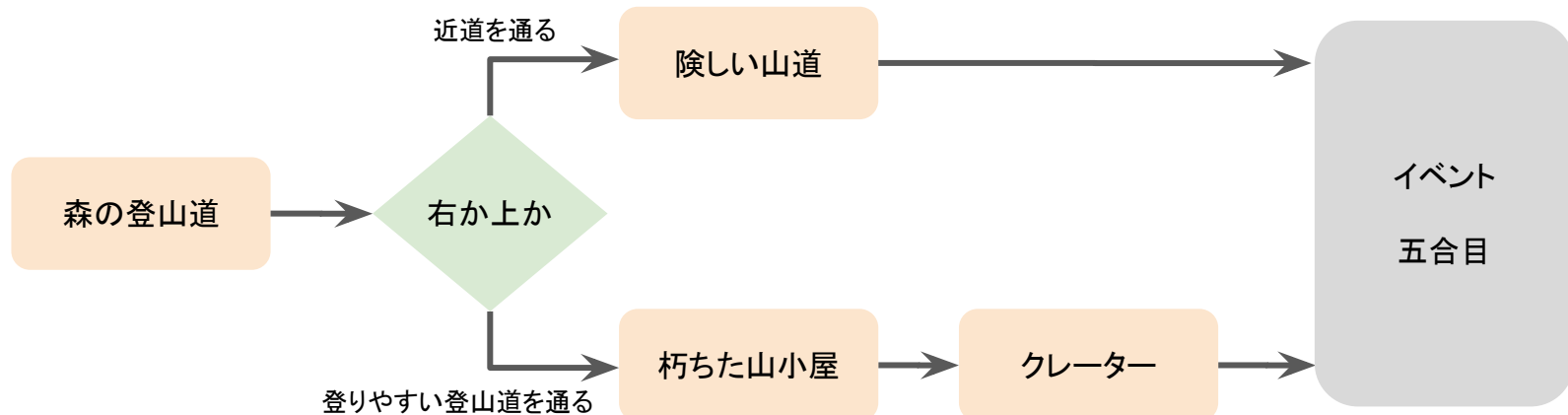
6-8. ロードムービー 神聖な山

ロードムービー 神聖な山 (ジェット機建造ルート)

飛行機の回転羽を回すのに必要な部品を手に入れるため、PCたちは山の上、飛行機が落ちている場所を目指します。しんりんちほ一からなら、森の登山道を通して五合目へと向かうことができますでしょう。

ロードムービー 神聖な山 (B-2復活ルート)

墜落し、ボロボロの状態になったB-2爆撃機。三角の形で、心なしか紙飛行機に似ていますから、きっと飛べるに違いありません。これをきれいに復活させるため、まずは地面から掘り出して、運んでいきましょう。



6-9. 戦闘 VS.バードリアン

イベント 五合目(ジェット機建造ルート)

長い山道を登ってたどり着いたのは、変な形をした物体がたくさん転がっている場所。周りの地面がえぐれていて、ちょっと怖い雰囲気です。ここにある飛行機？みたいなものから、部品を外して行きましょう。

ところがそこへ、山から黒いサンドスターローが吹き出します。一拍置いて、なんと空から大型のセルリアンが襲ってきました！この辺りは隠れる場所も少なく、戦うしかなさそうです。

GMIは、PCの強さと人数に応じて以下のように戦力を変えて下さい。
PCの中に【飛行】を持ったキャラクターがいるならば、以下とは別に、小型セルリアン2体を追加したほうが良いでしょう。なお戦場については、6-12「五合目の戦場」を参照して下さい。

PC	敵編成
初期作成 3人	バードリアンのみ
初期作成 4人	バードリアン 小型×2
成長ポイント12 3人	バードリアン 小型×1
成長ポイント12 4人	バードリアン 小型×2
成長ポイント30 3人	バードリアン 小型×2
成長ポイント30 4人	バードリアン 中型×1 小型×2

バードリアン (466pt)

弱点 自信 《偉そう4-2》または《楽観的4-8》の個性を持ったフレンズによる攻撃はダメージに+2D6する

紫色の身体に多数の黄色い目のようなものがついた体長0m程度のセルリアンで、空を飛びながら地表に向かって急降下してきます。

【鈍重】 **1ターンに1部位しか行動しない。**

【飛行】 「右翼」と「左翼」のいずれかの部位がダウンしない限り、プロット時に「飛行」または「高空」状態になれる。

右翼

命中力* 13 回避力* 6
 攻撃力 9 防御力 6
 生命力 7 ロー 30
 序列 胴体+1

左翼

命中力* 13 回避力* 6
 攻撃力 9 防御力 6
 生命力 7 ロー 30
 序列 胴体-1

胴体(石)

命中力* 15 回避力* 6
 攻撃力 12 防御力 8
 生命力 12 ロー 70
 序列

両端以外の序列に行ける

アビリティ【一列範囲攻撃】

命中判定を-3して、任意の序列にいるすべてのキャラクターを対象に攻撃できる。

6-9-i. バードリアン戦後

襲い掛かってきたセルリアンを撃墜すると、サンドスターを撒き散らしながら、大きな羽の付いたフネみたいなものが出てきました。これが、ウワサの「飛行機」でしょうか？
ほとんどボロボロになっていますが、胴体の部分にはまだピカピカの部品があるようです。
ハカセたちを呼んで、調べてみましょう。

ハカセ「これは..「ジェットエンジン」です！」
助手「やりますねえ。」
ハカセ「「ジェットエンジン」は、「火」の力を使って空を飛べるすごいものです。「ジェットねんりょう」があれば、すごいパワーが出せるそうです。」
ハカセ「これさえあれば、あの本のとおりの「飛行機」だって、作れるのです！」
助手「乗りかかった船ですよ。お前たちも協力するのです。」
かくして、手に入れた「ジェットエンジン」を核に、木や布を張り合わせて「飛行機」を作ることになりました。
今から作れば、ライブまでには間に合いそうです！

戦後の説明が終わったら、6-15エピローグ、6-15-ivジェット飛行機に進んで下さい。

戦闘はプレイ時間を使うため、後はイベント等挟まずにシナリオクリアとしてしまいます。
ただ、プレイ時間が余っていそうなら、全員のサンドスターをD6回復した上で、プロジェクト「足こぎ飛行機を作ろう」から足こぎパーツ部分だけ取り除いたプロジェクト「ジェット飛行機を作ろう」をやってもいいでしょう。

6-10. シーン 火の力

キュウシュウムササビ「うわー、これが、『火』かあ。なんだか怖いなー。」
 ハカセ「そう、『火』です。火にこんな性質があったなんて、さすがのわれわれも驚きです。」
 助手「まさか『火』から上に昇る風が起きるなんて、われわれ驚きです。」
 キュウシュウムササビ「なるほどー、面白い経験になったよー。火の上に行けば、上に行ける風があるんだね。」
 マーゲイ「では、こうやって火を使って..えっと、なら、大きな風船と、火をつけるものが必要になりますね。」
 マーゲイ「それに、火が近くにあったら、怖くて上手に歌えないかもしれないですよ。どうでしょうねえ。」

シーン 火の力 (1サイクル) 選択可能: 自然 遊び 遺構 料理 (交流) (群れ)

なぜかは知りませんが、(提案PC)は火の性質を知っていました。それを利用して、大きな風船を火で暖めて、風船が浮かぶ力で飛んでいきます。これなら、空中で安定できますから、空の上で歌を唄うのにも適しているでしょう。問題は、まず作り方を考えないといけないこと、それかPPたちが火を怖がらなくて済むように、火の部分を見えなくすることです。

シーンを経過すると、なんとか熱気球の作り方が考えつきます。火をつける/消す工程自体は、ヒグマさんに頼めば大丈夫でしょう。このまま、以下のプロジェクトに進んで下さい。

プロジェクト 火で暖めた大風船

作り方は思いつきましたが、まず本当にうまく行くかわかりませんし、5人を飛ばせるだけの大きさが必要ですし、燃やせるものもたくさんいるでしょう。前途は多難です。

6-11. プロジェクト 熱気球建造計画

小さいやつを作ってみる(前提無し)

ペンギンはかなり重いです。試しに小さい風船を作って、荷物をぶら下げてもちょうんと飛ぶか試してみます。

《かしこい/2-12》 難度2 必要量5

前提条件

前提条件

前提条件

大きなカゴを用意する

風船の下に、フレンズが乗れて、火を燃やせる大きなカゴを用意します。木材だと重いので、硬めの樹皮や竹などをあみあみにしたカゴを使います。

《巣作り/2-9》 難度1 必要量8

前提条件

前提条件

前提条件

火の覆いを作る

火から生まれる熱い空気が上にだけ上がるように、それから見ても怖くないように、火の周りを囲える燃えない物を用意します。

《都市や遺跡/6-12》 難度2 必要量1

大きな布を用意する(前提無し)

暖かくなった空気を閉じ込めるため、目が細かく空気を通しにくい布を用意します。大きな風船を作るので、けっこう量が要ります。

《丁寧/4-9》 難度-1 必要量24

風船を縫い合わせる

細長くて穴が空いていて先が尖っていて硬い、「針」をハカセたちから借りました。これで丈夫な繊維を通して、布同士を引っ付けます。

《爪・蹄/1-11》 難度0 必要量12

風船に樹皮を塗る

布はまだまだ空気を逃してしまうので、木々の樹皮から出てくる樹脂を塗って固めます。

《ジャングル/6-8》 難度-2 必要量14

火を使える体制を整える(前提無し)

だいたいのフレンズにとって、火は怖いものです。ヒグマさんか、その他にも【火】を扱えるフレンズに協力してもらいましょう。

《眼差し/3-9》 難度2 必要量2

【火】のアビリティを持つPCがいれば判定無し、手番消費無しで達成

燃えやすいもの

空を飛ばす以上、あんまり荷物は積み込めません。軽くて、長い間燃えて、熱い火を出せるものを探しましょう。カシの木や竹などが候補です。

《森林/6-7》 難度2 必要量3

燃料を集める

よく燃えそうな燃料を選んだら、ある程度の量を集めます。地上で種火を大きくする工程やりハーサルも考えると、けっこう欲しいです。

《角・牙/1-4》 難度-1 必要量10

全タスクが完了したら、6-15エピローグ、6-15v 熱気球に進んで下さい。

6-12. 戦闘 VS.セルリアン・スピリット

イベント 五合目(B-2復活ルート)

長い山道を登ってたどり着いたのは、変な形をした物体がたくさん転がっている場所。周りの地面がえぐれていて、ちょっと怖い雰囲気です。遠くの方に、三角形の物体が地面に突き刺さっているのが見え..

るかと思いきや、ありません。

上空から轟音が聞こえたかと思うと、なんと巨大なセルリアンがこっちに飛んできています！おそらく、サンドスター・ローが当たって、セルリアンが生まれたのでしょう！

GMIは、PCの強さと人数に応じて以下のように戦力を変えて下さい。PCの中に【飛行】を持ったキャラクターがいることが前提であって、いないならば退却判定の活用を真剣に推奨し、なんならNPCの救援を出すようにしましょう。退却判定を行った場合、1ターンを経過させるごとに全PCがサンドスターを2点、ダメージカウンターを1個回復できるので、十分回復してから戦闘を挑むと良いでしょう(ただしこの後ロードムービーとプロジェクトが控えています)。

なおこの戦闘では、セルリアン・スピリッツ本体をダウンさせれば、残るセルリアンもすべてダウンします。

PC	敵編成
成長ポイント40 3人	S・スピリットのみ
成長ポイント40 4人	S・スピリット 小型(黒)×1
成長ポイント60 3人	S・スピリット 小型(黒)×1
成長ポイント60 4人	S・スピリット 小型(黒)×3
成長ポイント80 3人	S・スピリット 小型(黒)×2
成長ポイント80 4人	S・スピリット 小型(黒)×4

五合目の戦場

PC3人		5	4	3	2 水地	1
PC4人	6	5	4	3	2 水地	1

6-12-i. セルリアン・スピリット データ

セルリアン・スピリット (866pt)

弱点 ボムベイ 胴体(石)は、同じ序列のキャラクターの攻撃または【カウンター】では防御力を半分にしてダメージを算出する
光の道 滑走路がある序列がある場合、プロットでその序列を選択しなければならず、「飛行」状態を選べない

大きな三角形の板のような形をした幅0m程度の黒いセルリアンで、蜂の巣のような模様がついています。高い空を悠然と飛びながら、身体の一部を地面に落として攻撃してきます。落ちてきた身体は独立して行動してきます。

【飛行】「右翼」と「左翼」のいずれかの部位がダウンしない限り、プロット時に「飛行」または「高空」状態になれる。

【空爆】「高空」状態にあっても「飛行」状態でない相手を対象にした攻撃を行うことができる。「高空」状態で攻撃を行った後、攻撃対象になった序列すべてに1体の小型セルリアン(黒)が発生する(このターンは行動しない)。

【ステルス】ほとんどのレーダーや誘導兵器を無効

右翼

命中力* ー 回避力* 5
攻撃力 ー 防御力 12
生命力 10 ロー 40
序列 胴体+1

アビリティ

【ソニックブーム】

自分が「飛行」状態のとき、同じ序列にいる「飛行」状態のキャラクターは、クリンナップフェイズに**4D6点**のダメージを受ける。

胴体(石)

命中力* 15 回避力* 5
攻撃力 13 防御力 12
生命力 22 ロー 110
序列 両端以外の序列に行ける

アビリティ【三列範囲攻撃】

命中判定を**-3**して、ダウンしていない「胴体」「右翼」「左翼」がある序列にいるすべてのキャラクターを対象に攻撃できる。

左翼

命中力* ー 回避力* 5
攻撃力 ー 防御力 12
生命力 10 ロー 40
序列 胴体-1

アビリティ

【ソニックブーム】

自分が「飛行」状態のとき、同じ序列にいる「飛行」状態のキャラクターは、クリンナップフェイズに**4D6点**のダメージを受ける。

小型セルリアン(黒)

命中力* 12 回避力* 7
攻撃力 4 防御力 2
生命力 2 ロー 7
アビリティ ー

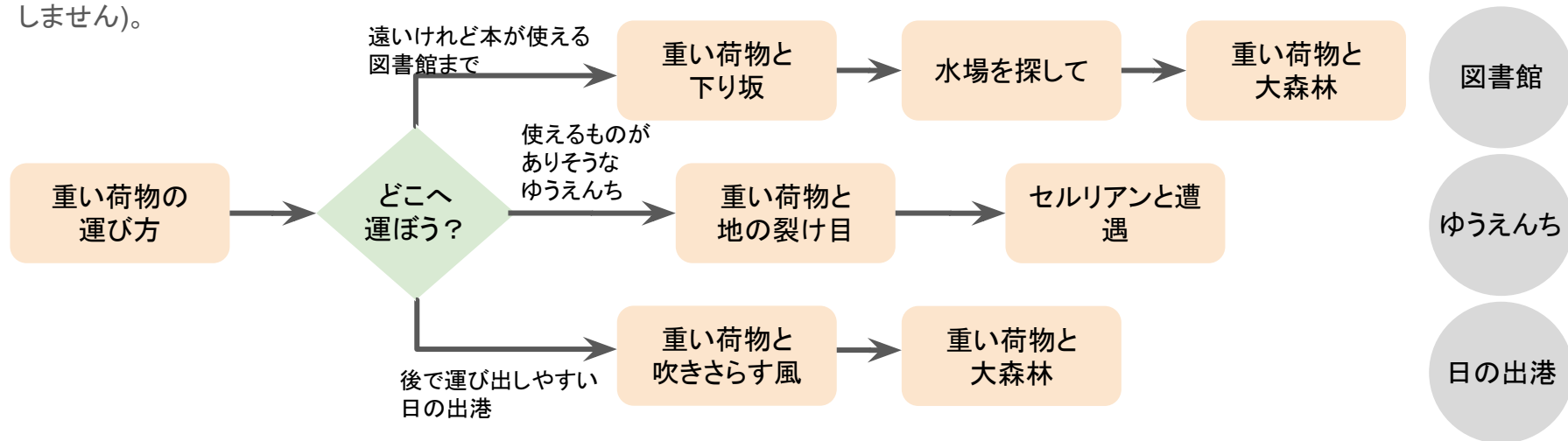
頭が尖った形をした黒い小さなセルリアンです。(63pt)

6-13. ロードムービー けもの爆撃機

ロードムービー けものたちの戦略爆撃機

激闘の末に大型セルリアンをパッカーンすると、後には黒い三角形の巨大な「飛行機」が残りました。わりときれいになっていて、まだ少し熱い気がします。さっきのセルリアンと同じくらい大きく、また平べったい形をしています、石のあったあたりが膨らんでいて、そこが目みたいになっています。そこから中を覗いてみると、見たこともないような不思議なピカピカしたものがたくさんあります。温泉のゲーム機のようにでもありますが、それよりもずっと細かくて複雑そうです。もう動かないことを確認したら、運んで帰りましょう。

大型セルリアンの撃破により大量のサンドスターが辺りに放出されるため、全PCのサンドスターが**1D6点回復**します(ターンは経過しません)。



6-14. ありったけの歌と花を

目的地に到着したら、まずはゆっくり休みながら報告を行って、全PCのサンドスターが**1D6点回復**します(ターンは経過しません)。

プロジェクト ありったけの歌と花を詰め込んで

運んできた「飛行機」のお腹にはドアがついていて、近くの蜂の巣模様をいじくと開くみたいです。中は相当大きく、キュウシュウムササビちゃんたちが用意した滑空用の「ぐらいだー」とPPP全員が入ってもまだまだ余裕があります。

ジェーン「ここから、きれいな石とか撒いたら、きつときれいです！」

イワビー「おおー、それいいな、キラキラしていい感じだぜー。」

プリンセス「ダメよ、下に落ちたら危ないでしょ！空からプレゼントって発想はいいと思うけど、もっと花とか、柔らかいものにしないと！」

ジェーン「ええー、石のほうがかきれいですよー。」

フルル「ジェーンはそういう方が好きなんだー。」

マーゲイ「ただそうなると、この季節に花なんてそんなに集まるでしょうか？もうあまり時間ありませんし。」

コウテイ「落ち葉とか、いいと思うな。赤とか黄色とかの、どうだ？」

ハカセ「さあ、ここからが正念場ですよ。」

助手「ここが勝負所です。」

ハカセ「まず、どうやって動かすか、まったくわからないので、いろいろいじってみる必要があります。」

ハカセ「それから、「飛行機」を動かすには「火」が、火を燃やすための特別な「ジェットねんりょう」が必要です。」

ハカセ「さらに、「飛行機」はあちこち穴が空いてしまっているのです。穴を塞がないと、ちゃんと飛べないのですよ。」

助手「風切羽が生え揃わなければ、ちゃんと飛ぶことはできないのです。」

ハカセ「前途は多難ですよ。できるだけ手伝ってやるから、感謝するのです。」

助手「調べ物は手伝ってやりますから、感謝するのです。」

6-14-i. ありったけの歌と花を 前半

中をいろいろいじってみる(前提無し)

どうやったら動くかわからないので、まずはピコピコ、中のゲームみたいなものをいじってみます。壊さないように慎重に進めましょう。

《ゲーム/5-11》 難度3 必要量8

1ターンに1人までしか参加できない

この「飛行機」を動かすための本を見つける(前提無し)

この「飛行機」、バスと違って色々和触るところが多そう、どうやって動かすかぜんぜんわかりません！ハカセたちと、動かし方が書いてある本を探します。

《かしこい/2-12》 難度6 必要量1

ロードムービーで「図書館」に着いている場合、難度4

「飛行機」の穴を塞ぐための板を調達する(前提無し)

「飛行機」はバスと似た素材できているようで、叩くとコンコン音がしてかなり硬いです。似たような材質の板を探して、穴を塞ぎます。

《都市や遺跡/6-12》 難度2 必要量10

ロードムービーで「ゆうえんち」に着いている場合、難度0

前提条件

「飛行機」を平らな道に運ぶ

助走をつけてジャンプすると遠くまで飛べますが、「飛行機」はその助走に必要な距離がとっても長いみたいです。平らで長い道まで運んであげましょう。

《大型/1-6》 難度0 必要量16

ロードムービーで「日の出港」に着いている場合、必要量10

前提条件

平らな道

「飛行機」を飛ばすためには、とんでもなく長い平らな道が必要なんだそうです。ただ平らなんじゃなくて、石ころ1つない真っ平ら！使えるとしたら、日の出港の隣のながーい石の道しかありません。お掃除タイムです。

《長毛/1-3》 難度-1 必要量28

ロードムービーで「日の出港」に着いている場合、難度-2

前提条件

「飛行機」の穴を塞ぐ

見つけてきた板と飛行機を合わせるには、鉄製のロープ「ワイヤー」を使います。空気の抵抗が大きくなり、かといって高速で飛んでも外れないように、しっかりとひっつけます。

《ジャングル/6-8》 難度3 必要量8

6-14-ii. ありったけの歌と花を 後半

「ジェットねんりょう」の正体を探る(前提無し)

「ジェットねんりょう」ってなんですか？火がよく燃えるというからには木の種類か、はたまた油か？ハカセたちと一緒に調べてみましょう。

《料理/5-2》 難度6 必要量1

ロードムービーで「図書館」に着いている場合、難度4

前提条件

「ジェットねんりょう」を見つける

文献によれば、「ジェットねんりょう」は、海中のプランクトンを絞って採れるなたね油等よりも質の良い油なんだそうです。ジャバリまんの材料として使われているそうです。

《鼻が利く/2-8》 難度4 必要量5

ロードムービーで「ゆうえんち」に着いている場合、難度2

以上8タスクすべての完了が以下3タスクの前提条件

動かし方を確立する

やたらに複雑な「飛行機」のゲームみたいな部分、3人まで乗れるみたいですが、どれを動かせばどう動くのか、まだまだハッキリしません。実験、実験です。

《戦い/5-3》 難度5 必要量7

1ターンに1人までしか参加できない

ロードムービーで「図書館」に着いている場合、難度2

本番の手筈を整える

飛行機は飛べます。PPPは歌も踊りもキレッキレです。空から撒くための花や葉っぱも集めました。問題は、これらを当日に手順通りにてきぱき進められるかどうかです。事前に入念に、役割分担と時間の測り方の調整をしておきましょう。

《偉そう/4-2》 難度3 必要量6

「飛行機」のバランスを取る

飛ばしてみたところ、「飛行機」はまっすぐ飛ばそうとしても傾いてしまうことがわかりました。おそらく重心がズレていて、バランスが取れていないのでしょう。貼り付けた金属板の材質を変えたり、中に重りを入れるなどして、バランスを取ります。

《しっぽ/1-7》 難度2 必要量10

「飛行機」が飛んだ！

全タスクが完了したら、6-15エピソード、6-15-ii けものスピリットに進んで下さい。

6-14-iii. ありったけの歌と花を 後半

「飛行機」が
飛んだ！

集めた燃料を燃やし、広い道をすごい速さで走って、そしてついに、「飛行機」が飛びました！
ちょっとフラフラしながらも、悠然と空の上をすごい速さで飛んでいきます。
ハカセ「私より速く飛べるなんて、図体がでかいだけのことはあるのです。」
助手「やりますねえ。」
空の上からの景色は一面雲と空、あんまり下の方は見えない構造みたいです。

問題は着陸。どうやってあの広い道を探して、「飛行機」が壊れないように安全に着地できるでしょうか？
スピードを落とし過ぎるとバランスを失ってしまうので、ギリギリのスピードを保ちながら広い道を探します。
幸い、何かを察したのかハカセと助手が、広い道の真上を目印みたいに飛んで、手で誘導してくれるので、そこを目指してまっすぐです。

傾いた状態で地面に着いたので、ガタンゴトンと大きな揺れが「飛行機」を襲います。
勢いが着きすぎて最後は道を外れてしまいましたが、とにかく地面に着きました。
空の上はちょっとサンドスターが少ないみたいで、いつもより疲れた感じがします。身体も、緊張のせいかカチカチになっていたのがわかります。

6-15-i. エピローグ

全ルート共通前
半部分

そしてやって来ましたライブの当日。
 ゆうえんちのステージの周りに、たくさんのフレンズが集まっています。
 ライブステージから音楽が流れ出すと、観客たちから歓声が上がります。
 一方こちらはPPPとお助けスタッフたち。
 ジェーン「ううう..いつも本番は固まっちゃいます...。」
 イワビー「今回は空からだからなー。あんなに高く飛んだことなんて、ないぜー。」
 コウテイ「大丈夫だろうか...。初代もこんなことは、きっとやったことなかったんだろうな。」
 プリンセス「ってことは、私たちが初の演出ってことじゃない、空飛ぶPP！」
 マーゲイ「そうですよー、今までにない演出、夢をかなえるスーパーアイドルユニット、きっと心に残りますよ！」
 フルル「お茶おいしー。」
 アルパカ「空の上は寒いて言うからあー、喉に良いお茶、入れてみたんだあー。」
 フルル「苦いけど、おいしー。」

巨大紙飛行機

プリンセス「...合図ね。」
 ヒグマ「リハーサルの通りにやればいい。大丈夫だ。」
 目の前にあるのは、木の骨組みで補強した巨大な紙飛行機です。
 ヘラジカ「こっちのメンバーは揃っている。いつでもいい！」
 オーロックス「とっとと乗れ乗れ、ちゃんと飛ばしてやる！」
 プリンセス「よし、それじゃ、コウテイが真ん中よ、いいわね？」
 フルル「え、これ、乗るの？」
 紙飛行機の下、折れ線の部分に掴まれる棒があり、ペンギンたちが縦列で並んで入っていきます。
 ハカセ「もし落ちそうになっても、ちゃんと捕まえてやるから、安心するのです。」
 助手「安全なのです。」
 ヘラジカ「よーし、者ども、引っ張れー！」
 思いっきり紙飛行機を引っ張って走って、勢いをつけてやると、ふわりと空へ舞い上がりました！

6-15-ii. エピローグ

巨大タコ

キュウシュウムササビ「これがタコかー。ふわーっと飛べそうだね！」
ハカセ「あんまりに無理矢理な方法ですが、確かにこれなら空を飛べる、のです。」
助手「目的を果たすには、一番簡単な方法が一番良いのです。」
5枚の大きな大きな平べったい「タコ」にPPPが1人ずつ結びついています。
キュウシュウムササビ「ここなら、山から海に吹き降ろす風を受けられるから、きっと高く上れるよー。」
フルル「タコかー、てっきり八本足の方かなって思ってたよー。」
マーゲイ「こ、これってちゃんと安全なんでしょうね、そうなんですよね!？」
トキ「落ちそうになっちゃったら..私が拾ってあげるから..安心して行ってきて？」
イワビー「自分で跳ねた方が高く飛べるかな?ほいっ、ほいっ。」
プリンセス「手筈通り、紐を持った子たちは、私たちが飛んだら急いでステージ近くに行行って!コントロール、任せたわよ!」
キュウシュウムササビ「おお、いい風、来てるよー。」
キュウシュウムササビ「じゃあねー!」と、風に乗って真っ先にどこかへ飛んでいってしまいました。
ジェーン「それでは、私から、行ってみます!」
マーゲイ「せーので投げますよ!せーの、それっ!」
アルパカ「そーれい!」
ジェーンのタコから順に、上に向かって放り投げます!
コウテイ「お、おおおー!飛んでる飛んでる!」
一陣の強い風に乗せられて、5枚のタコは空へと上っていきました。

6-15-iii. エピローグ

足こぎ飛行機

コウテイ「これは..胸が熱くなるな。」

目の前にあるのは、木や布を張り合わせてちょうど本と同じような形に作った、大きな「飛行機」です。

イワビー「うひょー、なんだか飛べそうな感じがするぜー。」

フルル「不思議な形ー。足？が長いねー。」

助手「それは『フロート』です。水の上で浮かべるようにするためのものなのですよ。」

ジェーン「じゃあ、水の上からでも飛べるんですか？」

プリンセス「泳ぐのはあんまり速くないらしいから、できないんだって。やっぱりこうやって勢いをつけてやらないといけないみたいなのよ。」

「飛行機」の前側と後ろ側にロープを張っており、後ろ側のロープを前に向かって思いっきり引っ張って、前側のロープを切ることでバツと飛び立つことができます。

マーゲイ「こっちは準備できてますよー。」

ハカセ「ちゃんと漕がないと、失速して落っこちてしまうのです。気合い入れて漕ぐのです。」

助手「落っこちそうになったら、私たちが後ろから押してやります。でも危ないから、ちゃんと漕ぐのですよ。」

マーゲイ「それじゃあ行きますよ！みなさーん、思いっきり、引っ張ってくださいーい！」

バシッとロープを切ると、勢い良く「飛行機」が飛び出します！翼についた足こぎ羽がすごい速さで回転し、ぐんぐん上昇していきます。

6-15-iv. エピローグ

ジェット
飛行機

コウテイ「これは..カッコイイな！」

目の前にあるのは、木や布を張り合わせてちょうど本と同じような形に作った、大きな「飛行機」です。

主にハカセたち主導で、いろんなフレンズが協力して作った大作です。

中に、山から取ってきた「ジェットエンジン」が組み込まれています。

イワビー「うひょー、なんだか飛べそうな感じがするぜー。」

フルル「不思議な形ー。足？が長いねー。」

助手「それは『フロート』です。水の上で浮かべるようにするためのものなのですよ。」

ジェーン「じゃあ、水の上からでも飛べるんですか？」

プリンセス「そう。思いっきり「火」を強くすれば、水の上からも飛べるんだって！ライブの後の撤収もしやすいわね。」

マーゲイ「「火」で、羽を回すこともできるなんて、意外に便利なんですね、「火」って。」

ハカセ「「火」の周りには、燃えにくい金属板で固めてありますが、それでも燃えちゃったら、すぐ飛び降りるのです。」

助手「私たちがキャッチしてやるから、急いで飛び降りるのですよ。」

キュウシュウムササビ「いざとなったら、羽を広げてみたら、ちょっとは浮かべると思うよ！羽大きいし！」

フルル「これは羽じゃなくてヒレなんだけどなー。」

イワビー「おっしゃ、やるぜー！」

「飛行機」に付いている棒を倒すと、「マッチ」で火をつけて、「飛行機」が動き出します！

コウテイ「うわわ、うわー！」

イワビー「ひゃっほー、動いたー！」

6-15-v. エピローグ

熱気球

マーゲイ「火」の力ですか、なんだかちょっと怖いですね。」
完成した大きな風船には、下にカゴがついていて5人くらいは乗れるようになっています。
ヒグマ「もしかして、私はこのためだけに呼ばれてきたのか？」
ハカセ「報酬にプラチナチケットをくれてやるから、とっとと火を付けるのです。」
マーゲイ「むーほーほー、そうですよ！PPPのためなら喜んでやるでしょー！」
コウテイ「な、なんだか悪いな..。」
ヒグマ「いや、いい、これもフレンズ助けた。」
フルル「わっ、「火」だ！」
ヒグマが付けた火を、カゴの中の金属のハコに入れると、風船が膨らみ始めます。
プリンセス「はい、じゃあ、乗り込むわよ！イワビーはそっち持って！」
イワビー「ほいっと！」両足でジャンプして、乗り込んでます。
ジェーン「ちょっと暖かいから、喉には良いかもしれませんね。」
ハカセ「そうでもないのです。火から出る暖かい空気は、酸素が少ないのです。」
助手「吸える空気じゃないのです。」
キュウシュウムササビ「風向きオーケー、ここで飛ばせば、会場までまっすぐだよ！」
ヒグマ「そろそろだな。合図をしたら、ロープを離す。」
プリンセス「じゃあ、行くわよ！ペンギンだって、空を飛べるのよ！」
大きな風船はふわりと空へと舞い上がり、ライブ会場の方へと飛んでいきました。

6-15-vi. エピローグ

けもの
スピリット

ハカセ「この「飛行機」は、高いところでも中の空気を暖かくすることができるから、心配には及ばないですよ。」

助手「寒さもへっちゃらです。」

アルパカ「元々セルリアンだったんだってねえ～、不思議だねえー。」

イワビー「これ、こえーよー...。」

助手「元々この形だったのが、サンドスター・ローのせいでセルリアンになっていただけです。」

助手「ヒトが作ったものですから、フレンズにも使いやすいはずですよ。」

ジェーン「きれいな石は当たるといけないので、これ、詰め込みます！」

プリンセス「サンドスターのキラキラね、よく集めてきたわねー。」

ジェーン「はい！空から撒いたら、絶対きれいです！」

コウテイ「ジェーンはさすがだな。センスが良いっていうか。」

フルル「お花とか葉っぱも、いっぱいあるよー。」

プリンセス「これをこうして、と。よし、準備オッケーよ！」

マーゲイ「それでは、運転、頼みますね！」

「飛行機」の後ろから「火」が出て、すごい速さで広い道を走っていきます。

やがて空へとふわりと浮かび上がり、どんどん高度を上げていきます。

ありったけの歌と花と光をお腹に抱きかかえて、三角形の「飛行機」が飛び立ちました。

ここ、ライブ会場では、音楽が流れる中、フレンズたちがおしゃべりしながらBPPの到着を今か今かと待ち構えています。

誰かが気づいたのか指差すと、遠くの方に小さな小さな点か、どんとどんと近づいてきています。

轟音を立ててすごい速さで飛んできた、三角形の板を見て、どよめきが上がります。

しかしそのお腹が開いて、飛び出したのは人のアイドルと、きれいな花びらや紅葉、それにサンドスターです！

空を色とりどりの花々や光で染め上げながら、飛び去る「飛行機」を背に、「グライダー」が飛び回ります。

ペンギンが、空を、飛んだのです！

天高く上から聞こえてくる歌声は、「大空ドリーマー」。

観客席やら森やらに突っ込んだアイドルたちが、なんとかステージまで戻ってきて、さあライブの開幕です！

7. 参考文献・画像元

参考文献

- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (1)』 角川書店.
- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (2)』 角川書店.
- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (3)』 角川書店.
- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (4)』 角川書店.
- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (5)』 角川書店.
- けものフレンズプロジェクトA(2017) 『けものフレンズBD付オフィシャルガイドブック (6)』 角川書店.
- フライ(2016)『けものフレンズ -ようこそジャパリパークへ!- (1)』 角川コミックス.
- フライ(2017)『けものフレンズ -ようこそジャパリパークへ!- (2)』 角川コミックス.
- DK Publishing(2010) "How Animals Work" DK Publishing.
- DK Publishing(2010) "Natural History (Smithsonian)" DK Publishing.

画像元

- もぐ様 Miku Miku Moving
- おたもん様 改変版SSAOエフェクト
- cham様 cham式サーバル
- もぐ様 もぐ式マイルカ
- へな羊様 キタキツネアニメ版[配布用]
- schwartz様 ラッキービースト

