

# ノンプレイヤー・キャラクター用種族テンプレート

ここから紹介するのはダンジョンズ&ドラゴンズ(D&D)のルールブックで紹介されるノンプレイヤー・キャラクター(NPC)に付与して彼らにさまざまな種族らしさを与えるためのテンプレートである。

NPCのデータの横にこれを置き、適宜参照するとよいだろう。

## エルフ

エルフは妖精の血を濃く受け継いだ森に住む生命で優美な種族である。

彼らの多くは善良であり奔放で、さまざまなも

### エルフ

中型・人型生物(エルフ)、通常は混沌にして善

**感覚:** 暗視 18m(60 フィート)

**言語:** エルフ語、共通語

### アクション

**フェイの血筋:** エルフは魅了状態をもたらす効果のセーヴィング・スローに有利を得る。また、エルフは魔法的な睡眠に陥ることはない。

のごとを楽しんで生きる感性を持っている。

## ドワーフ

ドワーフは山々の地下深くに掘られた隧道に住むずんぐりとした種族である。

根気強く行儀の良い彼らは鍛冶仕事や細工などが得意で、ドワーフ造りの品物となれば、他よりいい物の代名詞でもある。

### ドワーフ

中型・人型生物(ドワーフ)、通常は秩序にして善

**移動速度:** 7.5m(25 フィート)

**ダメージ抵抗:** [毒]

**感覚:** 暗視 18m(60 フィート)

**言語:** 共通語、ドワーフ語

### 特徴

**ドワーフの毒耐性:** ドワーフは毒へのセーヴィング・スローに有利を得る。

## ハーフリング

ハーフリングは身の丈 90cm(3 フィート)ほどの小さな種族で、憩いの時を大事にしている。

その憩いはたとえば旅から旅の生活で訪れる宿屋の安らぎであったり、郊外の穏やかな我が家で過ごす安息のひとつときであったりする。

### ハーフリング

小型・人型生物(ハーフリング)、通常は真なる中立

**hp:** 1HD ごとに -1

**移動速度:** 7.5m(25 フィート)

**言語:** 共通語、ハーフリング語

### 特徴

**すり抜け移動:** ハーフリングはサイズ分類が1段階大きなクリーチャーを通り抜けて移動できる。

**ハーフリングの勇気:** ハーフリングは恐怖状態をもちらす効果のセーヴィング・スローに有利を得る。

## ティーフリング

ティーフリングは地獄のデヴィルの血を引く種族で、彼らの火と魔法の力を受け継いでいる。

彼らはまた角や尻尾といったデヴィルの身体的特徴も受け継いでおり、その風体からさまざまな誤解を受けることも、それをきっかけに悪に染まることも多いが、それでも真っ当に生きようとする者もいる。

### ティーフリング

小型・人型生物(ティーフリング)、通常は真なる中立

**ダメージ抵抗:** [火]

**感覚:** 暗視 18m(60 フィート)

**言語:** 共通語、地獄語

This work includes material taken from the System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") by Wizards of the Coast LLC and available at <https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document>. The SRD 5.1 is licensed under the Creative Commons Attribution 4.0 International License available at <https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode>.

## ドラゴンボーン

ドラゴンボーンは竜の鱗におおわれ、竜と同じようにブレスを吐くこともできる人型種族で、竜の神によって召命された他の人型種族が祖先とも伝えられている。

彼らが持つ鱗の色はさまざまな竜の色を受け継いだものもあるが、混血によってそれらとは異なる色になった者も多い。

### ドラゴンボーン

小型・人型生物(ドラゴンボーン)、通常は祖先のドラゴンに準じる

**ダメージ抵抗**: [酸]、[電撃]、[毒]、[火]、[冷気]のうち1つ

**言語**: 共通語、竜語

### 特徴

**ブレス攻撃**: ドラゴンボーンは4.5m(15フィート)の円錐形にブレスを吐く。範囲内のクリーチャーはそれぞれ難易度(8+君の【耐久力】修正値+習熟ボーナス)の【敏捷力】セーヴィング・スロー([酸]、[電撃]、[火]の場合)、あるいは【耐久力】セーヴィング・スロー([毒]、[冷気])に失敗したら7(2d6)のダメージ抵抗と同じダメージ種別のダメージを受ける。セーヴィング・スローに成功した者は半分のダメージを受ける。

ブレス攻撃のダメージは脅威度6以上で9(3d6)、脅威度11以上で14(4d6)、脅威度16以上で17(5d6)に上昇する。

## ノーム

ノームは丘の下に巣穴のような住み家を作る小柄な種族で、好奇心旺盛な性格をしている。

持ち前の好奇心で彼らは奇抜な細工物をすることでも知られている。冒険に出て見聞を広めようとする者も多い。

### ノーム

小型・人型生物(ノーム)、通常は混沌にして善

**hp**: 1HD ごとに -1

**移動速度**: 7.5m(25フィート)

**感覚**: 暗視 18m(60フィート)

**言語**: 共通語、ノーム語

### 特徴

**ノームの機転**: ノームは魔法への【知力】、【判断力】、【魅力】セーヴィング・スローに有利を得る。

## ハーフエルフ

エルフとヒューマンの血を引くハーフエルフは、エルフとして生きるには短命で、ヒューマンとして生きるには長命である。

そのため、彼らはどちらの種族とも距離を取ることのできる人の多い街に住み、器用に世渡りをする者が多い。

### ハーフエルフ

中型・人型生物(ハーフエルフ)、通常は混沌にして善

**感覚**: 暗視 18m(60フィート)

**言語**: エルフ語、共通語

### 特徴

**フェイの血筋**: ハーフエルフは魅了状態をもたらす効果のセーヴィング・スローに有利を得る。また、ハーフエルフは魔法的な睡眠に陥ることはない。

## ハーフオーク

オークとヒューマンの血を引くハーフオークは、オークとしては体格が悪く、ヒューマンとしては力が強すぎ、どちらの社会からも疎外されがちである。

そうした事情から悪の道に進む者も少なくないが、実力しだいでどうとでも生きられる冒険に回る者も多い。

### ハーフオーク

中型・人型生物(ハーフオーク)、通常は混沌にして中立

**感覚**: 暗視 18m(60フィート)

**言語**: オーク語、共通語

### 特徴

**ハーフオークのしぶとさ(大休憩で再チャージ)**: ハーフオークのヒット・ポイントが0になり、ハーフオークが即死しないなら、君のヒット・ポイントは0ではなく1になる。