フィフスエディション RPG ソースブック
ラストクロニクル 5E

ラストクロニクルの世界

我々の現実世界とは違う次元にある魂の宇宙「ヴァルハラ」。この宇宙には万物の始祖、“始まりと終わりのザイン”が作り上げた創世の書『クロノグリフ』が存在する。この書には、過去から未来に至るまで世界のありとあらゆる事柄が書き記されているが、まだ不完全であり空白となっている箇所があった。

ザインがこの宇宙を去ったとき、世界の時の流れは分裂し、ザインの力を受け継ぐ亜神“ザインの使徒”たちが現れた。亜神たちはクロノグリフの空白を埋めることを各々の使命とし、神の後継者の座とクロノグリフの力を巡って激しく争った。彼らは、時の分岐によって生まれたいくつもの並行世界――アトランティカ、レムリアナ、レ・ムゥ――を舞台に、そこに住む者たちを己の眷属として指揮し、時には異世界の伝承から英雄を復元させて自らの戦陣に加え、覇を競った。

そして現在もクロノグリフを巡るザインの使徒たちの戦いは続いている。君は亜神のことなど知らない一介の冒険者としての人生を送るかもしれない。それとも、君は亜神の存在を感じ取り、その意志に共鳴して協力しようとするかもしれないし、亜神に反逆する道を選ぶかもしれない。クロノグリフの空白のページにどのような歴史が紡がれていくのか、それは君たちの描く物語次第だ。

このデータは対戦型カードゲーム『ラストクロニクル』を元にした『フィフスエディション RPG』用追加データである。

このデータを用いて遊ぶためには『フィフスエディション RPG』（https://hj-trpg.com/#5e）をはじめとした、第 5 版 RPG に対応するルールブックが必要となる。データの各項目の見方はそれらのルールブックを参照すること。

君はラストクロニクルの世界を舞台にしたセッションでこのデータを使用して遊ぶこともできるし、他のセッションにこのデータを取り入れてもよい。ただし、データの使用には GM の許可が必要だ。

このデータに収録されないカード・カテゴリについても、順次 PDF 形式でのダウンロード販売を開始する予定である。

●フィフスエディション RPG：https://hj-trpg.com/#5e
●TCG 版ラストクロニクル　公式ホームページ：https://www.last-chronicle.jp/tcg/
●ラストクロニクルインフィニティ　公式ホームページ：https://www.last-chronicle.jp/

©HobbyJAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

種族；ヘルネブ

ヘルネブの特徴

ヘルネブは兎のような耳を持つ人型種族である。特徴的なのはその脚力による素早さと跳躍力、アトランティカなど特定の世界に存在するオーラという“宿命に抗う概念”への親和性、大きな耳によってもたらされる優れた聴覚である。稀に頭部に1～2本の角のような突起を持つ者もあるが、この突起についての有用な使い道は、今の所見出されていない。

能力値上昇：【敏捷力】、【魅力】値が1ずつ上昇する。
年齢：ヘルネブはヒューマンとほぼ同じ速度で成長し、20歳前後で成年に達する。しかし寿命はヒューマンより十年ほど短い。
体格：ヘルネブの身長や体型はヒューマン同様さまざまであるが、一般的にヒューマンよりも少し小柄であることが多い。身長は5フィート（約152cm）から6フィート（約183cm）の範囲に収まることがほとんどである。君のサイズ分類は中型である。
移動速度：君の基本的な歩行移動速度は30フィート（約9m）である。
鋭敏聴覚：君は聴覚に基づく【判断力】〈知覚〉判定に有利を得る。
跳躍力：君は幅跳びと高跳びを行なう際に、本来の2倍の距離を跳躍できる。即ち、君は跳躍の直前に10フィート（約3m）以上の移動を行うことで、【筋力】の2倍に等しいフィート数分の距離を幅跳びすることができ、助走なしの場合でも【筋力】に等しいフィート数の幅跳びができる。
言語：君は共通語ならびに水界語での会話と読み書きができる。水界語は始原語の“方言”の一つであるため、火界語、風界語、地界語といった始原語の方言を用いるクリーチャーとも問題なく意思疎通することができる（『フィフスエディション RPG　コア・ルール』p.52『言語』の項目を参照）。

亜種族：レプス

レプスである君は、肉体に力強さが満ちている。ヒューマンや他のヘルネブと比べても、やや筋肉質な体躯であることが多い。

能力値上昇：【筋力】値が1上昇する。
強烈な蹴り：君の素手打撃は“妙技”の特性を得て、通常のダメージのかわりに1d4を使用できる。加えて君が自分のターンに、クリーチャーに対して素手打撃をヒットさせたなら、君はそのターンに限り歩行移動速度が40フィート（約12m）に上昇する。

亜種族：オリクトラグス

オリクトラグスである君は、周囲への警戒心が強く、オーラへの親和性を警戒にも活かすことができる。

能力値上昇：【判断力】値が1上昇する。
脱兎の如く：君が“離脱”を行なったターンの間、君の歩行移動速度は40フィート（約12m）に上昇する。
覇力映す瞳：君は自分のターンに1回のボーナス・アクションとして特殊な力を目に付与することで、君の次のターンが終了するまでの間、60フィート（約18m）先までの不可視状態のクリーチャーを見ることができ、同じ範囲のエーテル界も見えるようになる（エーテル界のクリーチャーや物体は半透明の幽霊じみた姿に見える）。

この特徴は1度使用すると、大休憩を終えるまで再使用できない。

illust：SOE

©HobbyJAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

モンスター・データ・ブロック

マジュラオニヒトデ（中型）

中型・野獣　無属性

AC：12（外皮）
hp：11（2d8＋2）
移動速度：10フィート（約15m）、水泳30フィート（約45m）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15（＋2）	7（－2）	13（＋1）	4（－3）	10（±0）	4（－3）

技能：〈運動〉＋4
感覚：疑似視覚10フィート（約3m）、暗視60フィート（約9m）、受動〈知覚〉10
言語：——
脅威度：1/4（50XP）

水陸両生：このヒトデは空気を呼吸することも水を呼吸することもできる。

アクション

触手：近接武器攻撃：攻撃＋4、間合い10フィート（約3m）、目標1つ。ヒット：5（1d6+2）［殴打］ダメージ。目標は、もしクリーチャーであるなら、つかまれた状態になる（脱出難易度12）。このつかみが終了するまで、目標は拘束状態であり、このヒトデは他の目標に“触手”を使用できない。

「ゴズの改竄は、世界のあらゆるものに少しずつ及んでいるといいます。元は私たちの天敵であったそれが、今や魔力の大渦で船を沈めるまでになったのは、実に忌まわしきことですわ。」

～マジュラ沖の人魚の長～

防波のミスラム像（屋内型）

大型・人造　無属性

AC：15（外皮）
hp：37（5d10＋10）
移動速度：25フィート（約7.5m）

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

ダメージ抵抗：非魔法的攻撃による［殴打］、［斬撃］、［刺突］
ダメージ完全耐性：［精神］、［毒］
状態完全耐性：恐怖状態、消耗状態、石化状態、聴覚喪失状態、毒状態、麻痺状態、魅了状態、盲目状態
感覚：疑似視覚60フィート（約18m）（それより先は見えない）、受動〈知覚〉6
言語：——
脅威度：2（450XP）

外見偽装：このミスラム像は、動かずにいる間は普通の像と区別がつかない。
魔法抑止が弱点：このミスラム像は*アンティマジック・フィールド*の範囲内では無力状態になる。また、*ディスペル・マジック*の目標となったなら、発動者の呪文セーヴ難易度に対して【耐久力】セーヴを行わねばならず、失敗すれば1分間気絶状態になる。

アクション

複数回攻撃：このミスラム像は2回の“叩きつけ”攻撃を行なう。
叩きつけ：近接武器攻撃：攻撃＋5、間合い5フィート（約1.5m）、目標1つ。ヒット：7（1d8＋3）［殴打］ダメージ。

「小波程度ではびくともせぬ。海魔どもよ、この港を飲み込みたいなら、海王鯨でも連れてくるのだな！」

～サイワ港の防人の挑発～

「ほう、これが異界の守護者……邪悪な波から祖国を守ろうとする想いは、どの世界でも同じということか。」

～ミスティカの防衛隊長～

■フィフスエディション RPG ソースブック　ラストクロニクル 5E　ExtraBlock01

● このデータは、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。プレイ中にこの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。

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：https://hj-trpg.com/　　**Mail**：trpg@hobbyjapan.co.jp

制作・レイアウト・編集　株式会社ホビージャパン
2024年1月

©HobbyJAPAN 個人的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.
フィフスエディション RPG ソースブック　ラストクロニクル 5E；Copyright 2024, 株式会社ホビージャパン

END OF LICENSE

©HobbyJAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。