

## ●出自表 D 66 ROC

ダイス目	出自	解説
0	破天荒	あなたは、破天荒だといわれるように育った。それはあなたが常識や規範にとらわれない自由奔放な家庭環境で育ったからかもしれないし、周囲にいた人物の影響を受けたからかもしれない。その結果、あなたは型にはまらない独創的な発想力や、大胆で挑戦的な行動力を持つようになった。
11~12	天涯孤独	あなたは身寄りのない環境で育った。それは家庭内の事情のせいかもしれないし、ダンジョン災害が発生して、モンスターによって家族を失ったのかもしれない。その代わりにあなたは自立心と孤高の強さを手に入れた。
13~14	親不在	あなたは幼少期に親を失ったが、親とあまり接しない環境で育った。その理由は、たとえば親がダンジョンで行方不明になったでも、親が忙しくて側にいなかったでもよい。不在なのは両親でも、父母のどちらかだけでもよい。親の代わりに祖父母や兄姉や親の親友などに大切に育てられていてもよいし、誰の愛情も受けずに育ったことにしてもよい。
15~16	借金	あなたの育った家庭は借金を抱えていた。借金の金額や借金の理由、また誰が誰から借りた、返済期間はいつまでなのかなどは任意に設定してよい。その結果、あなたにはシビヤな金銭感覚が身についたことにしてもよいし、逆に借金があって当たり前人間になっていてもよい。
21~22	被災	あなたは大変容またはそれ以後のダンジョン災害を経験した。その結果、家族や住んでいた家、あるいは暮らしていた都市などを失った過去がある。災害の規模や程度は任意に設定してよい。
23~24	離散	あなたの家族や仲間は分散し、その後再び会うことはできていない。離散した対象の生死や、相手がどこにいるのかは任意に決めてよい。また、あなたは離散した相手とすぐにでも会いたいと思っけていてもよいし、再会におびえていて会いたくないことにしてもよい。
25~26	落伍者	あなたは落伍者として扱われた。たとえば親の期待に応えられなかったのかもしれないし、望んで進学した学校をドロップアウトしたのかもしれないし、スポーツ活動で挫折したのかもしれない。また、落伍した結果、周囲につらく当たられても優しくされてもよいし、後悔にさいなまれていても、逆にほっと落ち着いてもよい。
31~32	平凡	あなたは特に波乱のない普通の家庭で育った。大変容後というこのご時世において、あなたの生い立ちはとても貴重であり、あなたをうらやむ人もいるだろう。またそのように育った結果、あなたが穏やかな人間になっていても、あるいは波乱を求める性格に成長していてもよい。
33~34	幸福	あなたは客観的に見て幸福な環境で育った。あなたの生い立ちを知れば、少なくない人たちがあなたをうらやむことだろう。その結果、あなたは自己肯定感の高い人間に育ってもよいし、他人の嫉妬に敏感な性格になってよいし、他人の心情の機微にうとい人間になってしまってもよい。
35~36	大家族	あなたは多くの兄弟姉妹など、大勢の家族のいる賑やかな家庭で育った。家族構成などはプレイヤーが任意に決めてよい。この環境で育ったあなたは、他人との触れ合いに慣れて物怖じしない性格になって、逆に孤独を求めて行動するようになっていてもよい。
41~42	辺境	あなたは一般の社会から離れた辺境で育った。田舎の村ではなく辺境である。それは山間にぼつんと一軒家なのかもしれないし、孤島で育ったのかもしれない。その結果、あなたは非社会的に育ったことにしてもよいし、逆に人を恐れない屈託のない性格に育ってもよい。あなたの生い立ちはあなたをたくましくした。
43~44	没落	あなたはかつて栄華を極めた家庭に生まれた。しかし、その家庭は名声を失い、誇りを傷つけられた。没落したのは誰かに陥れられたのかもしれないし、あなたの家族の誰かのせいかもしれないし、時代が悪かったのかもしれない。また、あなたは家を再興したいと考えていてもよいし、逆に没落後の方が落ち着くと感じていてもよい。
45~46	富豪	あなたは裕福な家に育ち、金銭的、物質的に困ることなく育った。なにかに失敗しても再挑戦できたり、他人をうらやむ体験もしなかった。その結果、あなたは世間知らずに育ったかもしれないし、逆に幸運な自分の生い立ちを自覚して引け目を感じるような性格になっているかもしれない。
51~52	隠遁	あなたは他人から離れた場所や孤立した環境で隠れるようにして育った。なぜそんな環境で育ったのかについては任意に設定してよい。あなたの生い立ちは、あなたを他者に警戒心を持つように影響したのかもしれないし、逆に好奇心旺盛な人格に成長させたのかもしれない。いずれにせよあなたは他人から個性的だと見られているだろう。
53~54	野心家	あなたは周囲の野心的な人々の中で育ち、その影響を受けた。結果として、その生い立ちはあなたの行動に大胆さをもたらしたかもしれないし、逆に野心というものに警戒心をいさぐように慎重な性格にしたのかもしれない。そして、あなたは身の丈を超えた野心の持ち主を見抜く目を養うことができた。
55~56	秘密	あなた自身またはあなたの家庭は他者には言えない重大な秘密を抱えている。秘密の内容は任意に設定してよいし、あるいは秘密の内容を設定しないままでもよい。秘密を持つことで、あなたはミステリアスに見られる人物になったかもしれないし、逆に秘密を気取らせない猫かぶりの上手い人物になったのかもしれない。
61~62	裏切り者	あなたは過去に大きな裏切りを経験した。あなたが裏切った側でも裏切られた側でもよい。その体験はあなたを用心深くしたかもしれないし、逆に自分が誰かを裏切らないように誠実な行動を取るよう成長したのかもしれない。また、あなたは裏切り者に復讐心をいだいていてもよいし、逆に復讐者に怯えていてもよい。
63~64	世襲	あなたは世襲による地位や役割を背負っている。政治家や名家出身であってもよいし、親が高名な冒険者などという出自でもよい。あなたはその出自を重荷に思っけていてもよいし、誇りに思っけていてもよい。
65~66	運命	あなたは、あなた自身の意志とは別に、なにかの強い運命を感じざるを得ない環境で育った。その運命はポジティブなものでもネガティブなものでもよい。その特別な生い立ちの結果、あなたは何事に付けて運命を感じるようになっていくかもしれないし、逆に運命に否定的な言動をするようになっていくかもしれない。
77	記憶喪失	あなたは過去の記憶を失っている。その原因や、あなたの過去を知っている人の有無などは任意に設定してよい。その結果、あなたは自分の過去に執着するようになっていくかもしれないし、逆に過去に囚われない生き方を心がけていくかもしれない。また、あなたの過去の記憶がいつどのくらいよみがえるかどうか任意に決めてよい。

## ●境遇表 D 66 ROC

ダイヤ目	境遇	解説
0	超幸運	あなたは驚くほどの幸運に恵まれ、危機を回避し大きな成果を得た。その幸運は人生一度きりのことかもしれないし、繰り返しラッキーに恵まれてもよい。また、幸運はあなたを自信家にするかもしれないし、逆に実力をわきまえた慎重な人間にするかもしれない。
11~12	失恋	あなたは愛した相手と別れる経験をした。しばらくは食事も取れなかったし、なにをする気にもなれずベッドの上で寝ているだけだった。その失恋はあなたの心を今でも縛っているかもしれないし、美しい思い出へと昇華してあなたの人生を豊かにしているかもしれない。いずれにせよ失恋があなたの人生を大きく変えたことには変わりはない。
13~14	救援	あなたは運良く困窮する人を救ったか、あるいは救われた。その行動は感謝と尊敬を生じ、あなたの心にも影響を与えた。結果としてあなたは他人を救うべく大胆に振る舞うようになったかもしれないし、逆に同じような幸運に恵まれることはないだろうとより慎重に行動するようになったかもしれない。
15~16	復讐	あなたは自分や大切な人を傷つけた者に復讐を果たしたか、あるいは果たそうとしている。復讐の結果、あなたはむなしさを感じてもよいし、逆に達成感を覚えていてもよい。また、復讐を果たすべく積極的に活動していてもよいし、復讐の意味を考えて迷っていてもよい。
21~22	恩返し	あなたは恩人に対し、長年抱えていた恩を返した。あるいは恩返しをしようとして常に機会をうかがっている。恩返しはあなたの生きがいになっている。あなたはかつて自分が受けたような恩恵をより多くの人と分かち合うように振る舞ってもよいし、恩返しの達成感で虚脱状態になってしまってもよい。
23~24	鍛錬	あなたは自分を高めるため、日々厳しい鍛錬に励んでいる。それは武器をより上手く使いこなすための訓練かもしれないし、魔法の力をより上手く使うための研究かもしれない。また、あなたはその鍛錬に飽き飽きしていてもよいし、逆にのめり込んでいてもよい。ただ、その鍛錬が今のあなたを作り上げたことは否定できない。
25~26	挫折	あなたは掲げた目標に届かず、大きな挫折を味わった。その経験はあなたのプライドを傷つけた。何に挫折したのかはあなたが任意に決めてよい。あなたは絶望に打ちひしがれていてもよいし、失敗から多くの学びを得て前向きに振る舞ってもよい。その挫折体験はあなたのダンジョンでの生存率を引き上げるだろう。
31~32	奇跡	あなたは奇跡的な出来事を体験した。その衝撃は人生観を変え、新たな信念を生むきっかけとなった。それは、夕飯が奇跡的に美味しく作れたというような身近なことかもしれないし、出かけた先で息をのむような絶景を見たのかもかもしれないし、偶然入ってしまったダンジョンで九死に一生を得たのかもかもしれない。
33~34	友情	あなたには友人がいるか、あるいはかつて友情を育んだ相手がいる。その友人はあなたが任意に設定してよい。幼なじみでも、旅先で通りすがりに出くわした相手でも、学校時代の仲良しでもよい。また、その相手と今でも交流があってもよいし、疎遠になっていてもよい。また、相手があなたに友情を感じているかどうかも任意に設定してよい。
35~36	信仰	あなたは何かを信じる力を手に入れた。その信仰はあなたに目標を与え、迷いを断ち切る力をくれる。それは神への信仰でもよいし、金や権力への信奉でもよいし、道ばたで見つけたゴミを拾ってゴミ箱に捨てるというような日常的な行動規範でもよい。その信じる力があなたを死地から救うだろう。
41~42	恩師	あなたは尊敬する恩師と出会い、多くを学んだ。その教えはあなたの行動指針となり、時に心の迷いを断ち切る力となった。今度は自分が誰かの役に立つ存在になりたい。あなたは恩師を目標にしている。
43~44	敗北	あなたは大切な戦いや挑戦で敗北を経験した。その戦いはモンスターとの戦いでも学生スポーツでもよいし、兄弟でプリンを賭けたジャンケンのような日常的なものでもよい。負けたことがあるという経験があなたをもっと強くする。
45~46	勝利	あなたは挑戦の末、意願の勝利を収めた。その成功は自信を高め、周囲からの称賛を得た。それはスポーツでのことかもしれないし、受験競争の結果かもしれない。あなたはその勝利に満足せずさらなる目標へ挑んでもよいし、目標を失って茫然としていてもよい。ただ、その勝利があなたの転機となったことは確かだ。
51~52	略奪	あなたは大胆な略奪行為を行い、目的を果たした。その行動は周囲に大きな影響を与え、自らの力を証明する結果となった。たとえば他人の恋人を奪ったのかもしれないし、駄菓子屋の好きなお菓子を買占めたのかもしれない。略奪の結果、あなたが嫌われていてもよいし、逆に尊敬されていてもよい。
53~54	出世	あなたは自らの努力で高い地位や役割を手に入れた。その成功は誇りであり、周囲からの信頼も増した。それは企業で上の役職に就いたことでも、チームスポーツでレギュラーを勝ち取ったことでもよい。また、出世した結果を誇りに思っても、重圧に感じていてもよい。他人から尊敬されていても、妬まれていてもよい。
55~56	屈辱	あなたは忘れられない屈辱を味わった。その経験は心に深い傷を残し、挫折感と悔しさで自分を問い直すきっかけとなった。それは恋人を奪われた経験かもしれないし、運動会の徒競走で最下位になった思い出かもしれない。また、その屈辱があなたに闘争心をもたらしてもよいし、逆に自尊心を奪っていてもよい。
61~62	平々	あなたは特に目立った成功も失敗もない平凡な日常を送ってきた。その安定した環境は心の平穩をもたらした。あなたはその状況に満足していてもよいし、物足りなさを感じていてもよい。
63~64	被験体	あなたはなんらかの実験の被験体となり、意図しなかった変化を経験した。その変化は、肉体的なものであっても精神的なものでもよい。虚弱だったあなたが強靱な肉体を手に入れたということでもよいし、被験体になったことで疑い深くなったということでもよい。いずれにせよ被験体となったことはあなたの転機になった。
65~66	大逆転	あなたは絶望的な状況を覆し、大逆転を果たした。その成功は自信をもたらした。それは、過去にモンスターから誰かを救ったという経験かもしれないし、無理だといわれていた志望校に合格したという経験かもしれない。また、あなたは成功体験に酔っていてもよいし、反対にいつ逆転されてもおかしくないのだと慎重になっていてもよい。
77	変容	あなたは外見や内面になんらかの劇的な変化を経験した。たとえば大変容の後に起こった種族の変化などは変容に該当する。家族と別れた結果寂しがり屋になったでもよいし、ネコ嫌いがネコ好きになったという日常の変化でもよい。もちろん、人間以外のヒューマンカインドに変貌してしまったということでもよい。

## ●目的表 D 66 ROC

ダイス目	目標	解説
00	自由の追求	あなたは束縛を嫌い、誰にも縛られない生き方を求めている。ダンジョン探索を通じて得られる自由は、冒険者としての誇りでもある。その追求の先に、自分だけの真の自由があると信じている。だが、自由を求めるほどに何かに束縛されるような感覚もある。
11~12	借金返済	あなたは多額の借金を抱え、返済のために冒険者として活動している。ダンジョンで得た報酬が生活の支えであり、一刻も早く負債から解放されたいのだ。未来の自由をつかむため、一攫千金を夢見ながら、あなたは日々の困難に立ち向かっている。
13~14	復讐の達成	あなたはかつての裏切りや理不尽な仕打ちへの復讐を胸に秘めている。その怒りはあなたの心に深く刻まれ、行動の原動力となっている。復讐を果たすため、ダンジョンでの戦いや困難を乗り越えることが力になると信じて、日々戦いへとおもむいている。
15~16	家族の再会	あなたは家族や恋人など、誰かとの再会を果たすために冒険をしている。その思いは、どんな困難にも立ち向かう力となっている。再会への道は険しいが、再び出会える日が来ると信じる気持ちが、あなたの原動力となりダンジョンで戦う糧になっている。
21~22	名声の獲得	あなたは冒険者として名を上げ、多くの人々にその存在を知られることを目指している。その思いは自己実現の一環であり、周囲からの尊敬や信頼を得るための原動力でもある。ダンジョンの攻略や危険な依頼の達成が、名声獲得への最短ルートだと確信している。
23~24	真実の探求	あなたはダンジョンや世界に隠された真実を解き明かすために活動している。その探求心は無限であり、未知への興味と知識への渴望が行動を支えている。大変容に隠された謎や神祕の裏側を暴くことが、自分の存在意義だと信じている。
25~26	平和の守護	あなたは人々の平和を守るため、ダンジョンの脅威を排除し続けている。その活動は使命感に満ち、すべての人々の安全が何よりの原動力となっている。守るべき日常と未来を胸に、危険な冒険に身を投じ、平和を脅かす敵に立ち向かう覚悟を持っている。
31~32	財宝の収集	あなたはダンジョンに眠るお宝を集めることに情熱を注いでいる。その輝きや価値に魅了され、手にするたびに新たな喜びを感じるのだ。その収集は単なる金銭的な欲望だけではない。行為自体が冒険の動機となってあなたを突き動かしている。
33~34	ダンジョン制覇	あなたはすべてのダンジョンを制覇するという壮大な目標を掲げている。その挑戦は極めて過酷だが、ダンジョンごとに異なる脅威や謎を解き明かし、前人未踏の領域へ足を踏み入れる行為自体が、あなたの生きる理由となっている。
35~36	秘術の取得	あなたはダンジョンでしか得られない秘術を追い求めている。その秘術は強大な力や未知の知識をもたらす。目標達成や人生を変える鍵となると信じている。困難を乗り越えて秘術を手に入れることで、自らの存在意義を証明し、新たな可能性を切り拓くのだ。
41~42	友への弔い	あなたは失った友の無念を晴らし、その志を引き継ぐために冒険を続けている。その旅路は友の思いを背負い、彼らが成し得なかった夢を叶えることが弔いになると信じている。ダンジョンの深淵で、共に目指した理想を実現し、友への敬意を示す道歩んでいる。
43~44	故郷の復興	あなたはダンジョン災害で荒廃した故郷を再建するという強い意志を抱いている。探索で得た報酬や希少資源、さらには新たな知識が復興の鍵になると信じている。苦難を乗り越え、かつての住民たちが再び笑顔で暮らせる日を目指し、全力で活動を続けている。
45~46	思い人の救出	あなたは捕らわれた思い人を救うため、ダンジョンの深淵へと挑み続けている。思い人との関係や何にとらわれているのかは任意に設定してよい。あなたは、どんな危険や困難が立ちほだかろうとも、その人との再会を果たすことを胸に前へと進んでいる。
51~52	伝説の武具	あなたはダンジョンの奥深くに隠された伝説の武具を見つけ出し、それを手にすることを目指している。どんな武具なのかは任意に設定してよい。その武具には強大な力や未知の技術が宿るといわれ、あなたにとって未来を切り拓く鍵となるはずだ。
53~54	万能薬の入手	あなたは重病を患う誰かを救うため、ダンジョンに眠る幻の秘薬、またはその材料を探している。その薬はあらゆる病に効能を持つといわれ、その探索は困難を極める。それでもあなたにとって、病に苦しむ命を繋ぐ唯一の希望なのだ。
55~56	神への到達	あなたは神祕に触れ、その存在に到達することで世界の真理をつかみたいと願っている。ダンジョン探索を通じて手がかりを得るたびに、自身の信念がさらに強固なものとなっていく。その道は危険と試練に満ちているが、日々神に近づいていることを実感している。
61~62	ノスタルジー	あなたは大変容で失われた過去の歴史を取り戻し、世界を修復することを使命としている。ダンジョンの奥深くには、失われた過去の手がかりや重要な遺物が眠っている。その発見を通じて、世界の有り様を元に戻せるとあなたは確信している。
63~64	自己啓発	あなたは自分自身を鍛え、さらなる高みを目指すことを目的に冒険を続けている。ダンジョンでの試練や困難は、自分を成長させる絶好の機会だ。挑戦を通じて新たな可能性を見いだし、自己の限界を突破することで、真の強さと自信を手に入れることを目指している。
65~66	新しい力の獲得	あなたは未だ人類が知らない力を手に入れるため、ダンジョンの深淵に挑み続けている。その力は己の可能性を広げ、未来を切り拓く原動力になると確信している。未知の能力への渴望が、あなたをさらなる冒険へと駆り立てるのだ。
77	世界救済	あなたは世界全体を救うという目標を胸に冒険を続けている。ダンジョンがもたらす脅威を排除し、争いのない平和な未来を築くことが、あなたの使命だ。その覚悟は揺るぎなく、多くの命を救うために困難な道を進む決意を固めている。