

フィフス 5E エディション RPG

NPC・データファイル

おぼえがき

単位について：本書では英米特有の単位が多く用いられている。

重さ1 [ポンド] = 454 [g]

長さ1 [インチ] = 2.54 [cm] = 1/12 [フィート]

1 [フィート] = 30.5 [cm]

1 [マイル] = 1.61 [km] = 1760 [ヤード]

面積1 [平方フィート] = 0.0929 [m²]

体積1 [ガロン] = 3.79 [リットル]

1 [液用パイント] = 1/8 [ガロン] = 473 [cc]

1 [液用オンス] = 1/128 [ガロン] = 29.6 [cc]

1 [立方フィート] = 28.3 [リットル]

以上の単位について、一部メートル・キログラム法と併記する。

この他にも稀に出てくる単位があるが、それについては必ずメートル・キログラム法と併記した。

メートル併記について：

本書では、ゲーム中の処理を簡略化・明確化するために、5フィートをゲーム的な長さの1単位として扱った。そのため、本書におけるモンスターのデータ・ブロック内では、5フィート以上の距離について単位を併記する際、5フィートを1.5メートルとして計算して併記している。

略号について：

本書では以下の略号を用いる。

AC：アーマー・クラス (Armor Class) **hp：**ヒット・ポイント (Hit Point) **XP：**経験点 (eXperience Point) **gp：**金貨 (Gold Piece)

sp：銀貨 (Silver Piece) **cp：**銅貨 (Copper Piece)

ep：エレクトラム貨 (Electrum Piece) **pp：**プラチナ貨 (Platinum Piece)

「以上」と「以下」について：

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

おことわり：

本書に登場する個人・団体・思想・病名その他はすべてフィクションであり、実在のものとは一切関係ありません。同様に特定個人や団体などを攻撃する意図はございません。あらかじめご了承ください。

開発・編集

株式会社ホビージャパン

〒151-0053 東京都渋谷区代々木2-15-8 新宿Hobbyビル

HobbyJAPANTRPG： <https://hj-trpg.com/>

最終更新日：2024年7月31日

本書掲載のデータは、第5版RPGの各種ルールブックに掲載されている内容から改編されている場合がございます。プレイ中に掲載データを使用する場合には、必ず事前にGMや他のプレイヤーに確認を取ってください。

本書、図版、文章などの無断転載、複写、複製ならびに、形態を問わず再配布を禁じます。

カスタマーサービス、お問い合わせ先Mail： trpg@hobbyjapan.co.jp

NPCのカスタマイズ

本書掲載のNPCを君のキャンペーン用にカスタマイズする簡単な方法がいくつかある。

種族特徴：君はNPCに種族特徴を追加することができる。たとえば、ハープリングのドルイドは移動速度が25フィート（7.5m）で、“ハープリングの幸運”の特徴を持っていることにしてもよい。NPCに種族特徴を持たせても脅威度は変化しない。種族特徴に関する詳しい記述は『フィフスエディションRPG コア・ルール』を見よ。

呪文の入れ替え：呪文を使うNPCをカスタマイズする方法の1つとして、そのNPCの呪文をいくつか、他の呪文と入れ替えるという手がある。NPCの呪文リストに載っている呪文はどれでも、同じ呪文リストに載っている同じレベルの呪文と入れ替えてよい。このようにして呪文の入れ替えを行なっても、脅威度は変化しない（注：ただし実際の強さと脅威度がずれることはあるので注意）。

防具と武器の入れ替え：NPCの鎧を高性能または低性能なものに変えたり、武器の種類を変えてもよい。ただしACやダメージの変化によってNPCの脅威度が変わる場合がある。

魔法のアイテム：強力なNPCであればあるほど、魔法のアイテムを持っている可能性が高くなる。たとえば大魔道士は魔法のスタッフかワンドを持っているかもしれない、ポーションや呪文の巻物もいくつか携帯している可能性がある。大ダメージを与えるような魔法のアイテムをNPCに持たせたなら、脅威度が変化するだろう。

暗殺者

中型・人型生物（任意の種族）、善でない任意の属性

AC：15（スタデッド・レザー）

hp：78（12d8 + 24）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	16（+3）	14（+2）	13（+1）	11（±0）	10（±0）

セーブ：【敏】+6、【知】+4

技能：〈隠密〉+9、〈軽業〉+6、〈知覚〉+3、〈ペテン〉+3

ダメージ抵抗：【毒】

感覚：受動〈知覚〉13

言語：盗賊の符牒および任意の言語2種類

脅威度：8（3,900XP）

暗殺術：この暗殺者は自分の最初のターンにおいて、“この戦闘においてまだ自分のターンを行っていないクリーチャー”に対する攻撃ロールにおいては常に有利を得る。加えて、不意を討たれたクリーチャーに対してこの暗殺者がヒットを与えたなら、そのヒットは常にクリティカル・ヒットとなる。

急所攻撃（1回／ターン）：この暗殺者は、攻撃ロールに有利を得た武器攻撃で目標にヒットを与えたとき、追加で14（4d6）ダメージを与える。また、以下の条件のすべてを満たしているならば、その攻撃ロールに有利を得ていなくともこの追加ダメージを与えられる：（1）この暗殺者の味方が目標から5フィート（1.5m）以内にいる。（2）その“味方”が無力状態でない。（3）この暗殺者がその攻撃ロールに不利を受けていない。

身かわし：“【敏捷力】セーヴィング・スローに成功すれば半分のダメージですむような効果”にさらされた場合、そのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けず、失敗しても半分のダメージですむ。

アクション

複数回攻撃：2回のショートソード攻撃を行なう。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃+6、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：6（1d6 + 3）【刺突】ダメージ。目標は難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると24（7d6）【毒】ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

ライト・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃+6、射程80／320フィート（24m／96m）、目標1つ。

ヒット：7（1d8 + 3）【刺突】ダメージ。目標は難易度15の【耐久力】セーブを行なわねばならず、失敗すると24（7d6）【毒】ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）

一般人

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：10

hp：4 (1d8)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)	10 (±0)

感覚：受動〈知覚〉10

言語：1 種類（普通は共通語）

脅威度：0 (10XP)

アクション

クラブ：近接武器攻撃：攻撃+2、間合い5 フィート (1.5m)、目標1つ。
ヒット：2 (1d4) [殴打] ダメージ。

衛兵

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：16 (チェイン・シャツ、シールド)

hp：11 (2d8 + 2)

移動速度：30 フィート (9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	10 (±0)	11 (±0)	10 (±0)

技能：〈知覚〉+2

感覚：受動〈知覚〉12

言語：1 種類（普通は共通語）

脅威度：1/8 (25XP)

アクション

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+3、間合い5 フィート (1.5m) または射程20 / 60 フィート (6 / 18m)、目標1つ。
ヒット：4 (1d6 + 1) [刺突] ダメージ。ただし両手持ちで近接攻撃を行なう際は5 (1d8 + 1) [刺突] ダメージ。

カルト教団員

中型・人型生物（任意の種族）、善でない任意の属性

AC：12（レザー・アーマー）
 hp：9（2d8）
 移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	12（+1）	10（±0）	10（±0）	11（±0）	10（±0）

技能：〈宗教〉+2、〈ペテン〉+2
 感覚：受動〈知覚〉10
 言語：1種類（普通は共通語）
 脅威度：1/8（25XP）

闇への献身：恐怖状態および魅了状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

アクション

シミター：近接武器攻撃：攻撃+3、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。
 ヒット：4（1d6+1）[斬撃]ダメージ。

カルトの狂信者

中型・人型生物（任意の種族）、善でない任意の属性

AC：13（レザー・アーマー）
 hp：33（6d8+6）
 移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	14（+2）	12（+1）	10（±0）	13（+1）	14（+2）

技能：〈宗教〉+2、〈説得〉+4、〈ペテン〉+4
 感覚：受動〈知覚〉11
 言語：1種類（普通は共通語）
 脅威度：2（450XP）

呪文発動能力：この狂信者は4レベルの術者であり、呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度11、呪文攻撃+3）。この狂信者は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライト
 1レベル（4スロット）：インフリクト・ウーンズ、コマンド、シールド・オブ・フェイス

2レベル（3スロット）：スピリチュアル・ウェポン、ホールド・パースン

闇への献身：恐怖状態および魅了状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

ダガー：近接／遠隔武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、クリーチャー1体。
 ヒット：4（1d4+2）[刺突]ダメージ。

騎士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：18（プレート）
hp：52（8d8＋16）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	11（±0）	14（＋2）	11（±0）	11（±0）	15（＋2）

セーブ：【耐】＋4、【判】＋2
感覚：受動〈知覚〉10
言語：1種類（普通は共通語）
脅威度：3（700XP）

騎士の勇氣：恐怖状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

グレートソード：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：10（2d6＋3）[斬撃]ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋2、射程100／400フィート（30／120m）、目標1つ。
ヒット：5（1d10）[刺突]ダメージ。

指揮（小休憩または大休憩で再チャージ）：以後1分間、この騎士は“自分から30フィート（9m）以内にいて自分が見ることのできる敵対的でないクリーチャー”が攻撃ロールまたはセーブを行なうたびに特別な命令または警告を発することができる。そのクリーチャーが騎士の声を聞き、内容を理解できるなら、その攻撃ロールまたはセーブに1d4を加えることができる。同時に複数の“指揮”能力の利益を得ることはできない。この騎士が無力状態になった時点で、この効果は終了する。

リアクション

受け流し：この騎士に近接攻撃がヒットしそうな時、この騎士はその攻撃に対する自分のACに2を加えることができる。これを行なうためには、この騎士が攻撃者を見ることができ、かつこの騎士が近接武器を使用していなければならない。

貴族

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：15（プレストプレート）
hp：9（2d8）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	12（＋1）	11（±0）	12（＋1）	14（＋2）	16（＋3）

技能：〈看破〉＋4、〈説得〉＋5、〈ペテン〉＋5
感覚：受動〈知覚〉12
言語：任意の言語1種類
脅威度：1/8（25XP）

アクション

レイピア：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d8＋1）[刺突]ダメージ。

リアクション

受け流し：この貴族に近接攻撃がヒットしそうな時、この貴族はその攻撃に対する自分のACに2を加えることができる。これを行なうためには、この貴族が攻撃者を見ることができ、かつこの貴族が近接武器を使用していなければならない。

狂戦士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の混沌属性

AC：13（ハイド・アーマー）
hp：67（9d8＋27）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	12（＋1）	17（＋3）	9（－1）	11（±0）	9（－1）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：1種類（普通は共通語）
脅威度：2（450XP）

捨て身の攻撃：この狂戦士は自分のターン開始時に、“自分がこのターンに行なうすべての近接武器攻撃ロールに有利を得る代りに、次の自分のターンの開始時まで自分に対するすべての攻撃ロールにも有利がつく”ことを選べる。

アクション

グレートアックス：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：9（1d12＋3）[斬撃]ダメージ。

剣闘士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：16（スタデッド・レザー、シールド）
hp：112（15d8＋45）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18（＋4）	15（＋2）	16（＋3）	10（±0）	12（＋1）	15（＋2）

セーブ：【筋】＋7、【耐】＋5、【判】＋6
技能：〈運動〉＋10、〈威圧〉＋5
感覚：受動〈知覚〉11
言語：1種類（普通は共通語）
脅威度：5（1,800XP）

剣闘士の勇気：恐怖状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

蛮力：この剣闘士が近接武器でヒットを与えたならば、その近接武器のダメージがダイス1個ぶん多くなる（以下の攻撃には加算ずみ）。

アクション

複数回攻撃：3回の近接攻撃または2回の遠隔攻撃を行なう。

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
ヒット：11（2d6＋4）[刺突]ダメージ。ただし両手持ちで近接攻撃を行なった時は13（2d8＋4）[刺突]ダメージ。

盾攻撃：近接武器攻撃：攻撃＋7、間合い5フィート（1.5m）、クリーチャー1体。
ヒット：9（2d4＋4）[殴打]ダメージ。目標のサイズが中型以下なら、目標は難易度15の【筋力】セーブを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

リアクション

受け流し：この剣闘士に近接攻撃がヒットしそうになった時、この剣闘士はその攻撃に対する自分のACに3を加えることができる。これを行なうためには、この剣闘士が攻撃者を見ることができ、かつこの剣闘士が近接武器を使用していなければならない。

山賊

中型・人型生物（任意の種族）、秩序でない任意の属性

AC：12（レザー・アーマー）
hp：11（2d8＋2）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	12（＋1）	12（＋1）	10（±0）	10（±0）	10（±0）

感覚：受動〈知覚〉10
言語：1種類（普通は共通語）
脅威度：1/8（25XP）

アクション

シミター：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
 ヒット：4（1d6＋1）[斬撃]ダメージ。
ライト・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋3、射程80／320フィート（24m／96m）、目標1つ。
 ヒット：5（1d8＋1）[刺突]ダメージ。

山賊の頭目

中型・人型生物（任意の種族）、秩序でない任意の属性

AC：15（スタデッド・レザー）
hp：65（10d8＋20）
移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	16（＋3）	14（＋2）	14（＋2）	11（±0）	14（＋2）

セーヴ：【筋】＋4、【敏】＋5、【判】＋2
技能：〈運動〉＋4、〈ペテン〉＋4
感覚：受動〈知覚〉10
言語：任意の言語2種類
脅威度：2（450XP）

アクション

複数回攻撃：3回の近接攻撃（シミター 2回、ダガー 1回）を行なうか、ダガーによる2回の遠隔攻撃を行なう。
シミター：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
 ヒット：6（1d6＋3）[斬撃]ダメージ。
ダガー：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
 ヒット：5（1d4＋3）[刺突]ダメージ。

リアクション

受け流し：この頭目に近接攻撃がヒットしそうになった時、この頭目はその攻撃に対する自分のACに2を加えることができる。これを行なうためには、この頭目が攻撃者を見ることができ、かつこの頭目が近接武器を使用していなければならない。

司祭

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：13（チェーン・シャツ）
 hp：27（5d8＋5）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	10（±0）	12（＋1）	13（＋1）	16（＋3）	13（＋1）

技能：〈医術〉＋7、〈宗教〉＋4、〈説得〉＋3
 感覚：受動〈知覚〉13
 言語：任意の言語2種類
 脅威度：2（450XP）

いと高き信仰：この司祭はボーナス・アクションとして呪文スロットを1つ消費することにより、自分の近接武器攻撃がヒットした目標に追加で10（3d6）[光輝]ダメージを与えるようにすることができる。この利益はこの司祭のこのターンの終了時まで持続する。この特徴のために2レベル以上の呪文スロットを消費した場合、スロットのレベルが1レベルを1上回ると、追加ダメージが1d6増加する。

呪文発動能力：この司祭は5レベルの術者であり、呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度13、呪文攻撃＋5）。この司祭は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライト
 1レベル（4スロット）：ガイディング・ボルト、キュア・ウーンズ、サンクチュアリ
 2レベル（3スロット）：スピリチュアル・ウェポン、レッサー・レストレーション
 3レベル（2スロット）：スピリット・ガーディアンズ、ディスペル・マジック

アクション

メイス：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
 ヒット：3（1d6）[殴打]ダメージ。

侍祭

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：10
 hp：9（2d8）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	10（±0）	10（±0）	10（±0）	14（＋2）	11（±0）

技能：〈医術〉＋4、〈宗教〉＋2
 感覚：受動〈知覚〉12
 言語：1種類（普通は共通語）
 脅威度：1/4（50XP）

呪文発動能力：この侍祭は1レベルの術者であり、呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度12、呪文攻撃＋4）。この侍祭は以下のクレリック呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：セイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライト
 1レベル（3スロット）：キュア・ウーンズ、サンクチュアリ、プレス

アクション

クラブ：近接武器攻撃：攻撃＋2、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
 ヒット：2（1d4）[殴打]ダメージ。

斥候

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：13（レザー・アーマー）
 hp：16（3d8＋3）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11（±0）	14（＋2）	12（＋1）	11（±0）	13（＋1）	11（±0）

技能：〈隠密〉＋6、〈自然〉＋4、〈生存〉＋5、〈知覚〉＋5
 感覚：受動〈知覚〉15
 言語：任意の言語1種類（普通は共通語）
 脅威度：1/2（100XP）

鋭敏視覚&聴覚：視覚または聴覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃または、2回の遠隔攻撃を行なう。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
 ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ロングボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程150／600フィート（45／180m）、目標1つ。
 ヒット：6（1d8＋2）[刺突] ダメージ。

大魔道士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：12（メイジ・アーマーで15）
 hp：99（18d8＋18）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	14（＋2）	12（＋1）	20（＋5）	15（＋2）	16（＋3）

セーブ：【知】＋9、【判】＋6
 技能：〈魔法学〉＋13、〈歴史〉＋13
 ダメージ抵抗：呪文によるダメージ；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]（ストーンスキン呪文による）
 感覚：受動〈知覚〉12
 言語：任意の言語6種類
 脅威度：12（8,400XP）

呪文発動能力：この大魔道士は18レベルの術者であり、呪文発動能力値は【知力】である（呪文セーブ難易度17、呪文攻撃＋9）。この大魔道士はディスガイズ・セルフおよびインヴィジビリティを回数無制限で発動可能であり、また以下のウィザード呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：ショッキング・グラスプ、ファイアー・ボルト、プレスティジティション、メイジ・ハンド

1レベル（4スロット）：アイデンティファイ、ディテクト・マジック、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー*

2レベル（3スロット）：ディテクト・ソウツ、ミスティ・ステップ、ミラー・イメージ

3レベル（3スロット）：カウンタースpell、フライ、ライトニング・ボルト

4レベル（3スロット）：ストーンスキン*、ファイアー・シールド、バニッシュメント

5レベル（3スロット）：ウォール・オブ・フォース、コーン・オブ・コールド、スクライング

6レベル（1スロット）：グローブ・オブ・インヴァルネラビリティ

7レベル（1スロット）：テレポート

8レベル（1スロット）：マインド・ブランク*

9レベル（1スロット）：タイム・ストップ

*……この大魔道士は戦闘開始前にこれらの呪文を自身に発動する。

魔法抵抗：呪文その他の魔法的効果に対するセーブに有利を得る。

アクション

ダガー：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋6、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
 ヒット：4（1d4＋2）[刺突] ダメージ。

ドルイド

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：11（バークスキンで16）

hp：27（5d8＋5）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	12（＋1）	13（＋1）	12（＋1）	15（＋2）	11（±0）

技能：〈医術〉＋4、〈自然〉＋3、〈説得〉＋4

感覚：受動〈知覚〉14

言語：ドルイド語および任意の言語2種類

脅威度：2（450XP）

呪文発動能力：このドルイドは4レベルの術者であり、呪文発動能力値は【判断力】である（呪文セーブ難易度12、呪文攻撃＋4）。このドルイドは以下のドルイド呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：シャレイリ、ドルイドクラフト、プロデュース・フレイム

1レベル（4スロット）：エンタングル、サンダーウェイヴ、スピーク・ウィズ・アニマルズ、ロングストライダー

2レベル（3スロット）：アニマル・メッセンジャー、バークスキン

アクション

クォータースタッフ：近接武器攻撃：攻撃＋2（シャレイリ発動後は＋4）、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：3（1d6）[殴打] ダメージ。ただし両手持ちの場合は4（1d8）[殴打] ダメージ、シャレイリ発動後は6（1d8＋2）[殴打] ダメージ。

ならず者

中型・人型生物（任意の種族）、善でない任意の属性

AC：11（レザー・アーマー）

hp：32（5d8＋10）

移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	11（±0）	14（＋2）	10（±0）	10（±0）	11（±0）

技能：〈威圧〉＋2

感覚：受動〈知覚〉10

言語：1種類（普通は共通語）

脅威度：1/2（100XP）

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（1.5m）以内にこのならず者の味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、このならず者はそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：2回の近接攻撃を行なう。

メイス：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。
ヒット：5（1d6＋2）[殴打] ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋2、射程100／400フィート（30／120m）、目標1つ。
ヒット：5（1d10）[刺突] ダメージ。

部族の戦士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：12（ハイド・アーマー）
 hp：11（2d8＋2）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
13（＋1）	11（±0）	12（＋1）	8（－1）	11（±0）	8（－1）

感覚：受動〈知覚〉10
 言語：任意の言語1種類
 脅威度：1/8（25XP）

連携戦闘：あるクリーチャーから5フィート（1.5m）以内にこの戦士の味方がいて、かつその味方が無力状態でないならば、この戦士はそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

アクション

スピア：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋3、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
 ヒット：4（1d6＋1）[刺突] ダメージ。ただし両手持ちで近接攻撃を行なった場合は5（1d8＋1）[刺突] ダメージ。

ふるつわもの
古強者

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：17（スプリント）
 hp：58（9d8＋18）
 移動速度：30フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16（＋3）	13（＋1）	14（＋2）	10（±0）	11（±0）	10（±0）

技能：〈運動〉＋5、〈知覚〉＋2
 感覚：受動〈知覚〉12
 言語：任意の言語1種類（普通は共通語）
 脅威度：3（700XP）

アクション

複数回攻撃：2回のロングソード攻撃を行なう。ショートソードを抜いているなら、加えて1回のショートソード攻撃を行なう。

ロングソード：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：7（1d8＋3）[斬撃] ダメージ。ただし両手持ちの場合は8（1d10＋3）[斬撃] ダメージ。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：6（1d6＋3）[刺突] ダメージ。

ヘヴィ・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋3、射程100／400フィート（30／120m）、目標1つ。

ヒット：6（1d10＋1）[刺突] ダメージ。

魔道士

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：12（メイジ・アーマーで15）
hp：40（9d8）
移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
9（－1）	14（＋2）	11（±0）	17（＋3）	12（＋1）	11（±0）

セーブ：【知】＋6、【判】＋4
技能：〈魔法学〉＋6、〈歴史〉＋6
感覚：受動〈知覚〉11
言語：任意の言語4種類
脅威度：6（2,300XP）

呪文発動能力：この魔道士は9レベルの術者であり、呪文発動能力値は【知力】である（呪文セーブ難易度14、呪文攻撃＋6）。この魔道士は以下のウィザード呪文を準備している。

初級呪文（回数無制限）：ファイアー・ボルト、プレスティディジティション、メイジ・ハンド、ライト

1レベル（4スロット）：シールド、ディテクト・マジック、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

2レベル（3スロット）：サジェスチョン、ミスティ・ステップ

3レベル（3スロット）：カウンタースpell、ファイアーボール、フライ

4レベル（3スロット）：アイス・ストーム、グレーター・インヴィジビリティ

5レベル（1スロット）：コーン・オブ・コールド

アクション

ダガー：近接／遠隔武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（1.5m）または射程20／60フィート（6／18m）、目標1つ。
ヒット：4（1d4＋2）[刺突] ダメージ。

密偵

中型・人型生物（任意の種族）、任意の属性

AC：12
hp：27（6d8）
移動速度：30 フィート（9m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10（±0）	15（＋2）	10（±0）	12（＋1）	14（＋2）	16（＋3）

技能：〈隠密〉＋4、〈看破〉＋4、〈説得〉＋5、〈捜査〉＋5、〈知覚〉＋6、〈手先の早業〉＋4、〈ペテン〉＋5

感覚：受動〈知覚〉16
言語：任意の言語2種類
脅威度：1（200XP）

急所攻撃（1回／ターン）：この密偵は、攻撃ロールに有利を得た武器攻撃で目標にヒットを与えたとき、追加で7（2d6）ダメージを与える。また、以下の条件のすべてを満たしているならば、その攻撃ロールに有利を得ていなくともこの追加ダメージを与えられる：（1）この密偵の味方が目標から5フィート（1.5m）以内にいる。（2）その“味方”が無力状態でない。（3）この密偵がその攻撃ロールに不利を受けていない。

巧妙なアクション：この密偵は自分のターンごとに1回のボーナス・アクションをとれる。このアクションは以下のいずれかのためにのみ使用できる：（1）早足、（2）離脱、（3）隠れ身。

アクション

複数回攻撃：2回のショートソード攻撃を行なう。

ショートソード：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い5フィート（1.5m）、目標1つ。

ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ハンド・クロスボウ：遠隔武器攻撃：攻撃＋4、射程30／120（9／36m）フィート、目標1つ。

ヒット：5（1d6＋2）[刺突] ダメージ。

ライセンスに関する表記

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or coadaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000,
Wizards of the Coast, LLC.

System Reference Document 5.1 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson

フィフスエディションRPG NPC・データファイル; Copyright 2024, 株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE