

運の妖精術

運の属性能力に秀でた妖精使いは、運命に干渉する妖精術を使用出来ます。

運の性質として何らかの判定のダイス目に干渉する妖精術が多くなります。

この属性を得意とする妖精使いは、比較的気まぐれで、他の人にあまり干渉されたくない性格の人が多いとされます。

人嫌いなのか、あるいは人間関係に興味が無いのかは人によるのかもしれませんが。

この術は、最低何らかの判定を必要とする行為が周囲 10m 以内で起こっていれば発動可能です。しかしこの状況では属性能力に -2 のペナルティを受けます。

術を問題なく使用するには周囲 10m で判定が 2 つ以上行われている必要があります。

また、多くの生物が多くの判定を必要とする戦闘中や、誰かの生死を左右する重要な状況（GM 判断）では属性能力の数値を +2 されたものとして扱うことができます。

この属性の妖精術に抵抗する場合は、両者が 1 d 6 を振り、抵抗する側が高い目が出れば抵抗に成功します。通常の ST 値を用いた抵抗は行いません。また、両者が 1 d 6 を振って同じ出目が出た場合、両者がもう一度 1 d 6 を振りなおして下さい。

この属性の妖精術は妖精使いのフィートの効果を受けません。《属性殊》の運の属性に対応する宝石もありませんし、《封印属性》で封印することも強化することもできません。

状況修正まとめ

- ・ 1 分以内に周囲 10m 以内で何らかの判定を必要とする行為が起こった、または起こっている：属性能力 - 2
- ・ 1 分以内に周囲 10m 以内で何らかの判定を必要とする行為が 2 つ以上起こった、または起こっている：ペナルティ無し
- ・ 戦闘中または戦闘中以外に誰かの生死を左右する重要な状況（GM 判断）：属性能力 + 2

名前 運命安定化

必要属性能力 運 1

使役妖精数 1

発動時間 瞬間（その後 2 アクション行動不可）

効果範囲 一体

持続時間 1 ラウンド

ST 特殊／無効

効果解説

運命をどちらかと言うと悪いけど致命的なことは起きないように変化させます。

この術を使うことによって、対象は次のラウンドに 2 d 6 を振る判定の際に片方のダイス目を 2 として扱うことができます。

名前	転倒
必要属性能力	運 2
使役妖精数	1
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	一瞬
S T	特殊／無効

効果解説

相手の運を空回りさせ、相手をズッコケさせます。

相手は抵抗に失敗した場合、その場で盛大に（人型の場合は顔から）転倒し、2 d の防護点無視のダメージを受けます。

名前	運命補助
必要属性能力	運 3
使役妖精数	2
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	使役
S T	なし

効果解説

相手の運命に干渉し、少しでもいい方向へ導きます。

相手はこの術を使役されてる間、何らかの判定を行い気に入らない達成値が出た場合 1 回だけ達成値に + 1 の無属ボーナスを加えることができます。

名前	悪運
必要属性能力	運 4
使役妖精数	3
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	使役
S T	なし

効果解説

本来一部の人間が先天的に持っている運命力を後天的に付与します。

相手はボーナス設定【悪運】を取得します。この妖精術は自動失敗が出た判定の直後に解除されます。

また、対象が自動失敗をするか、3 日経つまで術の解除はできません。

名前	幸運
必要属性能力	運 5
使役妖精数	3
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	使役
S T	なし

効果解説

本来一部の人間が先天的に持っている運命力を後天的に付与します。

相手はボーナス設定【幸運】を取得します。この妖精術は【幸運】の効果を使いダイスを振り直した直後に解除されます。

また、対象が自動失敗をするか、3 日経つまで術の解除はできません。

名前	不運
必要属性能力	運 6
使役妖精数	4
発動時間	2 アクション
効果範囲	一体
持続時間	使役
S T	特殊／無効

効果解説

相手の運命を操作し、とてつもなくいい結果が出ようとしている時にその結果をとてつもなく悪くします。

相手はこの妖精術の効果を受けている間、クリティカルがファンブルとして扱われ、出目も 1 2 から 2 に変動します。

この効果が 1 度でも発動した場合、この妖精術は解除されます。

名前	運命安定化・強
必要属性能力	運 7
使役妖精数	5
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	1 ラウンド
S T	特殊／無効

効果解説

運命をとにかく平凡な方向へ導きます。

この術を使うことによって、対象は次のラウンドに 2 d 6 を振る判定の際にダイスを振らず結果を 7 とすることができます。

名前 妖精の気まぐれ
必要属性能力 運 8
使役妖精数 ???
発動時間 2 アクション
効果範囲 ???
持続時間 ???
S T ???

効果解説

全ての判断を気まぐれな妖精に委ね、何らかの現象を起こします。

術者はまず 2 d を振り、使役する妖精数を決定します。

出目が術者の使役妖精数より高い場合、術は不発となります。

その後 2 d を振り、出目によって以下の表の効果を発動します。

2d の出目	効果 (AA は公式のサプリメント『アドバンスド・アドヴェンチャー』の略称です)
2	術者を中心に中円の範囲にいるキャラの全ての判定がラウンドの終わりまで全て自動失敗となります。
3	魔法強度の達成値が 20 の爆炎蛙 (AA 35 ページ) が手元に出現し、即座に爆発します。
4	術者は 10 点負傷します。
5	術者を中心に中円の範囲にいるキャラの全てが 1 d を振り、出目が 2 以下だったものは転倒し 2 d のダメージを受けます。
6	術者は戦闘が終了するまで回避に -2 のペナルティを受けます。
7	天候が晴れだったら雨が降り始め、雨が降っているなら晴れます。
8	術者は戦闘が終了するまで全ての ST に +1 の無属ボーナスを得ます。
9	2 ラウンドの間妖精術の全ての属性の状況に寄る修正が +2 になります。
10	魔法強度の達成値が 20 の放心 (AA 57 ページ) が全員にかかります。 この放心は効果時間が使役から 2 ラウンドに変更されます。
11	術者を中心に中円の範囲にいるキャラの全ての負傷点が 10 点回復します。
12	術者を中心に中円の範囲にいるキャラの全てが近接攻撃をする際のダメージを 1 分 (10 ラウンド) の間ダメージタイプに関係なく +5 します。

名前 激運空間
必要属性能力 運 9
使役妖精数 8
発動時間 2 アクション
効果範囲 中円
持続時間 使役
S T なし

効果解説

術者を中心とした中遠の範囲にいる場合、全ての 2 d を振る判定で 10 以上が出たらクリティカルとし、4 以下が出たらファンブルとして扱います。

名前	運命最良化
必要属性能力	運 1 0
使役妖精数	1 5
発動時間	瞬間（その後 2 アクション行動不可）
効果範囲	一体
持続時間	使役
S T	なし

効果解説

相手の運命を最良の方向へ導きます。対象は次の判定時に 2 d を振った時、出目が 2 だったら 2 として扱い、出目が 3 ～ 7 だったら 1 1 として扱い、出目が 8 ～ 1 2 だったら 1 2 として扱います。判定が行われた直後に、この妖精術は解除されます。

注意

これは Shared†Fantasia の非公式サプリメントです。

Shared†Fantasia は Hakase 氏が著作権を所有しています。

Shared†Fantasia のルールブックが無いと使用することはできません。

また、このサプリの使用にはきちんと GM や PL の許可をとってください。

指摘などがありましたら以下の skypeID をお願いします。（切実）

問い合わせ skypeID : maegapa01

シェア†ファンしようぜ！

更新履歴

（ 2 0 1 4 年）

3 / 1 0 運の妖精術の抵抗についての追記と、運命補助の効果を修正

（ 2 0 1 3 年）

1 0 / 1 4 ほぼすべての妖精術の発動時間を修正し、妖精の気まぐれの効果を修正

6 / 2 1 とりあえず完成