



名前		年齢	
経歴	その日暮らし	性別	
クラス	現代人	BE	
時代	現代	EL	4

疲労度	改変度
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

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		勤		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	<small>①タイムトラベルによって訪れた時代・場所で作られている言葉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）に対するパラ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「改変バースト」の処理で決定される。</small>
時代借用	哲学	p.49
銃器	狙う	p.53
リスク回避	避ける	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
	実の母	6	相愛	現代	4	作家	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	実の父	6	不快	現代	4	銀行員	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
							<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

設定等 自由 筆記	コンセプト：現代の傭兵
-----------------	-------------