

絶望  
絶望  
絶望  
RPG  
World's End  
Journey

試  
読  
版

SONE / DONKEY HEAD QUARTERS



# CONTENTS

イントロダクション.....3

プレイヤーセクション.....5

ゲームマスターセクション.....16

アペンディクス.....36

ガイドライン.....41

# 終末後の世界 RPG World's End Journey

終末後の世界  
人間とロボット  
ふたりで旅した



# 1:イントロダクション

ようこそ、終末後の世界へ。

本書は、『終末紀行RPG World's End Journey』（以下『終末紀行』）というゲームの遊び方を記述したものだ。

## 1-1:TRPGとは

『終末紀行』は、テーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム（以下TRPG）と呼ばれるジャンルのゲームのひとつだ。

TRPGとは何か？ さまざまな定義があるが、この『終末紀行』においては「複数人の参加者の会話によって、物語を作っていくゲーム」とする。このテキストはゲームの遊び方、つまりルールを記述したものだ。いわゆる「ルールブック」というものだ。

## 1-2:必要なもの

『終末紀行』を遊ぶためには、以下のものが必要だ。

### ・ルールブック（本書）

### ・参加者

2～3人の参加者が必要だ。

### ・時間

1回のゲームプレイ（セッションと呼ぶ）に要する時間は、60～120分程度だ。この時間はあくまで目安だ。短いときは30分、長いときは180分以上かかるかもしれない。

### ・道具

筆記用具と紙、あるいはメモをとるアプリケーション。およびダイス（6面体のサイコロ）が3～5個程度必要だ。ダイスを振るアプリケーションでもよい。これらは各種オンラインTRPGプレイツールなど

で代用が可能だ。

### ・環境

参加者が集まって、会話に集中できる環境が必要だ。カラオケボックスや会議室、インターネットを介したオンライン通話ソフトなども含まれる。

## 1-3:『終末紀行』とは

このゲームの舞台と、登場人物を説明する。『終末紀行』は、人類滅亡後の世界を、人間とロボットのふたりの「旅人」がさまよう物語だ。参加者は「旅人」がたどる軌跡を、会話によって作っていくことになる。

### 1-3-1:旅人

このゲームの参加者は、ふたりの「旅人」というキャラクターを介してゲームを行なう。「旅人」は必ず「人間」と「ロボット」のペアとなる。

#### 「人間」

我々と同じ人間だ。冷凍睡眠による長い眠りから目覚め、荒廃した世界を旅する。この世界における最後の人間かもしれない。我々同様、食事をとれなかったり、病気や怪我で健康を崩せば死んでしまう。そんなところも我々と変わらない。

#### 「ロボット」

我々より後の時代に作られた、高度な知性を有するロボットだ。金属や樹脂で構成された肉体と、人間に非常に近いメンタリティを有する。人間と違い、食事は不要で病気にもならないが、永遠不変の存在ではない。電力を失ったり、パーツが劣化して破損すれば、やがて動かなくなる。

旅人の目的は、少しでも長く生きることだ。そのため、旅を続けなければならない。旅を終えるのは、

力尽きるその時だ。そのため、「旅人」という表現をしている。

### 1-3-2:舞台

『終末紀行』の舞台は、荒廃した未来世界だ。この世界には、以下のような特徴がある。

#### 「人類は滅んでいる」

人類の文明はすでに滅んで久しい。人類の痕跡は、あちこちに残されている廃墟のみだ。旅人のほかに、生き残っている人間やロボットはいない。どこかにはいるかもしれないが、めぐり会うことはない。

#### 「資源はない」

資源は常に欠乏している。狩猟や農業によって継続的に食料を得ることはできないし、新しいものを作り出すこともできない。すでに存在する滅びた人類の遺産を再利用するだけだ。それもいつかは尽き果てる。

#### 「危険に満ちている」

安全な場所はめったにない。荒れ果てた環境は、それ自身が旅人を苦しめる。狂暴な変異生物「ミュタント」や、破壊と殺戮を繰り返す自動機械「ドローン」といった存在に襲われることもあるだろう。

#### 「旅を続けなければならない」

旅人が旅を続ける理由は、生きるためだ。ある場所の資源を食いつぶしたら、次に資源のある場所へ移動する。それ以外に、生きるすべがない。だから旅をするのだ。

実にろくでもない世界だ。だからこそ、そんな世界をゆく旅人の生きざまが際立つのだ。

#### 表記について

『人間』の性別や年齢はさまざまだが、本文中で代名詞が必要な場合は「彼」と表記する。「彼、あるいは彼女」などと書くのがめんどくさいからだ。差別的・政治的な意図はない。また、本文中ではロボットのことも「ひとり・ふたり」と数える。「ひとりと1体（あるいは1台、1機など）」などと書くのがめんどくさいからだ。将来、ロボットの人権問題が発生した際に備え、差別的・政治的な意図はないと明言しておく。

## 1-4:ゲームの原則

『終末紀行』というゲームの原則を説明する。

### 1-4-1:ゲームの目的

『終末紀行』というゲームには、勝敗が存在するわけではない。ゲームの目的は「参加者全員でひとつの物語を作り上げること」、それによって「楽しい時間を過ごすこと」だ。参加者が他の参加者を尊重し、ともに楽しい物語を作ろうと努めれば、そう難しいことではない。たぶん。

### 1-4-2:プレイヤー

ゲーム参加者のうち2人は、必ず「プレイヤー」となる。プレイヤーは『人間』か『ロボット』、どちらかの旅人を担当し、その人となりや行動を決定する。プレイヤーの目的は「旅人が生きて旅を続ける」ことだ。また、旅人の心情を表現したりもする。プレイヤーは自分の旅人を通じて、物語に関わっていくことになる。

プレイヤーに必要なルールは「2:プレイヤーセッション」に記述されている。目を通しておくこと。

### 1-4-3:ゲームマスター

ゲーム参加者のうち1人は、必ず「ゲームマスター」(以下GM)となる。GMとプレイヤーは兼任が可能だ。したがって参加者の人数が2人の場合、ひとりがGMとプレイヤーを兼任する。3人の場合、ひとりとは専任のGMとなる。

GMは、旅人をとりまく「世界のすべて」を決定し、物語の筋道を作っていく。『終末紀行』というゲームは、GMが状況を定め、プレイヤーは担当する旅人がどう対処するかを決める。その繰り返しによって構成されている。GMのもっとも重要な役割は、ゲームの進行に問題が発生したときや、参加者の間で意見が分かれたときなどに、最終的な判断を下すことだ。審判

や裁判員のような役割だ。参加者はGMの判断を尊重することが求められる。

GMは「2:プレイヤーセッション」に加え「3:ゲームマスターセッション」に目を通しておくこと。

### 1-4-4:用語集

『終末紀行』における各種ゲーム用語を説明する。

#### 「ダイス」

1から6までの目を持つ、6面体のサイコロ。

#### 「ロール」

ダイスを振る(Roll)こと。ダイスロールとも。

#### 「nD」

n個のダイスをロールする、を意味する。

#### 「ROC」

おもに表の名前に併記されている。Roll or Choiceの略。ダイスをロール(Roll)し、出た目に対応した項目にするか、自分で好きな項目を選ぶ(Choice)かを好みに決めることができる。

#### 「セッション」

『終末紀行』における、1回のゲームプレイがはじまってから終わるまでを指す。

#### 「ランダムプレイ」

『終末紀行』の遊び方のひとつ。セッション中に発生する事件や状況を、ダイスロールによってその場で決定していく。『終末紀行』における基本的な遊び方だ。初めて遊ぶときは、こちらを選んでほしい。

#### 「シナリオプレイ」

『終末紀行』の遊び方のひとつ。事前にシナリオを用意し、それに従ってゲームを進行する。よりドラマチックで筋道の通った物語を作りやすい。

#### 「シナリオ」

シナリオプレイにおいて必要なテキスト。セッション中に発生する事件や状況を、あらかじめ定めたもの。

#### 「エリア」

1回のセッション内で、旅人が探索する区域を表す。

#### 「リードプレイヤー」

旅人ふたりに影響するダイスロール([資源の減少チェック]など)を担当するプレイヤーを指す。プレイヤーのひとりがGMを兼任している場合、GMではないプレイヤーが常にリードプレイヤーとなる。そうでない場合、リードプレイヤーはセッションの前半と後半で交代制となる。

#### 「ミュタント」

現在の我々の知る生物と、まったく異なる異生物。この終末後の世界において、最も繁栄している生物群。概して狂暴で獰猛。食べられない(例外はある)

#### 「ドローン」

現在の我々の知る「ドローン」の発展した、高度な自律稼働機械。かつて与えられた何らかの命令(施設の警備や殺戮など)を、忠実に実行し続ける。

### 1-4-5:記号

『終末紀行』では、ゲームの用語とそうでない単語を区別するため、以下のような記号を使用する。

#### 【】:能力値

【】で挟まれた単語は、旅人の能力値を表す。

#### 《》:スキル

《》で挟まれた単語は、旅人のスキル(特殊な技能)を表す。

#### 〈〉:資源

〈〉で挟まれた単語は、旅人の持つ資源を表す。

#### 『』:旅人

『人間』『ロボット』という表記の場合、「人間の旅人」「ロボットの旅人」であることをそれぞれ表す。

#### []:その他

[]で挟まれた箇所は、文脈上ゲーム内の用語であることを強調するために用いられる。

## 2:プレイヤーセクション

ここではプレイヤーが主に扱うルールを説明する。このゲームにおいてプレイヤーがやるべきことは、次のようなものだ。

### 「旅人を作成する」

『終末紀行』の主役である、旅人の人となりを決める。どんな名前で、どんな性格で、どんな外見なのか、どんなことが得意なのか。などだ。このセクションの大半は、これに関する記述だ。

### 「判定を行なう」

『終末紀行』では、旅人の行動の成否をダイスロールによって決定する。これを「判定」と呼ぶ。判定を行なうのは、プレイヤーの大事な役割だ。

### 「資源を管理する」

旅を続けるのに必要なあらゆる要素をひっくるめて、このゲームでは「資源」と呼ぶ。その増減を管理するのも、プレイヤーの役割だ。この資源が、旅人の最終的な運命を決めることになる。

### 「ロールプレイする」

これはプレイヤーにとって、最も重要な役割かもしれない。「ロールプレイ」とは、さまざまな定義があるが、『終末紀行』においては「旅人の心情を表現すること」とする。ロールプレイによって、『終末紀行』の物語はより彩り豊かになるだろう。

以下、順を追って説明していく。

## 2-1:旅人の作成

プレイヤーはゲームに参加するために、自分の旅人を作成しなければならない。ここでは旅人を作成する手順を説明する。

筆記用具やメモ用のアプリケーションを用意し、各項目の内容を記録しながら進めていくこと。なお、作成した旅人は、ほかの参加者に見せる必要がある。ミスや項目漏れがないか確認できる方が望ましいからだ。他人が読んでわかるように書いておくとよい。

### 2-1-1:人間/ロボットの決定

プレイヤーは自分の旅人が『人間』か『ロボット』のどちらであるかを選択する。この際、必ずもうひとりのプレイヤーと相談し、『人間』と『ロボット』がそれぞれひとりずつになるようにすること。

#### 『人間』

我々と同じ人間だ。生きて行くためには水や食料が必要で、病気や怪我で簡単に死んでしまう。『人間』は長い間冷凍睡眠状態にあったが、荒廃した世界に何らかの理由で目覚めた。その後、『ロボット』と出会い、旅をするようになった。冷凍睡眠時の影響か、過去の記憶は不鮮明。年齢や性別、などは自由に決めてよい。

#### 『ロボット』

ロボットとは、我々の時代の後に生まれた、人造の存在だ。タンパク質ではなく、樹脂や金属によってできている。水や食料が不要で、代わりに電力とパーツを必要とする。人間より頑健で耐久力があることが多く、また体内に武器を内蔵していることもある。

人間の生活を助けるために作られたが、文明の崩壊とともにほとんどの個体は稼働停止した。「旅人」以外に動いているロボットを見ることは滅多にない。

『ロボット』は、荒廃した世界で何らかの理由で起動

している個体だ。そして『人間』と出会い、ともに旅をすることになった。データが破損しており、過去に何があったのかは記憶されていない。

ロボットの外観や機能はさまざまだが、「旅人」の場合「人間に近い姿かたち」をしている。そのため人間の道具や乗り物を使用できる。メンタリティも人間とそれほど差異はない。「必要とする資源が異なるだけで人間とほぼ同じ」と考えるとわかりやすい。

#### ロボットの例①

戦闘用に製造されたロボットだ。失った右腕に、別のロボットの腕部を接続している。彼の長い戦歴を思わせる。

装備している重機関銃は21世紀頃に製造されたモデルのレプリカだ。ロボットの作られた時代には、より発展した武器もあったはずだ。ただこの終末世界で、弾薬や部品の調達などを考慮し、あえてこの「レトロ」な武器を選んでいるのだろう。



旅人の例①

#### 人間の例①

21世紀の女子制服らしい服装は、サバイバル生活には不向きだ。だが彼女はこの服装を選ぶことで、過酷な世界でのアイデンティティを維持しているようだ。手にした携帯端末も、そのようなものだろう。

## 2-1-2:能力値の決定

旅人の「能力値」を決定する。「能力値」とは旅人の基本的な能力を示す値だ。

以下の3つの「能力値」がある。

### 【技術】

旅人の科学技術知識の高さを表す能力値だ。機械の修理や道具の製作、乗り物の運転、コンピューターの操作など、主に人類文明の遺物に関する。

### 【生存】

旅人のサバイバル能力の高さを表す能力値だ。登攀や水泳、食料や水の探索、危険の察知など、身体能力や感覚の鋭さに関する。

### 【戦闘】

旅人の戦闘能力の高さを表す能力値だ。武器の扱いや格闘戦技のほか、物体の破壊行為などに関する。

3つの能力値に、7点ぶんのポイントを割り振る。最低は1、最大は5。割り振ったポイントが、そのまま「能力値」の値となる。値の目安は、1は苦手、2は平均的、3は得意、4以上はたぐいまれな才能の持ち主であることを持つことを表す。時間がない、考えても決まらない場合は、「能力値決定表」を使用するとよい。

## 能力値決定表

まずポイント割り振り決定表を参照し、3つの能力値にポイントを何点ずつ割り振るかを決定する。続いてポイント優先度決定表を参照し、どの能力値にポイントを割り振るかを決定する。当てはまる数値が複数ある場合、好きな方を選んでよい。

ポイント割り振り決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	能力値ポイントの割り振り
①②	3・2・2のポイントを割り振る。
③④	3・3・1のポイントを割り振る。
⑤⑥	4・2・1のポイントを割り振る。

ポイント優先度決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	優先する能力値
①	最も高いポイントを【技術】に、次に高いポイントを【生存】に。
②	最も高いポイントを【技術】に、次に高いポイントを【戦闘】に。
③	最も高いポイントを【生存】に、次に高いポイントを【技術】に。
④	最も高いポイントを【生存】に、次に高いポイントを【戦闘】に。
⑤	最も高いポイントを【戦闘】に、次に高いポイントを【技術】に。
⑥	最も高いポイントを【戦闘】に、次に高いポイントを【生存】に。

## 2-1-3:スキルの決定

旅人の持つ特別な能力を、『終末紀行』では【スキル】と呼ぶ。この【スキル】を選択し、取得する。取得したスキルを使用することで、旅人はさまざまな困難に対処することができる。

スキルには【特性スキル】と【汎用スキル】の2種類が存在する。【特性スキル】はさらに、『人間』のみが選べる【人間用特性スキル】と、『ロボット』のみが選べる【ロボット用特性スキル】に細分化される。それぞれの旅人の特性や能力を表現している。

【汎用スキル】は、【特性スキル】と異なり、人間とロボットの両方が取得できる。それぞれの得意分野を表現している。

プレイヤーは【特性スキル】をひとつと、【汎用スキル】ひとつをスキル決定表からROCし、取得\*する。

### 特性スキル決定表

スキルの効果は、次ページのスキル一覧を参照。

人間用特性スキル決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	スキル名
①②	《本能覚醒》
③④	《臨機応変》
⑤⑥	《災い転じて》

ロボット用特性スキル決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	スキル名
①②	《自己犠牲》
③④	《内蔵兵器》
⑤⑥	《滅私奉公》

※スキルの取得

なお『終末紀行』を初めて遊ぶ場合、スキルの効果に書いてある内容の意味はまったくわからないだろう。なので雰囲気を選んでよい。ひとつおりのルールを把握したあとで、また確認するとよい。

## 汎用スキル決定表

汎用スキル系統決定表を参照し、どの系統\*の汎用スキル決定表を使用するか決定する。続いて、前段で決まった各系統の汎用スキル決定表を参照し、取得するスキルを決定する。

スキルの効果は、スキル一覧を参照。

汎用スキル系統決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	使用するスキル決定表
①②	技術系汎用スキル決定表
③④	生存系汎用スキル決定表
⑤⑥	戦闘系汎用スキル決定表

技術系汎用スキル系統決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	スキル名
①②	《クラフトマン》
③④	《エンジニア》
⑤⑥	《メカニック》

生存系汎用スキル決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	スキル名
①②	《アスリート》
③④	《スカウト》
⑤⑥	《ナビゲーター》

戦闘系汎用スキル決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	スキル名
①②	《デモリッシャー》
③④	《ハンター》
⑤⑥	《ブレイカー》

## スキル一覧

人間用特性スキル	
スキル名	効果
《本能覚醒》	生存本能の強さを表すスキル。このスキルを取得していると[枯渇状態]の能力値減少効果を受けない。また、セッション開始時に〈モチベーション〉を追加で1得る。
《臨機応変》	柔軟な発想で、状況に対処するスキル。[協力判定]のダイスロールの直前に使用する。その判定のダイス数を+2する。この効果は『人間』と『ロボット』の両方に適用される。1セッションに1回使用できる。
《災い転じて》	失敗をチャンスを変える、強運を表すスキル。自分の判定のダイスロールの出目がすべて4以下だった場合に使用する。最終的な成功数は0ではなく「出目が1のダイスの数+1」に変更される。1セッションに1回使用できる。

ロボット用特性スキル	
スキル名	効果
《自己犠牲》	自分の損傷を顧みず、身を挺して人間をかばうスキル。〈電力〉〈パーツ〉以外の資源を失う際に使用する。本来失う資源ではなく、〈パーツ〉を失う。〈パーツ〉が0の場合は使用できない。また、セッション開始時に〈モチベーション〉を追加で1得る。
《内蔵兵器》	強力な内蔵兵器を使用するスキル。自分の【戦闘】判定を行なう直前に使用する。その判定の間、能力値を10に変更する。電力消費が激しく、使用後は〈電力〉を1失う。〈電力〉が0の場合は使用できない。
《滅私奉公》	全力で人間をサポートするスキル。『人間』の判定のダイスロールの直前に使用する。ダイス数を+3する。この判定では、成功数1が保障される(成功数0の場合は1となる) 使用後、〈電力〉〈パーツ〉のいずれが多い方(同じ場合は任意)を1失う。両方とも0の場合は使用できない。

汎用スキル	
スキル名	効果
《クラフトマン》	材料を加工し、組み合わせ、必要なものを作り出すスキル。道具を製作する判定のダイス数を+2する。
《エンジニア》	電子的なデバイスやコンピューターを使いこなすスキル。それら进行操作する判定のダイス数を+2する。
《メカニック》	ヴィークルなどの機械を活用するスキル。メカの整備や修理、運転に関わる判定のダイス数を+2する。
《アスリート》	高い身体能力を表すスキル。登攀や跳躍、水泳など、肉体を使った運動に関わる判定のダイス数を+2する。
《スカウト》	優れた隠密・索敵能力を表すスキル。隠れる、あるいは隠されたものを探す判定のダイス数を+2する。
《ナビゲーター》	鋭い観察眼を表すスキル。地形や天候など、周囲の環境から情報を得る判定のダイス数を+2する。
《デモリッシャー》	障害物を効率的に破壊するスキル。建造物や大岩などの物体を破壊する判定のダイス数を+2する。
《ハンター》	ミュータントの生態を知り、戦うためのスキル。ミュータントに関する判定のダイス数を+2する。
《ブレイカー》	ドローンなど、機械の敵と戦うためのスキル。ドローンやロボットに関する判定のダイス数を+2する。

※系統

「技術系」「生存系」といった「系統」名と、能力値に関連性はない。例えば「技術系汎用スキル」であっても、【技術】ではなく【戦闘】判定に使用できることもある。GMに「このスキルは使えないか」と提案するとよい。

## 2-1-4: アイテムの決定

自分の旅人が持っている装備品、アイテムを決定する。このアイテムによって、有利不利は発生しない。また、旅人はこのアイテム以外に何も持っていないわけではない。旅に必要な最低限の武装・装備品は、基本的に所持していることになっている。あくまで、旅人の個性として、強調したいものをピックアップするのだ。

アイテムは「武器」「ファッション」「大事なもの」の3種類に細分化される。アイテム決定表を参照し、それぞれひとつ以上選択し、取得する。もしじっくりくるものがなければ、プレイヤーは自由に設定してよい。

### 「武器」\*

旅人が持つ武器だ。この危険に満ちた世界では必要となるものだ。

武器決定表は3種類あるが、任意の表を使用してよい。表①②は現実にも存在する比較的普通なもの、表③はSFチックでアクの強い特殊な武器が含まれる。

### 「ファッション」

旅人が着ている服や装飾品、外見的特徴などを表すアイテムだ。人間用とロボット用の2種類の表がある。

### 「大事なもの」

旅人にとって大事な小物だ。特に役には立たないが、旅人は自分だけの価値を見出している。決定表は2種類があるが、好きな方を使用してよい。

## アイテム決定表

### 武器決定表①/通常・射撃 1D (ROC)

1Dの出目	武器
①	ハンドガン
②	ショットガン
③	ライフル
④	マシンガン
⑤	スナイパーライフル
⑥	弓矢/ボウガン

### 武器決定表②/通常・白兵 1D (ROC)

1Dの出目	武器
①	なし(徒手空拳)
②	ナイフ
③	日本刀
④	槍
⑤	ハンマー
⑥	ボールのようなもの

### 武器決定表③/特殊 1D (ROC)

1Dの出目	武器
①	レールガン
②	レーザーガン
③	高周波振動ブレード
④	単分子ワイヤー*
⑤	パイルバンカー
⑥	強化外骨格

### ファッション決定表①/人間 1D (ROC)

1Dの出目	ファッション
①	ボロボロのコート/マント
②	眼鏡/ゴーグル
③	防塵防毒マスク
④	帽子/ヘルメット
⑤	場違いなファッション(学校の制服など)
⑥	アクセサリ

### ファッション決定表②/ロボット 1D (ROC)

1Dの出目	ファッション
①	ボロボロのコート/マント
②	場違いなファッション(メイド服、執事服など)
③	傷だらけの外装
④	つぎはぎのボディ
⑤	パーソナルカラー
⑥	型式番号などのマーキング

### 大事なもの決定表① 1D (ROC)

1Dの出目	大事なもの
①	カメラ
②	工具
③	日記帳と筆記用具
④	携帯端末
⑤	楽器
⑥	嗜好品(酒、タバコ、コーヒーなど)

### 大事なもの決定表② 1D (ROC)

1Dの出目	大事なもの
①	スケッチブックと画材
②	調理器具
③	謎のガラクタ
④	古い紙の本
⑤	音楽プレイヤー
⑥	ゲーム(トランプ、チェスなど)

#### ※武器

武器と【戦闘】の値には相関関係はない。レーザーガンと素手なら前者の方が強そうだが、必ずしもそうはならない。ゲーム的には、レーザーガンを持った【戦闘】1の旅人より、素手で【戦闘】5の旅人の方が強いものとして扱われる。

#### ※単分子ワイヤー

単分子(分子ひとつ)を繋げた超極細のワイヤー。鉄骨でも何でも切断するSF兵器。

## 2-1-5: ついでの目的の決定

旅人が旅を続ける最大の目的は「生きるため」だ。旅人はそれに加えて、個人的な目的をひとつ持つ。ついでの目的決定表を参照し、決定する。もしじっくりくるものがなければ、自由に設定してよい。

## 2-1-6: 日々の楽しみの決定

終末世界での旅の日々は厳しく、過酷だ。ともすれば簡単に絶望し、挫けてしまう。絶望に押しつぶされないために、旅人はささいな**日々の楽しみ**を大事にする。日々の楽しみ決定表を参照し、決定する。もしじっくりくるものがなければ、自由に設定してよい。

ついでの目的決定表 1D (ROC)

1Dの出自	ついで目的	解説
①	無目的	別に目的などない。もう少しだけ長く生きていたいから、旅を続ける。それだけだ。他に理由は必要ない。
②	人類を探す	世界のどこかにいるかもしれない、人類の生き残りを探す。世界は広い。どこかには、まだいるだろうさ。たぶん。
③	滅亡の謎を追う	なぜ世界はこうなったのか、なぜ人類は滅んだのか。知ったところで、別に意味があるわけではない。でもまあ、他にやることもないし。
④	安住の地を探す	資源に困らない場所を探す。そんな場所が存在するのかわからない。だが探してみなければ、可能性はゼロだ。
⑤	記憶を取り戻す	自分の記憶には欠落した部分がある。旅の中で、過去にかかわるものを見聞きすれば、思い出すこともあるだろう。きっと。
⑥	相棒に付き合う	他にやることもないし、もうひとりの旅人の旅に付き合う。もし相棒が倒れたら——そのとき、別の目的が見つかるだろうか。

日々の楽しみ決定表 1D (ROC)

1Dの出自	日々の楽しみ	解説
①	食事	常に食の楽しみを追求する。おいしいものを食べるのは、人類共通の幸福だ（ロボットに味覚があるかは自由だ）
②	記録	自分が見聞きし、体験したことを記録する。絵、文章、写真、誰かに充てた手紙、媒体はなんでもいい。とにかく記録せずにはいられない。
③	研究	観察し、推測し、実証する。そのサイクル自体が、ひとつの楽しみだ。世界の謎をひとつ解き明かすたびに喜びを覚える。
④	嗜好	酒、タバコ、コーヒーなど、特定の嗜好品を好む。もうこの世界に残っているかはわからないが、手に入る機会は逃さない（ロボットが酒を飲んだりするのは自由だ）
⑤	遊戯	かけっこのような肉体を使った遊びでも、チェスのような知的遊戯でもなんでもいい。とにかく、遊ぶことが好きだ。非生産的な行為だが、それがいい。
⑥	表現	常に自己を表現しようとしている。絵を描いたり、音楽を奏でたりする。オーディエンスはもう、ひとりしかいない。それでも、表現はやめられない。

## 2-1-7:相手への感情の決定

旅人にとって、もうひとりの旅人は文字通り世界でただひとりの、かけがえのない相手だ。そんな相手をどう思っているのかを決定する。**相手への感情決定表**を参照し、決定する。じっくりくるものがなければ、自由に設定してよい。

相手への感情決定表①/人間用 1D (ROC)		
1Dの出目	感情	解説
①	友情	なぜかうまがあう。一緒にいると楽しい。こんな世界で友達ができるなんて。
②	道具	便利な道具だ。せいぜい大切に使うてやろう。他に予備がないのだから。
③	隔意	一緒にいてくれるのは助かるが、打ち解けることはできない。よそよそしさを感じている。
④	信頼	こいつがいれば、こんな世界でもやっていける、ような気がする。信頼できる相棒だ。
⑤	不満	贅沢は言えないが、せめてもう少しマシンなやつが残っていないかったのか。
⑥	依存	ひとりぼっちでは、この絶望的な孤独に耐えられそうにない。そばにいてほしい。

相手への感情決定表②/ロボット用 1D (ROC)		
1Dの出目	感情	解説
①	忠誠	ロボットは人類に仕えるもの。そう回路に刻まれている。それだけだ。
②	守護	守りたい。たとえこのボディが砕け散ったとしても。それが自分の存在意義だ。
③	興味	世界最後の人間が、この終末世界でどう生き、そしてどう死ぬのか。とても興味深い。
④	献身	誠心誠意、お世話したい。尽くしたい。こんな世界でも、幸せにしてあげたい。
⑤	憐憫	人間は実に愚かだ。だから滅んだ。憐れすぎるので助けてやろう。
⑥	愛	いとoshii、失ってはならないと感じている。これを人間は愛と呼ぶのだろう。

ヴィークル決定表 1D (ROC)		
1Dの出目	ヴィークル	解説
①	二輪タイプ	いわゆるオートバイ。ふたつの車輪で走行するヴィークル。小回りがきき、整備も比較的容易だ。反面、積載量は少なく、軽すぎて安定性は低い。
②	三輪タイプ	サイドカーやトライクなど、3つの車輪を有するヴィークル。二輪と四輪の中間のような性能を有する。
③	四輪タイプ	バギーカーやトラックなど、4つの車輪で走行するヴィークル。小回りは二輪に劣るが、積載量と安定性は抜群。機構は複雑化し、整備の難易度は上がっている。
④	半装軌タイプ	ケッテンクラートやハーフトラックなど、車輪と履帯の両方を備えたタイプ。積載量、走破性、安定性の高度な融合をはかったが、機構は複雑化し整備性は悪い。
⑤	特殊タイプ	5個以上の車輪を有する、履帯のみで走行する、ホバークラフトで走行する、クモのような多脚歩行ユニットを持つなど、上記に含まれないヴィークル。
⑥	ロボット	ロボット自身がヴィークルである。人間型からヴィークル型への変形機構がある、そもそもヴィークル型であるなど、詳細は自由にしてよい。

## 2-1-8:ヴィークルの決定

旅人のヴィークルを決める。ヴィークルとは、旅人の足となる乗り物だ。ヴィークルは1台しかないため、旅人ふたりでこれを共有する。プレイヤーふたりで相談して、どんなヴィークルかを考えること。**ヴィークル決定表**を参照し、詳細を決めるとよい。もしじっくりくるものがなければ、自由に設定してよい。ヴィークルの形状によって有利不利は発生しない。

## 2-1-9:旅人の設定の決定

最後に、旅人の設定を決める。設定とはつまり、これまでの過程で決まっていなかった旅人の人となりだ。

もっとも重要なのは、旅人の「名前」だ。これだけは必ず決めておくこと。次ページに**名前決定表**を用意したので、思いつかなければ使うとよい。

『人間』であれば、ほかに「性別・年齢」、おおまかな「性格」なども決めておくといいたいだろう。『ロボット』であれば、「製造目的」「性格」などを決めておくといいたいだろう。これらについても、次ページに決定表を用意した。

旅人の過去の経歴について、詳細に決めておく必要はない。彼らの過去の記憶は曖昧で、鮮明に思い出することができないためだ。ただ、大まかに「こんな過去だったのではないかとイメージを持っておくことは大事だ。

重要なのはプレイヤーが、他の参加者に「自分の旅人がどんな人物であるか」を説明できることだ。他の参加者は、プレイヤーのイメージする旅人の人となり共有していない。あらゆることを細部まで決めておく必要はないが、大まかに人物像が伝わるよう考えておくといいたい。

以上で、旅人の作成は終了だ。

## 設定決定表

名前決定表①/人間・ユニセックス 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	チコ
②	ソラ
③	アオ
④	ワカバ
⑤	ザジ
⑥	ユーリ

名前決定表②/人間・女性 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	ハルカ
②	カスミ
③	リリ
④	マキ
⑤	ルウ
⑥	ノーラ

名前決定表③/人間・男性 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	サム
②	マックス
③	ライジ
④	アルト
⑤	カンタ
⑥	タロウ

名前決定表④/ロボット・ユニセックス 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	ハル
②	サニー
③	クロム
④	ゼロ
⑤	ナナシ
⑥	アルファ

名前決定表⑤/ロボット・女性型 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	ハダリー
②	プリス
③	アイ
④	イズ
⑤	アリス
⑥	ヴィヴィ

名前決定表⑥/ロボット・男性型 1D (ROC)	
1Dの出目	名前
①	タロス
②	グラグ
③	ダニール
④	ゴート
⑤	アトム
⑥	ウォーリー

人間/性別・年齢決定表 1D (ROC)		
1Dの出目	性別	年齢
①	女性	10代前半
②	女性	10代後半
③	男性	20代前半
④	男性	20代後半
⑤	不明	30代
⑥	不明	40代以上

ロボット/製造目的決定表 1D (ROC)	
1Dの出目	製造目的
①	戦闘用
②	護衛用
③	学術研究用
④	生活補助用
⑤	芸術活動用
⑥	愛玩用

性格決定表 1D (ROC)		
1Dの出目	性格A	性格B
①	繊細	ずぼら
②	理論派	感覚派
③	温厚	粗暴
④	慎重	大胆
⑤	従順	わがまま
⑥	冷静	快活

※性格Aと性格Bの好きな方を選ぶ。

## 2-2:判定

【判定】とは、『終末紀行』において、旅人の行動の成否を決定するためのルールだ。行動の成否によって物語が大きく変化するとき、旅人はダイスロールを迫られる。成否はダイスロールの結果に委ねられる。これを【判定】と呼ぶ。物語に不確定な揺らぎを与えることが、このルールの趣旨だ。

【判定】はGMが要求し、プレイヤーが行なう。【判定】には【単独判定】【協力判定】【複合判定】の3種類が存在する。このうち、もっとも頻繁に使用するの【協力判定】だ。

### 2-2-1:単独判定

【単独判定】は、旅人ひとりが行う判定だ。『終末紀行』の判定ルールの根幹をなすが、【単独判定】自体の使用が求められることはまれだ。続く【協力判定】の方が重要度は高い。

GMは【単独判定】を行なう際、能力値をひとつ指定する。【単独判定】を求められた旅人は、「使用する能力値」の数ぶん、ダイスをロールする。5以上の目が出たダイスがひとつ以上あれば、判定は「成功」だ。ひとつもない場合は「失敗」となる。また、5以上の目のダイスの数を数える。これを【成功数】という。成功数が多いほど、より成功の度合いが高まる。

例：【生存】の単独判定を行なう。

旅人Aの【生存】能力値は3。ダイスを3Dロールし、出目は4、1、6。5以上のダイス目はひとつ。よって判定は「成功」、【成功数】は1となる。

### 2-2-2:協力判定

【協力判定】は、ふたりの旅人が協力し、ひとつの作業を行なう際に使用する判定だ。このゲーム中に発生するほぼすべての判定は【協力判定】だ。

【協力判定】は、旅人ふたりが行なう。旅人ふたりでそれぞれ【単独判定】を行ない（ダイスロールを行なう順番は自由だ）、ふたりの【成功数】を合算する。それぞれの【成功数】がともに1以上だった場合、合計の【成功数】をさらに+1する。【協力判定】の【成功数】とは、このすべてを合算した最終的な値を指す。

例：【生存】の【協力判定】を行なう。

旅人AとBはそれぞれ【単独判定】を行なう。Aの【成功数】は2、Bは1だった。合計の【成功数】は3。ふたりとも【成功数】が1以上なので、合計の【成功数】にさらに+1。最終的な【成功数】は4となる。

#### 成功数の目安

成功数	成功の度合い	詳細
0	失敗	行動は失敗する。判定の前より、旅人の状況は悪化する。
1~2	現状維持	行動はなんとか成功する。旅人の状況は、判定の前後で変化しない。
3~4	好転	行動は成功する。旅人の状況は、判定前よりもよい方向に向かう。
5以上	劇的な成功	行動は劇的に成功する。状況は驚くほどの好転を見せる。

【複合判定】は旅人の得意分野を活かせるため、通常の協力判定よりも成功数が多くなる傾向がある。そのため、成功数を「-1」してこの目安を参照すること。

#### コラム：必要成功数

2024年2月アップデート以前は、「必要成功数」という概念が存在した。これは判定の成否を「成功数が指定された値以上であれば成功、未満であれば失敗」とするものだった。この値を「必要成功数」と呼ぶ。『終末紀行』の遊び方の変遷の中、あまり使われないルールだったのでオミットした。だがアップデート以前に作成されたシナリオの中では、これを用いている場合もある。その場合、「【能力値】（必要成功数）」という書式で記述されているので、そのように処理するとよい。

### 2-2-3:複合判定

【複合判定】は【協力判定】の一種\*だ。ふたりの旅人が、異なるふたつの作業を同時に並行する際などに使用される判定となる。

大まかな流れは【協力判定】と同じだ。ただ、判定においてGMは能力値をふたつ指定する。旅人はそれぞれ、どちらかの判定を受け持つ。ふたりが同じ能力値で判定を行なうことはできない。

例：【技術】【戦闘】の【複合判定】を行なう。

旅人Aは【技術】で、旅人Bは【戦闘】で、それぞれ【単独判定】を行なう。それぞれ成功数は2と1。ふたりとも【成功数】が1以上なので、【協力判定】による合計の【成功数】+1が適用される。最終的な【成功数】は4となる。

※【協力判定】の一種  
一部のスキルには【協力判定】に影響する効果が含まれている。【複合判定】は、その効果を受けるのか？

結論から言うと、受ける。【複合判定】は、使用する能力値が2種類あるだけの、あくまで【協力判定】なのだ。

## 2-3:資源

〔資源〕とは、旅人が持つ食料や予備のパーツ、身体の状態や乗り物など、旅を続けるのに必要なあらゆる要素をひっくるめて数値化したものだ。〔資源〕は0～3の値をとる。初期値・最大値は3（〈ヴィークル〉のみ2） この〔資源〕が、旅人の最終的な運命を決めることになる。〔資源〕の管理は、プレイヤーふたりが共同で行なう。

〔資源〕は以下の5種類がある。

### 〈食料〉

水や食料を表す〔資源〕だ。日々の消費によって減少していく。単純な備蓄の量だけではなく、「水をろ過する装置のフィルター」や「ビタミンやミネラルなどの栄養素を補う薬剤」のストックなど、人間の食事に関わるあらゆる要素を含んでいる。これが0の状態では〔終幕パート〕（別項）を迎えると、『人間』は飢えや渇きにより死亡する。

### 〈健康〉

『人間』の心身の状態を表す〔資源〕だ。怪我や病気によって減少していく。「現在の健康状態」だけでなく、「怪我や病気になった際に使用する医療用品（抗生物質など）」のストックなどもここに含まれる。これが0の状態では〔終幕パート〕を迎えると、『人間』は怪我や病気により死亡する。

### 〈電力〉

『ロボット』を動かす電力を表す〔資源〕だ。バッテリーの残量だけでなく、充電・発電機構の稼働効率なども含んでいる。激しい稼働やバッテリーの劣化などにより、電力の消費量と充電・発電量の均衡が崩れると減少する。これが0の状態では〔終幕パート〕を迎えると、『ロボット』は稼働状態を維持できなくなる。眠ったように動かなくなるのだ。

### 〈パーツ〉

『ロボット』のボディを構成する各種部品を表す〔資源〕だ。金属製のフレームや人口筋肉などの機械部品、AIを収めたコアユニットなどの電子部品、その予備パーツのストックなどを含んでいる。パーツの劣化や戦闘での破損などにより減少していく。これが0の状態では〔終幕パート〕を迎えると、『ロボット』は完全に破壊される。もはや修理は不可能だ。

### 〈ヴィークル〉

旅人の足となる乗り物を表す〔資源〕だ。ヴィークルの稼働効率や残りの燃料、予備パーツのストックなどを表す。故障・損傷などによって低下する。これが0になると、ヴィークルは不調に陥り、性能が低下する。その状態で〔終幕パート〕を迎えた場合、完全に故障して動かなくなる。

なお他の資源のように、0になっても旅人が直接死んだり稼働不能になることはない。そのかわり〈ヴィークル〉が0になった時点で、即座に〈ヴィークル〉以外の資源を大量に失うことになる。

ヴィークルという移動・輸送手段が使えなくなることは、手持ちの資源を大量に失うことに繋がるのだ。携行できる〔資源〕の量が極端に制限され、また移動時間が大幅に伸びることで、そのぶん必要な〔資源〕も増加するためだ。

〔資源〕を手に入れることは、旅人にとって死活問題だ。セッション中、旅人はこれらの〔資源〕を探索することになる。

## 2-3-1:資源の減少チェック

〔資源〕は旅の途中、さまざまな要因で減少していく。〔資源〕の最低値は0。すでに0である〔資源〕がさらに減少することになった場合、その減少は無視する。

セッション中、旅人は〔資源の減少チェック〕を求められることがある。これは何らかの〔資源〕が減少したこと示す。どちらかのプレイヤー（リードプレイヤーと呼ばれる役割のプレイヤーが担当）が1Dをロールし、その出目に対応した〔資源〕が1減少する。

資源の減少チェック 1D	
1Dの出目	減少する資源
①	〈食料〉
②	〈健康〉
③	〈電力〉
④	〈パーツ〉
⑤	〈ヴィークル〉
⑥	〔資源の減少チェック〕をもう1回行なう。その際、減少する資源は1ではなく2となる。

〔資源〕が減少すると旅人のコンディションは悪化し、0になると死亡や稼働停止の可能性が発生する。〈ヴィークル〉以外の〔資源〕が0になると、旅人は〔枯渇状態〕となる。さらに〔枯渇状態〕のまま〔終幕パート〕を迎えた場合、旅人のどちらか、あるいは両方が力尽きる。〈ヴィークル〉が0になると、その時点で即座に〈ヴィークル〉以外のすべての資源を1失う。枯渇状態の詳細は次項。

※〈ヴィークル〉補足  
「燃料は？」

ヴィークルの燃料は「ペレット」という現在にはない技術で超高压縮された固体燃料だ。「ロボット自身がヴィークルの場合、壊れるとどうなるのか？」

資源としての〈ヴィークル〉を失った場合、ロボットの「ヴィークルとしての機能」のみが失われることになる。

## 2-3-2: 枯渇状態

【枯渇状態】とは、資源が枯渇したことで、旅人のコンディションが悪化していることを表す状態だ。

【枯渇状態】になると、旅人の行動は成功しにくくなる。【枯渇状態】になる条件は以下の通りだ。

- ・〈食料〉あるいは〈健康〉が0である場合、『人間』は【枯渇状態】になる。
- ・〈電力〉あるいは〈パーツ〉が0である場合、『ロボット』は【枯渇状態】になる。

【枯渇状態】の旅人は、以下の効果を受ける。

- ・能力値を-1（最低1）する。
- ・【枯渇状態】で【終幕パート】を迎えた旅人は力尽き、死亡するか機能停止する。

なお、【枯渇状態】になる条件を複数満たしていても、この効果を重複して受けることはない。〈食料〉と〈健康〉がともに0でも、『人間』が【枯渇状態】を「ふたつ」受ける、ということはない。

【枯渇状態】の終了条件は以下の通り。

- ・資源が0から1以上になり、【枯渇状態】の条件を満たさなくなることで解消される。【終幕パート】の直前に発生する（リワードの項目を参照）

## 2-4: リワード

旅人が旅を続ける最中、資源を探す過程で手に入れるもの、それが【リワード】（戦利品）だ。直接的な資源そのものではなく、資源のある場所を示す情報だったり、資源を手に入れるまでに消耗を抑える繋ぎの資源だったり、さまざまだ。総じて、「資源を手に入れるために貢献する」あらゆる要素を含んでいる。

リワードの例：

- ・資源のある場所の情報
- ・資源のある場所への近道
- ・繋ぎの資源の入手
- ・資源の消耗の抑制

旅人はセッション中、この【リワード】を集めていく。【リワード】の総量によって、最終的に手に入れる資源の総量が決定される。

【リワード】は初期値は0、セッションを通じて合計1～4程度入手する機会がある。これらは旅人がそれぞれ個々に管理する。【終幕パート】の直前に、旅人はそれぞれ「自分の【リワード】数+1」の資源をランダムに獲得する（詳細はゲームマスターセッションを参照）セッション中、これ以外に資源を獲得する機会はない。

## 2-5: モチベーション

【モチベーション】（動機）は、旅人が生きて旅を続ける強い動機だ。この過酷な世界では、旅人の精神は無力感に押しつぶされてしまう。旅人は時に気力を振り絞り、絶望的な状況に立ち向かわなければならない。その気力の源となるものが【モチベーション】だ。

【モチベーション】は旅人にさらなる活力をもたらす。

【モチベーション】は、旅人それぞれで個別に管理する。初期値は0、セッションを通じて、それぞれの旅人は1～3（場合によっては4、5）ほど獲得できる可能性がある。

旅人は自分の判定のダイスロール後、成功数が不十分だと感じたら、【モチベーション】を1消費することができる。そうした場合、追加で3Dのダイスロールを行なう。そのダイスロールで出た5以上の出目のダイスの数を、判定の成功数に加算することができる。それでも不十分であれば、さらに【モチベーション】を消費し、追加のダイスロールを行なってもよい。

例：旅人が【生存】の判定を行なう。

この旅人の【生存】は2だ。2Dをロールし、結果は1・2。成功数は0。旅人は結果に満足せず、【モチベーション】を1消費。さらに3Dをロールする。ロールの結果は、3・6・6。5以上の出目は2つ。判定のダイスロールの結果と、【モチベーション】によるダイスロールの結果を合計し、最終的な成功数は2となる。

## 2-6:旅人のロールプレイ

『終末紀行』はテーブルトーク・ロールプレイング・ゲーム (TRPG) だ。卓上 (テーブル) で会話 (トーク) し、[ロールプレイ] をする遊戯 (ゲーム) だということだ。[ロールプレイ] とは何か? さまざまな定義があるが、『終末紀行』においては「その旅人の行動や心情を表現すること」としている。それはつまり、プレイヤーが「現在旅人が置かれた状況に対し、自分の旅人がどう感じ、何を考えて、行動するか」を語ることだ。やり方は色々ある。

### 「説明する」

プレイヤーが自分の、旅人の意思やふるまいを大雑把に説明する。「自分の旅人はこう感じたので、このように行動する」のように。基本的にはこれが [ロールプレイ] の最小単位だ。

### 「セリフを言う」

旅人の言動をプレイヤーがそのまま代弁する。即興演劇のようなやり方だ。プレイヤーが役者として、旅人という役を演じるわけだ。

### 「演出する」

旅人をとりまく周囲の環境や情景の描写も、[ロールプレイ] の一環として利用できる。

たとえば「旅人が手に取った写真は風化しており、すぐに塵となる。塵は風で、旅人の手から散ってしまう」と語る。これは旅人の心情を間接的に表現する「演出」だ。プレイヤーはこの演出を通じ、自分の旅人が世の「諸行無常」に思いを馳せていることを表現しているのかもしれない。

実際のゲーム中においては、これらは複合されて行われる。特定の状況で [ロールプレイ] をすることで、旅人は利益を得ることがある。ただ、それ以外の場面

でも、積極的に行なってもらいたい。それは『終末紀行』の物語を、より彩り豊かなものにする。ゲームの目的である「物語を作ること」に大いに貢献するのだ。ここまで説明してきたことの中で、プレイヤーにとってもっとも重要な役割かもしれない。

## 2-7:旅の終わり

『終末紀行』は、「ふたりの旅」を扱うゲームだ。手持ちの資源が尽きて、旅人のどちらか、あるいは両方が倒れたとき、旅は終わる。プレイヤーの目的は「旅人が生きて旅を続ける」ことだが、常にそれが可能なわけではない。

旅人が力尽きたとき、プレイヤーは旅人の最後をロールプレイによって表現する。両方の旅人が力尽きたのなら、ふたりでともに倒れる様を表現する。片方の旅人が倒れたなら、永遠の別れと、たったひとり遺される生き残った旅人の姿を表現する。ひとりが生き残っても、その旅人はもうこのゲームでは扱われない。『終末紀行』で扱われる物語は、あくまで「ふたりの旅」なのだ。

そうなる前に資源を探し、その資源をもとにまた旅を続ける。ゲームの結末は、大雑把に言ってこの2種類しかない。

もしかしたら、まだ人類がどこかに生存していて、十分な資源が恒久的に得られる場所が存在するのかもしれない。そんな場所へ到達できれば——それもまた旅の終わりとなるだろう。

プレイヤーが扱うルールはここまでだ。プレイヤーなら実際のゲームの前に、もう1回読み返しておくといだろう。GMなら、続く「3:ゲームマスターセクション」を読み進めること (プレイヤーでも、興味があれば読んでおくに越したことはない)

旅人の例②



### 人間の例②

さまざまなガジェットやツールを持ち、年若い容姿と裏腹に高い技術力を持つことが想像される。冷凍睡眠で保存された理由は、彼の天才性にあるのかもしれない。

### ロボットの例②

護衛用のロボット。クロー型の高周波振動ブレードによる接近戦を得意とする。これは護衛対象を巻き込むことを防ぐためだ。外装も人間に近く、人間の生活空間での活動を前提としている。全体の印象は猫をイメージさせる。子供らの守護神とされるエジプト神話の猫の女神・バステトをモチーフとしているためであろうか。

## 5:ガイドライン

『終末紀行RPG』は、我々（SONE／DONKEY HEAD QUARTERS）が著作権を保有するIP（知的財産）だ。

『終末紀行』は、ユーザーによる二次創作・表現活動を広く認める。

### 認められる活動

- ・シナリオ、リプレイ、データ集、紀行文などの二次創作作品の公開・販売
- ・動画や配信での利用（収益化を含む）
- ・コンベンションや各種イベントでの利用（商用利用）

上記の活動に関し、我々は下記のルールに準じる限りにおいて、問題とすることはない。また、上記の活動に関し一切の権利を主張しない。

- ・二次創作作品には、可能な限りにおいて『『終末紀行RPG』はSONE／DONKEY HEAD QUARTERSの著作物です』の文言を記載すること。
- ・二次創作作品によって発生するトラブルに関し、我々は一切の責任を負わない。

### 禁止行為

また『終末紀行』は、以下の行為を認めない。

- ・本ルールブックや、今後製作される公式コンテンツの内容を、著作権法における引用の範囲を逸脱して複製し、配布・販売すること。
- ・二次創作作品を、我々が関与したものとして表記、主張すること。

### あとがき

どうも、はじめまして。あるいは、またどうも。SONEです。本作は、私が初めて製作したオリジナルTRPGとなります。長年TRPGを遊んできて「そういや一度もTRPGを自作したことねーな」と気づき、いっちょ実績解除のつもりで製作しました。処女作ということで拙い出来ではありますが、楽しんでいただければ幸いです。それでは、よき終末を！

### スタッフリスト

だいたいぜんぶ：SONE

旅人イラスト：ほいみん

テストプレイヤー（敬称略）：アルバガルド、鎌谷、梶子薫、コバヤシ、しのやん、ソエジマ、藤田史人、米著功

素材製作：Canva.com

### 奥付

『終末紀行RPG World's End Journey』

著者：SONE／DONKEY HEAD QUARTERS

発行日：2022.2.26

最終更新：2024.2.29

Copyright SONE／DONKEY HEAD QUARTERS 2022 All Rights Reserved.

本作品の内容はフィクションであり、実在する人物、団体、地名などとは一切関係がありません。