

第5版RPG 1レベル用アドベンチャー・シナリオ “腐敗の影”



この『第5版RPG』用の短いアドベンチャーは、作成したばかりの**1レベルキャラクター3～5人向け**の物で、TRPG そのものや、システムにまだ慣れていない**プレイヤー**や**ゲームマスター（以下 GM）**のために作成されたものです。

TRPGをはじめて遊ぶなら、プレイヤーには巻末のサンプル・キャラクターを使ってもらおうと良いでしょう。

プレイ時間は**約3～5時間**を想定しており、この時間にはルールブックなどで各種ルールを確認する時間を含んでいます。すでにルールに慣れているグループで遊ぶ際は、**2～3時間程度**でプレイすることができるでしょう。

このアドベンチャーに登場する街や人物、店の名前はシナリオの内容には影響しませんので、GMが自由に変更してかまいません。

特定のワールド・セッティングに依存する内容もありませんので、汎用的に使っていただくことができます。

クリーチャーと戦闘をするにあたって、登場するクリーチャーの位置などはキャラクターとの距離で表記しています。

抽象的な戦闘でも、マス目の書かれたマップを使用しても、インチ単位でミニチュアを動かしても、プレイをする際に選んでいただいても構いません。

**本アドベンチャーをプレイヤーとして遊ぶ場合、
ここから先は読まないようにして下さい。**

アドベンチャーの流れ

アドベンチャーは以下の7つの場面で構成されています。

1. 依頼を受ける (10～30分) ★
2. 戦闘遭遇1 (20～30分)
3. 村での調査・交渉 (20～60分) ★
4. ダンジョン探索 (30～60分)
5. 戦闘遭遇2 (20～30分)
6. 戦闘遭遇3 (20～30分)
7. 事件解決、そして次の冒険へ (10～20分) ★

★：会話や交渉がメインの場面です。ロールプレイが長引いているようなら、GMがキリの良いところで切り上げましょう。

ゲームをプレイできる時間から逆算して、あらかじめ省略する場面を決めておくと、実際に遊ぶ際に時間を超過してしまうことを防げます。以下に必要なプレイ時間の目安を記しましたので、参考にしてください。

2～3時間：1、3、5を省略する

3～4時間：3、5を省略する

4時間以上：省略せずに遊ぶ

本シナリオに登場する個人・団体・製品・思想・宗教・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。

『行商人の護衛』（依頼を受ける）

このアドベンチャーでは、キャラクター達はすでに顔見知り、仕事を探しに酒場にきたパーティーです。

キャラクター達がどのような経緯でパーティーを組むに至ったか、これまでどのような旅をしてきたのかを、各キャラクターの背景や、性格の特徴などからプレイヤーに決めてもらいましょう。

なかなか決まらない場合には、それぞれ自分の右隣のプレイヤーのキャラクターとどうして一緒に旅をすることになったかを決めていくと全員の関係性が輪を描くようになります。試してみてください。

※これはとても楽しいので、時間がかかってしまうことが良くありますが、あまり時間をかけると肝心の冒険に割ける時間が減ってしまいます。適度なところで切り上げましょう。

キャラクター達の関係性が決まったら、以下の読み上げ文を読み上げてください。物語はハークルと言う港街の“怒れる雄鶏亭”から始まります。

君たちはガイラントと言う国にある、港町ハークルの“怒れる雄鶏亭”に冒険と食事を求めてやってきています。使い込まれた丸テーブルについて、食事とエールを楽しんでいると、1人の男性が君たちに声をかけてきました。

「やあ、君たち冒険者だよな？ 護衛をお願いできる人を探しているんだけど興味はないかな？」

「僕はウェイン・コーワン。実家で作った乳製品や革製品の行商をしているんだ。」

「期間は行きで3日、1日村に滞在して、帰りで3日。ちょうど一週間程度の予定なんだ。」

「恥ずかしい話なんだけど、持ち合わせはあまりなくてね……一人あたり3gpでどうだろうか？ もちろんそれだけとは言わない。家で作ったチーズやソーセージなんかを、道中で振る舞わせてもらうよ。」

※3gpは日本円で言うと3～5万円程度です。

報酬の増額を希望するキャラクターがいたなら、**難易度10の【魅力】〈説得〉**判定に成功すれば、報酬に一人あたり3spを上乗せしてくれます。ただし、それ以上要求するなら、彼は肩を落として去って行きます。

依頼を引き受けたら、彼は早速実家で作ったソーセージやチーズなどを一行に振る舞いながら、次のような情報を教えてくれます。

- ・テオ村には何度か尋ねたことがあり、いつもは馴染みの冒険者に護衛を依頼していたが、彼らが別の仕事で旅立ってしまったので、他にお願ひできる人達を探していた。
- ・テオ村は小さい村で、余所との交流もあまり多くないため、街道の整備が行き届いていない。野盗よりも野獣などが出る危険性がある。
- ・テオ村での販路を確保できれば良い利益になるので、村とは良い関係を築きたい。
- ・村への道は2日ほどは平地だが、その後丘陵地帯に入る。見通しが悪いので注意しないとイケない。
- ・荷は馬車1台にすべて積んである。

また、プレイヤーが望むならば、出発までに以下のような情報を集めることができます。

- ・テオ村はテオミナ河という、南から北へと流れる河沿いの小さな村だ。
- ・ここ最近で、村までの街道で危険な目にあったという噂は特に無いようだ。
- ・コーワン家のチーズはこの街でも評判が良く、領主も好んで食べているらしい。
- ・ウェインはコーワン家の三男で、話の内容にも嘘は無く依頼に怪しい所はない。

何もなければ出立は翌早朝になります。

街を出てから2日間は何事も無く街道を進み、次ページの『**飢えた群れ**』へと進みます。

プレイできる時間が短い時

この場面を省略し、すでに護衛の依頼を引き受けていて、今日には村に辿り着ける所まで移動をしていることにします。

ウェインからの依頼を皆で引き受けたこと、日が落ちるまでには目的地のテオ村に辿り着けそうであることを、プレイヤーに伝えてください。



『飢えた群れ』（戦闘遭遇1）

パーティー全員の**受動〈知覚〉**の値を確認します。
必要であれば**受動判定**について説明しましょう。

出立して3日目。丘陵地帯に入り、このまま行けば日が落ちる前にはテオ村に辿り着けるでしょう。しかし、皆さんは不穏な空気を感じ取ります。

と同時に、周囲の木立がガサガサと揺れたかと思うと、血走った目の大小さまざまなネズミの群れがこちらに向かって走ってくるではありませんか！

状況説明

受動〈知覚〉が12以上のキャラクターがいる場合：

ネズミは馬車（10フィート×15フィートの大きさ）を取り囲むように、50フィート（約15m）離れた位置に現れます。

いない場合：

ネズミの群れにチーズが1包み食べられてから戦闘が始まります。ネズミ達は馬車と同じ場所に現れます。

どちらの場合も、キャラクター達は馬車から10フィート（約3m）以内の好きな場所から戦闘を開始します。馬車に乗っていたことにしても構いません。馬車や積み荷は可燃物ですので、炎を使う場合には注意が必要です。

また、戦闘せずに積み荷のチーズを食べることに夢中な小ネズミ達が山ほど集まってくることもプレイヤーに伝えてください。これらは追い払っても追い払っても群がってくるためデータ的に対処することはできません。

ウェインは小ネズミを追い払おうと必死なので、戦闘には参加しませんが、キャラクターの使う呪文などの範囲に含まれた場合には効果を受けます。

もしも動物と意思疎通ができるような特徴や呪文を使うキャラクターが、襲ってきたネズミと意思の疎通を試みた場合、ネズミからは強烈な“餓え”の感情だけが伝わってきて、こちらの意思は伝わらないという不自然な状況である、と伝えてください。

戦闘配置

ジャイアント・ラット×（プレイヤー人数+1）体

戦術

ジャイアント・ラットはできるだけ近くの敵の隣まで移動してから、噛みつきで攻撃します。

一度攻撃を始めたラットは、基本的に標的を変えず、標的が気絶した場合には別の敵へと向かいます。

すべてのジャイアント・ラットのヒット・ポイントが0以下になると、積み荷に群がる小ネズミは逃げて行きます。

その後の展開

戦闘後、依頼人のウェインが積み荷を確認すると、元々6包み積んでいたチーズの内、ネズミが逃亡するまでにかかった戦闘ラウンドと同じ数が齧られてダメになっています（ネズミの襲撃に気付かなかった場合、更に包みが1つダメになっています）。チーズが1包み以上無事なら、ウェインは君たちにとても感謝します。

ネズミ達の逃亡後、周囲に不穏な気配は無くなります。

傷ついたキャラクターがこのまま先に進むのを恐れているなら、小休憩（1時間の休憩）を取ることでヒット・ダイスを消費し、ヒット・ポイントを回復できることを説明します。

ネズミの群れを撃退して一息ついた皆さんは、ウェインに急かされてテオ村への道を急ぎます。

幸いネズミ達の再来は無く、丘を越えた所で村が見えて来ました。

「まったく酷い目に遭いましたね、なんであんなにたくさんのネズミが……」

「さあ、まどろむ三毛猫亭に急ぎましょう。納品先でもあり、村唯一の宿屋ですからね！」

馬車は村まで問題なく走り、辿り着きます。

次ページの『テオ村での出来事』へと進んでください。

ジャイアント・ラット

小型・野獣、無属性

脅威度：1/8(25XP)

AC：12 hp：7 移動速度：30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7(-2)	15(+2)	11(+0)	2(-2)	10(+0)	4(-3)

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉10 言語：——

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このラットの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このラットはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 d20 + 4、間合い 5 フィート、目標 1 つ。

ヒット：4（1d4 + 2）[刺突] ダメージ。

ヒット・ポイントが0になると……？

自分のキャラクターのヒット・ポイントが0になることを極度に恐れるプレイヤーがいる場合、「このゲームではヒット・ポイントが0になっても、誰かが〈医术〉判定に成功したり、回復の効果を受ければすぐに死んでしまうことは無い」と事前に説明しておくといいでしょう

『テオ村での出来事』（調査・交渉）

テオ村に着いて間もなく、日が暮れます。ウェインは納品先の“まどろむ三毛猫亭”という酒場に向かいますが、チーズの量が減っていることに対して苦情を言われてしまいます。

ウェインは急いで納品先の、この村唯一の宿屋“まどろむ三毛猫亭”へと向かいましたが、宿の亭主のゴードンは、チーズの数が依頼の数に満たないことでウェインを責めはじめました。

「話が違うじゃないか！ あんたの所のチーズは旨いからって話で多目に注文したんだ！ 小さい村だからって適当な仕事をしてるんじゃないだろうな！」

ウェインに助け舟を出すならば、パーティーの代表一人が**【魅力】〈説得〉判定**を行ってください。判定の結果で亭主の反応が以下のように変化します。

判定の結果が 5 以下：

亭主は疑わしげな眼を向けますが、皆さんの言うことを一応は信用したようです。

「今回は仕方がないが、次はしっかりやってくれよ！」

判定の結果が 6 ～ 12：

亭主は皆さんを信用し、ウェインを労います。

「そんなことがあったのか、災難だったな。」

判定の結果が 13 以上：

亭主はウェインに心から謝罪し、感謝を示します。

「そんなことがあったのか……すまなかった。商品を届けてくれてありがとう。また次回もよろしく頼むよ。」

判定結果がどうであれ、村の宿は“まどろむ三毛猫亭”だけなので、パーティーはここで夕食を取ることになります。

“まどろむ三毛猫亭”はベッド8つの大部屋が1つと、ベッド2つの小部屋が2つある小さな宿です。今は宿泊客が居らず、パーティーは（ウェインも含めて）大部屋を使うように言われます。宿泊費はウェインが払ってくれますが、小部屋を使いたいならば差額の3spは自分で払って欲しいと言われます。ただし、納品したチーズが少なかった件でウェインに助け舟を出し、**〈説得〉判定の結果が 13 以上**だったなら、小部屋の代金もウェインが負担してくれます。

すでに日も暮れているため、宿の食堂部分には既に村人たちもやってきて食事を取っています。

プレイできる時間が短い時

次の読み上げ文に加えて、「村人たちが言うには、村の北にあるモロの丘の洞窟に、村の薬品を買い占めた不審な人物が居っている、まずは話を聞いてきてほしい。」とパーティーに伝え、『**モロの丘の洞窟**』（P.6）に進んでください。

夕食には早速ウェインの運んできたチーズや肉類が提供されます。（チーズを守れていない場合はソーセージやベーコンなどの肉類のみ）村の人々もそれを目当てに宿に来ているようです。

皆さんが卓を囲んでいると、亭主が一人の老人を連れてきて、話を聞いて欲しいと言ってきます。

「皆さんがネズミらと戦った冒険者の方ですか？ 私はホッグウッド。このテオ村の村長です。」

「実は一週間ほど前から村の付近にネズミが湧くようになっておるようでして……彼奴らが何ぞ悪い物でも運んできたのか、村の連中に体調を崩すものが増えてきております。」

「村の連中から話を聞いてはいるのですが、色々と村の仕事も有って手が回っておらんのです……。どうか皆さんで原因を探ってもらえんでしょうか。」

「もちろん報酬はお支払します、村の蓄えから20gpをご用意しましたので、これで何とかお願いできませんでしょうか。」

村長からの依頼を受けるかどうか、ウェインの意向を確認するならば、彼は村の人々と友好的な関係が築けるなら今後商売をしていくには大変ありがたいので、是非とも原因を突き止め、解決してほしいと言います。

また、情報収集をはじめる前にプレイヤーには、既に日は暮れていて、村では宿以外の店は閉じていること、村の主要な人物はチーズや肉類を目当てにちょうど“まどろむ三毛猫亭”に全員集まっているため、この場で皆に話を聞くことができることを伝えてください。

話を聞ける主要な人物は次ページの5人です。人によっては話を聞くために判定が必要になります。

この場面では、情報収集と同時にキャラクターに積極的にロールプレイをさせ、**インスピレーションの受け渡し**などについての解説を行いましょう。



グリニデア・ウィルロック (243 歳) ドワーフ 女性

村で道具屋兼修理屋をしている女性です。

彼女は冒険者なら武器を見せてみろと言ってきます。キャラクターに自分の武器をどのように扱っているかを尋ねてください。

どのように扱っていたとしても、グリニデアは渡された武器を眺めた後、キャラクターに返して評価します(丁寧に扱っていれば良い冒険者だと褒め、雑に扱っていれば武器を大事にすればもっと強くなれるとアドバイスをくれます)。

そして“一週間前、見慣れない男が店に来て保存食と毒に関する薬品類を大量に買い込んだこと”、“男は店を出て北に向かっていったこと”を教えてください(販売した“毒に関する薬品”とは、狩猟や害獣駆除のために用いられる調薬素材などです)。

ジョー・ウィリアム (23 歳) ヒューマン 男性

力自慢で気さくな木こりで、話をする前に飲み比べか腕相撲をしようじゃないか、と提案してきます。

- ・飲み比べ：難易度 15 の【耐久力】判定を行う
- ・腕相撲：難易度 15 の【筋力】判定を行う

キャラクターが判定に失敗したらジョーの勝利です、彼は「どうだ！ 村の男もやるもんだろう？」と得意気に笑います。キャラクターが判定に成功したならばジョーは素直に負けを認め「冒険者ってのは凄えなあ！」と感心します。

判定の成否に関わらず、ジョーは最近村の北側の丘陵地帯の中でも“モロの丘”と呼ばれる地域で、“生木や動物の死骸を猛烈にネズミが齧ったような跡を目にするようになった”と教えてください。

タージ・ビート (38 歳) ヒューマン 男性

村の北で穀物を作っている農夫です。

彼は随分と落ち込んだ様子で質素な食事をしており、キャラクター達に話しかけられても、放っておいてくれとふさぎ込みます。

村長からの依頼で、ネズミが増えている原因調査の依頼を受けていると伝えた上で、誰かが**難易度 10 の【魅力】〈説得〉判定**に成功すれば、彼はネズミが出てから息子が体調を崩して伏せてしまっていること、自分が家にいても看病の邪魔になってしまい、子供のために何もできないことに酷く気落ちしているということを打ち明けます。

“村の南や西で農業を営んでいる他の家では、そこまでネズミの被害は大きくない”ということで、彼は自分に降りかかった不幸と、それを解決できない無力に嘆いている状況です(村の東側には河が流れているので、農家はありません)。

ダン・ギョーム (47 歳) ヒューマン 男性

村の東のテオミナ河で、魚や貝などを取っている漁師です。

キャラクターが話しかけると仕事で疲れて喉が渇いているんだと会話を断ろうとしますが、**エール (1sp)** を一杯奢ると饒舌に話しはじめます。

テオミナ河は南から北に向かって流れており、幾筋かの支流が丘の麓の洞窟へと流れ込んでいる場所が沢山ある。数日前にそういう“**洞窟の入口に保存食や何か薬のような物が入った木箱や樽などが積まれているのを見た。もしかしたら誰か住み着いたのかもしれない。**”と教えてください。

具体的にどこの丘で見たのかド忘れしてしまったと言いますが、もしも“**モロの丘**”ではないかと尋ねられると、“**確かにモロの丘だった**”と思い出します。

モルマカー・アトウッド (27 歳) ハーフエルフ 男性

村で治療院を開いている男性です。

素性を明かさずに話しかけても「患者のことは話せない。」と言いますが、村長からネズミが増えている原因調査の依頼を受けていると伝えれば喜んで協力してくれます。

村の北側に住む人々が体調を崩して治療院に来ることが増えていると言った後、彼は周囲の人に聞かれないように声を潜めて、これは“**病気ではなく毒物の影響ではないかと考えていること**”、彼らがどこで毒に触れたのか分からず、グリニデアの店で売っていた解毒のための薬品も、“**何者かに買い占められて不足している**”ということを教えてください(声を潜めるのは、村人の不安を煽ってパニックが起こらないようにと配慮してのことです)。

モルマカーはこの事件の調査をしているキャラクター達の身も案じてくれ、会話の最後に**ポーション・オヴ・ヒーリング**(1 回のアクションとして自分で飲むか他人に飲ませると、飲んだ者のヒット・ポイントを 2d4+2 点回復する)を 1 つ譲ってくれます。

その後の展開

村人から聞いた話を総合することで、村の北でネズミを媒介にしたと思われる毒物の被害が広がっており、怪しい人物が関係していること、そしてその人物はモロの丘の洞窟に潜んでいることが分かります。

5 人から話を聞いた所で、村長が「どんな様子でしたかな？」と話しかけてきます。今後の方針として洞窟に調査に行くこと、原因が分かればそれについて対処すると告げれば、村長は依頼料の 20gp をこの場で支払ってくれます。

また、今日は宿で休んで(大休憩を取り)翌朝から調査してくれれば構わないと言い、宿代も村長が支払ってくれます。

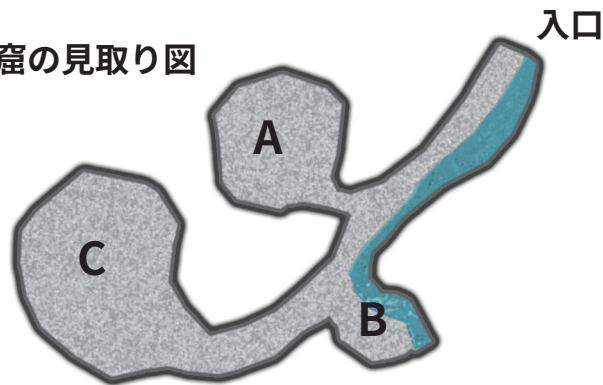
洞窟への案内はジョーかダンに頼むことができます。どちらも早朝であれば、仕事でそちら方面に向かうついでだからと、案内を快く引き受けてくれます。

『モロの丘の洞窟』（ダンジョン探索）

パーティーはテオ村での調査で浮かび上がった、モロの丘の麓にある洞窟へと向かいます。村に着いた翌日の昼に洞窟を訪れることを想定していますが、パーティーの希望が有れば時間はいつでも構いません。

川の支流が流れ込む洞窟の入り口はあまり広くなく、足元は砂利ばかりです。

洞窟の見取り図



道幅：約 10 フィート（約 3m、2 人横に並んで進める広さ）

天井：約 8 フィート（約 2.5m、そこまで高くない）

明かり：微かな光しかなく、昼でも薄暗い

水音：水音が響いているので、洞窟の中で遠くの音を聞くために行う判定には常に不利を受ける。

辿り着いたのは薄暗い洞窟でした。

村の西に流れる河からの水が、浅い小川となって流れ込んでいて、水音が洞窟内に反響しています。足跡も川に流されてしまい、よく確認できません。

洞窟の幅は、2 人が並んで歩ける程度。洞窟の奥は非常に暗いので、誰かが松明や、もしくは呪文によって明かりをつけなければならないでしょう。

洞窟に入る前に、どのような隊列で進むかをプレイヤーに相談してもらいましょう。味方のいる空間を通り抜けるためには移動速度を通常の 2 倍必要とすること、敵からの遠隔攻撃は、間に味方がいれば遮蔽がある物と扱われることなどをここで説明しておく、近接攻撃を行うキャラクターが前に、ヒット・ポイントの低いキャラクターが後ろに位置取るような隊列になるでしょう。

奥へと進んでいくと、直進する道と、右に折れる道が現れます。どちらに進むかを尋ねる前に、何か調べてみるかどうかをプレイヤーに尋ねましょう。様子を調べるようならば、難易度を告げずに【判断力】〈知覚〉判定を行なわせます。

ただし、足元は水が流れていて足跡などは流れてしまっていますし、耳をすまして音を聞くにも水の音がうるさいので、判定には不利を受けると説明してください。

結果、難易度 10 の【判断力】〈知覚〉判定に成功していれば、右の道の先（A 地点）からは何も聞こえず、先の道（B 地点）からは小さな獣の走り回る音や鳴き声が聞こえてきます。

A 地点

直径 50 フィートほどの開けた空間で、あちこちに齧られた跡のある動物の骨が散乱しています。中央部分は深いすり鉢状になっていて、その中に投げ捨てられたかのようにガラクタが無造作に山積みになっています。詳しく調べるためには斜面を降りて近づかなければならないようです。

ここに辿りついた、受動〈知覚〉が 12 以上のキャラクターは、山積みになったガラクタは不安定で、触れると崩れて下敷きになってしまう可能性があることに気付きます。

プレイヤーが希望するなら、難易度 10 の【知力】〈捜査〉判定で、山積みになったガラクタを調査させて構いません。ただし判定を行う前に、誰が調査をするのか確認してください（後述の“山積みになったガラクタについて”を参照）。

判定に失敗したキャラクターは、ガラクタが崩れてきて下敷きになり、(1d4-1) 点の[殴打]ダメージを受けます。

また、ガラクタが崩れることで、大音が洞窟内に響いてしまします。この音は B 地点まで響き、B 地点のクリーチャーは警戒を強めて、パーティーから発見され辛くなります。GM は忘れずに記録しておいてください。

判定の成否にかかわらず、ガラクタを調べたキャラクターは、ネズミに齧られてボロボロになった手紙を見つけます。手紙の内容は以下の通りです。

同士よ、村を対象にした実験が順調そうで何よりだ。
都市へと放つためにはさらに多量のネズミが必要
になる、引き続き狂暴化と毒化に励むように。
腐敗の加護は我らの下に有り。

この手紙を読んで何かわからないかと尋ねられたら、【知力】〈歴史〉か【知力】〈宗教〉の判定を行なわせて下さい。判定の結果が 15 以上のキャラクターは、腐敗や毒、病気といったものを用いて人々に混乱をもたらす邪悪な集団、腐敗団（Troupe of Corruption）の存在を思い出します。

山積みになったガラクタについて

この地点にある“山積みになったガラクタ”は、プレイヤーへの情報であり、罠でもあります。

ガラクタを調べるために近づいたキャラクターに【知力】〈捜査〉の判定をさせる前に、改めてガラクタが不安定で崩れそうである（＝判定にリスクが存在する）ことを伝えて、それでも判定するかどうか決断してもらいましょう。

また、【知力】〈捜査〉判定が得意なキャラクターだけが判定することもできると伝えておくともよいでしょう。

B 地点

足を流れる水が、床の隙間に流れ込んでおり、水音が一際大きくなっています。壁には大小さまざまな穴が開いており、ネズミが顔を出して皆さんを威嚇しています。

壁に空いた無数の穴からは有毒のジャイアント・ラットが顔を出しており、ここ足を踏み入れた者へ襲い掛かります。

さらに奥に進む道の天井には、密かにジャイアント・ウルフ・スパイダーが獲物を待ち構えています。

戦闘配置

有毒のジャイアント・ラット×（プレイヤー人数－2）体
（最低2体）

ジャイアント・ウルフ・スパイダー×1体
（プレイヤーが5人以上なら2体）

状況説明

A 地点で大きな音を立てていなければ、**受動〈知覚〉が12以上**のキャラクターはジャイアント・ウルフ・スパイダーの存在に気付くことができます。

A 地点で大きな音を立ててしまっていた場合、**受動〈知覚〉が15以上**のキャラクターがいなければスパイダーの存在に気付くことができません。

スパイダーの存在に気付けなかったならば、スパイダーだけがキャラクター達を不意打ちして戦闘が開始します。

有毒のジャイアント・ラットは壁の穴から、ジャイアント・ウルフ・スパイダーは先に進む通路の天井に現れます（それぞれキャラクター達から約20フィート、約6mの地点）。

有毒のジャイアント・ラット

小型・野獣、無属性

脅威度：1/8(25XP)

AC：12 hp：7 移動速度：30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
7(-2)	15(+2)	11(+0)	2(-2)	10(+0)	4(-3)

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉10 言語：——

鋭敏嗅覚：嗅覚による【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。

連携戦闘：このラットの味方が1体以上、目標の5フィート以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このラットはその目標に対する攻撃ロールに有利を得る。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 d20 + 4、間合い 5 フィート、目標 1 つ。

ヒット：4(1d4 + 2) [刺突] ダメージ、目標は難易度 10 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 2(1d4) [毒] ダメージを受ける。

戦術

有毒のジャイアント・ラットは可能な限り最も近い敵へと接敵し、連携戦闘による有利を得て攻撃します。

一度攻撃を始めたラットは、基本的に標的を変えず、標的が戦闘を続行できなくなった場合には別の最も近い敵へと向かいます。

ジャイアント・ウルフ・スパイダーは、明かりを持っているキャラクターか、最も近い敵に天井を歩いて向かってきます（天井は低いため、天井にいるスパイダーも地面から攻撃することができます）。

ラットとスパイダーは、どちらも死ぬまで戦います。

その後の展開

ネズミとクモをやり過ぎて先に進んでいくと、道は緩やかに右に曲がって行きます。そして奥からはロウソクの明かりのような揺らめく光が漏れてきます。

幸いなことに、後ろから響く水音のおかげで、皆さんの立てる物音はほとんど聞こえていないようです。

もしもパーティーが先に B 地点に来ており、A 地点に引き返したいと言ったら A 地点での出来事を処理して下さい。

また、小休憩をとろうとしたなら、この洞窟内は地面が濡れていて休息するには不適切であると伝えて、どうしても希望するのであれば洞窟の入口での野営や、一度村に戻るという案を GM から提案してください。

ジャイアント・ウルフ・スパイダー

中型・野獣、無属性

脅威度：1/4 (50XP)

AC：13 hp：11 移動速度：40 フィート、登攀 40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12(+1)	16(+3)	13(+1)	3(-4)	12(+1)	4(-3)

技能：〈隠密〉+ 7、〈知覚〉+ 3

感覚：擬似視覚 10 フィート、暗視 60 フィート

受動〈知覚〉13

言語：——

蜘蛛歩き：このスパイダーは、登攀が難しい表面を、能力値判定を行なうことなく登攀できる（さかさまに天井を歩く場合も含む）。

アクション

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 d20 + 3、間合い 5 フィート、クリーチャー 1 体。

ヒット：4(1d6 + 1) [刺突] ダメージ、目標は難易度 11 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すれば 7(2d6) [毒] ダメージ、成功すればその半分のダメージを受ける。この[毒]ダメージによって目標の hp が 0 になったら、目標は即座に容態安定化するが、1 時間のあいだ毒状態になる（hp を回復した後もこの毒状態は続く）。この毒状態の間は麻痺状態でもある。

C 地点

部屋の広さ：直径約 70 フィート（約 21m）

天井：約 20 フィート（約 6m）

明かり：部屋の中の燭台によって明るい

状況説明 1

洞窟に入ってから一度も小休憩や大休憩を取っていない場合：

薄汚れたローブを身に纏った人物が、机に向かってしています。机の上には解剖されたネズミや、様々な薬品が並んでおり、何かの活動をここで行っているであろうことがわかります。

ローブの人物は研究に没頭しているため、キャラクター達が 40 フィート（約 12m）以内に入るまで気づきません。

不意打ちを試みるならば、判定に有利を得た状態で【敏捷力】〈隠密〉判定（鎧によっては判定に不利を得ることを忘れずに）を行わせてください。パーティー全員の判定の結果が **15 以上**であれば、不意打ちに成功します。

対話を試みるのであれば、声をかけられたその人物は驚いた様子で振り返ります。痩せた 40 ～ 50 代程度に見えるヒューマンの男性です。何をしているのかと尋ねられると男性は「自分は動物の研究家で、この辺りで異常増殖しているネズミを調べ、その対策を考えている。」と返答します。このとき**難易度 10 の【判断力】〈看破〉判定**に成功したキャラクターは、この男（魔術師）が嘘をついていることがわかります。

嘘をついていることを追及されると、魔術師は「ええい、厄介な！」とつぶやいた直後にパーティーを指さし、ネズミの声のような金切り声を上げます。すると魔術師の足元に居たジャイアント・ラット達が一斉にパーティーに向かって襲い掛かり、戦闘を開始します。

もしもパーティー全員が嘘に気付けなかったり、魔術師の様子を伺うことにしたならば、魔術師は「研究の邪魔になるので、今日のところはお引き取り願いたい」と言い、パーティーが立ち去ろうとした時点で後ろから襲ってきます。この場合、魔術師が不意打ちしたものとして戦闘を開始します。

ただし、有毒のジャイアント・ラットは魔術師が攻撃を開始するまでアクションを行いません。不意打ちラウンドでターンを得るのは魔術師だけです。

状況説明 2

洞窟に入ってから小休憩か大休憩を取っている場合：

机や木箱類の存在から、ここで何かが生活しているようですが、今は誰もいないようです。

しかし地面を走るネズミ達が、皆さんに気付いて耳障りな鳴き声をあげはじめます！

男（魔術師）は侵入者の存在に気付いており、先頭のキャラクターから 50 フィート（約 15m）ほど離れた木箱や樽の影に身を隠して、不意打ちしようとしています。

受動〈知覚〉が 15 以上のキャラクターがいる場合：

パーティーは物陰に隠れている男に気付きます。不意打ちには起きませんが、魔術師はパーティーと対話をする気は一切なく、問答無用で戦闘を開始します。

受動〈知覚〉が 15 以上のキャラクターがいない場合：

パーティーが状況を把握する前に、魔術師が不意打ちしたものとして戦闘を開始します。

ただし、有毒のジャイアント・ラットは魔術師が攻撃を開始するまでアクションを行いません。不意打ちラウンドでターンを得るのは魔術師だけです。

戦闘配置

魔術師×1 体

有毒のジャイアント・ラット×（プレイヤー人数－2）体

戦術

魔術師はジャイアント・ラットが戦っている間は、チル・タッチやマジック・ミサイルでパーティーの後衛やクレリックを優先して攻撃します。

※**難易度調整のため、第 5 版 RPG に不慣れなプレイヤーと遊ぶときには、マジック・ミサイルによる 3 本の魔法の矢は必ず別々のキャラクターを狙うようにしてください。**

接近されたら**複数回攻撃**による接近戦か、**ポイズン・スプレー**による攻撃を行ない、スロットが残っていれば強力な攻撃に対してシールドを使用します。

魔術師が倒されると、ラットたちは逃げ出します。

男（魔術師）

中型・人間、悪

脅威度：1/2(100XP)

AC：12

hp：24

移動速度：30 フィート

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

技能：〈隠密〉+4 〈軽業〉+4

感覚：受動〈知覚〉10

言語：共通語

呪文発動能力：この魔術師は2レベルの“呪文の使い手”であり、呪文発動能力値は【知力】である（呪文セーブ難易度：12、呪文攻撃ロール：d20 + 4）。魔術師は以下の呪文を準備しており、呪文スロットは3回分である。

初級呪文：チル・タッチ、ポイズン・スプレー

1レベル(3回)：シールド、マジック・ミサイル

アクション

複数回攻撃：2回のダガー攻撃を行なう。

ダガー：近接武器攻撃：攻撃 d20 + 4、間合い5フィート、目標1つ。 ヒット：4 (1d4 + 2) [刺突] ダメージ。

初級呪文

チル・タッチ：遠隔呪文攻撃：攻撃 d20 + 4、1アクション、射程：120フィート、目標クリーチャー1体、持続時間：1ラウンド。ヒット：1d8[死霊]ダメージ。
効果：目標は次の魔術師のターン開始までヒット・ポイントを回復できない。

ポイズン・スプレー：1アクション、射程：10フィート、目標クリーチャー1体。
効果：目標は難易度12の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると1d12の[毒]ダメージを受ける。

1レベル呪文（合計で3回使用できる）

マジック・ミサイル：1アクション、射程：120フィート
効果：光り輝く魔法の力場の矢を3本作り出す。矢は射程内の魔術師が見ることができ、魔術師が選んだ3体のクリーチャーに自動的に1本ずつ命中する。1本の矢はその目標に1d4 + 1の[力場]ダメージを与える。この矢はすべて同時に命中する。

シールド：リアクション（攻撃が魔術師にヒットしたときや、マジック・ミサイル呪文の目標となったとき）、射程：自身
効果：魔術師の次のターンの開始時まで、魔術師はACに+5のボーナスを得ると共に（このボーナスはトリガーとなった攻撃に対しても適用される）、マジック・ミサイルから一切のダメージを受けなくなる。

対峙する男（魔術師）について

この魔術師にはあえて名前を設定しておりませんので、GMが自由に考えてください。このシナリオを発端に、連続した冒険（キャンペーン・プレイと言います）を遊ぶ予定であれば、GMが何か因縁などをもたらせやすい名前や、組織から与えられた二つ名などを設定すると良いでしょう。

もしもプレイヤーのキャラクターと敵対しているという設定のキャラクターがいるなら同じ苗字にしたり、“〇〇四天王～”などを名乗らせることで、物語に更なる展開をもたらせたり、プレイヤーたちに想像させる余地を作ることができるでしょう。

特に思いつかない場合、クロードス、ゴードン、ゴルロイス、バーゴッシュなど適当な名前を付けておいてください。



冒険を終えて

魔術師を倒した後で部屋を探索すると、毒物とその解毒薬、そして暗号で書かれた手紙が見つかります。

魔術師が生きているならば、**難易度 15 の【魅力】〈威圧〉の判定**に成功すれば、以下の情報を聞き出すことができます。

- ・自分は“腐敗団”という組織の一員である。
- ・組織で使う、毒を持つネズミを育成していた。
- ・ネズミに村を向かわせたのは、ネズミに毒をバラ撒かせて都市の機能を停止させる実験の一環。
- ・自分は指令に従って活動しているだけで、それ以上は何も知らない。

魔術師を生死問わずテオ村へと連れ帰り、彼がネズミ被害の元凶であると報告すれば、村長や“まどろむ三毛猫亭”の亭主と常連たちは君たちに感謝して、上等な食事や酒を振る舞ってくれるでしょう。

おめでとう！ 皆さんは村に迫りつつあった邪悪な陰謀を阻止したのです！

各キャラクターに今回の冒険で得た経験点（XP）として、対処した敵の XP の合計をプレイヤーの人数で頭割りした点数の XP を与えてください。

加えて村人から話を聞いて魔術師の居場所を突き止めたり、ダンジョンを探索したことによって、各キャラクターに追加で **200XP** を与えてください。

敵クリーチャーの XP（1体あたり）

ジャイアント・ラット：25XP

有毒のジャイアント・ラット：25XP

ジャイアント・ウルフ・スパイダー：50XP

男（魔術師）：100XP

この後の展開

今回のアドベンチャーの後、キャラクターがどのような冒険に向かうかはプレイヤー次第です。

正義感にあふれるキャラクターは、捕えた魔術師を領主の館へと連行する手助けをし、領主から“腐敗団”を打ち倒す任務を受けるかもしれません。

裏社会に精通しているキャラクターは、暗号で書かれた手紙と怪しげな組織の情報を自分の所属するギルドなどへ売りに行き、場合によってはその組織についての調査を命じられるかもしれません。

人々の生活や自然の調和を大切するクラスのキャラクターは、この地のネズミ達から毒を取り除くために村に留まるかもしれません。

元々何か目的を持っているキャラクターは謝礼を受け取って早々に村から立ち去るかもしれません。

TRPG は自由な発想で遊ぶことができるゲームです。

この後キャラクター達に何が起るかは、プレイヤーと GM とで、楽しみながら決めて下さい。

皆さんの冒険が、より楽しい物となりますように！

サンプル・キャラクター

次ページからは 5 人分のサンプル・キャラクターが掲載されています。

キャラクターを一から作りたい、キャラクターのレベルを上げて強くしたい、という人は『第5版 RPG』に関するルールを手に入れてみてください（ホビージャパンからも、『第5版 RPG』に関する製品を今後刊行予定です）。

■第5版 RPG 1 レベル用アドベンチャー・シナリオ “腐敗の影”

- 本アドベンチャーに掲載のデータは、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。
- 本デジタルデータ、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。

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

HobbyJAPAN TRPG：hj-trpg.com

カスタマーサービス、お問い合わせ先

Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

キャラクター名

クラス ウィザード レベル 1

種族 ハイ・エルフ 属性 混沌・善

プレイヤー名 経験値

+2

インシアチブ

30 歩

6 マス

移動力

12

AC

現在HP

最大HP

8

一時的HP

死亡セーブ

成功□□□

失敗□□□

1d6

ヒット・ダイス

セーヴィング・スロー

○

±0

【筋力】

○

+2

【敏捷力】

○

+2

【耐久力】

●

+5

【知力】

●

+3

【判断力】

○

-1

【魅力】

背景

10

筋力

±0

15

敏捷力

+2

14

耐久力

+2

16

知力

+3

12

判断力

+1

8

魅力

-1

13

呪文セーブ難易度

知力

+5

呪文攻撃ボーナス

発動能力値

13

受動<知覚>【判断力】

技能

○

-1

<威圧>【魅力】

○

+1

<医術>【判断力】

○

±0

<運動>【筋力】

○

+2

<隠密>【敏捷力】

○

+2

<軽業>【敏捷力】

●

+3

<看破>【判断力】

○

-1

<芸能>【魅力】

○

+3

<自然>【知力】

●

+3

<宗教>【知力】

○

+1

<生存>【判断力】

○

-1

<説得>【魅力】

●

+5

<捜査>【知力】

●

+3

<知覚>【判断力】

○

+2

<手先の早業>【敏捷力】

○

+1

<動物使い>【判断力】

○

-1

<ペテン>【魅力】

●

+5

<魔法学>【知力】

○

+3

<歴史>【知力】

攻撃種類	攻撃ロール(命中)	ダメージ【種別】	射程や効果
ショートソード	4 +1d20	1d6 + 2 [刺突]	
	+1d20	[]	
	+1d20	[]	

習熟している物

クォータースタッフ、ショートソード、ショートボウ、スリング、ダーツ、ダガー、ライト・クロスボウ、ロングソード、ロングボウ

言語：共通語、エルフ語、ゴブリン語、ドワーフ語、竜語

習熟ボーナス +2

クラスや種族の特徴

呪文スロットと秘術回復：君は1レベルの呪文スロットを2つ持っており、準備している呪文を発動するのに使用できる。また、君は呪文書に丹念に目を通すことで1日1回、小休憩を終えた時点で消費済の呪文スロットを回復することができる。それらの呪文スロットの合計レベルは、君のウィザード・レベルの1/2（端数切り上げ）以下でなければならない。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から60フィートまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

フェイの血筋：君は魅了状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。また、魔法は君を眠らせることはできない。

トランス：エルフは睡眠を必要としない。かわりに深い瞑想に入り、半ば意識を保ったまま、1日4時間を過ごす。これにより君はヒューマンが8時間の睡眠によって得るのと同じ利益を得る。

初級呪文：君は以下の初級呪文を修得しており、これらを回数無制限で発動できる；ショッキング・グラスプ、プレスティディジテーション、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト。

準備呪文：君は大休憩が終わるたびに、自分の呪文書に書かれた以下の呪文から“自分が発動可能な呪文”として4つの呪文を選択する；シールド、スリープ、ディテクト・マジック、バーニング・ハンス、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー。

持ち物

ショートソード、呪文構成要素ポーチ、呪文書、背負い袋、普通の服ひと揃い、インク瓶、ペン、羊皮紙×10、小さなナイフ、歴史伝承の書、聖印、祈祷書、ポーチ

CP

SP

GP 5

キャラクター名

クラス ファイター レベル 1

種族 ヒューマン 属性 秩序・中立

プレイヤー名 経験値

1

インシアチブ

30 ㊦

6 マス
移動力

17

AC

現在HP

最大HP

12

一時的HP

死亡セーブ

成功□□□

失敗□□□

1d10

ヒット・ダイス

セーヴィング・スロー

● +5 【筋力】

○ -1 【敏捷力】

● +4 【耐久力】

○ ±0 【知力】

○ +1 【判断力】

○ +2 【魅力】

背景

16

筋力 +3

9

敏捷力 -1

15

耐久力 +2

11

知力 ±0

13

判断力 +1

14

魅力 +2

呪文セーブ難易度

呪文攻撃ボーナス

発動能力値

13 受動〈知覚〉【判断力】

技能

○ +2 〈威圧〉【魅力】

○ +1 〈医術〉【判断力】

● +5 〈運動〉【筋力】

○ -1* 〈隠密〉【敏捷力】

○ +3 〈軽業〉【敏捷力】

○ +1 〈看破〉【判断力】

○ +2 〈芸能〉【魅力】

○ ±0 〈自然〉【知力】

○ ±0 〈宗教〉【知力】

○ +1 〈生存〉【判断力】

● +4 〈説得〉【魅力】

○ ±0 〈捜査〉【知力】

● +3 〈知覚〉【判断力】

○ -1 〈手先の早業〉【敏捷力】

○ +1 〈動物使い〉【判断力】

○ +2 〈ペテン〉【魅力】

○ ±0 〈魔法学〉【知力】

● +2 〈歴史〉【知力】

攻撃種類	攻撃ロール(命中)	ダメージ[種別]	射程や効果
グレートアックス	5 +1d20	1d12+3 [斬撃]	
ジャヴェリン	5 +1d20	1d6+3 [刺突]	投擲 (30 ㊦ /120 ㊦)
	+1d20	[]	

習熟している物

すべての鎧、盾、単純武器、軍用武器、ゲーム用カード

言語：共通語、ドワーフ語、竜語

習熟ボーナス +2

クラスや種族の特徴

底力：君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、(1d10+ファイター・レベル)のヒット・ポイントを回復できる。この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

戦闘スタイル（防御）：鎧を着ているならば AC に +1 のボーナスを得る。このボーナスはすでに君の AC に適用済みである。

持ち物

チェイン・メイル*、グレートアックス、ジャヴェリン×3、背負い袋、毛布、ほくち箱、保存食2日分、水袋、上等な服ひと揃い、印章指輪、家系図の巻物

* この鎧を着用している間、君は【敏捷力】〈隠密〉判定に不利を被る。

CP _____

SP _____

GP 25

キャラクター名

クラスクレリックレベル1

種族ヒル・ドワーフ属性中立・善

プレイヤー名

経験値

14筋力+2

8敏捷力-1

15耐久力+2

10知力±0

16判断力+3

12魅力+1

-1

25245マス移動力

18AC

現在HP

最大HP

11

一時的HP

死亡セーブ

成功□□□

失敗□□□

1d8

ヒット・ダイス

セーヴィング・スロー

○+2【筋力】

○-1【敏捷力】

○+2【耐久力】

○±0【知力】

●+5【判断力】

●+3【魅力】

背景

13

呪文セーブ難易度

判断力

+5

呪文攻撃ボーナス

発動能力値

13

受動<知覚>【判断力】

技能

●+3<威圧>【魅力】

●+5<医術>【判断力】

●+4<運動>【筋力】

○-1*<隠密>【敏捷力】

○-1<軽業>【敏捷力】

○+3<看破>【判断力】

○+1<芸能>【魅力】

○±0<自然>【知力】

●+2<宗教>【知力】

○+3<生存>【判断力】

○+1<説得>【魅力】

○±0<捜査>【知力】

○+3<知覚>【判断力】

○-1<手先の早業>【敏捷力】

○+3<動物使い>【判断力】

○+1<ペテン>【魅力】

○±0<魔法学>【知力】

○±0<歴史>【知力】

攻撃種類	攻撃ロール(命中)		ダメージ【種別】	射程や効果
ウォーハンマー	4	+1d20	1d8+2【殴打】	
ハンドアックス	4	+1d20	1d6+2【斬撃】	投擲(2024/6024)
		+1d20	[]	

習熟している物

すべての鎧、盾、すべての単純武器、ウォーハンマー、バトルアックス、ハンドアックス、ライト・ハンマー、ゲーム用カード、石工道具、乗り物(陸)

言語：共通語、ドワーフ語

習熟ボーナス+2

クラスや種族の特徴

呪文スロット：君は1レベルの呪文スロットを2つ持っており、準備している呪文を発動するのに使用できる。

生命の使徒：君が呪文レベル1以上の呪文を用いてクリーチャーのヒット・ポイントを回復する時には常に、クリーチャーは追加で(2+呪文レベル)のヒット・ポイントを回復する。

暗視：君は“薄暗い”光の中では自分から60フィートまでを“明るい”光の中であるかのように見通せる。また、同じ範囲の暗闇の中を“薄暗い”光の中であるかのように見通せる。暗闇の中で物の色を見分けることはできず、ただ白黒の濃淡のみが見える。

ドワーフの毒耐性：君は毒に対するセーヴィング・スローに有利を得、[毒]ダメージに対する抵抗を有する。

壮健なるドワーフ：最大hpが1増加し。最大hpはレベルアップのたびにさらに1増加する(修正済み)。

初級呪文：君はセイクリッド・フレイム、ソーマタージー、ライトを修得しており、回数無制限で発動できる。

準備している呪文：君は“自分が発動可能なクレリック呪文”として1レベル呪文4つを選択する。くわえて、君は以下の2つの領域呪文については常に準備しているものとする；キュア・ウーンズ、プレス。

石工の勤：石造物の由来に関する【知力】<歴史>判定を行なう際、君は<歴史>技能を習熟済であるものと見なされ、かつその判定には(通常の習熟ボーナスのかわりに)習熟ボーナスの2倍を加算する。

持ち物

チェイン・メイル*、シールド、ウォーハンマー、ハンドアックス×2、聖印、背負い袋、かなてこ、ハンマー、ピトン×10、たいまつ×10、ほくち箱、保存食10日分、水袋、麻のロープ50フィート、石工道具、倒した敵の記念品(ダガー)、ゲーム用カード一揃い、普通の服ひと揃い、ベルトポーチ、階級章(軍曹)

*この鎧を着用している間、君は【敏捷力】<隠密>判定に不利を被る。

CP

SP

GP10

キャラクター名

クラス ローグ レベル 1

種族 ハーフリング 属性 中立

プレイヤー名 経験値

8

筋力

− 1

16

敏捷力

+ 3

12

耐久力

+ 1

13

知力

± 1

10

判断力

± 0

16

魅力

+ 3

_____ 呪文セーブ難易度

_____ 呪文攻撃ボーナス 発動能力値

10 受動〈知覚〉【判断力】

+ 3

25 ㄱ

5 マス

14

イニシアチブ

移動力

AC

現在HP 最大HP

_____ 9

一時的HP

死亡セーブ

成功□□□

失敗□□□

1d8

ヒット・ダイス

セーヴィング・スロー

○

 _____ − 1 【筋力】

●

 _____ + 5 【敏捷力】

○

 _____ + 1 【耐久力】

●

 _____ + 3 【知力】

○

 _____ ± 0 【判断力】

○

 _____ + 3 【魅力】

背景

技能

- _____ + 3 〈威圧〉【魅力】
- _____ ± 0 〈医術〉【判断力】
- _____ − 1 〈運動〉【筋力】
- _____ + 7 〈隠密〉【敏捷力】
- _____ + 5 〈軽業〉【敏捷力】
- _____ ± 0 〈看破〉【判断力】
- _____ + 5 〈芸能〉【魅力】
- _____ + 1 〈自然〉【知力】
- _____ + 1 〈宗教〉【知力】
- _____ ± 0 〈生存〉【判断力】
- _____ + 3 〈説得〉【魅力】
- _____ + 3 〈捜査〉【知力】
- _____ ± 0 〈知覚〉【判断力】
- _____ + 5 〈手先の早業〉【敏捷力】
- _____ ± 0 〈動物使い〉【判断力】
- _____ + 5 〈ペテン〉【魅力】
- _____ + 1 〈魔法学〉【知力】
- _____ + 1 〈歴史〉【知力】

攻撃種類

攻撃種類	攻撃ロール(命中)		ダメージ【種別】	射程や効果
ショートソード	5	+1d20	1d6 + 3 【刺突】	
ショートボウ	5	+1d20	1d6 + 3 【刺突】	矢弾 (80 ㄱ / 320 ㄱ)
		+1d20	[]	

習熟している物

軽装鎧、単純武器、ショートソード、ハンド・クロスボウ、レイピア、ロングソード、盗賊道具、ゲーム用カード、大工道具

言語: 共通語、ハーフリング語、盗賊の符牒

習熟ボーナス + 2

クラスや種族の特徴

急所攻撃: 君は 1 ターンに 1 回、クリーチャー 1 体に対して【敏捷力】にもとづく攻撃(ショートソードやショートボウなど)をヒットさせ、さらにその攻撃ロールに有利を得ていたなら、追加で 1d6 ダメージを与えることができる。以下の条件のすべてを満たしているならば、君はその攻撃ロールに有利を得ていなくとも上記の追加ダメージを与えられる: (1) 君以外の“目標クリーチャーにとっての敵”が、目標クリーチャーから 5 フィート以内にいる。(2) その“目標クリーチャーにとっての敵”が無力状態でない。(3) 君がその攻撃ロールに不利を受けていない。

ハーフリングの幸運: 攻撃ロール、能力値判定、セーヴィング・スローで 1 の目を出したなら、そのダイスを再ロールできる。ただし新しい結果は必ず使用せねばならない。

ハーフリングの勇氣: 恐怖状態をもたらす効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

すり抜け移動: 君のサイズは小型だ、君は、サイズが中型か、それより大きい敵クリーチャーの占める場所を通り抜けて移動できる。

隠密の天性: 君は、サイズが中型か、それより大きいクリーチャーによってのみ見えにくくなっている時にも、隠れ身を試みることができる(ヒューマン、エルフ、ドワーフ……つまり君の仲間たちも、中型サイズのクリーチャーだ)。

習熟強化: 君は【敏捷力】〈隠密〉判定、あるいは盗賊道具を使用する判定の際、自分の習熟ボーナスを 2 倍にして判定する。この利益は既に〈隠密〉の技能ボーナスに適用済みである。

持ち物

ショートソード、ショートボウ、アロー× 20、レーザー・アーマー、盗賊道具、背負い袋、鈴、ろうそく× 5、かなてこ、ハンマー、ピトン× 10、麻のロープ 50 ㄱ、覆い付きのランタン、油ビン× 2、保存食 5 日分、ほくち箱、水袋、暗めの色の普通の服(フード付き)ひと揃い、ポーチ

CP _____

SP _____

GP 15

クラス	ファイター	レベル	1
種族	ヒューマン	属性	秩序・善





現在HP	最大HP
	12
<hr/>	
一時的HP	

死亡セーブ	1d10
成功□□□	
失敗□□□	ヒット・ダイス

セーヴィング・スロー

●	+ 4	【筋力】
○	+ 3	【敏捷力】
●	+ 4	【耐久力】
○	± 0	【知力】
○	+ 1	【判断力】
○	- 1	【魅力】

背景

14	16	15	11	13	9
筋力	敏捷力	耐久力	知力	判断力	魅力
+ 2	+ 3	+ 2	± 0	+ 1	- 1

_____ 呪文セーブ難易度
_____ 呪文攻撃ボーナス 発動能力値

13 受動〈知覚〉【判断力】

技能

- | | | |
|---|------------|--------------|
| ○ | <u>+ 1</u> | 〈威圧〉【魅力】 |
| ○ | <u>+ 1</u> | 〈医術〉【判断力】 |
| ○ | <u>+ 2</u> | 〈運動〉【筋力】 |
| ○ | <u>+ 3</u> | 〈隠密〉【敏捷力】 |
| ○ | <u>+ 3</u> | 〈軽業〉【敏捷力】 |
| ○ | <u>+ 1</u> | 〈看破〉【判断力】 |
| ○ | <u>- 1</u> | 〈芸能〉【魅力】 |
| ○ | <u>± 0</u> | 〈自然〉【知力】 |
| ○ | <u>± 0</u> | 〈宗教〉【知力】 |
| ● | <u>+ 3</u> | 〈生存〉【判断力】 |
| ○ | <u>- 1</u> | 〈説得〉【魅力】 |
| ○ | <u>± 0</u> | 〈捜査〉【知力】 |
| ● | <u>+ 3</u> | 〈知覚〉【判断力】 |
| ○ | <u>+ 3</u> | 〈手先の早業〉【敏捷力】 |
| ● | <u>+ 3</u> | 〈動物使い〉【判断力】 |
| ○ | <u>- 1</u> | 〈ペテン〉【魅力】 |
| ○ | <u>± 0</u> | 〈魔法学〉【知力】 |
| ● | <u>+ 2</u> | 〈歴史〉【知力】 |

攻撃種類	攻撃ルール(命中)	ダメージ[種別]	射程や効果
グレートソード	4 +1d20	2d6 + 2 [斬撃]	
ロングボウ	7 +1d20	1d8 + 3 [刺突]	投擲 (150 ㉎ /600 ㉎)
	+1d20	[]	

習熟している物

すべての鎧、盾、単純武器、
軍用武器、大工道具、乗り物
(陸)

言語：共通語、エルフ語

習熟ボ一ナス + 2

クラスや種族の特徴

底力：君は持久力の泉（ただし有限）を有しており、危機を逃れるために泉から力をくみあげることができる。すなわち、君は君自身のターンに、1回のボーナス・アクションを用いて、(1d10 + ファイター・レベル)のヒット・ポイントを回復できる。この特徴はひとたび使用したなら、小休憩または大休憩を終了するまでは、再び使用することはできない。

戦闘スタイル(弓術)：君は遠隔武器での攻撃ロールに+2のボーナスを得る。このボーナスはすでに、君のロングボウによる攻撃に適用済みである。

持ち物

レザーク・アーマー、ロング
ボウ、アロー×20、グレート
ソード、背負い袋、携帯
用寝具、携帯用炊事用具、
ほくち箱、松明×10、保存
食10日分、水袋、麻のロー
プ50²、大工道具、シャベル
、鉄のなべ、普通の服ひ
と揃い、ポーチ

CP

SP 5

GP

ウィザード呪文 初級呪文 (0 レベル)

ショッキング・グラスプ

Shocking Grasp / 力術、初級呪文

発動時間：1 アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君の手から電撃が放たれ、君が触ろうとしたクリーチャー 1 体に衝撃をもたらす。目標に対して近接呪文攻撃を行なうこと。目標が金属製の鎧を着用しているならば、君はこの攻撃ロールに有利を得る。ヒットしたなら、目標は 1d8 の[電撃]ダメージを受け、次のその目標のターン開始時までリアクションを取ることができなくなる。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い 1d8 ずつ増加する、すなわち 5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8 である。

プレスティディジティション

Prestidigitation / 変成術、初級呪文

発動時間：1 アクション

射程：10 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1 時間

この呪文は駆け出しの呪文使いが練習のために使う簡単な手品である。射程内に以下の魔法効果の 1 つを生み出す。

- ・火花のシャワー、一吹き風の風、かすかな音楽、奇妙な臭いといった無害で瞬間的な知覚を作り出す。
- ・瞬間的に 1 つのロウソク、松明、あるいは小さな焚火の火を点けたり、消したりする。
- ・1 立方フィート以下のアイテムを瞬間的に綺麗にしたり、汚したりする。
- ・最大 1 時間まで、1 ポンドまでの重さの生きていない物質を冷やしたり、温めたり、風味を付けたりする。
- ・最大 1 時間まで、1 つの物品や何かの表面に色を付けたり、小さなマークを付けたり、あるいはシンボルを付けたりする。
- ・何もない所から、君の次のターンの終了時まで持続する、小さな非魔法のガラクタ道具を作り出したり、幻の映像を作り出したりする。

この呪文を複数回発動した場合、この呪文の効果のうち瞬間的でないものについては、同時に最大 3 つまで稼働させ続けることができる。君は 1 回のアクションでそれらの効果のうち 1 つを終わらせることができる。

メイジ・ハンド

Mage Hand / 召喚術、初級呪文

発動時間：1 アクション

射程：30 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1 分

射程内の君が選んだ地点に、幽霊のような空中に浮遊する手が 1 つ出現する。この手は持続時間の間じゅう、もしくは君がアクションとして消すまで、存在し続ける。この手は君から 30 フィートより遠くに離れた場合、あるいは君がこの呪文をもう一度発動したなら消滅する。

君はアクションを使うことで、この手を制御できる。この手を使って 1 つの物体を操作したり、鍵のかかっていない扉や容器 1 つを開いたり、開いた容器にアイテム 1 つをしまったり、取り出したり、あるいは 1 本の瓶の中身を注いだりできる。君はこの手を制御するたびに最大 30 フィートまでこの手を移動させることができる。

この手は攻撃を行ったり、魔法のアイテムを起動したり、あるいは 10 ポンドを超える物を運搬することはできない。

レイ・オヴ・フロスト

Ray of Frost / 力術、初級呪文

発動時間：1 アクション

射程：60 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

青白い冷氣エネルギーのビームを射程内の敵に放つ。1 体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。命中すると目標は 1d8 の[冷氣]ダメージを受け、君の次のターン開始時まで移動速度が 10 フィート減少する。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い 1d8 ずつ増加する、すなわち 5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8 である。

1 レベル

シールド

Shield / 1 レベル、防御術

発動時間：1 リアクション。攻撃が君にヒットしたときや、マジック・ミサイル呪文の目標となったときにこのリアクションを取れる。

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：1 ラウンド

不可視の魔法の力場が出現し攻撃を防ぐ。君の次のターンの開始時まで、君は AC に +5 のボーナスを得ると共に（このボーナスはトリガーとなった攻撃に対しても適用される）、マジック・ミサイルから一切のダメージを受けなくなる。

スリープ

Sleep / 1 レベル、心術

発動時間：1 アクション

射程：90 フィート

構成要素：音声、動作、物質（少量の細かい砂、バラの花びら、あるいはコオロギ 1 匹）

持続時間：1 分

この呪文はクリーチャーを魔法の眠りへといざなう。5d8 をロールすること。その合計値がこの呪文が作用するクリーチャーのヒット・ポイントの総計となる。射程内の君が選択した 1 点から 20 フィート以内にいるクリーチャーは、その現在ヒット・ポイントの低い順からこの呪文の作用を受ける（気絶状態のクリーチャーは無視すること）。

現在ヒット・ポイントが最も低いクリーチャーから順に、“作用するクリーチャーのヒット・ポイントの合計値”（= 5d8 の合計値）から作用を受けたクリーチャーのヒット・ポイントを差し引いてゆき、現在ヒット・ポイントが次に低いクリーチャーに移っていく。あるクリーチャーに作用を及ぼすためには、残りの“合計値”がそのクリーチャーの現在ヒット・ポイントよりも多くなければならない。この呪文の作用を受けたクリーチャーはみな眠ってしまい、この呪文が終了するか、寝ている者がダメージを受けるか、あるいは誰かがアクションを使って寝ている者を起こすために揺り動かしたり引っ叩いたりするまで、気絶状態に陥る。

アンデッド、および魅了状態に完全耐性をもつクリーチャーはこの呪文の作用を受けない。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに 2d8 を追加でロールする。

ディテクト・マジック

Detect Magic / 1 レベル、占術（儀式）

発動時間：1 アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大 10 分まで

持続時間の間、君は自分から 30 フィート以内にある魔法の存在を感知する。これにより魔法を感知したなら、1 回のアクションを使うことで、効果範囲の中であって魔法を帯びて

いるクリーチャーや物体の周囲にあるかすかなオーラを見ることができ、その魔法に系統があるなら、それを知ることができる。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ 3 フィートの木材や土壁によって妨害される。

バーニング・ハンズ

Burning Hands / 1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：自身（15 フィートの円錐）

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

両手の親指をつけて他の指を開くと、君の指先から灼熱の炎が円錐の形に放たれる。15 フィートの円錐の中にいるすべてのクリーチャーは【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。セーヴィング・スローを失敗したクリーチャーは 3d6 の [火] ダメージを受ける。成功したものはその半分のダメージを受ける。

この炎の範囲内にあって、何者にも着用されたり、運搬されていない可燃物は発火する。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとにダメージが 1d6 増加する。

マジック・ミサイル

Magic Missile / 1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：120 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

光り輝く魔法の力場の矢を 3 本作り出す。それぞれの矢は、射程内の君が見ることができ、君が選んだ任意のクリーチャーに命中する。1 本の矢はその目標に 1d4 + 1 の [力場] ダメージを与える。この矢はすべて同時に命中し、君はこれらを 1 体のクリーチャーに集中させることもできるし、複数のクリーチャーに分割させることもできる。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに追加で 1 本の矢を作り出す。

メイジ・アーマー

Mage Armor / 1 レベル、防御術

発動時間：1 アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作、物質（一切れのなめし革）

持続時間：8 時間

鎧を着用していない、同意するクリーチャー 1 体に触れることで、呪文が終了するまで防護の魔法の力場がそのクリーチャーを取り囲む。目標の基本の AC は（13 + 目標の【敏捷力】修正値）になる。この呪文は目標が鎧を着用したとき、あるいは君がアクションを使用してこの呪文を終了させたときに終了する。

クレリック呪文

初級呪文 (0 レベル)

セイクリッド・フレイム

Sacred Flame / 力術、初級呪文

発動時間: 1 アクション

射程: 60 フィート

構成要素: 音声、動作

持続時間: 瞬間

射程内の君が見ることができるクリーチャー 1 体に対し、天から炎のような輝きが降り注ぐ。目標は【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗すると 1d8 の「光輝」ダメージを受ける。目標はこのセーヴィング・スローに対しては遮蔽から利益を得ることができない。

この呪文のダメージは君のレベル上昇に伴い 1d8 ずつ増加する、すなわち 5 レベルで 2d8、11 レベルで 3d8、17 レベルで 4d8 である。

ソーマタージー

Thaumaturgy / 変成術、初級呪文

発動時間: 1 アクション

射程: 30 フィート

構成要素: 音声

持続時間: 最大 1 分まで

君は射程内に、小さな不思議、超自然的な力の現れを発現させる。射程内に以下の魔法効果の 1 つを生み出す。

- 1 分間、君の声を通常の 3 倍の音量に増幅する。
- 1 分間、炎を揺らめかせたり、パチパチと爆ぜさせたり、明るくしたり、薄暗くしたり、あるいは色を変えたりする。
- 1 分間、地面を無害な振動で震わせる。

ライト

Light / 力術、初級呪文

発動時間: 1 アクション

射程: 接触

構成要素: 音声、物質（ホタル 1 匹あるいは燐光コケ）

持続時間: 1 時間

1 つの物体に接触する。その物体は差し渡し、奥行き、高さいずれも 10 フィート以内でなければならない。呪文が終了するまで、その物体は半径 20 フィートまでを“明るい”明るさに、そこからさらに 20 フィートを“薄暗い”明るさに照らす。この光には君が望む色を付けることができる。なにか不透明なものでこの物体を完全に覆ったなら、明かりは遮断されてしまう。君が再度この呪文を発動するか、1 回のアクションとして消した時点で、この呪文は終了する。

敵対するクリーチャーが手に持っている物体や、着用している物体を目標にする時には、そのクリーチャーはこの呪文を避けたければ【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならない。

1 レベル

ガイディング・ボルト

Guiding Bolt / 1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：120 フィート

構成要素：音声、動作

持続時間：1 ラウンド

射程内の君が選んだクリーチャーに向かって、閃光が伸びる。1 体の目標に対して遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットしたなら、目標は 4d6 の「光輝」ダメージを受け、さらに次の君のターン終了時までに行なわれる、この目標に対する次の 1 回の攻撃ロールは有利を得る。神秘的な薄暗い光が目標のまわりできらめき、導いてくれるからだ。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとにダメージが 1d6 増加する。

キュア・ウーンズ

Cure Wounds / 1 レベル、力術

発動時間：1 アクション

射程：接触

構成要素：音声、動作

持続時間：瞬間

君が接触したクリーチャー 1 体は（1d8 + 君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに回復量が 1d8 増加する。

シールド・オヴ・フェイス

Shield of Faith / 1 レベル、防御術

発動時間：1 ボーナス・アクション

射程：60 フィート

構成要素：音声、動作、物質（聖句の一片が書かれた小さな羊皮紙）

持続時間：精神集中、最大 10 分まで

光り輝く盾が出現して、射程内にいる君の選んだクリーチャー 1 体を取り囲んで守り、持続時間のあいだ AC に +2 のボーナスを与える。

ディテクト・マジック

Detect Magic / 1 レベル、占術（儀式）

発動時間：1 アクション

射程：自身

構成要素：音声、動作

持続時間：精神集中、最大 10 分まで

持続時間の間、君は自分から 30 フィート以内にある魔法の存在を感知する。これにより魔法を感知したなら、1 回のアクションを使うことで、効果範囲の中にあつて魔法を帯びているクリーチャーや物体の周囲にあるかすかなオーラを見ることができ、その魔法に系統があるなら、それを知ることができる。

この呪文はほとんどの障壁を貫通するが、厚さ 1 フィートの石、厚さ 1 インチの一般的な金属、鉛の薄板、あるいは厚さ 3 フィートの木材や土壁によって妨害される。

ヒーリング・ワード

Healing Word / 1 レベル、力術

発動時間：1 ボーナス・アクション

射程：60 フィート

構成要素：音声

持続時間：瞬間

射程内にいて、君が見ることのできるクリーチャー 1 体を選ぶ。そのクリーチャーは（1d4 + 君の呪文発動能力修正値）に等しいヒット・ポイントを回復する。この呪文はアンデッドや人造クリーチャーにはなんの効果ももたらさない。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに回復量が 1d4 増加する。

ブレス

Bless / 1 レベル、心術

発動時間：1 アクション

射程：30 フィート

構成要素：音声、動作、物質（少量の聖水。これを散布する）

持続時間：精神集中、最大 1 分まで

射程内にいる 3 体までのクリーチャーを選択し、祝福を与える。呪文が終了するまで、目標は攻撃ロールまたはセーヴィング・スローを行なう時には常に、1d4 をロールして、その結果を攻撃ロールまたはセーヴィング・スローの結果に加算できる。

高レベル版：君がこの呪文を 2 レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、スロットのレベルが 1 レベルを 1 上回るごとに追加で 1 体のクリーチャーを目標とすることができる。

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 co-adaptability 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.

第5版 RPG 1 レベル用アドベンチャー・シナリオ “腐敗の影”; Copyright 2022, 株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE