



NYAR OF THE PARADISE

ナイアル・オブ・パラダイスとは

NYAR OF THE PARADISE

「ナリアル・オブ・パラダイス」とは、クトゥルフ神話 TRPG で、映画のような「混沌の世界」を楽しむための、ヴァリエントルール（標準的ではないルール）が掲載された本書。および、本書の舞台。

はじめに

異世界転生？不思議の国のアリス？タイム・スリップ？死後の世界？あなたが巻き込まれるのは、混沌の世界。時代は現代アメリカ、映画のような荒野が広がり、自然が溢れるアメリカ南西部。ある時アメリカ南西部に謎の物体が墜落し、その影響で時空や次元が歪んで隔離された閉鎖空間、混沌の世界「ナリアル・オブ・パラダイス」となってしまう。

麻薬と歴史・灼熱の荒野「ニューメキシコ」。

西部劇と宇宙・開拓の都市「テキサス」。

奴隷貴族とヴードゥー・湿潤の楽園「ルイジアナ」。

そして、墜落地点の激しい時空と次元の歪みによって現れた、夢のような現実、剣と魔法・覚醒のドリームランド「デイドリーム」。

西部劇のガンマンやインディアン、かつて栄えたアメリカ貴族や黒人奴隷、さらには宇宙人や吸血鬼やら、外の世界と異世界の住人まで巻き込まれた、そこは文字通り映画のような混沌の世界。何故、時空や次元が歪んでしまったのかは誰にもわからない。外宇宙からの飛来物か、クトゥルフ神話の邪神の力か、墜落した際の重力波による影響か、それともアメリカ大統領を影で操るナイアーラトテップの陰謀なのか。混沌の世界で、探索者達の探索が始まる。

探索者の立場

探索者は「ナリアル・オブ・パラダイス」の世界に巻き込まれてしまった者。もともとアメリカに在住していた人物かもしれないし、既に過ぎ去った時代から蘇った人物かもしれない。または、時空と次元の歪みにより、運悪く外部の世界から転生されてしまった不幸な一般人かもしれない。巻き込まれた原因は全く分からない。分からないからこそ、人は様々な目的でこの世界を探索する探索者になるのだ。

探索の目的

「ナリアル・オブ・パラダイス」の世界を探索すること。謎を解き明かすため、危険を退けるため、欲しいものを得るため、誰かを守るため、ただ生きるため、その理由は様々。この混沌の世界という名の新天地、多様なフロンティアを探索し、様々な事件や依頼や問題を解決することが探索の目的だ。

楽しみ方・コンセプト

実際の文化や法律の知識は必要ないし、クトゥルフ神話に拘る必要もない。現代日本から巻き込まれた学生でも良いし、真理を追い求める神智学者でも良い。呪文を扱う宇宙飛行士でも良いし、テクノロジーを使いこなす狼少女でも良い。ナリアル・オブ・パラダイスは、現代と同様かそれ以上に、好みの違いや価値観の多様性に溢れている。そのギャップや、違うもの同士の化学反応を楽しむことが醍醐味だ。謎に満ちた世界の新たな発見、価値観の違いによる面白さや豊かさ、センス・オブ・ワンダーを感じ、ミステリーやアクションやファンタジーで、世界観の雰囲気や仲間との冒険を楽しもう。

ルールについて

ルールはあくまで卓の秩序を保ち、混沌の世界で目的や自身を見失わないための指針だ。KP は探索者や PL をルールの鋳型に押し込めて、アイデンティティを壊してはならない。アイデアは積極的に採用し、難しい場合は素直に相談すること。混沌の世界の探索は KP と PL の協力無くして成り立たない。また、シナリオ等で明示されている障害の解決方法もあくまで推奨例に過ぎない。簡単にクリアできても全く問題ない。参加者が全員納得して楽しめて、目的を解決できれば、クリアの手段は何でも構わないのだ。

ジャンル

本書のジャンルは「パルプフィクション」。1920年代頃にはじまった「パルプマガジン」と呼ばれる雑誌の種類のジャンル。「ウィアード・テイルズ」というパルプマガジンの雑誌では、H.P. ラヴクラフト、C・A・スミス、ロバート・E・ハワードらも活躍した。クトゥルフ神話、ヒーロー、冒険活劇、西部劇、探偵ミステリ、SF、怪奇ホラー、恋愛、ギャング、戦争など、様々な作品を含んでいた。常識に捕らわれない魅力的な意欲作がある反面、コメディやエロなど、低俗な大衆向けエンターテインメントもあり多様性に溢れている。ライトノベルやB級・Z級映画などが「現代のパルプフィクション」だろう。

有名なパルプマガジン



アメージング・ストーリーズ
1926年に創刊された世界初のSF専門誌。H・G・ウェルズ、エドガー・アラン・ポー、ジュール・ヴェルヌなど有名な作家の作品が掲載された。

CC0 Creative Commons



ウィアード・テイルズ
1923年に創刊された怪奇、ファンタジー、SF専門誌。ラヴクラフト、スミス、ロバートなど、クトゥルフ神話でおなじみの作家の作品が掲載された。

CC0 Creative Commons



ファントム・ディテクティブ
1933年に創刊されたパルプヒーロー「ファントム」が活躍するキャラクターもののパルプマガジン。後のアメコミやダークヒーローに影響を与えた。

CC0 Creative Commons



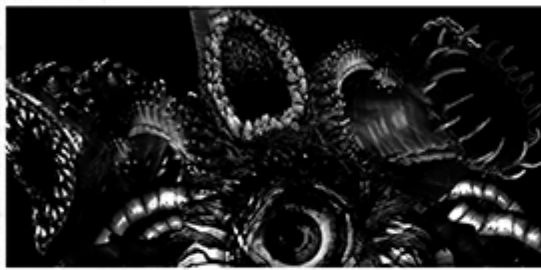
アーゴシー
1882年に創刊された史上最初のパルプマガジン。最初は紙の品質も悪く、挿絵は勿論、表紙のイラストすら存在しなかった。

CC0 Creative Commons

クトゥルフ神話になる前のクトゥルフ神話

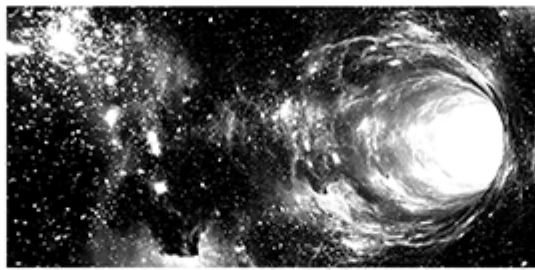
本書はクトゥルフ神話 TRPG の同人誌だが、1970年代にクトゥルフ神話が人気を集めるまでの、混沌とした時代のクトゥルフ神話性にスポットを置いている。昔は「ホラー（恐怖）」という言葉すら存在せず、ハイパーボリアなどのヒロイックファンタジークトゥルフ神話の人气が強く、ホラーは「ウィアード・メナス（奇妙な脅威）」と呼ばれていた。H.P. ラヴクラフトの作品は1920～30年代の連載当初から人気があったわけではなく、死後オーガスト・ダーレスをはじめとしたラヴクラフトを慕う友人達の尽力を経て、クトゥルフ神話として形成された。しかし、アメコミの登場や戦争の影響で、クトゥルフ神話及びラヴクラフトが活躍していた雑誌ウィアード・テイルズの人気は落ち込む。その後、1970年代にシリーズものや連載もののパルプ小説が求められ、形成されたクトゥルフ神話とともに、ウィアード・テイルズが復活し、ラヴクラフトはコズミックホラーの大御所として神格化され、クトゥルフ神話は人気を集めることになった。

ナイアル・オブ・パラダイスのパルプフィクション



クトゥルフ神話

混沌の邪神ナイアラーラトテップの名を冠するナイアル・オブ・パラダイスは、言うまでも無くクトゥルフ神話だ。本書では特に、宇宙科学と神秘魔術、恐怖と好奇心、相反する2つの要素を含んだカルト的魅惑を楽しんでほしい。



センス・オブ・ワンダー

色彩豊かな新しい世界観、超未来の異界のテクノロジー。古いけど新しい、不思議な感動を与えてくれるレトロフューチャーな素敵なデザイン。夢と未来あるジュブナイルがワクワクするSF。



剣と魔法と異世界

ある日突然、剣と魔法の異世界に降り立った常人か、日常に落ちてきた異邦人か。剣と魔法、神や魔王、美女や王子との出会い。文化と文明・入れ替わりなど、そのギャップが面白い異世界日常コメディや冒険。



B級・Z級映画

チープだけど、やりたいことはわかる！いや、まるで意味がわからん！細かいことは良いんだよ！サクッと楽しめるケレン味溢れる愛すべき作品達。サメ！ゾンビ！宇宙人！クソは褒め言葉。



オカルト魔術

インディアンの精霊崇拝、ヴードゥーの憑依的魔術、アステカの吸血鬼、幽霊屋敷に古い田舎。民俗学・考古学的アーティファクトや遺跡、はたまた怪文書やアメリカの都市伝説。謎に包まれた未知なる魅力。



西部開拓時代

南北戦争、南部貴族、大陸横断鉄道、酒場のアウトロー、美しく優しい娼婦、粋なバーテン、そしてちょっと頑固な保安官。颯爽と馬に乗り、荒野を駆け、夕陽を背景に愛する者のため一騎打ちの決闘。そんな古きロマンの物語。



70年代ポップカルチャー

サイケデリックとLSDが創った、国家に縛られないヒッピーの楽園。性別も人種も愛も全てが自由。カントリーとディスコと、ノリの良いグラムロックの音楽で踊りながら、ボク達は多様性と豊かさ、本当の幸福に満たされる。



ダークヒーロー

パルプマガジンで活躍した怪傑ゾロ、ファントム、シャドウなどの、バットマンをはじめとする正統派ではないダークヒーローの元祖。弱きを助け強きを挫く民衆の英雄。または謎めいた魅力ある覆面の怪傑。

CC0 Creative Commons





WORLD GUIDE

世界観と設定

STORY

大統領の爆弾投下計画

世間を騒がす第45代アメリカ合衆国大統領「ドナルド・トランプ」は、「メキシコ」からアメリカ南西部にやってくる、危険な麻薬組織の入国を防ぎ、アメリカの平和を守るため、アメリカとメキシコの国境に「壁」を作ろうとする。しかし、麻薬組織が妨害し「壁」の建設は難航していた。そんな折、大統領の補佐「スティーブン」という男がトランプに提案をする。その提案とは「メキシコ国境に爆弾を落とし、邪魔な人間を一掃する」という恐ろしい計画だった。トランプは当然反対するが、目的のための犠牲と説得され、計画を承認してしまう。そして、隕石の墜落や核実験の地であるメキシコ国境近くに、軍の極秘裏の実験と称し、爆弾を投下することが決定した。

知られざる恐るべき陰謀

この計画の恐るべき陰謀、それは「スティーブン」という男が、世界の破壊と混沌を望むクトゥルフ神話のトリックスター「ナイアーラトテップ」の化身だということだ。ナイアーラトテップの真の目的は、爆弾投下による単純な一掃などではない。彼が実際に投下させたものは、宇宙から呼び寄せた「時空と次元を捻じ曲げてしまう性質を持った、クトゥルフ神話の巨大な神話生物」だった。かくしてアメリカ南西部は、次元と時空が歪んだ閉鎖的異世界、混沌の邪神な楽園「ナイアル・オブ・パラダイス」となってしまう。ようやく事実に気づいたトランプは、もはや自身の力で解決する術は無く、完全にナイアーラトテップの傀儡となるしかなかった。

混沌の邪神な楽園

楽園には様々なものが巻き込まれた。もともとアメリカに在住していた現代人、既に死んだはずの歴史となった人々、外の世界で暮らしていた異邦人、太古の文明や遺産、未来や宇宙のテクノロジーなど、まさに楽園は混沌と化していた。

楽園は現代アメリカを基準としているが、植物や生物は侵蝕され、未知なる異形のものが溢れ出し、常に様々なものが変化する状態となり、その世界の全てを把握できる者は、誰一人として存在しなかった。

ニューフロンティア

混沌の楽園で人々が手を取り合い、助け合い始めたころ、二人の男が名乗りを上げる。一人はアメリカで最も人気があり偉大とされた大統領「エイブラハム・リンカーン」、もう一人はアメリカで最も若い大統領「ジョン・F・ケネディ」。奇妙なことに、二人とも民衆のために戦い、暗殺されたことをはじめ、類似点が多く、意気投合する。リンカーンとケネディは互いに手を取り合い、この未開拓の楽園を統治するために「ナイアル・オブ・パラダイス大統領」に立候補し「ニューフロンティア」という政策を掲げる。それはこの世界を象徴する「宇宙驚異」「幻想世界」「超常怪物」「神秘魔術」「西部開拓」「混沌文化」「犯罪組織」の7つの新しいフロンティア（新天地）を統治することだった。人々はリンカーンとケネディの元に集い、協力し、徐々に楽園の統治が始まった。

這い寄る混沌
スティーブン A.B.



PLAYER SECTION

プレイヤーセクション

PLAYER SECTION

推奨PL

頭を使わずサクッと楽しみたい

日常の仕事や学校で疲れて、あまり頭を使いたくない、または遊べる時間の少ない方にオススメ。細かいことは気にせず、時に楽しく、時に真面目に楽しむことができるだろう。

想像や創造が好き

論理的解釈や、現実的に辻褄の合う整合性、細かい物事の描写などにとらわれない方にオススメ。混沌の世界で確実なものは存在しないし、未知な領域もあるだろう。場所、雰囲気、関係性などを、自由に想像もとい創造して楽しむことができるだろう。

クロスオーバーが好き

混沌の世界は、現実世界と同等かそれ以上に多様な価値観に溢れている。その様相は独自の世界観を持つ複数の作品が絡み合うクロスオーバーの面白さにも通ずる。一緒に旅する探索者が別世界の人だったらどうだろう？皆を一つの価値観に合わせさせるだろうか？それではつまらない。違いとは新たな発見であり面白さだ。互いの考え方の違いの面白さを尊重し、新たな発見を楽しむことができるだろう。

注意事項

ナイアル・オブ・パラダイスのセッションは、KP から一方的に与えられる完成された物語や、精巧なギミックの謎解きではない。本書を楽しむために一番必要なものは「コミュニケーション」だ。シナリオは目的や障害といった目印に過ぎず、データや設定や世界観も、あくまでコミュニケーションを補強する舞台装置に過ぎない。効率さや合理的解釈を求めるよりも、参加者全員の様々な想像やアイデアなどのコミュニケーションで楽しむことを大事にしてほしい。

プレイする上での解釈

世界観や設定：みんなの違いを楽しむもの
 ロールプレイング：そこそこ大事
 コミュニケーション：凄い大事
 データやシステム：補強

2つの立場のPL

本作は、アメリカ南西部をベースに多くの映画要素を盛り込んで構成されている。PLの中には、現代日本以外苦手な方や、映画を全く見ない方もいるだろう。

異世界転生ものとして楽しむ／ライトユーザー

映画をあまり見ない方にとっては、この世界はまったく理解できない可能性もある。だがしかし、それ故に理解できないポジションで楽しむことができるだろう。それはつまり、ライトノベルのような異世界転生、SF（すこしふしぎ）なタイムトラベル、少年少女のジュブナイル、未知なる世界の冒険だ。知らなくて当然、知らなくて当たり前ののだ。不安と期待を胸に、未知の世界に巻き込まれる楽しみ方ができるだろう。

世界観の人物として楽しむ／コアユーザー

西部劇、SF ホラー、探偵ミステリー、B級・Z級映画など、CGなどをあまり使用しない、時にはチープさもあるが、アナログ感溢れる映画が好きな方にオススメ。往年の映画スターや、史実の人物、物語の登場人物となって、エンターテインメントとしてほどよいスリル、アクション、ホラーなどが楽しめるだろう。



イラストAC/乾 大和 氏

CHARA MAKE

新規探索者作成手順

- 1 100 ポイントを STR、CON、SIZ、DEX、APP、INT、POW に自由に割り振る。(ダイスロールでも可)
- 2 人種を選び、初期言語を決定する (ナイアル・オブ・パラダイスの公用語は英語)。
- 3 人種特性 3 つの中から 1 つを選ぶ。
- 4 欲望のアニマの形、意志を選び、意志特性とイデオロギーを決定する。
- 5 職業を選ぶ。
- 6 職業・趣味ポイントを <クトゥルフ神話> <信用> 以外の技能に割り振る。
本書の舞台は日本ほど安全ではないため、最低 1 つの戦闘技能推奨。
- 7 持ち物を選ぶ。新規探索者の持ち物は価値 D の品 3 つ。
ゲーム的な数値に影響しない持ち物は、KP の承認を得て、自由に持ち込んでも構わない。
- 8 性格を決定する。
- 9 導入表を参考にプロフィールなどの設定を決める。

<信用> 技能について

異世界に巻き込まれた探索者の <信用> 技能は、元の世界でどんなに <信用> 技能が高くても、初期値からになる。元の世界で培った <信用> で自信に溢れていても、価値観が混在する本書の世界の <信用> は全く別物だからだ。

継続探索者について

ナイアル・オブ・パラダイスでは、その性質上どの時代の探索者でも、または既に死亡した探索者であっても、継続探索者として使用できる。ジャズエイジ、現代日本、ダークエイジ、比叡山炎上、ガスライト、ナチス、ハイパーボリア、オリジナル同人サプリメントなどの継続探索者が、探索を共にする状況も全くあり得る。

使用する前に

継続探索者を使用する場合、「人種と人種特性」「意志と意志特性とイデオロギー」「性格」を新たに決定し <信用> を初期値に戻すこと。既に死亡した探索者を使用する場合、正気度が無くなっていれば、最大値の半分まで回復させ、耐久力やマジック・ポイントなどは最大値まで回復させる。

使用上の注意

継続探索者を使用する場合、参加者全員の合意を得なければ使用できない。また、継続探索者の能力が高く、新規探索者との活躍の差が大きく出る可能性も考えられる。その場合、継続探索者の PL は、自身に活躍の場が偏らないよう、皆が問題なく円滑に楽しめるよう配慮することが望ましい。

物品価値について

ナイアル・オブ・パラダイスでは、アメリカドルをはじめとした様々な通貨が、日常を生きる人々の間で使用されている。しかしこの世界では、様々な価値観や文化を持つ人々が共存しているため、日常品以外の武器や防具などゲーム的な数値を持つ品物、時代を越えた価値のある品物は、価値観の違いにより、正確な数字としての価値を出せない。そのため、大きく 5 段階に分けた価値の、物々交換によって成り立っている。以下が、その大まかな指標だ。

- S 存在自体が逸話や伝説を生むほどの類稀なる極上品。
- A 一生に一度手に入るかどうかの、貴重で優れた逸品。
- B 入手が難しい、または高価。特定の分野の憧れの品。
- C やや高価、または良質で、贈り物に適した価値の品。
- D 多少の労力をかければ誰にでも手に入る普遍的な品。

「A 級」や「C クラス」など、段階の単位を付けて呼ばれることもあり、単位の呼び方はあまり安定していない。S と A の差、A と B の差、それぞれの段階の差は大よそ 3 倍程度あり、A 級の品 1 個と B 級の品 3 個のような取引がされる。あまりにも酷い品物については、クソ映画のように「Z 級」という称号が贈られる。

CHARA RACE

本書の世界には、大きく分けて9の人種が確認されている。過半数を占めるのはアメリカ人に他ならないが、その中でも白人、黒人、インディアンと多様な人々が存在する。また、アメリカ人であっても時代を超えた人物であったり、はたまた外の世界や異世界の人種も存在する。便宜上、大まかな特徴を捉えて人種分けされているが、当然のことながら、多様な個人個人全てが、人種のテンプレートにカッチリ当てはまるわけではない。

アウトサイダー 現代日本人、または異世界人など、外の世界から転生された外界の異邦人

初期取得言語 任意の母国語一つ、英語（40%）

人種特性：異世界転生

外の世界から、混沌の世界に転生されたあなたは、その際に体質・性別・能力など何らかの変化が生じてしまった。STR、CON、SIZ、DEXのいずれかに合計5ポイント追加し（最大値を超えてもよい）、それに合わせて算出される値も修正する。また、特殊近接技能を選択できる。

人種特性：第四の壁

あなたは外の世界のメタ情報で、混沌の世界のことを全てではないが断片的に知っている。「知識」を99%まで引き上げ、EDUに3ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

人種特性：天文学的強運

あなたが不特定多数の中から混沌の世界に巻き込まれ、そして生きている事こそが強運の持ち主である証に他ならない。「幸運」を99%まで引き上げ、POWに3ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

インサイダー 現代的なアメリカに住んでいた、または社会の中心で活動する現代アメリカ風の人

初期取得言語 英語（母国語）

人種特性：人種の坩堝

あなたは人種の坩堝と言われる現代アメリカで生活する中で、様々な言語を覚えた。「英語」「フランス語」「スペイン語」「先住民言語」全てを80%まで引き上げ、INTに3ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

人種特性：悪魔の死霊の地獄

あなたは様々な脅威に襲われる運命にあり、もはや怪物との邂逅は日常茶飯事で慣れたものだ。POWに5ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

人種特性：栄光の星のもとに

あなたは俳優・女優、歌手、芸術、何かしらのエンターテインメントの人気スターで、人を惹きつける魅力が優れている。APPに5ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

テキサン 主にテキサスを拠点とする、古き良き時代のアメリカ風の人

初期取得言語 英語（母国語）

人種特性：荒野の探索者

あなたは、数日間飲まず食わずとも、灼熱の太陽が照りつける荒野を進むことができるほど体力に優れている。CONに5ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

人種特性：夕陽の決斗

あなたは未開拓の荒野である中世テキサスで生き抜くために、銃の素早い扱いを心得ているのは当然だ。DEXに5ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

人種特性：独立精神

あなたは独立的精神に溢れ、国を愛し、学び、活動するその姿勢は多くの人々の信頼を集めている。EDUに3ポイント、APPに3ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

ルイジアーナ 主にルイジアナを拠点とするフランス・イギリス風の人

初期取得言語 英語 (40%)、フランス語 (母国語)

人種特性：高貴なる者の義務

あなたは誇り高く社交的な精神を持ち、素質と責任を備えている。INT、POW、EDU に 2 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

人種特性：奴隷の雇い主

あなたは黒人奴隷の雇い主だ。「80 ポイントの能力値」「人種：ネグロイド」「職業：マンディンゴ」の黒人奴隷の探索者を別途作成し、二人の探索者で探索に望むことができる。

人種特性：南十字星

あなたは外部の人間には偏屈だが、仲間や身内をととても大事にする主義だ。INT、EDU に 5 ポイント加算し、APP を 5 ポイント減算する (最大値を超えてもよい)。

グリンゴ 主にニューメキシコを拠点とするメキシコ・スペイン・アジア風の人

初期取得言語 英語 (40%)、スペイン語 or アジア圏内の言語 (母国語)

人種特性：情熱の太陽

あなたは情熱的で明るい魅力的な面を持ち、物怖じせずコミュニケーションが大好きだ。POW に 3 ポイント、APP に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

人種特性：革命の志

あなたは権力の支配に負けない不屈の精神と、民衆を救う強き意志を持つ。STR に 3 ポイント、POW に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

人種特性：血液信仰

あなたはメキシコの古い血液信仰に感化され、強力なプラシーボ効果を得ている。STR、CON に 5 ポイント加算し、POW を 5 ポイント減算する (最大値を超えてもよい)。また、特殊近接技能を選択できる。

ネグロイド 主にルイジアナを拠点とするアフリカ系黒人風の人

初期取得言語 英語 (40%)、フランス語 (母国語扱い)

人種特性：精霊信仰

あなたは民間信仰であるヴードゥーを信仰している。POW に 5 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。ヴードゥーの呪文を 1 つ取得する。

人種特性：恵まれた体躯

あなたはアスリートのように恵まれた身体と運動能力を持つ。CON に 3 ポイント、DEX に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

人種特性：非暴力

穏やかで情緒的なあなたは、暴力に訴えない解決方法を心得ている。POW に 3 ポイント、EDU に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

インディアン 主に荒野を拠点とするアメリカの先住民族風の人

初期取得言語 英語 (40%)、先住民言語 (母国語)

人種特性：大自然の声

あなたは自然の声に耳を意識を傾けることで、感覚で理解する術を身につけている。POW に 3 ポイント、INT に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。インディアンの呪文を 2 つ取得する。

人種特性：偉大なる戦士

あなたは部族を愛する誇り高き心を持つ偉大なるインディアンの戦士だ。CON に 3 ポイント、POW に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。インディアンの呪文を 1 つ取得する。

人種特性：鷹の目

あなたは視力がとても良く、自然と一体化し、斥候能力が高い。CON に 3 ポイント、DEX に 3 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。インディアンの呪文を 1 つ取得する。

ドリーマー 主にデイドリームを拠点とする中世ファンタジー風の人

初期取得言語 任意の母国語一つ、英語（40%）

人種特性：夢主

あなたは類い稀ない想像力の持ち主だ。POW に5ポイント加算する(最大値を超えてもよい)。また、次の呪文から1つを取得する。萎縮／記憶を曇らせる／支配／邪眼／心臓停止／生命の察知／手足の萎縮／肉体の保護／ニャンベのパワー／破壊／被害をそらす／炎の外套／無欠の投擲／ヨグ＝ソトースのこぼし

人種特性：トリップ

あなたは別の世界から精神だけがトリップしてやって来た存在だ。あなたの精神は、本書の世界の別の誰かの肉体に入ってしまった。以上を踏まえ、著名人ページいずれかの人物、または任意の人物を参考に探索者の創造を行う。INT、POW、APP、EDU のいずれかに合計5ポイント追加し(最大値を超えてもよい)、それに合わせて算出される値も修正する。

人種特性：成り代わり

あなたは本書の世界の特定の人物と成り代わった存在だ。あなたは本書の世界の特定の人物の立場としてプレイできる。以上を踏まえ、著名人ページいずれかの人物、または任意の人物を参考に探索者の創造を行う。INT、POW、APP、EDU のいずれかに合計5ポイント追加し(最大値を超えてもよい)、それに合わせて算出される値も修正する。

デミヒューマン 混沌の世界の影響で、突然変異的特徴を持った人

初期取得言語 任意の母国語一つ、英語（40%）

人種特性：突然変異

混沌の世界の影響を受けたあなたは通常の間と違う姿をしている。それは宇宙人的かもしれないし、動物的かもしれないし、はたまたファンタジーの住人や伝承に登場する存在に近いかもしれない。STR、CON、SIZ、DEX のいずれかに合計5ポイント追加し(最大値を超えてもよい)、それに合わせて算出される値も修正する。また、特殊近接技能を選択できる。

※データ処理について

デミヒューマンは特殊な身体を持つが、通常の間と探索者と同じく、外見で正気度喪失が発生することなく、応急手当や医学、精神分析なども通常の間と探索者と同じように処理を行う。一般人がデミヒューマンを見て驚くことはあるかもしれないし、通常の間とは違う身体構造をしているかもしれないが、それをデータ処理に反映すると非常に面倒くさく、処理の手間によりセッションの進行を著しく損なうので反映はしないものとする。

CHARA VOLUTION

混沌の世界で「意志」はとても重要なものだ。時間や空間や価値観の多様性に溢れる混沌の世界では、明確な答えや基準が存在しない。自らの中に「意志」という基準を持たない者は、混沌の世界というナイアーラトテップの手のひらで、翻弄され、踊らされるしかないからだ。

欲望のアニマ

「正気度」や「マジック・ポイント」のように、私達の世界では気・霊力・魂・フォース・波動・オーラなど、物理的に見えないが確実に存在する、「意志」のエネルギーがある。ヒーローの仮面やコスチューム、ガンマンの銃、インディアン・ヴードゥーの精霊自然信仰、お守り、貴族の礼節やカリスマなど、「意志」のエネルギーは様々な象徴に深く関与し、力を発揮する。この「意志」を秘めた象徴こそが「欲望のアニマ」だ。「欲望のアニマ」とは「意志」のエネルギーを活かすために、人それぞれが持つ象徴である。なかには「意志」はあるが、自分の「欲望のアニマ」が何なのか、分からない者もいるだろう。だがそれこそが、自分だけの答えを見つけるために、この世界を探索する理由になるかもしれない。



意志とイデオロギーを選ぶ

PLは次ページ以降の意志一覧から、自分の探索者に合う「意志」を一つ選び、探索者シートに記入すること。技能に対し、選んだ意志の「意志特性」の補正を加え、「イデオロギー」とともに、探索者シートに記入すること。

「イデオロギー」とは人間の心を動かす欲望や価値観の根拠であり、苦境を打破する力にもなり得る、根源的な「意志」のエネルギー。「イデオロギー」は精神に苦痛を伴うことで、自分の内側深くにいる、普段は眠ったもう一人の自分を覚醒させる行為。

探索者は、「意志」の象徴である「欲望のアニマ」に5ポイントの正気度を捧げることで、「意志」にひもづく「イデオロギー」の特殊効果を得ることができる。使用するには指定されたタイミングで宣言をする必要がある。

人が武器を掲げ高らかに声を上げたり、お守りに祈りをこめたり、神を信じ精神を落ち着かせたりするのは、「意志」をコントロールすることで「イデオロギー」の力を発揮するためだ。PLは単純に「イデオロギー：〇〇を使います」と宣言するだけでもいいし、好きなロールプレイや好きなセリフと共に宣言してもいいだろう。

CC0 Creative Commons



秩序

あなたの心の奥底にある欲望は、自分や人々の秩序ある平和を守ること。あなたの役割は、秩序を乱す者や事件を解決すること。

意志特性

追跡、登攀、組み付き+20%

オーダー

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは敵対する存在に対し、強い使命感で組みつきを自動成功させる。または、ダメージボーナスをさらに+2D6追加できる。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

復讐

あなたの心の奥底にある欲望は、支配的な圧力に屈しまいと反発・報復すること。あなたの役割は、対象を攻撃し破壊すること。

意志特性

投擲、武器技能+20%

アベンジャー

使用できるタイミング：自分または仲間が攻撃をされた時。あなたは仲間が攻撃される時、自分の行動順と回数に関係なく、かばうことができる。かつ、同時にあなたは自分が攻撃された時、自分の行動順と回数に関係なく、反骨的精神で自動成功の反撃をできる。1度イデオロギーを発揮すると効果は次に自分が行動順が来るまで続く、正気度を5ポイント失う。

探求

あなたの心の奥底にある欲望は、世界の謎や禁断の知識への好奇心のこと。あなたの役割は、知識を活かし謎を解き明かすこと。

意志特性

オカルト、考古学、歴史、図書館+20%

シーカー

使用できるタイミング：戦闘開始時。自分の手番とは関係なく、あなたは類稀なる探究心で異形存在を深く分析する。KPは異形存在の武器・装甲を提示すること。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

★ 顕示

あなたの心の奥底にある欲望は、自己顕示で承認欲求を満たすこと。あなたの役割は、誰よりも目立ち囃となること。

意志特性

芸術、跳躍、回避+20%

フィーバー

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは自らを顕示するために、魅力的で奇抜なパフォーマンスを行う。敵対する存在一体の攻撃を引き付け、対象の技能成功率を10%下げる。1度イデオロギーを発揮すると効果は戦闘中続く、正気度を5ポイント失う。重複可。

獲得

あなたの心の奥底にある欲望は、情報や金品、報酬などの財物を得ること。あなたの役割は、人知れずどこかに忍び込み、目標を獲得すること。

意志特性

忍び歩き、隠れる、鍵開け+20%

ケイパー

使用できるタイミング：自分が行動を行う時、または攻撃をされた時。あなたは優れた手腕で敵対する存在の装甲を全て盗む。以後、敵対する存在の装甲は0になる。クトゥルフ神話的存在に対しては装甲を半分の値にする。また、自分の手番とは関係なく、自分が攻撃された際にも使用できる。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

挽回

あなたの心の奥底にある欲望は、排斥差別された尊厳と名誉を取り戻すこと。あなたの役割は、事前に危機を察知し回避すること。

意志特性

目星、聞き耳、心理学+20%

フレンズ

使用できるタイミング：戦闘開始時、自分の手番とは関係なく。危機に晒されることに慣れているあなたは、仲間注意喚起し冷静さを取り戻させる。仲間全員を正気に戻し、自分を含む仲間全員の回避技能+10%。1度イデオロギーを発揮すると効果は戦闘中続く、正気度を5ポイント失う。重複可。

遊戯

あなたの心の奥底にある欲望は、波乱と混沌に満ちた遊戯を楽しむこと。あなたの役割は、騙し、欺き、かく乱すること。

意志特性

変装、言いくるめ、隠す+20%

ジョーカー

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは敵対する存在一体に対し、狂氣的なかく乱を行う。KPはかく乱された対象の技能成功率を20%下げる。1度イデオロギーを発揮すると効果は次に自分の行動順まで続く、正気度を5ポイント失う。

拒絶

あなたの心の奥底にある欲望は、敵対思想を排他し、自己思想の革命を起こすこと。あなたの役割は、障害となるものを排除すること。

意志特性

製作、電器修理、機械修理+20%

レヴォルティオ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは敵対する存在を排除するため、手近なもので妨害工作を行う。妨害工作を受けたものは、戦闘中のラウンド一番最後の行動になる。1度イデオロギーを発揮すると効果は対象の行動が1度終わるまで続く、正気度を5ポイント失う。

献身

あなたの心の奥底にある欲望は、特定の人物や仲間を尊敬し、ともに歩むこと。あなたの役割は、仲間と協力し成果を上げること。

意志特性

仲間が持つ技能のうち3つを+20%

バディ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは直前に行動した仲間と同じ行動をすることで相乗効果を発揮する。行動を自動成功させ、ダメージロールを+2D6追加する。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

従属

あなたの心の奥底にある欲望は、あなたが仕える主人に命じられること。あなたの役割は、誰かの命令の期待に応えること。

意志特性

仲間指定された技能を3つ+20%

サーヴァント

使用できるタイミング：自分が判定に失敗した時。あなたが何らかの判定に失敗したとき、正気度を削ることで、即座にもう一度判定に挑戦できる。再挑戦の成功率は5%上昇させて判定を行う。しかし、判定が成功するまで挑戦を止めることはできない。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

救済

あなたの心の奥底にある欲望は、傷ついた大切な誰かや何かを守ること。あなたの役割は、傷ついた者を癒すこと。

意志特性

医学、薬学、応急手当、精神分析+20%

マッドラブ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時、または仲間が攻撃をされた時。救済精神を持つあなたは仲間が傷ついた瞬間、自分の行動順と回数に関係なく、自動成功の応急手当をできる。または、自分の番で応急手当を行う場合、回復の値に+1D6追加できる。1度イデオロギーを発揮すると効果は次に自分が行動順が来るまで続く、正気度を5ポイント失う。

品格

あなたの心の奥底にある欲望は、豊かな生活と、社会的な気品を維持すること。あなたの役割は、現状を悪化させることなく保つこと。

意志特性

芸術、法律、経理+20%

ノブレス・オブリージュ

使用できるタイミング：仲間が判定に失敗した時。仲間が何らかの判定に失敗したとき、あなたが正気度を削ることで、仲間は即座にもう一度判定に挑戦できる。再挑戦の成功率は5%上昇させて判定を行う。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

👑 支配

あなたの心の奥底にある欲望は、土地や人を意のままに掌握すること。あなたの役割は、様々な物事を自由自在に操ること。

意志特性

戦闘技能、人類学、心理学+20%

ドミネーター

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは意志を覇気として轟かせることで、仲間全員の正気度を5減らす代わりに、戦闘中全員に+1D6のダメージボーナスを加算させる。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

👤 独立

あなたの心の奥底にある欲望は、誰かに頼ることなく、独立した強い人間になること。あなたの役割は、独立した信頼できる存在として活躍すること。

意志特性

応急手当、目星、図書館+20%

スタンドアロン

使用できるタイミング：あなたが何らかの理由で行動不能になる時。あなたは強い意志の力で踏みとどまり、行動不能に陥ることを回避する。耐久力であれば行動不能になるギリギリの値で止まり、狂気に陥れば狂気を跳ね除け、組み付きであれば解き放つ。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

CHARA JOB

PL は、基本ルールブックに掲載されている職業以外に、ナイアル・オブ・パラダイスの世界観に適した職業を選ぶことができる。職業は探索者のライフスタイルであり、価値観や意志の力である「欲望のアニマ」の形に影響を与えることもある。

∞ ヒーロー

アメコミヒーロー、仮面の怪傑など、民衆のために戦う義賊。

職業技能

近接戦闘技能、武器技能、跳躍、追跡、応急手当、変装、登攀、投擲

欲望のアニマの形

意志の象徴を司る仮面やコスチューム など

👒 バウンティハンター

賞金首の懸賞金で、生計を立てる根無し草の賞金稼ぎ。

職業技能

乗馬、言いくるめ、応急手当、目星、ナビゲート、心理学、火器技能、火器技能（主に回転式拳銃）

欲望のアニマの形

自身の相棒である銃、または馬、コイン など

👁️ スターゲイザー

宇宙開発や次元の解析に携わる宇宙・次元研究者。

職業技能

天文学、〇〇学、〇〇学、その他の言語、図書館、コンピューター、武器技能（主に近代的武器）

欲望のアニマの形

研究機器、成果の記録媒体、探求欲 など

🔪 モンスターハンター

未知なる化物に追われ、獲物を追い求めるハンター。

職業技能

機械修理、重機械操作、隠れる、水泳、オカルト、武器技能、破壊力の高い武器技能、偏った生物学

欲望のアニマの形

化物に対抗するための武器や記録媒体 など

🔪 デスペラード

列車強盗や略奪部族、奪って生きるならず者。賞金首。

職業技能

戦闘技能、言いくるめ、運転、鍵開け、隠れる、忍び歩き、変装、隠す

欲望のアニマの形

意志を示す刺青や勲章としての獲物や傷 など

👁️ スтейツマン

人々のために社会的に戦う活動家や政治家。

職業技能

法律、人類学、説得、経理、心理学、歴史、その他の言語、武器技能

欲望のアニマの形

思想をまとめた書物、制服、民衆の声 など

★ シェリフ

警察や法廷ない辺境などで、その役割を担う保安官。

職業技能

法律、火器技能、乗馬、応急手当、ナビゲート、説得、追跡、隠す

欲望のアニマの形

保安官の象徴である保安官バッチ など

👤 ソルジャー

南北戦争や、世界大戦に従軍した軍人。

職業技能

応急手当、隠れる、精神分析、操縦、投擲、近接戦闘技能、火器技能、火器技能（主に自動火器）

欲望のアニマの形

功績や階級を示す証、認識票、愛国心 など

☆ シャーマン

祭司や霊媒師。またはオカルティストなど。

職業技能

オカルト、博物学、考古学、生物学、天文学、地質学、人類学、武器技能（主に原始的武器）

欲望のアニマの形

信仰の意志、慣習、儀式の道具 など

カルテルマフィア

麻薬を巡って勢力間抗争が耐えないマフィアの一員。

職業技能

言いくるめ、隠れる、経理、写真術、心理学、薬学、博物学、戦闘技能

欲望のアニマの形

意志を示す刺青、制服、野心など

マシニスト

機械の開発や発明、機械に関わるパイロットなど。

職業技能

機械修理、電機修理、重機械操作、運転、ナビゲート、写真術、操縦、戦闘技能

欲望のアニマの形

工具、機体、お守り、センス・オブ・ワンダー など

ヒッピー

自然・ドラッグ・性別の自由、人間性の回帰を愛する者達。

職業技能

芸術、薬学、ナビゲート、運転（バイク）、博物学、応急手当、人類学、武器技能（主に原始的武器）

欲望のアニマの形

ライフスタイル、ドラッグ、音楽、愛情 など

メシア

守られる者、象徴、存在するだけで人々の希望となる特別な存在。

職業技能 芸術、人類学、説得、心理学、精神分析、応急手当、変装、武器技能

欲望のアニマの形 人々の信頼や愛情、守られている・大事にされているという特別感あるもの など

トレジャーハンター

財宝や遺産を求めて秘境や遺跡を調査する冒険家。

職業技能

図書館、考古学、歴史、跳躍、登攀、隠れる、ナビゲート、武器技能

欲望のアニマの形

財宝、探求欲、古い古文書や手記など

ミンストレル

音楽、絵画、ダンス、演劇、小説家など、あらゆる職業芸術家。

職業技能

芸術、信用、人類学、値切り、歴史、聞き耳、応急手当、武器技能

欲望のアニマの形

得意な楽器、奏でる音楽、ライフスタイル など

ノーマッド

移動牧畜生活をする遊牧民、カウボーイ、カウガール。

職業技能

生物学、博物学、乗馬、応急手当、ナビゲート、地質学、天文学、武器技能（主に原始的武器）

欲望のアニマの形

ライフスタイル、馬や牛などの家畜、道具 など

ハイソサエティ

裕福で金持ちな上流階級の良家、貴族。奴隷を雇う。

職業技能

法律、医学、芸術、乗馬、その他の言語、言いくるめ、説得、優美なる武器技能

欲望のアニマの形

礼節、衣装、プライド、家柄など

ラ・ピュータ

サルーンや娼館で身を売って稼ぐ娼婦、または男娼。

職業技能

芸術、組み付き（寝技）、言いくるめ、値切り、隠す、目星、隠れる、戦闘技能

欲望のアニマの形

衣装や技術、強い意志、生き抜く知恵 など

マンディンゴ

貴族や牧場主の元で働く奴隷、または召使いや執事。

職業技能

応急手当、隠れる、聞き耳、説得、その他の言語、忍び歩き、隠す、戦闘技能

欲望のアニマの形

忠誠心、自由への希望、人種の誇り、傷 など

CHARA PERSONA

この世界の人々は現実世界と同様に、様々な「性格と価値観」を持つ。性格は全部で9つあり、探索者は「完璧者」「援助者」「達成者」「空想家」「観察者」「忠実家」「楽天家」「挑戦者」「調停者」のいずれかを選択すること。それぞれに長所と短所の特徴があり、性格は人々の価値観や相性に影響する。

この性格と価値観は、それぞれに★、○、▼、×の相性があり「交渉技能」の成功率に影響を与える。価値観は「人類学」または「心理学」または情報収集で看破できる。探索者は人種や職業を参考に自由に設定して構わないが、性格と価値観はよほどのことが無い限り、コロコロ変わるものではない。

※性格と価値観は、あくまで探索者やNPCなどの人物が、どのように考え行動するかを把握することで、セッションをより楽しむことを目的とした指針だ。処理が煩雑に感じ、セッションを楽しみづらいのであれば、性格と価値観の処理は割愛して構わない。

- | | |
|-----------|---------------------------|
| 1. 完璧者／憤怒 | 誠実で良識的な完璧主義者／非難と憤怒の完璧強迫者 |
| 2. 援助者／高慢 | 寛容で思いやりある援助者／愛餓える高慢な自己犠牲者 |
| 3. 達成者／虚偽 | 卓越した自信ある達成者／横柄な虚偽と空虚の誇張者 |
| 4. 空想家／嫉妬 | 個性的で感性豊かな空想家／斜に構え嫉妬する自己憐憫 |
| 5. 観察者／強欲 | 知的で洞察に鋭い観察者／強欲に知識を貪る皮肉屋 |
| 6. 忠実家／恐怖 | 真面目で責任ある忠実家／優柔不断で恐怖する偏執狂 |
| 7. 楽天家／暴食 | 活発で熱中する楽天家／無責任で衝動的な暴食者 |
| 8. 挑戦者／色欲 | 強靱で統率力ある挑戦者／破壊と闘争と色欲の支配者 |
| 9. 調停者／怠惰 | 穏やかで平和な調停者／怠惰で不貞腐れる頑固者 |



	完璧 憤怒	援助 高慢	達成 虚偽	空想 嫉妬	観察 強欲	忠実 恐怖	楽天 暴食	挑戦 色欲	調停 怠惰	★…+40% ○…+20% ▼…-20% ×…-40%
1. 完璧者／憤怒	○	○	×	▼	★	▼	○	○	▼	
2. 援助者／高慢	○	▼	×	○	▼	○	▼	★	○	
3. 達成者／虚偽	×	×	★	▼	▼	○	○	★	○	
4. 空想家／嫉妬	○	○	▼	○	★	▼	×	▼	×	
5. 観察者／強欲	★	▼	×	★	○	○	○	★	○	
6. 忠実家／恐怖	▼	▼	○	▼	○	▼	○	▼	★	
7. 楽天家／暴食	★	○	★	×	○	×	▼	▼	○	
8. 挑戦者／色欲	▼	★	○	×	★	▼	×	×	▼	
9. 調停者／怠惰	▼	▼	○	▼	○	○	○	★	▼	

FAMILY NAME LIST

人の名前は、それぞれの個性に合わせた、新しい時代の自由な名が与えられ、姓は古き伝統や血族を受け継ぐ。以下は、多様性に富む本書の世界でも、人種によって比較的多く見られる姓（ファミリーネーム）だ。探索者や人物命名の参考になるだろう。また、姓は必ずしも血縁でなくても良い。尊敬する人物から受け継いだり、大事な仲間と新たな姓を作って名乗るのも自由だ。ミドルネームという選択肢もあるだろう。

テキサン A	テキサン B	ルイジアーナ A	ルイジアーナ B	グリンゴ A	グリンゴ B
イーストウッド	シェパード	ヴォールバーク	ギッシュ	セディージョ	ミフネ
レオーネ	グレン	ヴィンセント	ケリー	マスカラス	オノ
プリンナー	アームストロング	カーティス	デシャネル	ガルシア	キタノ
ブロンソン	オールドリン	クラーク	ミラー	バルカサール	カツシカ
ネロ	スコット	クリッテンデン	ガニア	パンチョス	イノウエ
レッドフォード	コリンズ	スタンリー	クエイド	ロドリゲス	オニヅカ
マックイーン	メルヴィル	ハンコック	ウォルバーク	カストロ	ヒノモト
ペキンパー	オルセン	ローガン	ガブリエル	サンタナ	コスギ
フォード	ギャリオット	ラムズボトム	ディゾン	フェルナンデス	ワタナベ
クリーフ	ノワック	ホイットマン	ディズニー	エスパダス	ナカムラ
インディアン	ネグロイド	ドリーマー	デミヒューマン	インサイダー A	インサイダー B
ペルティエ	ジャクソン	キャロル	ラクメキア	スタローン	セロン
ウィネムッカ	サマー	ビショップ	ジコーキ	ステイサム	ジョリー
デップ	タッカー	テグジュペリ	ワカタ	ラングレン	サルダナ
ヘンドリックス	グリア	デラメア	ウテボン	ウィリス	ディアス
デイヴィス	ムーア	チャイルド	リパロン	ギブソン	ハミルトン
キルマー	マーフィ	エンデ	キカッサカ	ヴァンダム	ウィーバー
レインウォーター	フォックス	ローリング	チクツミ	ノリス	フォンダ
タランティーノ	アダムス	ダンセイニ	コヨンニ	バンデラス	サーマン
ブル	フリーマン	ゼラズニイ	ペコボン	セガール	ローレンス
アヤワスカ	ディヴィス	ガイギャックス	レヤグサ	ベーコン	ロスロック
アウトサイダー A	アウトサイダー B	アウトサイダー C	アウトサイダー D	アウトサイダー E	アウトサイダー F
桐ヶ谷	太宰	伊達	ドイル	ヒムラー	ギャッツビー
比企谷	芥川	雑賀	ジョースター	ゲッベルス	ブキャナン
上条	江戸川	服部	グレイ	ゲーリング	キャラウェイ
兵藤	与謝野	島津	チャーチル	アイヒマン	ウィルソン
高坂	小泉	真田	ロスチャイルド	シュミット	ベイカー
阿暦々木	樋口	歌川	ローズ	ハイドリヒ	ウルフシャイム
司波	夢野	葛飾	フィッツモーリス	ヘルマン	カポネ
富樫	夏目	天草	マナーズ	メンゲレ	モンタナ
吉井	京極	源	マクスウェル	ロンメル	カーター
横寺	武者小路	平	ベアリング	ケッセルリンク	サリヴァン

PROLOGUE LIST

以下の一覧は、探索者が本書の世界にどのようにして巻き込まれたかを参考にできるアイデアだ。1D10 で選んでもいいし、PL が自由に考えてもいい。他の探索者と同じでもいいし、全員がバラバラでも面白いだろう。

1. アルマゲドン

近頃は、大統領がニュースを賑わせ、麻薬カルテルが平和を脅かす。医療に貧困問題。これが合衆国の現状。ふと見上げると映画のような巨大な隕石。オー…マイ・ガッ！

2. それは異世界を意味する言葉

昨日と同じ今日。今日と同じ明日。いつもと同じ日常が続くと思っていた。だが、ある日君は誘われる。不慮の事故、謎の本、突然のノイズ画面、路地裏の扉から異世界へ。

3. 死後の世界の漂流者

痛む傷、流れる血、霞む視界と誰かの声。走馬燈が脳裏を駆け抜ける。終わった…。全てが…。
！？　ここはどこ？ 白い部屋？ 廊下？ 無数のドア？　何！？ 何かが私の手を！ どこへ連れていく！？

4. 未知なる世界に真実を求めて

私の役目は終わった、もう二度と目覚めることも無いだろう。しかし眠りは妨げられる。何かとてつもないことが起こっている。行かねばならない…真相を確かめるために。

5. 君たちの未来は白紙

これは世界が仰天する最大の実験！大丈夫？ 成功するの！？ まあ見ておれ！ 始めるぞ！
3・2・1… スイッチオン！…？ ドガーン！ ゲホゲホ！ おや？ ここはどこかな？

6. 不思議の国のファンタジー

今日は優雅なお茶会。けれども最近ちょっとマンネリ気味。何か面白いことないかな？
ん？ あれは何？ ウサギさん…？ 妖精？ …小さな穴？ 扉？ 鏡？ 先が見えない… どこへ続いているのかな…。

7. 貴種漂流譚

何も間違いは無い、完璧だった！ だが…　なんてこった。こんな事になるなんて。
頼りのアレは使えないし、どうしたものか…。ていうか、ここは、そもそもどこ？

8. 胡蝶の夢

私は人として、この未知なる世界で目覚めた。だがしかし目覚める前に、私は今の私ではない夢を見ていた。
これまでが現実で今が夢か？ 今が現実でこれまでが夢か？ ここはどこだ、私は誰だ。…現実はどこだ。

9. 運命の歯車

この世界は強大な陰謀や、邪悪なる者どもによって脅かされている。それを知るのはごく限られた者だけ。
何か出来る事があるはずだ。最悪の結末を回避する為に…！

10. 任意

CHARA LOST

探索者のロストについて

「ナイアル・オブ・パラダイス」は、死亡率の高いクトゥルフ神話 TRPG をベースに、戦闘を多めに行う標準的でないルールを用いているため、運悪く探索者がロストしてしまう可能性は、決して少なくない。むしろゲームを楽しむための緊張感として、ロストの危険性は常につきまとう筈だ。折角育った、自分のお気に入りの探索者がロストしてしまうのは、誰だって悲しいだろう。だがしかし、悲しいままで終わらせないでほしい。

受け継ぐ

アメコミヒーローや伝統の師弟関係など「受け継ぐ」ということが行われる。それは親から子へ、子から孫へと、血筋として継承していくものもあれば、血脈に関係なく、絆としての親子または家族として受け継がれることもあるだろう。受け継ぐ理由は、単純に死亡する以外にも、年老いて引退する、大怪我を負うなど理由は様々だ。またインディアンやヴードゥーの信仰の世界では、死んだ者が魂となり、高位の次元で昇華した存在となり、現世の者に憑依して力を与えるという例もあるようだ。

欲望のアニマと意志

「ナイアル・オブ・パラダイス」の探索者は、「欲望のアニマ」と「意志」を持っている。もし、何らかの理由であなたの探索者がロストすることがあった場合、悲しいままで終わらせず、「欲望のアニマ」と「意志」を次の者に託してほしい。あなたの探索者がロストして悲しむのは、あなただけじゃない。あなたの探索者には家族や恋人、友人や仲間はいないだろうか？きっとあなたの探索者を大切に想う者が、「欲望のアニマ」と「意志」を受け継いでくれる筈だ。あなたの探索者を無駄にロストさせてはならない。また、受け継ぐ際に「意志」は決して変更してはならない。「意志」を変更してしまったら、受け継いだことにはならない。「意志」は絶対に変更してはならない。

受け継ぎ方

受け継ぐには、PL は新規で探索者を作成する必要がある。これはセッション中、次のセッションまでの間、または休憩を挟んで作成しても構わない。受け継いだ新しい探索者は、すぐにセッションに参加できる。KP は PL が望むのであれば、シナリオの本筋とは別に、新しい探索者が受け継ぐ僅かな時間を設けてほしい。

受け継ぎで継承できるもの

- ・ 必須「欲望のアニマ」
- ・ 必須「意志」
- ・ あらゆる所持品
- ・ あらゆるアーティファクト
- ・ あらゆる呪文
- ・ クトゥルフ神話技能の半分の値

あるいは：選択ルール

「ナイアル・オブ・パラダイス」は、時空や次元が歪んだ世界であるため、かつて歴史の中で死亡した筈の人物が生き返っている。メカニズムは不明だが、身体的ダメージによりロストした探索者が、生き返ることもあるかもしれない。しかし、そのような体験をすれば、当然精神的なショックは避けられないだろう。運命の悪戯で生き返った探索者は、1D20 の正気度喪失を行い、死亡時の状況に合わせた不定の狂気を患う。正気度も耐久力も無くなった場合は、このルールは選択できない。またこのルールは、セッションに想定外の事故が起きてしまったなどの、やむをえない状況や、セッションの参加者がどうしてもと望む場合に適用されることが望ましい。



IRREGULAR SKILL

人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」、グリング「血液信仰」の探索者のみが取得できる特殊な近接技能。基本的に探索者作成時のみ選択可能とし、また取り外しを行うには外科手術などの手段が必要となる。

名称	判定	ダメージ	詳細
踏みつけ	キック	2D6+db	SIZ 半分以下の対象を大きな体と脚で踏みつける。人種：デミヒューマン限定
握りつぶす	こぶし	1D6+db	通常の2～3倍に肥大し、類人猿のような強力な握力を持った手での握りつぶし。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」限定
鋏	こぶし	1D6+db	蟹のような両手の大きな鋏での攻撃。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」限定
かぎ爪	こぶし	1D6+db	獣のように鋭い爪、爪の先や手の甲から生える動物性の爪。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」、ラティエノ「血液信仰」限定
突く	こぶし/頭突き	1D6+db	鋭い手、角、くちばしなどで対象を突き刺す。人種：デミヒューマン限定
吸血	組み付き	1D3SAN 吸収	血液信仰や血液執着による強いプラシーボ効果で正気度を回復する。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」、グリング「血液信仰」限定
噛み付き	組み付き	1D8	獣のように鋭い牙、または鯊のようにギザギザの歯。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」、グリング「血液信仰」限定
罨	組み付き	db+組み付き	トラバさみや細長い部位など、獲物を捕らえる器官で対象を捉える。人種：デミヒューマン限定
締め付け	組み付き	dbの半分 or 組みつき	長い体、象鼻、触手、尾などで巻きついて締め上げる。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」限定
スマッシュ	頭突き	1D6+db	鬼のような角や、鹿のような立派な角での頭突き。人種：デミヒューマン、アウトサイダー「異世界転生」限定
消化液	頭突き	1ラウンド毎 1D6	体内で生成した特殊な消化液、強力な酸などを吐きかける。人種：デミヒューマン限定
強靱な牙	頭突き	2D6+db	マンモスのような立派な牙で対象を貫く。人種：デミヒューマン限定



イラストAC/すみかど氏

SAMPLE CHARA

サンプルキャラクターの活用

本書の探索者は、いずれも独特の世界観を持ち、個性豊かなキャラクターになる可能性が十分に有り得る。次のページ以降に、本書の特性を活かしたサンプルキャラクターの詳細が掲載されている。「どんな探索者を作成したら良いかわからない」「時間をかけて探索者を作る前に、お試しですぐ遊んでみたい」「初めての方と一緒に遊びたいけど、このシナリオは自分の探索者で、もうクリアしちゃったなあ…」など、様々な状況に応じて活用してほしい。



ミチト (星野 道人)

現代日本のシナリオを
中心にプレイする方向け



アリスティア (夢見 乙女)

乙女ゲームや夢小説
ファンタジー世界が好きな方向け



シャオロン・カーター

アメコミヒーローや
アクションが好きな方向け



アヤワスカ

戦闘が苦手ではのぼのした
プレイが好きな方向け



ジャレス・マクシミリアン

品格ある貴族や恋愛ドラマ
インテリ等が好きな方向け



ラクウェル・フランコ

硬派な西部劇やセクシーな
女性が好きな方向け



マディ・マルティグラ

呪術や魔術、ヴァドゥーや
オカルトが好きな方向け



アッシュ・ボーヒーズ

B 級&Z 級映画のような
独特のアジが好きな方向け



ミモミモ・ポロンチQ

いっそのこと宇宙人とか
ぶっ飛んだのが好きな方向け

サンプルキャラクター ミチト (星野 道人／ほしの みちと)

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	ミンストレル
STR	13	13		幸運	99			99		
CON	13	13		知識	55			55	性格	調停者／怠惰
SIZ	15	15		アイデア	65			65		
INT	13	13		芸術 (ゲーム)	80	75		5	持ち物	
POW	17	12	5	歴史	80	60		20	武器	サバイバルナイフ
DEX	13	13		聞き耳	80	35	20	25		1D8+db (価値 D)
APP	11	10	1	応急手当	80	30	20	30		
EDU	11	11		ナイフ	80	55		25	武器	催涙スプレー
SAN	85	85		目星	80	35	20	25		DEX×5 スタン (価値 D)
ダメージ・ボーナス	+1D4			組みつき	80	55		25	コスチューム	ウエスタン
正気度ポイント	85			英語	40			40	装甲 2	(価値 D)
マジック・ポイント	17			日本語	55			55		
耐久力	14			吸血	30	5		25	欲望のアニマ	
装甲	2			(1D3SAN 吸収)					カセットプレイヤー&ヘッドホン	

人種／人種特性

アウトサイダー／異世界転生

外の世界から、混沌の世界に転生されたあなたは、その際に体質・性別・能力など何らかの変化が生じてしまった。STR、CON、SIZ、DEX のいずれかに合計 5 ポイント追加し (最大値を超えてもよい)、それに合わせて算出される値も修正する。また、特殊近接技能を選択できる。

意志／意志特性／イデオロギー

献身／仲間が持つ技能のうち 3 つを +20%

バディ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは直前に行動した仲間と同じ行動をすることで相乗効果を発揮する。行動を自動成功させ、ダメージロールを +2D6 追加する。1 度イデオロギーを発揮する度、正気度を 5 ポイント失う。

導入：それは異世界を意味する言葉

昨日と同じ今日。今日と同じ明日。いつもと同じ日常が続くと思っていた。だが、ある日君は誘われる。不慮の事故、突然のノイズ画面、路地裏の扉から異世界へ。

星野 道人 (ミチト) は、漫画とゲームと音楽とラノベとアメコミが好きな普通の高校生だ。中学生の頃、自分は本当は異世界の人間で、理由あって現代日本で生活をしている宇宙最強の戦士「スター・ロード」という中二病設定を持っていた。高校デビューとともに落ち着き、それらは黒歴史として封印していたが、心はどこか名残を惜しみ、気だるげな日常を送っていた。そんなある日、アメリカで開発されたオンライン RPG「ナイアル・オブ・パラダイス」のβテストプレイヤーの募集になんとか応募した結果、運よく当選。自宅に届いたゲームをセットアップし起動すると、突如謎の声と目の前に広がる砂嵐。そのまま意識を失いかけそうになったミチトの前に謎の存在が現れ、問いかける。突然の出来事に混乱し、なんて答えたかは覚えていない。そして、ふと目覚めると、そこは見知った自分の部屋ではなく、見知らぬ荒野が広がっていた。

異世界の来訪者 ニチト

これはゲームなんかじゃない
現実だ！ 現実の異世界だ！



サンプルキャラクター アリスティア・ラーズ・フォン・セナルーク (夢見 乙女)

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	メシア
STR	9	9		幸運	99			99		
CON	9	9		知識	75			75	性格	援助者／高慢
SIZ	11	11		アイデア	80			80		
INT	16	16		芸術 (小説)	70	65		5	持ち物	
POW	16	16		人類学	73	52	20	1	武器	シャムシール
DEX	8	9	-1	説得	80	65		15		1D6+2+db (価値 D)
APP	23	15	8	心理学	90	65	20	5		
EDU	17	15	2	精神分析	80	79		1	武器	危険な香水
SAN	80	80		応急手当	80	50		30		DEX×5 POT6 (価値 D)
				変装	80	79		1		
ダメージ・ボーナス	0			サーベル	80	45	20	15	コスチューム	ヴィクトリアン 装甲 2
正気度ポイント	80			英語	40			40		DEX-1 (価値 D)
マジック・ポイント	16			日本語	85			85	欲望のアニマ	
耐久力	10								自分を大切にしてくれる皆	
装甲	2									

人種／人種特性

ドリーマー／トリップ

あなたは別の世界から精神だけがトリップしてやって来た存在だ。あなたの精神は、本書の世界の別の誰かの肉体に入ってしまった。以上を踏まえ、著名人ページいずれかの人物、または任意の人物を参考に探索者の創造を行う。INT、POW、APP、EDUのいずれかに合計5ポイント追加し(最大値を超えてもよい)、それに合わせて算出される値も修正する。

意志／意志特性／イデオロギー

支配／戦闘技能、人類学、心理学+20%

ドミネーター

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは意志を覇気として轟かせることで、仲間全員の正気度を5減らす代わりに、戦闘中全員に+1D6のダメージボーナスを加算させる。1度イデオロギーを発揮する度、正気度を5ポイント失う。

導入：胡蝶の夢

私は人として、この未知なる世界で目覚めた。だがしかし目覚める前に、私は今の私ではない夢を見ていた。これまでが現実で今が夢か？今が現実でこれまでが夢か？ここはどこだ、私は誰だ。…現実はどこだ。

夢見乙女 (ゆめみ おとめ) は、いまいちパツとしないけど、真面目で頑張り屋な普通の高校生。強いて言えば、漫画やアニメが好きで、趣味で小説を書いてて、リア充のクラスメートには秘密にしていることくらいだ。けれど、それは昔の記憶で今は違う。ある朝、ふかふかの天蓋付きのお姫様のような部屋のベッドで目覚めたのだ。「おはようございませうお嬢様」優しい執事。「君、面白いね！友達になってよ！」気さくで可愛い王子。「へえ、…興味深いヤツ」目つきが怖いけどカッコイイ宰相。「あなたは不思議の国に迷い込んだ4人目のアリス…」ミステリアスな占い師。「やあ元気？」やたらと気さくに出てくる神様。私はファンタジーの世界のお姫様「アリスティア」になっていた！ここは、そんな不思議な世界。夢か現実かはわからない。だってここは「デイドリーム (白昼夢)」っていう世界なんだから！

ビューティフル
ドリーマー

アリス ティア

ここはどこ？ 私がお姫様…!!



サンプルキャラクター シャオロン・カーター

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	ヒーロー
STR	19	16	3	幸運	70			70		
CON	12	12		知識	60			60	性格	完璧者／憤怒
SIZ	10	10		アイデア	55			55		
INT	11	11		サーベル	80	65		15	持ち物	
POW	14	11	3	拳銃	80	60		20	武器	ジャパニーズ・ソード
DEX	16	16		跳躍	80	55		25		1d10+db (価値 D)
APP	12	12		追跡	80	50	20	10		
EDU	12	12		応急手当	30			30	武器	グラップル・ガン
SAN	70	70		変装	80	79		1		1D10 or 組みつき (価値 D)
ダメージ・ボーナス	+1D4			登攀	66	6	20	40	コスチューム	ユーティリティ
正気度ポイント	70			英語	40			40	装甲	2 (価値 D)
マジック・ポイント	14			日本語	60			60		
耐久力	11			組みつき	80	35	20	25	欲望のアニマ	
装甲	2								ヒーローのマスク	

人種／人種特性

グリンゴ／革命の志

あなたは権力の支配に負けない不屈の精神と、民衆を救う強い意志を持つ。STR に 3 ポイント、POW に 3 ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

意志／意志特性／イデオロギー

秩序／追跡、登攀、組みつき +20%

オーダー

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは敵対する存在に対し、強い使命感で組みつきを自動成功させる。または、ダメージボーナスをさらに +2D6 追加できる。1 度イデオロギーを発揮する度、正気度を 5 ポイント失う。

導入：運命の歯車

この世界は強大な陰謀や、邪悪なる者どもによって脅かされている。それを知るのはごく限られた者だけ。何か出来る事があるはずだ。最悪の結末を回避する為に…！

シャオロン・カーターはクトゥルフ神話の旧支配者及び、その力で善良な人々を支配する権力者と戦う秘密組織のダークヒーローだ。組織の諜報活動で、アメリカ南西部に不穏な動きを感じ取ったシャオロンは、クトゥルフ神話の脅威を突き止めるため、現地に向かうこととなった。しかし数時間後、現地に向かう道中、驚くべきことに空から落下してくる巨大な未知の物体を目撃する。未知の物体が墜落するのと同じ頃、なんとか現地に辿り着いたシャオロンの周囲には異様なことが起こっていた。周囲に発生する空間の謎の歪み、辺りを飛び交う異形の生物、それを見てパニックに陥る人々の声。それだけではない、かつて活躍した有名な歴史の偉人や、ファンタジーの世界のような地域までもが姿を現したのだ。シャオロンは武器を抜き駆け出した。まずはこの混乱を収めるために。そして、この異常事態の原因を突き詰め、解決するために！



邪神の影が世界を覆う限り
混沌の戦士は影に這い寄る

ダークヒーロー シャオロン

キャラクターイメージ参考引用 キックアス、バットマン、スーサイド・スクワッド

サンプルキャラクター アヤワスカ

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	ノーマッド
STR	10	10		幸運	99			99		
CON	10	10		知識	60			60	性格	楽家／暴食
SIZ	9	9		アイデア	85			85		
INT	17	14	3	生物学	38	37		1	持ち物	
POW	21	18	3	博物学	80	70		10	武器	マルチクロスボウ
DEX	11	11		応急手当	80	30	20	30	2D6+8 装甲 0 (価値 D)	
APP	19	16	3	弓	80	70		10	呪物	インディアンの仮装
EDU	12	12		医学	80	55	20	5	インディアンの呪文に 2MP 追加	
SAN	99	99		薬学	80	59	20	1	装甲 0 (価値 D)	
				精神分析	80	59	20	1		
ダメージ・ボーナス	0			英語	40			40	コスチューム	ボヘミアン
正気度ポイント	99			先住民言語	60			60	装甲 0 (価値 D)	
マジック・ポイント	21									
耐久力	10								欲望のアニマ	
装甲	0								自然への信仰心	

人種／人種特性

インディアン／大自然の声

あなたは自然の声に耳を意識を傾けることで、感覚で理解する術を身につけている。POW に 3 ポイント、INT に 3 ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。インディアンの呪文を 2 つ取得する。

意志／意志特性／イデオロギー

救済／医学、薬学、応急手当、精神分析 + 20%

マッドラブ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時、または仲間が攻撃をされた時。救済精神を持つあなたは仲間が傷ついた瞬間、自分の行動順と回数に関係なく、自動成功の応急手当をできる。または、自分の番で応急手当を行う場合、回復の値に +1D6 追加できる。1 度イデオロギーを発揮すると効果は次に自分が行動順が来るまで続く、正気度を 5 ポイント失う。

導入：不思議の国のファンタジー

今日は優雅なお茶会。けれども最近ちょっとマンネリ気味。何か面白いことないかな？ん？あれは何？小さな穴？扉？先が見えない… どこへ続いているのかな…。

かつてアメリカの大陸全域で生活していたインディアンは、白人の到来によって、今や限定された居住地に追いやられてしまった。アヤワスカは、そんな居住地の中で、古いしきたりを守って暮らすインディアンの子孫。その心と体は太陽と大地を愛し、一体となる術を身に付け、荒野の自然の中で仲間と共に平和に暮らしていた。だがある日、平和は終わりを告げる。退屈を持て余して居住地の外へ遊びに出たアヤワスカは、変わった動物を追いかけるのに夢中で、気づけば混沌の世界に入り込んでしまったのだ。帰ろうにも外の世界には出られない。アヤワスカは思う、どうすれば良いのだろうと。こんな時こそ、精神を落ち着け集中する、大いなる存在の声に耳を傾ける。すると答えは出た、いや既に出ていた。アヤワスカは運命を受け入れる。この世界で幸福に生きる術を見つけ、出会いがあれば共に歩み、戦う必要があれば戦い、休む必要があれば休む。アヤワスカは、ただ生きるのだ。

呪文

幻視の探求、大いなる癒し

皆と愛する自然とともに
アヤワス、カ



迷っても苦しくても大丈夫
みんないつも傍にいるから

サンプルキャラクター ジャレス・マクシミリアン

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	ハイソサエティ
STR	10	10		幸運	70			70		
CON	10	10		知識	90			90	性格	挑戦者／色欲
SIZ	16	16		アイデア	90			90		
INT	18	16	2	芸術<弦楽器>	80	55	20	5	持ち物	
POW	14	12	2	ラテン語	80	79		1	武器	マン・ゴーシュ
DEX	7	8	-1	言いくるめ	76	71		5		1D4+2+db 受け流し +20% (価値 D)
APP	17	12	5	説得	80	65		15		
EDU	18	16	2	サーベル	80	65		15		
SAN	70	70		法律	80	55	20	5	武器	毒注射ペン
				経理	80	50	20	10		DEX×5 POT10 (価値 D)
ダメージ・ボーナス	+1D4			英語	80	40		40	コスチューム	ヴィクトリアン
正気度ポイント	70			フランス語	90			90	装甲	2 DEX-1 (価値 D)
マジック・ポイント	14									
耐久力	13								欲望のアニマ	
装甲	2								貴族の誇り	

人種／人種特性

ルイジアヌ／高貴なる者の義務

あなたは誇り高く社交的な精神を持ち、素質と責任を備えている。INT、POW、EDU に 2 ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

意志／意志特性／イデオロギー

品格／芸術、法律、経理 +20%

ノブレス・オブリージュ

使用できるタイミング：仲間が判定に失敗した時。仲間が何らかの判定に失敗したとき、あなたが正気度を削ることで、仲間は即座にもう一度判定に挑戦できる。再挑戦の成功率は 5% 上昇させて判定を行う。1 度イデオロギーを発揮する度、正気度を 5 ポイント失う。

導入：未知なる世界に真実を求めて

私の役目は終わった、もう二度と目覚めることも無いだろう。しかし眠りは妨げられる。何かとてつもないことが起こっている。行かねばならない … 真相を確かめるために。

19 世紀アメリカ。南部貴族の御曹司ジャレスはメイドの黒人少女ジャスミンと愛し合っていたが、当時の黒人奴隷差別の風潮から、関係をおおやけに出来ないでいた。そして始まる南北戦争。ジャレスは、自分が将来、黒人の差別を生まない社会を作る、立派な南部貴族になると、その誇りをジャスミンと自身の家族に示し、家族を守って南軍として戦った。しかし、歴史が示すとおり南軍は負け、二人と家族は戦いの中で命を落とした。… 落としたハズだった。ふと気がつくジャレスは廃墟に居た。ボロボロだが、そこはかつて住んでいた南部貴族の屋敷だ。ジャレスはすぐにジャスミンを探したが見つからない。それどころか、現在が 21 世紀だという真実に直面してしまう。ジャレスは決意する。今度こそ立派な南部貴族となり、ジャスミンと家族を見つけ出し、高貴なる者の義務を果たすと。世界のどこかに居るかもしれない愛する者と、平和な社会を築いていくと。



愛おしき一輪の花のために
私は貴族の誇りと生命を懸けることを誓おう

高貴なる者

ジャレス

サンプルキャラクター ラクウェル・フランコ

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	バウンティハンター
STR	11	11		幸運	55			55		
CON	12	12		知識	50			50	性格	達成者／虚偽
SIZ	15	15		アイデア	50			50		
INT	10	10		応急手当	80	30	20	30	持ち物	
POW	11	11		目星	80	35	20	25	武器	ナガン M1895
DEX	23	18	5	ナビゲート	80	70		10		2回7発 1D10 (価値D)
APP	14	13	1	ライフル	80	55		25		
EDU	10	10		回転式拳銃	80	60		20	武器	シャープス M1849
SAN	55	55		図書館	80	35	20	25		1回1発 1D8+1D2 (価値D)
				英語	65	15		50	コスチューム	ウエスタン
ダメージ・ボーナス	+1D4								装甲 2	(価値D)
正気度ポイント	55									
マジック・ポイント	11								欲望のアニマ	
耐久力	14								回転式拳銃	
装甲	2									

人種／人種特性

テキサン／夕陽の決斗

あなたは未開拓の荒野である中世テキサスで生き抜くために、銃の素早い扱いを心得ているのは当然だ。

DEX に 5 ポイント加算する (最大値を超えてもよい)。

意志／意志特性／イデオロギー

独立／応急手当、目星、図書館+20%

スタンドアロン

使用できるタイミング：あなたが何らかの理由で行動不能になる時。あなたは強い意志の力で踏みとどまり、行動不能に陥ることを回避する。耐久力であれば行動不能になるギリギリの値で止まり、狂気に陥れば狂気を跳ね除け、組みつきであれば解き放つ。1 度イデオロギーを発揮する度、正気度を 5 ポイント失う。

導入：死後の世界の漂流者

痛む傷、流れる血、霞む視界と誰かの声。走馬燈が脳裏を駆け抜ける。終わった…。全てが…。！？ここはどこ？
白い部屋？何！？どこへ連れていく！？

時は西部開拓時代。悪徳実業家に搾取されているひとつの街があった。罪の無い男が殺され、女は犯され、子供は売られ、教会は焼かれた。街の酒場に一人のガンマンが訪れる。名前は無い。いや、その時はフランコと名乗った。フランコの魂が、この街の連中を救えと、そう告げた。敵は大勢。フランコは腕の立つ者を七人集め、街に様々な罠を仕掛け、悪党共を一網打尽にした。仲間を殺され、一人怯えて逃げる悪徳実業家。フランコは追うが、隠してあった機関銃によって蜂の巣にされてしまう。瀕死の重傷を負い敗走するフランコ。地面に倒れそうになった瞬間、突如謎の白い空間に迷い込む。長い廊下、無数の扉。扉が開き無数の手に引き込まれる。引き込まれた先でフランコは目の当たりにする。往来する機械の馬、人の入った光る箱、そびえ立つ無数の鉄の塔を。

続・荒野のガンマン

ブランク

この世には二種類の人間がいる
銃を持つ俺と自分の墓を掘る奴

サンプルキャラクター マディ・マルティグラ

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	シャーマン
STR	8	8		幸運	99			99		
CON	8	8		知識	99			99	性格	空想家／嫉妬
SIZ	10	10		アイデア	90			90		
INT	18	18		オカルト	80	55	20	5	持ち物	
POW	23	18	5	博物学	75	65		10	呪物	グリ＝グリ
DEX	9	9		考古学	80	59	20	1	内的症状	1D3 回復（価値 D）
APP	11	8	3	生物学	70	69		1		
EDU	21	21		天文学	70	69		1	呪物	ヴェヴェ・タリスマン
SAN	99	99		地質学	70	69		1	《ロアとの接触》に使用	（価値 D）
ダメージ・ボーナス	0			人類学	80	79		1	コスチューム	ファンタズマ
正気度ポイント	99			歴史	80	60	20		装甲	1 MP の消費コスト -1（価値 D）
マジック・ポイント	23			図書館	80	35	20	25		
耐久力	9			英語	80	40		40	欲望のアニマ	
装甲	1			フランス語	99			99	ヴァードゥーのお守り	

呪文

ロアとの接触（ヴァードゥー）

人種／人種特性

ネグロイド／精霊信仰

あなたは民間信仰であるヴァードゥーを信仰している。POW に 5 ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。ヴァードゥーの呪文を 1 つ取得する。

意志／意志特性／イデオロギー

探求／オカルト、考古学、歴史、図書館＋20%

シーカー

使用できるタイミング：戦闘開始時。自分の手番とは関係なく、あなたは類稀なる探究心で異形の存在を深く分析する。KP は異形の存在の武器・装甲を提示すること。1 度イデオロギーを発揮する度、正気度を 5 ポイント失う。

導入：君たちの未来は白紙

これは世界が仰天する最大の実験！大丈夫？成功するの！？まあ見ておれ！始めるぞ！3・2・1… スイッチオン！…？ドガーン！ゲホゲホ！おや？ここはどこかな？

マディにとってヴァードゥー以外のことはどうでも良かった。ロアとの接触を身につけて以来、神の声を聞き、世界の謎を知り、本を読み漁り、様々な空想や想像を広げることに夢中になっていた。マディがクトゥルフ神話に触れるのは、もはや時間の問題だった。しかし、さらなる問題は、マディがクトゥルフ神話をクトゥルフ神話と知らず、その魔道書を手に入ってしまったことだった。魔道書に記された未知の呪文を見つけたマディが、それを試さないことが出来ようか？いいや無理だ。それが例えどんなに危険であっても。かくして魔道書に記されていた「門」の呪文は盛大に失敗した。いや、マディにとって、それは幸運にも失敗ではなかったのかもしれない。何故なら、ありとあらゆる様々なものが同居する、混沌のの世界に「門」によって飛ばされてしまったのだから。ここがどこかなんてどうでもいい。もっと面白い知識が得られることは間違いないからだ。

神聖も邪悪も同じこと
人もロアも裏と表でひとつなの



魔女
マディ

サンプルキャラクター アッシュ・ボーヒーズ

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	モンスターハンター
STR	17	17		幸運	65			65		
CON	13	13		知識	80			80	性格	忠実家／恐怖
SIZ	16	16		アイデア	70			70		
INT	14	14		機械修理	80	60		20	持ち物	
POW	13	8	5	重機械操作	47	46		1	武器	ハチェット
DEX	8	8		隠れる	80	70		10		1D6+1+db (価値 D)
APP	8	8		オカルト	80	75		5		
EDU	16	16		棍棒	80	35	20	25	バイク	ホンダ スーパーカブ
SAN	65	65		チェーンソー	80	60		20	耐久 9	1D6 (価値 D)
ダメージ・ボーナス	+1D6			偏った生物学	80	79		1	コスチューム	ユーティリティ
正気度ポイント	65			投擲	80	35	20	25	装甲 2	(価値 D)
マジック・ポイント	13			英語	80			80		
耐久力	15								欲望のアニマ	
装甲	2								武器 (なんでも)	

人種／人種特性

インサイダー／悪魔の死霊の地獄

あなたは様々な脅威に襲われる運命にあり、もはや怪物との邂逅は日常茶飯事で慣れたものだ。POW に 5 ポイント加算する（最大値を超えてもよい）。

意志／意志特性／イデオロギー

復讐／投擲、武器技能+20%

アベンジャー

使用できるタイミング：自分または仲間が攻撃をされた時。あなたは仲間が攻撃される時、自分の行動順と回数に関係なく、かばうことができる。かつ、同時にあなたは自分が攻撃された時、自分の行動順と回数に関係なく、反骨的精神で自動成功の反撃をできる。1 度イデオロギーを発揮すると効果は次に自分が行動順が来るまで続く、正気度を 5 ポイント失う。

導入：アルマゲドン

近頃は、トランプ大統領がニュースを賑わせ、麻薬カルテルが平和を脅かす。医療に貧困問題。これが合衆国の現状。ふと見上げると映画のような巨大な隕石。オー…マイ・ガッ！

サメ、ゾンビ、巨大昆虫、獰猛な動物、骸骨、怪鳥…。手にした得物は斧が一番多い。チェーンソーやショットガン、ナイフや鞭の時もあった。アッシュは何故か分らないが、恐ろしい怪物に襲われ、戦う宿命にあるようだ。若い頃から始まり、戦い続けて、今やもう白髪のジジイだ。とはいっても、その辺のオイボレとは比べ物にならない最恐のジジイだ。だから、今さら天変地異の竜巻が訪れようが、核が落ちようが、太平洋沖で化け物が現れようが驚くことじゃない。そう、空から謎の物体が落ちてきて、混沌の世界に巻き込まれようとも、まあいつものことだ。さあて、覚悟しろよ異形のバケモノども。俺を巻き込んだのは貴様達だからな。真っ二つになってから詫言入れても、この斧が許さねえぞオラァッ！！

クトゥルフ？ サメとゾンビが殺せるなら
再生するタコも殺せるに決まってるだろ！

最恐で最悪なジジイ
アツシユ

キャラクターイメージ参考引用 死霊のはらわた、ジェイソン、シャークネード、ドント・ブリーズ

サンプルキャラクター ミモミモ・ポロンチQ

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業	スターゲイザー
STR	13	12	1	幸運	60			60		
CON	13	12	1	知識	60			60	性格	観察者／強欲
SIZ	15	14	1	アイデア	70			70		
INT	14	14		図書館	80	55		25	持ち物	
POW	12	12		コンピューター	80	79		1	武器	ゾラキ 925
DEX	13	12	1	拳銃	80	60		20	3回 26 発 1D6	
APP	15	12	3	忍び歩き	51	41		10	非殺傷（価値 D）	
EDU	12	12		製作<通信機器>	80	55	20	5		
SAN	60	60		電気修理	80	50	20	10	武器	スタンガン
				機械修理	80	40	20	20	DEX×5 ショック（価値 D）	
ダメージ・ボーナス	+1D4			英語	40			40	コスチューム	アールデコ
正気度ポイント	60			サイクラノージュ語	60			60	装甲	2 DEX-1（価値 D）
マジック・ポイント	12			消化液	10			10		
耐久力	14								欲望のアニマ	
装甲	2			(1 ラウンド毎 1D6)					宇宙服	

人種／人種特性

デミヒューマン／突然変異

混沌の世界の影響を受けたあなたは通常の間と違う姿をしている。それは宇宙人的かもしれないし、動物的かもしれないし、はたまたファンタジーの住人や伝承に登場する存在に近いかもしれない。STR、CON、SIZ、DEX のいずれかに合計 5 ポイント追加し（最大値を超えてもよい）、それに合わせて算出される値も修正する。また、特殊近接技能を選択できる。

意志／意志特性／イデオロギー

拒絶／製作、電器修理、機械修理+20%

レヴォルティオ

使用できるタイミング：自分が行動を行う時。あなたは敵対する存在を排除するため、手近なもので妨害工作を行う。妨害工作を受けたものは、戦闘中のラウンド一番最後の行動になる。1 度イデオロギーを発揮すると効果は対象の行動が 1 度終わるまで続く、正気度を 5 ポイント失う。

導入：貴種漂流譚

何も間違いは無い、完璧だった！だが… なんてこった。こんな事になるなんて。頼りのアレは使えないし、どうしたものか…。ていうか、ここは、そもそもどこなんだ？

アタシ、ミモミモ！サイクラノージュ星から UFO で地球にやってきたサイクラノージュ星人！おっぱいが 3 つあって、ちんちんが二本あるのが特徴！ところでアタシは、成層圏で UFO が巨大なやつに追突されて、アメリカに墜落してしまったのサ！目が覚めたら UFO 壊れてるし、なんか変な世界から出られないし、困ったなあ…。もしもし、エイボン？うん、そーアタシ。聞いてよもー、地球に墜落してさー。バイオ装甲？それがあれば UFO 修理できるの？みご？なにそれ？鉱物渡せば、交換してくれるかもしれないんだ？へー、じゃあとりあえず、この世界色々探索してみるわー。すいません、バイオ装甲ください。え？置いてない？なによもう、コンビニにはなんでも有るって聞いたんだけど！？ファミチキ？何ソレ美味しいの？じゃあ、それ頂戴。あ、おいし〜！修理はまったりやればいいのかあ。

ねえねえ、コンビニで
バイオ装甲は売ってないの？

宇宙人
モモモ

キャラクター名 _____

	合計	初期	補正		合計	配分	補正	初期	職業
STR	—	—	—	幸運	—	—	—	—	
CON	—	—	—	知識	—	—	—	—	性格
SIZ	—	—	—	アイデア	—	—	—	—	
INT	—	—	—	英語	—	—	—	—	持ち物
POW	—	—	—	-----	—	—	—	—	
DEX	—	—	—	-----	—	—	—	—	
APP	—	—	—	-----	—	—	—	—	
EDU	—	—	—	-----	—	—	—	—	
SAN	—	—	—	-----	—	—	—	—	
ダメージ・ボーナス	—			-----	—	—	—	—	
正気度ポイント	—			-----	—	—	—	—	
マジック・ポイント	—			-----	—	—	—	—	
耐久力	—			-----	—	—	—	—	
装甲	—			-----	—	—	—	—	欲望のアニマ
				-----	—	—	—	—	

人種／人種特性

意志／意志特性／イデオロギー

導入：



ITEM

アイテム

ITEM

本書の舞台には様々な品を売買する場所が各地に点在している。その品々は探索者のロールプレイを楽しむためのツールだ。基本ルールブックと重複する項目もあるが仕様は異なり、個性的に活躍できるよう、調整を施したユニーク・アイテムだ。説明文や参考作品を見て、どのように使いたいかわ想像を膨らませて楽しんでほしい。プレイヤーは基本ルールブックの装備は当然使っているし、本書の品々から好きなものを所持品に加えてもいい。所持品に加えたら、ダメージや効果も忘れずに記載すること。

本書の品々は、プレイヤーが細かいことを気にせず楽しめるよう、破損、年式による細かな性能の違いなどにおける、現実的に正確な仕様は考慮していない。ゲーム的な数値が必要な場合、基本ルールブックの共通点が多いものを参考にするといいだろう。数値が正しいかどうか不安になる必要はない。本書の舞台の正確な数値など誰もが把握できはしないのだから。

物品価値について

ナイアル・オブ・パラダイスでは、アメリカドルをはじめとした様々な通貨が、日常を生きる人々の間で使用されている。しかしこの世界では、様々な価値観や文化を持つ人々が共存しているため、日常品以外の武器や防具などゲーム的な数値を持つ品物、時代を越えた価値のある品物は、価値観の違いにより、正確な数字としての価値を出せない。そのため、大きく5段階に分けた価値の、物々交換によって成り立っている。以下が、その大まかな指標だ。

- S 存在自体が逸話や伝説を生むほどの類稀なる極上品。
- A 一生に一度手に入るかどうかの、貴重で優れた逸品。
- B 入手が難しい、または高価。特定の分野の憧れの品。
- C やや高価、または良質で、贈り物に適した価値の品。
- D 多少の労力をかければ誰にでも手に入る普遍的な品。

「A級」や「Cクラス」など、段階の単位を付けて呼ばれることもあり、単位の呼び方はあまり安定していない。SとAの差、AとBの差、それぞれの段階の差は大よそ3倍程度あり、A級の品1個とB級の品3個のような取引がされる。あまりにも酷い品物については、クソ映画のように「Z級」という称号が贈られる。

価値に困ったら？

継続探索者の所持品や、基本ルールブックの品物など、ナイアル・オブ・パラダイスに記述の無い品物に、価値の段階が必要になる可能性も大いにある。そういった場合は5段階の指標を参考に、最終的な決定権はKPが持ったうえで、卓の仲間と相談して決めてほしい。

また、物品の価値は必ずしも一定ではない。例え同じ数字的なデータを持つものでも、人や状況によって価値が大きく変わることもあるはずだ。

価値が大きく変わることは基本的に例外だが、S級の宝を持った砂漠で死にそうな者に対し、例え日常品であってもペットボトルの水はS級の価値を持つはずだ。

また、この一定ではない価値に対し、＜値切り＞技能は様々な活躍の可能性があるだろう。一定ではない価値観に慣れない点もあるかもしれないが、自由に満ちた可能性を楽しんでほしい。



REVOLVER



技能：＜拳銃＞／用途：決闘・護身・暗殺・美術品／範囲：近距離 単体／重量：軽 片手

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
S&W Model 2	3	6	1D10	坂本竜馬やカスター将軍が使用。S&W 初の金属薬莢式リボルバー。通称アーミーモデル。護身用として主に使用された。参考作品：用心棒	D
コルト パターソン	2	5	1D10	サミュエル・コルトが最初に設計し、初めて民間向けに販売された、歴史的な拳銃シングルアクションリボルバー。参考作品：マスク・オブ・ゾロ	D
S&W ヴォルカニック連発銃	2	10	1D10	弾丸自体に発射薬を仕込んだロケットボール弾を使用する連発銃。	D
コルト M1877	2	6	1D10	ピリー・ザ・キッドが使用。コルト社初のダブルアクション式回転式拳銃。32 口径レインメーカー、38 口径ライトニング、41 口径サンダラーの 3 種類がある。参考作品：ヤングガン 2	D
ナガン M1895	2	7	1D10	「レッド・アーミー・スペシャル」というサイレンサー標準装備の拳銃。旧ソ連で重宝され、馬上の騎馬部隊での使用に適していた。参考作品：スターリングラード、二百三高地	D
レミントン デリンジャー	2	2	1D6	モーティマー、峰不二子が使用。全長わずか 12cm。携帯・隠匿性に優れ「西部劇の影の主演」として女性護身用やバックアップピストルとして使われた。＜隠す＞自動成功。参考作品：夕陽のガンマン、ルパン三世	D
コルト オフィシャルポリス	2	6	1D10	ソニーが使用。第二次大戦中、米軍の後方部隊や憲兵隊も使用した、法執行機関向けベストセラー。参考作品：狼たちの午後	D
コルト デテクティブスペシャル	2	6	1D10	テルマ&ルイズが使用。私服の警官や探偵の護身用として設計された短銃身拳銃。廉価版のコブラはケネディ暗殺犯を始末した銃として知られている。＜隠す＞+5%。参考作品：テルマ&ルイズ	D

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
スタームルガー Mk.I	3	11	1D6	ミゲル・ベインが使用。低反動で高い命中精度を誇る競技用の安価な銃、クオリティーが高く、主に消音器付のものがエージェントに支給され、暗殺用として活躍した。参考作品：暗殺者	D
S&W M15 コンパクトマスターピース	2	6	1D10	マーチンが使用。数多くの公的機関に採用され、メディアでは制服警官のサイドアームとして頻繁に登場した。参考作品：ジョーズ	D
S&W M36 チーフスペシャル	2	5	1D10	グロリアが使用。非番警官の護身で愛用されたポケットに収まる小形銃。＜隠す＞+5%。戦闘ラウンド DEX+1。参考作品：グロリア	D
S&W M36 センチニアル	2	5	1D10	ジャネットが使用。携帯性と抜き撃ちに特化した内臓式ハンマー銃。別名「レモンスクイザー」。＜隠す＞+5%。参考作品：エンド・オブ・ウォッチ	D
ディック・リボルバー	2	12	1D10	セックス・マシーンが使用。2つの弾倉、短い銃身、まるで… ハッキリ言おう、チン●の形をした銃。別名チ●コ銃。ズボンの上から装着するので、●ンコを切り取る必要は無い。参考作品：フロム・ダスク・ティル・ドーン	D
スター ファイアスター	2	9	1D10	ザ・ブライドが使用。スペインのモダンピストル。コンシールドキャリアやバックアップ用として開発されたコンパクトモデル。参考作品：キル・ビル	D

AUTOMATIC



技能：＜拳銃＞／用途：決闘・護身・暗殺／範囲：近距離 単体／重量：軽 片手

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
モーゼル C96	2	20	1D10	ハン・ソロのラスターモデルの銃。別名モーゼルミリタリー。チャーチル、ホーチミン、金日成も使用。構造がライフルに近い大型自動拳銃。帯のような独特のグリップを持つ。参考作品：スターウォーズ、殺しの烙印	D
ルガー P08	2	8	1D10	ドイツ軍人ヘルマン・ゲーリングが使用。気品ある外観とドイツ軍の神秘的な戦闘能力の相乗効果で『ルガー伝説』を作った。参考作品：大脱走、ハンナ、キングコング	D
FN ブローニング M1910	2	8	1D10	峰不二子、月光仮面が使用。小型で携行性に優れた女性向け銃。第一次大戦の引き金となった「サラエボ事件」で暗殺に使用された。参考作品：ルパン三世、月光仮面	D
コルト ガバメント	2	10	1D10	銭形警部、ロベルタが使用。大口径主義のアメリカの象徴と云える軍用銃の市販モデル「政府使用モデル」(ガヴァメント・モデル)。参考作品：ルパン三世、ブラック・ラグーン	D
FN ブローニング・ハイパワー	2	21	1D10	リビアの革命家、カダフィ大佐の愛銃。近代オートマチックの基本要素が詰まった傑作で、後生の様々な銃に影響を与えている。参考作品：マックQ、怒りのデス・ロード	D
ワルサー P38	2	9	1D10	ルパン三世が使用。耐久性と命中精度が高いドイツ軍用拳銃。別名「グレイゴースト」。戦後のドイツ警察・連邦軍でも使われた。＜拳銃＞+5%。参考作品：ルパン三世、インディ・ジョーンズ、ディファイアンス	D
コルト ウッズマン	3	11	1D6	伊達邦彦が使用。威力は低いが、精度は高い。「森の住人」の名が与えられたスポーツ競技用自動拳銃。＜拳銃＞+5%。参考作品：野獣死すべし、ワイルド7	D
ザウエル M1913	3	8	1D8	スカッターが使用。特徴的なチューブ型スライドのストライカー式自動拳銃。参考作品：スーパーフライ	D
USSR トカレフ	2	9	1D8	ガラハッドが使用。日本に多く密輸され、ヤクザや暴力団のイメージが定着した悪名高い銃。貫通性に優れる。貫通ダメージ+5。参考作品：キングスマン、ブラック・ラグーン	D
ワルサー PPK	3	8	1D8	ジェームズ・ボンド、アドルフ・ヒトラーが使用。携帯性と性能に優れた小型銃。即応性と安全性を両立し高い完成度を誇る。＜隠す＞+10%。参考作品：007、オースティン・パワーズ	D
S&W M61 エスコート	3	6	1D6	ジミーが使用。携行を考慮したハンマー内蔵式、護身用のポケットピストル。参考作品：グッドフェローズ	D
USSR スチェッキン	1or連射	21	1D10	ミッチェルが使用。毎分750発フルオート射撃の機関拳銃。ロシア警察や内務省の治安維持部隊で使用されている。参考作品：ロンドン・ブルバード	D
USSR マカロフ	3	9	1D10	ニコライ警部が使用。ソビエト軍がトカレフに代わる制式拳銃として採用した小型自動拳銃。トカレフに比べ、携帯性に優れる。＜隠す＞+5%。参考作品：ソード・ハンド 剣の拳	D
S&W M39	3	9	1D10	タイラー・ダーデンが使用。これといった特徴の無い銃だが、それ故50種類以上のバリエーションが作られるほど汎用性が高い。中でも暗殺用のハッシュパピーが有名。参考作品：ファイト・クラブ	D

アイテム - 自動拳銃 (オートマチック)

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
CZ CZ75	3	17	1D10	シオン・エルトナムが使用。人間工学を考慮したグリップ、高い命中精度を誇る世界最高のコンバットオート。世界初の拳銃用銃剣も装備する事が出来、その場合は<ナイフ>技能、ダメージ1D4ダメージで判定。参考作品：MELTY BLOOD	D
ベレッタ M92	2	15	1D10	レヴィが使用した「ソードカトラス」の元である米軍正式採用拳銃。作動不良の少なさと安さが評価され、世界でも信頼性と知名度が高い。参考作品：ブラック・ラグーン、ダイハード、レオン	D
グロック 17	2	34	1D10	ブラック・ウィドウが使用。発表当時プラスチック多用により玩具的に見られていたが、安全性と生産性が分かると他の拳銃を席巻した。<拳銃>+5%。参考作品：シビルウォー、ダークナイト	D
IMI ジェリコ 941	2	17	1D10	スパイク・スピーゲルが使用。通称「ベビーイーグル」。砂漠の国の銃で、砂塵に強く整備も容易。デザートイーグルに似ている。参考作品：カウボーイバップ、戯言シリーズ	D
ベレッタ 93R	3or 連射	20	1D10+2	ロボコップのマシンピistol「オート9」のモデル。引き金を一度引くだけで瞬時に3発の弾丸をマシンガンのように連射できる三点バースト機構の機関拳銃。参考作品：ロボコップ、シン・シティ	D
S&W M&P	3	18	1D10	コールソンが使用。現場の声やプロの設計、各種バリエーション、官・民共に大好評の最新式のポリマーフレームピistol。DEA 正式採用。参考作品：エージェント・オブ・シールド	D
H&K USP	2	16	1D10	ヒットガールが使用。様々なオプションをつけられる、フレームレール自動拳銃のパイオニア的存在。好みに応じて多様な使い方ができる。<拳銃>+10%。参考作品：キックアス、アイアンマン2、コラテラル	D
シグザウエル P232	2	9	1D10	ヒットガールが使用。欧州系映画ではよく美女が使用する。過激組織に対抗するため、携帯性に優れ、強力な新型拳銃を求めて作られた。<隠す>+10%。参考作品：キックアス、ガンスリンガーガール	D
ベレッタ PX4	2	21	1D10	ジョン・マクレーンが使用。92の運用思想、8000の機構、9000Sの素材と、ベレッタ社の過去モデル技術を総決算した最新モデル。貫通ダメージ+5。<拳銃>+5%。参考作品：ダイハード4.0、ロボコップ	D
シグザウエル P226	2	20	1D10	P228をジャック・パワーが愛用。長時間、水や泥の中に浸けた後でも確実に作動するほど堅牢であり、耐久性は非常に高い。環境のマイナス補正を受けない。参考作品：TWENTY FOUR、RONIN	D



SPECIAL GUN



技能：＜拳銃＞／用途：多様／範囲：多様／重量：多様

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
マルキス・バックル・ピストル	1	4	1D8	ベルトのバックルに偽装したナチス・ドイツの銃器。護身用、または武装解除をされた際、捕虜から脱出する時などに使用する。＜隠す＞自動成功。	D
H&K P11	1	5	1D8	水中用拳銃。水中の抵抗でも直進できる、質量の大きい特殊な弾丸を使用する。NATO 各国の特殊部隊に秘密裏に供給されていた。水中で全くペナルティを受けず使用可能。	D
アストラ プレッシン	2	2	1D8	ホッチキスのような形をした、とても銃には見えない VIP 護衛用の水平二連特殊拳銃。射程も威力もたかが知れてるが、不意打ちには有効。＜隠す＞自動成功。参考作品：マスターキートン	D
グラップル・ガン	3	15	1D10	ロールシャッハの使用する、ワイヤー付きの小型アンカー（船のイカリ）を発射する銃。＜登攀＞+15%。組みつき可。参考作品：ウォッチメン、バットマン	D
ゾラキ 925	3	26	1D6	ゴム弾や空砲を発射する非殺傷民間用自動拳銃。この銃で対象にダメージを与え、耐久力が 0 になる場合、0 にはならず 1 残り、対象は CON×2 でショックロールを行う。参考作品：NIKITA / ニキータ	D
グリッスル・ガン	2	4	1D10	小動物の軟骨と死体から作られた骨銃。弾丸は人間の歯。金属探知機に引っかからない。＜隠す＞自動成功。参考作品：イグジステンズ	D

SNIPER RIFLE



技能：＜ライフル＞／用途：狩猟・対人狙撃／範囲：遠距離 単体／重量：並

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
プロイセン王国 ドライゼ銃	1	1	1D6+2	世界初の実用的ボルトアクションライフル。幾多の戦場でプロイセン軍勝利の立役者となり、その名声を全世界に轟かせた。	D
デ・リーズル コマンドカービン	1	8	1D10	銃身を覆った一体型サイレンサーを装備する特殊作戦用消音銃。超音速による衝撃音を発しない亜音速弾を使用し、消音効果は絶大。優れた音感知能力を持ってしても特定は困難。	D
レミントン M700	1	10	1D6+2	トーマス・ベケットが使用。狩猟用ボルトアクション式小銃の金字塔。性能、耐久性のいずれも群を抜いており、第一線で活躍している。自動小銃に比べ、連射性こそ劣るが、高い集弾性を持つため、一撃必殺を旨とするスナイパーに好まれる。参考作品：山猫は眠らない	D
アーマライト AR-7	1	50	1D6+2	ジェームズ・ボンドが使用。戦闘機乗りのための護身銃。非常に軽く、分解してストックに収納できることが特徴。参考作品：007 ロシアより愛をこめて	D

CARBINE RIFLE



技能：＜ライフル＞／用途：騎乗、乗車／範囲：近～中距離 単体／重量：並

名称	回数	弾数	ダメージ	詳細	価値
ウィンチェスター M1873	1	14	1D10	多くの西部劇に登場する「西部を征服した銃」。ハリウッド名優ジョン・ウェインが使用。アメリカを代表するレバーアクションライフル。参考作品：荒野の七人、ショーン・オブ・ザ・デッド	D
シャープス M1849	1	1	1D8+1D2	ブロンディーが使用。シャープス銃の名で知られる、大口徑シングルショットライフル。参考作品：続・夕陽のガンマン、トレマーズ4	D
ケル・テック SUB-2000	1	33	1D8	ヴィンセントが使用。標準的な拳銃弾を使用するセミオート式カービン。銃本体を二つに折り畳むことでコンパクトに携行でき、汎用性も高く人気がある。参考作品：噂のモーガン夫妻	D



CLOSE COMBAT



対象と至近距離で戦うことを想定した武器

名称	判定	ダメージ	詳細	価値
ボウイナイフ	ナイフ	1D4+2+db	ランボーが使用した、西部開拓時代の大型ナイフ。対人戦闘・狩猟・作業道具に使用。＜製作＞+10%。参考作品：ランボー、クロコダイル・ダンディー	D
トレンチナイフ	ナイフ	1D4+db	トラヴィスが使用した、塹壕などの狭い場所の戦闘に適したナイフ。足に隠したり、ナックルと一体型だったり、暗器にも近い。室内で＜ナイフ＞+20%。参考作品：タクシードライバー	D
バタフライナイフ	ナイフ	1D4+2+db	ヒットガールが使用した、手動折り畳み式ナイフ。テクニカルで素早い片手開閉ができ、2D8+4でも攻撃できるコンパクトな戦闘用ナイフ。＜隠す＞自動成功。参考作品：キックアス	D
タクティカルナイフ	ナイフ	1D4+2+db	バーニー・ロスが使用した、戦闘用ナイフ。近代軍事格闘を主眼においた、耐久性の高い実用的なナイフ。ナイフを用いた至近距離の戦闘技能+10%。参考作品：エクスペンダブルズ	D
ハンティングナイフ	ナイフ	1D8+db	ツールが使用した、狩猟用の大型ナイフ。丈夫で重厚な造りをしているため、簡単には壊れない。人以外の動物に対して使用する場合、さらにダメージ+1D6。参考作品：エクスペンダブルズ	D
オートマチックナイフ	ナイフ	1D4+db	リー・クリスマスが使用した、ボタンひとつで刃が飛び出すナイフ。刃を隠して収納できるため、秘匿性が高い。＜隠す＞自動成功。参考作品：エクスペンダブルズ	D
スローイングナイフ	ナイフ/投擲	1D4+db	リー・クリスマスが使用した、投擲に適したナイフ。投げナイフは実践的ではなく、競技や趣味としての要素が大きい。＜投擲＞+10%。(投擲の場合はダメージ半分) 参考作品：エクスペンダブルズ	D
ダガーナイフ	ナイフ/投擲	1D4+2+db	Vが使用した、投げることに特化した戦闘用ナイフ。小さく威力もないため、的確に急所を狙って使うことを想定されている。出目20以下を貫通扱い。(投擲の場合はダメージ半分) 参考作品：V・フォー・ヴェンデッタ	D
サバイバルナイフ	ナイフ	1D8+db	ジョン・メイトリクスが使用した、堅牢で大型のナイフ。遭難した際に、生存することを目的としているため、脱出ツールとしても役立つ。＜登攀＞+10%。参考作品：コマンドー	D
コンバットナイフ	ナイフ	1D4+2+db	アラン・ダッチ・シェイファー少佐が使用した、戦闘用ナイフ。銃剣の機能を備えている。銃に装着して使用する場合、1D4+6+db。参考作品：プレデター	D
スぺツナズナイフ	投擲	1D4+db	ジョン・メイトリクスが使用した、刀身を射出できるナイフ。弾道ナイフ、発射ナイフとも呼ばれ、ソ連の特殊任務部隊が使用した。(投擲の場合はダメージ半分) 参考作品：コマンドー、ザ・スぺツナズ	D
カイザーナックル	こぶし	1D6+db	ヤンキーからスパイまで重宝されるメリケンサック。	D
タクティカル・バトン	特殊	1D6+db	こぶし、棍棒、組みつきで技能判定を行えるヌンチャクにもなる制圧用警棒。組みつきを行った場合は、組みつきルールに従う。	D
タクティカル・トマホーク	特殊	特殊	インディアン・トマホークを元祖とする棍棒、投擲で技能判定を行える斧。棍棒の場合はダメージ1D6+2+db。投擲の場合は1D6+2+dbの半分。	D

名称	判定	ダメージ	詳細	価値
秘密暗器	ナイフ	1D4+2+db	ベルト、リップスティック、ボールペン 等に仕込まれた小型の特殊刃物。威力は低いが工具として使用でき、機械修理、製作、＜鍵開け＞の判定に+5%	D
ナイフ内蔵シューズ	キック	1D6+2+db	鋭利な刃物が仕込まれた革靴、またはハイヒール。判定でクリティカルが出て、回避されなければ、対象をスタン状態にする。	D
仕込み武器	ナイフ/棍棒	1D8+db	尖った刃物が仕込まれた杖や傘。ナイフと棍棒どちらでも技能判定を行える。	D
小型火炎放射	こぶし	2D4+炎上	毎ラウンド 1D6 の炎上ダメージ。	D
デタッチャブル・ソード	特殊	1D8+2+db	ヒットガールが使用。短い薙刀のような、着脱可能な二本の武器。双方向刃のついた棒、二刀流、二枚刃の一本の刀など、様々な実践的に優れた使い方ができる。ナイフ、サーベル、棍棒で判定が可能。参考作品：キック・アス/ジャスティス・フォーエバー	D
鉄の爪	こぶし	1D6+db	フレディが使用。右手に装着する鋭い鉄の爪。手は金属で覆われ、各指の先に長く鋭い爪の刃が光る。参考作品：エルム街の悪夢、シザー・ハンズ	D
マン・ゴーシュ	サーベル	1D4+2+db	白兵専用の短く幅の狭い両刃の補助武器。最大の特徴は受け流し用のガードがついていること。主に利き手では無い方で扱う。マン・ゴーシュで受け流しを行う場合、成功率に20%追加する。参考作品：キングス・ウォリアー	D
シャムシール	サーベル	1D6+2+db	ダスタン王子が使用。月の様にスラリと長く伸びる黒く細身の片刃刀。シミター、サーベルなどに関連性もある。硬木の短い柄と、中近東的な装飾が施されている。参考作品：プリンス・オブ・ペルシャ	D
デイウォーカー	サーベル	1D8+1+db	ブレイドが使用。銀色の輪の装飾が施された円柱黒柄の平たく鋭い剣。35センチほどの長さで、切り払うほか、突き刺すことも得意とする。吸血鬼には二倍の威力を発揮する。参考作品：ブレイド	D
アトランティン	サーベル	1D8+2+db	英雄コナンが使用。今は無き超古代文明のバーバリアンが使用したとされる。美しい銀の装飾が施された、40センチほどの屈強な西洋剣。参考作品：コナン・ザ・グレート	D
ジャパニーズ・ソード	サーベル	1d10+db	名刀ハットリハンゾウやサッカー・パンチソードなど、アメリカ流に使用される日本刀。刃の中央に柄から先端にかけて黒光りする刀身が美しい。参考作品：キル・ビル、エンジェル・ウォーズ、ラストサムライ	D

名称	判定	ダメージ	詳細	価値
マチェーテ	ナイフ/棍棒	1D6+1+db	熱帯雨林や山中で藪や草を薙ぎ払うための長く薄い刃物。世界各地に類似品が多いが、山刀のスペイン語による呼称が有名。参考作品：マチェーテ、マチェーテ・キルズ、13日の金曜日	D
ハチェット	棍棒	1D6+1+db	ヴィクター・クロウリーが使用。木材の加工を主目的とした、片刃の柄が短い斧。(投擲の場合はダメージ半分) 参考作品:HATCHET/ハチェット、ブラッドナイト	D
大鋏	ナイフ	1D6+2+db	チャッキーが使用。明らかに紙を裁断するのに不必要なサイズの大きな鋏。大きさは様々で、片方の刃が大きく鋭利に巨大化している型も存在する。参考作品：チャイルド・プレイ、パーニング	D
シッケル	ナイフ/鎌	1D6+1+db	草や作物を刈り取るための農具。片刃の柄が短い鎌。(投擲の場合はダメージ半分) 初期値 5%。参考作品：チルドレン・オブ・ザ・コーン、シッケル	D
ブルウィップ	鞭	1D3	インディアナ・ジョーンズが使用。牛を追うために使用した農具。大きな音を鳴らすウィップクラッキングで相手を怯ませスタンさせたり、的を狙うターゲットウィップで悪環境でも成功率を落とすことなく使用できる。組みつき可。初期値 5%。参考作品：インディ・ジョーンズ	D
キャット・オブ・ナインテイル	鞭	1D2	鞭の先が9つ以上に分かれた威力の低い拷問道具。この武器で攻撃された対象は、耐久力が0以下になることは無い。初期値 5%。参考作品：インディ・ジョーンズ/魔宮の伝説	D



HINDER



相手を攻撃するよりも、妨害したり無力化することに特化した武器

名称	判定	ダメージ	詳細	価値
スタンガン	こぶし	ショック	ハンディタイプ、キーホルダー、指輪、その形は様々。相手に接触させて使用する。対象は CON×5 に失敗で気絶。＜隠す＞+10%。	D
催涙スプレー	DEX×5	スタン	至近距離で相手に吹きかけて一時的に無力化するスプレー。対象は 1 戦闘ラウンド中、受け流しか回避しかできない。	D
催涙手榴弾	投擲	スタン	立てこもり犯を無力化する際に、よく使われる催涙手榴弾。対象は 1 戦闘ラウンド中、受け流しか回避しかできない。	D
閃光音響手榴弾	投擲	ショック	周囲に強力な閃光と音を放ち、敵を無力化する手榴弾。対象は CON×5 に失敗で気絶。	D
電子妨害手榴弾	投擲	特殊	周囲に電子装置を狂わせるジャミングを発生させる手榴弾。5 分間電子機器の電波妨害。	D
危険な香水	DEX×5	POT6	至近距離で相手にシュッと吹きかける毒物混入の香水。対象は POT6 に対し、CON 抵抗ロールを失敗するとダメージ 6 で気絶。成功すればダメージ 3。＜隠す＞+15%。	D
毒注射ペン	DEX×5	POT10	万年筆に偽装した毒物を注入するペン。突き刺して使用する。対象は POT10 に対し、CON 抵抗ロールを失敗するとダメージ 10 で気絶。成功すればダメージ 4。＜隠す＞+15%。参考作品：007、キングスマン	D
タバコ型麻酔ガス銃	DEX×5	ショック	口にくわえて強く吹くことで、先端から麻酔ガスが噴出するタバコ。対象は CON×5 に失敗で気絶。＜隠す＞+15%。	D
シックスティック	棍棒	スタン	棒に触れた者に対し、強制的に嘔吐・下痢を誘発する非常に汚い棒。参考作品：マイノリティ・リポート、キックアス	D



REMOTE



やや離れた距離で使用する武器

名称	判定	ダメージ	詳細	価値
投擲刃物	投擲	1D4+2+dbの半分	投げナイフ、手裏剣、鋼鉄製のカード。	D
硫酸瓶	投擲	1D6+2	毎ラウンド 1D4 の酸ダメージ。	D
ストライクシールド	投擲	1D6+1+dbの半分	投げて攻撃する耐久力 30 の円形の盾。投げても周囲に反射し自動的に戻ってくるが、技能ロールに失敗すると、戻ってこない。拾うのに 1 戦闘ラウンドを要する。	D
殺人帽子	DEX×5	1D4+2+dbの半分	投げると刃物が飛び出すトリッキーな帽子。暗黒街のマフィアに人気。	D
ストライクシールド	投擲	1D6+1+dbの半分	投げて攻撃する耐久力 30 の円形の盾。投げても周囲に反射し自動的に戻ってくるが、技能ロールに失敗すると、戻ってこない。拾うのに 1 戦闘ラウンドを要する。	D
ドローンブーメラン	特殊	特殊	遠隔操縦できるブーメラン。投げる時は投擲で判定し、1D6 ダメージ。戦闘ラウンドの最後にブーメランが戻ってくる時にもう一度攻撃ができる。電器修理、電子工学またはコンピューターで判定し、1D6 ダメージ。周囲の様子を探る索敵用ドローンとしても使用できる。	D

COSTUME



探索者が身に付ける装甲、および服装の全体的な方向性の指針。コスチュームは場所に合った様々なところで購入できる。以下のリストに好みのコスチュームが存在しない場合は、数値や内容の近いものを参考にすること。

名称	装甲	DEX	APP	詳細	価値
リラックス	0	0	+2	軽快で動きやすく、体を疲れさせないラフでゆったりした服装。 戦いに適してはいないが、着慣れた日常的な服であるため動きやすい。	D
ボヘミアン	0	0	+3	布や装飾品、または獣の皮などを主体とした、民族的や異国情緒的な服装。 装甲は全く期待できないが、体の動きを阻害しない流麗な動きが期待できる。	D
ファンタズマ	+1	0	+3	魔術的儀式に用いる礼装。やや厚手のローブやマントなどの服装。 若干の装甲を得られるほか、MPの消費コストを1少なくする。	D
ヴィクトリアン	+2	-1	+5	古代ギリシャやパリの影響を受けた華やかな紳士淑女の貴族的な服装。 形式ばった服の為、若干の動きにくさを感じさせる。	D
ゴス	+2	-1	+4	退廃的な価値観を持つ者に好まれる、黒で固められた悪魔的な服装。 ヴィクトリアン同様、形式ばった服の為、若干の動きにくさを感じさせる。	D
アールデコ	+2	-1	+3	前衛芸術的で、個性とセンスに溢れるデザイン性に特化した服。 見栄え重視のため、動きやすさを阻害するが、特定の分野の評価は高い。	D
ウエスタン	+2	0	+1	西部開拓時代や荒野に生きるものが着用するカウボーイ的な服装。 野外での活動と、荒野の環境に適応しているため、活動に適している。	D
ユーティリティ	+2	0	0	軍服や職業に合わせた制服など、機能性に特化した服装。 華やかな装飾は無く、全体主義的な印象があるが、無駄も全く無い。	D

強化について

「価値」のある品物を支払うことで、任意の店舗などで武器のダメージやコスチュームの装甲を強化できる。
 価値 D の品物は装甲 +1、または固定ダメージ +2。価値 C の品物は装甲 +2、または固定ダメージ +4。
 価値 B の品物は装甲 +3、または固定ダメージ +6。価値 A の品物は装甲 +4、または固定ダメージ +8。
 価値 S の品物は装甲 +5、または固定ダメージ +10。

MOTOR CYCLE



運転<バイク>で判定 通常攻撃する代わりに体当たりでダメージを与えることが可能

名称	性能	詳細	価値
ホンダ スーパーカブ	条件：運転<バイク>1%以上 補正：運転<バイク>+30% 耐久力：9/ダメージ：1D6	驚異の燃費で世界一売れたバイク。時代を超えて世界中で愛されている。参考作品（類似車含む）：ばくおん！、血界戦線、ロボティクス・ノーツ、女王陛下のダイナマイト	D

AETISH



主にヴードゥーやインディアンの呪文や儀式に伝わる呪物。呪物市場での購入や物々交換で手に入れることができる。

名称	詳細	価値
ヴードゥー人形	ヴードゥー呪文《人形に魔力を付与する》に使用する。魔力を付与するための霊薬（オイルやパウダー）がセットになった人形。人形の種類は呪文に影響を与えないため、実に様々な人形が存在する。	D
ジュ=ジュ	ヴードゥー呪文《ジュ=ジュに魔力を付与する》に使用する。頭蓋骨やアクセサリや木を組み合わせたようなものなど様々。精神的なお守りであるほか、呪術に使用されたり、また契約履行や遵守のためにも使用された。	D
グリ=グリ	ヴードゥー呪文《グリ=グリに魔力を付与する》に使用する。小さな巾着袋に入った小動物や、動物の頭や特定の部位の骨を乾燥させたもの。霊力が宿る神々を象徴するお守りとされ、漢方のような薬や、礼拝の目的で使用される。粉碎して飲むことで、毒などの内的症状による耐久力の減少を1D3回復する。さらに、10マジック・ポイントを捧げるごとに、同様の症状による耐久力の回復を1追加できる。	D
ヴェヴェ・タリスマン	ヴードゥーにおけるお守り。ヴードゥーの神的存在であるロアを呼び出すための一部として使用され、ロアを象徴するシンボル「ヴェヴェ」が彫りこまれている。身に付けて特定の効果を得られるものではないが、自らが望む特定のロアを確実に呼び出す際に必要とされる。	D
ゾンビパウダー	ヴードゥー呪文《ゾンビの創造》に使用する。ピエルトネール、呪いの液、ゾンビにする対象と別の死体の骨をすり潰した粉、トカゲ、ヒキガエル、チャ・チャ（ねむの木）、ボア・グラテ（痒い豆）、フグ（テトロドトキシンとその他の毒）などを混ぜ合わせたPOT25の麻痺製の毒。	D
インディアンの仮装	インディアンの聖なる踊り手が、衣装や仮面を身につけることで特定の精霊を具象的に表現すること。そうすることで、その精霊を踊り手の肉体の中に招き入れ、人間の世界と超自然的な世界とを結ぶことができる。マジック・ポイントを捧げるインディアンの呪文を行う時、2マジック・ポイントを追加する。	D
インディアン・トマホーク	インディアンが使う手斧。ヨーロッパの白人が持ち込んだものを改良したもの。柄は木製、柄の長さは30～50cm、柄の先端に金属の鋭い刃物が付き、切りつけたり投げたりして使用する。棍棒、投擲で技能判定を行える。棍棒の場合はダメージ1D6+2+db。投擲の場合は1D6+2+dbの半分。	D
ゴースト・シャツ	インディアンの象徴的な文様がちりばめられた鹿革の白い上着。着る者を銃弾から守ると信じられた。インディアンの呪文《ゴーストダンス》に使用する。	D
インディアン・フルート	インディアンの木製の縦笛。楽器を原型にして進化した。エアリード式のフルート。比較的柔らかい木材によって作られる。西洋楽器のように統一の規格はなく、穴の数も様々。＜芸術＞技能などに使用する。	D