

Mountains of Madness

-Summit of Deities-

狂気山脈 ～邪神の山嶺～

プリ・プレイ 事前開示情報

●イントロダクション

ニュージーランド航空の南極飛行観光旅客ジェット機が謎の失踪を遂げた。

南極調査隊の必死の捜索の末、旅客機の無線信号が途絶えた座標の先には、未知の巨大な山脈が立ちはだかっていた。前人未踏のその山脈は、最高高度が海拔1万300mにも達する、エベレストを超える世界最高峰であることが明らかになった。

誰が呼んだか、“狂気山脈”。

そのあまりに暴力的な山嶺に、今、無謀にも挑もうとするものがある。果たして、神々の頂上で、探索者たちが出会うものとは。

●基本情報

プレイヤー人数：3人固定
想定プレイ時間：5～6時間程度
使用するサプリメント：基本ルールブックのみ

●シナリオ・コンセプト

本シナリオは、ラヴクラフトの原典『狂気の山脈にて』に登場する(*)、南極にある巨大な山脈“狂気山脈”を舞台に、前人未踏の新たな世界最高峰への登山隊を結成し挑む、冒険ものである。

基本的には一本道であり、謎解き要素や自由度が比較的薄い、特殊なシナリオとなっている。代わりに、自然という人智の及ばぬ脅威と戦い生き延びる力が、探索者には求められる。十分留意してキャラクター作成を行ってほしい。

●探索者の作成

舞台は現代。国籍や年齢などに制限はないが、世界最高峰への登山に挑む資格とモチベーションがある、一線級の登山家であることが求められる。(*)

職業は、本シナリオオリジナルの「登山家」を選択することを推奨するが、特に希望がある場合は他の職種でも構わない。その場合でも、進行に必要な技能として、職業「登山家」の技能を参考に技能取得を行うとよい。

【職業：登山家】

〈ナビゲート〉〈登攀〉〈聞き耳〉〈目星〉〈跳躍〉〈追跡〉〈キック〉

上次の技能の中から個人的な技能として1つを選択：
〈〈応急手当〉〈地質学〉〈生物学〉〈写真術〉〈水泳〉〈ほかの言語〉〉

詳細な所持品などは設定しなくてよい。(*)
また、探索者たち全員に初期装備武器として以下の二つが与えられる。

▼アイゼン

基本命中：〈キック〉／ダメージ：1D6+2+db／
射程：タッチ／攻撃回数：1／耐久力：12

▼ピッケル

基本命中：〈登攀〉／ダメージ：1D6+1+db／
射程：タッチ／攻撃回数：1／耐久力：12

本シナリオ中においては、各キャラクター間のコミュニケーションにおいて、〈言語技能〉の取得の有無などは考慮しなくてよいものとする。

●ハンドアウトの選択

本シナリオでは各探索者に1枚ずつ「ハンドアウト」が配られる(*)。これは、キャラクターごとのドラマ背景を設定し、物語を盛り上げるためのものだ。

ハンドアウトは全部で6つ。そのうち3つを選ぶことになる。プレイヤー間で相談しあって、ハンドアウト番号の数字が重複しないように選ぶこと。(つまり、1Aと1Bを別々のプレイヤーが同時に選択しないように。1A、2B、3Aといったように選ぶこと。)


各探索者には、背景に応じた【ミッション】が与えられる。このミッションのクリア成否そのものは、セッションの成否とは関係がない。各々のミッションを活かし、物語を盛り上げることがセッションの成功だ。
なお、ミッションに成功すると、シナリオ終了時のSAN回復にボーナスがつく。

●既存探索者を使用する場合

本シナリオでは、基本的に既存探索者(以前に他のシナリオで使用した探索者)の使用を推奨しない。それは、求められる探索者像やシナリオで使用する技能などが極めて特殊なため、既存探索者では難易度があらゆる意味で跳ね上がるためだ。

どうしても設定上使用したい探索者がいる場合、KPの許可をとった上で、設定と能力値のみ流用し、技能ポイントの割り振りなどを「●探索者の作成」の項目にしたがってやりなおせば、参加可能とする。


*ハンドアウト
手元に記られる資料を表す言葉。TRPGにおいては、各キャラクターに与えられる役割やドラマ、事前に提示される情報などを記したものを指す。



ハンドアウト1A：孤高の人

君は登山家だ。それ以上でも以下でもない。
君が山の頂を目指すのは、そこに山があるからだ。
前人未踏の世界最高峰、君がそこを目指さない理由がない。


【ミッション：山頂に立つ】



ハンドアウト1B：下界に残した絆

君には大切な人がいる。それは家族か恋人か友人か。
彼(彼女)は君の狂気山脈への挑戦に反対していた。
だが、長い説得の末、君は頂を目指すことになった。
必ず生きて帰るという約束と共に。


【ミッション：生還する】



ハンドアウト2A：還らぬ友

君の親友は最高の登山家だった。彼は第一次狂気山脈登山隊の一員としてかの山にアタックし、未だ還らない。
第二次登山隊の結成が発表された時、君が志願したのは必然だった。

【ミッション：親友を見つけ出す】



ハンドアウト2B：最後の生き残り

君は第一次登山隊として、狂気山脈に挑むはずだった。
しかし、登山開始直前に体調を崩し(あるいは他の何らかの理由で)チームから脱落してしまったのだ。
第一次登山隊、帰還者0の報を受けたとき、君は決意した。
彼らを見つけ出し、その無念を晴らすことを。


【ミッション：第一次登山隊員全員を見つけ出す】



ハンドアウト3A：伝説の見届け人

君は記者、あるいはカメラマンだ。
君にはかねてより目をつけていたクライマーがいた。それは(ハンドアウト1の探索者)だ。
奴は、前人未踏の伝説を成し遂げようとしている。その伝説の見届け人となること、それが君の目的だ。

【ミッション：伝説的登頂の記録を残す】



ハンドアウト3B：隠匿された真実

君を突き動かすのは好奇心だ。君は知っている。
かつて、かのミスカトニク大学が南極で未知の巨大山脈を見つけ、その存在をひた隠しにしてきたことを。
あの山脈には、「前人未踏の世界最高峰」ごときでは済まない何かがあるに違いない。

【ミッション：狂気山脈の謎に迫る】