

終末紀行
RPG
ステージ拡張:
海洋
World's End
Voyage

SONE / DONKEY HEAD QUARTERS



旅人イラスト: ぽいみん

終末紀行RPGステージ拡張：海洋

1:本ステージについて

『終末紀行RPGステージ拡張：海洋』（以下、本ステージ）は、『終末紀行RPG World's End Journey』（以下『終末紀行』）の、新たな遊び方を導入するものだ。

ルール用語などはすべて『終末紀行』のものに準じる。改めて説明することはない。本ステージの役割はあくまで「拡張」だ。『終末紀行』を所持しないまま、本ステージだけで遊ぶことは難しい。

ステージとは

「ステージ拡張」の「ステージ」とは、『終末紀行』において、一定のシチュエーションを表現するためのオプションルール群だ。本ステージで表現されるシチュエーションは「海洋での旅」だ。

GMは本ステージの内容を、『終末紀行』のセッションに自由に使用することができる。ほかのオプションルールと同様、内容のすべて、あるいは一部分だけ使用するにせよ、その裁量はGMに一任される。

今こそ船出のとき

『終末紀行』は、若干の例外はあるにせよ、基本的に陸上を舞台とする。本ステージを導入することで、『終末紀行』の物語の舞台を「海洋」に拡張することができる。旅人たちは荒廃した陸地から、広大な終末の海へと漕ぎ出すことになるのだ。

本ステージにおいて描かれる物語は、海洋に点在する島々をめぐる船旅となる。それは通常の『終末紀行』と、まったく同じ要素によって構成される。つまり過酷なサバイバルと、日々のエモーショナルな瞬間、そして、いずれ訪れる——旅人たちが力尽きる最後の時だ。

旅人たちの船の行き着く先に、希望の新天地があるのかはわからない。ただ絶望の大海原が、どこまでも広がっているだけかもしれない。それでも、旅人は往くのだ。

さあ、錨を上げろ。帆を張れ。今こそ船出のときだ。

2:終末世界の海洋

本ステージの舞台となる、終末世界の海洋について解説する。

追加の原則

『終末紀行』には、元より定まった背景世界の設定は存在しない。同様に、海洋がどのようなになっているか、細かい設定は行わない。基本的には『終末紀行』に準じる。『終末紀行』「1-3-2：舞台」の「人類は滅んでいる」「資源はない」「危険に満ちている」といった原則は、海洋においても踏襲される。

それ以外で、本ステージにおける約束事として、以下の原則を追加する。

「文明は水没している」

大規模な海面上昇があったのか、地殻変動で沈んだのか、海中に没した都市や施設がいくつもある。水没には長い時間がかかったのか、伝説の島アトランティスのように一夜にして沈んだのか、経緯は不明だ。ともあれ、結果として人類文明の遺跡が海中にあることは珍しくない。水没を免れた地域は「島」となり、海洋をめぐる旅の中継地となる。



3:旅人について

3-1:海に出た旅人

海洋に出た旅人(※)について解説する。

『終末紀行』で作成した旅人は、本ステージを導入したセッションにそのまま使用できる。この場合、旅人は何らかの理由で、船を手に入れ、大海原へ船出したことになる。

海へ出た理由は、自由に設定してよい。海を隔てた別の大陸に、人類文明が残っているという手がかりを得たのかもしれない。手近な陸地を探索し尽くし、資源を得られなくなったからかもしれない。あるいはちょっとした好奇心、冒険心からかもしれない。いずれにせよ、重要なのは「海へ出た」という事実だ。詳細を明確に決めておく必要は、実はない。語る必要のないことだ。

3-2:旅人の作成・調整

海に出た旅人の作成について解説する。基本的には『終末紀行』「2-1:旅人の作成」に準じる。加えて、海洋での旅に対応した追加要素を掲載している。

『終末紀行』と同じ旅人を使用する場合、本ステージの導入時に、旅人がすでに取得しているスキルやアイテムを、本書のそれと自由に変更してよい(※) またヴィークルに関しては、必ず「船舶」に変更となる。

3-2-1:追加汎用スキル

『終末紀行』掲載スキルの代わりに、以下のスキルを選んでもよい。

汎用スキル (海洋)	
スキル名	効果
《ダイバー》	海に潜ることに長けていることを表すスキル。水中での活動に関するあらゆる判定のダイスに+2Dする。

3-2-2:追加アイテム

『終末紀行』同様、「武器」「ファッション」「大事なもの」の3種類。『終末紀行』掲載アイテムの代わりに、以下のアイテムを選んでもよい。

武器 (海洋) 決定表 1D (ROC)		
出目	アイテム名	解説
①	ダイビングナイフ	錆びない素材で作られている。万能のツールとして、海でも陸でも手放せない。
②	カトラス	片手で扱う、短く湾曲した刀身を持つ剣。狭い甲板上での使い勝手に優れる。かつての海賊たちが好んで使用した。骨董品。
③	銛	魚などを突くための、槍のような漁具。ゴムやガス圧を利用した射出装備(スピアガン)で打ち出すことができる。
④	フリントロック銃	火打石(フリント)で撃発する、古式ゆかしい単発式の銃。大航海時代の海賊たちが用いた。骨董品。
⑤	捕鯨砲	クジラのような大型海洋生物を攻撃するための、巨大な銛を射出する砲。船に設置して使用する。
⑥	水中用パワードスーツ	耐圧装甲を有する強化潜水面。水の抵抗をものともしない怪力を発揮し、戦闘にも使用できる。

※海洋に出た旅人

新たに旅人を作成して遊ぶ場合、GMが面白いと考えるなら、ゲームの舞台を「もともと大きな陸地などない、完全に文明の水没した世界」とすることもできる。映画『ウォーターワールド』(1995年、ユニバーサル映画)のような、陸地の大半が水没した完全な海洋世界だ。そのような世界で旅人は目覚め、生きるために海へ出たとするのだ。

この旅人を通常の『終末紀行』のセッションで使用する場合、「残された大陸を発見して上陸した」ものとして扱うことになるだろう。

※変更してよい

逆に、本ステージから『終末紀行』に移る場合も、同じように変更することができる。



海の旅人たち

人間：廃墟の街で集めてきたリゾートグッズを、船に大量に持ち込んでいる。どうやらパカンスが何かと勘違いしているようだ。
ロボ：水中戦を想定し、四肢を換装している。武器は機関銃からスピアガンに変更。セーラーロックは相棒の趣味。「船乗りの伝統衣装には実用的な意味がある(あとかわいい)」と押し切られた。

ファッション（海洋）決定表 1D（ROC）

出目	アイテム名	解説
①	ダイビングギア	潜水服やゴーグル、シュノーケル、フィン（足ひれ）など、ダイビングに用いる機材。
②	水着	運動用・競技用やリゾート用・遊泳用など、さまざまなデザイン・用途がある。
③	アロハシャツ	トロピカル柄が特徴的な開襟シャツ。ハワイ土産のリゾートウェアとして知られる。
④	セーラー服	セーラーカラーと呼ばれる大きな襟が特徴的。海軍の伝統的な軍服として知られる。
⑤	帽子	船員用の制帽や海賊帽、麦わら帽子など。
⑥	眼帯	眼球を保護するための布。海賊のトレードマーク。

大事なもの（海洋）決定表 1D（ROC）

出目	アイテム名	解説
①	航海日誌	航海の日々を書き綴った記録。発表する機会はあるのだろうか？
②	羅針盤	方位を知るための道具、コンパス。
③	海図	人類滅亡前の時代の海図。「お宝」という走り書きアリ。
④	漁具	釣り竿や網など、漁に用いる道具類など。
⑤	アクセサリ	海洋生物の骨や、珊瑚のかけらで作った装身具など。
⑥	鉢植え	ミュータント観葉植物の鉢植え。長期間の航海の癒しとなる。

奥付

『終末紀行RPGステージ拡張：海洋 試読版』

著者：SONE/DONKEY HEAD QUARTERS

発行日：2022.8.26

最終更新：2022.8.26

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。

3-2-3:追加ヴィークル

本ステージの舞台は海洋だ。そのため、旅人たちの移動手段であるヴィークルは、必然的に「船」となる。

2種類の「ヴィークル（海洋）特徴決定表」をロールし、どんな船かを決定する。「単胴船／帆船」のように記述するとよい。もしくは、プレイヤーが自由に考えること。

ヴィークル（海洋）決定表①：船体 1D（ROC）

出目	特徴	解説
①②	単胴船 (モノハル)	ひとつの船体のみを持つ、一般的にイメージされる形の船。構造がシンプルで、旋回性能も高い。反面、不安定で転覆しやすい（ただし復元もしやすい）
③④	双胴船 (カタマラン※)	ふたつの船体（ひとつはアウトリガーという浮き）を繋いだ船。単胴船より安定するが、旋回性能や転覆からの復元性が悪い。
⑤⑥	三胴船 (トリマラン※)	みっつの船体（ふたつはアウトリガー）を繋いだ船。双胴船よりさらに安定するが、船体が大きくなり構造が複雑化する。
⑦	その他	上記以外の船体構造を有する。

ヴィークル（海洋）決定表②：動力 1D（ROC）

出目	特徴	解説
①②	帆船	帆（セイル）に受けた風の力を主要な推進力とする船。燃料を必要としないが、速度は風向きや風量に依存する。
③④	機帆船	小型の原動機を有する帆船。風を使って帆走することで燃料を節約し、無風時には動力船として航行できる。
⑤⑥	動力船	エンジンやモーターを搭載し、その力を推進力として航行する船。燃料を消費するが、帆船のように風に依存しない。
⑦	その他	上記以外の動力（手漕ぎ船など）を有する。

※双胴船（カタマラン）
ポリネシア人のカヌーなどが代表的だ。アニメ映画『モアナと伝説の海』（2016年、ディズニー）にも登場する。

※三胴船（トリマラン）
ヨットレースなどでよく使用される。映画『ウォーターワールド』（1995年、ユニバーサル映画）の主人公の船は、このトリマランヨットだった。