ステージ2

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/）は、様々な家庭用ゲーム機や PC 向けとして好評発売中です。

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、本書にはステージ 2 を収録しております。

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.

© 2023 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

各プレイヤーはプレイのため、昨年 11 月に公開した『戦え原始人 JOE & MAC for TRPG （JOE & MAC Caveman Ninja Roleplaying Game）』に掲載のサンプルキャラクターや、第 5 版 RPG のルール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.8 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、指定の条件を達成するとステージをクリアしたことなり、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2－1『崖に沿って進め』

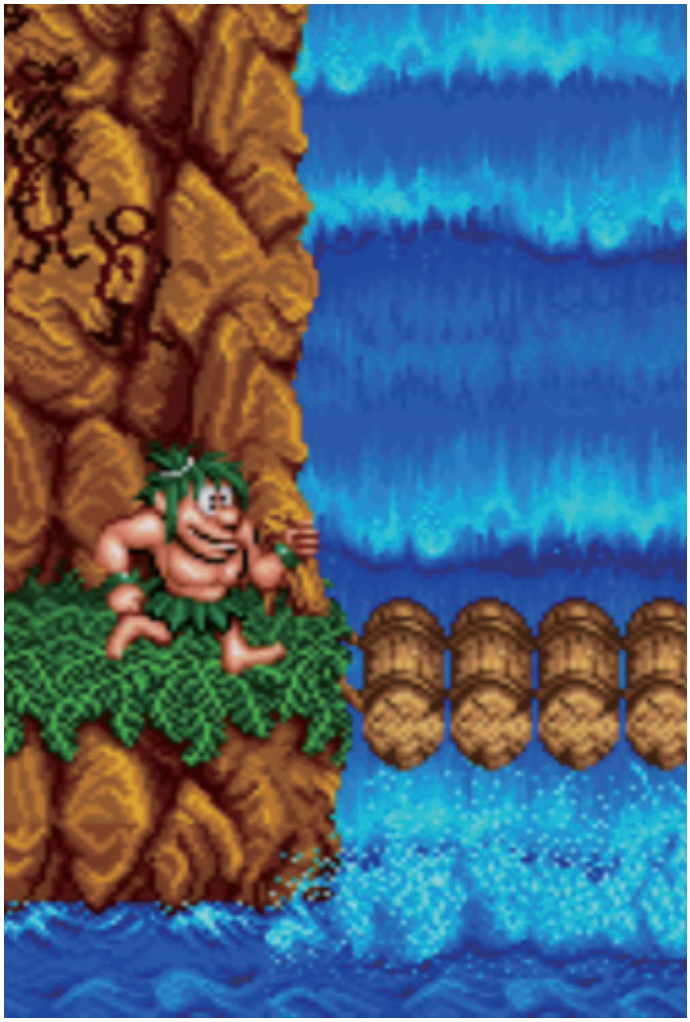
6～8 レベルキャラクター 1～2 人向けの原始時代ミニ・アドベンチャー

家族を攫った原始人を追いかけていたら、川沿いの崖に来たぞ！

原始人は吊り橋の向こうに逃げていく、急がなければならないけど、なんだか危なそうな橋だな……？

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 1 d 6 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 2 d 4 ＋ 2 点回復する食べ物が落ちる。

ステージ 2 － 1 特殊ルール：このステージでは、すべての敵を倒さなければステージ 2 － 2 へ進めない。



第1ラウンド『吊り橋だ』

いつかけたのかもわからない吊り橋はとても危険だ！

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 1 を加えた数追加して、以下からひとつ選ぶこと：

迎え討つ！：君は危険に足を踏み入れる前に敵を迎え撃つことにする。このラウンド、君は近接武器攻撃を行うことができない。

安全な足場を探す！：安全な足場を確保して有利に戦おうと試みる。難易度 10 の【判断力】〈知覚〉判定を行なわなければならない。成功したならば、すべての敵は君への次の 1 回の攻撃ロールに不利を受ける。失敗したならば、吊り橋の腐った部分に君の足がはまってしまい、1 d 6 の [刺突] ダメージを受けたうえで、君はつかまれた状態（脱出難易度 13）となり、その間中、拘束状態にもなる。

第2ラウンド『ミニラノ登場』

吊り橋の向こうからティラノサウルスが迫ってくる！　ちょっと小さいけど、でも十分手ごわそうだぞ！

このラウンドの開始時に、戦場に**ミニラノ**を 1 体追加する。

第3ラウンド『ジェット水流』

前方の川からすごい勢いで水が噴き出している！　でもうしろからは原始人が追いかけてくる！　さあ、どうする？

このラウンドの最初に、以下からひとつ選ぶこと：

迎え討つ！：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。足場が悪く後ろに避けられないため、このラウンドの間、敵の**原始人**は君へのすべての攻撃ロールに有利を得る。

飛び越える！：ミニラノを上手く誘導して水に流して戦場から取り除く、その後、君は難易度 16 の【筋力】〈運動〉判定を行なわなければならない。失敗すると君は 5 d 6 の [水] ダメージを受ける。

踏ん張る！：君は敵もろとも水流を受ける！　君と、戦場にいるすべてのクリーチャーは難易度 13 の【耐久力】セーヴィング・スローを行なわなければならない。失敗したクリーチャーは 5 d 6 の [水] ダメージを受ける。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(c) 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。

第４ラウンド『 崖を飛べ！　電気ピラニアの罠』

　崖が途切れているけどそんなに距離はない、これくらい簡単に飛び越せるぞ！　でも川の中でなにかがビリビリしている……

　電気を纏った無数のピラニアが川の中から飛び上がってくる。このラウンドの開始時に、以下からひとつ選ぶこと：

避ける！：君はうまく電気ピラニアを避けようと試みる。君は難易度１６の【敏捷力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると３ｄ１０の [電撃] ダメージを受ける。

迎え討つ！：君は電気ピラニアを攻撃して撃退しようとする。君は選んだ武器１つを用いた攻撃ロールを行なわなければならない。ロールの結果が１６以上ならば、武器でピラニアを叩き返すことに成功し、何も悪い影響を受けない。ロールの結果が１５以下ならば、君は３ｄ１０の [電撃] ダメージを受ける。

第５ラウンド『 待ち受ける食虫植物』

　ピラニアを飛び越えたと思ったら、着地地点にデカめの食虫植物が待ち受けている！　避けるか？　それとも傷つく覚悟で突っ込むのか！？

　このラウンドの開始時に、戦場に**食虫植物**をプレイヤーの人数に等しい数追加して、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。成功したなら、このラウンド中に君が行なう**食虫植物**へのすべての攻撃ロールに有利を得る。失敗したなら、２ｄ６の [殴打] ダメージ受け、倒れて伏せ状態となる。

突っ込む！：君は落下により１ｄ６の [殴打] ダメージ受ける。このラウンド中に君が行う**食虫植物**へのすべての攻撃ロールに有利を得る。ただし、このラウンド中に**食虫植物**が君に行なうすべての攻撃ロールにも有利を与える。

ステージ2－2『 緑の地獄』

　巨大な植物に大切な家族が１人絡みつかれている！　今助けるぞ！

中ボス戦ステージ『 巨大食虫植物』

巨大食虫植物は、獲物を奪われないようにと君に襲いかかる！

　このステージ開始時に、戦場に**巨大食虫植物**を１体追加する。プレイヤーが２人以上なら、さらに**食虫植物**を１体追加する。

巨大食虫植物を倒したならばステージ２－３に移行すること。

　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。

巨大食虫植物を倒すと、家族を１人助け出すことに成功する。しかしまだまだ沢山の家族が攫われているので、君は追跡を続けなければならない！　助け出した家族は、君の無事を祈って村に帰って行った。

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2－3『巨大樹を登れ』

家族を攫った原始人を追い詰めたぞ！　原始人は天まで届きそうな巨大樹の上に逃げて行った。追いかけなければ！

ステージ２－３特殊ルール：

このステージの間、家族を攫った敵の原始人を追いかけることとなる。君と敵の原始人との距離が［５段階］離れたところからスタートする。

ラウンド中に、１点でもダメージを受けるとノックバックしてしまい、敵の原始人との距離が［１段階］離れてしまう（１ラウンドに１回のみ）。

距離が［１０段階］以上離されると、見失ってゲームオーバーとなる。

複数のプレイヤーでプレイしている場合、プレイヤーごとに距離の段階をカウントすること。

このステージの各ラウンド開始時に、下記のいずれかを選ぶこと。

急いで！：大急ぎで樹を跳び進む。敵の原始人との距離を［２段階］詰める。ただし、このラウンドに君が行なう攻撃ロールはすべて不利を受ける。

普通に：警戒しつつ樹を登る。敵の原始人との距離を［１段階］詰める。

ゆっくり：慎重に樹を登っていく。敵の原始人との距離は変わらないが、このラウンドの間、君への攻撃攻撃ロールはすべて不利を受ける。

ラウンド開始時に、プレイヤーのうち誰か１人でも敵の原始人との距離が［０段階］以下になっているならば、ステージ２－４へと移行する。

第1ラウンド『登るしかない』

樹上に原始人が待ち構えている。とにかく登るしかない！

このラウンドの開始時に、戦場に**原始人**と**若いプテラノドン**をプレイヤー人数に等しい数ずつ追加する。

第2ラウンド『蜂の大群』

なんかブンブン唸る音がするぞ……？

このラウンドの開始時に、戦場に**蜂の大群**をプレイヤー人数に等しい数追加する。

第3ラウンド『爆弾の雨』

樹上から原始人が爆弾を落としてくる。ず、ずるい！

……あれがあれば、蜂の巣ももしかして？

このラウンドの開始時に、戦場に**原始人**１体と、**若いプテラノドン**をプレイヤー人数に等しい数ずつ追加し、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。ロールの結果が１８以上ならば、爆弾を打ち返して、君の選んだクリーチャー１体に２ｄ１０の［火］ダメージを与える。ロールの結果が１７以下ならば、爆弾が君に当たり、君は２ｄ１０の［火］ダメージを受ける。

俺によこせ！：君は爆弾の爆風を避けもせず、**原始人**から強奪する。君は２ｄ１０の［火］ダメージを受けるが、以下の武器を１つ手に入れる。

爆弾（単純遠隔武器）　ダメージ：２ｄ１０［火］　重量：５ポンド
特性：投擲（射程２０／８０）、特殊（この武器は一度使用すると爆発して再使用できなくなる）

第4ラウンド『蜂か原始人か』

また蜂の巣がある！　おまけにまたまた原始人が岩を落としてくるし、どっちから攻撃すればいいんだ！

このラウンドの開始時に、戦場に**原始人**と**蜂の大群**をプレイヤー人数に等しい数ずつ追加し、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〉判定を行なうこと。失敗すると２ｄ６の [殴打] ダメージを受ける。

迎え撃つ！：君は自分の武器１つの攻撃ロールを行なう。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。

突っ込む！：岩を避けずに敵に跳びかかる。大岩が君に当たって２ｄ６の [殴打] ダメージを受ける。君は自分のターンの攻撃時、有利を得ると同時に追加で１回の攻撃を行うことができる。

第5ラウンド以降『頂上はまだか』

５ラウンド以降、距離が [０段階] になるまで、ランダムに事態が発生する。ラウンド開始時に１ｄ６を振ること。

1-2 戦場に**原始人**をプレイヤー人数に等しい数追加する。

3-4 戦場に**蜂の大群**をプレイヤー人数に等しい数追加する。

5-6 プテラノドンが卵を落とす。**卵イベント表**を１回振る。

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１体追加する。

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２ｄ４＋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2ー4『空からの巨影』

遂に樹上にたどり着いた！　でも上空から黒い影が……巨大なプテラノドンだ！　なんと卵を２つも抱えているぞ！

ボス戦ステージ『巨大飛竜』

原始人の味方である**巨大プテラノドン**は、君に襲いかかる！

このステージ開始時に、戦場に**巨大プテラノドン**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２体追加する。

巨大プテラノドン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。

君は家族を１人助け出すことに成功したが、追いかけていた原始人はどさくさに紛れて逃げてしまったようだ……まだまだ沢山の家族が攫われてしまっている、君は追跡を続けなければならない！　助け出した家族は、君の無事を祈って村に帰って行った。

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。

クリーチャー・データ

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。

若いプテラノドン

中型・野獣（恐竜）、無属性

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。

ミニラノ（ミニ・ティラノサウルス・レックス）

大型・野獣（恐竜）、無属性

AC：13（外皮）
HP：51（6d10 ＋ 18）
移動速度：40 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20(＋5)	12(＋1)	17(＋3)	2(－4)	10(±0)	9(－1)

技能：〈知覚〉＋ 2
感覚：受動〈知覚〉12
脅威度：3（700XP）

アクション
複数回攻撃：1 回の**噛みつき**と、1 回の**尾**の攻撃を行なう、ただし、同一の目標を 2 回攻撃することはできない。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃 1d20 ＋ 7、間合い 5 フィート、目標 1 つ。
ヒット：16(2d10 ＋ 5)[刺突] ダメージ。

尾：近接武器攻撃：攻撃 1d20 ＋ 7、間合い 10 フィート、目標 1 つ。
ヒット：12(2d6 ＋ 5)[殴打] ダメージ。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(c) 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。

巨大食虫植物

超大型・植物、無属性

AC：14（外皮）
HP：152（16d12 ＋ 48）
移動速度：5 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
23(＋6)	8(－1)	16(＋3)	5(－3)	10(±0)	5(－3)

ダメージ脆弱性：[火]
状態完全耐性：消耗状態、聴覚喪失状態、盲目状態
感覚：擬似視覚 60 フィート（それより先は見えない）、受動〈知覚〉10
脅威度：8（3,900XP）

アクション
複数回攻撃：1 回の**タネ飛ばし**と 1 回の**ツタ**、もしくは 2 回の**ツタ**を行なう。

ツタ：近接武器攻撃：攻撃 1d20 ＋ 9、間合い 50 フィート、目標 1 つ。
ヒット：15(2d8 ＋ 6)[殴打] ダメージ。目標のサイズ分類が中型以下ならば、目標はつかまれた状態（脱出難易度 14）になり、この植物に向かってまっすぐに最大 25 フィート引き寄せられる。

飲み込み：この植物は、自分がつかんでいて、5 フィート以内にいるサイズ分類が中型以下のクリーチャー 1 体を飲み込む。飲み込まれている目標は盲目状態かつ拘束状態であり、呼吸ができない。さらに、目標はこの植物の各ターンの開始時に難易度 15 の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 20（3d10 ＋ 4）[酸] ダメージを受ける。この植物が移動すると、飲み込まれている目標も同時に移動する。この植物が同時に飲み込んでいられるクリーチャーは最大 2 体までである。飲み込まれているクリーチャーは、1 回のアクションとして脱出を試みることができ、〈運動〉か〈軽業〉で難易度 14 の判定に成功することで、この植物から 5 フィート以内の任意の地点にあらわれることができる。

タネ飛ばし：この植物は 60 フィート以内の、何ものにも占められていない任意の地点にタネを飛ばす。タネはすぐに成長し、次のラウンドから**食虫植物**として動き始める（戦場に**食虫植物**を 1 体追加する）。

食虫植物

中型・植物、無属性

AC：12（外皮）
HP：19（3d8 ＋ 6）
移動速度：0 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17(＋3)	8(－1)	14(＋2)	5(－3)	10(±0)	3(－4)

ダメージ脆弱性：[火]
状態完全耐性：聴覚喪失状態、盲目状態
感覚：擬似視覚 60 フィート（それより先は見えない）、受動〈知覚〉10
脅威度：1/2（100XP）

アクション
噛みつき：近接武器攻撃：攻撃＋ 5、間合い 15 フィート、目標 1 つ。
ヒット：10（2d6 ＋ 3）［刺突］ダメージ。

蜂の大群

超小型の野獣からなる中型の大群

AC：12（外皮）
HP：22（5d8）
移動速度：20 フィート、飛行移動 20 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3(－4)	13(＋1)	10(±0)	1(－5)	7(－2)	1(－5)

ダメージ抵抗：[殴打]、[斬撃]、[刺突]
状態完全耐性：恐怖状態、拘束状態、石化状態、つかみ状態、伏せ状態、麻痺状態、魅了状態、朦朧状態
感覚：擬似視覚 10 フィート、受動〈知覚〉8
脅威度：1（200XP）

大群：この大群は他のクリーチャーと同じ場所を占めることができ、他のクリーチャーもこの大群と同じ場所を占めることができる。また、この大群は超小型サイズの虫が通れる広さの場所であれば通過できる。この大群はヒット・ポイントを回復できず、一時的ヒット・ポイントを得ることもできない。

アクション

針：近接武器攻撃：攻撃＋3、間合い 0 フィート、この大群のスペース内にいるクリーチャー 1 体。
ヒット：10（4d4）[刺突] ダメージ。ただし、この大群のヒット・ポイントが最大値の半分以下なら 5（2d4）[刺突]ダメージ。さらに目標は難易度 10 の【耐久力】セーヴを行なわねばならず、失敗すると 7（2d6）の [毒] ダメージを受ける（成功した場合は半分のダメージ）。

巨大プテラノドン

超大型・野獣（恐竜）、無属性

AC：15（外皮）
HP：110（13d12 ＋ 26）
移動速度：10 フィート、飛行移動 50 フィート

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
22(＋6)	12(＋1)	15(＋2)	2(－4)	11(±0)	6(－2)

技能：〈知覚〉＋3
感覚：受動〈知覚〉13
脅威度：7（2,900XP）

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

複数回攻撃：1 回の**体当たり**と 1 回の**ダブルエッグ**、もしくは 1 回の**体当たり**と 1 回の**はばたき**を行なう。

体当たり：近接武器攻撃：攻撃 1d20 ＋ 9、間合い 10 フィート、目標 1 つ。
ヒット：24(4d8 ＋ 6)[殴打] ダメージ。

羽ばたき：翼をはためかせ、凄まじい風をおこす。この恐竜から 30 フィート以内のクリーチャーはみな、難易度 15 の【敏捷力】セーヴィング・スローを行なわねばならず、失敗したなら 13（2d6 ＋ 6）[殴打] ダメージを受け、倒れて伏せ状態になる。

ダブルエッグ：この恐竜は卵を 2 つ落とす。そのうち 1 つからは即座に若いプテラノドンが生まれる（戦場に**若いプテラノドン**を 1 体追加する）。もう一つの卵から何が起きるかは、**卵イベント表**を 1 回振って決定する。

G-MODE Corporation, DATA EAST, the DATA EAST logo(c) 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 2023

END OF LICENSE

■戦え原始人　JOE & MAC　for　TRPG　(JOE & MAC Caveman Ninja Roleplaying Game) ステージ２

●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

2023 年 1 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。