雪山登頂ルール

序文

　冒険者が登る雪山とは大変に苛酷な環境です。ルートの整備も工作もなされない、地図すらもない前人未到の地であるかもしれません。強大な蛮族や、獰猛な獣や、人知を超えた存在の支配下であるかもしれません。吹雪、雪崩、岩壁、クレバス、さまざまな自然の脅威が行く道を妨げるかもしれません。そういった極地の冒険を、「天候」「疲労」「ランダムイベント」の3点から演出することが本ルールの目的です。

ルール

・1日の流れ

　雪山登頂ルールでは1日を一つの区切りとします。AM6:00から翌日のAM5:59を1日とし、効果時間が一日以下である効果は日付変更とともに消滅します。PCは１日の中を以下のような流れで行動します。

1. 天候決定フェイズ
2. 進行フェイズ
   1. 進行イベント決定
   2. 進行度決定
3. 休息フェイズ

1.　天候決定フェイズ

　１～１２までの天候表に基づいて１日の天候を決定します。天候によってPCたちは有利、もしくは不利な状況になります。天候表の初期値はセッション開始時に1d6で決定され、その後、天候決定フェイズの度に1d5-3の値で変動します。天候表の値が12を上回った場合、そこから12を引いた値で天候表を参照します。天候表の値が1を下回った場合、そこへ12を加えた値で天候表を参照します。

天候表

|  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
| １ | ２ | ３ | ４ | ５ | ６ | ７ | ８ | ９ | １０ | １１ | １２ |
| 吹雪 | 強風 | 曇天 | 晴天 | 晴天 | 快晴 | 晴天 | 晴天 | 曇天 | 強風 | 吹雪 | 猛吹雪 |

天候一覧

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 快晴 | 概要 | 雲一つない晴れやかな空、気温が高く夜の寒さも厳しくない。 |
| 概要 | 一部の蛮族PCに対して日光によるペナルティが発生します。  休息フェイズにて疲労度(後述)が1減少します。  睡眠によるHP、MPの回復が可能です。 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 晴天 | 概要 | 日光が差し気温が高め、穏やかな天候で行動がしやすい |
| 概要 | 一部の蛮族PCに対して日光によるペナルティが発生します。  睡眠によるHP、MPの回復が可能です。ただし、回復量の上限は3時間分です。 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 曇天 | 概要 | 空を雲が覆い日差しを遮る。日中であっても気温が上がりにくくなる。 |
| 概要 | 寒さにより行動判定に-1のペナルティが発生します。防寒状態(後述)であればペナルティを無効化出来ます。  睡眠によるHP、MPの回復が不可能となります。 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 強風 | 概要 | 高地の冷たい風が容赦なく吹き付け、体力を奪っていく。 |
| 概要 | 寒さにより行動判定に-2のペナルティが発生します。防寒状態であればペナルティを無効とすることが出来ます。  防寒状態でないときに疲労度が増加する場合、増加量に1追加されます。  睡眠によるHP、MPの回復が不可能となります。 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 吹雪 | 概要 | 強い風と寒波の嵐が身体を苛む |
| 概要 | 寒さにより行動判定に-4のペナルティが発生します。防寒状態であればペナルティを-2とすることが出来ます。  防寒状態でないときに疲労度が増加する場合、増加量に2追加されます。防寒状態であれば疲労度の増加量に1追加されます。  睡眠によるHP、MPの回復が不可能となります。  休息フェイズ時、HPおよびMPの最大値が1減少します。 | | |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| 名称 | 猛吹雪 | 概要 | 視界が失われるほどの降雪、地吹雪。周囲数ｍすら見通すことが出来ない。 |
| 概要 | 進行処理フェイズをスキップします。  休息フェイズにて、疲労度が3増加します。  睡眠によるHP、MPの回復が不可能となります。 | | |

2.　進行フェイズ

　雪山を登る時時、多くの場合山頂など目標地点へ向かうことになります。その際目標地点へどれだけ近づいたかを示す度合いが進行度です。進行を選択した際、進行度を2d6の出目だけ上昇させることが出来ます。同時に、PC毎に疲労度(後述)が1上昇します。疲労度の上昇値は天候によって大きくなるため、天候表の結果から進行をしないことが選択肢の一つとなります。進行を選択した場合には、以下の二つの処理を行います。

（ア）進行イベント決定

　踏破困難な地形が現れた、天候が急変した、などのいわゆるランダムイベントを処理します。進行イベントはイベント表からダイスによって決定されます。適切なダイスボットを導入しているときに、「df」と入力してください。進行イベント決定時、PC達は後述する迂回路探索判定をGMへ要求することが可能です。

迂回路探索判定

　PC達は探索判定を試みることが可能です。探索判定に成功した場合、もう一度ダイスを振り、どちらの進行イベントを行うか選択することが出来ます。迂回路探索を試みた場合、PC全員の疲労度が1上昇します。

（イ）進行度決定

　PC達がどの程度山を登ることができたかを決定します。基本的に進行度は2d6で決定しますが、進行イベントの結果から出目が増減します。進行度の決定後、すべてのPCは疲労度が1上昇します。進行フェイズには、行動がしやすい日中の時間帯が当てられるべきです。

3.　休息フェイズ

　テントを張る、雪中に穴を掘るなどして簡易に拠点を設営し、そこで休息をとります。このフェイズで傷を癒す、食事を行う、睡眠をとるなどの行動ができます。休息フェイズには、行動が困難になる日没から日の出までの時間が当てられるべきです。食事を取る際には保存食1日分を消費します。1日のうちに食事を取らなければ空腹のためにHPとMPの最大値が1減少し、行為判定に-1のペナルティを受けます。この修正は食事を取らないかぎり累積します。1日のうちに睡眠を取らなければ疲労のためにHPとMPの最大値が1減少し、行為判定に-1のペナルティを受けます。この修正は睡眠を取らないかぎり累積します。

　天候によっては、このフェイズで疲労度が増減します。

・疲労度について

　疲労度とは、苛酷な環境から心身に蓄積する疲労やストレスを表す度合いです。山中にいる場合では、疲労度は容易に回復させることができません。天候による効果や進行イベントの解決、進行フェイズを行うなどの行動によって増減します。PCは現在蓄積している疲労度の分だけ、生命力が減少します。この生命力の減少により、HPの最大値も同様に減少します。生命力が0以下となったPCは即座に死亡します。何らかの要因で疲労度が解消された場合、その分だけ生命力が回復します。HPの最大値及び現在地も同様に回復します。

・防寒状態について

　サーマルマント、防寒着、リュッケン白鷹騎士団制式防寒加工装備など、GMが認めたアイテムの装備または使用によって防寒状態となることができます。

　防寒状態であるときには、天候によって発生するペナルティを軽減することが出来ます。

・高度の影響について

　人体が定住に適している高度の限界は約6000mとされます。また、高度8000m以上はデス・ゾーンと呼ばれ、生命維持に必要な量の酸素は存在しないといわれます。これらはゲームを離れた現実の話ではありますが、極限地での冒険を主題とする本ルールでは注目されるべきです。

　進行度が60を超えたとき、天候の如何に関わらず、睡眠によるHPおよびMPの回復は不可能となります。また、進行イベントによる疲労度の増加量に1追加されます。さらに高山病チェックを行います。病気属性、難易度Bの生命抵抗力判定を行い、失敗した場合シナリオ中すべての判定に-1のペナルティが発生します。この生命抵抗力判定には、持続時間が6時間以上である効果のみを有効とします。

　進行度が80を超えたとき、休息フェイズのたびに疲労度が1d6増加します。また、進行イベントによる疲労度の増加量にさらに1(合計2)追加されます。さらに高山病チェックを行います。病気属性、難易度Cの生命抵抗力判定を行い、失敗した場合シナリオ中すべての判定に-1のペナルティが発生します(進行度60での高山病と重複します。)。この生命抵抗力判定には、持続時間が6時間以上である効果のみを有効とします。