

タイムトラベルRPG パストフューチャーパラドックス プレイサマリ

メインフェイズで可能なシーン

接近 シーン	<p>※シーンプレイヤーの許可があれば他のPCも登場できる。</p> <p>①公開されているハンドアウトを一つ選ぶ。 ②好きな特技で判定を行う。これを接近判定と呼ぶ。 ③判定に成功すれば、選んだハンドアウトの【真相】が公開される。判定に失敗すると、自分の〔疲労度〕が1D6増加してしまう。ただし失敗時、「無理を通す」ことを選択すれば、ランダムに決定した自分の【因縁】を対象としてパタフライエフェクトが発生してしまうが、選んだハンドアウトの【真相】は公開される。</p>
解決 シーン	<p>※シーンプレイヤー以外のPCは③での登場判定に成功すれば登場できる。</p> <p>①公開されている【問題】を一つ選ぶ。 ②【問題】に設定されている解決方法を確認する。複数設定されている場合、暴力的解決か理知的解決かを選ぶ。シーンの解決方法が決まったとき、その【問題】の【能力】が未公開だった場合、このタイミングで公開される。 ③シーンに登場したいPCはランダムな特技で判定を行う。これを登場判定と呼ぶ。成功すればシーンに登場できる。 ④ラウンド進行を開始する。シーンに登場しているPCはラウンドに1回の手番を持ち、以下の3種類の行動ができる。</p> <p style="padding-left: 20px;">a：解決...手番を消費する。【問題】を目標として選び、好きな特技で判定を行う。これを解決判定と呼ぶ。判定に成功すれば目標の〔耐久度〕に1D6のダメージを与えられる。判定に失敗すると目標の〔脅威度〕の値と同じだけ〔疲労度〕が増加する。 b：連携...手番を消費する。自分以外のPCを目標として選び、目標が持っている特技の中の好きな特技で判定を行う。判定に成功すれば目標がそのラウンドに行う判定にプラス1の修正をつけることができる。 c：【スキル】の使用...自分の修得している【スキル】を使用する。異なる【スキル】であれば、一度に何個でも使用できる。</p> <p>⑤【問題】の〔耐久度〕が0以下になったら、その【問題】は解決され、その【問題】及ぼす【悪影響】の効果を消すことができる。シーンに登場しているすべての【問題】が解決されたらシーンは終了する。 ⑥全PCの手番を終えても解決されていない【問題】が残っていた場合、ラウンドが終了する。そのラウンドで一度も解決判定の目標にならなかった【問題】があった場合、その【問題】の〔脅威度〕（複数設定されていれば値の大きいほう）と同じ値だけ、ランダムに選んだPCの〔疲労度〕が増加してしまう。 ⑦ラウンド終了時にPCは疲労度チェックを行う。2D6を振って現在の〔疲労度〕以下が出ると気絶してしまい、〔改変度〕が1D6点増加してシーンから脱落してしまう。疲労度チェックの前に自分の〔改変度〕を1点増加させれば、自発的にシーンから脱落することを選択できる。 ⑧シーンに登場しているPCが一人もいなくなってもシーンは終了する。シーン終了時、未解決の【問題】が残っていたらシーンプレイヤーのPCの【因縁】の対象からランダムに決定したキャラクターを対象としてパタフライエフェクトが発生してしまう。解決シーンの終了後、そのシーンに登場していたPCは全員、〔疲労度〕を1D6点減少させることができる。</p>
偶発 シーン	<p>※シーンプレイヤーの許可があれば他のPCも登場できる。</p> <p>①アクシデント表を使用して、発生する出来事をランダムに決定する。 ②表の結果に従って、判定を行う。これを偶発判定と呼ぶ。 ③判定の成否ごとに表に記載された効果を適用する。</p>

クライマックスフェイズだけで適用されるルール

特殊な 解決シーン	<p>クライマックスフェイズでは登場判定の必要なくPC全員が登場する。またシーン開始時の解決方法の決定を行わない。代わりに解決判定を行うたびに毎回自由に選択できる。加えて、【能力】が未公開の【問題】の【能力】の公開条件が通常と異なり、その【問題】を目標とした解決判定のサイコロを振る直前に公開される。</p>
【真相】 の公開	<p>PCは自分の判定のダイスを振る直前に、自分の【真相】の情報を公開することができる。それにより、自分の発生させたBE（パタフライエフェクト）の回数と同じ値だけその判定にプラスの修正を得ることができる。またその判定で【問題】にダメージを与えた場合、ダメージが1D6点上昇させることができる。【真相】を公開した際には、その内容に対するロールプレイを簡単に演出すること。</p>
【因縁】 の使用	<p>PCは持っている【因縁】のうち、使用や死亡・消失にチェックの入っていないものを使用することができる。使用すると、アイテム「癒しの品」「幸運の品」「運命の品」のいずれかの効果を得る。ただし効果の対象は自身のみとなる。使用した際はその【因縁】の相手に関連した演出を入れること。使用した【因縁】には使用済みのチェックを入れる。</p>
PC の死亡	<p>クライマックスフェイズでは疲労度チェックは行わない。代わりにPCの〔疲労度〕が増加して〔疲労度〕が20以上になった場合、そのPCは好きな特技を指定特技とした判定を行わなければならない。この判定を死亡判定と呼ぶ。死亡判定には現在の〔疲労度〕から20を引いた値と同じだけマイナスの修正がつく。死亡判定に失敗するとPCは死亡する。PCが死亡するとPCの【因縁】のキャラクター全員にパタフライエフェクトが発生する。</p>

各種表を使用するタイミングと参照ページ

表の名前	使用するタイミング	参照ページ
タイムトラベラスキル表	PC作成時、【タイムトラベラスキル】修得時など	p.49
原始人のクラススキル表	原始人のPC作成時、原始人の【クラススキル】修得時など	p.50
古代人のクラススキル表	古代人のPC作成時、古代人の【クラススキル】修得時など	p.51
中世期人のクラススキル表	中世期人のPC作成時、中世期人の【クラススキル】修得時など	p.52
現代人のクラススキル表	現代人のPC作成時、現代人の【クラススキル】修得時など	p.53
近未来人のクラススキル表	近未来人のPC作成時、近未来人の【クラススキル】修得時など	p.54
宇宙人のクラススキル表	宇宙人のPC作成時、宇宙人の【クラススキル】修得時など	p.55
アイテム決定表	PC作成時、【アイテム】をランダムに獲得する場合など	p.56
時代決定表	ランダムに時代を決定する場合（タイムトラベラスキル【時代借用】の使用時）など	p.59
原始時代経歴表	原始人のPC作成時、原始時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
古代経歴表	古代人のPC作成時、古代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
中世時代経歴表	中世期人のPC作成時、中世期時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
現代経歴表	現代人のPC作成時、現代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
超情報化時代経歴表	近未来人のPC作成時、超情報化時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
宇宙時代経歴表	宇宙人のPC作成時、宇宙時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.59
原始時代名前表	原始人のPC作成時、原始時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.60
古代名前表	古代人のPC作成時、古代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.60
中世時代（西洋）名前表	中世期人のPC作成時、中世期時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.60
中世時代（日本）名前表	中世期人のPC作成時、中世期時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.60
現代（西洋）名前表	現代人のPC作成時、現代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.61
現代（日本）名前表	現代人のPC作成時、現代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.61
超情報化時代名前表	近未来人のPC作成時、超情報化時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.61
宇宙時代名前表	宇宙人のPC作成時、宇宙時代出身の【因縁】のキャラクター作成時など	p.61
因縁種別表	【因縁】のキャラクター作成時、【因縁】のキャラクターの因縁種別の変更が発生した時など	p.62
ポジティブ因縁内容表	【因縁】のキャラクター作成時、【因縁】のキャラクターの因縁内容の変更が発生した時など	p.62
ネガティブ因縁内容表	【因縁】のキャラクター作成時、【因縁】のキャラクターの因縁内容の変更が発生した時など	p.62
現代シーン表	メインフェイズ・クライマックスフェイズのシーン開始時など	p.65
重度バタフライエフェクト表	エキストラを対象にバタフライエフェクトが発生した時、NPCの改変バースト時など	p.74
軽度バタフライエフェクト表	NPCやPCを対象にバタフライエフェクトが発生した時など	p.75
タイムトラベラー 重度バタフライエフェクト表	PCの改変バースト時など	p.75
タイムトラベル演出表	導入フェイズでのタイムトラベルの演出時など	p.76
アクシデント表	偶発シーンなど	p.79
帰還演出表	結末フェイズでの出身時代への帰還の演出時など	p.82