超高速報復遂行TRPG

最果ての安らぎ

著作
たこすけ

協力
あかうさ

超高速報復遂行TRPG

最果ての安らぎ

著作
たこすけ

協力
あかうさ

超高速報復遂行TRPG『最果ての安らぎ』

■仕様

参加者：2-4人（GM1人+プレイヤー1～3人）
使用ダイス：六面体 6個×参加人数
コンセプト：復讐モノのクライマックス戦闘専用TRPG
想定プレイ時間：1～2時間（キャラメイク含。オンセ1回分）
判定について：複数ダイスロールの個別上方判定。判定毎にRPのボーナスあり

■用語定義

▼ダイスについて

　このゲームでは１から６の乱数を発生させる立方体の道具を『ダイス』と呼ぶ。アルファベットの『D』と略すこともあり、その場合の表記は［ｎD］となり、ｎ個のダイスを振ることを示す。

▼ロール・オア・チョイス

　表などがあり、項目を選ぶとき、ダイスを振りランダムに設定するか、恣意的に選択するかを自由にしてよいことを示すルール用語。
　『ROC』と略す。

▼マルチプレイ

　プレイヤー人数が2人以上の場合、便宜的にマルチプレイと呼ぶ。
　戦闘中に選択できる行動判定の種類が増えるため、キャラクターメイク時にもマルチプレイ専用の選択肢が増える。

▼括弧の使い分け

　《》＝世界観を含む用語
　【】＝ルール処理を含む世界観の用語
　［］＝世界観の用語だがルール内で多く使う用語
　『』「」＝ルール内の項目を示したり、強調する用語
　“”＝強調

▼タイラント

PCの仇敵。NPCであり、暴君。PCである《インサージェント》に何らかのひどいことをして復讐をされる立場。

［威光］により強大な力を持ち、その光が輝くうちは不壊にして不滅。中央の玉座《スローン》に座り《ドミニオン》をその［威光］であまねく照らす支配者として君臨する。配下《バサル》は平伏し、《コリドー》を防衛する。

叛逆者が現れればその権能をもって叩き潰すだろう。

▼バサル

タイラントの配下であり、［ショウダウン］での戦闘時、《タイラント》の領域《ドミニオン》の各《コリドー》に1体ずつ配置される。

インサージェントに倒され遮蔽物［バリ］にされる。

▼インサージェント

今作のPCにして復讐者である。

復讐にまみれた【キオク】を胸に強大な《タイラント》の［威光］を削り、報いを与えるために戦う者。倒れても［ウラミ］を思い出し立ち上がり、【キオク】を魂に焦げ付かせて渾身の一撃を仇敵に叩き込む。

己の全てを費やし『暴君』の威光を汚す。

▼ドミニオンとコリドー

《タイラント》の支配領域を《ドミニオン》と呼び、［ショウダウン］での戦闘時には戦闘マップとして表現される。

《ドミニオン》を6つに分割したものを《コリドー》と呼ぶ。PCと《バサル》は《コリドー》に配置され、移動し、戦闘を行う。

《ドミニオン》の中心には玉座《スローン》があり、戦闘時には《タイラント》が配置される。PCは特殊な判定時に侵入することができる。

▼権能と威光

【権能】はタイラントやインサージェントの能力の個性。どのような行動にボーナスがつくかを表す。

［威光］はタイラントのパワー。判定の強さとしぶとさを表す。また、インサージェントが行動することで減らすことができる。

■ゴールデンルール

▼参加者みんなでお互いを楽しませよう

GMもプレイヤーもみんな「参加者」だ。リプレイや動画で公開するのならば、その閲覧者・視聴者も「参加者」と云っていいだろう。

相手をなるべく不快にさせないよう心がけるのはマナーの1つだ。

▼タイラントは敵だけどGMは敵じゃない

このゲームはほぼ戦闘システムしか存在しないがこれは対戦ゲームではない。

GMとはプレイヤーの敵ではなく、このゲームを共に遊んで「復讐」という物語を作るパートナーと考えて欲しい。

▼GMは公平に公正に。このゲームにマスクデータは無い

このゲームを遊ぶ際のルール処理（判定）の最終判断はGMが行う。

タイラントの数値管理などはその最たるものだ。

GMは強権をもっているが故に、公平と公正を心に置いて遊んで欲しい。

▼GMがルール間違えてたら優しく指摘して、次から直そう

GMがルールに対して強権を持つとはいえ、人である以上間違えないということはないだろう。GMの間違いに気づいたプレイヤーは、優しく指摘するのがいい。GMもヒトなので、高圧的な言い様ならば気分を害することがあるだろう。

指摘されたGMも、素直に聞き入れ検討し、ルールを確認の上、書いていなければ「プレイヤー有利」な方向で、次のタイミングからその処理を適用しよう。

▼GMはルール間違えたらごめんなさいして、次から直そう

前項と同じだが、気づいたら素直にごめんなさいして、次のタイミングから正しい処理を行うと宣言しよう。

処理を巻き戻すのは混乱の元となるので、あまりお勧めしない。

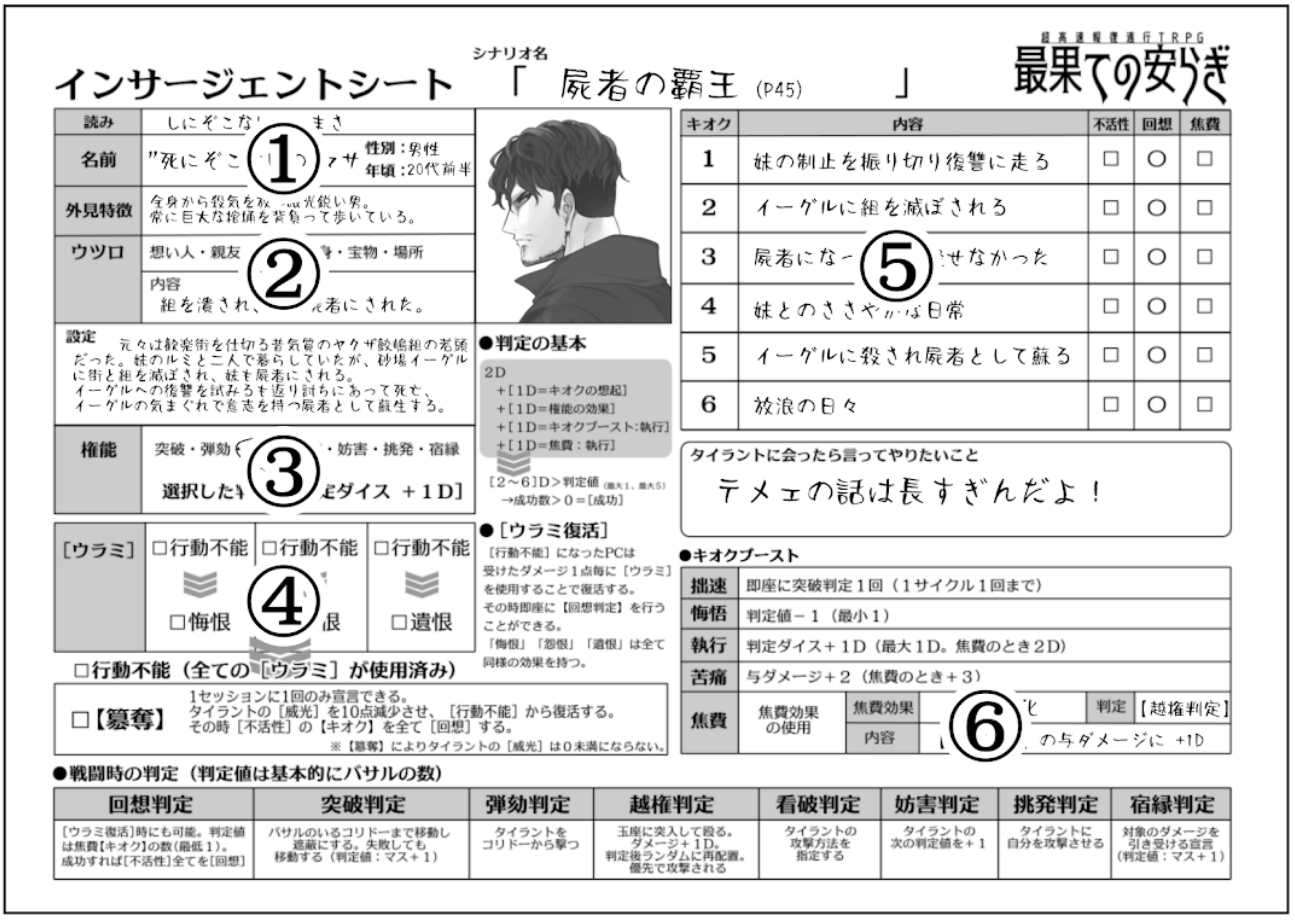
▼ルールにバグ・誤字・誤データがあったら、一旦GMの指示に従おう。そして後日作者に質問のお手紙を出そう

優しくお願いします。

■目次

■仕様 2
■用語定義 2
■ゴールデンルール 4
■目次 5
■キャラクター作成 6
▼ウツロ 6
▼キャラクターシート記入例 9
■判定方法 10
■セッションの流れ 12
▼準備段階 12
▼ビギンズ 13
▼カウントゼロ 14
▼ショウダウン 14
▼サイハテ 15
■戦闘ルール 17
▼インサージェントの行動 18
▼タイラントの行動 20
▼バサルの行動 22
▼終了条件の確認 23
▼戦闘の前提となるルール 24
■シナリオ作成 28
■サンプルシナリオ1『怒りの暴力ストリート』 33
■サンプルシナリオ2『沈黙のプレデター』 34
■サンプルシナリオ3『サメジョーズシャーク20XX』 35
■サンプルシナリオ4『デス・トラクション』 36
■サンプルシナリオ5『ミラクルハッピーコンサート』 37
■サンプルシナリオ6『戦場のハートブレイク黙示録』 38
■リプレイ『屍者の覇王』 39
■リプレイ用シナリオ『屍者の覇王』 45
■インサージェントシート 46
■タイラントシート 47
■あとがき 48
■奥付 48

キャラクターシート記入例



インサージェントシート　シナリオ名「 屍者の覇王 (P45) 」

超高速報復進行TRPG 最果ての安らぎ

読み	しにぞこな　まさ
名前	"死にぞこ（①）ァザ　性別：男性　年頃：20代前半
外見特徴	全身から殺気を放つ元傭兵崩れの男。常に巨大な棺桶を背負って歩いている。
ウツロ	想い人・親友（②）・宝物・場所 内容 組を潰され、（②）屍者にされた。
権能	突破・弾効（③）・妨害・挑発・宿縁 選択したr（③）Eダイス ＋1D］

設定　元々は歓楽街を仕切る若気盛のヤクザ鮫嶋組の若頭だった。妹のルミと二人で暮らしていたが、砂場イーグルに街と組を滅ぼされ、妹も屍者にされる。イーグルへの復讐を試みるも返り討ちにあって死亡、イーグルの気まぐれで意志を持つ屍者として蘇生する。

●判定の基本

2D
＋［1D＝キオクの想起］
＋［1D＝権能の効果］
＋［1D＝キオクブースト:執行］
＋［1D＝焦費：執行］

［2～6］D＞判定値（最大1、最大5）
→成功数＞0＝［成功］

キオク	内容	不活性	回想	焦費
1	妹の制止を振り切り復讐に走る	□	○	□
2	イーグルに組を滅ぼされる	□	○	□
3	屍者にな（⑤）いせなかった	□	○	□
4	妹とのささやかな日常	□	○	□
5	イーグルに殺され屍者として蘇る	□	○	□
6	放浪の日々	□	○	□

タイラントに会ったら言ってやりたいこと
テメェの話は長すぎんだよ！

［ウラミ］ □行動不能 □行動不能 □行動不能
□悔恨（④）恨 □遺恨

●［ウラミ復活］
［行動不能］になったPCは受けたダメージ1点毎に［ウラミ］を使用することで復活する。その時即座に【回想判定】を行うことができる。
「悔恨」「怨恨」「遺恨」は全て同様の効果を持つ。

□行動不能（全ての［ウラミ］が使用済み）

□【簒奪】　1セッションに1回のみ宣言できる。タイラントの［威光］を10点減少させ、［行動不能］から復活する。その時［不活性］の【キオク】を全て［回想］する。
※【簒奪】によりタイラントの［威光］は0未満にならない。

●キオクブースト

拙速	即座に突破判定1回（1サイクル1回まで）
悔悟	判定値－1（最小1）
執行	判定ダイス＋1D（最大1D。焦費のとき2D）
苦痛	与ダメージ＋2（焦費のとき＋3）
焦費	焦費効果の使用　焦費効果（⑥）化　判定【越権判定】 内容（⑥）の与ダメージに ＋1D

●戦闘時の判定（判定値は基本的にバサルの数）

回想判定	突破判定	弾効判定	越権判定	看破判定	妨害判定	挑発判定	宿縁判定
［ウラミ復活］時にも可能。判定値は焦費【キオク】の数（最低1）。成功すれば［不活性］全てを［回想］	バサルのいるコリドーまで移動し遮蔽にする。失敗しても移動する（判定値：マス＋1）	タイラントをコリドーから撃つ	玉座に突入して殴る。ダメージ＋1D。判定後ランダムに再配置。優先で攻撃される	タイラントの攻撃方法を指定する	タイラントの次の判定値を＋1	タイラントに自分を攻撃させる	対象のダメージを引き受ける宣言（判定値：マス＋1）

①名前、性別、年頃、外見特徴（P.7）

キャラクターのパーソナリティ。思いつかなければウツロや権能から決めるとよい。
右側のスペースはキャラクターのイメージイラストを描いたり、メモ欄として使おう。

②ウツロ（P.6）

キャラクターの行動原理となる重要な設定。一番最初に決めることをお勧めする。

③権能（P.6）

判定の時に忘れないよう、選んだものに○をつけておこう。

④ウラミ（P.8）

死ぬほどの苦痛を受けてなお、インサージェントが立ち上がるための力。
戦闘不能になるたび、□にチェックを入れていく。どれから使用しても効果は同じ。
３つ全て使い切ると【簒奪】が使用可能になる。

⑤キオク（P.8）

ウツロ（失ったもの）やタイラントに関する記憶を６つ決めて書き込む。
思い出すことで戦う力になる。具体的な使い方はP.26-27を参照。

⑥焦費効果（P.7）

［焦費］の時だけ選べる特別なキオクブースト。選んだ効果を記録しておこう。

■サンプルシナリオ1

▼『怒りの暴力ストリート』

●【推奨】インサージェントとの関わり

タイラントがインサージェントにしたヒドイコトの例示。

①ギャングの抗争で大切な人を殺された

②ギャングに大切な人を殺された

③ギャングに入った大切な人を殺された

●タイラント「トゥーフィンガー」

なまえ：とぅーふぃんがー／性別：男性／年頃：若者／外見特徴：刺青パンク

【ノゾミ】栄光「この街を支配してビッグになる」

【権能】チャリオット「蹂躙して然るべき塵芥」【単体攻撃】判定＋１D

【生まれ】出自：中流／治安：悪い／教育：低い

★タイラントの設定

肉切り包丁をトレードマークに街を暴力と恐怖で支配するストリートギャング「チーム・チョッパーズ」のリーダー。

反抗者を見せしめで、2本指にして開放する残忍さから、トゥーフィンガーと呼ばれるようになった。同業ギャングへの攻撃や乗っ取り、ショバ代の徴収からドラッグの売買、身代金目的の誘拐までなんでもやる。

★敗北したインサージェントの処遇

「見逃す」ことが多く「服従を期待する」。そのとき指は切り落とす。

●ドミニオン「バイオレントシティ」

《バサル》チーム・チョッパーズ

【風景】	レンガ造りのダウンタウン
【光景】	腐った生肉の匂い漂う裏路地
【生業】	残虐ストリートギャング
【所業】	暴力で解決し支配する
【規律】	チカラを示せ。金を集めろ
【終焉】	オレはビッグになる男だ！

■リプレイ『屍者の覇王』

▼ビギンズ（P.13）

GM ＞ 作者のたこすけです。今回のセッションはゲーム説明用リプレイとして掲載します。まず、プレイヤーの自己紹介をお願いします。

マサ ＞ 制作協力のあかうさです。シート類や解説図の作成などお手伝いしてます。よろしくお願いします。

GM ＞ 今回のシナリオは『屍者の覇王』。アフターゾンビアポカリプス日本を舞台に屍者を率いる暴虐の王、《タイラント》に復讐するお話です。

　このゲームは復讐者による報復をクライマックスだけ遊ぶゲームとなっておりまして、［ビギンズ］が終われば ほぼ戦闘だけです。

マサ ＞ わかりましたー。

（●GMによる開始の宣言　P.13）

GM ＞ さて開始しましょう。

「これは、暴君を引きずりおろす」
「叛逆者の物語」
『屍者の覇王』

（●ドミニオンの描写　P.13）

GM ＞ ここは《タイラント》が黄泉還らせた屍者により、生者がほぼ全滅した日本。廃墟と砂漠ばかりになったタイラントの領域《ドミニオン》で、人々は息を殺すように屍者から身を隠して生活しています。その《ドミニオン》にPCたる復讐者《インサージェント》が訪れるところからお話を始めましょう。自己紹介がてら「ここまでのあらすじ」的な感じでよろしくお願いします。（●インサージェントのエントリー　P.13）

マサ ＞ 砂嵐吹きすさぶ荒野を歩む、背中に大きな棺桶を担いだ一人の男。砂埃で薄汚れた顔に、目だけがぎらぎらと強い光を放っている。

　時々棺桶の蓋がガタガタと動く。



●"死にぞこないの"マサ

男性・20代前半・元ヤクザの屍者

ウツロ【家族】組を潰され、妹を屍者にされた

権能【越権判定】判定＋１Ｄ

焦費効果【侵入焦化】ダメージ＋１Ｄ

　元々は歓楽街を仕切る昔気質のヤクザ鮫嶋組の若頭だった。妹のルミと二人で暮らしていたが、屍者を率いるイーグルに街と組を滅ぼされて妹も屍者にされる。イーグルに復讐を試みるも返り討ちにあって死ぬ。

イーグル ＞ 「お前に永遠を教えてやる。死なず永らえるノロイだ。そのザマを楽しむといい」

マサ ＞ グチャア（心臓が握り潰される音）……そんなわけで今は、妹が人を襲わぬよう棺桶に入れて運びながら、イーグルを追って旅を続けているゾンビ兄妹です。
「待ってろよ、イーグル……今度こそ、殺してやるよ……」こぶしを握り締め、天を見上げる。
（●タイラントの登場　P.13）
GM ＞ では《タイラント》砂場イーグルさんのエントリーです。



●“屍者の覇王”砂場イーグル
男性・壮年・闇組織の謎のボス
ノゾミ【闘争】自分に抗い、打倒しうる存在に出会う
権能【チャリオット】単体攻撃+1D
生まれ【裕福／悪い／高い】
ドミニオン《屍者の遊び場》
バサル《スーパー屍者》
　屍者を黄泉帰らせ、世界を地獄へ変えた、転生を繰り返し永劫を生きる元陰陽師。死ぬために生き、楽しむために殺す、人格破綻者。
GM ＞ 廃ビルの屋上に追い詰められた10数人の生存者たちの前に、屍者を割って現れる男。砂塵に汚れたボロキレを纏い、刀と拳銃を携える。
イーグル ＞ 「はじめまして生存者の諸君。そしてようこそ屍者の世界に」
　銃声が複数鳴り響き、止む。この場に居るのは死者のみとなった。
　強い殺意を感じて天を仰ぐ。
「ああ、そうか、お前か」
マサ ＞ 「来てやったぜ、お望みどおりにな」
イーグル ＞ 「嗚呼、楽しみだ。
　殺し合おう。死んだり死なせたりしよう。その最果てに安らぎがあることを乞いながら」
　陰陽術を使いマサの傍らに転がっていたしゃれこうべに喋らせるよ。
「さて、意志のある屍者となったモノよ。私の配下として降るつもりなどあるまいね」
（●タイラントの降伏勧告　P.13）
マサ ＞ もちろん拒否します。
「話は終わりか？　始めようぜ」
GM ＞ というわけでビギンズ終了。

▼カウントゼロ

GM ＞ 戦闘の準備をします。3Dを振り、仇敵の強さを測ってください。
マサ ＞ 3d6 ＞ 12
GM ＞ 【威光】の初期値に12点足して、24点スタートですね。タイラントは中央の玉座から移動しません。
　イーグルさんの配下《バサル》は強化された「スーパー屍者」です。各コリドーに1体ずつ配置されます。
　インサージェントのマサさんは1Dで

初期の位置を決めてください。
マサ ＞ 1d6 ＞ 1
GM ＞ ではコリドー1からスタート。
　ここから戦闘に入りましょう。

▼ショウダウン

GM ＞ インサージェント→タイラント→バサルの順に行動して1サイクルです。サイクルの最後にどちらかが［行動不能］だと終了します。
　インサージェントは1点でもダメージを受けると［行動不能］になるので、ウラミを消費して復活してください。
マサ ＞ 了解。よし、やるか……。

１．戦闘参加者の確認

GM ＞ まずはいちおう確認。マサさん、降伏しないよね？
マサ ＞しないよ！

２．インサージェントの行動

マサ ＞ タイラントを攻撃したいけど、判定値はバサルの数だから、まずはバサルを減らさないと厳しいんだよね。
GM ＞ 攻撃の判定値は基本的に「バサルの数（最高５点）」ですからね。
マサ ＞ ６以外失敗かぁ……。
GM ＞ バサルを減らすのは【突破判定】です。定石としては［キオクブースト：拙速］で先にバリを確保して攻撃するのがいいですね。使用したキオクは後に回想できるかもしれません。
マサ ＞ なるほど。では【突破判定】で目の前のバサルをバリにしよう。
GM ＞ 【突破判定】の判定値はマス数＋１。現在０＋１で１点です。
マサ ＞ じゃあ、基本２Ｄに……
GM ＞ 【想起】とキオクブーストでダイスを追加します？
マサ ＞ はい、［キオク２：イーグルに組を滅ぼされる］を【想起】して＋１Ｄ、同時にキオク２を不活性化して［キオクブースト：拙速］を使います。【突破判定】します。
　目の前のスーパー屍者にマサは見覚えがあった。あの日イーグルに殺された舎弟のヤスである。
GM ＞ ヤス「あ゛に゛き゛ぃ゛！」
　基本２Ｄ＋想起１Ｄで３Ｄです。
マサ ＞ 3B6>1 ＞ 成功数2
　ヤスだったものの頭を、容赦なくショットガンで吹き飛ばします。
GM ＞ コリドー1のバサルはバリになりました。バリはタイラントからのダメージを1回防ぐことができます。

　ここから本来の手番になるが、プレイヤーはさんざん悩んだ末に【越権判定】を選択。【越権判定】はタイラントの玉座に飛び込んで直接攻撃する判定で、ダメージは大きいがランダムなマスに戻されるリスクがある。だが、キャラメイク時に「権能」に【越権判定】を指定していた（判定にボーナスが付く）のと、ここで［威光］を減らしておけば、次からタイラントが弱体化する、とのアドバイスに従い、攻撃

をしかけることにしたのだ。
マサ ＞【越権判定】に［キオク１：妹の制止を振り切り復讐に走る］を【想起】して＋1Dします。
　泣いて止めるルミを振り払ってしまった、あの日の苦い思い出……。
GM ＞ではマサさんの【越権判定】は2D＋想起１D＋権能１Dの4Dスタートで、判定値は5点になります。
マサ ＞ キオク1を不活性化してキオクブーストの「執行」で＋１D、キオク３と４を不活性化してキオクブーストの「悔悟」を２回使用、判定値を２点下げます。
GM ＞ 判定のダイスは５D、判定値は３点になりますね。判定どうぞ。
マサ ＞ 5B6>3　＞ 成功数3
GM ＞ ダメージ３点。さらに【越権判定】でダメージ＋１Dです。
マサ ＞ 1d6>2
GM ＞ ２＋３で５点ダメージです。タイラントがダメージを受けると［威光］を減らします（［威光］24→19点）。これにより判定ダイス４Dと判定値が3に弱体化。
マサ ＞ やったぜ
GM ＞ というわけでマサさん1D振ってコリドーに戻ってください。
マサ ＞ 1d6 ＞ 4　コリドー4だね
GM ＞ 真逆ですねぇ。
マサ ＞ あっ、バリがない……死ぬ？
GM ＞ まだウラミ３つに、切り札もあるから、勝ち目は残ってますよ。

３．タイラントの行動

GM ＞タイラントは［威光］の現在値で判定ダイス等が変動します。
　【単体攻撃】します。
イーグル ＞ 5B6>3　＞ 成功数3
GM ＞ ダメージ３点ですね。
マサ ＞ 「悔恨」「遺恨」「怨恨」を使ってウラミ復活します。
GM ＞ 今なら、ウラミ復活による【回想判定】ができますね。不活性化したキオク１～４が回想できます。いま判定するなら基本２D、判定値１で判定ですね。【想起】しますか？
マサ ＞ ［キオク３：屍者になった妹を殺せなかった］を【想起】します。
　屍者になった妹に銃を向けるも引き金は引けず……。そんな記憶です。
　3B6>1　＞ 成功数3
GM ＞ ではキオク１～４が回想状態になりました。いろんなキオクを回想して強くココロに刻み込みます。次に使うときは焦費になります（P.8）。というわけでインサージェントの反応行動も終了です。

４．バサルの行動

GM ＞ ここでコリドー4のバサルがマサに攻撃します。バサルは同じマスのインサージェントに1点ダメージを与えます（P.22)。マサは［行動不能］になりました。
イーグル ＞「結局、ここまでの男だったか。せめての手向けとして、意志を残したまま妹ともども使ってやること

としよう」
GM ＞ だがまだ立ち上がるチカラは残されている。ウラミを使い切っても【篡奪】によって復活することができます。玉座にふんぞりかえる仇敵の威光を奪い取ればいいのだ！
マサ ＞ よっしゃ、【篡奪】するぞ！
GM ＞ ではイーグルさんの［威光］を10点減らして、マサは［行動不能］から復活します。（［威光］19→9点）
マサ ＞ 「勝手に決めんじゃねえよ」
　意志の力だけで、立ち上がります。
イーグル ＞ 「グぅッ？！」抜けるチカラに膝を付き、
「まさか、私の［威光］を……？」
マサ ＞ 「そのマヌケ顔が見たくてな、地獄から戻ってきたぜ」
イーグル ＞ 「ハーッハッハッハ！　なんと貪欲な！　なんと強欲な！　なんという生き汚さだ！　それでこそ！　それでこそだ！」

５．終了条件の確認

GM ＞ では、誰も［行動不能］ではないので第２サイクルに行きます。

▼２サイクル

１．戦闘参加の確認

GM ＞ マサさん降参しないね？
マサ ＞ しません!!

２．インサージェントの行動

　マサは［キオク５：イーグルに殺され屍者として蘇る］を不活性化、［キオクブースト：拙速］でコリドー４の《バサル》を［バリ］にする。これで基本の判定値は４に。

マサ ＞ 【越権判定】します。権能１Ｄにさらに［キオク６：放浪の日々］を【想起】してダイスを＋１します。屍者になった後のキオクです。
　人間は屍者を怖がって拠点に入れてくれないから、ルミとマサは今日も野宿。二人で寝転んで見上げた空は、降るような満天の星空でした。以上。
GM ＞ 合計４Ｄの判定値４です。
マサ ＞ あるだけキオクを焦費していくよ。その前にキオク６を不活性化して悔悟（判定値−１）。それから
キオク１焦費→悔悟（判定値−１）
キオク２焦費→苦痛（ダメージ＋3）
キオク３焦費→執行（ダイス＋１）
キオク４焦費→侵入焦化（P.7参照）
GM ＞ ダイスは６Ｄに増えて、判定値は２まで下がるね。判定どうぞ。
マサ ＞ 6B6>2　＞ 成功数4
　成功数４と「苦痛」の追加ダメージ３点、さらに２Ｄを追加。
　2d6+7 ＞ 17
GM ＞ 玉座に侵入して17点ダメージ。［威光］はマイナス8点。イーグルさんは［行動不能］になった。
イーグル ＞ 「フフフ、ハハハハハハ、はーーーーっはっはっはっ！」
マサ ＞ 下半身ちぎれてるのに滔々としゃべるパターンだ……w

イーグル ＞「先に地獄で待っているぞ、マサ。修羅か畜生かわからぬが、どちらにしろそのあたりから抜けられる道理もない。

浮世に飽きたが死ぬのも能わぬというときには私を喚ぶのも一興か。なぁに120年も経てば黄泉還りの法とて身につくだr」

マサ ＞ じゃあそこまで言いかけたところで頭を吹き飛ばします。

「知るか」ドカン！

「グダグダ話がなげーんだよ」

GM ＞ こうして、屍者の覇王はヤクザの屍者に殺されて、死んだ。

ショウダウンはここまで。

▼サイハテ

GM ＞ 事後処理とエピローグを行う［サイハテ］をはじめましょう。ちなみに、イーグルさんが生み出した屍者はそのまま残ります。生き残ったスーパー屍者の配下になったり、野良でうろついてたりします。

もちろんルミも治りません。

マサ ＞ そうか。なら当面はルミを連れてイーグルの元手下を倒したりしながら旅を続けるよ。

GM ＞ では、キオクの整理をしましょう。焦費したキオクは忘れたりできないペナルティがあります。

焦費した【キオク】はいくつ？

マサ ＞ えーと、

１：妹の制止を振り切り復讐に走る
２：イーグルに組を滅ぼされる
３：屍者になった妹を殺せなかった
４：妹とのささやかな日常

の４つです。

GM ＞ それらはもう、マサさんの中から消えぬキオクになりました。

マサ ＞ じゃあ、救えなかった者たちや、失った日常の幻影に悩まされながら生きていくことになるんだな。

GM ＞ タイラントは死亡したので、５と６は未使用の状態に戻せます。幸せなキオクで上書きもできますよ。

ウラミは解消され、復讐はオシマイとなります。あとはその後のマサさんたちを描いて、セッションを締めましょうか。

●エピローグ

マサ ＞ マサはその後、何度もルミを楽にしてやろうとしたけど、脳裏に焦げ付いたキオクがチラついて、どうしてもとどめを刺せない。

「ルミ……ごめんな……」

そうやって、肉体か理性が限界を迎える時まで、ずっと荒野をさすらいつづけるんじゃないかな……。

そんな感じです。

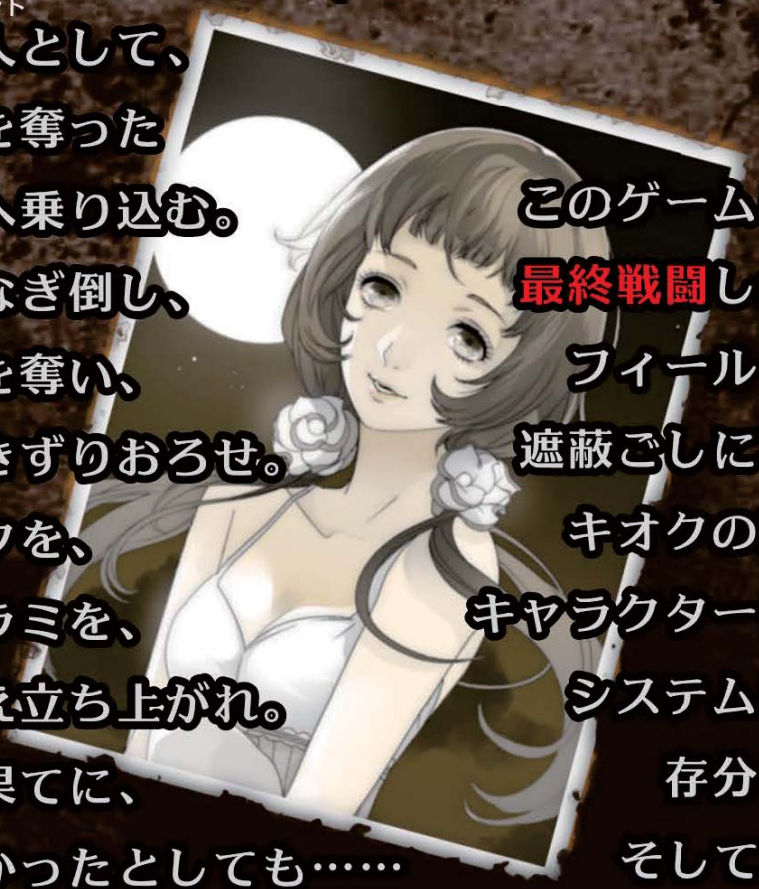
GM ＞ おつかれさまでしたー

超高速報復遂行TRPG
最果ての安らぎ
『屍者の覇王』　完

これは、暴君を引きずりおろす、叛逆者の物語。

構想数年、作成2ヶ月くらい。
「無為な復讐」をテーマに、
超高速に報復完遂できるTRPGが誕生。

キオクを焦がせ、燃え尽きるまで――



PCは謀反人（インサージェント）として、
大切なモノを奪った
暴君（タイラント）の領域（ドミニオン）へ乗り込む。
取り巻きをなぎ倒し（バサル）、
暴君の威光を奪い、
玉座から引きずりおろせ。
大切なキオクを、
忘れ得ぬウラミを、
全て力に変え立ち上がれ。
たとえその果てに、
何も残らなかったとしても……

このゲームには仇敵との
最終戦闘しか存在しない。
フィールドを駆け回り
遮蔽ごしに攻撃を飛ばし
キオクの回想で自らの
キャラクターを掘り下げる
システムになっている。
存分に語れ、戦え、
そして、討ち果たせ。

テーブルトークロールプレイングゲーム
TRPGとは

複数人で遊ぶ、
物語を即興的に作って
楽しむゲームです。

とりあえずこの本では
そう定義しています。

ジャンル：今日生まれた積年の因縁に
一晩でケリをつけるTRPG
プレイに必要なもの：この本、筆記用具、
6面体ダイス2～6個
推奨プレイ人数：2～4名（ゲームマスター進行役含む）
想定プレイ時間：1～3時間