

●特異表（召喚） D66 ROC

ダイス目	特異	解説	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。	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。	《ビジランテ》 (FR11 P155)
13～14	使い魔	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、召喚されたあなたが召喚主に「マスターか？」どうかをたずねるなどしてもよい。	《アイデンティファイ》 (FR11 P152)
15～16	交換条件	あなたは何かと引き替えに、願望をかなえてもらえることになった。それを引き替えにしても、あなたにはその願いをかなえたい理由があった。	《オピニオン》 (FR11 P153)
21～22	強敵	あなたには決着をつけねばならない強敵がいる。単純に強い相手でもよいし、「とくと読む」ような相手でもよい。いずれやつを見つけて、決着をつけなければならないだろう。	《トラッキング》 (FR11 P155)
23～24	称号	あなたは何らかの称号を得ている。与えられた称号に伴う責任を果たさなければならない。	《ストリートワイズ》 (FR11 P154)
25～26	信じる心	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る！	《エンラージリミット》 (FR11 P153)
31～32	征服	あなたは何かを征服するつもりである。家か、地域か、業界か。それとも、世界そのものか。あなたはそれを手にするために行動している。	《ブラブ》 (FR11 P156)
33～34	啓示	あなたは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。	《リムーブトラップ》 (FR11 P157)
35～36	友人	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。	《リサーチ》 (FR11 P157)
41～42	主君	あなたには仕えている主君、あるいはそれに近い立場の人がいる。地球に残してきたのか、エリンで新たに主を得たか。あなたは主君に忠誠の証を見せなければならないだろう。	《シックスセンス》 (FR11 P154)
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。	《ヒストリー》 (FR11 P155)
45～46	ハーレム	あなたはいわゆるハーレムな環境下にある。あなたを慕う者たちに囲まれているのか、あるいはあなたが誰かを慕っているひとりなのか。あなたの周囲には愛憎が渦巻いている。	《インサイト》 (FR11 P153)
51～52	大義	あなたには大義がある。それは現代地球への帰還のためにエルダナーンを脱がすことかもしれないし、お昼寝したいということかもしれない。	《アルケミーノウリッジ》 (FR11 P152)
53～54	魔王	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》 (FR11 P155)
55～56	勇者	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。	《サーチリスク》 (FR11 P154)
61～62	聖者	あなたは聖者として、あるいはいずれ聖者になる存在として召喚された。あなたの意志には関係なく、周囲はあなたを聖者として見ることだろう。	《ミュトスノウリッジ》 (FR11 P157)
63～64	賢者	あなたは今、賢者と呼ばれてもいらいくらか頭が冴えていた。そしてあなたは察知した。このままではやばいことになる、と。	《マジックノウリッジ》 (FR11 P156)
65～66	不明	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。	《イミュンウェイト》 (FR11 P153)

●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、突然謎の模様が展開した。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。ソレ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決めた。
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、エリンで討ち取らなけれ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なければならない。
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。