

## 問題データのサンプル

【問題】の強さ：雑魚

問題「暴漢」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 暴漢</li> <li>▽種別 人物</li> <li>▽解決方法 暴力的解決、理知的解決</li> <li>▽悪影響 アクシデント妨害2：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されるまで、偶発判定のファンブル値が2点上昇しているものとして扱う。</li> <li>▽描写 PCたちにまわりつくように現れる暴漢たち。行く先々で襲い掛かる彼らに対処しておかなければ、とっさの出来事にうまく対処することは難しいだろう。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／暴力：10、耐久度／理知：5</li> <li>▽難易度／暴力：1、難易度／理知：1</li> <li>▽脅威度／暴力：4、脅威度／理知：2</li> <li>▽問題スキル 【毒2】《医療》《我慢》《漢方》</li> </ul> <p>効果：この【スキル】を持っている【問題】が解決されるまで、この効果は発生する。この【問題】と同じシーンに登場しているPCは全員、ラウンド終了時に指定特技で判定する。失敗すると【疲労度】が2点増加する。</p>

【問題】の強さ：中堅

問題「シリアルキラー」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 シリアルキラー</li> <li>▽種別 人物</li> <li>▽解決方法 暴力的解決</li> <li>▽悪影響 クライマックス妨害3：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されていない間、クライマックスフェイズのあらゆる判定のファンブル値が3点上昇しているものとして扱う。</li> <li>▽描写 PCたちの命を狙う猟奇殺人鬼。クライマックスフェイズでの戦いにも現れ、PCたちの問題解決の邪魔をしていく。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／暴力：15</li> <li>▽難易度／暴力：2</li> <li>▽脅威度／暴力：6</li> <li>▽問題スキル 【瘴気3】《化学》《魔法》《魔除け》</li> </ul> <p>効果：この【スキル】を持っている【問題】が解決されるまで、この効果は発生する。この【問題】と同じシーンに登場しているPCは、ラウンド終了時に指定特技で判定する。失敗すると【改変度】が3点増加する。</p>

【問題】の強さ：中堅

問題「弁護士」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 弁護士</li> <li>▽種別 人物</li> <li>▽解決方法 理知的解決</li> <li>▽悪影響 分野禁止(身体、迷信)：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されていない間、身体、迷信の特技を使用できない。</li> <li>▽描写 知略に長けた弁護士。暴力に訴えて倒すことはできない。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／理知：10</li> <li>▽難易度／理知：2</li> <li>▽脅威度／理知：3</li> <li>▽問題スキル 【エントロピー障害】</li> </ul> <p>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生する。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。</p>

【問題】の強さ：強敵

問題「政界の首領」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 政界の首領</li> <li>▽種別 人物</li> <li>▽解決方法 暴力的解決、理知的解決</li> <li>▽悪影響 隠蔽：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されると新たなハンドアウトが公開される。</li> <li>ソリューション妨害1：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されるまで、解決判定のファンブル値が1点上昇しているものとして扱う。</li> <li>▽描写 陰謀の黒幕。彼を無力化させなければ、クロスポイントの解決は図れないだろう。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／暴力：20、耐久度／理知：15</li> <li>▽難易度／暴力：2、難易度／理知：1</li> <li>▽脅威度／暴力：6、脅威度／理知：8</li> <li>▽問題スキル 【行動阻害】</li> </ul> <p>効果：この【スキル】を持っている【問題】が解決されるまで、この効果は発生する。この【問題】と同じシーンに登場しているPCは全員、【スキル】を使用する際の行為判定にマイナス1の修正を受ける。</p>

ここでは問題データのサンプルを紹介します。問題データを作成する際の参考にしてください。もちろんこれらのデータをそのまま使ってもいいですし、名称や描写を変更する、【悪影響】や【問題スキル】を入れ替えるなどして使用してもかまいません。

【問題】の強さ：雑魚

問題「協力の依頼」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 協力の依頼</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 アプローチ妨害1：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されるまで、接近判定のファンブル値が1点上昇しているものとして扱う。</li> <li>▽描写 この町の人々は疑り深い。この人物の協力がなければ、キミたちは話を聞いてもらうことすら難しいだろう。さて力を差を見せつけて脅す（暴力的）か、説得する（理知的）か。</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、難易度／理知：2</li> <li>▽脅威度／暴力：4、脅威度／理知：2</li> <li>▽問題スキル 【歴史干渉】</li> </ul> <p>効果：この【問題】に対して解決判定を試みる場合（【スキル】も含む）、判定前にそのPCの【改変度】が1D3点上昇する。</p>

【問題】の強さ：中堅

問題「データベースへの侵入」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 データベースへの侵入</li> <li>▽種別 事象</li> <li>▽解決方法 理知的解決</li> <li>▽悪影響 隠蔽：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されると新たなハンドアウトが公開される。</li> <li>強制理知：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されるまで、解決シーンにおける解決方法として理知的解決しか選択することができない。</li> <li>▽描写 鉄壁のファイアウォールを突破して、企業の秘密を得て彼らの弱みを握るまでは、問題の解決には慎重になる必要がありそうだ。暴力沙汰はやめておこう。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／理知：9</li> <li>▽難易度／理知：2</li> <li>▽脅威度／理知：5</li> <li>▽問題スキル 【行動阻害】</li> </ul> <p>この【スキル】を持っている【問題】が解決されるまで、この効果は発生する。この【問題】と同じシーンに登場しているPCは全員、【スキル】を使用する際の行為判定にマイナス1の修正を受ける。</p>

【問題】の強さ：中堅

問題「試しの大岩」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 試しの大岩</li> <li>▽種別 事象</li> <li>▽解決方法 暴力的解決</li> <li>▽悪影響 隠蔽：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されると新たなハンドアウトが公開される。</li> <li>▽描写 この大岩を割ることが出来なければ、彼の教えを乞うことはできない。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／暴力：6</li> <li>▽難易度／暴力：1</li> <li>▽脅威度／暴力：5</li> <li>▽問題スキル 【登場阻害】</li> </ul> <p>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に登場するための登場判定は常にマイナス1の修正を受ける。</p>

【問題】の強さ：強敵

問題「ビル爆破予告」
<p><b>概要</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽名称 ビル爆破予告</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 ソリューション強制：この【悪影響】を持つ【問題】が解決されていないまま公開されている間、PCはこの【問題】を対象とした解決シーン以外のシーンを開始できない。</li> <li>▽描写 予告時間までとわずか。何とかしてビルに残っている人々を救わなければ、一時的に脅して説得するか（暴力的）、冷静に呼びかけるか（理知的）はキミたち次第だ。</li> </ul>
<p><b>能力</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▽耐久度／暴力：12、耐久度／理知：20</li> <li>▽難易度／暴力：2、難易度／理知：1</li> <li>▽脅威度／暴力：6、脅威度／理知：4</li> <li>▽問題スキル 【瘴気4】《化学》《魔法》《魔除け》</li> </ul> <p>効果：この【スキル】を持っている【問題】が解決されるまで、この効果は発生する。この【問題】と同じシーンに登場しているPCは全員、ラウンド終了時に指定特技で判定する。失敗すると【改変度】が4点増加する。</p>