はじめに

本作は 1991 年にデータイースト社から発売されたアーケードゲーム、『**JOE & MAC 戦え原始人**』（英題『**Joe & Mac - Caveman Ninja**』）を元にした、ミニゲーム風の短編アドベンチャーです。

『**JOE & MAC 戦え原始人**』のリメイク版『**New Joe & Mac - Caveman Ninja**』（https://www.microids.com/game-new-joe-mac-caveman-ninja/）が 2022 年冬に、様々な家庭用ゲーム機や PC 向けにリリース予定です。

プレイヤーはジョーやマック、あるいはジョーたちの仲間のような原始時代の若者となって、敵対する原始人に連れ去られた村人たちを救うため、さまざまなステージに挑むことになります（現時点では、ステージ 1 のみ収録しております）。

本作を遊ぶためには『**フィフスエディション RPG**』（https://hj-trpg.com/index.html#download）をはじめとした、第 5 版 RPG に対応するシステムが必要になります。

権利表記

© G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation.

© 2022 Lambda planning Co.,Ltd.

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. (Elements that have previously been designated as Open Game Content or are in the public domain are not included in this declaration.)

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Lambda planning product are Open Game Content, as defined in the Open Gaming License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

本作の遊び方

プレイ時間： 1 ～ 2 時間

プレイ人数：プレイヤー 1 ～ 2 人、ゲームマスター 1 人

各プレイヤーは P.7 にあるサンプルキャラクターか、または第 5 版 RPG のルールや P.6 に記載のバーバリアン向けの新たな原始の道 “ 戦え原始人 ” を用いて作成したキャラクターを使ってください。

本書の P.2 ～ P.5 はゲームマスターのみ読んでください：

本作は各ラウンドの開始時にイベントが発生する、アクションゲームのようなスピード感のあるアドベンチャーです。ボス戦以外のステージは、書かれているすべてのラウンドが終わったならステージをクリアしたことなり、即座に戦闘を終了して次のステージへ進むこととなります。

本作を使用したセッションでは、厳密な戦闘のルール管理よりも、プレイヤーとゲームマスターとの会話の中で産まれたアイディアを積極的に取り入れて、プレイヤーにとってもゲームマスターにとっても物語が楽しくなるように、ルールを適宜改変してのプレイすることを推奨します。素敵なアイディア、盛り上がるロールプレイには惜しまずインスピレーションを渡してあげましょう！

本作でのプレイは、下記のような内容を想定しています。

- マップを使用しない抽象戦闘でのプレイを想定しています。敵を戦場に配置する際には、通常はプレイヤーキャラクターから 10 フィート程離れた場所に出現するものとすると良いでしょう。
- このアドベンチャーでは快適な進行のため、すべての敵のイニシアチブ・ロールの結果は 0 としてください。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

ステージ1ー1『 愛を取り戻せ！』

6～8 レベルキャラクター 1～2 人向けの原始時代ミニ・アドベンチャー

なんということだ！！　君が狩りから帰ってくると、住処が荒らされ、愛する家族が連れ去らわれてしまっているではないか！！

君は家族を連れ戻すため、ベタベタと残された足跡を辿ることにした！

アドベンチャー用特殊ルール：クリーチャーの HP が 0 になる度にプレイヤーは 1Ｄ６をロールし、結果が 4～6 であったならば、そのクリーチャーがいた場所には 1 回のボーナス・アクションで拾って食べることができ、食べた者の HP が 2Ｄ 4＋2 点回復する食べ物が落ちる。

第1ラウンド『 さぁ出発だ』

君の進む道に、見知らぬ原始人が立ち塞がっている！

とおせんぼ：このラウンドの開始時に、戦場に**原始人**をプレイヤー人数に等しい数、追加する。

第2ラウンド『 なんだこの尻尾は』

目の前に巨大な恐竜の尻尾が現れた。先に進むには登るしかない！

尻尾を登る：難易度 15 の【筋力】〈運動〉判定を行なうこと。

失敗したら落下して 1Ｄ６の [殴打] ダメージを受け、倒れて伏せ状態になる。加えて、戦場に**原始人**をプレイヤー人数に等しい数、追加する。成功したならば、このラウンドは特別な処理は行わない。

第3ラウンド『 卵の落とし物』

空からプテラノドンが卵を落としてくる。一体何が入っているんだ？

孵化：落ちて来た卵が割れて、中から何かが飛び出してくる。1Ｄ６を振って、卵イベント表の対応する出来事が発生する。

第4ラウンド『 転がる大岩』

進む先から、原始人が押した大岩が転がって来た！

大岩！！：君は転がってくる大岩にどう対処するかを決めねばならない。すべてのプレイヤーはこのラウンド開始時に、以下からひとつ選ぶこと。

「避ける！」：君は難易度１５の【筋力】〈運動〉判定を行なわなければならない。失敗すると２Ｄ６の [殴打] ダメージを受ける。

「立ち向かう！」：君は自分の武器 1 つの攻撃ロールを行なわなければならない。このロールの結果が１５以上ならば、武器で大岩を砕くことに成功する。１４以下ならば、大岩が君に当たって２Ｄ６の [殴打] ダメージを受ける。

第5ラウンド『 待っていた男』

尻尾を登った先には、原始人が待っていた。敵の総攻撃だ！

総攻撃！！：このラウンド開始時に、戦場に原始人をプレイヤー人数に 1 を加えた数、追加する。

卵イベント表

1	**プテラノドンの赤ちゃん：**君を親だと勘違いしている。プテラノドンが君を助けてくれるので、1Ｄ６ターンの間、君の武器攻撃は有利を得る。
2-3	**機嫌の悪いプテラノドン：**君を敵だと思って襲ってくる！　戦場に**若いプテラノドン**を追加する。
4-5	**食べ物だ：**君は 1 回のボーナス・アクションとしてこの食べ物を拾って食べると、君の HP が 2Ｄ 4＋2 点回復する
6	**トウガラシだ！：**君は 1 回のボーナス・アクションとしてこのトウガラシを拾って食べると、体がカーッと熱くなり、1Ｄ６ラウンドの間、自分のターンごとに 1 回の追加のアクションを獲得する。この追加のアクションでは、攻撃（1 回の武器攻撃のみ）、早足、離脱のいずれかのみを行なうことができる。

ステージ1－2『ひみつのへいき』

足跡を追って、君は巨大な恐竜の背中のてっぺんまでやってきた！　足跡はそのまま恐竜の頭の方に向かっているようだ。さあ、頭の先へ向かって進め！　……遠くからババババという音がするが、何だろう？

第1ラウンド『おりるか否か、それが問題だ』

恐竜の背の上の君に向かってプテラノドンが飛んできて、地面からは原始人が何かをがなり立てている。このまま恐竜の背を進もうか、それとも地面に飛び降りようか？

「背中を進む！」：戦場に**若いプテラノドン**をプレイヤー人数に等しい数、追加する。

「地面に飛び降りる！」：戦場に**原始人**をプレイヤー人数に等しい数、追加する。

第2ラウンド『ひみつへいき登場』

なんと！　原始人が空飛ぶバイクに乗ってやってきた！　上空から爆弾を落としてくる、何て厄介なんだ！

爆弾！！：君は落ちてくる爆弾にどう対処するかを決めねばならない。このラウンド開始時に、以下からひとつ選ぶこと。

「避ける！」：君は難易度15の【筋力】〈運動〉判定を行なわなければならない。失敗すると2Ｄ１０の[火]ダメージを受ける。

「打ち返す！」：君は自分の武器1つの攻撃ロールを行なわなければならない。このロールの結果が18以上ならば、爆弾を打ち返してバイクに２Ｄ１０の[火]ダメージを与えることができる。17以下ならば、爆弾が君に当たって2Ｄ１０の[火]ダメージを受ける。

どちらを選んでも、このラウンドは戦場に**原始人の空飛ぶバイク**を追加する（地上から５フィート上空）。ラウンドの開始時に**原始人の空飛ぶバイク**が戦場にいる限り、通常のラウンドの開始時の処理に加えて**爆弾！！**の処理も行なわなければならない。

第3ラウンド『また卵だ』

空からプテラノドンが卵を落としてくる。一体何が入っているんだ？

孵化：落ちて来た卵が割れて、中から何かが飛び出してくる。1Ｄ６を振って、卵イベント表の対応する出来事が発生する。

第4ラウンド『総攻撃だ！』

恐竜の頭の上に、またまた原始人が待っていた。敵の総攻撃だ！

総攻撃！！：このラウンド開始時に、戦場に**原始人**をプレイヤー人数に1を加えた数、追加する。

ステージ1－3『恐竜、怒った』

背中や頭でさんざん戦ったことで、ついに恐竜が怒って目を覚ました！　怒った恐竜が向かってくる。ええい面倒だ、おとなしくさせてやる！

ボス戦ステージ『巨大恐竜』

原始人の味方である**年経たティラノサウルス・レックス**は、君を襲ってくる。

このステージ開始時に、戦場に**年経たティラノサウルス・レックス**を1体追加する。プレイヤーが２人以上なら、さらに**原始人**を1体追加する。

このステージでは２ラウンド経過するたびに、空からプテラノドンが卵を落としてくる。１Ｄ６を振って、卵イベント表の対応する出来事が発生する。

年経たティラノサウルス・レックスを倒せばステージクリアとなる。

もし倒せなかったとしても、プレイヤーとゲームマスターが望むなら何度でも“コンティニュー”して構わない。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

原始人

突如として君の住処を襲撃した謎の原始人たち。ご近所さんでも顔見知りでもない。どこからやってきたのだろうか。

妙に身のこなしがすばしっこかったり、時代にそぐわないテクノロジーを使うこともあるけど、いずれにせよ敵対的な原始人だ。

原始人

中型・人型生物（原始人）、中立にして悪

AC：11
HP：16（3D8 ＋ 3）
移動速度：30 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(＋4)	12(＋1)	12(＋1)	5(－3)	8(－1)	6(－2)

技能：〈運動〉＋ 5、〈知覚〉＋ 3
感覚：受動〈知覚〉13
言語：原始語
脅威度：1/4（25XP）

アクション
棍棒：近接武器攻撃：攻撃 1D20 ＋ 6、間合い 5 フィート、目標 1 つ。
ヒット：8(1D8 ＋ 4)[殴打] ダメージ。

原始人の空飛ぶバイク

大型・人造、無属性

AC：13
HP：26（4D10 ＋ 4）
移動速度：飛行移動 20 フィート（上昇と下降には 2 倍の移動速度を消費する）

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

技能、感覚、言語：乗り込んでいるクリーチャーのもの
脅威度：1（300XP）

乗組員：このバイクは 1 体の人型生物（通常は**原始人**）が乗り込んで操縦している。【知力】、【判断力】、【魅力】の判定には、この人型生物の能力値を用いること。

このバイクはＨＰが 0 になるとバラバラに壊れて、操縦していた人型生物と共に無力化されて戦場から消え失せるため、別のクリーチャーが乗り込むことはできない。

最大高度：このバイクはターンの終了時に高度が 10 フィート下がる（最低でも地上から 5 フィートまで）。

アクション
爆弾：遠隔武器攻撃：攻撃 1D20 ＋ 6、射程 20 ／ 80 フィート、目標 1 体。
ヒット：15(2D10 ＋ 4)[火] ダメージ。この攻撃はこのバイクよりも低い位置にいるクリーチャーしか目標にすることはできない。

©G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(R) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

恐竜

原始時代の大自然の中に生きる恐竜たちは、彼らなりの考えで生きている。

君を襲ってくるものもいれば、君に恐れをなして逃げ出すものもいるかも知れない。

若いプテラノドン

中型・野獣（恐竜）

AC：12（外皮）
HP：13（3D8）
移動速度：10 フィート、飛行移動 50 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15(＋2)	12(＋1)	10(±0)	2(－4)	9(－1)	6(－2)

技能：〈知覚〉＋1
感覚：受動〈知覚〉11
脅威度：1/4（25XP）

かすめ飛び：この恐竜は飛行移動によって敵の間合いから出る際に機会攻撃を誘発しない。

アクション
体当たり：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い 5 フィート、目標 1 つ。
ヒット：7（2D4 ＋ 2）［殴打］ダメージ。

年経たティラノサウルス・レックス

この巨大な年経たティラノサウルス・レックスは、原始人たちと共存する道を選んだ個体だ。体の中には複数の原始人がおり、この巨大恐竜に食事を与えることと引き換えに、風雨から身を守る暖かい住居として活用している。

この恐竜は普段はおとなしいが、怒ると老いてなお力が衰えていないことを実力をもって示す。

年経たティラノサウルス・レックス

巨大・野獣（恐竜）、無属性

AC：12（外皮）
HP：142（15D12 ＋ 45）
移動速度：40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
27(＋8)	8(－1)	17(＋3)	2(－4)	12(＋1)	9(－1)

技能：〈知覚〉＋5
感覚：受動〈知覚〉15
脅威度：9（5,000XP）

アクション
複数回攻撃：1 回の**噛みつき**と 1 回の**岩吐き**、もしくは 1 回の**噛みつき**と 1 回の**原始人出現**を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 1D20 ＋ 11、間合い 15 フィート、目標 1 つ。
ヒット：34(4D12 ＋ 8)[刺突] ダメージ。目標はこの攻撃をリアクションを使って「避ける」ことを選択できる。「避ける」場合、難易度 15 の〈運動〉判定を行ない、成功することでダメージを 0 にできる。

岩吐き：この恐竜は 60 フィート以内の自分から見える一地点にめがけて岩を吐く。その地点から 10 フィート以内のすべてのクリーチャーは難易度 14 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 22（4D10）［殴打］ダメージを受けて、倒れて伏せ状態になる。

原始人出現（再チャージ 5 ～ 6）：この恐竜の口から、体内に潜んでいた**原始人**が 1 体出現し、目標に向けて回転体当たりを仕掛ける。この恐竜の 40 フィート以内にいる指定されたクリーチャー 1 体は、難易度 14 の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 21（6D6）［殴打］ダメージを受ける。出現した**原始人**は落下により 3D6[殴打] のダメージを受け、ヒット・ポイントが残っていれば、目標から 5 フィートの任意の地点にいるものとして、戦場に追加される。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & re registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

戦え原始人 JOE & MAC for TRPG 追加要素

本書を使って原始時代の冒険をより楽しむために、バーバリアン向けの新たな原始の道である“戦え原始人”の道を記載する。

この新たな原始の道を使用する際には、必ずGMや他のプレイヤーに了解を取ること。

バーバリアン向け　新たな原始の道

戦え原始人：Caveman Ninja

文明と離れ、洞窟で暮らし、素朴な道具で獣のみならず恐竜すらも狩ってしまう。精密な投擲武器技術と高い身体能力を組み合わせて本能のままに戦う彼らは、人々から“戦え原始人”と応援される英雄なのだ。

間合いの達人

3レベル以降、君は怒りにまかせて力強く踏み込んで攻撃を行なうことによって、近接武器の間合いを伸ばすことができる。

激怒している間、君が攻撃アクションで行なう近接武器攻撃の間合いは15フィートになり、加えて君は自分のターンにボーナス・アクションとして、投擲の特性を持つ武器による遠隔武器攻撃を1回だけ行なうことができる。

生来の身軽さ

6レベル以降、君は生来の身軽さに磨きをかけた結果、【敏捷力】セーヴィング・スローに習熟する。

また、君は助走の有無にかかわらず、【筋力】の値に等しいフィート数分の幅跳びと、（3＋【筋力】修正値）に等しいフィート数分の高跳びを行うことができる。

野生の勘

10レベル以降、君の野性的な直感は更に研ぎ澄まされる。

君は盲目状態か聴覚喪失状態でも、バーバリアンの特性の危険感知の利益を得られるようになる。

また君は、危険感知で有利を得ている【敏捷力】セーヴィング・スローにおいて、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、君はそのセーヴィング・スローに成功すれば一切ダメージを受けない。

跳躍回避の術

14レベル以降、君は優れた身体能力から繰り出される見事な跳躍をもって、敵の鋭い一撃を易々と回避することができるようになる。

君から見える者が君を攻撃してヒットを与えた時、君はリアクションとして君に与えられようとしているダメージの数値そのものを難易度とした【筋力】〈運動〉判定を行なうことができる。この判定に成功したならば、君はその攻撃から一切のダメージを受けない。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

サンプルキャラクター

バーバリアン（レベル６）
中型、ヒューマン、任意の属性

AC：15（鎧わぬ守り）
HP：65（ヒットダイス：6 × D12+3）
移動速度：40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(＋4)	14(＋2)	16(＋3)	9(－1)	12(＋1)	10(±0)

セーヴ：【筋】＋7、【敏】＋5、【耐】＋6
技能：〈運動〉＋7、〈軽業〉＋5、〈生存〉＋4、〈知覚〉＋4
感覚：受動〈知覚〉14
言語：共通語

背景　原始時代の若者
人格的特徴：難しいことを考えない。欲求に忠実。
尊ぶもの：自由、私は自分の自由を尊重し、同じように他人の自由も尊重する。
関わり深いもの：家族や村の人々の生活を守るためなら我が身は惜しくない。
弱味：感情表現が大きすぎて、上手く行けば手や声をあげて歓喜し、失敗すれば地団駄を踏んで悔しがる。

原始時代の若者の特徴「生業は狩り！」
君はアドベンチャー中に投擲するのに充分な量のジャヴェリンを、何処からか取り出すことができる。
このジャヴェリンは君にしか使えず、売ることもできず、何かの材料にすることもできない。
これは魔法的な効果ではなく、何故そうなるか誰も説明できないが、そう言う風になっている。

激怒
君は自分のターンに 1 回のボーナス・アクションとして“激怒”に入ることができる。激怒中、君は重装鎧を着用していない限り以下の利益を得る。

・【筋力】判定と【筋力】セーヴィング・スローに有利を得る。
・【筋力】を用いて近接武器攻撃を行なう際、ダメージ・ロールに＋ 2 のボーナスを得る。
・[殴打]、[刺突]、[斬撃] ダメージに対する抵抗を得る。

激怒中は呪文発動も呪文に対する精神集中も不可能になる。
激怒は 1 分間持続する。君が気絶状態になるか、君が、前の君のターンの終了時からずっと、ダメージを受けることも敵対的なクリーチャーを攻撃することもないまま、ターンを終了したなら、その時は激怒は終了する。
また、君は自分のターンに 1 回のボーナス・アクションとして激怒を終了させることもできる。
4 回激怒したなら、以後君は大休憩を終了するまでは再び激怒することはできない。

捨て身の攻撃
君は自分のターンに最初の攻撃を行なう際、“捨て身の攻撃”を宣言できる。そうすれば、君はそのターンの間じゅう【筋力】を用いる近接武器攻撃ロールに有利を得るかわり、君の次のターンの開始時まで君に対する攻撃ロールにも有利が付く。

危険感知
君は自分から見える効果（罠や呪文など）に対する【敏捷力】セーヴィング・スローに有利を得る。この利益を得られるのは、盲目状態でも聴覚喪失状態でも無力状態でもない時のみである。

追加攻撃
君は自分のターンに攻撃アクションをとるたびに 1 回ではなく 2 回攻撃を行なえる。

鎧わぬ守り、能力値上昇、高速移動
数値は反映済み

間合いの達人
激怒中、君が攻撃アクションで行なう近接武器攻撃の間合いは 15 フィートになる。
また、君は自分のターンにボーナス・アクションとして、投擲の特性を持つ武器による遠隔武器攻撃を 1 回だけ行なうことができる。

生来の身軽さ
君は【敏捷力】セーヴィング・スローに習熟する（反映済み）。
君は助走の有無にかかわらず、【筋力】の値に等しいフィート数分の幅跳びと、（3 ＋【筋力】修正値）に等しいフィート数分の高跳びを行うことができる。

攻撃アクション
ジャヴェリン：近接・遠隔武器攻撃：攻撃 1D20 ＋ 7、間合い 15 フィートまたは射程 30 ／ 120 フィート、目標 1 つ。
ヒット：8(1D6 ＋ 4)[刺突] ダメージ。君が激怒しており、この攻撃を近接武器攻撃として行ったならば 10(1d6 ＋ 6)[刺突] ダメージ。
ジャヴェリンは投擲の特性を持つ武器である。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。

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.
『戦え原始人　JOE & MAC　for　TRPG』株式会社ホビージャパン .Copyright 2022

END OF LICENSE

■戦え原始人　JOE & MAC　for　TRPG　（JOE & MAC Caveman Ninja Roleplaying Game）

●本書に掲載のデータは、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あります。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。

制作　有限会社ラムダ・プランニング　　**編集**　株式会社ホビージャパン

2022 年 11 月

カスタマーサービス、お問い合わせ先

〒 151-0053 東京都渋谷区代々木 2-15-8 新宿 Hobby ビル　株式会社ホビージャパン

HobbyJAPAN TRPG：hj-trpg.com　　Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(s) and JOE & MAC are registered trademarks of G-MODE Corporation. 個人利用に限りコピーして使用できます。