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　ExtraBlock03

Last Chronicle ラスト クロニクル

5E COMPATIBLE 五版互換

おぼえがき

メートル併記について：

ラストクロニクル 5E では、ゲーム中の処理を簡略化・明確化するために、“**5フィート**”をゲーム的な長さの 1 単位として扱った。そのため、ラストクロニクル 5E における各種効果の記述やモンスターのデータ・ブロック内では、5 フィート以上の距離について単位を併記する際、“**5フィート**”を“**1.5m**”として計算して併記している。

略号について：

ラストクロニクル 5E では以下の略号を用いる。

AC：アーマー・クラス（ArmorClass）**hp**：ヒット・ポイント（Hit Point）**XP**：経験点（eXperiencePoint）**gp**：金貨（GoldPiece）**sp**：銀貨（SilverPiece）**cp**：銅貨（CopperPiece）**ep**：エレクトラム貨（ElectrumPiece）**pp**：プラチナ貨（Platinum Piece）

「以上」と「以下」について：

日本語の「以上」や「以下」は、数学的な意味では「同じかそれより上」、「同じかそれより下」を意味するが、日常生活では「それより上」、「それより下」の意で使われることも多い。本書の数字周りで「以上」や「以下」という言葉が出てくる場合、常に「数学的な」意味で使われているものと思われたい。

おことわり：

本書に登場する個人・団体・思想・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。

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。

●フィフスエディション RPG：
https://hj-trpg.com/news/detail.html?id=1441

●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/

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

カスタマーサービス、お問い合わせ先
HobbyJAPAN TRPG：https://hj-trpg.com/
Mail：trpg@hobbyjapan.co.jp

本書掲載のデータは、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。

本書、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。

©HOBBY JAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

追加呪文リスト

アトランティカにいるキャラクターは、自身のクラス名が記されている呪文を、そのクラスの呪文リストに含まれているものとして扱うことができる。

一部の呪文はp.4に『ラストクロニクル　インフィニティ』に収録されている同名のカードを掲載しているので、使用する際のイメージソースとして活用してほしい。

Illust. 中川ヤスヒロ

初級呪文

アース・ブラスト（地霊力のほとばしり）

初級呪文、召喚術（ソーサラー、ドルイド）

発動時間：1アクション
射程：30フィート（9m）
構成要素：音声、動作
持続時間：瞬間

君が祖霊に助力を願うと、大地の精霊力が敵の足元から迸る。飛行していないクリーチャー1体を目標として遠隔呪文攻撃を行なうこと。この攻撃がヒットしたなら、目標は1d4［地］ダメージを受ける。さらに目標が中型以下のサイズなら、目標は**【敏捷力】**セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態となる。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d4ずつ増加する、すなわち5レベルで2d4、11レベルで3d4、17レベルで4d4である。

スピリッツ・ゲイル（雷精嵐）

初級呪文、召喚術（ソーサラー、ドルイド）

発動時間：1アクション
射程：5フィート（1.5m）
構成要素：音声
持続時間：瞬間

君は歌や口笛などの音で雷の精霊を呼び出し、自身の周囲に嵐の力を渦巻かせる。射程内のクリーチャー（君自身を除く）はみな**【耐久力】**セーブを行なわねばならず、失敗すると1d6［風］ダメージを受ける。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d6ずつ増加する、すなわち5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6である。

ウォーター・バレット（水術弾）

初級呪文、召喚術（ソーサラー、ドルイド）

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：瞬間

君は水の精霊の手助けを受けて、君の手のひらか君が手に持つ容器の中にコップ1杯分の清浄な水を生み出す。

君はこの水を用いて攻撃を行なえるが、そうするとこの呪文によって生み出された水は消え去る。この呪文を発動した時、君はこの水から30フィート（9m）以内のクリーチャー1体に対して精霊力を解き放つことができる。1回の遠隔呪文攻撃を行なうこと。ヒットした場合、目標は1d6［水］ダメージを受け、さらに目標が中型以下のサイズなら、君は目標を自分から離れるように最大5フィートまで押しやる。

この呪文のダメージは君のレベルが特定の値に上昇するごとに1d6ずつ増加する、すなわち5レベルで2d6、11レベルで3d6、17レベルで4d6である。

©HOBBY JAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

1レベル呪文

ガイラン・ストライク
1レベル、力術（ソーサラー、ドルイド、パラディン）

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：自身
構成要素：音声
持続時間：精神集中、最大1分まで

君が「よっこらせっと!」という掛け声と共に大地の力を込めた一撃をお見舞いすると、相手はまるで山ほどの槌に叩きのめされたかのような衝撃を受ける。

この呪文が終了するまでの間に、君の近接武器攻撃が初めてヒットした時、その攻撃は目標に1d12の追加［地］ダメージを与える。さらに、その攻撃の目標がクリーチャーなら、目標は**【筋力】**セーヴを行なわねばならず、失敗すると伏せ状態になる。

グラッジ・ポゼッション（恨み憑き）
1レベル、死霊術（ウィザード、ウォーロック）

発動時間：1ボーナス・アクション
射程：30フィート（9m）
構成要素：音声、動作、物質（人型種族の遺骨1欠片）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は射程内にいて君から見えているクリーチャー1体に死者の恨みを憑り付かせる。

この呪文が終了するまで、目標が君から見えているなら、目標は自分の各ターンの開始時に**【魅力】**セーヴを行なわねばならず、失敗すると1d4［死霊］ダメージを受ける。

この呪文が終了する前に目標のhpが0になったなら、君は次以降の君のターンにボーナス・アクションとして新たなクリーチャー1体に恨みを憑り付かせることができる。

*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2上回るごとに、ダメージが1d4増加する。

プロテクト・オヴ・ラーン（ラーンの護り）
1レベル、防御術（クレリック、バード、パラディン）

発動時間：1アクション
射程：接触
構成要素：音声、動作、物質（聖印）
持続時間：1時間

まばゆき光が目標を包み込み、力の天使の護りを授ける。

持続時間中、目標は一時的hp3を得る。この一時的hpが残っている間に、クリーチャーが君に近接攻撃を行なってヒットさせたなら、そのクリーチャーは**【判断力】**セーヴを行なわねばならず、失敗するとそのクリーチャーが次にターンを開始するまで盲目状態となる。

*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、一時的hpが3ずつ増加する。

2レベル呪文

ウィング・エッジ・リフレクション（風刃写し）
2レベル、召喚術（ソーサラー、ドルイド、バード）

発動時間：1アクション
射程：自身
構成要素：音声、動作、物質（ダガー1本）
持続時間：精神集中、最大1分まで

君は風の刃を無数に作り出し、周囲へと漂わせる。

君を中心とした一辺15フィート（4.5m）の立方体の範囲を無数の風の刃が満たし、この呪文が終了するまで君を追従する。風の刃が君を追従している間、すべてのクリーチャーは君に対する遠隔攻撃ロールに不利を被る。君以外のクリーチャーがこの風の刃に満たされた範囲に入った時、この範囲に入るのがそのターン中で初めてなら、そのクリーチャーは2d4［風］ダメージを受ける。この範囲内でターンを開始したクリーチャーも同じダメージを受ける。

*高レベル版：*君がこの呪文を3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2レベルを1上回るごとに、ダメージが1d4増加する。

3レベル呪文

マグニフィセント・ウェポン
3レベル、変成術（クレリック、ソーサラー、ドルイド、バード）

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：精神集中、最大1時間まで

君が精霊神への祈りをささげながら、魔法でない武器1つに触れると、それは君が祈りをささげた精霊神の加護を受けた魔法の武器になる。

君はこの呪文を発動するに際して精霊神、すなわちガイラントのガイラ（［地］）、ゼフィロンのシグニィ（［電撃］）、イースラのエン・ハ（［水］）、グランドールのヴェス（［光輝］）に加えて、新たに神へと至る継承神（［力場］）の合計5柱から、いずれか1柱を選ぶこと。持続時間中、この武器は攻撃ロールに＋1ボーナスを得る上、ヒットした際には選んだ精霊神に応じた種別の1d4ダメージを追加で与える。

君が発動に際して継承神を選んだならば、その“神となった英雄の名”は君の心に秘めて、あえて名を述べなくてもかまわない。継承神となった者の名は、いまだクロノグリフに刻まれていないと考えられているためである。

*高レベル版：*君がこの呪文を5レベルまたは6レベルの呪文スロットを用いて発動する場合、攻撃ロールへのボーナスは＋2に増加し、追加ダメージは2d4に増加する。7レベル以上の呪文スロットを用いて発動する場合、攻撃ロールへのボーナスは＋3に増加し、追加ダメージは3d4に増加する。

©HOBBY JAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

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（トレーディングカードゲーム）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のようなランダムの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（インフィニティ）です。

また、カードには背景設定となるヴァ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。

クラウドファンディング398%達成！

Last Chronicle INFINITY 悠

シリーズ最新作
一般販売　間もなく開始!!

プレイ人数：2～4人
ゲームカード：120枚（全120種、各1枚入り）
アバターカード：44枚　　**ヒストリーカード：**40枚
トークンカード：56枚　　**ルールシート：**3枚
6面ダイス：2個　　**20面ダイス：**1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。

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

©HOBBY JAPAN 個人的利用に限りコピーして使用できます。

https://hj-trpg.com/news/detail.html?id=1441

フィフス 5E エディション RPG
ソースブック

Last Chronicle
ラスト クロニクル

時代をめぐる戦いが
テーブルトーク
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・ムゥ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るのです。
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 5E エディション RPG

フィフスエディションRPG ソースブック
Last Chronicle
ラスト クロニクル
ラストクロニクル5E vol.1

Last Chronicle
ラスト クロニクル
フィフス 5E エディション RPG
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
ワールド・セッティング 『アトランティカ編』

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

販売、及び公開中のデータは、いずれもPDFファイルです。