



未登峰

導航判定・改

對未登峰進行開拓，向著山頂進發時的判定。

①路線選擇

「無名峰 登山地圖」上存在著路線的分歧。

位於分歧點時，探索者可以嘗試進行【**路線選擇**】。這裡需要的是〈觀察〉+〈靈感〉的組合判定。判定成功時，可以獲取關於路線的情報。

如果全員失敗的話，通過選擇【**停滯**】可以重骰一次。

玩家們需要討論決定朝著哪一邊路線前進。全組人員必須統一意見。

②決定天氣 (*2.6)

在每天開始行動時，決定當天的天氣。

探索者全員進行〈幸運〉判定。

• **全員成功**：天氣好轉一個級別

• **1人失敗**：維持現在的天氣不變

• **2人失敗**：天氣惡化一個級別

• **全員失敗**：天氣惡化一個級別

+ 當天天氣為【藍色濃霧】

全員成功，並且有人投出 Special 的情況下，可以目睹到因為山地氣候形成的神秘又夢幻的景象，全員回復 1D3 的〈理智值〉。

此外，模組開始時的初期天氣狀態由 KP 骰 1D6 決定。

▼天氣

***晴朗無風**：技能判定無負面影響／體力消耗為零

***瓦斯**：〈導航〉&知覺系技能 -10%／體力消耗為零

***降雪**：〈導航〉&知覺系技能 -20%／體力消耗 1

***超低溫**：運動系技能 -30%／體力消耗 1D3

***強風**：〈導航〉&知覺&運動系技能 -30%／體力消耗 1D3+1

***暴風雪**：所有技能 -50%／體力消耗 1D6

③前進判定 (內含前作的先鋒攀登判定)

在地圖顯示的路線上，記載著 **N 或者是 C 的符號**。符號代表按照該路線前進時需要進行的判定種類。(*2.7)

N 路線為〈導航〉，C 路線為〈攀登〉。

登山隊全員 (包括 NPC) 在內，按照 [DEX] 順序進行被指定的判定，骰子判定結束之後，根據當天天氣產生相應的體力消耗。

如前進判定累計 3 次成功，則順利上升 1000m 海拔高度。

在得到對方同意的前提下，【**代替**】對方進行判定也是被允許的。但是會獲得「**當天內已經進行的判定次數 × 10%**」的減值，同時每次判定都會產生體力消耗。

基本上，**一天內最多只能進行 3 次前進判定**。從第 4 次起的判定會因為太陽已經下山的緣故而獲得 **-20% → -40% → -60% → … 的減值**。

※ 沿著原路返回時無需判定，但一天內只能下降 2,000m 海拔高度。

③'保護者

按照 C 路線前進時，除了進行前進判定的人以外還需要選出 1 名「**保護者**」。

「保護者」被賦予進行〈**保護**〉判定的機會，但同時也會有成為突發事件波及對象的風險。

▼〈保護〉判定時使用的技能值

〈攀登〉 $-40 + [SIZ \times 3]$ (※ 最大值 99)

※ 在探索者角色卡的留白處記錄數值。

在保護者持有 **0 以上傷害加成** 的情況下，墜落傷害可以減輕相應數值。

④突發事件

在〈導航〉失敗的場合，需要使用【**突發事件一覽表**】進行判定。【**突發事件一覽表**】的內容會由於前進路線而發生改變。(*2.8) 骰 1D10，根據骰子的數值發生對應的遇難事故。

在成功突破突發事件的情況下，此次〈導航〉的判定結果算作成功。

⑤【停滯】

中斷當日的骰子判定、選擇【**停滯**】也是可以的。選擇【**停滯**】時，時間會往前推移一天。

• 在**一天的途中選擇【停滯】的話，算作「野宿 (Biwak)」。**

體力回復無／不允許進行〈急救〉等行為

• 在**當天開始的時點選擇【停滯】的話算作「紮營 (Camp)」。**

體力回復 1D3／允許進行〈急救〉等行為

在地圖上的▲處 (露營適宜地點) 進行「野宿 (Biwak)」時，算作「紮營 (Camp)」。

⑥卸貨

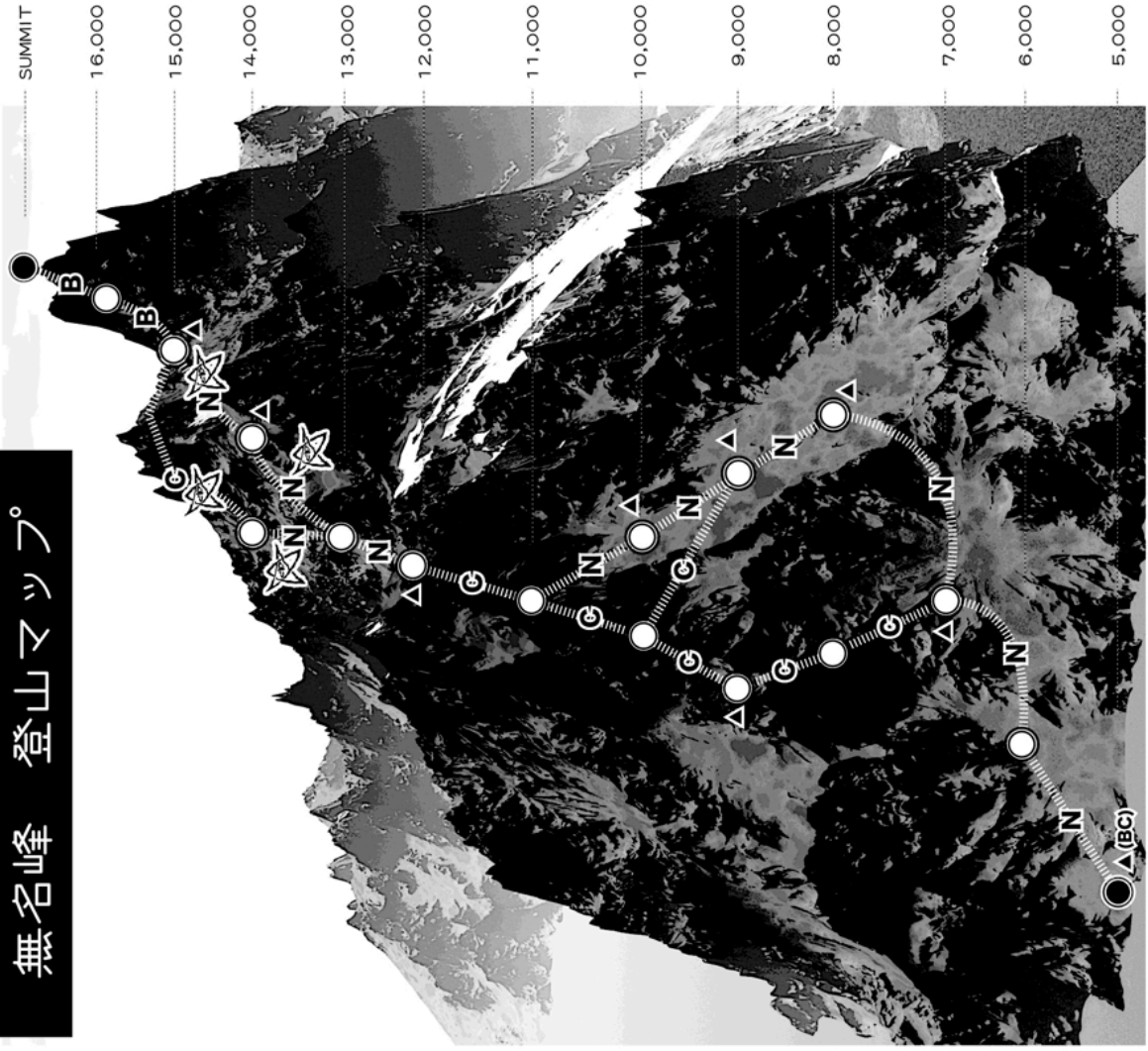
當天沒有進行前進判定的人，作為卸貨隊的一員，負責從下方的紮營地進行大量的行李搬運。

由於此項設定，**本模組裡可以無需在意【糧食】的事情。**

⑦月蝕

每天結束時，KP 需要把位於地圖右下方的月蝕倒計時表塗黑一格。

ピーマン登山名集



月蝕カウンター:

進行カウンター: ① ② ③



天候

*快晴無風

耐久力消費：なし
判定ペナルティなし

ガ^ニス *

耐久力消費：なし
〈ナビゲート〉&知覚系技能-10%

降雪
*

耐久力消費：1
〈ナビゲート〉&知覚系技能-20%

***極低温**

耐久力消費:1D3
運動系技能-30%

風強 *

耐久力消費：1D3+1
〈ナビゲート〉&知覚&運動系技能-30%

雪吹猛*

耐久力消費：1D6
あらゆる技能-50%



身份卡：真正的登頂者

曾經朝著那座狂氣山脈暴虐的峰頂發起挑戰，並且戰勝了它的鮮明記憶，在那之後為你的人生帶來了某種空虛。
作為登山家找不到新的目標，過著漠然地朝著山峰進發的日子
的某一天，你發現自己突然站在未知的荒野之中。
周圍的是與你一樣，帶著登山裝備的數名登山家。他們異口同聲地如此說道——
“我才是狂氣山脈的人類首位登頂者”。



身份卡：真正的登頂者

曾經朝著那座狂氣山脈暴虐的峰頂發起挑戰，並且戰勝了它的鮮明記憶，在那之後為你的人生帶來了某種空虛。
作為登山家找不到新的目標，過著漠然地朝著山峰進發的日子
的某一天，你發現自己突然站在未知的荒野之中。
周圍的是與你一樣，帶著登山裝備的數名登山家。他們異口同聲地如此說道——
“我才是狂氣山脈的人類首位登頂者”。



身份卡：真正的登頂者

曾經朝著那座狂氣山脈暴虐的峰頂發起挑戰，並且戰勝了它的鮮明記憶，在那之後為你的人生帶來了某種空虛。
作為登山家找不到新的目標，過著漠然地朝著山峰進發的日子
的某一天，你發現自己突然站在未知的荒野之中。
周圍的是與你一樣，帶著登山裝備的數名登山家。他們異口同聲地如此說道——
“我才是狂氣山脈的人類首位登頂者”。



身份卡：真正的登頂者

曾經朝著那座狂氣山脈暴虐的峰頂發起挑戰，並且戰勝了它的鮮明記憶，在那之後為你的人生帶來了某種空虛。
作為登山家找不到新的目標，過著漠然地朝著山峰進發的日子
的某一天，你發現自己突然站在未知的荒野之中。
周圍的是與你一樣，帶著登山裝備的數名登山家。他們異口同聲地如此說道——
“我才是狂氣山脈的人類首位登頂者”。

