

## システムで固定の問題データ

システムで固定の【問題】である【バタフライエフェクト問題】と問題「キャラクターの死亡・消失」の問題データを掲載します。これらの問題データはルールに従って、解決シーンに登場させていただきます。

### バタフライエフェクト問題

【バタフライエフェクト問題】(BE問題)は、メインフェイズ終了までにバタフライエフェクト(BE)を発生させたPCのものは、クライマックスフェイズの開始時から登場します。またクライマックスフェイズ中に初めてBEを発生させたPCがいた場合にも、そのタイミングで新たに登場します。また一度解決したBE問題も、そのPCが再度BEを発生させた場合は、[耐久度]1で復活させます。

BE問題を登場させたら、対象のPCのBEの値を【能力】の[難易度/暴力]、[難易度/理知]、[脅威度/暴力]、[脅威度/理知]の強化分として割り振ってください。[難易度]は最大3、[脅威度]は最大6まで上昇させることができます。BE問題公開後も、対象のPCがBEを1回発生させるたびに、そのPCのBE問題の【能力】を1点ずつリアルタイムで強化して行ってください。

### 問題「PCの死亡・消失」

問題「PCの死亡・消失」は結末フェイズで、PCが望めば発生させることができる特殊な解決シーンのみで登場します。またこの【問題】は特殊な問題スキル【ラウンド制限1】を取得しています。これは結末フェイズで解決シーンがだらだらと続いてしまうことを防ぐために設定されています。

公開タイミング：結末フェイズ

問題「 ( ) の死亡」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 ( ) の死亡</li> <li>▽種別 事象</li> <li>▽解決方法 暴力的解決、理知的解決</li> <li>▽悪影響 キャラクターの死亡・消失：これを解決できなければそのキャラクターの死亡・消失は確定する。</li> <li>▽描写 どうすればその死亡を回避することができるだろうか。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度/暴力・理知共通：そのキャラの【タイムトラベラースキル】数+1</li> <li>▽難易度/暴力・理知共通：そのキャラの【クラススキル】数-2</li> <li>▽脅威度/暴力・理知共通：そのキャラのこのセッションでの [改変度]</li> <li>▽問題スキル 【ラウンド制限1】</li> <li>効果：この【スキル】を持っている【問題】が登場している解決シーンは1ラウンド経過すると強制的に終了する。</li> </ul>

公開タイミング：クライマックスフェイズ

問題「バタフライエフェクト ( PC )」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 バタフライエフェクト ( PC )</li> <li>▽種別 事象</li> <li>▽解決方法 暴力的解決、理知的解決</li> <li>▽悪影響 バタフライエフェクト：この【悪影響】を持つ【問題】を解決すれば、PCがNPCやエキストラに対して発生させたバタフライエフェクトはクライマックスフェイズ中に発生したものを含め、全て元通りに戻すことが可能。ただしプレイヤーが望めば、一部の効果をそのままにしておく。</li> <li>▽描写 キミたちが発生させたバタフライエフェクトを解決できるのはキミたち自身だ。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度/暴力：5、耐久度/理知：5</li> <li>▽難易度/暴力：1+強化分、難易度/理知：1+強化分</li> <li>▽脅威度/暴力：3+強化分、脅威度/理知：3+強化分</li> <li>▽問題スキル 【エントロピー障壁】</li> <li>効果：この【スキル】を持っている【問題】を目標に解決判定を行うときに効果が発する。判定を行うPCの出身時代のELとセッションの舞台となっている時代のELの差の絶対値の半分（端数切り上げ）と同じ値だけ、判定にマイナスの修正がつく。</li> <li>※TAは【難易度/暴力】、【難易度/理知】、【脅威度/暴力】、【脅威度/理知】の4つのパラメータの強化分として、このPCのBEの値を割り振ってください。ただし【難易度】は最大3、【脅威度】は最大6までしか上昇しません。</li> </ul>

公開タイミング：結末フェイズ

問題「 ( ) の消失」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 ( ) の消失</li> <li>▽種別 事象</li> <li>▽解決方法 暴力的解決、理知的解決</li> <li>▽悪影響 キャラクターの死亡・消失：これを解決できなければそのキャラクターの死亡・消失は確定する。</li> <li>▽描写 どうすればその消失を回避することができるだろうか。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度/暴力・理知共通：そのキャラの【タイムトラベラースキル】数+1</li> <li>▽難易度/暴力・理知共通：そのキャラの【クラススキル】数</li> <li>▽脅威度/暴力・理知共通：そのキャラのこのセッションでの [改変度]</li> <li>▽問題スキル 【ラウンド制限1】</li> <li>効果：この【スキル】を持っている【問題】が登場している解決シーンは1ラウンド経過すると強制的に終了する。</li> </ul>