

## ●ライフパス：女人出自表 D66 ROC

ダイス目	出自	解説	特徴	特徴	
1	1~2	武芸の心得	あなたは化政時代には珍しく、武芸をたたくき込まれ、山野で鍛えられて男のようにたくましい肉体を身につけた。周囲には顔をしかめるものも多いが、知ったことではない。	頑健	あなたは厳しい鍛錬によって徹底的に鍛え上げられた肉体を持ち、多少のケガ程度では傷つかない強靱な身体を有している。【HP上限】に+2すること。
	3~4	お姫様	あなたは京の都に生まれた公家の一族だ。政治的な実権は失って久しいが、公家のお姫（ひい）さまであるあなたの権威を慕うものは決して少なくない。	高貴な血筋	あなたは、貴族や皇族に連なる家に生まれた。それ故に、あなたは上流階級の作法や決まり事に詳しく、諸国の重鎮に通じている。
	5~6	女系家族	あなたは女系の一族に産まれた。あなたは指導者としてイエを率いていくことを運命づけられている。	カリスマ	あなたは人を引きつける人徳を持っている。あなたが存在するシーンの登場判定の達成値は+2される。
2	1~2	夜の女	あなたは花魁や芸者、酌婦といった夜の世界で生きている女だ。あなたは酒席や宴席を通して、様々な男たちの裏の顔を見知っている。	うわばみ	あなたは斗酒なお辞せぬ大酒豪だ。あなたは決して酔いつぶれることがない。【HP上限】と【MP上限】に+1すること。
	3~4	巫女	あなたは霊的な血統を強く引き継いだ巫女である。その霊的な力は、周囲の尊敬を受けることだろう。	魔法の素質	あなたは幼いころから呪術に親しんできた。【精神力】のベースに+2すること。
	5~6	くのー	あなたは女忍者、すなわちくノ一である。女しか入れない場所は、あなたの独壇場だ。	忍び走り	あなたの脚力は忍者の修行によって厳しく鍛えられ人を超えている。あなたの【移動力】を+5mする。
3	1~2	おてんば姫	あなたは大名や豪商の家に生まれ、何不自由なくワガママ放題に育てられている。あなたにやりたいことがあるなら、それを止められるものはいないだろう。	財力	あなた自身、あるいはあなたの家は裕福である。あなたはプリブレイで1点の財産ポイントを得る。
	3~4	男装の麗人	あなたは何らかの理由から男装して過ごしている。周囲が本来の性別に気付いているかどうかは自由にせよ。	第六感	あなたは危険に非常に敏感である。あなたは【知覚】判定に【有利】を得て判定することができる。
	5~6	学者の娘	あなたは学者の娘として生まれ、父の教える学問を身につけた女学者である。	博識	あなたは幅広い知識を持っている。あなたは【理知】判定に【有利】を得て判定することができる。
4	1~2	芸能者	あなたは歌舞伎や舞、能楽、猿楽、傀儡子舞、絵画などを伝承する家に生まれた。芸とはあなたであり、あなたとは芸なのだ。	審美眼	あなたは美しいものをこよなく愛しており、美術品や芸術作品について広い知識を持っている。詳細はGMが決定すること。
	3~4	今小町	あなたは評判の美女である。小野小町や楊貴妃ですら、あなたの前ではかすむことだろう。	美形	あなたは美しい顔立ちと優雅な物腰を持っている。そのため、あなたに対する他者の反応はきわめてよいものとなる。
	5~6	英雄の血統	あなたは歴史上の、伝説上の英雄の血を引いている。あるいは、その英雄自身である。	希望の星	あなたはいつでも肝心な場面に出くわす。あなたが行なう登場判定の達成値は+1される。
5	1~2	半神の娘	あなたは神や妖怪、仙人などと人間の間に生まれた子だ。あなたがそれを知っているかは自由にせよ。	半神の力	あなたの外見は老化することがない。外見の年齢は自由に決めてよい。
	3~4	呪われた家系	あなたの家は呪われている。神仏の怒りに触れたか、閻魔王の呪詛か、ともかく呪われているのである。	魔の血族	あなたの呪いは妖怪に通じる力である。【HP上限】に-2し、【MP上限】に+3する。
	5~6	渡来人	あなたは外国人や異民族の血を引いている。あなたにとって世界とは、他の人よりも密接なものだ。	異人の血	あなたは日本語に加えて、外国語を自由に話し、外国の習慣に詳しい。
6	1~2	ご落胤	あなたは將軍家や大名家、あるいはやんごとなき家柄の血を引いている。あなたや周囲がそれを知っているかどうかは自由に決めてよい。	高貴な志	あなたには高貴さに裏打ちされた気高さがある。あなたが行なう【理知】および【意志】判定の達成値に+1。
	3~4	道々の者	あなたは旅芸人や遊歴、声聞師、海人、輸送業者、渡世人、流民など、ひとつとところにとどまらぬ自由な家に生まれた。俗界の女性の制約など、あなたには関わりない。	火事場の底力	腹をくくったあなたはおどろくべき強さを発揮する。覚悟状態になった時、回復する【HP】に+5。
	5~6	庶民の娘	あなたはごく普通の生活を送っている、化政時代の一般的な女性だ。ただ、なぜか宿星の導きでとてつもない事件にめぐりあうだけなのだ。	混沌の運命	あなたは混沌とした運命を得ている。セッション中に1回だけ、行為判定のサイコロのうちいずれか片方を振り直すことができる。

# ●ライフパス：妖怪出自表 D66 ROC

ダイス目	出自	解説	特徴	特徴	
1	1～2	伝承の妖怪	あなたは人間たちの物語から生まれた妖怪だ。人間たちが妖怪について語った物語があなたを生み出したのだ。語られ続ける限り、あなたは永遠だ。	物語の不滅	ものがたりそのものであるあなたを滅ぼすことは困難だ。【HP上限】に+2すること。
	3～4	器物霊	あなたは使い古された提灯や下駄のような日用品、あるいは刀や戦艦に魂が宿った妖怪だ。あなたを使い込んでくれた人の思いがあなたを生み出したのだ。	道具の知識	あなたは道具を扱うことに秀でている。あなたが罠を解除したり鍵を開ける判定に【有利】を得る。
	5～6	動物霊	あなたは年を経た犬や猫のような動物が霊的な存在へと変じた妖怪だ。猫又や鎌鼬などがあなたの同族として代表的だろう。	獣の俊足	あなたは非常に足が速い。【移動力】+5。
2	1～2	植物霊	あなたは植物に魂が宿った存在だ。霊界に通じる柳や、神木として崇められている大樹などが代表的といえるだろう。	崩れざる大樹	植物霊の強靱さは比類がない。【HP上限】に+5する。あなたの〈熱〉に対する防御修正は常に0となる。
	3～4	自然霊	あなたは木火土水風の五行に属する力そのものが形を取った存在だ。蘭学者ならあなたのことをエリメンタルと称するかもしれない。	自然の力	あなたの霊体は自然の霊力によって強化されている。【HP上限】と【MP上限】に+1すること。
	5～6	はぐれ式神	あなたはかつて、陰陽師によって生み出された式神だった。しかしあなたはみずからの力と意志を得て独自に行動している。陰陽師がどうなったかはGMと相談せよ。	魔法の素質	あなたは陰陽道に親しんでおり、他の妖怪より強い魔力を持つ。【MP上限】に+2すること。
3	1～2	墮ちた神	あなたは一度は神霊の位にあつたれっきとした神であった。だが何らかの理由であなたは零落し、人に仇なす妖怪になり果ててしまったのだ。	神の片鱗	あなたは一度だけ神の力の片鱗を解放できる。1シナリオに1度だけ、あなたが行なうメジャーアクションを【有利】にする。
	3～4	眷族	あなたは神や仏、あるいは大妖怪に仕える使い魔たる妖怪だ。あなたが主人に仕えることを喜びと思っているか苦痛と思っているかは自由にしよう。	主人との交信	あなたは1シナリオに1度だけ、主たる神霊や大妖怪と連絡を取ることができる。それによって何がもたらされるかはGMが決定する。
	5～6	狐族	あなたは稻荷明神の一族、人を化かす大妖怪である狐の一族だ。あなたにとって人間は面白い遊び道具であり、守ってやらねばならない存在だ。	博識	あなたは幅広い知識を持っている。あなたは【理知】判定に【有利】を得て判定することができる。
4	1～2	狸族	あなたは四国や佐渡に巨大な勢力を持つ化け妖怪世界の名門、狸の一族だ。あなたの腹鼓（と、もしかしたら金玉）があれば化かせぬものはなにもない。	第六感	あなたは危険に非常に敏感である。あなたは【知覚】判定に【有利】を得て判定することができる。
	3～4	ヒルコ	あなたは山の彼方、海の向こう、もしかしたら世界や時間を超えてこの化政時代に漂着した妖怪だ。あなたがどこから来たのかは自由に決めてよい。	異界の門	あなたは異界から力を引き出すことができる。1シナリオに1回、クリンナップフェイズで【MP】を1D点回復することができる。
	5～6	小さな神	あなたは神霊と呼べるほど偉大な力を持ち合わせてはいない、小さなほらに祀られるような忘れられた神だ。だがあなたは神としての誇りを忘れてはいない。	カリスマ	あなたは人を引きつける人徳を持っている。あなたが存在するシーンの登場判定の達成値は+2される。
5	1～2	古代種族	あなたは人類が生まれるはるか前からこの地球に住んでいた古代種族の末裔だ。地底で、南極で、あなたの一族は何億年も前から生き続けてきたのだ。	魔の血族	あなたの体には地球でもっとも古い血が流れている。【HP上限】に-2し、【MP上限】に+3すること。
	3～4	幽霊	あなたは死んだ人の霊だ。あなたの思い、あなたの外見はすでに滅びた者の魂がこの世界に焼き付いたものなのだ。あなたは変わることがない。永遠に。	亡霊の肉体	あなたはひととき実体が薄い。〈斬〉〈刺〉〈殴〉の防御修正に+2。
	5～6	妖怪画	あなたは妖怪絵師によって描かれた絵が実体を得た存在だ。あなたは絵の中から出て、この世界で自由に生きることを選んだのだ。	虚実の境界	あなたは自分を描き直し、身体を再構成できる。1シナリオに1回、クリンナップフェイズで【HP】を2D点回復することができる。
6	1～2	半人半妖	あなたは人間と妖怪の間に生まれた子供である。あなたの肉体は限りなく人間に近く、しかしながらどこまでも霊に近い。あなたは黄昏の住人なのだ。	超幸運	あなたは信じられないほど幸運だ。あなたは【幸運】判定に【有利】を得て判定することができる。
	3～4	墮天使	あなたはかつて、天界に住まう神の眷属であった。しかしあなたは墮落によって、あるいは人間に手を差し上げたが故に、造物主の怒りを買って地上へ墮とされたのだ。	悪魔の財産	あなたは地上の悪徳に通じており、金という罪の産物を集めることに長けている。あなたはプリブレイで1点の財産ポイントを得る。
	5～6	禍	あなたは自分が何者かを知らない。あなたは一種一体の妖怪だ。気が付いたらこの世界にいた。自分が何なのかなどは気にしたことがない——本当に？	混沌の運命	あなたは混沌とした運命を得ている。セッション中に1回だけ、行為判定のサイコロのうちいずれか片方を振り直すことができる。

# ●ライフパス：異邦人境遇表 D66 ROC

ダイス目	境遇	解説	宿星	解説
1	1~2 神託	あなたは神仏や天使といった存在によって、日本を目指すよう神託を受け、それを信じた。宗教的情熱があなたを動かしているのだ。	平和の回復	あなたは天下万民に笑顔でいてもらいたい。もう誰の涙も見たくないのだ。だからあなたは、あらゆる悪と戦い続ける。
	3~4 貧困	祖国でのあなたはとにかく貧乏だ。もしかしたら一族全体が貧乏なのかもしれない。だからあなたは黄金の国ジキングと呼ばれた日本列島を目指したのだ。	一攫千金	あなたは莫大な金銭を必要としている。それは、まともに働いて稼いだのではとうてい手に入るほどの出来ぬ額だ。
	5~6 忘却	あなたは過去の記憶を失っている。なぜあなたが日本に来たのか？何を目的としていたのか？それを思い出すができないまま、あなたは異国をさまよう。	記憶の探求	あなたは日本に来た理由を忘れていた。あなたが何をなすべきだったのか、それを思い出すがあなたの生きる目的だ。
2	1~2 密偵	あなたはフランスやロシア、アメリカといった列強の密偵である。あなたの使命は時空破断の謎を握るこの日本の秘密を解き明かし、国益につなげることだ。	真実の探索	あなたは自分が手に入れた秘密を解き明かし、真実を知りたいと思っている。真実を手に入れること、それがあなたの生きる意味だ。
	3~4 日本好き	あなたは日本に憧れていた。それは学問的なものかもしれないし、好奇心かもしれない。とにかくあなたは日本に行ってみたかった。それがあなたの夢なのだ。	諸国漫遊	あなたはとにかくこの日本を探索することが面白くてたまらない。その好奇心がトラブルを招くとしても、あなたは止まらない。
	5~6 救済	困っている人がいた。苦しんでいる人がいた。あなたは手をさしのべたいと思った。理由は、それで十分だ。だからあなたは日本へやってきたのだ。	人を救う	たとえ何の見返りがなくても、あなたは困っている人を見捨てることなどできない。誰かのために戦うことが、あなたの生き甲斐だ。
3	1~2 作務員	あなたはイギリスやオランダから派遣されたスパイあるいは外交官だ。あなたはいかなる手段を使っても、日本を開国させたいと考えている。	開国させる	あなたは日本を完全に開国させることが、あなたの祖国と日本の利益につながることを確信している。そのためにはあなたは何でもするだろう。
	3~4 探索	あなたは何かを探して日本にやってきた。それは奪われた一族の秘宝かもしれないし、何らかの秘術であるかもしれない。生き別れの家族ということもあるだろう。	捜し物	あなたは何かを探し求めて毎日を送っている。それは物品でも人物でも、何らかの情報でもよい。あなたが自由に決定すること。
	5~6 漂着者	あなたは日本にたどり着いた漂流者である。そして何らかの理由で、日本政府に頼んで帰国するという道を選べないでいる。あなたは独力で帰国せねばならぬのだ。	祖国に戻る	密入国者であるあなたは、なんとか自分の故郷に帰りたいと願っている。英傑として戦うのは、すべて望郷の思いのなせるわざだ。
4	1~2 愛国心	あなたの祖国は激しい植民地競争の中で滅びかかっているか、あるいは滅びてしまっている。だが、その亡国の運命も日本に眠る力を手にいれれば覆せるかもしれない。	愛国心	あなたはみずからの祖国や故郷を救うことを心に誓っている。愛する国や民族を守ることこそが、あなたにとってもっとも大切なものなのだ。
	3~4 天啓	あなたは声を聞いた。それはキリスト教やイスラームの唯一神のお告げかも知れないし、超能力や瞑想の果てに得られた真理かも知れない。	妖異と戦う	あなたは天啓を得て、世界を守るため、あるいは妖異に奪われた大切な人の復讐のため、あなたは妖異と戦うことを決めた。
	5~6 修行	あなたは強くなりたいと願っている。そのためになら海を越えることも、鎖国された日本を目指すこともためらうものではなかった。	強い奴を探す	あなたは己が立ち向かうべき強敵を探し、それに打ち勝つことを求めてくれる。強敵との戦いこそが、あなたをさらに強くしてくれる。
5	1~2 天災	あなたの祖国は時空破断に伴う天変地異によって甚大な打撃を受けた。あなたはもはや故郷にいられない。あなたは世界を救う術を求めて日本を目指したのだ。	世界への反逆	あなたは世界のあらゆる不条理に立ち向かう宿星を帯びている。誰もがあきらめてしまう不条理であっても、あなたは反逆せずにはいられない。
	3~4 贖罪	あなたは祖国で許されない罪を犯した。その罪を償う術を探し求める旅の果てに、あなたは日本へとたどり着くことになったのだ。	罪を償う	あなたの犯した罪はあなたの中では消えていない。あなたはその罪を償うためならば、命も投げ出すことだろう。
	5~6 逃走	あなたは逃げている。祖国のしがらみから、哀しい過去から、かつて見た異界から。あなたは自由でいつけるために、すべてを捨てた。	自由の追求	あなたは自由でいるために、あらゆる犠牲を払っている。何かに束縛されるくらいなら、あなたは死を選ぶだろう。
6	1~2 仇敵	あなたが荒波を超え、日本へとやってきたのはある人物を追うためだ。彼はあなたからすべてを奪った。彼を殺すまであなたが日本を離れることはないだろう。	仇敵を追う	あなたはみずからの宿敵を追っている。宿敵が何者で、どのような恨みを持っているのかについてはGMと相談すること。
	3~4 征服	実はあなたは日本を征服しようと考えている。この豊かで平和な国はあなたに統治されるのがふさわしいのだ。あなたは少なくともそう考えている。	日本征服	あなたは日本を征服したいと考えている。そのためには妖異を討ち滅ぼし、時空破断を修復しなければならぬことは言うまでもない。
	5~6 泰平	あなたには別にこれと言って特筆すべき出来事はなかった。あなたの周りで、時はインで押したように同じだった。だからあなたは日本という謎の国を目指したのだ。	退屈をはらす	あなたは退屈で退屈に満ちた日常を紛らわしたいとずっと思っていた。そしてついにその機会が与えられたのだ。

# ●ライフパス：忍者境遇表 D66 ROC

ダイス目	境遇	解説	宿星	解説	
1	1～2	報仇	あなたは一族を、あるいは大切な人を忍によって奪われた。あなたが闇の世界を駆けるのは、その仇である忍を見つけ出し、殺すためだ。	報仇雪恨	あなたは仇を討ち、恨みを晴らすことを考えている。そうしなくてどうして前に進めるだろう。
	3～4	貧乏	あなたはとにかく貧乏だ。孤児の出か、下忍なのか、それとも単に忍軍が貧しいのか。そして今の世でものを言うのは術ではない。金だ。カネがすべてだ。	金儲け	あなたは忍者である以前に、金を儲けたいと思っている。たとえ一枚の小銭であったとしても、それを得るためには命も惜しくない。
	5～6	封印	あなたは己の内に、あまりにも危険な秘密を秘めているため里では封印されて生きてきた。それは秘術かもしれないし、何か危険な妖怪を封印しているのかもしれない。	自由になる	あなたは自分を縛る封印から解き放たれたいと思っている。いつか自分も皆のように、ひとりの人間として扱われたいのだ。
2	1～2	抜け忍	あなたは忍軍を抜け、里を捨てた。それがいかなる理由かはわからない。忍軍はあなたを追い続けている。皆はかつての仲間だ。それを切り、あなたは今日も走る。	里を抜ける	あなたは里を抜けることを決意している。そのためならば、かつての仲間すべてを血に染めることがあって構いは無い。
	3～4	正義	あなたは天下泰平の世を守ることを忍者の使命と考え、そのために行動している。牙なき人々が安らかに眠るため、闇の中で戦う。それが忍なのだ。	平和を守る	あなたは人々の平和のため、みずからの心を刃の下に預ける覚悟が出来ている。
	5～6	怨身	あなたは虐げられた人々とともにある忍だ。貧民、まつろわぬ民、異民族……そうした人々の恨みが、憎しみが、哀しみが、あなたを突き動かす。	恨みを晴らす	あなたが戦うのは、虐げられた人々の恨みを晴らすためだ。強者の座にめぐらしかいて、人々を虐げて泰平を謳うものたちに報復するのだ。
3	1～2	忠義	あなたは誰かに仕えている。それは將軍家かもしれないし、ある特定の個人かもしれない。それはあなたにとって、何よりも大切なものだ。	忠義を貫く	あなたは忍びとして、仕えるべき人のために戦いたいと考えている。その人の望みのためならば、あなたはいかなることもするだろう。
	3～4	喪失	あなたは忍者だ。だが、それ以外のことは何も覚えていない。なぜこの術が使えるのか？ あなたは何者なのか？ それを知ることがあなたの目的だ。	過去を取り戻す	あなたは己の過去を探し求めている。その過去へ至る鍵は、あなたが身につけた忍法であるはずだ。
	5～6	放浪	あなたの所属していた忍軍はすでに滅び、あなただけが生き残った。今やあなたには、忍者とはもっとも縁遠いもの、自由だけが残された。さて、これからどこへ行こうか。	自由の満喫	あなたは自分の往く道を自分で定めたいと考えている。それは無縁、野垂れ死にの自由かもしれない。だが、それがいい。
4	1～2	妖異	あなたは妖異を滅ぼすために育てられた忍だ。この世の中で暗躍する妖異を討ち果たし、世界の秩序を守ることが、あなたの生きる目的だ。	妖異退治	あなたは妖異を退治するために諸国を旅している。人の目には見えない妖異を倒せるのは、人の目に触れない忍だけだ。
	3～4	禁じられた愛	あなたには愛する人がいる。それは、忍者であるあなたが愛してはならなかった人である。だが、あなたにとってその愛こそが生きる理由なのだ。	愛を貫く	あなたは愛のために生きている。その愛がすべてを焼き滅ぼす炎だとしても、あなたは決して後悔することがないだろう。
	5～6	不老不死	あなたはいかなる理由か、永き時を生き続ける不死身の忍者だ。あなたははるか古代から、この国を見続けてきた。これからもそうするだろう。	生き続ける	あなたは死にたくない。不死であるが故に、死への恐怖は誰よりも強い。不死の忍者として、永劫を歩み続けることがあなたの望みだ。
5	1～2	師匠	あなたはみずからの忍術を、よりよい明日を若い忍者たちに残したいと考えているベテランの忍者だ。若者たちの明日の芽吹きこそ、あなたの求めるものだ。	次代を育てる	あなたは次代の忍を育てたいと考えている。新しい時代がよりよいものであること、それがあなたの望みなのだ。
	3～4	探検	あなたは好奇心の塊だ。蝦夷地の北には何があるのか？ メリケンとはどのような国なのか？ 調査することが忍者の本分であるなら、探検こそあなたの望みだ。	未知への探求	あなたは常に道を探求したいと欲している。知らない場所、見たことのない景色。それだけが忍びとしてのあなたを突き動かすのだ。
	5～6	下忍	あなたは下忍、最下級の忍者の家に生まれた。あなたは使い捨ての駒として生み出されたのだ。だが、それだけが本当に人間の生きる理由だろうか？	生の意味を知る	あなたは自分が生きる意味を知りたいと考えている。そのためには、どんなことをしても生き延びるのだ。
6	1～2	偉大な親	あなたの親は忍界にその名を轟かせる大忍者だ。あなたも当然、そのように偉大になるものと期待されている。あなたにはそれが苦痛なのだ。	親を超える	あなたは大忍者である親を超えたいと願っている。そうして初めて、あなたの物語が始まるのだ。
	3～4	求道	あなたにとって忍法修業は生きる目的そのものだ。忍者として生まれた以上、戦いに理由など必要ない。ただ術を極め、忍界の歴史に名を残す。それが目的だ。	術を極める	あなたは常に忍術を極め、己の技を磨くことだけを考えて生きている。
	5～6	退屈	こんな泰平の時代に忍者に居場所などあったらどうかしている。術など使えるはずもなく、日々の雑事に追われる毎日。あなたはなんとかこの生活から逃れたい。	退屈を晴らす	あなたはこの死ぬほどの退屈から逃げたいと考えている。そのためなら、どんな冒険にも飛びついていくことだろう。

# ●ライフパス：幽鬼境遇表 D66 ROC

ダイス目	境遇	解説	宿星	解説
1	1~2 妖異	あなたは妖異によって殺され、その魂は呪われた者となった。あなたは苦痛と悲惨に満ちた死から黄泉還り、鬼となって妖異と戦う定めを帯びた。	妖異と戦う	あなたにとって妖異は己の仇であり、みずから蝕む存在でもある。あなたは自分がかつとも憎む存在に近づいていると知りながら戦っている。
	3~4 暗殺	あなたは何らかの政治的陰謀の中で殺された。あなたを殺したのが誰かはわからないが、あなたにはどうしてやらねばならないことがある。	未練を晴らす	あなたにはまだやらなければならないことがある。それは政治改革かもしれないし、民衆を救うことかもしれない。それまでは死ねないのだ。
	5~6 切腹	あなたは腹を切って死んだ。それもただの切腹ではない。無念に満ちた屈辱の切腹だ。はらわたを引きずり出すほどの悲憤は、あなたを鬼と変えたのだ。	義を貫く	あなたには腹を切ってでも貫きたい義があった。その一分を通したいという気持ちは鬼になっても変わらない。
2	1~2 主の死	あなたは主君を守るために死んだ。主君があなたの死によって守られたのかどうかはGMと相談して決定すること。あなたは鬼となった今もその決断を悔いていない。	人を救う	たとえ何の見返りがなくても、あなたは困っている人を見捨てることなどできない。誰かのために戦うことが、あなたの生き甲斐だ。
	3~4 心中	あなたは今生で許されることがない不義の愛を貫くため、互いに相手と身を貫いて死に、しかし何らかの理由で黄泉還った。相手もそうだったかは自由にせよ。	愛を貫く	あなたは幽鬼と成り果てた今でも愛にすがっている。愛こそあなたがこの世界に在り続ける理由だ。そのためにたとえ人の血肉を喰らうとしても。
	5~6 餓死	あなたは貧困がもたらす餓えの中で苦しみ抜いて死に、その絶望故に幽鬼となって蘇った。鬼となったあなたは、かつてのような弱者ではないのだ。	贅沢三昧	あなたは黄泉還った。そうだったからには、かつて満たされなかった欲望を満たしたいと考えている。それを誰が責められるだろうか？
3	1~2 儀式	あなたは邪悪な妖術師が行なった儀式によって地獄の力を憑依させられ、生きながら幽鬼へと変貌させられてしまった存在だ。	正義の怒り	あなたは幽鬼となった今も正義と善への思いを捨てていない。悪と闘うことだけが、あなたを鬼でなく人としていさせてくれるのだ。
	3~4 焼死	あなたは炎によって命を落とした。それは火事かもしれないし、放火かもしれない。ことによれば大罪故に火あぶりになされたのかもかもしれない。	世界への反逆	あなたは世界のあらゆる不条理に立ち向かう宿星を帯びている。誰もがあきらめてしまう不条理であっても、あなたは反逆せずにいられない。
	5~6 家庭内の死	あなたは悲惨なことに、親、子、兄弟姉妹といった血縁者によって殺され、死を迎えた。その悲しみがあなたを幽鬼に変えたのだ。	愛を得る	あなたは今度こそ愛を得たいと考えている。それは鬼には望めないものなのかもしれない。だが、それでも求めずにはおれぬのだ。
4	1~2 謎の死	あなたは死んだ。だが、いつ、なぜ、どのように死んだかを思い出すことができない。自分の死因を見つけることがあなたの目的だ。	真実を知る	あなたは自分の死の真実に近づきたいと考えている。どんな迂遠なものであっても真実の断片を探り当て、やがて結末へとたどり着くのだ。
	3~4 無念の死	あなたはみずからの目的を果たせぬまま命を落とした。その無念があなたを幽鬼に変えた。目的を果たすまで、あなたは闇を彷徨い続けるのだ。	無念を晴らす	あなたはみずからがやり残した無念に引きずられていく。それがどのような行為であるかはGMと相談して決定すること。
	5~6 修羅道	あなたは生前から強さを求め、戦いの中で死んだ。そして死すらあなたを満足させなかった。もっと強い相手との戦いを！ その思いがあなたを鬼へと変えた。	強い奴を探す	あなたは己が立ち向かうべき強敵を探し、それに打ち勝つことを求めてくれる。強敵との戦いこそが、あなたをさらに強くしてくれる。
5	1~2 堕ちた仙人	あなたは仙人を目指し、そして肉体を捨てることに失敗した。今やあなたは、みずからを維持する気を、他者の血肉からしか奪えぬ出来損ないの鬼仙なのだ。	仙人になる	あなたは仙人になるための修業をあきらめていない。いずれ完全に肉体を捨て去り、天地自然と一体化して永遠の存在となるのだ。
	3~4 家族の死	あなたはただ死んだのではない。家族もまた、あなた同様に無惨な死を遂げたのだ。そして、黄泉還ることができたのは、あなたひとりであったのだ。	仇を討つ	あなたは家族の仇を探し求めている。あなたに助けを求めた家族の悲痛な叫びを忘れることなどどうしてできようか。
	5~6 穢れた神	あなたはかつて神霊であった。だが、あなたはやがて人々の怨念を受け続けた果てに、鬼へと変わり果ててしまったのだ。	人を護る	あなたは歪み、タリガミに成り果ててしまったが、それでも人を護りたいという神霊の魂を失ってはいない。あなたはまだ神なのだ。
6	1~2 蜘蛛の糸	あなたは極悪人だ。だが、生前にひとつの善行をなしたことから、地藏菩薩はあなたを地獄からすくい上げた。現世に戻ったあなたは、何をやるのだろうか？	善をなす	あなたは今度こそ善なる存在になりたいと考えている。だが善とは何だろうか？ 人を喰らう鬼である自分に、善行を成せるのだろうか？
	3~4 脱走者	あなたは閻羅王に囚われ、その魂をもてあそばされていた羅刹だ。だが、あなたは必死にその牢獄から逃れ、現世へと黄泉還ったのだ。	果てなき逃亡	あなたは地獄の悪鬼、獄卒たちから逃げ続けている。二度と閻羅王の牢獄に戻ることはできないのだ。そのためなら手段は選ばない。
	5~6 鬼	あなたは鬼によって血を吸い尽くされ、鬼の血を授けられることによって存在を歪みされ、幽鬼となった。あなたの不死は望まずして与えられたものなのだ。	吸血衝動	あなたは死を介さず幽鬼となったが故に、他の幽鬼以上の吸血衝動に苛まれている。人血だけがあなたの喉の渴きを満たしてくれるのだ。

# ●ライフパス：大江戸邂逅表 D66 ROC

ダイス目	関係	対象	解説	参照	
0	0	任意	任意	任意の関係・内容を設定すること。	任意
1	1～2	恩人	鶴殿守綱 平沢南北 大岡忠相	あなたは彼に多大な恩義がある。その恩を返さねば、と常に考えているのだが、今のところその機会は巡っていない。	P61 P70 『天下』P48
	3～4	保護者	鎬木 太郎兵衛 南部の親分	あなたは彼のことを兄や姉、あるいは父母のように慕っている。相手がそれをどう思っているかはともかくとして。	P62 P65 『天下』P54
	5～6	忠誠	水野忠邦 髭の意休 火浦高嶺	あなたは彼に忠誠を誓っている。それは彼があなたに与えてくれた恩義の故かもしれないし、あなた自身が進んで望んだことかもしれない。	P60 P70 P71
2	1～2	憎悪	髭の意休 白縫若菜 鳥居耀蔵	あなたは彼を憎んでいる。彼の言動が、彼の外見が、もしかしたら彼の存在自体が、あなたには許すことができないのだ。	P70 P70 『天下』P53
	3～4	あこがれ	鷲屋重三郎 白縫若菜 高尾太夫	あなたが彼の側にいることで、あなたの胸に灯る暖かい気持ち。あんなふう生きてみたい、とあなたは願っている。	P69 P70 『天下』P54
	5～6	感銘	歌川国芳 市川團十郎 田沼意次	あなたにとって彼は、人生の規範ともなるべき人だ。そのおこない、その言葉のひとつひとつがあなたを諭すのだ。	P63 P63 『天下』P49
3	1～2	同志	山内和恭 泡雪十四郎 朱雲のお藤	長い人生の中で、心を共にできる人は多くない。そしてあなたにとって彼は、あなたと同じ目的を抱き、同じ志を胸に抱く人なのだ。	P61 P68 P69
	3～4	幼子	がらっ八 楠つばき みどり	あなたは彼を弟か妹のように感じている。彼を見ると、心の底にある暖かな部分が刺激される。なんとしても彼を守らねば。	P61 P67 P69
	5～6	興味	藤岡屋由三 勝小吉 尼崎涼之介	あなたにとって彼は、非常に興味深い存在だ。善悪や好悪の念を越えて、とにかく彼についてもっとよく知りたい、あなたはそう願っている。	P62 P63 P67
4	1～2	好感	がらっ八 徳三郎 尼崎涼之介	あなたは彼の口ぶり、仕草、表情などに好感を持った。あなたはこの人とならうまくやっていけそうだと思うのだ。	P61 P66 P67
	3～4	師事	お静 高山弓弦 夜刀神	あなたは彼からさまざまなものを学んだ。彼の一挙手一投足が、あなたにさまざまなことを教えてくれる。	P68 P66 P71
	5～6	好敵手	本庄辰輔 陽炎のお千佳 髭の意休	彼はあなたを認め、あなたも彼を認めている。それでも、いつかは決着をつけなければならぬのかもしれない。あなたと彼とは、そんな因縁で結ばれている。	P62 P64 P70
5	1～2	慕情	山浦環 鈴葉 高尾太夫	あなたの無味乾燥な日常は、彼との出会いによって終わったのだ。あなたは彼を心から慕っている。	P64 P71 『天下』P54
	3～4	友情	伊丹権兵衛 熊五郎 おみっちゃん	あなたにとって彼はかけがえのない友だ。相手があなたをどう思っているかはわからないが、あなたにとっては間違いなく友なのだ。	P64 P65 『天下』P53
	5～6	家族	長八 太郎兵衛 お咲	あなたにとって彼は家族同然の間柄だ。もちろん本当に血縁関係があってもかまわない。あなたにとって彼は帰るべき場所でありかけがえのない存在だ。	P65 P65 P68
6	1～2	忘却	火浦高嶺 鈴葉 髭の意休	あなたは彼と確かにどこかで会ったことがある。だが、それがいつどんな状況だったか思い出すことはできないまだ。	P71 P71 P70
	3～4	取引	山内和恭 鎬木 田沼意次	あなたと彼は取引を何度かこなしているビジネスパートナーだ。それ以上の関係ではないが、信頼できる取引先には違いない。	P61 P62 『天下』P49
	5～6	くされ縁	勝小吉 小言幸兵衛 新門の辰五郎	特に何か思うところがあるわけではないが、あなたと彼とはなんというか、長いつきあいののだ。	P63 P66 『天下』P55