

# アリアンロッドRPG2E

改訂版

## アーン専用ライフパス



本ファイルは『アリアンロッドRPG 2E・改訂版』で追加された新種族“アーン”用に作られたライフパスとその使い方を掲載したPDFファイルです。このファイルに掲載された内容を用いて、作成するアーン

ンキャラクターがどんな人間なのかを設定していくことができます。本ファイルを使用してキャラクターを作成するには『アリアンロッドRPG2E ルールブック①改訂版』が必要です。

# アーシアン専用ライフパス

『アリアンロッドRPG2E 改訂版』で追加された  
新種族“アーシアン”。このファイルの記事は、  
アーシアン用に追加する“アーシアン専用ライフパス”  
の使い方を説明したものである。



## 新しいライフパスの使い方



このファイルは以下の内容で構成されている。

- ・新しいライフパスの使い方解説
- ・アーシアン専用ライフパス
- ・アーシアン専用ライフパスシート

アーシアン専用ライフパスでは『アリアンロッドRPG2E ルールブック①改訂版』（以後、『R1』）に書かれたライフパスの決定方法とは別のルールを用いる。

まず、転移前ライフパスという基本ルールにはなかった新しい表で、キャラクターがどんな人間なのかを決める。転移前ライフパスはGMの任意で使用せず、省略してもよい。

特異表は『R1』の出自表を、転移表は境遇表を置き換えた、アーシアン特有のライフパスを決定するための表である。

なお、このファイルの末にライフパスの内容を書き込むためのシートを用意してある。

### ●転移前ライフパス

転移前ライフパスは、現代地球人が異世界トリップをする前にどんな人間だったかを決める手がかりにする表(\*)である。

転移前ライフパスは以下の複数の表で構成されている。

- ・人間性決定表
- ・人間性内容表
- ・立場表
- ・学生表
- ・社会人表
- ・その他表
- ・大切表

### ◆転移前ライフパスの運用法

転移前ライフパスの中には相互に関連する表とそうでない表がある。以下にそれぞれの表をどのように用いるかについて説明する。

#### ▼人間性決定表と人間性内容表

キャラクターがどのような人間かを決める手が

かりにするための表である。このふたつの表は相互に関連している。人間性決定表はキャラクターの人間性を決めるベースとなる表である。先に人間性決定表をROCする。

人間性決定表の結果を出した後人間性内容表をROCする。人間性決定表の[A]と[B]の欄が埋まるように、人間性内容表は2回ROCする。[A]と[B]の欄が埋まって文章がつながったらキャラクターの人間性が決定する。

#### ▼立場表と学生表・社会人表・その他表

キャラクターの社会的な立ち位置を決める表である。立場表に対して学生表(\*), 社会人表, その他表が関係する。

その他表の内容は、社会的立場が学生や社会人という分類以上にキャラクター性を際立たせるものをまとめてある。たとえばアイドルは仕事だが、学校に通いながら仕事をしているケースも多く、またそのキャラクターを学生や社会人と表現するよりもアイドルとまとめた方が分かりやすい、といった具合だ。

最初に立場表をROCしてPCの大まかな立場を決める。結果が学生なら次に学生表を、社会人なら社会人表を、その他ならその他表をROCする。

キャラクターは立場をひとつ持ち、それに対応する表をひとつだけ振ることに注意すること。たとえば立場が学生であれば、社会人表とその他表は用いない。

#### ▼大切表

キャラクターがどんなことを大切に思っているかを決める表。この表は他の表と関係しない。

上記の表を合計で6回ROCした結果を用いて、キャラクターが転移前にどのような人間だったかを決める。

#### (\*) 手がかりにする表

あくまで手がかりなので、GMは不要と判断したら転移前ライフパスの工程をなくしてもよい。また、プレイヤーが表に書かれていない職業や大切なものを選びたい場合は、GMの許可を得た上で任意に決定してよい。

#### (\*) 学生表

学生は厳密には大学生にのみ用いる言葉だ。しかし、この表では高校生以下の年齢の生徒や児童もまとめて学生と表現する。

## ●アーシアン専用ライフパス

基本ルールのライフパスの代わりに用いるアーシアン専用のライフパス。種族スキルの召喚、事故、転生それぞれに表が用意されている。

基本ルールの「出自、境遇、目的」に代わり、「特異、転移、目的」の表をROCする。もし、アーシアン専用のキャラクターシートがなく基本ルール用のキャラクターシートを用いる場合は、特異の内容を出自の欄に、転移の内容を境遇の欄

に書き写すこと。

特異表は解説の項目が、転移前と転移後のふたつある。ROCした上で、プレイヤーがどちらか片方を選択(\*)すること。転移表と目的表は『R1』の境遇表と目的表に準じてROCすること。

## (\*)片方を選択

プレイヤーによっては転移前と転移後の両方を決めたいと言うかもしれない。特に転生者の場合、前世と転生後の両方を決めたいのも理解はできる。ただし、GMの許可がない限りは片方しか選べないし、GMが許可した場合でも、一般技能はひとつしか取得できない。GMは、ひとりのプレイヤーにだけ許可をするなど、片寄った決定をしないように注意すること。

## 転移前ライフパスの見方

### ①人間性決定表

アーシアンの人間性を決める表。下に人間性内容表を含む。ROCして人間性を表現するベースとなる文章を決める。  
その後人間性内容表を2回ROCして[A]と[B]にあたる単語を決める。

### ②立場表

アーシアンの転生前の社会的な立場を決める表。下に学生表、社会人表、その他表を含む。  
最初に立場表をROCして立場を決める。その後、決まった立場に対応する表をROCして、より詳細な社会的な立場を決める。

### ③大切表

アーシアンが異世界トリップ前に何を大切にしていたか、何を大切にしようとする人間だったのかを決める表。  
ROCして「大切な何か」を決定する。

### ●人間性決定表 D6 ROC

サイズ目	人間性
1	一歩[A]と歩かれているが[B]と距離がある。
2	どちらかといえば[A]だがそれなりに[B]でもある。
3	世間で[A]とされているが実際は[B]である。
4	普段は[A]のようだが時々[B]である。
5	自分は[A]のつもりだが実際は[B]と思っている。
6	日頃は[A]を装っているが内では[B]である。

### ●人間性内容表 D66 ROC

サイズ目	内容	解説
11	恋の力	あなたには恋の力がある。恋の力、愛の力、情の力の引き合いなど、恋は得意に設定してよい。
12	他人受け	あなたには他人受け、他人の事情を受け入れ、寛容な心と優しい気持ちなど人間性に設定してよい。
13	グルメ	あなたには美食家である。本格的な調理の技術を持つ、食への情熱など人間性に設定してよい。
14	セクシー	あなたにはセクシーである。本人の自覚やそのことへの好意など人間性に設定してよい。
15	ドライ	あなたには感情に流されない性格である。理性的である。ドライメンターであるなど人間性に設定してよい。
16	プロフェット	あなたには預言力、直観力がある。自分で予測可能な未来を予言して他人を驚かすなど人間性に設定してよい。
21	マニア	あなたには何かについて熱心になりすぎる傾向がある。何にせよその程度どんなにかのたががあるなど人間性に設定してよい。
22	乙女	あなたには身体に開かない乙女である。ただし真面目に振舞うかどうかなどは人間性に設定してよい。
23	堅実	あなたには堅実なことを好む。ただし真面目に振舞うかどうかなどは人間性に設定してよい。
24	楽観	あなたには楽観である。例に於いてどのように困難かの詳細は任意に設定してよい。
25	高潔	あなたには高潔である。高潔な生活や精神である。着るものや住みかについてなどの人間性に設定してよい。
26	現実派	あなたには現実的な、合理的な思考や行動がある。事や物に現実的な人間性に設定してよい。
31	開放	あなたには開放である。例に於いてどのように開放かの詳細は任意に設定してよい。
32	嚴密	あなたには嚴密である。例に於いてどのように厳密かの詳細は任意に設定してよい。
33	三下	あなたには三下である。三下は軽蔑やどろりとしてより下、つまり話半端で落ち目な「地下」という意味でやんす。でも、一歩の間に自分の情、意はあるからやんす!
34	潔癖	あなたには潔癖である。どの程度潔癖があるか、潔癖の方向性や行動など人間性に設定してよい。
35	潔癖	あなたには潔癖である。潔癖の方向性や行動など人間性に設定してよい。
36	倫理	あなたには倫理がある。倫理の善悪や道徳など人間性に設定してよい。
41	秀才	あなたには秀才である。学問や知識に精通して自慢で自慢する傾向がある。得意な科目は任意に設定してよい。
42	秀才	あなたには秀才である。学問や知識に精通して自慢で自慢する傾向がある。得意な科目は任意に設定してよい。
43	賢者	あなたには賢者である。賢者の知恵や人生の教訓など人間性に設定してよい。
44	騙師	あなたには騙師である。騙師の技や手口など人間性に設定してよい。
45	選手	あなたには選手に求められる、選手としての身体能力や行動力など人間性に設定してよい。
46	健忘	あなたには健忘である。健忘の程度や忘れやすさなど人間性に設定してよい。
51	平凡	あなたには平凡である。平凡な、目立たない、逆らわずに生きていくなど人間性に設定してよい。
52	反骨	あなたには反骨である。反骨の程度や反骨の理由など人間性に設定してよい。
53	外資	あなたには外資がある。外資の程度や外資の理由など人間性に設定してよい。
54	かわいそう	あなたにはかわいそうである。かわいそうの理由や状況など人間性に設定してよい。
55	ぼぶち	あなたにはぼぶちである。ぼぶちの理由や状況など人間性に設定してよい。
56	芸術的	あなたには芸術的である。芸術的才能がある。芸術のジャンルや得意なジャンルなど人間性に設定してよい。
61	ゲーム	あなたにはゲームが好きで人生はゲーム。ゲームが好きな理由や好きなゲームなど人間性に設定してよい。
62	ストリート	あなたにはストリートがある。ストリートの文化や行動など人間性に設定してよい。
63	内訳	あなたには内訳がある。内訳の理由や状況など人間性に設定してよい。
64	強気	あなたには強気がある。強気、強硬に振る舞う理由や状況など人間性に設定してよい。
65	家業承継	あなたには家業承継がある。家業の承継の理由や状況など人間性に設定してよい。
66	リア充	あなたにはリア充がある。リア充の理由や状況など人間性に設定してよい。

### ●立場表 D6 ROC

サイズ目	立場	解説
1~2	学生	学校に就く立場で所属する者の範囲。年齢が小中高高校1~3か、あるいは専門学校や私大などの場合は任意に設定してよい。
3~4	社会人	収入を得た職業家を支えるなどの形で社会に参加する者の範囲。年齢や身体能力や職種などは任意に設定してよい。
5~6	その他	特殊な立場や社会的立場の、職業や働くものも含むが一般的にはその立場がキャラクターを振りかざすべき立場とはならない。

### ●学生表 D6 ROC

サイズ目	立場	解説
1	生徒会	
2	生徒	
3	人並み	
4	運動部	
5	劣等生	
6	優等生	

### ●社会人表 D6 ROC

サイズ目	立場	解説
1	企業戦士	
2	ステヤラカ	
3	公務員	
4	商人	
5	凡庸	
6	エリート	

### ●その他表 D66 ROC

サイズ目	立場	解説
11~12	議員	
13~14	犯罪者	
15~16	犯罪者	
21~22	自宅警備員	
23~24	アイドル	
25~26	悪役	
31~32	プロゲーマー	
33~34	俳優	
35~36	マスコット	
41~42	政治家	
43~44	職業家	
45~46	アーティスト	
51~52	アスリート	
53~54	ライガー	
55~56	自衛隊	
61~62	研究者	
63~64	エンソニア	
65~66	オカルティスト	

### ③

## ●人間性決定表 D6 ROC

ダイス目	人間性
1	一見 [A] と思われているが割と [B] な面もある。
2	どちらかといえば[A]だがそれなりに [B] でもある。
3	世間では [A] で通っているが実際は [B] である。
4	普段は [A] のふりをしているが本当は [B] である。
5	自分は [A] のつもりだが周囲は [B] と思っている。
6	日頃は [A] を装っているが内心は [B] である。

## ●人間性内容表 D66 ROC

ダイス目	内容	解説
11	おバカ	あなたはバカである。頭が悪い、凝り性、損ばかり引き受けるなど、理由は任意に設定してよい。
12	お人好し	あなたは人が好き。他人の不幸は見過ごせない、頼まれると嫌といえないなど状態は任意に設定してよい。
13	グルメ	あなたは美食家である。本格的な調理の技術を持つ、食べ物にうるさいだけなど状態は任意に設定してよい。
14	セクシー	あなたはセクシーである。本人の自覚やそのことへの好悪などは任意に設定してよい。
15	ドライ	あなたは感情に流されない性格である。理性的である、ドライモンスターであるなど任意に設定してよい。
16	プリティ	あなたは可愛い。世界一かわいい、自分では可愛げがないと思っているなど任意に設定してよい。
21	マニア	あなたは何かについて強いこだわりがある。何についてどの程度どんなこだわりがあるかは任意に設定してよい。
22	乙女	あなたは身体に関係なく乙女である。どんな意味でどのように乙女であるかは任意に設定してよい。
23	堅実	あなたは手堅く確実なことを好む。ただし真面目に振る舞うかどうかなどは任意に設定してよい。
24	硬派	あなたは硬派である。何に対してどのように硬派なのかについては任意に設定してよい。
25	高貴	あなたは高貴である。高貴なのは家柄である、魂であるなど何についてなのかは任意に設定してよい。
26	根性無し	あなたは根性がない。合理主義者なので精神論者と反りが合わない、単にやる気がないなど詳細は任意に設定してよい。
31	最強	あなたは最強である。何についてどのように最強なのか詳細は任意に設定してよい。
32	最弱	あなたは最弱である。何についてどのように最弱なのか詳細は任意に設定してよい。
33	三下	あなたは三下でやんす。三下とは博打で2D6して3よりも下、つまり出目は2で勝ち目のない最下層という意味でやんす。でも、一寸の虫にも五分の魂。意地はあるんでやんす！
34	誠実	あなたは誠実である。どの程度裏表がないか、現実とどのように向き合うかなどは任意に設定してよい。
35	素直	あなたは素直である。だまされやすい、聞いたまま話を信じるなど程度や詳細は任意に設定してよい。
36	怠惰	あなたは怠け者である。実は合理主義者なだけ、とにかくやる気がないなど程度や詳細は任意に設定してよい。
41	天才	あなたは天才である。学問でも芸術でも運動でも射撃でもあやとりでも、程度と詳細は任意に設定してよい。
42	努力家	あなたは努力をする人である。才能の有無や他人からはどう見えるかなど、詳細は任意に設定してよい。
43	唐変木	あなたは気が利かす偏屈だと評価されている。それが事実かどうかなど程度や詳細は任意に設定してよい。
44	脳筋	あなたは脳みそまで筋肉でできていると言われる。考えるより先に身体が動く、実は頭がよいなど詳細は任意に設定してよい。
45	派手	あなたは派手にみられる。派手なのか身体なのか服装なのか行動のかなど詳細は任意に設定してよい。
46	貧乏	あなたは貧しい。経済的、精神的、あるいは手先の器用さなど詳細は任意に設定してよい。
51	平凡	あなたは平凡である。目立たない、逆に存在感があるなど詳細は任意に設定してよい。
52	変態	あなたは変態である。普通ではないが異常や劣位でなくてもよい。紳士や淑女であるなど詳細は任意に設定してよい。
53	朴念仁	あなたは愛想がない。分かつ屋である、無口なだけであるなど詳細は任意に設定してよい。
54	かわいそう	あなたはかわいそうである。自認している、他者の評価である、案外楽しくやっているなど詳細は任意に設定してよい。
55	ぼっち	あなたは友達が少ない。本当にひとりぼっちでもよいし、少ないが無二の親友がいるなどとしてもよい。
56	芸術的	あなたは芸術的である。芸術に才能がある、容姿が整っている、ドジっ子であるなど詳細は任意に設定してよい。
61	ゲーマー	あなたはゲーム無くて人生は無いタイプだ。ゲームが遊戯を指すか人生そのものであるかなど詳細は任意に設定してよい。
62	ステルス	あなたは存在感がない。路傍の石のように目立たない、発言がスルーされるなど詳細は任意に設定してよい。
63	内気	あなたは引っ込みがちである。大人しい、容姿のせいと誤解されるなど詳細は任意に設定してよい。
64	強気	あなたは気が強い。強情、穏和に見えて自説を曲げない、ツンデレであるなど詳細は任意に設定してよい。
65	家族思い	あなたは家族思いである。家族の存在の有無や生存、また特定の家族にのみ向く感情であるなど詳細は任意に設定してよい。
66	リア充	あなたの周囲には常に仲間や恋人、親友がいる。誰もか羨む人生を送っている。

## ●立場表 D6 ROC

ダイス目	立場	解説
1~2	学生	学校に教わる立場で所属する者の総称。年齢や小中高大のいずれか、あるいは専門学校や私塾などの種別は任意に設定してよい。
3~4	社会人	収入を得たり家族を支えるなどの形で社会に参加する者の総称。年齢や具体的な職種などは任意に設定してよい。
5~6	その他	特殊だったり特徴的だったりする社会的立場の例。職業と呼べるものも含むが一般的にはその立場自体がキャラクター性を帯びる生き方をまとめたもの。

## ●学生表 D6 ROC

ダイス目	立場
1	生徒会
2	不良
3	人並み
4	運動部
5	劣等生
6	優等生

## ●社会人表 D6 ROC

ダイス目	立場
1	企業戦士
2	スチャラカ
3	窓際
4	奇人
5	凡庸
6	エリート

## ●その他表 D66 ROC

ダイス目	立場
11~12	傭兵
13~14	犯罪者
15~16	武芸者
21~22	自宅警備員
23~24	アイドル
25~26	貴族
31~32	プロガー
33~34	任侠
35~36	マスコミ
41~42	政治家
43~44	動画配信者
45~46	アーティスト
51~52	アスリート
53~54	ライター
55~56	忍者
61~62	研究者
63~64	エンジニア
65~66	オカルティスト

## ●大切表 D66 ROC

ダイス目	大切	解説
11~12	栄光の時	あなたには栄光の思い出がある。スポーツの全国大会で優勝した、田舎で楽しい夏休みを過ごしたなど詳細は任意に設定してよい。
13~14	未達の約束	あなたには果たしていない約束がある。元の世界に戻って約束を果たす、前世の約束をエリンで果たすなど、状況は任意に設定してよい。
15~16	思い出の品	あなたには思い出の品物がある。元の世界から持ってきたペンダント、前世で履いていた靴など詳細は任意に設定してよい。
21~22	忘れじの味	あなたには忘れられない食事の記憶がある。元の世界での家族との食事、前世で食べたラーメンの味など詳細は任意に設定してよい。
23~24	秘密のデータ	あなたには秘密のデータがある。元の世界のパソコンに残してきた画像、前世の自身のスリーサイズなど詳細は任意に設定してよい。
25~26	恥ずかしい写真	あなたには恥ずかしい写真がある。元の世界で恋人と撮った写真、地球人が持ち込んだ前世の顔写真など詳細は任意に設定してよい。
31~32	悲しき離別	あなたには悲しい別れの記憶がある。元の世界に残してきた家族、死別した転生後の両親など詳細は任意に設定してよい。
33~34	屈辱の日々	あなたには屈辱の記憶がある。元の世界でイジメにあった日々、転生後に子供扱いされることに耐えた日々など詳細は任意に設定してよい。
35~36	束の間の娯楽	あなたにはわずかな楽しい思い出がある。元の世界で放課後に友人と語り合った時のこと、エリンで憶えた遊技など詳細は任意に設定してよい。
41~42	見果てぬ夢	あなたには夢がある。元の世界への帰還、前世で果たせなかった野望など詳細は任意に設定してよい。
43~44	輝ける笑顔	あなたには忘れられない笑顔の記憶がある。元の世界に残してきた恋人のもの、前世で救えなかった家族のものなど詳細は任意に設定してよい。
45~46	思い出せぬと言	あなたには思い出せそうで思い出せない記憶がある。どの程度思い出せるのかなど詳細は任意に設定してよい。
51~52	愛しの人	あなたには愛する人がいる。家族や恋人、元の世界かエリンかなど詳細は任意に設定してよい。
53~54	やりかけのゲーム	あなたには途中までプレイしたゲームがある。元の世界で遊んでいたMMORPG、前世で果たせなかった世界征服など詳細は任意に設定してよい。
55~56	ささやかな希望	あなたには望みがある。明日好きな人に告白する、帰ったらビールを1杯飲む、世界を平和にするなど詳細は任意に設定してよい。
61~62	最後の授業	あなたには最後に受けた授業の思い出がある。エリンに来る直前の教室の風景、学生時代に受けた師の教えなど詳細は任意に設定してよい。
63~64	遠い音楽	あなたには思い出の音楽がある。前世で好きだった歌、エリンの妖精の歌など詳細は任意に設定してよい。
65~66	暖かな記憶	あなたには暖かな記憶がある。元の世界で二度寝した時の布団、エリンで暖をとった焚き火など詳細は任意に設定してよい。

## ●特異表 (事故) D66 ROC

ダイス目	特異	解説：転移前	解説：転移後	一般スキル
00	任意	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	任意の一般スキルを1レベル分取得
11~12	危機一髪	あなたは危機一髪の目にあった。だが、今でも危険な状況に変わりはない。危険は常に、あなたにつきまとっている。	あなたはなぜか見知らぬ世界にいて、大変危険な状況にある。ここを切り抜ければ「危機一髪だった」と言えるのだけれど。	《シックスセンス》 〔R1〕 P154
13~14	孤立無援	あなたは孤立していた。いっそどこか別の世界にでも行ってしまいたい状況だった。	あなたは見知らぬ世界でひとりぼっちだ。仲間を見つけないと命に関わるだろう。	《トラッキング》 〔R1〕 P155
15~16	オタク	あなたには独特な、あるいは人に理解され難い趣味や知識、性癖がある。だが、それをやめるつもりは断じてない。	あなたの趣味や知識が活かせる世界があると! この世界でのあなたは必要とされ、信頼もされている。	《ミュスノウリッジ》 〔R1〕 P157
21~22	理不尽	この世は理不尽なことばかりだ。いっそファンタジー世界にでも行けば楽なかもしれない。	ファンタジー世界は理不尽なことばかりだ。ふざけるな! ああ、元の世界が恋しい。	《ストリートワイズ》 〔R1〕 P154
23~24	逃亡	あなたは逃げ出したい、あるいは逃げだした。いっそ知らない世界にでも行ければいいのに。	こんなふざけた世界にいられるか! さっさと逃げ出して現代地球に戻るぞ。	《サーチリスク》 〔R1〕 P154
25~26	諦観	あなたは日常にあきらめていた。立場に? 将来に? 何も代わり映えない日常に? どうせ自分が何をしても、何も変わらないのだ。	仕方ない。とにかくこの世界で生き抜かないと。取りあえずすぐに元の世界に戻るのはいささかめよう。	《インサイト》 〔R1〕 P153
31~32	屈辱	あなたは辱めを受けていた。会社で? 学校で? ご近所で? ああ、いっそ誰も知らない世界に行ってしまうくらいだ。	異世界での出来事はあなたを恥辱するものだった。絶対雪辱を果たすとあなたは決意した。	《エンラージリミット》 〔R1〕 P153
33~34	屈折	あなたは過去の体験により性格が曲がってしまった。なにがあっても、この性格は直るものではない、あるいは直すつもりもない。	異世界トリップの体験はあなたの性格をねじ曲げた。良くも悪くも元の世界にいたときのように振る舞えないようになっていた。	《ブラフ》 〔R1〕 P156
35~36	無力	あなたは世界に対して無力だった。いっそ別の世界にでも行けば、自分の力で世の中を変えられるかもしれないのに。	あなたはエリンという世界ではあまりにも無力だった。あなたが世界に動きかける力を得るためには仲間が必要だ。	《オビニオン》 〔R1〕 P153
41~42	想定外	世の中に想定外のことなどない。決められた、あるいは予想通りに進む人生に、しかしそれは起こってしまった。	バカな!? 異世界だと? 常識的に考えて、こんなにおかしなことが起こるわけがない。世の中理不尽すぎる!	《カルチャー：現代地球》 〔R1〕 P154
43~44	自由	あなたは自由がほしかった。自分をつなぐこの世界から逃げ出したいほどだった。	あなたは自由を手に入れた。この世界であなたは好きなことができる。生きてさえいれば、だが。	《カルチャー：エリンディル西方》 〔R1〕 P154
45~46	理解者	あなたには、良さ理解者がいる。彼の言葉は常に信頼に値するものだ。そのはずだ。	異世界に来たあなたは理解者を得た。この偶然に感謝したい気持ちだ。	《ヒストリー》 〔R1〕 P155
51~52	無理解	誰もあなたのことを理解してくれない。この世界に自分の理解者はいないのだろうか?	この異世界であなたを理解してくれる人はいない。元の自分を受け入れてくれる世界が懐かしい。	《ビジランテ》 〔R1〕 P155
53~54	取引	あなたは、その取引に応じた。それはあなたにとって、思いもよらぬ結果を生み出した。	あなたが見知らぬ世界で生き延びるには、必要なものを現地人と取引して入手する必要がある。	《アイデンティファイ》 〔R1〕 P152
55~56	罠	あなたは罠にかけられた。もうこの世界に味方はいない。いっそ別の世界にでも行きたい気分だ。	異世界に来たあなたは罠にはめられた。なんとか脱出して生き延びなければ。	《リムーブトラップ》 〔R1〕 P157
61~62	調査	あなたには、どうしても知りたいことがあった。しかしそれはこの世界で許されず、決してたどり着くこともできないものだ。	異世界は分からないことばかりだ。まずは色々調べよう。さもないと何も始まらない。	《リサーチ》 〔R1〕 P154
63~64	裏切り	あなたは裏切られた。復讐したいが今は無理だ。それを成し遂げるために、キミは力を欲した。	実際に行き着いた異世界はあなたの期待を裏切った。こんなはずじゃなかったのに。元の世界に戻るか、いっそ世界の方を変えてしまおうか……。	《マジックノウリッジ》 〔R1〕 P156
65~66	枷	あなたには枷がある。それはあなたにとって、もしくは周囲の人にとって重要なもの。だが時折、そこから逃れたい気持ちもある。	あなたは異世界に来て早々に枷をはめられてしまった。まずはこの拘束から逃れないと、何もできやしない。	《デストロイヤー》 〔R1〕 P155

## ●転移表 (事故) D66 ROC

ダイス目	転移	解説
00	任意	GMと相談し、好きな転移を設定すること。
11~12	トラック	あなたは誰かに突き飛ばされ、トラックに轢かれそうになった。だが、死んだと思ったところで意識が途絶え、気がつくとも知らない場所にいる。
13~14	銃声	誰かがあなたを盾にした、あるいはあなたが誰かをかばったか。あなためがけて銃声が轟いた直後、なぜかあなたは元いたところと違う場所にいる。
15~16	スマホ	あなたのスマートフォンに着信があった。あなたが通話ボタンを押した瞬間、スマートフォンが突然猛烈な光を放ち、光に飲み込まれたあなたは、知らない場所へと放り出された。
21~22	夢	あなたはなぜか自分ではなく、他人の夢を見ていた。しかし、あなたが目覚めると、夢の中の光景が現実として広がっていた。
23~24	ゲーム	あなたは他人の機械を借りてゲームをしていた。ゲームを終えたあなたが見たものは、今までプレイしていたゲームと同じ光景であった。
25~26	霧	あなたは突然現われた濃い霧の中で迷ってしまった。どうにか霧を抜けたその先には、見知らぬ土地が広がっていた。
31~32	流星	あなたの知人が流星に「どこか別の場所に行きたい」と願うことをしていた。それを聞いた直後、気づけばあなたは知らない場所になった。
33~34	穴	あなたが妙なところにあいた穴をのぞいたとき、誰かがあなたの背中を押した。長い穴を抜けたあなたは、やがて見知らぬ場所にとどろき着いた。
35~36	謎の声	あなたの頭に直接、謎の声が響いた。その声はあなたを別人と誤解しているようだ。そして、気がつくとも元いた所と違う場所にいる。
41~42	階段	階段から落ちそうになった誰かを助けようとして、あなたが代わりに落ちてしまった。だが、気づけばあなたはまったく知らない場所にいる。
43~44	雷	落雷があなたを貫いたとき、あなたは死を覚悟した。しかし、あなたが意識を取り戻すと、なぜか先ほどとは違う、見知らぬ場所にいる。
45~46	喧嘩	あなたは他人の喧嘩に運悪く巻き込まれてしまった。喧嘩が終わるのを待っていたあなたが気づいたときには、すでに先ほどと違う場所にいる。
51~52	魔法陣	あなたの知人の周囲に、突然魔法陣のような模様を展開した。その模様に関与したあなたは、気がつくとも見知らぬ場所にいる。
53~54	映像	あなたが偶然見かけたインターネット上の動画。ディスプレイに吸い込まれたような感覚がした直後、あなたはなぜか知らない場所にいる。
55~56	ドア	あなたは今までなかったところに扉があることに気付いた。あなたの目の前で扉が開き、引きずりこまれてしまったあなたは、見知らぬ場所へと放り出された。
61~62	閃光	突然あなたの目の前で、強烈な光が爆発した。とっさに目を閉じたあなたが目を開くと、そこには見たこともない光景が広がっていた。
63~64	リンチ	あなたはいわれの無い私刑を受けていた。意識を失ったあなたが目覚めたとき、すでに目覚めのない場所にいる。
65~66	不明	あなたが気づいたときには、すでにあなたは知らない場所にいる。どうしてそうなってしまったのか、いったい何が起こったのかすら、あなたは覚えていない。

## ●目的表 (事故) D66 ROC

ダイス目	目的	解説
00	任意	GMと相談し、好きな目的を設定すること。
11~12	大願成就	あなたはエリンで、大きな願いを成就させねばならなくなった。本意であれ不本意であれ、あなたはそれをかなえなければならぬ。
13~14	平和	あなたの目的を果たすには、エリンで平和を実現せねばならぬ。あなたはあなたの目的のため、平和を実現しようと動いている。
15~16	希望	あなたの目的を果たすには、エリンで希望を実現せねばならぬ。その希望がどのようなものであれ、あなたはそれをかなえなければならぬ。
21~22	帰還	あなたはエリンから現代地球へ帰還したいと思っている。その方法を探すために、あなたは冒険を選んだ。
23~24	居場所	あなたはエリンという世界で、居場所を得てしまった。どんな形で得たにせよ、それはあなたにとって重要な部分を占め始めている。
25~26	新目標	あなたはエリンに来てしまったせいで、新たな目標を得てしまった。たとえそれが不本意であったとしても、当面はそれを目指さねばならぬだろう。
31~32	回復	あなたはエリンに来ることで、失った何かを回復したいと思っている。物か、あるいは人なのか、あなたはそれを取り戻したいと願っている。
33~34	栄光	あなたはエリンで、栄光をつかむ必要にせまられた。栄光をつかみ取ることで、あなたは何を成すのだろうか。
35~36	スター	あなたはエリンの“星”となる。“星”の示す意味は、果たして比喩か、それとも本当に天体となるのか。いずれにせよ、あなたはそれを目指そうと考えている。
41~42	復讐	あなたはエリンで復讐を果たしたい。復讐を果たすための力を、あなたはこの世界で探し続けている。
43~44	真実	あなたはエリンでとある真実を知ってしまった。真実の内容を、あなたはまだ誰にも話していない。
45~46	平穏	あなたはエリンで平穏を得たいと願っている。あなたは望む平穏を手にするために、あえて冒険に身を投じているのだ。
51~52	征服	あなたは、エリンを征服するという野望を密かに持っている。何をもって征服とするかはさておき、あなたは着々とその準備を進めている。
53~54	満腹	あなたはエリンで満腹になりたい。これは比喩でもよいし単純に十分に食事をするという意味でもよい。詳細はGMと相談の上、指示に従うこと。
55~56	尋ね人	あなたはエリンで人を捜している。現代地球から飛ばされた人か、エリンで出会った人なのか。あなたはその人を、何としても見つけなければならない。
61~62	解呪	あなたはエリンで、呪いを解こうとしている。魔法があるこの世界ならば、かけられた呪いを解くことができるかもしれない。あなたは、その方法を探している。
63~64	容赦	あなたはエリンで何かを赦さねばならぬ。たとえ今は受け入れがたくとも、いずれ受け入れ、赦さねばならない日が来るのだろうか。
65~66	革命	あなたはエリンに革命を起こそうと思っている。それがどのような規模であれ、あなたはこの世界に何らかの影響をもたらそうとしている。

## ●特異表（召喚） D66 ROC

ダイス目	特異	解説：転移前	解説：転移後	一般スキル
00	任意	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	任意の一般スキルを1レベル分取得
11～12	使命	あなたには果たさねばならない使命がある。たとえどんなことがあろうとも、それをやり遂げなければならないのだ。	あなたはエリンに召喚されたとき、使命を与えられた。世界を救うか逆に滅ぼすか、使命の内容は任意に決めてよい。	《ビジランテ》 〔R1〕 P155
13～14	使い魔	どこからともなく声が聞こえる。あなたはそんな体験をしていた。その声にはなぜか抗いがたい魅力を感じていた。	あなたは使い魔となるべく召喚された。召喚主がツンデレのお嬢様でもいいし、落ちこぼれの魔術師見習いでもいい。	《ヒストリー》 〔R1〕 P155
15～16	交換条件	あなたにはかなえない願いがあった。そのためならどんなことでもするつもりでいた。例えそれが異世界に行くというようなことでも。	あなたはエリンへの召喚と引き替えに、願望をかなえてもらえることになった。	《アイデンティファイ》 〔R1〕 P152
21～22	強敵	どこかにまだ見ぬ強敵がいるか？ そんな風にああなたは敵に戦っていた。	あなたには召喚時に運命付けられた強敵がいる。単に強い相手でも「ともと読む」的な相手でもよい。	《エンラージリミット》 〔R1〕 P153
23～24	称号	あなたには自分に過ぎた称号があった。その称号に相応しい大事件を求めている。	あなたは召喚のさいに称号を得た。勇者、魔王、主人公など、どのような称号でもよい。	《ブラフ》 〔R1〕 P156
25～26	信じる心	あなたには譲れない願がある。実力を出し切れないうでいたけれど、決してあきらめはしない。信じる心は力になるのだ。	異世界に召喚されてしまったあなたには、意志の力こそが重要だ。まっすぐに信じる心の導火線に火をつけろ！	《インサイト》 〔R1〕 P153
31～32	征服	あなたには現代地球は狭すぎた。未知の世界を踏破し征服したい。そんな願望を押さえることはできなかった。	あなたはエリンで何かを征服することになった。それは国でも、料理界でも、愛する人の心でもよい。	《リムーブトラップ》 〔R1〕 P157
33～34	啓示	あなたの頭の中に突然何かが閃いた。急に示された内容は信じがたいものだった。そして、自身の転機が迫っていることにも気付いていた。	あなたは召喚のさい人間を超えた存在から啓示を受けた。大いなる存在に伝えられたその真理を、あなたはあまねく人々に伝えねばならない。	《サーチリスク》 〔R1〕 P154
35～36	友人	あなたには友人がいる。その友人のためならあなたはどんなことでもできる。例え世界を越えて危険な世界に行くようなことでも願いはしない。	あなたは友人のために何かする必要がある。行方がわからなくなったか、それともどこかに囚われているのかは任意に決めてよい。	《トラッキング》 〔R1〕 P155
41～42	主君	あなたは自分の力を活かしてくれる人に仕える人生に憧れていた。現代でかнауはずのない願望だが。	あなたはエリンで主君ができた。主君の人格や関係などは任意に設定してよい。	《リサーチ》 〔R1〕 P157
43～44	臣下	あなたには臣下、あるいはそれに近い立場の人がいる。地球に残してきたか、それともエリンで出会ったか。あなたはその忠誠に報いねばならないだろう。	あなたはエリンで臣下、あるいはそれに近い立場の人がいる。地球に残してきたか、それともエリンで出会ったか。あなたはその忠誠に報いねばならないだろう。	《ストリートワイズ》 〔R1〕 P154
45～46	ハーレム	あなたには密かな願望があった。ハーレム王になる夢だ。しかし現代世界では、かなえられるはずもなかった。	あなたはエリンでハーレム状態になってしまった。あなたの気持ちはさておき、モテモテ状態である。	《ヒストリー》 〔R1〕 P155
51～52	大義	あなたには大義がある。しかし、現代地球では残念ながら果たせそうにないのが悩ましかった。	あなたには大義がある。それは異世界であっても変わらず守らねばならない。	《シックスセンス》 〔R1〕 P154
53～54	魔王	あなたは魔王と呼ばれていた。ケンカが強い、くしゃみで呼ばれる、ポンコツであるなど理由はなんでもよい。とにかく魔王と呼ばれていたのだ。	あなたは魔王として、あるいはいずれ魔王になる存在として召喚された。あなたの意志や才能にかかわらず、周囲はあなたを魔王として扱うだろう。	《デストロイヤー》 〔R1〕 P155
55～56	勇者	あなたは勇者と呼ばれていた。それは尊敬かもしれないし揶揄だったかもしれない。とにかく勇者と呼ばれていたのだ。	あなたは勇者として、あるいはいずれ勇者になる存在として召喚された。あなたの意志はさておき、周囲は勇者としての活躍を期待するだろう。	《オピニオン》 〔R1〕 P153
61～62	聖者	あなたは聖者／聖女と呼ばれていた。しかし、現代地球でそう呼ばれても良いことは特になく、空しいだけだった。	あなたは聖者／聖女としてエリンに召喚された。傷ついた人々はあなたに救いを求める。その声にどう答えるかはあなた次第だ。	《ミュトスノウリッジ》 〔R1〕 P157
63～64	賢者	あなたは自分の知恵を持って余し、その頭脳を活かせる日がやってくることを願っていた。	あなたの知恵はエリンではとても貴重な。人々は敬意を表してあなたを賢者と呼ぶ。	《マジックノウリッジ》 〔R1〕 P156
65～66	不明	あなたは何者かによって呼ばれたような気がした。そして、その後何かが自分の身に起こる予感があった。	あなたは何者かによってエリンにトリップした。誰に呼ばれたのか、なんのために呼ばれたのか、それさえもわからない。	《カルチャー：現代地球》 〔R1〕 P154

## ●転移表 (召喚) D66 ROC

ダイス目	転移	解説
00	任意	GMと相談し、好きな転移を設定すること。
11~12	トラック	あなたはトラックに轢かれそうになった。だが、死を覚悟した直後に意識は途絶え、気づけばあなたは知らない場所にいた。
13~14	銃声	あなたが撃ったか、誰かに撃たれたか、誰かが撃つのを耳にしたか。銃声を聞いたあなたは、気づけば知らない場所にいた。
15~16	スマホ	あなたが操作していたスマートフォンの画面が、突然まばゆい光を放った。あなたはその光に飲み込まれ、気がつけば見知らぬところ に立っていた。
21~22	夢	あなたは夢を見ていたはずだった。だが、目覚めたあなたの目の前には、夢とまったく同じ光景が広がっていた。
23~24	ゲーム	あなたはゲームを終えたと思ったらなぜか、今までプレイしていたゲームの世界にいた。
25~26	霧	歩くあなたの周囲には、いつしか濃い霧が立ちこめていた。だが、あなたが霧を抜けたその先には、見知らぬ土地が広がっていた。
31~32	流星	あなたの頭上に流星が落ちてきた。激しい光と衝撃に包まれ、気がつくあなたは知らない場所にいた。
33~34	穴	あなたは妙なところに穴を見つけた。その穴をのぞくと突然穴の中に引きずり込まれた。長い穴のその先は、あなたの知らない場所 であった。
35~36	謎の声	あなたの頭の中に、突然謎の声が響いた。声はあなたを誘うように呼び、気づけば、あなたは見知らぬ場所にたたずんでいた。
41~42	階段	あなたはとある建物の階段から落ちた……はずだった。だが、想像していた衝撃はなく、あなたは見覚えのない場所に降り立っていた。
43~44	老人	あなたの前に老人が現れた。老人はあなたを「選ばれし者よ」と呼び、消えた。周囲を見回したあなたは、そこが自分の知らない場所 にいるということに気づいた。
45~46	喧嘩	あなたはとある理由で喧嘩をしていた。だが、ふとした拍子に気づいてしまった。あなたの今いるこの場所は、先ほどまで喧嘩をして いたところとは明らかに違う、と。
51~52	魔法陣	あなたの周囲に、突然謎の模様を展開した。ゲームやマンガで見かける魔法陣のようなそれに飲み込まれ、次の瞬間には知らない場 所へ放り出されていた。
53~54	映像	あなたが見た映像は、初めて見るのにどこか懐かしい、不思議なものであった。あなたがそれから目を離したとき、元と違う場所に いることに気がついた。
55~56	ドア	自室か、玄関か、教室か。あなたが扉を開けた向こう側に、まったく知らない世界の風景が広がっていた。
61~62	妖精	あなたは羽のある小さな人間が飛ぶのを見かけた。それがあなたの周囲をくると回ったその直後、目の前の光景は変貌していた。
63~64	妖魔	あなたの目の前に、突然妖魔が現われた。妖魔はあなたを誘い、あなたの意志にかかわらず、見知らぬ世界へと連れ出した。
65~66	神	あなたは神を名乗る者と出会った。神はあなたを光の中へと導き、くぐり抜けた先には見知らぬ世界が広がっていた。

## ●目的表 (召喚) D66 ROC

ダイス目	目的	解説
00	任意	GMと相談し、好きな目的を設定すること。
11~12	大願成就	あなたはエリンで果たさねばならない大きな願いがある。たとえ人が笑おうとも、あなたはそれをかなえるために、ここにどどまっている。
13~14	平和	あなたはエリンで平和を実現しようと思っている。あなたはあなたなりのやり方で、世界を平和にしようと思った。
15~16	希望	あなたはエリンで希望を実現したいと思っている。この世界ならば、望みがかなうかもしれない——あなたはその可能性に賭けるこ とにした。
21~22	帰還	あなたはエリンから現代地球へ帰還したいと思っている。今は無理でも、いつか必ず戻ってみせる。そのための方法を、あなたは探して いる。
23~24	居場所	あなたはエリンで得た居場所を守りたいと強く願った。あなたにとって、そこは第二の故郷であり、大切なものに違いない。
25~26	新目標	あなたはエリンで新たな目標を得た。それはあなたが異世界で生きるための、大切なモチベーションになっている。
31~32	誓い	あなたはエリンで何らかの誓いをした。誰かと交わした約束か、それとも己に課した誓いなのか。あなたはそれを守るため、異世界の 地で戦い続けている。
33~34	告白	あなたは誰かに告白をしたい。愛する者への愛の言葉か、何かの罪の告白か。いずれにせよ、あなたはそれを伝えねばならないと思っ ている。
35~36	因縁解消	あなたは因縁を解消したい。現代地球での因縁か、それともエリンで作られた因縁か。あなたははまわりついた因縁を断ち切るべく、 行動している。
41~42	キラキラ	あなたはエリンでキラキラしたいと思っている。たとえ異世界であったとしても、あなたは自分らしくキラキラし続けたいのだ。
43~44	討伐	あなたには、エリンで討ち取らねばならない相手がいる。どのような強敵であったとしても、必ずやつを倒さねばならない。
45~46	絆	あなたはエリンで誰かと絆を結んだ。友情か愛か、それとも別の形の絆か。異世界で新たに得たそれは、あなたに力を与えてくれる。
51~52	祝福	あなたは何かを祝福したいと思っている。人かものか、それとも世界そのものか。あなたはそれらに祝福を与えるべく、活動している。
53~54	聖戦士	あなたはクラスとは関係なく、エリンで聖戦士を目指すことになった。あなたの思い描く聖戦士に、あなたは近づけているだろうか。
55~56	究極	あなたはアルティメットな存在としてエリンを冒険することになる。いったい何を究極とするか、どこまで究極的なのかは、あなたに しかわからない。
61~62	人探し	あなたはエリンで人探しをしている。果たして、彼はいったいどこへ行ってしまったのだろうか。
63~64	契約	あなたは契約を交わしており、エリンで履行せねばならない。望むと望まざるとに関係なく、あなたは契約の下で動かさねばならない。
65~66	伝説	あなたはエリンでの冒険の果てに伝説になる……かもしれない。本当の伝説になるために、あなたは危険な冒険に乗り出している。

## ●特異表（転生） D66 ROC

ダイス目	特異	解説：転移前	解説：転移後	一般スキル
00	任意	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	GMと相談し、好きな特異を設定すること。	任意の一般スキルを1レベル分取得
11～12	悪役	あなたは悪役にいらされてきた。顔つきのせいか、態度のせいなのか……それは不当な評価だった。	あなたは悪役ポジションにいる。このままだと無実の罪で投獄されたり、処刑されたり、婚約をしていればそれを破棄されるかもしれない。	《ブラフ》 〔R1〕 P156
13～14	危機的状況	あなたはピンチだった。もはや生きる希望もないくらい。このまま死んでやり直せたらなあ、などという考えが頭をよぎっていた。	あなたは今、危機的状況に陥っている。借金取りに追われている、命を狙われている、貴族に転生したのに領地経営がピンチなどという具合だ。	《シックスセンス》 〔R1〕 P154
15～16	しがらみ	あなたにはしがらみがある。親子、兄弟、友人など面倒な関係があなたを束縛する。きっと死んでもこのしがらみはなくなるらない。そんな予感があった。	せっかく生まれ変わったのに、あなたは束縛されていた。立場か、呪いか、愛憎劇か。はたまた前世の因縁か。早くこのしがらみをなんとかしないと……。	《ストリートワイズ》 〔R1〕 P154
21～22	無駄知識	あなたは無駄に膨大な知識を持っている。恐らく一生使うことはないだろう。そう思っていた。	あなたが前世で得た無駄な知識が、よもや役立つ日がこようとは……。どんな知識なのかは任意に決めてよい。	《アルケミーノウリッジ》 〔R1〕 P152
23～24	記憶鮮明	あなたには前世の記憶がある。それもファンタジー世界の記憶だ。もしも死んだらまたあの世界に行くのだろうか？	あなたには前世の記憶がある。それは現代地球での記憶だ。	《カルチャー：現代地球》 〔R1〕 P154
25～26	意外な姿	あなたはほとんど現代地球人には見えない容姿をしている。もしかして生まれる世界を間違えたのだろうか？	エリンに転生したあなたは容姿が完全に変わってしまった。あなた前世を知る者が見て絶対にあなたとは気付かれないだろう。	《ビジランテ》 〔R1〕 P155
31～32	ギャップ	あなたは周囲から浮いている。今生きている世界はとまどうことばかりだ。	エリンに転生したあなたは、前世とのギャップにとまどっている。今でも慣れない。	《マジックノウリッジ》 〔R1〕 P156
33～34	獲得	あなたは過去に何かを獲得した。地位か、名誉か、それとも愛か。それは死んでも手放したくないものだ。	転生したあなたは前世ではなかった何かを獲得した。それは絶対に失いたくないものだ。	《アイデンティファイ》 〔R1〕 P152
35～36	宿命	あなたは何らかの宿命を引きずっている。いっそ死んだら自由になれるだろうか？	あなたは前世からの宿命を引きずっている。まさか死んでも逃れられないとは……。	《トラッキング》 〔R1〕 P155
41～42	喪失	あなたは何かを喪失した。地位か、名誉か、それとも愛か。もう生きている甲斐もない……。	前世で何かを失ったあなたはエリンでやり直しのチャンスを得た。今度こそ失うものかと決意した。	《デストロイヤー》 〔R1〕 P155
43～44	理想	あなたには理想がある。それを実現するまでは死んでも死にきれない。	理想をかなえられぬまま死んだあなたは、転生でやり直せる機会を得た。今度こそ失敗はしない。	《リサーチ》 〔R1〕 P157
45～46	没理想	あなたにとって、世界は理想とかけ離れていた。いっそ生まれ変わって理想をかなえたい。そんなことまで思っていた。	2度目の人生はあなたにとって没理想のものだった。前世の知識や経験を活かし、理想の生活を取り返してやる！	《リムーブトラップ》 〔R1〕 P157
51～52	不幸	あなたは不幸だった。それでも強く生きようと思っていた。しかし、そんな願いさえかなわなかった。	せっかく人生をやり直せるというのに、あなたは幸運に見放されていた。神様に「これはないでしょう？」と文句を言いたい心境だ。	《サーチリス》 〔R1〕 P154
53～54	変貌	あなたは以前とは変わってしまった。いっそ自分のことを誰も知らない世界に行きたい。	あなたは転生の結果、大きく変わった。それは外見かもしれないし、精神的なものかもしれない。	《ミュートスノウリッジ》 〔R1〕 P157
55～56	怪物化	あなたは怪物と呼ばれるようになった。それはスポーツでのことかもしれないし、国際政治の舞台でのことかもしれない。	あなたは怪物に転生した。外見か能力か……。それとも心のか。ともかく、あなたは人とは異なるものを持っている。	《エンラージリミット》 〔R1〕 P153
61～62	使命	あなたは何かの使命を帯びているはずだ。なのにその使命を思う出せない。何か切っ掛けがあれば思い出せそうなのだが……。	あなたはエリンに転生するときに、何らかの使命を与えられた。いずれあなたはその使命を果たさねばならない。	《ヒストリー》 〔R1〕 P155
63～64	交換条件	あなたは別の世界に行ってみようと思っていた。そのためならどんな条件を飲んでもいいくらい、別の世界に憧れていた。	あなたはエリンに転生を希望し、そのさい何かの条件を引き受けた。条件をのんで転生するほどの理由を、あなたは持っている。	《オビニオン》 〔R1〕 P153
65～66	称号	あなたには名誉ある称号を持っていた。それはあなたにとって何よりも大切なものだったのだが……。	あなたは転生した結果、称号を得た。勇者、魔王、聖女などファンタジー世界ならではのものだ。	《インサイト》 〔R1〕 P153

## ●転移表（転生） D66 ROC

ダイス目	転移	解説
00	任意	GMと相談し、好きな転移を設定すること。
11~12	トラック/子供	あなたはトラックに轢かれそうになった子供を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
13~14	トラック/友人	あなたはトラックに轢かれそうになった友人を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
15~16	トラック/家族	あなたはトラックに轢かれそうになった家族を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
21~22	トラック/老人	あなたはトラックに轢かれそうになった老人を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
23~24	トラック/恋人	あなたはトラックに轢かれそうになった恋人を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
25~26	トラック/猫	あなたはトラックに轢かれそうになった猫を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
31~32	トラック/犬	あなたはトラックに轢かれそうになった犬を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
33~34	トラック/亀	あなたはトラックに轢かれそうになった亀を助け、代わりに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
35~36	トラック/自己	あなたは完全に自己責任でトラックに轢かれてしまった。死んだかと思った直後、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
41~42	バス	あなたはトラックに轢かれそうになって避けた直後、今度はバスに轢かれてしまった。死んだかと思ったとき、あなたは見知らぬ場所にいることに気がついた。
43~44	鉄道	交通事故の記事を見たあなたは、「交通事故は怖い」と考えた……直後、あなたは鉄道事故に巻き込まれた。だが、死んだと思ったあなたが次に目を覚ましたのは、見知らぬ場所であった。
45~46	航空機	航空機は自動車より事故を起こす確率が低いはず……そう思っていたあなただったが、不幸なことに航空機の事故に巻き込まれた。死んだと思ったあなたが次に目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。
51~52	銃	あなたは何らかの理由により、銃で撃たれた。激痛と共に死んだ……と思ったあなたが目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。
53~54	ナイフ	あなたは何らかの理由により、ナイフで刺された。鋭い痛みと共に、死んだ……と思ったあなたが目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。
55~56	バット	あなたは何らかの理由により、バットで殴られた。激しい衝撃と苦痛と共に死んだ……と思ったあなたが目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。
61~62	転落	あなたは階段で落ちそうになった他人にしがみつかれて落下した。激しい痛みと衝撃に、あなたは死を思った。だが、なぜか目覚めたあなたは、見知らぬ場所にいることに気づいた。
63~64	鉄骨	あなたの頭に鉄骨が降ってきた。強い衝撃と苦しみに、死んだ……と思った。だが、あなたが目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。
65~66	火災	あなたは火災に巻き込まれた。熱と苦痛に意識が遠のき、あなたは死を覚悟した。しかし、次にあなたが目を覚ますと、そこは見知らぬ場所であった。

## ●目的表（転生） D66 ROC

ダイス目	目的	解説
00	任意	GMと相談し、好きな目的を設定すること。
11~12	大願成就	あなたは転生した結果、成就すべき大きな願いを持った。今度の生で必ずかなえると、あなたは強く思っている。
13~14	平和	あなたは転生先のエリンで平和を実現しようとしている。前世でかなわなかったことなのか、それとも別の理由なのか。あなたはエリンの平和を望んでいる。
15~16	希望	あなたは転生先のエリンで、生前かなわなかった希望を実現したいと思っている。今度こそ、希望をかなえたい。あなたはそう思っている。
21~22	再会	あなたにはエリンに転生した誰かと再会を果たしたいと思っている。相手が覚えているかわからないが、それでもあなたは彼を捜している。
23~24	郷愁	あなたはエリンで前世のよすがを見つけた。それはあなたにとって、とても大切なものである。
25~26	時代	あなたがエリンに転生したことは、時代を変える契機だった。時代はあなたに何を求めるのか、それはこれから明らかになる。
31~32	誓い	あなたは前世で何らかの誓いをし、果たせなかった。現世では必ず、その誓いを果たしたい。あなたはそう思っている。
33~34	告白	あなたは転生した自分の正体を告白できない誰かがいる。いずれ正体を明かせる日はやってくるのであろうか？
35~36	因縁解消	あなたは前世からの因縁を解消したい。前世から続くそれに、今度こそ決着をつけなければならぬ。
41~42	復讐	あなたは前世での復讐をエリンで果たしたい。必ず、やつを見つけて出し、討たなければならない。
43~44	真実	あなたは転生にさいして、エリンの真実を知ってしまった。あなたが知ったその真実は、転生前の記憶とともに、あなたの胸にとどめられている。
45~46	死亡体験	あなたは一度死んだ。もうあんな体験はしたくない。
51~52	理想	あなたはエリンに転生したことで、理想をかなえられるかもしれないと思っている。あなたはその可能性に賭けて、現世を生きている。
53~54	本懐	あなたには前世で果たせなかった目的がある。それを実現することこそあなたにとっての本懐なのだ。
55~56	小さな幸福	あなたには転生して得た小さな幸福がある。その幸福を守るために、あなたは行動する。
61~62	帰還	あなたはエリンから現代地球に帰還したいと思っている。たとえ転生して別人になったとしても、だ。
63~64	契約	あなたは転生のさい、何者かと契約した。その契約を、現世であるエリンで果たさねばならない。
65~66	伝説	あなたは転生したエリンで伝説になる。それが本当になるか否かは、現世でのあなたの行動に左右されるだろう。

# アリアマロッド2E

## アーシアン専用 ライフパスシート 改訂版

キャラクター名	年齢
	性別
プレイヤー名	

キャラクターの外見	身長	髪の色
	瞳の色	肌の色

種族	アーシアン：
----	--------

キャラクターのイラストなど

### ● 転移前ライフパス

ダイス目	人間性
1	一見 [A ] と思われているが割と [B ] な面もある。
2	どちらかといえば [A ] だがそれなりに [B ] でもある。
3	世間では [A ] で通っているが実際は [B ] である。
4	普段は [A ] のふりをしているが本当は [B ] である。
5	自分は [A ] のつもりだが周囲は [B ] と思っている。
6	日頃は [A ] を装っているが内心は [B ] である。
任意	
立場	大切なもの

### ● アーシアン専用ライフパス

特異		スキル
転移	目的	

備考