

ワーベアー

Werebear／人熊

「私は私の特性を呪いと考えてはいない。それは“義務”だ。私は原野を、あの略奪者たちから、守る！」

◀(´ω`)_..。oO(5段落分の説明があるよ

ワーベアーの作成

◀(´ω`)_..。oO(2段落分の説明があるよ

開始時の特徴

ライカンスロープとしてワーベアーは人型形態からベアー形態に変化し、また戻ることができる。君がベアー形態である間、君は長い爪の生えた強力な野獣の腕と敵を噛み裂くことのできる鋭い牙を得る。君がベアー形態の動物の強靭さを得ていない間も、君は荒野で直面する様々な問題に抵抗することは可能だが、それでも銀は君をしり込みさせる。

利益：君は[病気]に対するセーヴィング・スローに+2ボーナスを得る。

君は[変身生物]副種別を得る。さらに、君は[変身生物]に影響を与える効果を受ける。加えて、銀製の武器や装具で君を攻撃する者は、君に対して戦術的優位を得る。

最後に、君はベアー・シェイプのパワーを得る。

追加の特徴

レベル5の特徴

君はベアーに対する洞察を得ることから親和性を持ち、またベアー形態である間はより頑健になる。

利益：ベアーもしくは類似したクリーチャーと接触する際、君は〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の各判定に+2ボーナスを得る。

さらに、ベアー形態である間、君はACと頑健防御に+1パワー・ボーナスを得る。

レベル10の特徴

君は経験から獣性を受け入れることを学ぶことでライカンスロープ的特性を制御し、完全にベアーに形態変化する必要がなくなった。そのため、君はベアーの姿とパワーのまま人型形態を維持することができる。

利益：君がベアー・シェイプのパワーを使用する際、君は人型形態とベアー形態の複合形態を取ることができる。複合形態である間、君の装備品は君の新形態に溶け込むことはなく、持っているアイテムを強制的に落とすこともなくなる。君はまた[野獣形態]キーワードのない[装具]または[武器]パワーに対する制限を受けなくなる。

選択可能になるパワー

精神世界との密接な関係が、“毛皮まとい”の同族を苦しめる恐るべき呪いから多くのワーベアーを守る。残虐な欲望からの解放が、ワーベアーに彼女らの二重性を探求させ、衝突する感情を和解させ、遂には合一へ至る道を開く。

レベル2の汎用パワー

君がベアー形態を快適に感じるようになるにつれ、君は膂力を利して敵の動きを止めるため、がっしりとつかむ技を学ぶ。また、君が戦いで負う怪我はたちまち治る。

ベアー・アップ

Bear Up／持ち堪えろ ワーベアー／汎用／2

君のがっしりした腕は敵をつかんで押しつぶす。敵が逃れる望みはわずかだ。さらに君の怪我はふさがり始める。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]、[回復]

マイナー・アクション 使用者

必要条件：使用者はこのターンの開始時に“重傷”でなくてはならない。

効果：この遭遇の終了時まで、使用者がベアー・シェイプ・パワーの二次攻撃をヒットさせたなら、使用者は使用者の次のターンの終了時まで目標をつかむことができる。さらに、使用者が“重傷”で[野獣形態]である間、使用者は再生2を得る。

レベル11：再生4

レベル21：再生6

レベル6の汎用パワー

君と体を共有している熊の精霊は普遍の存在だ。もしあまりにも危険が迫ったら、その熊は君が課した拘束を破り、恐ろしい暴走が始まるかもしれない。

インレイジド・ベアー

Enraged Bear／激怒する熊 ワーベアー／汎用／6

突然の痛みで君の制御は崩れ、君は敵の面前で熊の姿に変化する。

[一日毎] ◆ [野獣形態]、[恐怖]

即応・対応 使用者

トリガー：使用者が[野獣形態]ではない間に、使用者に攻撃がヒットする。

効果：既に使用済みでない限り、使用者はベアー・シェイプ・パワーを使用する。使用者から3マス以内において使用者を見ることができ敵は攻撃ロールに-2のペナルティを受ける(セーブ・終了)。

レベル10の汎用パワー

始原の精霊は自然界を守り育むワーベアーに、苦痛を取り去り安らぐ力を与える。君がこのパワーを使用すると、柔らかな光が君の体を通して放たれ、君の助けを求める仲間に向かって流れる。

ブlessing of the Great Bear

Blessing of the Great Bear／始祖熊の祝福 ワーベアー／汎用／10

君は始祖熊に請願すると、自然魔法の流れが君を介してそれを必要とする味方に向かう。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]、[原始]

標準アクション 近接・接触

目標：使用者または味方1体

効果：使用者は目標が受けている、セーブで終了できる効果1つを終了させる。

ワーラット

Wererat／人鼠

「人々は鼠を軽視しているが、彼らこそが世界で最も優秀な生残者なのだ。」

▼(´ω`)_.。oO(4段落分の説明があるよ

ワーラットの作成

▼(´ω`)_.。oO(1段落分の説明があるよ

開始時の特徴

君は君の形態を、普通のネズミの怪物のような大型版であるダイア・ラットに変化させることができる。この形態である間、君は汚穢熱 - バイト攻撃により感染リスクのある伝染病 - の保菌者となる。ワーラットとなった君は、どうすれば人目につかずに動け、注意を引きつけずにすむかを学ぶ。

加えて、銀は君にとって特に有害だ。敵による銀製武器の攻撃は君に対する致命的な優位となりえる。

利益：君は〈隠密〉判定に+2パワー・ボーナスを得る。

君は[変身生物]副種別を得る。さらに、君は[変身生物]に影響を与える効果を受ける。加えて、銀製の武器や装具で君を攻撃する者は、君に対して戦術的優位を得る。さらに君は汚穢熱に対して完全耐性を得る。

最後に、君はダイア・ラット・シェイプのパワーを得る。

追加の特徴

レベル5の特徴

ダイア・ラットとしての君の経験は、ネズミの精神とその行動原理について多くをもたらした。君はこれらのクリーチャーに対峙した時、経験から対処法を学ぶことができる。君はダイア・ラット形態である間、より素早く脅威に対処する。

利益：ラットもしくは類似したクリーチャーと接触する際、君は〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の各判定に+2ボーナスを得る。

さらに、ダイア・ラット形態である間、君は反応防御に+2パワー・ボーナスを得る。

レベル10の特徴

君は形態変化に熟達することで、ワーラットとしての潜在能力を完全に引き出す。君は人型形態と野獣形態を選択するのではなく、これらの形態を融合した複合型を選択することができる。この形態である間、君はダイア・ラットの速度と俊敏性を維持しながら、呪文を発動したりアイテムを使用することができる。それでも敵の攻撃を回避する生態能力を活用する目的から、ダイア・ラットに形態変化する利点はある。

利益：君がダイア・ラット・シェイプのパワーを使用する際、君は人型形態とダイア・ラット形態の複合形態を取ることができる。複合形態である間、君の装備品は君の新形態に溶け込むことはなく、持っているアイテムを強制的に落とすこともなくなる。君はまた[野獣形態]キーワードのない[装具]または[武器]パワーに対する制限を受けなくなる。

選択可能になるパワー

ワーラットは優れた狡猾さと、他者であれば進入をためらう場所に自発的に入り込むことで生き残る。君が君の獣人特性を理解するにつれ、君は野獣形態の利点とダイア・ラット形態の有効利用方法を学ぶ。

レベル2の汎用パワー

他のライカンスローブと同様、君は戦闘の負傷を形態変化することで、急速に癒す特性を得る。君はまたラット形態である間、君は敵の間合いから逃れるため脱出路として爪で壁を駆け上がるることができる。

ラット・ブラッディ

Rat-Blooded／ネズミらしさ

ワーラット／汎用／2

君は爪により容易に壁をはい登り、また激しい鼓動の増加は君の活力を増進させる。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]、[回復]

マイナー・アクション

使用者

必要条件：使用者はこのターンの開始時に“重傷”でなくてはならない。

効果：この遭遇の終了時まで、使用者が[野獣形態]である間、使用者は使用者の移動速度の半分に等しい値の登攀移動速度を得る。さらに、使用者が“重傷”で[野獣形態]である間、使用者は再生2を得る。

レベル11：再生4

レベル21：再生6

レベル6の汎用パワー

快速と俊敏を以ってダイア・ラットは敵に対峙する。君が野獣形態である間、君は敵をすり抜け、敵の弱点を攻撃することができる。

ラット・スカリー

Rat Scurry／ネズミ走り

ワーラット／汎用／6

君は敵のまたぐらを抜け、敵の間合いの外に出る。

[無限回] ◆ [野獣形態]

移動アクション

使用者

効果：使用者は2マスまでのシフトを行なう。

レベル10の汎用パワー

ワーラットにまつわる物語と噂は多いが、実際に戦ったものは少ない。君は敵に一瞬の驚愕を与えるため、形態変化のタイミングを計る。

ワーラット・フェイント

Wererat Feint／ワーラットの牽制

ワーラット／汎用／10

君が人型形態からダイア・ラット形態に変身した時、敵を驚愕させる。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]

フリー・アクション

近接範囲・爆発2

トリガー：使用者がダイア・ラット・シェイプのパワーを使用する

目標：爆発の範囲内にいて使用者を見ることができる敵すべて

効果：目標は使用者の次のターンの終了時まで使用者に戦術的優位を与える。



ドラゴン・マガジン#410
Howl at the Moon

ワーウルフ

Werewolf / 人狼

「私の内なる獣は、我がくびきを脱しようとしている。もしそうなったなら、貴殿は逃走せねばならぬ。その走りは命懸けとなるだろう。だが、それでも足りぬかも知れぬ。」

▼(´∩`)_..。oO(4段落分の説明があるよ

ワーウルフの作成

▼(´∩`)_..。oO(1段落分の説明があるよ

開始時の特徴

君の肌の下にはオオカミの精霊が宿り、君がその解放を望むなら、君は形態変化の始まりを感じる。君の肉体の至るところに毛皮が生え、君の牙は伸び、野獣形態を取るため四肢は変容する。オオカミの精霊は君に力を与え、またその形態は君に恐るべき傷も与える。

君は銀に対して本能的な不安を持っている。それが君に対して使用されると、君の腰は引ける。

利益：君は〈威圧〉判定に+2パワー・ボーナスを得る。

君は[変身生物]副種別を得る。さらに、君は[変身生物]に影響を与える効果を受ける。加えて、銀製の武器や装具で君を攻撃する者は、君に対して戦術的優位を得る。さらに君はムーン・フレンジーに対して完全耐性を得る。

最後に、君はウルフ・シェイブのパワーを得る。

追加の特徴

レベル5の特徴

君の野獣的特性は他のオオカミへの強力な紐帯を与える。君はほとんどそれらの考えを読むかのようにその感情を感じる。君はまた二重特性から得られる不自然な速度も得る。

利益：ウルフもしくは類似したクリーチャーと接触する際、君は〈はったり〉、〈交渉〉、〈威圧〉の各判定に+2ボーナスを得る。

さらに、ウルフ形態である間、君は移動速度に+2パワー・ボーナスを得る。

レベル10の特徴

君は君の分かれた特性に慣れるにつれ、その二重性を容易に受け入れる。ひとつの面と別の面という考えではなく、君は両方の面を受け入れることで、双方の良い面を取り入れた複合形態というものを創案する。

利益：君がウルフ・シェイブのパワーを使用する際、君は人型形態とウルフ形態の複合形態を取ることができる。複合形態である間、君の装備品は君の新形態に溶け込むことはなく、持っているアイテムを強制的に落とすこともなくなる。君はまた[野獣形態]キーワードのない[装具]または[武器]パワーに対する制限を受けなくなる。

選択可能になるパワー

君の魂をかき乱す衝突を終わらせる唯一の方法は、内に眠る獣を受け入れることだ。君は狂暴化の衝動を押さえ込むことを学び、適正な方向に放出することができる。しかしながら、オオカミの調教は困難で、しばしば手綱は失われる。

レベル2の汎用パワー

君の[野獣形態]から得られる最初の利点は移動速度の増加だ。オオカミの特性に屈することで、君は戦場を横切って向こうの敵に飛び掛ることができる。しかしながら、オオカミの調教は困難で、しばしば手綱は失われる。

ウルフズ・ヴァイタリティ

Wolf's Vitality / オオカミの活力

ワーウルフ / 汎用 / 2

憤怒が君の血管を巡ると、君の脚に凄まじい力がみなぎる。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]、[回復]

マイナー・アクション

使用者

必要条件：使用者はこのターンの開始時に“重傷”でなくてはならない。

効果：この遭遇の終了時まで、使用者が[野獣形態]である間、使用者は移動速度が1増加する。さらに、使用者が“重傷”で[野獣形態]である間、使用者は再生2を得る。

レベル11：再生4

レベル21：再生6

レベル6の汎用パワー

君は君の肉体と快速を活かし、敵が味方に気を取られている間に敵を打ち倒す。

パック・アタック

Pack Attack / 群れ攻撃

ワーウルフ / 汎用 / 6

オオカミは群れで戦うことを得意とする。それは君が仲間と戦うことで証明される。

[無限回] ◆ [野獣形態]

フリー・アクション

特殊

トリガー：使用者が少なくとも1体の味方が隣接している敵に、ウルフ・シェイブ・パワーの二次攻撃をヒットさせる

効果：使用者は敵を打ち倒して伏せ状態にさせる。

レベル10の汎用パワー

君が痛みを覚えるとき、君はあえて手綱を放す。君が手綱を放すと、オオカミが表に出てくる。このパワーは君に大きな長所を与えるが、君の味方の敵を増やす危険を冒す。

ワーウルフ・フレンジー

Werewolf Frenzy / ワーウルフの狂暴

ワーウルフ / 汎用 / 10

君への痛みは君を狂気に追いやり、君は間合いにいるものすべてを攻撃し始める。

[遭遇毎] ◆ [野獣形態]、[構え]

即応・対応

使用者

トリガー：使用者がウルフ・シェイブ中に、攻撃により“重傷”になるか、“重傷”中に攻撃がヒットする

効果：使用者は“重傷”でなくなるまでの間、“ワーウルフの狂暴”の構えを取る。この構えの間、使用者は攻撃ロールに+2パワー・ボーナスを得、使用者の[野獣形態]攻撃パワーに1d6追加ダメージを得る。使用者のウルフ・シェイブが終了するまで、使用者の味方は使用者に対して機会攻撃を誘発し、使用者はすべての機会攻撃を行わなくてはならない。



ドラゴン・マガジン#410
Howl at the Moon

各形態変化パワー

ベアー・シェイプ

Bear Shape / 熊形態

ワーベアー / 汎用

君の中にいる獣に身を任せると、君は人型形態を捨てて残忍な熊に変化する。

[遭遇毎] ◆ [変身]

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者は遭遇の終了時まで、使用者の人型形態から[野獣形態] - ベアー - に形態変化する。また、使用者はマイナー・アクションで形態変化を終了し、1マスのシフトを行なえる。

使用者が[野獣形態]にいる間、使用者はパワーの維持は可能だが、[野獣形態]キーワードのない[武器]や[装具]の攻撃パワーを使用することはできない。この形態にいる間、使用者は“夜目”を得る。この形態のサイズは使用者と同じで、使用者のゲーム的数値や移動モードを変更しない。使用者の装備は形態に溶け込み、使用者が持っているものは使用可能な装具を除きすべて落下する。使用者はシールドを除く、着用している装備の利益は受け続ける。

使用者は着用している魔法のアイテムと[装具]の特性とパワーを使用できるが、[武器]のパワーと特性、その他の魔法のアイテムのパワーは使用できない。装備品は形態変化中に外すことはできず、取り出すこともできない。

形態変化が終了するまで、使用者は二次パワーを無限回で使うことができる。

二次パワー [野獣形態]

標準アクション

近接・接触

目標：クリーチャー1体

攻撃：【最も高い能力値】修正値 +3 対AC

レベル11：【最も高い能力値】修正値 +6

レベル21：【最も高い能力値】修正値 +9

ヒット：1d8 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ、さらに使用者は目標を使用者の次のターンの終了時までマークする。

レベル21：2d8 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ。

特殊：使用者はこのパワーを近接基礎攻撃として使用できる。

差異 ♪(´ω`)

- ・ サイズは元のまま。
- ・ 二次パワーのダメージは1d8。
- ・ 二次パワーがヒットすると使用者の次のターンの終了時までマークする。

ダイア・ラット・シェイプ

Dire Rat Shape / 大鼠形態

ワーラット / 汎用

君は野獣の特性を受け入れることにより、君は忌まわしい大鼠への苦痛の形態変化を経験する。

[遭遇毎] ◆ [変身]

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者は遭遇の終了時まで、使用者の人型形態から[野獣形態] - ダイア・ラット - に形態変化する。また、使用者はマイナー・アクションで形態変化を終了し、1マスのシフトを行なえる。

使用者が[野獣形態]にいる間、使用者はパワーの維持は可能だが、[野獣形態]キーワードのない[武器]や[装具]の攻撃パワーを使用することはできない。この形態にいる間、使用者は“夜目”を得る。この形態のサイズは小型で、使用者のゲーム的数値や移動モードを変更しない。使用者の装備は形態に溶け込み、使用者が持っているものは使用可能な装具を除きすべて落下する。使用者はシールドを除く、着用している装備の利益は受け続ける。

使用者は着用している魔法のアイテムと[装具]の特性とパワーを使用できるが、[武器]のパワーと特性、その他の魔法のアイテムのパワーは使用できない。装備品は形態変化中に外すことはできず、取り出すこともできない。

形態変化が終了するまで、使用者は二次パワーを無限回で使うことができる。

二次パワー [野獣形態]

標準アクション

近接・接触

目標：クリーチャー1体

攻撃：【最も高い能力値】修正値 +3 対AC

レベル11：【最も高い能力値】修正値 +6

レベル21：【最も高い能力値】修正値 +9

ヒット：1d4 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ。使用者が目標に対して戦術的優位を得ているなら、継続的ダメージ5(セーブ・終了)を与える。

レベル21：2d4 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ。

特殊：使用者はこのパワーを近接基礎攻撃として使用できる。

差異 ♪(´*ω`)

- ・ サイズは小型になる。
- ・ 二次パワーのダメージは1d4。
- ・ 戦術的優位を得て二次パワーがヒットすると、継続的ダメージ5(セーブ・終了)を与える。

ウルフ・シェイプ

Wolf Shape / 狼形態

ワーウルフ / 汎用

突然の衝撃に獣が放たれ、苦痛と共に威嚇的な狼への変化が始まる。

[遭遇毎] ◆ [変身]

マイナー・アクション

使用者

効果：使用者は遭遇の終了時まで、使用者の人型形態から[野獣形態] - ウルフ - に形態変化する。また、使用者はマイナー・アクションで形態変化を終了し、1マスのシフトを行なえる。

使用者が[野獣形態]にいる間、使用者はパワーの維持は可能だが、[野獣形態]キーワードのない[武器]や[装具]の攻撃パワーを使用することはできない。この形態にいる間、使用者は“夜目”を得る。この形態のサイズは使用者と同じで、使用者のゲーム的数値や移動モードを変更しない。使用者の装備は形態に溶け込み、使用者が持っているものは使用可能な装具を除きすべて落下する。使用者はシールドを除く、着用している装備の利益は受け続ける。

使用者は着用している魔法のアイテムと[装具]の特性とパワーを使用できるが、[武器]のパワーと特性、その他の魔法のアイテムのパワーは使用できない。装備品は形態変化中に外すことはできず、取り出すこともできない。

形態変化が終了するまで、使用者は二次パワーを無限回で使うことができる。

二次パワー [野獣形態]

標準アクション

近接・接触

目標：クリーチャー1体

攻撃：【最も高い能力値】修正値 +3 対AC

レベル11：【最も高い能力値】修正値 +6

レベル21：【最も高い能力値】修正値 +9

ヒット：1d10 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ。

レベル21：2d10 + 【最も高い能力値】修正値ダメージ。

特殊：使用者はこのパワーを近接基礎攻撃として使用できる。

差異 ♪(´/ω`)/

- ・ サイズは元のまま。
- ・ 二次パワーのダメージは1d10。
- ・ 二次パワーに他の利益はない。