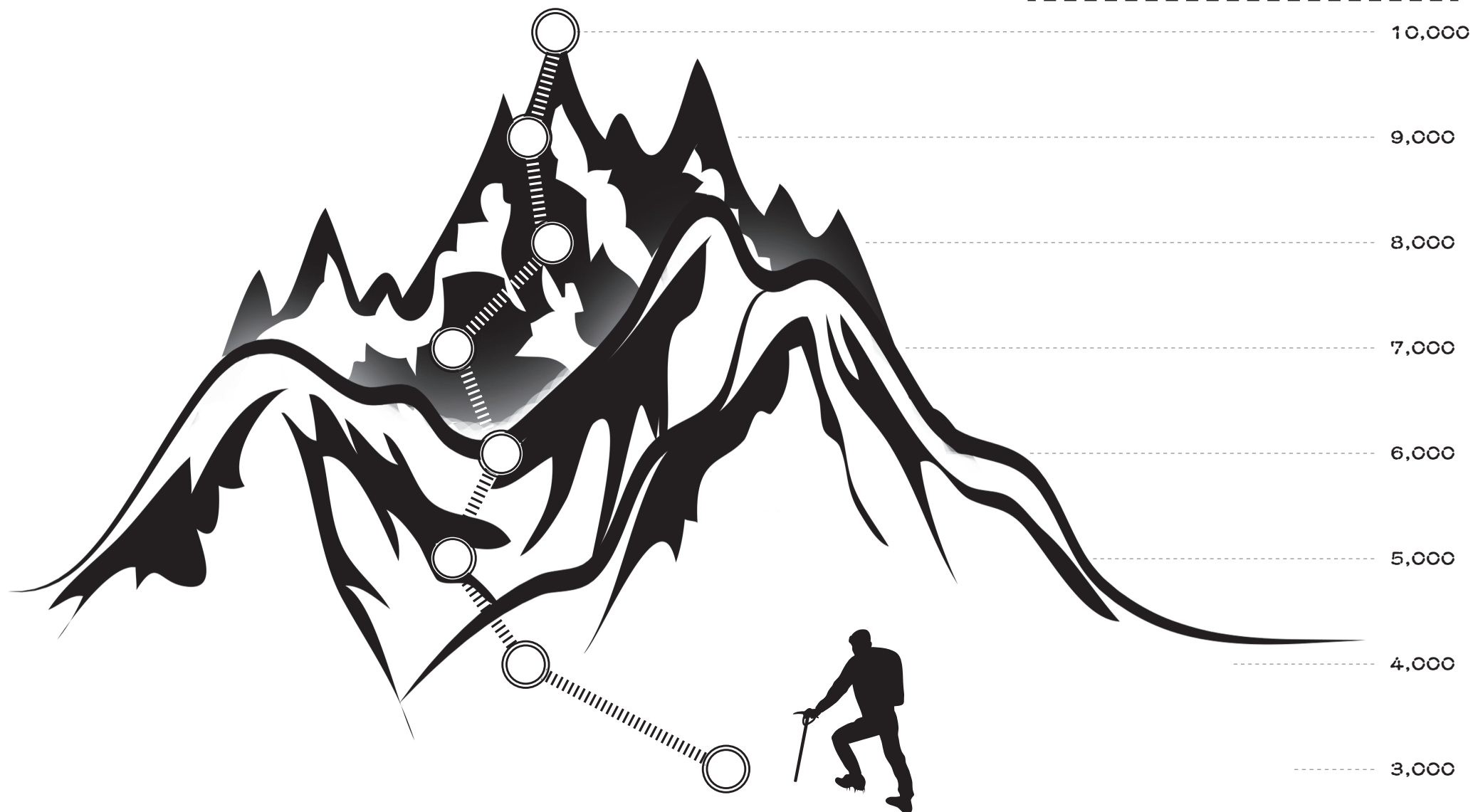


狂気山脈 登山マップ

天候





快晴無風

体力消費：なし
判定デメリットなし



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%



猛吹雪

体力消費：1D6
あらゆる技能 -50%

装備 (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るが、
動きは鈍くなる。

デポすることで (B) へ切り替え可能。



◆ボーナス

医学、応急手当、精神分析 +10% / 医学、応急手当での回復量 × 2

◆食料 30 日分: □□□□ □□□□ □□□□ □□□□
□□□□ □□□□



装備 (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、
十分な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%

◆食料 14 日分: □□□□ □□□□ □□□□



未踏峰

ナビゲート・ロール

未踏峰のルートを開拓し、頂上を目指す判定。

① 天候の決定

1 日の行動開始時に、その日の天候を決定する。
探索者は全員〈幸運〉でロール。

▼ 全員成功：快晴無風

体力消費：なし / 判定ペナルティなし

▼ 1 人失敗：降雪

体力消費：耐久力 -1
〈ナビゲート〉 -10% 知覚系技能 -20%

▼ 2 人失敗：強風

体力消費：耐久力 -1D3
〈ナビゲート〉 & 知覚 & 運動系技能 -30%

▼ 全員失敗：猛吹雪

体力消費：耐久力 -1D6 / あらゆる技能 -50%

② 〈ナビゲート〉ロール

登山隊全員 (NPC 含む) が、[DEX] 順に〈ナビゲート〉ロールを行う。判定終了後に、天候による体力消費が発生。

全員が成功すれば、標高 1,000m 高度を上げることができる。

対象が同意すれば、判定の【肩代わり】も可能。だが、「その日に既に行った判定回数 × 10%」のマイナス修正がかかる。

また、判定の都度、体力消費が発生する。

※来た道を引き返す場合は判定不要だが、1 日に標高 2,000m 分までしか降りることはできない。

③ アクシデント

〈ナビゲート〉に失敗した場合、【アクシデント・チャート】を振る。1D10 でロールせよ。出目に対応した遭難アクシデントが発生する。

アクシデントを突破した場合、〈ナビゲート〉に成功したものとする。

④ 【停滞】

その日の判定を中断し、【停滞】を選ぶことができる。【停滞】すると 1 日が経過する。翌日の判定は前日の続きから行うこと。

・ 1 日の途中で【停滞】すると「ビバーク」となる。

耐久力回復なし / 未行動の場合は〈応急処置〉など可

・ 1 日の開始時、あるいは 1,000m 到達ごとに

【停滞】すると「キャンプ」となる。

耐久力回復 1D3 / 〈応急処置〉など可



クライミング・ロール

岩壁、あるいは氷壁を垂直に登る〈登攀〉ロール。

◆ピッチ数 (*27)

壁の規模は【ピッチ数】で設定される。壁に登りきるには、【ピッチ数】回の〈登攀〉ロールに成功する必要がある。

◆クライマーとビレイヤー (*28)

1 ピッチごとに、【クライマー】と【ビレイヤー】を選ぶこと。

ビレイヤーには、クライマーが墜落した際に、その墜落を止めてダメージを軽減させるための〈ビレイ〉ロールを行うチャンスが与えられる。

▼ 〈ビレイ〉ロールの技能値

〈登攀〉 -40 + [SIZ × 3] (最大値 99)

※探索者シートの技能欄の余白に記載せよ。

※クライマー・ビレイヤーは、NPC からも選ぶことはできる。(説得次第かもしれないが…)

◆登攀ロール

クライマーが〈登攀〉ロールを行う。成功した場合、パーティ全員が 1 ピッチ分進むことができる。(一人登ればロープで確保して比較的 safely 登ることが可能だからだ)

〈登攀〉ロールは、【その日行った〈登攀〉ロール回数 × 20%】のマイナス修正がかかる。連続で行うのは危険だ。注意せよ。

失敗した場合、墜落判定へ。

◆墜落判定

クライマーが〈登攀〉に失敗した場合、クライマーは墜落する。即座にビレイヤーは〈ビレイ〉ロールを行うこと。

成功すれば落下は止まり、その場から登攀を再開できる。落下ダメージは 3m 分の 1D6 で済む。

〈ビレイ〉ロールに失敗した場合、クライマーは〈幸運〉でロールせよ。成功した場合、中間支点 (*29) により墜落は止まる。落下ダメージは 4D6。

〈幸運〉判定に失敗した場合、中間支点が衝撃で外れ、グラウンドフォール (*30) する。

ダメージは【現在の到達ピッチ数 × 4】D6

※ 1 ピッチ目でグラウンドフォールした場合、落下ダメージは 4D6 とする。

※ 落下ダメージは〈跳躍〉の成功で -1D6 できる。