

 <p>身份卡 1 A：孤高之人</p> <p>你是一名登山家，僅僅是一名登山家。 你登山的原因，是因為山就在那裡。 無人踏足的世界最高峰，你沒有不將此作為目標的道理。</p> <p>【任務：登上山頂】</p>	 <p>身份卡 1 B：遺留於下界的牽絆</p> <p>你有著重要的人——家族、戀人或者是友人。 他（她）堅決反對你向狂氣山脈進行挑戰。 然而在長時間的勸說之下，你終究還是踏上了旅程。 帶著一定會活著回來的約定。</p> <p>【任務：生還】</p>
 <p>身份卡 2 A：不歸之友</p> <p>你的摯友曾是這個世界上最優秀的登山家。他作為第一次狂氣山脈登山隊的一員，對那座山脈發出了挑戰，從此一去不返。 在第二次登山隊的成立向公眾發表消息之後，你的志願前往也是必然的結果吧。</p> <p>【任務：找到摯友】</p>	 <p>身份卡 2 B：最後的生存者</p> <p>你本應作為第一次登山隊的一員，向狂氣山脈發出挑戰的。然而，在登山即將開始時你卻因為身體不適（或者其他某些原因）脫離了隊伍。 在收到第一次登山隊無人歸還的消息之後，你決定了，一定要找到他們，消除這份悔恨。</p> <p>【任務：找到第一次登山隊的全員】</p>
 <p>身份卡 3 A：傳說的見證人</p> <p>你是記者，或者是攝影師。 一名登山家——〈持有身份卡 1 的探索者〉吸引了你的注意力。 那個人，想要創下前無古人的傳說。成為這一新傳說的見證人就是你的目的。</p> <p>【任務：留下傳說級別登頂的記錄】</p>	 <p>身份卡 3 B：被隱藏的真實</p> <p>促使你行動的是好奇心。你是知道的，在過去，那所著名的密斯卡托尼克大學在南極發現了巨大的山脈，並且對外界隱瞞了它的存在。 那座山脈裡，一定隱藏著“世界最高峰”之外的什麼東西……</p> <p>【任務：追尋狂氣山脈的謎團】</p>

<p>身分卡 4A：並肩的雙峰</p> <p>凱文·金斯頓（綽號 K2）是當代最偉大的登山家，也是你並肩作戰的夥伴。他組建了一支挑戰瘋狂山脈的登山隊。 這是新世界的最高峰，也是人類首次登頂的機會……作為共同完成這場極限挑戰的登山夥伴，理所當然地，你也加入了這支隊伍。 【任務：在此次登山隊中，必須有人成功登頂】</p>	<p>身分卡 4B：對峙的雙峰</p> <p>凱文·金斯頓（綽號 K2）是當代最偉大的登山家，也是你長年以來的競爭對手。他組建了一支挑戰瘋狂山脈的登山隊。 這是新世界的最高峰，也是人類首次登頂的機會……這個唯一的榮譽，你絕不能讓他捷足先登。 為了超越他，你也加入了這支隊伍。 【任務：自己必須成功登頂】</p>
--	--



未登峰

導航判定

對未登峰進行開拓，登頂所需的判定。

①天氣判定

在每天行動開始時，決定當天的氣候。
探索者全員進行〈幸運〉判定。

▼全員成功：晴朗無風

體力消耗：無／技能判定無負面影響

▼1人失敗：降雪

體力消耗：-1
〈導航〉-10% 知覺系技能-20%

▼2人失敗：強風

體力消耗：-1D3
〈導航〉&知覺&運動系技能-30%

▼全員失敗：暴風雪

體力消耗：-1D6／所有技能-50%

②〈導航〉判定

登山隊全員（包括 NPC 在內），按照 [DEX] 順序進行〈導航〉判定，判定結束之後根據當天天氣產生體力消耗。

在全員成功的情況下，上升海拔 1,000m 的高度。

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，判定時所使用的技能值需要減去【當天內已經進行的判定次數 × 10%】的成功率。

以及，每次判定時都會產生體力的消耗。

※原路折返不需要判定，但一天內無法折返超過海拔 2,000m 的高度。

③突發事件

在〈導航〉失敗的情況下，需要使用【突發事件一覽表】進行判定。骰 1D10，根據擲骰結果發生對應的突發事件。

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。

④【停滯】

中斷當日的判定，選擇【停滯】也是可能的。選擇【停滯】則時間經過一日。第二天的判定從前一天中斷的地方繼續開始。

• 在當天的中途選擇【停滯】的話，算作“野宿 (Biwak)”。

沒有耐久力回復／在仍未進行任何行動的情況下允許進行〈急救〉等行為

• 在一天剛開始時或者每到達 1,000m 時【停滯】的話算作“紮營 (Camp)”。

耐久力回復 1D3／允許進行〈急救〉等行為



先鋒攀登判定

在垂直的岩壁或是冰壁進行攀登時的判定方式。

◆繩段數 (*27)

岩壁的高度由【繩段數】決定。

成功完成一次攀登，需要【繩段數】次〈攀登〉判定成功。

◆攀登者與保護者 (*28)

每進入下一段距離 (1 繩段) 時，都需要選出【攀登者】與【保護者】各一名。

保護者在攀登者墜落時，有為了阻止墜落減輕傷害而進行〈保護〉判定的機會。

▼〈保護〉判定的技能值

〈攀登〉-40 + [SIZ × 3] (最大值 99)

※記載到探索者人物卡技能欄的空白部分上吧。

※攀登者和保護者也可以從 NPC 中進行選擇。
(根據情況需要先說服對方也就不定就是……)

◆攀登判定

【攀登者】進行〈攀登〉判定。

成功的情況下，隊伍全員都可以前進【1 繩段】的距離。(原因是只要有一個人登上去，有了繩子確保就可以比較安全地爬上去)

同一人連續進行〈攀登〉判定時，會受到【當日進行過的〈攀登〉判定次數 × 20%】的減值。連續攀登是非常危險的行為，請注意。

失敗的話，進入墜落判定。

◆墜落判定

如果攀登者的〈攀登〉判定失敗，則攀登者會從崖壁上墜落。

必須立即由保護者進行〈保護〉判定。

成功的話下落會停止，可以馬上重新開始攀登。墜落傷害是 3m 的 1D6。

〈保護〉判定失敗的情況，攀登者進行〈幸運〉判定。

〈幸運〉判定成功，則意味著因為中間支點 (*29) 的保護，墜落停止。下落傷害為 4D6。

〈幸運〉判定失敗的情況，則中間支點因為衝擊脫離，探索者直接墜落地面 (*30)。

傷害為【現在到達的繩段數 × 4】D6。

※在第 1 繩段墜落地面的情況下，

落地傷害為 4D6。

※墜落傷害可以通過判定〈跳躍〉成功 -1D6。

攀岩保護者 (Belayer)
(掌握著他人的生命安全，當墜落發生時，會體驗到生命受到危機威脅的瞬間。
進行〈攀岩保護〉動作時，每次都會消耗理智值 (SAN)，因此需要特別注意。
保護者保護: san
-1D3
攀登者幸運-1D6
直接墜落:-1D10

▼2人失敗:極低溫
體力消費:耐久力-1D2／運動系技能-30%
3人失敗:強風



おろゆる技能 -50%

体力消費: 1D6

猛吹雪

狂氣山脈 登山地圖





降雪

体力消費: 1

〈ナビゲート〉-10% 知覚系技能 -20%



強風

体力消費: 1D3

〈ナビゲート〉&知覚&運動系技能 -30%

快晴無風



体力消費: なし
判定デメリットなし

天候決定ロール

探索者全員〈幸運〉ロール



極低温

体力消費: 2
運動系技能 -30%

天候決定ロール(極高所)

探索者全員〈幸運〉-30%ロール



能力値				技能			
STR	65	アイデア	80	〈ナビゲート〉	99%	〈回避〉	47%
CON	40	幸運	75	〈登攀〉	90%	〈応急手当〉	70%
SIZ	60	知識	80	〈跳躍〉	60%	〈自然〉	60%
INT	80	正気度	82	〈サバイバル：山岳〉	45%	〈説得〉	50%
POW	90	耐久力	10	〈追跡〉	65%	〈英語〉	80%
DEX	55	MP	18	〈聞き耳〉	65%		
APP	50	DB	+0	〈目星〉	55%	〈信用〉	35%
EDU	80			〈ビレイ〉	95%		



能力値		技能	
STR	60	アイデア	90
CON	75	幸運	80
SIZ	50	知識	90
INT	90	正気度	80
POW	80	耐久力	12
DEX	70	MP	16
APP	75	DB	+0
EDU	90		

技能		能力値	
〈ナビゲート〉	75%	〈回避〉	35%
〈登攀〉	65%	〈応急手当〉	90%
〈跳躍〉	25%	〈医学〉	85%
〈サバイバル：山岳〉	60%	〈精神分析〉	60%
〈追跡〉	50%	〈生物学〉	36%
〈聞き耳〉	20%	〈日本語〉	90%
〈目星〉	80%	〈英語〉	85%
〈ビレイ〉	70%	〈信用〉	45%



能力値		技能	
STR	55	アイデア	50
CON	55	幸運	35
SIZ	65	知識	75
INT	50	正気度	30
POW	30	耐久力	12
DEX	60	MP	06
APP	70	DB	+0
EDU	75		

技能		能力値	
〈ナビゲート〉	45%	〈回避〉	30%
〈登攀〉	55%	〈射撃(ライフル)〉	55%
〈跳躍〉	50%	〈水泳〉	50%
〈サバイバル：山岳〉	25%	〈乗馬〉	50%
〈追跡〉	45%	〈天文学〉	12%
〈聞き耳〉	20%	〈英語〉	75%
〈目星〉	40%		
〈ビレイ〉	67%	〈信用〉	99%

裝備 A : Caravan



長期の登山に耐えうる十分な装備を運んでいくスタイル。十分な装備の恩恵と精神的な安心感を得ることができ、動きは鈍くなる。

デポすることで (B) へ切り替え可能。

◆ボータス

医学、応急手当、精神分析の成功率+10%、回復量×2

◆食糧：30日分

[illegible]

裝備B: Light & Fast

なるべく装備を軽量化するスタイル。

素早く行動ができ、体力消耗を抑えることができるが、装備による様々な恩恵を得ることが難しくなる。



◆ボーナス

登山行動で消費する体力-1/登攀、ナビゲート、跳躍、回避+5%

◆食糧：14日分

[illegible]

<p>1. 神話的征服 人類的進化史即是征服自然的歷史。人類利用工具與智慧，開拓了未知的領域。登山家的本質就在於此，至少對你而言是如此。征服未知，將神話之地重繪成人類歷史的舞台。作為人類的代表，站在那個邊境之上的人，就是你。</p> <p>衝動獎勵 你能夠利用知識和工具，使登山更加安全且穩妥。你可以在登山行動的推進檢定中使用〈科學〉技能或〈機械修理〉，並且在該檢定中獲得1顆獎勵骰。</p>	<p>6. 榮譽與稱讚 無論人們如何評價你的動機，對你而言，來自社會的稱讚與名聲，或是從中獲得的利益，才是你挑戰極限登山的理由。對你來說，山不僅是商業機會，也是自我表現的舞台。打破稱讚的紀錄，就是你的目標。</p> <p>衝動獎勵 儘管專業人士未必如此，你在一般公眾中卻是受人尊敬的對象。你可以用〈信用〉技能來代替所有的交涉類技能和信息收集判定。此外，充足的資金援助使得登山的可行日數增加。【食糧】增加5。</p>
<p>2. 美麗的線條 登山就是在地圖上劃出一條線。你用自己的雙腳作為筆，繪製出通往山頂的合理且優美的路線。山峰就是你作為登山家的畫布，而你渴望在更險峻的地形上，留下如藝術般的登頂足跡。這是你的願望。</p> <p>衝動獎勵 憑藉卓越的地圖閱讀和地形分析能力，你能夠制定出合理的登山路線。你可以在〈導航〉的推進檢定中使用〈藝術：地形圖〉，並在該檢定中獲得1顆獎勵骰。</p>	<p>7. 舒適的場所 對你而言，最舒適的地方就是山。可以說，你是社會不適應者。污染、喧囂、社會的摩擦、人際關係，這一切都給你帶來壓力，奪走了你的人性。在這個難以生存的世界裡，只有在山中，你才能感受到真正的自由。</p> <p>衝動獎勵 當你身處山中時，能夠強烈發揮作為動物的根本潛力。你可以用〈自然〉技能來進行〈迴避〉、〈察覺〉、〈聽音〉和〈急救〉的推進檢定，並在這些檢定中獲得1顆獎勵骰。</p>
<p>3. 風險管理遊戲 登山是最具刺激性的遊戲。它是一場全面調動資源的策略遊戲，挑戰未知的危險與困難，並進行風險管理。對你而言，登山並非一場魯莽的冒險。你能精確掌握自己的能力，該進時進，該退時退。這是一場知性且理性的遊戲，也是你的挑戰。</p> <p>衝動獎勵 你能進行以風險管理為核心的登山。在成功率70%以上的判定中，若放棄進行推進檢定的權利，可獲得1顆獎勵骰。譯注：成功率為最終成功率 ※不適用於〈幸運〉和〈靈感〉檢定。</p>	<p>8. 難以言喻的衝動 為什麼登山？這樣的問題無法用言語回答。推動你前往山中的衝動是無法用言語描述的，是一種你自己都無法理解或妥協的情感。唯一確定的是，你無法想像自己不去山中，並且如果不去山中，你將失去理智。</p> <p>衝動獎勵 燃燒純粹而激烈的衝動，能夠發揮爆發性的能力。每當在判定前減少1D6點〈理智〉，該判定中即可獲得1顆獎勵骰（最多兩顆）。 ※在這次判定中，「瘋狂發作」不會發生。 譯注：判定完畢後仍會發生</p>
<p>4. 完全的瞬間 你登山是為了追求至高且完美的瞬間。在平靜的日常生活中無法體會到的「真正的生命」存在於那裡。當你面臨與死亡為伴的挑戰，將身體與精神磨鍊至極限，並克服令靈魂顫抖的恐懼時，只有在那一瞬間，你才會真正感受到活著的實感。</p> <p>衝動獎勵 譯注：成功率為最終成功率 你越是接近極限挑戰，力量就越能被喚醒。在成功率30%以下的檢定中，若放棄進行推進檢定的權利，可獲得2顆獎勵骰。 ※不適用於〈幸運〉和〈靈感〉檢定。</p>	<p>9. 未見的風景 世界是美麗的。登山家們知道，世界上充滿了無法用奇蹟來形容的風景。這個世界上還有許多未曾有人到達過、未曾見過的景色。你渴望比任何人更早地將那些風景刻印在你的眼中、鏡頭中，或是心中。這就是你的願望。</p> <p>衝動獎勵 你能夠對外界運用卓越的感知能力。你可以用〈藝術：攝影〉技能來代替〈察覺〉和〈靈感〉的推進檢定，並在這些檢定中獲得1顆獎勵骰。</p>

<p>偉大的先導者 你之所以登山,是因為有一位偉大的導師引領你前行。他(她)是你最尊敬和信賴的對象,也是你人生的目標。你繼承了他的教誨、經驗、技術和意志,如今你能站在這裡,正是因為這些。</p> <p>衝動獎勵 在創建探索者時,選擇一項從導師那裡繼承的技能。這項技能不必是職業技能。 在使用這項技能進行的檢定推進中,始終能獲得1顆獎勵骰。</p>	<p>10. 山岳信仰 山中有神存在。或者,山本身就是神。你崇敬山岳,以敬畏的心情面對它。你登山的理由或許是作為修行或試煉,或是透過這個行為向神明詢問你是否受到天的眷顧。</p> <p>衝動獎勵 你可以通過信仰向世界詢問自己是否被山和天所愛。在〈幸運〉檢定中,你可以進行推進檢定。</p>
--	---

<p>① 人類的傲慢 人類輕視自然,過度高估自身的力量。當瀕臨死亡時,才終於意識到這份傲慢正是將自己推向窮途末路的根源。</p> <p>▲ 一時性瘋狂:過度自信 在瘋狂發作期間,如果登山行動判定失敗,必須用〈機械修理〉或〈科學〉技能進行推進檢定。</p> <p>★ 不定性瘋狂:死亡無知 突然無法理解如何繫繩或使用裝備。在所有墜落判定中,獲得1顆懲罰骰。</p>	<p>⑥ 貪婪的承認欲 被無法滿足的承認欲所驅使。你過度關注他人的評價,這會使你做出錯誤的判斷。這種決策並非真正的自我決定。</p> <p>▲ 一時性瘋狂:對數字的執著 在發作期間,玩家會不斷重複聽到的數字。此外,選擇時會無條件地選擇數字較大的選項。</p> <p>★ 不定性瘋狂:魯莽的挑戰 受到他人評價的壓力,進行超出自己能力的魯莽挑戰。會主動挑戰成功率低於30%的檢定。</p>
<p>② 對美的執著 無法接受不美的登頂路線。迂回或繞行、強行突破不美的路線等行為,都是羞恥的。</p> <p>▲ 一時性瘋狂:理想與現實 對於骯髒的登山經歷感到強烈的壓力。每當發生意外或墜落判定時,〈理智〉會減少1點。</p> <p>★ 不定性瘋狂:直登偏執 這面牆的美在於直上……。心神被直登路線所迷惑,在〈導航〉檢定中自動失敗。</p>	<p>⑦ 在世間孤立 因為持續避免與他人交往,你變得無法與任何人真正理解彼此。在這個舒適的山中,你無法填補內心的孤獨,最終將獨自死去。</p> <p>▲ 一時性瘋狂:溝通障礙 無法主動與他人交談。每當他人要求你表達意見時,〈理智〉會減少1點。</p> <p>★ 不定性瘋狂:山中的孤獨 你想要隱藏在自己的殼中,融入山中消失。與他人合作的行動將獲得1顆懲罰骰。</p>

<p>③ 萎縮</p> <p>在極限的登山中，你將面對超越人類理解的威脅。你未曾理解到，會有無法進行而必須捨棄風險管理的情況出現。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：奈落的恐懼 在進行〈攀爬〉或〈跳躍〉的檢定前，會發生〈意志〉檢定。若失敗，恐懼使你雙腿僵困難，檢定會中斷。</p> <p>★ 不定性瘋狂：信息崩潰 你什麼都不明白。情況超出了你思維的極限。在發作期間，INT 會降至0，且〈靈感〉檢定會自動失敗。</p>	<p>⑧ 暴走的衝動</p> <p>激烈的衝動，飢渴的內心野獸，讓你的情感失控。你會不由自主地哭泣、憤怒、笑鬧，甚至對山產生瘋狂的情緒。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：矛盾的脫衣 感覺身體像燒起來一樣熱，無法忍受而脫掉衣物。在登山行動中，冷風會立即造成1D6的傷害。</p> <p>★ 不定性瘋狂：不定形的怪物 自我意識變得無法控制。擲1D10，根據擲骰結果接受對應的【登山家瘋狂】的不定性瘋狂懲罰。</p>
<p>④ 超越風險</p> <p>在生死邊界、恐懼達到極限的那一刻，你所追求的完美瞬間將降臨。然後，你可能會進一步達到人類不應該到達的真理。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：腎上腺素中毒 尋求恐懼和危險，對所有檢定進行推進檢定。</p> <p>★ 不定性瘋狂：境地的到達 你最終到達了人類不應該達到的精神禁忌領域。〈克蘇魯神話〉技能獲得+30的加成。隨後，每當瘋狂發作時，〈克蘇魯神話〉技能會再增加+3。</p>	<p>⑨ 虛無的到來</p> <p>你懼怕虛無。你害怕無法看到你渴望的景色，因為這會否定你在此存在的意義。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：處女情結 不希望未踏之地被他人踏荒。對於已經有痕跡的景色無法忍受。在每當其他人成為登山者時，〈理智〉減少1點。另外，你不會接受【代替檢定】的安排。</p> <p>★ 不定性瘋狂：遮蔽視界的黑暗 什麼也看不見。可能是缺乏氧氣。在發作期間，所有的感知判定將獲得1顆懲罰骰。</p>
<p>⑤ 死者的呼喚</p> <p>你最親近的人在山中喪生。你不斷聽到他從深處傳來的呼喚，並且你知道，自己也將在不久的將來到達那個聲音的來源地點。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：幻聽 ※即使在瘋狂潛伏期間也會發生 每次發生【停滯】時，需要進行〈理智〉檢定(1 / 1D6)。</p> <p>★ 不定性瘋狂：彼岸的亡靈 死者的亡靈牽扯你的腳步。在發作期間，進行登山行動判定前會發生〈意志〉檢定。若失敗，該判定將獲得2顆懲罰骰。</p>	<p>⑩ 盲目的信仰</p> <p>你不知道你崇拜的神的真實。你也不了解你所信仰的絕對價值觀的來源。你那盲目的信仰已經奪走了你作為人的基本思考能力。</p> <p>▲ 一時性瘋狂：毫無依據的理論 所有決策都通過擲骰進行。每次擲骰時，你都會編造與信仰相關的理論來解釋這些決策。</p> <p>★ 不定性瘋狂：信仰的否定 不合理的情況會襲來。受到1D10的傷害。你會意識到神不存在，或者與你所想像的形象大相徑庭。</p>