

Belt of Nature's Ally Red

Collar of Nature's Ally Blue

Druid の理想とするところの自然との一体化が図れる逸品。

今の所、赤いベルトと青い首輪が存在する。赤いベルトは人間型クリーチャー、青い首輪は使い魔と動物で二足歩行でないものに装着可能である。敵対するクリーチャーにつけることはできない。

赤と青が装着され、それぞれのクリーチャーが隣接している状態でコマンドワード（所有者が適当に決めること）を唱えると、赤いベルトを装備したクリーチャー（以下甲）が青い首輪を装着したクリーチャー（以下乙）の首から生えたようなケンタウロス状の形に合体する。

乙が動物である場合、Bonus Trick として "Fusion" を得、甲は言語を伴うフリーアクション（合体だ、！）を用いて合体行動をさせることができる。

それぞれバックルなど一部分は Astrite 製であるが、このセットは他のものとは異なり、正義のために戦う熱い心があるならばだれでも使用することができる。ただし、甲は合体開始から合体終了までにその熱い心をこのセットに対してアピールする必要がある、それを怠った場合はその後 1 週間合体できない。乙はなくても OK。Mist は 3 日。

・ Fusion(Su)（赤さんは最低でもここと合体後の運用について読んでおいて下さい）

甲が乙に隣接もしくは騎乗しており、甲がいかなる状態にも変身しておらず、乙の基本サイズが甲の基本サイズよりもちょうど一段階だけ大きい場合にのみこの能力を使用できる。

この能力を発動する際、甲は Wild shape の回数を二つ消費し、同じイニシアチブカウントで甲と乙の全ラウンドアクションを用い、甲はコマンドワードを唱える必要がある。合体は甲のラウンドの最後に完了する。乙が同じイニシアチブカウントで行動出来ない場合、Wild shape の回数は消費されるが、合体は失敗する。これらのアクションは Mental アクションではない。

合体開始から合体時間終了までの間、赤いベルトから大音量で音楽が流れる (ListenDC:-10)。また、合体開始～合体完了までと合体完了～合体時間終了には異なる音楽を流すこともできる。

以下は合体後のクリーチャーの運用について。

・ 合体状態では全てにおいて一体のクリーチャーとして扱い、合体中の意思決定は甲が行う。乙の意識は甲とひとつになって応援することができるが、それ以外のアクションは Mental なものを含めて行うことが出来ない。

・ 合体口ボを甲と乙で操っているものだと考えてください。

・ 種別が人怪になることに注意。ある種の呪文の対象にならなくなる。

・ 能動的な合体解除は標準アクションである。

・ 合体中に合体後クリーチャーの hp 以上のダメージを受けた場合、合体は強制的に解除される。

・ 合体可能時間は合体完了から数えて甲の HD 時間である。合体時間終了後、直ちに合体解除される。

・ 合体解除する場合、甲と乙は隣接した状態で分離する。合体中に受けたダメージは全て乙に適用し、分離後の全クリーチャーは次のアクションを失う。（補足:能動的に変身解除する場合は解除したラウンドに行動できないということ）合体中にかけられた呪文や状態異常は、合体終了後には甲にかけられたものとする。

・ 効果開始時に甲にかかっている呪文効果、状態異常などはサイズ変更効果を除いて適用される。適用されなかった効果は合体中サプレスされる。

- ・効果開始時に乙にかかっている呪文効果、状態異常などは、合体の間サプレスされる。
- ・乙が四足以上で歩行するクリーチャーの場合、甲は騎乗ランスチャージと同じように甲の持つランスで突撃した場合に倍のダメージを与えることが出来る。
- ・乙の首輪は甲のベルトと融合する。

以下は合体後のクリーチャーのデータについて。「～を用いる」とある場合、呪文効果がサプレスされたりアイテムが溶け込んだりしていればその状態のものを考慮する。

- ・種別は Monstrous Humanoid となり、HD は甲と乙のどちらか高い方と等しくなる。ただし、武器の習熟と暗視は得ない。
- ・副種別は甲と乙の両方を用いる。
- ・サイズやリーチは乙のものを用いる。
- ・移動能力は乙のものを用いる。
- ・外皮 AC には乙の外皮ボーナスを用いる。鎧 AC は甲と乙の両方が適用される。(当然通常の鎧 AC のルールに従い、どちらか高い方だけ適用される。)
- ・Str,Dex,Con は乙のもの、Int,Wis,Cha は甲のものを用いる。
- ・Skil rank は甲のものを用いる。
- ・武器への習熟と特技は甲乙両者のものを同時に用いる。複数取得不可能なものが重複した場合、一つだけ習得しているものとして効果を考える。合体後に条件を満たさなくなるような特技は効果を表さない。
- ・甲の足部位のマジックアイテムは溶け込む。
- ・乙のマジックアイテムは青い首輪と足部位のものを除いて溶け込む。
- ・呪文能力を含む全ての特殊能力も甲乙両者のものを用いるが、甲の下半身に由来するもの(全ての移動能力など)と乙の頭部に由来するもの(Bite,Breath Weapon,Gaze,Sp,特殊感覚など)とクラス能力を失う。乙の Pounce や Improved grab,Rake,Rend など乙自身の肉体武器に由来する効果は乙の肉体攻撃ルーチンでのみ効果を表す。甲のドルイド能力による乙の特殊能力も Evasion, Multiattack, Improved Evasion は保持する。
- ・アタックルーチンは甲による攻撃(甲のサイズの武器を用い、サイズによる影響も甲のサイズから考えること)か、乙の肉体攻撃ルーチンのどちらかとなる。
- ・乙の肉体攻撃ルーチンに Bite が含まれていた場合、甲の通常近接攻撃一回と置き換えることが出来る。Bite が Secondary 以降の攻撃であった場合、ダメージへの筋力ボーナスは 1/2 にし、Secondary 攻撃の命中ペナルティを受ける。甲の近接攻撃に置き換えなかった場合でも、乙の Bite は使用できない。置き換えた甲の攻撃は、Improved grab など乙の肉体武器に由来する効果の影響を受けない。

下はグミストドン(仮称)のデータです。これは暫定的なものであり、変わる可能性があります。

強さ的には、代償が両方の行動1回とその後の行動1回ずつで、ネイチャーズフェイバーもかからないからこの程度だと思えます。DMで、これが強すぎるとか弱すぎるとか空気読めてねえよカスとか思った方は言って下さい。泣きます。

能力は予告無しに変化することがあります。

設定としては Fog が使った場合のみ、無条件、効果時間瞬間で Tauric クリーチャーになります。ネチャライ V の仲間を増やしたい人は、ご自由に新しいセットを追加してってください。

仮称 Gmistodon

Large monstrous humanoid

12d8+51(105)

Initiative:-1

Speed:50ft(20+30enc),burrow 5ft

AC:27(Size-1,Dex-1,Natural+12, Armor+5, Defrection+2)

BAB/Grapple:+12/+21

Attack:Tail(+16, 2d6+5/3) or +1Short Sword(+13, 1d6+6/19-20) (未習熟ペナ含む)

Full attack:Tail and +1Short Sword(+8, 1d6+3)

or +1SS (13/8/3, 1d6+6)

Reach:5ft

Special attacks:Augument Critical(Tail のみ ),Trample, Mist's SA

Special qualities:DR5/Piercing,Low light vision, Evasion, Mist's SQ

Spell ability:Same to Mist

Save:Fort+8,Ref+8,Will+14

Abilities:STR21,DEX9,CON17,INT14,WIS20,CHA14

Skills:Listen+19, Spot+19, Spellcraft+6, Consentration+19, Know(nat)+14, Heal+15, HdIAnml+18

Feats:Alertness,Improved natural attack(Tail),Power attack,Toughness,Improved toughness, spell focus(conj), Augment Summonning, Skill focus(Handle animal), Practiced Spellcaster

基本的に相当強くなりますが、Fort ががた落ちします。チャンスです。