

新クトゥルフ神話TRPG

Call of Cthulhu 7th Edition Rules

シナリオ・アップデートパッチ

2019年12月に『クトゥルフ神話TRPG』は新版となる第7版『新クトゥルフ神話TRPG』が発売した。本書はこの第7版ルールに準拠したシナリオを収録しているが、前作『狂気の峰へ』は第6版対応であるため、過去作も第7版環境で遊ぶことができるよう、ここにアップデート・パッチを掲載する。

ただし、プレイヤー全員が第6版で遊び慣れている場合は**第6版を使用して遊ぶことを推奨する**。(修正箇所が多いし、修正しながら遊ぶと煩雑だから)

職業：登山家

探検者作成ルール

職業技能

ナビゲート	(地図読み、地形分析、難路踏破)
登攀	(岩壁、氷壁を登る)
跳躍	(墜落時の衝撃吸収)
サブパル：山岳	(高所順応、山岳環境適応)
追跡	(行方不明者や雪崩埋没者の搜索)
聞き耳	(落石、雪崩などの察知)
目星	(落石、クレヴァスなどの察知)

十次の技能の中から個人的な技能として1つ選択
応急手当、地質学、生物学、任意の芸術、自然、水泳

自動取得技能
ピレイン (クライマー墜落時の安全確保)

※技能値：〈登攀〉・20 + (SIZ ÷ 2) 【最大値 95】

信用 0 ~ 99 (無一文 ~ 大富豪)

職業技能ポイント APP以外の任意2つの合計×2
自動取得武器
・アイゼン：〈跳躍〉で使用 / 1D8+ダメージ・ボーナス
・ピッケル：〈登攀〉で使用 / 1D6+ダメージ・ボーナス

登山家衝動／狂気

オプションルール

本ルールは、主に第7版で追加された
・ **ボーナス・ダイス／ペナルティ・ダイス**
・ **狂気によるバックストーリーの修正**
などについて、シナリオ中での運用を規定するオプションルールであり、使用するかどうかはKPの判断に委ねられる。

探検者作成時に決定する「バックストーリー」の中に、「職業：登山家」独自の項目である【登山家衝動】を設定する。これは、登山家として命を賭けた危険な登山に挑み続ける理由を規定したものである。
右頁に掲載された10個の【登山家衝動】の中から好きなものを選ぶか、1D10で決定する。(※1)

◆衝動ボーナス

【登山家衝動】には、対応したボーナスが記載されている。これは基本的に、条件を満たせば回数制限などはなく常に効果を受けることができる。
ただし、後述の【狂気】に陥ってバックストーリーが一度でも書き換わってしまうと、衝動ボーナスは以降、狂気が回復するまで受けられない。(※2)

◆登山家狂気

登山行動中に【狂気】に侵されると、衝動は反転して、ネガティブなものへと書き換わってしまう。(※3)
【登山家衝動】の裏面には、対応する【登山家狂気】が記載されている。この内容はプレイヤーには事前には知らせない。【狂気】に侵された時に、初めて裏面を公開すること。
《一時的狂気》《不定の狂気》それぞれ、狂気の**発作**中に記載されているペナルティが発生する。(※4)

(※1) ふざわしいと思わない場合、KPが許可するならば自分で衝動の内容を考えて設定してもよい。その場合、衝動ボーナスや登山家狂気はKPが設定する。

(※2) 一時的狂気であれば1~数日で回復するかもしれないが、不定の狂気の場合はよほどのことがない限りシナリオ中の回復は不可能だ。

(※3) 登山行動中以外のタイミングで狂気に侵された場合、通常の狂気を受けるか、あるいは登山家狂気を適用するかは、KPがその都度判断する。

(※4) 通常の「狂気の発作」は使用しない。

① 神話の征服

人類の進化は、自然を征服する歴史だった。人は道具と教智を用いて未開の地を切り拓いてきた。登山家の本質はここにある。少なくとも、君にとってはそうだ。未知を征服し、神話の地を人類史の舞台へ塗り替える。人類代表としてそのフロンティアに立つのが、君だ。

◆衝動ボーナス

知識や道具を用いて登山を安全かつ確実に進められる。登山行動判定のプッシュ・ロールを〈科学〉技能あるいは〈機械修理〉で行うことができ、そのロールにボーナス・ダイスを1つ得る。

② 美しいライン

登山とは、地図に線を引く行為だ。山頂へ至る合理的かつ美しいラインを、自らの脚を筆として描くこと。山は君の登山家としての作品を描き出すためのキャンパスだ。より困難な山の地形に、芸術的な登頂の足跡を残したい。それが君の願望だ。

◆衝動ボーナス

卓越した地図読み、地形分析から、合理的な登山経路を割り出すことができる。〈ナビゲート〉のプッシュ・ロールを〈芸術：地形図〉で行うことができ、そのロールにボーナス・ダイスを1つ得る。

③ リスク管理ゲーム

登山は最も刺激的なゲームだ。リスク管理しながら未知の危険や困難に挑む、リソースを総動員した戦略ゲーム。君にとって登山は無謀な愚行ではない。自分の力を正確に把握し、押すべき時には押し、引くべき時には引く。あくまでも知的で理性的な遊びであり、挑戦なのだ。

◆衝動ボーナス

リスク管理を重視した堅実な登山を行うことができる。成功率70%以上の判定でプッシュ・ロールを行う権利を放棄することで、ボーナス・ダイスを1つ得る。
※〈幸運〉〈アイデア〉を除く。

④ 完全なる瞬間

君が山に登るのは、至高と完全なる瞬間のためだ。平和な日常の中では得られない「本当の生」がそこにはある。死と隣り合わせの挑戦の中で、自分の身体と精神を極限まで研ぎ澄まし、魂がひり付く恐怖を克服したその瞬間にだけ、君は真に生きている実感を得ることができる。

◆衝動ボーナス

極限の挑戦に迫れどほど、君の力は覚醒する。成功率30%以下の判定でプッシュ・ロールを行う権利を放棄することで、ボーナス・ダイスを2つ得る。
※〈幸運〉〈アイデア〉を除く。

⑤ 偉大な先導者

君が山に登るのは、君を山に導いた偉大なメンターがいたからだ。彼(彼女)は君にとって誰より尊敬・信頼できる相手であり、人生の目標でもあった。その教えや経験、自分に残してくれた技術や意志。それらを受け継ぎ、今君はここにいる。

◆衝動ボーナス

探検者作成時に、メンターから受け継いだ技能をひとつ決定する。職業技能から無くても構わない。その技能で行う判定のプッシュ・ロールに、常にボーナス・ダイスを1つ得る。

⑥ 榮譽と称賛

不純な動機と言われようが構うのか。君にとって、世間からの称賛と名声、あるいはそこから得られる利益こそが極限登山に挑む理由だ。君にとって山はビジネスであり、自己表現の場でもある。称賛されるレコードを打ち立てること。それが君の目的だ。

◆衝動ボーナス

プロからはともかく、世間一般からは君は尊敬の的だ。あらゆる交渉系技能、おび情報収集判定を〈信用〉で代用ロールできる。また、潤沢な資金援助により登山可能日数が伸びる。【食糧】+5。

⑦ 居心地のいい場所

君にとって、最も居心地のいい場所が山だった。言わば、君は社会不適合者だ。公害・喧騒・社会の軋轢・対人関係。全ては君にストレスを与え、君から人間性を奪っていくものだ。生きづらい世の中で、山にいるときだけ、君は全てから自由になれるのだ。

◆衝動ボーナス

山にいる間だけ、動物としての根源的なポテンシャルを強く発揮することができる。〈回避〉〈目星〉〈聞き耳〉〈応急手当〉のプッシュ・ロールを〈自然〉で行うことができ、そのロールにボーナス・ダイスを1つ得る。

⑧ 名状しがたき衝動

なぜ山に登るのか。そんな質問に答えられるはずがない。君を山に突き動かす衝動は言葉では説明不能なもので、自分の中でも理解も折り合いもできない感情なのだ。ただ確実なのは、山に行かない自分の姿を想像できないこと。そして自分は、山に行かねば正気を失うことだ。

◆衝動ボーナス

純粋で激しすぎる衝動を燃やし、爆発的能力を発揮する。判定直前に〈正気度〉を1D6減少させることに、その判定にボーナス・ダイスを1つ得る。(最大2つまで)
※この判定中は「狂気の発作」は発生しない。

⑨ まだ見ぬ景色

世界は美しい。奇跡としか表現できない景色が世界には溢れていることを、登山家たちは知っている。そしてこの世界には、まだ誰も辿り着いていない、誰も見たことがない景色がある。その風景を誰よりも先にその目に、あるいはファインダーに、あるいは心に焼き付けたい。それが君の願望だ。

◆衝動ボーナス

外界に対して卓越したセンサーを働かせることができる。〈目星〉〈アイデア〉のプッシュ・ロールを〈芸術：写真術〉で代用ロールでき、そのロールにボーナス・ダイスを1つ得る。

⑩ 山岳信仰

山には神がいる。あるいは山そのものが神である。君は山岳を崇拜し、畏敬の念を持って向き合っている。君が山に登るのは、修験や試練としてか。あるいはその行為を通じて神に問うているのだろうか。自分が天に愛された人間なのかどうかを。

◆衝動ボーナス

自分が山から、そして天から愛されているかどうかを、信仰を通じて世界に問うことができる。〈幸運〉ロールにプッシュ・ロールを行うことができる。

▼補足

①〈機械修理〉は登山に使うギアを扱う技能として使用できる

③④ 各種補正などを含めた最終的な成功率で判断する。

⑤ 先導者は別に年下でも構わない。先導者が既に山で死んでいたりと、登山モノっぽさが増す。

⑥ つまり、判定直前に2D6の〈正気度〉を失えば、ボーナス・ダイスは2つになるということだ。ちなみに、判定中には「狂気の発作」は発生しないが、無効化されるわけではない。もちろん発作の条件を満たした場合、判定終了後に発作に陥る。

⑩ このボーナス以外〈幸運〉ロールはプッシュ不可とする。