

トレーラー

人類が最初に手にした道具、それは石だった。

そこから文明を築きあげ、やがて天に輝く月にまで手を伸ばすことになる。

だが、それは遠い未来の話。そんなことよりいまはまず食料だ。

— inSane StoneAge —

シナリオ要件

分類：協力型

舞台：石器時代（ワールドアビリティなし）

プレイヤー人数：4

サイクル数：3

狂気カード枚数：12

PCハンドアウト

Handout	
名前	族長
使命	
あなたはつい先日、試練の旅をこなし、新しく部族の長となった。	
あなたの使命は部族の存続と発展である。	

Handout	
名前	呪術師
使命	
あなたは部族の呪術師である。	
あなたの使命は神の代理人として部族の信仰と秩序を維持することである。	

Handout	
名前	戦士
使命	
あなたは部族の戦士である。	
あなたの使命は部族を外敵から守り、誇り高い戦いにより、誇り高く死ぬことである。	

Handout	
名前	一般人
使命	
あなたは部族の一般人である。	
あなたの使命は天寿をまっとうすることである。	

追加ルール

部族の存続には食料が必要です。毎サイクルの終わりに、人数分の食料を消費します。

食料が消費できなかった場合、全員の生命点上限が2点減少します。

ゲーム開始時の食料は0です。

シーン表

2D6	説明
2	はるか高くを鳥が大きな鳴き声をあげながらとんでいく。さすがにあれは捕れない。
3	サル酒を発見。鎮痛剤を1個得る。
4	死んだマンモスを発見。臭いが食えないこともなさそうだ。【腐肉】を1D3個得る。
5	食べられそうな木の実を発見。【木の実】を1D3個得る。
6	森の中。なにか食料があればいいのだが。
7	おだやかな風が草原をぬけていく。
8	突然の大雨。視界が白くけぶる。
9	鳥を発見。「射撃」で判定に成功すれば【肉】が1つ手に入る。
10	キノコを発見。これは食べて大丈夫なのだろうか……。【キノコ】が1D3個手に入る。
11	白骨死体を発見。「死」で恐怖判定を行う。シーンプレイヤーはランダムにアイテムを1つ得る。
12	蝕。昼間だというのに空が突如暗くなる。不吉な