

HOBBY JAPAN

TRPG



ピーター・グリルと
賢者の時間
Super Extra

ルヴェリア・サントゥス(ヒューマン)

ピーターの婚約者。厳しすぎるうえに娘を愛しすぎる父親に育てられたせいか、オトナの知識は全く持たず、キャベツ畑でお祈りをすればコウノトリが子供を運んできてくれると、本気で信じている。

ルヴェリア・サントゥス

中型・人型生物(ヒューマン)

AC：16 (プレストプレート)

hp：59 (7d10 + 21)

移動速度：30 フィート (約 9m、1 フィートは約 30cm)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	14(+2)	16(+3)	15(+2)	15(+2)	16(+3)

技能：〈運動〉+6、〈説得〉+6、〈知覚〉+5

感覚：受動〈知覚〉15

言語：共通語

アクション

複数回攻撃：2 回の近接武器攻撃を行なう。

ロングソード+1：近接武器攻撃

攻撃ロール+7、間合い5 フィート、目標1 つ

ヒット：8 (1d8 + 4) [斬撃] ダメージ。ただし両手持ちの場合は9 (1d10 + 4) [斬撃] ダメージ。

鼓舞(小休憩または大休憩で再チャージ)：

以後1 分間、ルヴェリアは“自分から30 フィート以内にいて自分が見ることのできる敵対的でないクリーチャー”が攻撃ロールまたはセーブを行なうたびに意気を高揚させる声掛けをすることができる。そのクリーチャーがルヴェリアの声を聞き、内容を理解できるなら、その攻撃ロールまたはセーブに1d4 を加えることができる。同時に複数の“鼓舞”能力の利益を得ることはできない。ルヴェリアが無力状態になった時点で、この効果は終了する。



しらゆり つぼみ 白百合の薨隊員

中型・人型生物(さまざま)

AC：16 (スケイル・メイル)

hp：26 (4d10 + 4)

移動速度：30 フィート (約 9m、1 フィートは約 30cm)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
16(+3)	13(+1)	13(+1)	8(-1)	9(-1)	13(+1)

技能：〈隠密〉判定に不利を受ける

感覚：受動〈知覚〉9

言語：共通語

アクション

ロングソード：近接武器攻撃

攻撃ロール+5、間合い5 フィート、目標1 つ

ヒット：7 (1d8 + 3) [斬撃] ダメージ。ただし両手持ちの場合は8 (1d10 + 3) [斬撃] ダメージ。



リサ・アルパカス（オーガ）

誇り高きオーガ族の王女。高い戦闘能力と狡猾なおっぱいを持ち、種族のためにも最強の子種を手に入れようと、様々な手を使ってピーターをたぶらかす。

リサ・アルパカス

中型・人型生物（オーガ）

AC：16（ハイド・アーマー）

hp：85（10d10 + 30）

移動速度：30 フィート（約 9m、1 フィートは約 30cm）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	14(+2)	16(+3)	12(+1)	12(+1)	15(+2)

セーブ：【筋】 + 8、【敏】 + 6、【耐】 + 7、【判】 + 5

技能：〈運動〉 + 8、〈看破〉 + 5、〈誘惑〉 + 6

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 11

言語：共通語、巨人語

王家の血：リサは恐怖状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

キガン流：リサが近接武器攻撃でヒットを与えたならば、その近接武器攻撃のダメージがダイス 1 個ぶん多くなる（以下の攻撃に加算済み）

アクション

複数回攻撃：3 回の近接武器攻撃を行なう。

グレートアックス：近接武器攻撃

攻撃ロール + 8、間合い 5 フィート、目標 1 つ

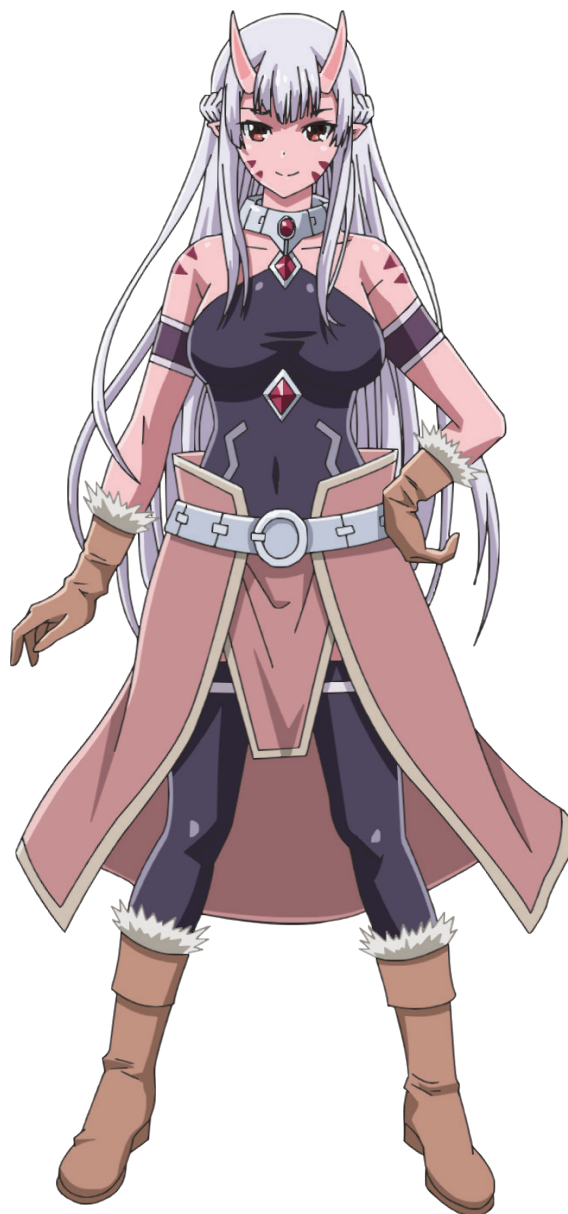
ヒット：17（2d12 + 4）[斬撃] ダメージ。

リアクション

ダブルマキ割りトルネードスペシャル：

トリガー：リサから 10 フィート以内に存在する、**キガン流**の特徴を持つキャラクターの行なった近接武器攻撃がヒットした時

効果：リサはトリガーとなった攻撃の目標に、攻撃ロールに有利を得た状態で 1 回の近接武器攻撃を行なう。この特徴はリサのターン中には使用することはできない。



ミミ・アルパカス（オーガ）

リサの妹。高い戦闘能力とそこそこのおっぱいを持つが、誰もが認める脳筋なので、難しいことは考えず、とにかくピーターの子種を求める。

ミミ・アルパカス

中型・人型生物（オーガ）

AC：14（ハイド・アーマー）

hp：76（9d10 + 27）

移動速度：30 フィート（約 9m、1 フィートは約 30cm）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
18(+4)	13(+1)	16(+3)	6(-2)	14(+2)	15(+2)

セーブ：【筋】 + 8、【敏】 + 5、【耐】 + 7、【魅】 + 6

技能：〈運動〉 + 8、〈誘惑〉 + 6

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 12

言語：共通語、巨人語

王家の血：ミミは恐怖状態をもたらす効果に対するセーブに有利を得る。

キガン流：ミミが近接武器攻撃でヒットを与えたならば、その近接武器攻撃のダメージがダイス 1 個ぶん多くなる（以下の攻撃に加算済み）

アクション

複数回攻撃：3 回の近接武器攻撃を行なう。

グレートアックス：近接武器攻撃

攻撃ロール + 8、間合い 5 フィート、目標 1 つ

ヒット：17（2d12 + 4）[斬撃] ダメージ。ダメージ・ダイスで 1 か 2 の目を出したなら、ミミはその 1 や 2 が出たダイスを再ロールできる。ただし再ロールの結果は、たとえ 1 や 2 であっても、必ず使用せねばならない。

リアクション

ダブルマキ割りトルネードスペシャル：

トリガー：ミミから 10 フィート以内に存在する、**キガン流**の特徴を持つキャラクターの行なった近接武器攻撃がヒットした時

効果：ミミはトリガーとなった攻撃の目標に、攻撃ロールに有利を得た状態で 1 回の近接武器攻撃を行なう。この特徴はミミのターン中には使用することはできない。



ビーガン・エルドリエル（ハイエルフ）

自称・エルフの里の特別親善大使。山よりも高いプライドと、野原のように平らなおっぱいを持つ。性格はアレだがチョロいので、度々、ピーターの口車に乗せられる。

ビーガン・エルドリエル

中型・人型生物（ハイエルフ）

AC：10（衣類）

hp：13（9d6－18）

移動速度：30 フィート（約 9m、1 フィートは約 30cm）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
6(-2)	10(+0)	6(-2)	19(+4)	10(+0)	13(+1)

セーブ：【知】＋8、【魅】＋5

技能：〈自然〉＋8、〈魔法学〉＋8、〈歴史〉＋8、〈誘惑〉＋5

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉10

言語：共通語、エルフ語、森語、始原語

呪文発動能力：ビーガンは9レベルの術者であり、呪文発動能力は【知力】である（呪文セーブ難易度 16、呪文攻撃ロール＋8）。ビーガンは以下のウィザード呪文を準備している。加えて、自身の呪文書に記載されている呪文を準備することもできる（どのような呪文を準備し得るかは GM が決定すること）。

初級呪文（回数無制限）：アシッド・スプラッシュ、ファイアー・ボルト、プレスティディジティション、マイナー・イシュージョン、ポイズン・スプレー

1 レベル（4 スロット）：カラー・スプレー、チャーム・パーソン、バーニング・ハンズ、マジック・ミサイル

2 レベル（3 スロット）：シャター、スコーピング・レイ、ホールド・パーソン

3 レベル（3 スロット）：カウンター・スペル、ファイアーボール、フライ

4 レベル（3 スロット）：ウォール・オブ・ファイア、ブラック・テンタクルズ

5 レベル（1 スロット）：ギアス

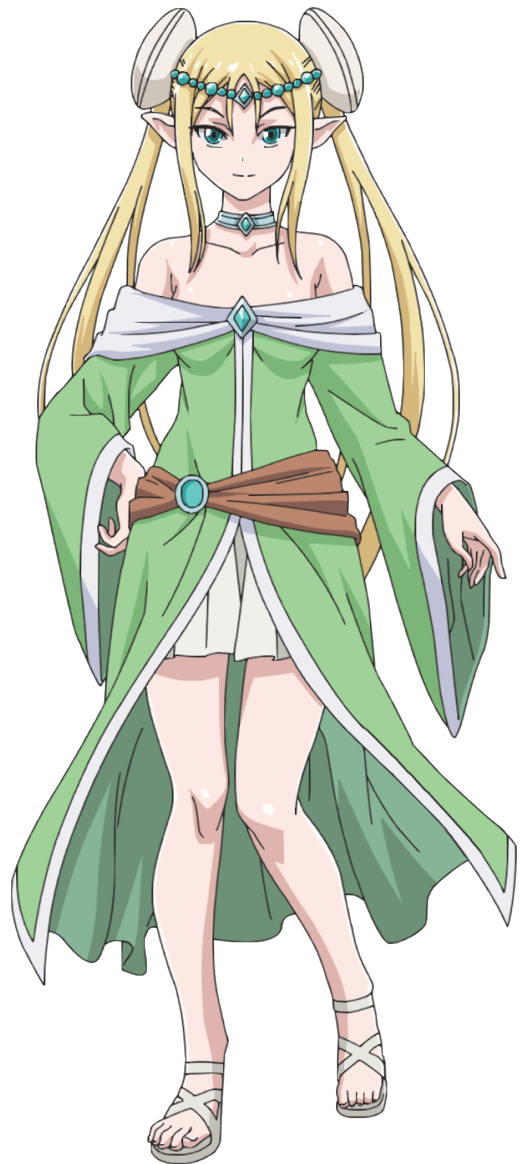
禁呪の制御：ビーガンが3レベル以上の呪文を発動するたびに1d20をロールする。そのロールで1の目を出したならば、呪文が暴走して予期せぬ事態が発生する。具体的に何が発生するかはGMと相談のうえで、GMが最終的な決定をする（基本的には周囲にとっても迷惑がかかる内容になる）。

アクション

格闘：近接武器攻撃

攻撃ロール－2、間合い5フィート、目標1つ

ヒット：1〔殴打〕ダメージ。



ピグリット・パンチェッタ（オーク）

ピーターのお付きの世話係。オークの価値観では誰よりも醜いが、人間の価値観だと超がつく美少女。優しく献身的な心の奥底に、ドス黒い闇が渦巻いている。

ピグリット・パンチェッタ

中型・人型生物（オーク）

AC：10（衣類）

hp：19（3d8 + 6）

移動速度：30 フィート（約9m、1フィートは約30cm）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(+0)	10(+0)	14(+2)	12(+1)	16(+3)	15(+2)

セーブ：【耐】 + 2

道具習熟：調理用具 + 4

技能：〈医術〉 + 5、〈説得〉 + 4、〈誘惑〉 + 4

感覚：暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 13

言語：共通語、オーク語

強烈な一撃：ピグリットの武器攻撃がヒットした際に4(1d8)の追加ダメージを与える（以下の攻撃には加算済み）。

猛進：ピグリットはボーナス・アクションとして、自分が見ることのできる敵対的なクリーチャーに近づくように、最大で自分の移動速度までの移動を行なえる。

心奥の闇：ピグリットがオークに対して行なう攻撃ロールは、19以上の出目でクリティカル・ヒットとなる。

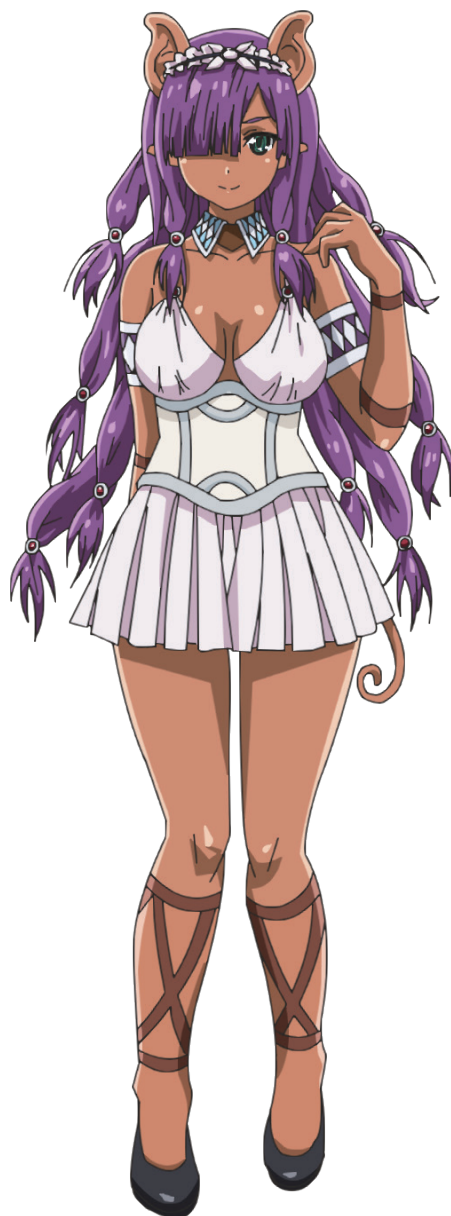
料理上手：小休憩や大休憩の間においしい料理を支度することで仲間たちを元気づける。小休憩か大休憩を終えた時ピグリットと、ピグリットの選んだ5体までのクリーチャーは、1d4点の一時的ヒット・ポイントを得る。ただし調理用具と十分な量の水と食物を利用できる場合に限る。

アクション

岩（代用武器）：近接／遠隔武器攻撃

攻撃ロール + 0、間合い 5 フィートまたは射程 10 / 20 フィート、目標：1 つ

ヒット：9（2d8）[殴打] ダメージ。



ゴブコ・ンギエール (ゴ布林)

ホブゴブリンのトリオ・地獄の三連星のリーダー格。ゴ布林禍の中、ヒューマンの雄どもを性的に喰らい尽くそうと、ピーターの前に現れるが……。

ゴブコ・ンギエール

中型・人型生物 (ホブゴ布林)

AC : 15 (ハイド・アーマー)

hp : 27 (6d6 + 6)

移動速度 : 30 フィート (約 9m、1 フィートは約 30cm)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
10(+0)	14(+2)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	11(+0)

技能 : 〈隠密〉 + 5、〈知覚〉 + 3、〈誘惑〉 + 3

感覚 : 暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 13

言語 : 共通語、ゴ布林語

連携戦闘 : あるクリーチャーから 5 フィート以内にゴブコの「カゾク」がいて、かつその「カゾク」が無力状態でないならば、ゴブコはそのクリーチャーへの攻撃ロールに有利を得る。

素早い脱出 : 自分のターンごとに、ボーナス・アクションとして離脱か隠れ身のアクションを行うことができる。

アクション

複数回攻撃 : 2 回の近接武器攻撃を行なう。

スピア : 近接／遠隔武器攻撃

攻撃ロール + 5、間合い 5 フィートまたは射程 20 / 60 フィート、目標 1 つ

ヒット : 7 (1d8 + 3) [刺突] ダメージ。目標のクリーチャーから 5 フィート以内にゴブコの「カゾク」がいるなら、3d6 点のダメージを追加する。

ゴ布林

小型・人型生物 (ゴ布林)

AC : 12 (衣類)

hp : 7 (2d6)

移動速度 : 30 フィート (約 9m、1 フィートは約 30cm)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
8(-1)	14(+2)	10(+0)	10(+0)	8(-1)	9(-1)

技能 : 〈隠密〉 + 4、〈誘惑〉 + 1

感覚 : 暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 9

言語 : 共通語、ゴ布林語

素早い脱出 : 自分のターンごとに、ボーナス・アクションとして離脱か隠れ身のアクションを行うことができる。

アクション

鉤爪 : 近接武器攻撃

攻撃ロール + 4、間合い 5 フィート、目標 1 つ

ヒット : 4 (1d4 + 2) [斬撃] ダメージ。



ミスリム・ネザーラント（ドワーフ）

ドワーフの発明家で実質ニート。小うるさいジジイどもを黙らせ、楽しく生きていこうと、とんでもない発明品を生み出す。32歳。

ミスリム・ネザーラント

小型・人型生物（ドワーフ）

AC：13（衣類）

hp：22（4d8 + 4）

移動速度：30 フィート（約 9m、1 フィートは約 30cm）

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
11(+0)	16(+3)	13(+1)	17(+3)	14(+2)	13(+1)

道具習熟：魔導工具 + 5

技能：〈手先の早業〉 + 5、〈歴史〉 + 5、〈ペテン〉 + 3

感覚：受動〈知覚〉 12

言語：共通語、ドワーフ語、メシテロ文明語

メシテロ文明知識：古代メシテロ文明に関する【知力】〈歴史〉判定を行なう際には、〈歴史〉 + 7 の技能を持つものとして判定できる。

魔導細工士：ミスリムは魔導工具を用いて 1 時間と 10gp 相当の材料を費やすことで、古代メシテロ文明の失われたテクノロジーで動く兵器を改良した自動機械を作成できる。自動機械は 24 時間経過すると（ミスリムが 1 時間を費やして修理し、自動機械を機能させつづけない限り）機能を停止する。またミスリムが 1 回のアクションを用いて分解した場合にも機能を停止する。自動機械が機能を停止したならミスリムはその自動機械の作成に用いた材料を回収できる。

小型自動機械：AC5、HP1、移動速度 10 フィート、人造。この機械は甲虫や亀のような外見をしている。ミスリムが 1 回のアクションとして命令することで、この機械は半径 15 フィートの範囲を“明るい”光で照らし、そこからさらに 30 フィート先までの範囲を“薄暗い”光で照らす。加えて地上を指定した方向へ 10 フィートまで移動させることができる。小型自立機械は一度に 3 体まで起動しておくことができる。

中型自動機械：AC10、HP10、移動速度 30 フィート、人造。この機械は二足歩行する人型生物を模した外見をしており、1 つの物体を操作したり、鍵のかかっていない扉や容器 1 つを開いたり、開いた容器にアイテム 1 つをしまったり、取り出したり、あるいは 1 本の瓶の中身を注いだりできる。ミスリムが 1 回のアクションとして命令をすることで、ミスリムが停止を命じるか、破壊されるまでその命令を遂行しようと行動する。この機械は攻撃を行ったり、魔法のアイテムを起動したり、10 ポンド（約 4.5kg）を超える物を運搬することはできない。

アクション

工具（代用武器）：近接武器攻撃

攻撃ロール + 0、間合い 5 フィート、目標 1 つ

ヒット：3（1d6）[殴打] ダメージ。



フルタリア・エルドリエル(ハイエルフ)

ビーガンの妹。地上最強の子種を狙い、ピーターをエルフの里にさらう。ビーガンに負けず劣らず根性がひん曲がっているうえ、姉とは顔を見た途端に拳で語り合うほど仲が悪い。

フルタリア・エルドリル

中型・人型生物(ハイエルフ)

AC: 11 (メイジ・アーマー使用時は 14)

hp: 36 (8d6 + 8)

移動速度: 30 フィート (約 9m、1 フィートは約 30cm)

【筋】	【敏】	【耐】	【知】	【判】	【魅】
12(+1)	12(+1)	13(+1)	18(+4)	12(+1)	14(+2)

セーブ: 【知】 + 7、【魅】 + 5

技能: 〈自然〉 + 7、〈魔法学〉 + 7、〈歴史〉 + 7、〈誘惑〉 + 5

感覚: 暗視 60 フィート、受動〈知覚〉 10

言語: 共通語、エルフ語、森語、始原語

呪文発動能力: フルタリアは 8 レベルの術者であり、呪文発動能力は【知力】である(呪文セーブ難易度 15、呪文攻撃ロール + 7)。フルタリアは以下のウィザード呪文を準備している。加えて、自身の呪文書に記載されている呪文を準備することもできる(どのような呪文を準備し得るかは GM が決定すること)。

初級呪文(回数無制限): チル・タッチ、プレスティディジテーション、ポイズン・スプレー、メイジ・ハンド、レイ・オヴ・フロスト

1 レベル (4 スロット): チャーム・パースン、ディテクト・マジック、フォッグ・クラウド、マジック・ミサイル、メイジ・アーマー

2 レベル (3 スロット): アシッド・アロー、ガスト・オヴ・ウィンド

3 レベル (3 スロット): フライ、メジャー・イメージ、ライトニング・ボルト

4 レベル (2 スロット): アイス・ストーム、バニッシュメント

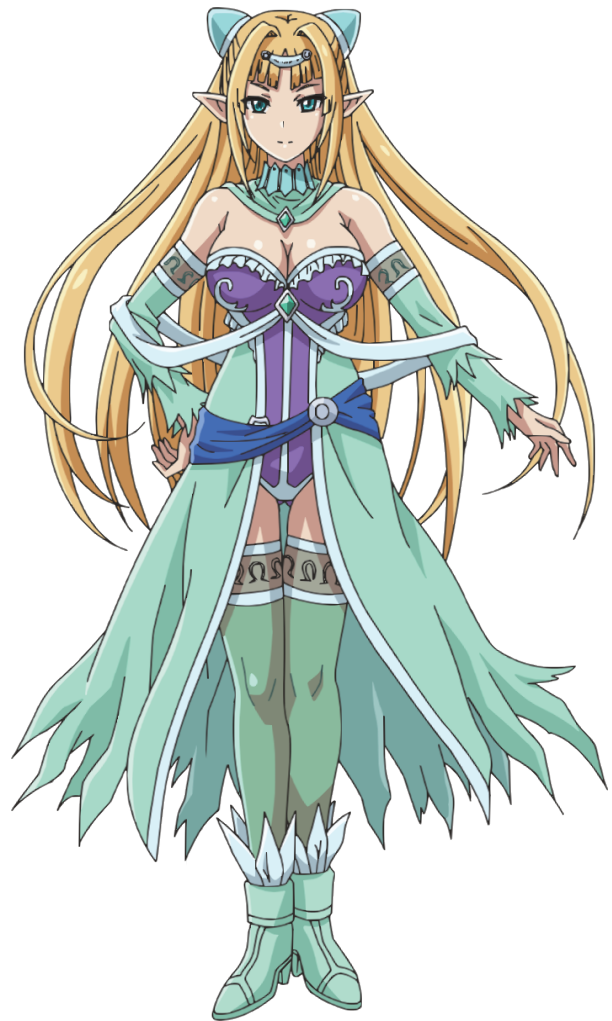
禁呪の制御: フルタリアが 3 レベル以上の呪文を発動するたびに 1d20 をロールする。そのロールで 1 の目を出したならば、呪文が暴走して予期せぬ事態が発生する。具体的に何が発生するかは GM と相談のうえで、GM が最終的な決定をする(基本的には周囲にとっても迷惑がかかる内容になる)。

アクション

格闘: 近接武器攻撃

攻撃ロール + 4、間合い 5 フィート、目標 1 つ

ヒット: 3 (1d4 + 1) [殴打] ダメージ。



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 用 ピーター・グリルと賢者の時間 Super Extra ; Copyright 2022, © 檜山大輔／双葉社・「ピーター・グリルと賢者の時間 SE」製作委員会

END OF LICENSE