

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 ExtraBlock02



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——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/>

カードゲーム『ラストクロニクル インフィニティ』のご案内

『ラストクロニクル』はホビージャパン発の完全オリジナルTCGとして、2013年秋にリリースされました。

2018年にTCGとしての展開はいったん休止するものの、“時代の発展”をモチーフとした独特のゲームシステムや、魅力的なキャラクターとイラストは今なお根強い支持をいただいています。

2022年。ラストクロニクルは『ラストクロニクル インフィニティ』として再始動しました。世界観やキャラクターは継承しつつも、ゲームシステムを一新した新作ゲームとしてのリリースです。かつてラストクロニクルを遊んでいた方も。ここから初めて、ラストクロニクルの世界に触れる方も。ともに、新たな時代を紡ぎましょう。

『ラストクロニクル インフィニティ』は対戦型のカードゲームです。

一般的なTCGのようなランダムな封入のパック形式ではなく、ひとつの商品ですべてのカードが揃う固定セット形式でお届けします。これひとつで「構築戦」や「ドラフト戦」「シールド戦」など複数のフォーマットで遊べるのが最大の特徴です。

かつてのラストクロニクルのような、TCGとしてのプレイ感覚を残しつつ。それでいて、ボードゲームのように単独のゲームとしても楽しめる。フォーマットやプレイ人数を変えれば、また新しい感覚のゲームに変わる。

どう楽しむかはあなた次第。その名のとおり、遊び方は無限大です。

また、カードには背景設定となるヴェルハラ宇宙に存在する様々な地形や出来事、クリーチャーや魔法が魅力的なイラストで描かれております。ファンタジー世界を舞台としたロールプレイングゲームを遊ぶ際のイメージソースとしても是非ご活用ください。



Last Chronicle INFINITY 魂

シリーズ最新作 好評発売中!!



プレイ人数：2～4人

ゲームカード：160枚(全130種、各1枚入り)

アバターカード：46枚 ヒストリーカード：30枚

トークンカード：14枚 ルールシート：2枚 6面ダイス：2個

※前作をお持ちでなくても、これひとつでゲームを楽しむことができます。

クリーチャーデータ・ブロック

以下に掲載されているのは、2024年5月2日にTwitch並びにYoutubeで配信の“HobbyJAPAN TRPG配信 第2回『ラストクロニクル』をTRPGで遊ぼう”内に登場したクリーチャーと、その他ラストクロニクルの舞台となるヴァルハラ宇宙に存在する一部のクリーチャーのデータ・ブロックである。

これらのクリーチャーは、君たちの前に立ちふさがる可能性があると同時に、ファインド・ファミリアーの新たな召喚対象や、ドルイドの野獣形態の選択肢となりうる。

神甲の大サソリ

神甲の大サソリは天空世界レムリアナの聖砂の王国ティルダナ勢力内に存在する、石組みの聖地に棲むと言われる聖獣である。

その身を覆う神甲は、正しき時代が来るときののみ真価を発揮すると言われている。

風化した神甲の大サソリ

大型・セレスチャル、無属性

AC：14 (外皮)

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：30フィート (約9m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
15 (+2)	9 (−1)	17 (+3)	5 (−3)	10 (±0)	12 (+1)

ダメージ完全耐性：[毒]

状態完全耐性：毒状態

感覚：疑似視覚60フィート (約18m)、受動〈知覚〉10

言語：天上語を解するが話せない

脅威度：3 (700XP)

魔法抵抗：呪文その他の魔法効果に対するセーヴィング・スローに有利を得る。

アクション

複数回攻撃：このサソリは3回の攻撃 (爪2回、尾針1回) を行なう。

爪：近接武器攻撃：攻撃+4、間合い5フィート (約1.5m)、目標1つ。ヒット：6 (1d8 + 2) の[殴打]ダメージ、目標はつかまれた状態になる (脱出難易度12)。このサソリには2つの爪があり、それぞれ1体の目標のみをつかんでおくことができる。

尾針：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：8 (1d12 + 2) [刺突] ダメージ。

信仰の矢 (再チャージ5～6)：このサソリは幅5フィート (約1.5m) 長さ30フィート (約9m) の直線状に光の矢を放つ。範囲内のクリーチャーはみな難易度11の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると10 (3d6) [光輝] ダメージを受け、さらに次のこのサソリのターン終了時までに行われる目標に対する攻撃ロールは有利を得る (成功した場合は半分のダメージで済み、他の効果は受けない)

※このページに記載されている各クリーチャーについては、2024年5月2日にTwitch並びにYoutubeにて行ないましたラストクロニクル5eのプレイ配信内で紹介しております。

TwitchにてTRPG配信実施中!

<http://twitch.tv/hobbyjapantrpg>

YouTubeアーカイブはこちらから!

<http://youtube.com/@user-hv2kc8do1h/videos>

意志を持った雷光

小型・エレメンタル、混沌にして中立

AC：13

hp：6 (4d6 − 8)

移動速度：0フィート (0m)、飛行移動速度50フィート (約15m) (ホバリング)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
3 (−4)	17 (+3)	7 (−2)	6 (−2)	10 (±0)	6 (−2)

ダメージ抵抗：[酸]、[火]；非魔法的攻撃による[殴打]、[斬撃]、[刺突]

ダメージ完全耐性：[電撃]、[毒]、[雷鳴]

状態完全耐性：気絶状態、拘束状態、消耗状態、石化状態、つかまれた状態、毒状態、伏せ状態、麻痺状態

感覚：暗視60フィート (約18m)、受動〈知覚〉10

言語：風界語を解するが話せない

脅威度：1/4 (50XP)

電撃増幅：このエレメンタルが攻撃でヒットを与えたとき、目標から5フィート (約1.5m) 以内にいる、無力状態でない他の意志を持った雷光1体につき、2 (1d4) の追加ダメージを与える。

アクション

電撃：近接呪文攻撃：攻撃+2、間合い5フィート (約1.5m)、目標1つ。目標が金属製の鎧を着用しているならば、攻撃ロールに有利を得る。ヒット：2 (1d4) [電撃] ダメージ。

リアクション

放電：このエレメンタルから5フィート (約1.5m) 以内にいるクリーチャーがこのエレメンタルに金属製の武器による近接攻撃をヒットさせた時、このエレメンタルはそのクリーチャーに対して2 (1d4) [電撃] ダメージを与える。

スワントたちは、ときどき戦いによく仕込んだ雷を引き連れてくる。

紫雲のワイヴァーン

大型・ドラゴン、無属性

AC：14 (外皮)

hp：75 (10d10 + 20)

移動速度：20フィート (約6m)、飛行移動速度100フィート (約30m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	5 (−3)	10 (±0)	11 (±0)

ダメージ完全耐性：[電撃]

感覚：暗視60フィート (約18m)、受動〈知覚〉10

言語：竜語を解するが話せない

脅威度：4 (1,800XP)

アクション

複数回攻撃：このワイヴァーンは2回の攻撃 (噛みつき1回、爪1回) を行なう。

噛みつき：近接武器攻撃：攻撃+5、間合い10フィート (約3m)、目標1つ。ヒット：10 (2d6 + 3) [刺突] ダメージおよび3 (1d6) [電撃] ダメージ。

爪：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) [斬撃] ダメージ。

電撃のプレス (再チャージ5～6)：このワイヴァーンは幅5フィート (約1.5m) 長さ30フィート (約9m) の直線状に電撃を吐く。範囲内のクリーチャーはみな難易度12の【敏捷力】セーブを行わねばならず、失敗すると17 (5d6) [電撃] ダメージを受ける (成功した場合は半分のダメージ)。

ゼフィロンの飛兵たちはみな知っている——傷に塩を塗り込まれるより、雷撃をねじ込まれるほうが断然痛いことを。

災害獣の眷属

宝樹に実る、精霊力に満ちた“宝珠”を求めてアトランティカにやってきた異形の怪物、“邪光の獣ニルヴェス”、“猛り地の獣ガムラドゥ”、“壊嵐の獣オグ・シグニス”、“疫魔の獣イルルガングエ”、“海魔の獣エインハース”ら5体の“災害獣”によって作り出された存在、それが災害獣の眷属である。彼らは宝珠を探し、奪い、主の元に届けると言う目的の遂行のためだけに存在する。

必ずしもすべての眷属が同一の能力を持つわけではない。ここでは壊嵐の獣オグ・シグニスがアトランティカで作り出した眷属の内1体を、一例として掲載している。

「世界壊しの嵐が引き連れてきたものは、ふたつあった。それは恐るべき獰猛さを持つ眷属と、空を覆う黒雲のような絶望であった。」

～「災禍の黙示録 壊嵐の章」より～

壊嵐の眷属

大型・異形、秩序にして悪

AC：18 (外皮)

hp：132 (16d8 + 64)

移動速度：40フィート (約12m)、飛行移動速度 80フィート (約24m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	5 (−3)	13 (+1)	12 (+1)

ダメージ抵抗：[雷鳴]

ダメージ完全耐性：[電撃]

セーブ：[敏捷力] + 6、[耐久力] + 8

技能：[知覚] + 5

感覚：暗視 60フィート (約18m)、受動[知覚] 15

言語：共通語と風界語を解するが話すことはできない

脅威度：9 (5,000XP)

アクション

複数回攻撃：この眷属は3回の攻撃 (くちばし1回、爪2回) を行なう。

くちばし：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート (約1.5m)、目標1つ。ヒット：14 (2d8 + 5) の[刺突]ダメージおよび4 (1d8) [電撃]ダメージ。

爪：近接武器攻撃：攻撃+9、間合い5フィート (約1.5m)、目標1つ。ヒット：12 (2d6 + 5) の[斬撃]ダメージ。

壊嵐の暴雷 (再チャージ5～6)：この眷属は、自身を起点とする一辺30フィート (約9m) の立方体に電撃を放つ。範囲内の各クリーチャーは難易度15の【耐久力】セーヴィング・スローを行わなければならない。セーブに失敗すると、そのクリーチャーは45 (10d8) の[電撃]ダメージを受け、次のそのクリーチャー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。成功すればその半分のダメージで済み、リアクションに関する効果も受けない。金属製の鎧を着用しているクリーチャーは、このセーブに不利を受ける。



クレイタ

クレイタは、ミスティカの水の魔法によって生み出された、人造の小型人形である(代表的な外見はP.2掲載の《クレイタの賢人助手》のイラストを参照)。その性質はほぼ小型ゴーレムと表現してさしつかえなく、命令には忠実で、雑多な仕事をこなすことができる。ミスティカでは、これらは便利な召使いとしての役目のほか、戦士や番兵としても活用されることがある。ほとんどは魔法によって生み出されるが、海底に沈んだ古代遺跡から引き上げられた魔導具や魔力の依り代を利用することもあり、そういった技術に長けたマジック・サルベージャーという職種も存在する。

基本的には魔法で簡易的に作られ、複雑な任務が与えられることはないが、中には手の込んだ儀式・術式で生み出され、高い知恵や自律行動が行なえるものも存在している。

クレイタは以下に記載されている“お手伝い用”の存在の他にも、様々な用途のものが存在する。例えば『ラストクロニクル 5e Vol.2』には、クレイタ・フレンズ(レンジャーの類型)のレンジャーに従うクレイタとして、“戦闘用”と“探索用”の存在が記載されている。

クレイタ(お手伝い用)

小型・人造、真なる中立

AC: 10 (外皮)

hp: 3 (1d6)

移動速度: 20 フィート (約6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8 (−1)	8 (−1)	10 (±0)	8 (−1)	10 (±0)	6 (−2)

技能: <知覚> +2

完全状態耐性: 魅了状態

感覚: 受動<知覚> 12

言語: 召喚者が知っていたすべての言語を解するが話すことはできない

脅威度: 0 (10XP)

外見偽装: このクレイタは、動かないでいる限り、ありふれた泥の塊と見分けがつかない。

使い魔: GMが許可するなら、ファインド・ファミリーア呪文によってこのクレイタを召喚することができる。この時、クリーチャー種別は人造のままとなる。

アクション

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

グレーター・マンティス

グレーター・マンティスはアトランティカのガイラントに生息する、肉食性の狂暴な巨大カマキリである(代表的な外見はP.2掲載の《グレーター・マンティス》のイラストを参照)。獣だけではなく、自分よりも巨大なアースドラゴンをも好んで仕留めて喰らうという性質を持っている。

ガイラントの聖地で生まれたアースドラゴンの体内には、覇力を封じる特殊な力が備わっており、その力ごとアースドラゴンを捕食しているため、多くのグレーター・マンティスも後天的にその力を得ているのだ、と言われている。

己もその力を得られるのではないかと、アースドラゴンやグレーター・マンティスを狩り、その血肉を喰らおうとする無謀な冒険者が稀に現れるが、今のところはその試みが成功したことはなく、イスラヤバストリアの一部の研究者は「我々には生まれつき、覇力の如き“運命に背く力”が僅かながら備わっているため、覇力を封じる能力を得ることができないのだ」という論を発表している。

グレーターマンティス

大型・野獣、無属性

AC: 15 (外皮)

hp: 45 (6d8 + 18)

移動速度: 30 フィート (約9m)、飛行移動速度 40 フィート (約12m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
14 (+2)	19 (+4)	16 (+3)	2 (−4)	14 (+2)	5 (−3)

ダメージ完全耐性: [雷鳴]

技能: <隠密> +6、<知覚> +4

感覚: 超視覚 60 フィート (約18m)、受動<知覚> 16

言語: —

脅威度: 3 (700XP)

覇力殺し: このマンティスはエーテル界の物事を物質界と同様に知覚でき、エーテル界にいるクリーチャーを攻撃できる。この時、エーテル界にいるクリーチャーに対して行う攻撃ロールに有利を得る。

不意打ち攻撃: このマンティスがクリーチャーを不意打ちし、かつ最初の戦闘ラウンド中に攻撃を行なってそのクリーチャーにヒットを与えたなら、その目標はその攻撃から追加で7 (2d6) ダメージを受ける。

アクション

複数回攻撃: このマンティスは3回の攻撃(鎌2回、噛みつき1回)を行なう。

鎌: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い10フィート (約3m)、目標1つ。ヒット: 13 (2d8 + 4) の[斬撃]ダメージ。

噛みつき: 近接武器攻撃: 攻撃+6、間合い5フィート (約1.5m)、目標1つ。ヒット: 6 (1d4 + 4) の[刺突]ダメージ。

ガイラント最強の狩人の好物は、アースドラゴンの肉であるという。餌食とした地龍の魔力を蓄えた大鎌からは、覇力を持つものすらも逃れられない。

ジャイアント・ポンド・スケーター

ジャイアント・ポンド・スケーター(巨大アメンボ)は、浅瀬や水たまりで見かけられる体長8～12インチ(約20～30cm)程の巨大な昆虫だ。

長い足で水面を滑るように移動して、作物を食い荒らす害虫を食べるため、農村地帯では益虫としてありがたがられることも多い。

ジャイアント・ポンド・スケーター

超小型・野獣、無属性

AC: 10 (外皮)

hp: 3 (2d4-2)

移動速度: 20フィート(約6m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
5(-3)	8(-1)	9(-1)	2(-4)	10(±0)	3(-4)

感覚: 受動〈知覚〉10

言語: —

脅威度: 0 (10XP)

水上移動: このポンド・スケーターは水、もしくは海水の水面上を地上であるかのように移動することができる。

アクション

吸い付き: 近接武器攻撃: 攻撃+1、間合い5フィート(約1.5m)、目標1つ。ヒット: 1 (1d4+1) [刺突] ダメージ。

いくら甘え匂いがするからって、アレを食おうとは思わんなあ。

～イースラの農夫～

ジャガースクワル

ジャガースクワルは、ジャガーとモモンガを混ぜ合わせたような姿の、手と足の間にある被膜での滑空移動を行うことができる肉食性の野獣である。数体の群れで樹上で生活しており、その鋭い爪は獲物を求めての狩りや、縄張りに侵入してきた者を撃退する際に用いられる。

ガイラントの牙山や近辺の森林地帯に多く生息しており、付近を旅をする際には十分な注意が必要となる。

ジャガースクワル

小型・野獣、無属性

AC: 12

hp: 5 (2d6-2)

移動速度: 25フィート(約7.5m)、登攀移動速度25フィート(約7.5m)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
4(-3)	15(+2)	9(-1)	2(-4)	13(+1)	5(-3)

技能: 〈隠密〉+4、〈軽業〉+4、〈知覚〉+3

感覚: 暗視60フィート(約18m)、受動〈知覚〉13

言語: —

脅威度: 1/8 (25XP)

滑空: このジャガースクワルは空中を滑空することができる。滑空中は飛行移動速度を有しているかのように水平方向にのみ移動することができるが、5フィート(約1.5m)進むごとに自動的に5フィート(約1.5m)降下する。このジャガースクワルのターン終了時にこのジャガースクワルが空中にいて、無力状態や伏せ状態でなく、飛行移動速度を有していないなら、このジャガースクワルはゆっくりと地面に降り立つ。

連携戦闘: このジャガースクワルの味方が1体以上、目標の5フィート(約1.5m)以内におり、しかもその味方が無力状態でないなら、このジャガースクワル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

爪: 近接武器攻撃: 攻撃+4、間合い5フィート(約1.5m)、目標1つ。ヒット: 4 (1d4+2) [斬撃] ダメージ。

牙山では、恐怖は木のこずえや戦士の肩から、侵入者に飛びかかってくる。

■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 ExtraBlock02

- 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5月

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



ソースブック



時代をめぐる戦いが

卓上RPGに!

四つの世界と、君が作る“五つ目の世界”

クロノグリフはページを広げて、その空白のページに新たな歴史が刻まれるのを待っています。

あなたは、精霊神の恵みが失われゆくアトランティカでの冒険を望むでしょうか。

あなたは、浮遊大陸が堕ち行く天空世界レムリアナでの冒険を望むでしょうか。

あなたは、五色の太陽の下で覇を競い合うレ・ムウでの冒険を望むでしょうか。

あなたは、無数の歴史が混流する伝説の神闘場での戦いを望むでしょうか。

それとも、あなたが作り出す、新たな“五つ目の世界”での冒険を望むのでしょうか。

あなたは新たなザインの使徒として、空白のページに歴史を自由に刻み込むことができます。

かつてのように他者と競い合うのではなく、気の合う仲間達と共に物語を紡ぐという、新たな方法で……



フィフスエディションRPG
コア・ルール

本体価格:無料公開



ラストクロニクル5e
vol.1

本体価格:550円(税込)



ワールド・セッティング
アトランティカ編

本体価格:無料公開