タイムトラベルRPG
パスト←→フューチャー パラドックス
PAST FUTURE PARADOX

名前		年齢	
経歴	学生	性別	
クラス	現代人	BE	
時代	現代	EL	4

疲労度	改変度
□□	□□
□□	□□
□□	□□
□□	□□
□■	□■
□□	□□
□□	□□
□□	□□
□□	□□
□■	□■

アイテム	
癒しの品×	
幸運の品×	
運命の品×	

分野	1／科学	a	2／知識	b	3／身体	c	4／センス	d	5／知恵	e	6／迷信	f
2	人工知能		帝王学		狙う		魔法		戦略		思い込み	
3	計算機		経済		斬る		超能力		方便		インチキ	
4	電子工学		政治		殴る		第六感		機転		未確認物体	
5	機械工学		法律		跳ぶ		宗教		洞察力		雨乞い	
6	物理学		社会		走る		倫理		記憶力		風水	
7	数学		情報		避ける		観察		段取り		占い	
8	天文学		労働		柔軟		我慢		応急手当		縁起	
9	地学		教育		持ち上げる		操縦		漢方		魔除け	
10	化学		歴史		食べる		哲学		胆力		心霊	
11	医療		語学		飲む		心理		勘		運命	
12	バイオ工学		文学		叫ぶ		芸術		人徳		民間伝承	

スキル

スキル名	指定特技	効果
宇宙開闢の加護	なし	①タイムトラベルによって訪れた時代・場所で使われている言語を理解し使用できる。 ②自身及び因縁の対象となるNPC（ハンドアウトを持つキャラクター）に対するバタフライエフェクトの影響は即座に訪れず「改変度」として累積する。最終的な影響は結末フェイズで最終的な改変度を用いて「改変パースト」の処理で決定される。
時間遡行	走る	p.49
健康	経済	p.53
自分本位	なし	p.53

因縁

名前	種別	強度	内容	時代	EL	設定／改変内容	使用	死亡	消失
	親友	3	共存	現代	4	学生	□	□	□
	君のファン (監視してる)	1	邪魔	現代	4	教師（教育指導員）	□	□	□
							□	□	□
							□	□	□
							□	□	□
							□	□	□

設定等
自由
筆記

コンセプト：元気な現代の高校生