

Shared+Fantasia

**One
of**

The possibilities

目次

追加クラス説明	3
守護者	
破壊者	
小悪党	
追加クラスフィート	5
守護者	
破壊者	
小悪党	
追加NPC	17
オフトウン	
おわりに	18

〈クラス説明〉

守護者(ガーディアン)

守りに特化した戦闘用のクラス。盾のみで戦う姿は特徴的であるが、その盾で守るのは自分か他者の命のどちらかしか守れない不器用さがある。守護者が冒険に出る理由があるとすれば、守りたい存在が冒険に出るのについて行くためか、あるいは自身を守るために冒険に出なければならないためである。

クラス名	守護者
HP修正	4
戦闘修正	CL-1
頑健ST修正	CL+1
直感ST修正	CL
意思ST修正	CL+1
近接武器制限	単純
射撃武器制限	単純
鎧制限	重装
クラス技能	応急手当・登攀
取得可能フィート系統	守護者
特殊	なし

破壊者(クラッシャー)

破壊に特化したクラス。携帯用破城槌で戦う姿は見るもの戦意を奪う。クラッシャーの持つ武器は世界の破壊に用いているが、それは同時に自身の破壊にも繋がっている脆い存在でもある。もし、破壊者が冒険に出るとすれば、自身の死に場所を求めているか、どうしても破壊したいものがあるからでしょう。

クラス名	破壊者
HP修正	4
戦闘修正	CL
頑健ST修正	CL+1
直感ST修正	CL+1
意思ST修正	CL
近接武器制限	冒険
射撃武器制限	単純
鎧制限	中装
クラス技能	登攀・危険関知
取得可能フィート系統	破壊者
特殊	なし

小悪党(チンピラ)

街で姑息に生きる街の汚れ者。大きな汚れ仕事は恐くてできないため、何らかの犯罪組織には属していない。ただのチンピラだが弱者に対しては強く、強い者にはへりくだって金品や情報を手に

入れるため、街中では意外と心強い存在となるだろう。小悪党は常に自身のあり方について悩んでいます。そのために冒険に出る機会を伺っていることでしょう。より大きな存在になるために...

クラス名	小悪党
HP修正	3
戦闘修正	CL-1
頑健ST修正	CL
直感ST修正	CL+2
意思ST修正	CL
近接武器制限	単純
射撃武器制限	単純
鎧制限	軽装
クラス技能	早耳・登攀・スリ・隠密行動・搜索
取得可能フィート系統	小悪党
特殊	このクラスは4以上の能力値があるものは選択できない 追加技能用の技能ポイントをレベルごとにさらにクラスレベル点得られる

追加クラスフィート

守護者専用フィート

《2H盾装備》

必要FP	1,3
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし

効果

中装までの盾を2Hで装備することが出来ます。
更に2Hで装備することにより防護点が+1されます。

レベルアップ効果

重装までの盾を2H装備することが出来ます。
更に2Hで装備することにより防護点が+2されます。

《早抜き》

必要FP	1
コスト	なし
タイミング	常時
制限	なし

効果

素早くて確かな武器準備を訓練し、可能にします。
戦闘中の“武器を抜く”行動を行う際、その行動のためにかかる1アクションを0アクションにします。

《防具の流儀》

必要FP	2,4,6,8,10(5レベルまで)
コスト	なし
タイミング	常時
制限	近接武器使用時のみ

効果

特定の鎧種の盾で効率的にダメージを防ぐ方法を心得ます。
軽装、中装、重装のいずれかを選択します。
選択した分類の盾を使用する際、防護点が+1上昇します。
レベルアップ効果
レベル分、指定分類の盾を使用した際の防護点が上昇します。

《シールドバッシュ》

必要FP	2
コスト	疲労1
タイミング	攻撃判定前
制限	盾装備時のみ

効果

盾を使用して攻撃を行う技術です。
通常武器を使用するところを盾を使用するものなので、攻撃回数が増加するわけではありません。

盾の攻撃力はバックラーで1d/叩、スモールで2d/叩、ミドルで3d/叩、ラージで4d/叩のダメージを与えることができます。

ラージシールドは攻撃時、ラージシールドをもって武器で攻撃している時同様、命中判定に-1の修正を受けます。

また、盾を攻撃に使った後、次の自分の行動順までその盾の回避修正を受けることが出来ません。

《防護の衝撃》

必要FP	2
コスト	なし
タイミング	回避判定前
制限	盾装備時のみ

効果

攻撃を受けた際に生じた衝撃を攻撃側に与える技術です。

このフィートを宣言した場合、回避出来ません。

1d+「軽減した防護点部分のダメージ」の防護点無視ダメージを攻撃相手に与えることができます。

《盾の戦闘術》

必要FP 3,6,9(3レベルまで)

コスト 疲労2

タイミング 《シールドバッシュ》の宣言時

制限 盾を2Hで装備している、且つ《シールドバッシュ》を習得している

効果

シールドバッシュによる戦闘術を確立することにより戦闘の効率を上げることが出来る。

シールドバッシュによるペナルティ(盾の回避修正)、コスト(疲労1)を無効化する。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、シールドバッシュによるダメージと後の回避判定値にレベル-1のボーナスがつきます。

《カバリング》

必要FP 3,6,9(3レベルまで)

コスト 疲労2

タイミング カバリングを行う対象の回避判定前

制限 盾を装備している、または武器を装備し《パリィ》を習得している

効果

攻撃を受けそうな、同じ列(前衛または後衛)の味方を守り、防御を行います。

相手の攻撃を逸らしたり、受け止めたりが主な行動となるため素手や射撃武器では受けられません。

対象は同列に存在するキャラクターで、敵からの近接攻撃の回避を行う前タイミングでのみ使用できます。

この時対象の代わりに、-2のペナルティを受けて回避判定を行うことができます。

回避が失敗すれば当然ダメージを受けますし、例え回避が成功してもダメージの半分を受けます。

カバリングをされた対象はダメージを受けません。

また回避が失敗した場合、《カバリング》を行ったPCはこのラウンドの行動を行えなくなります。カバリングはそのラウンド、キャラクターが行動しているしていないに関わらず使用できますが、もしすでに行動していた場合、回避に失敗すると次の行動分のアクションを消費したことになります。つまり、次の自分のイニシアティブの時には何もできません。まだ未行動だった場合は、その行動を消費したものと扱います。

この行動は1ラウンドに1回まで行えます。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、カバリングの回避判定値にレベル-1のボーナスがつきます。

《武器弾き》

必要FP 4

コスト 疲労2

タイミング 回避判定前

制限 盾を装備している または武器を装備し《パリィ》を習得している

効果

武器を弾き落とさせる技術です。

回避判定前に使用を宣言し、2点疲労することで、相手の武器弾きを狙って回避できます。

回避が成功した場合、攻撃側は回避の達成値を目標に頑健STを行い、失敗すると弾き落とします。

この時、両手持ちの武器をもっていれば頑健STに+2のボーナスを得ることが出来ます。

《防衛線》

必要FP 4,7,10(3レベルまで)

コスト なし

タイミング 常時

制限 なし

効果

戦闘において前衛を務める時、相手を突破させずブロックする能力を高めます。

通常受け持てるブロック人数を二人から三人に増加します。

レベルアップ効果

レベルが2以降、1上がるごとにブロック人数も+1されます。

《矢落とし》

必要FP 4,7,10(3レベルまで)

コスト 疲労1

タイミング 回避判定時のみ

制限 近接武器使用時のみ

効果

己の方向に飛んでくる射撃攻撃を矢玉を撃ち落として回避します。

通常、射撃回避で行う回避を近接命中で代替することができます。

この時武器の命中力が上昇するフィート(《武器訓練》など)を取得しているなら、その命中上昇分もこの判定にてちゃんと換算することが可能です。

このフィートを《カバリング》と併用した場合、《矢落とし》に成功すれば半減ダメージも受けません。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、矢落としの近接命中判定値にレベル-1のボーナスが付きます。

<<連撃>>

必要FP 5,10(2レベルまで)

コスト 疲労3

タイミング 攻撃判定前

制限 近接武器使用時のみ

効果

手数を増やし、相手に連続で攻撃を叩き込む技。

攻撃判定前に使用を宣言し、3点疲労することで、1ターン内で攻撃を2回行えるようにします。

ただしいくつかの制限があり、まずこの技は速攻撃で行うことは出来ません。

(速攻撃については「戦闘行動」を参照)

また攻撃の判定は-2のペナルティを受けます。

また、このフィートと他のフィートを組み合わせる場合、2回の攻撃は別々の攻撃として扱う為 それぞれの攻撃に別々のフィートを組み合わせることも可能です。逆に言えば、2回分の攻撃それぞれに疲労を受けなければならないということです。2刀流と組み合わせた場合、連続攻撃においては2回の攻撃のうちのどちらかでしか二刀流は行えません。

レベルアップ効果

2レベルで1ターン内に3回攻撃を行えるようになる。その場合疲労は倍の6点となります。

2刀流と組み合わせた場合、連続攻撃においては3回の攻撃のうちのどれか1回のみ二刀流を行えます。

<<盾熟練>>

必要FP 6,9(2レベルまで)

コスト なし

タイミング 常時

制限 盾装備時のみ

効果

盾の扱いについての技術を熟練します。これにより盾を装備している時の回避力修正が1上昇します。

レベルアップ効果

2レベルで回避力修正が2上昇します。

<<守護神>>

必要FP 6,8,10(3レベルまで)

コスト 疲労5

タイミング 回避判定前

制限 盾熟練で指定している盾での回避

効果

1ラウンドに1度だけ使用可能です。

回避が成功すれば機会攻撃を発生させることが出来ます。

ただし、回避に失敗した場合は回避が自動失敗の扱いとなります。

レベルアップ効果

このフィート使うのに必要なコストが(フィートレベル-1)下がります。また、機会攻撃の回数が(フィートレベル-1)回増えます。(ただし、機会攻撃は原則1人1回しかできません)

破壊者専用フィート

<<破城槌装備>>

必要FP	1,3,5
コスト	なし
タイミング	常時
制限	破壊者のみ

効果

携帯用破城槌を2Hで持つことができます。

携帯用破城槌は以下の性能となります。

<携帯用破城槌>

必要肉体値:7

ダメージ 叩 6d

装備するのに4アクションを要する

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、肉体制限によるペナルティ(命中修正、消費疲労)を(フィートレベル-1)軽減できます。また、携帯用破城槌を装備するのに必要なアクション数を(フィートレベル-1)の数少なくなります。

<<限界突破>>

必要FP	1,2,3,4,5,6,7,8,9,10
コスト	ラウンド毎にFL÷2点分負傷(小数点切り上げ)
タイミング	使用宣言時
制限	破壊者のみ

効果

自身の身体の限界を超える術を身に着けます。

このフィートは使用宣言時から任意による解除をするまでの間、戦闘修正が+1され、武器による肉体制限のペナルティ(命中修正・消費疲労点)を無効にします。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、与えるダメージが(フィートレベル-1)点増加します。

また、戦闘修正が(フィートレベル÷3(小数以下切捨て))増加した扱いとします。

<<破城術>>

必要FP	2,6
コスト	疲労2
タイミング	常時
制限	叩攻撃のみ

効果

構造物に対して有効な破壊方法を身につけます。

構造物破壊や(物質消滅)でダメージを与えられるNPCに対して2倍のダメージを与えることができます。

レベルアップ効果

レベルが上昇した場合、(物質分解)でダメージを与えられる構造物(NPC)に対して攻撃した場合も2倍のダメージを与えることが出来るようになります。

《強打》

必要FP 2
コスト なし
タイミング 攻撃判定前
制限 近接武器使用時のみ
効果

命中させることよりも、相手により高いダメージを与えることを重視して攻撃を行います。
攻撃における命中判定において-1のペナルティを受けるごとにダメージを斬・叩なら2、刺ダメージなら1、命中時に増加させます。
また命中判定のペナルティは、攻撃の命中修正と同値までしかかけられません。
(攻撃の命中修正が2なら-2までのペナルティをかけることができ、ダメージを+4できます。)

《獣の眼光》

必要FP 2,4,6,8,10(5レベルまで)
コスト なし
タイミング 機会攻撃時
制限 近接攻撃時のみ
効果

これにより、このフィートを持つものは通常よりも1回多く機会攻撃のチャンスを得ます。
つまり通常であれば1ラウンド1回までしか得られない機会攻撃を行った後でも、また余計に1回機会攻撃の機会があれば、機会攻撃を実行できるということになります。
レベルアップ効果
機会攻撃の回数を1+レベル回数まで増やすことができます。

《スマッシュ》

必要FP 2,4,6,8,10(5レベルまで)
コスト 疲労2
タイミング 攻撃判定前
制限 近接武器使用時のみ
効果

全力をもって攻撃を行い、武器の最大威力を引き出そうとする技術です。
行動開始時に使用を宣言し、2点疲労することで、攻撃が命中した場合、ダメージをより高く安定させることが出来ます。
具体的にはダメージダイスを1d多く振り、その中から本来の数のダイスを選択できるようになります。
例: 本来ダメージが2d+1だった時、《スマッシュ》を使用することで、3dを振ることが出来ます。
出目が6, 5, 4だった場合、本来のサイコロ数分である2つ、高い出目(5, 6)を選び、ダメージ修正である+1を加え、12点ダメージとなります。

《旋風撃》

必要FP 6,8,10(3レベルまで)
コスト 疲労5
タイミング 攻撃判定前
制限 武器熟練で指定している武器での攻撃、両手武器を使用
効果

エンゲージ中の敵に対し縦横無尽に武器を振るい、蹴散らします。
エンゲージしている対象を全てを選択的に攻撃する(攻撃するか否かを選ぶ)ことが可能です。
ただし攻撃においては命中に-2のペナルティを受ける上に、5点の疲労を受けることになります。
機会攻撃やカウンターなど攻撃対象が指定されている時に使用しても、このフィートは効果を発揮することが出来ません。

レベルアップ効果

フィート使用時、命中とダメージが(レベル-1)点上昇します。

《捨て身》

必要FP 6,8,10(3レベルまで)

コスト 疲労6

タイミング 攻撃判定前

制限 なし

効果

防御を完全に無視した捨て身の一撃を放ちます。これは無間な突撃と違い、相手が放つ牽制などをあえて引受け、その予想を裏切って、すきを突いて攻撃する高度な技です。捨て身攻撃を行った場合、まず相手側は機会攻撃のチャンスを得ます。

これはエンゲージ内の相手側全員が得るチャンスがあります。(相手の機会攻撃回数が残っている限り、一体1回のみで)

その攻撃を受けた後、気絶、死亡などが行われていなければそのまま攻撃を行うことができます。

この攻撃が命中した場合、その成功は劇的成功として扱われます。

レベルアップ効果

フィート使用時、命中とダメージが(レベル-1)点上昇します。

小悪党専用フィート

《弱きを挫く》

必要FP 1,5,10

コスト なし

タイミング 平時

制限 小悪党限定フィート

効果

自分より弱い相手にのみ強気に出ることが出来ます。

自分より低い値の意志のNPC(ST値が判明しているもの)に対してすべての判定で+1のボーナスを得ます。

レベルアップ効果

判定のボーナスが+FLになります。

《組織の伝手》

必要FP 1

コスト なし

タイミング 平時

制限 なし

効果

盗賊が独自に持っている犯罪者達のつながりを表すフィートです。

このフィートの使用を宣言することで、その地域の犯罪者へつながりをとることが出来ます。

犯罪者の質はその地域の集団の規模や性質によって異なります。

村ならいてごろつきの集団くらいでしょうし、街なら組織化している可能性があります。

その犯罪者の組織としてのレベルによって手に入れられる情報のレベルは異なります。

詳細はGMの判断となります。

《裏ルート》

必要FP 1,5,10

コスト なし

タイミング 平時

制限 なし

効果

通常では手に入らない盗品、違法な品物を買取ります。

また逆に同様なものを買取ってもらうルートをつけてもらうことも可能です。

偽造品や禁猟されている動物の素材などの入手も可能です。

ただし入手できるもの詳細についてはGMに決定権があることを忘れずに。

レベルアップ効果

レベルが2以上の場合、その集落での流通レベル以上の品物も入手できる。

この場合レベル2で+1、レベル3で+2の流通レベルへの補正が入る。

ただし、その場の元もとの流通レベルの2倍以上に流通レベルが上がることはありません。

《しぶとさ》

必要FP 1,5

コスト なし

タイミング 平時

制限 小悪党限定

効果

ボーナス設定のしぶとさL1を得ることが出来ます。

レベルアップ効果

しぶとさL2を得ることが出来ます。

《ものごい》

必要FP 2

コスト なし

タイミング 平時

制限 1セッションに1回

効果

自分のみすぼらしく見せることによって目上の人から品を恵んでもらうためのフィートです。

このフィートはNPCから金やアイテムを獲得することが出来ます。ただし、その価値というのは、金・アイテムの価格はNPCの地位や財産など、その場の条件もあるのでGMの判断にゆだねられます。ただし、単純なお金目的のために使用するのであれば(1d6+[ものごい対象の直感ST]-[自身の意思ST])×30G分の金貨ないし物品を得られます。

《死んだふり》

必要FP 2,4,6,8,10

コスト 重疲労1

タイミング 負傷点あるいは疲労点を受けたときの宣言時

制限 なし

効果

死んだフリをして、周りを欺きます。

技術値で死んだフリの判定を行います。

これに対して、周りのPC、NPCは知識判定で対抗してください。

使用者が判定に勝利した場合は次の行動宣言を行うまで死亡扱いとなります。

レベルアップ効果

判定にFL-1の値を加えます。

《ガンをとばす》

必要FP 3,6,9(3レベルまで)

コスト 疲労(レベル×2)点

タイミング 攻撃判定前

制限 なし

効果

恐ろしい形相で相手を睨む。

2アクションを使い、使用者と対象者で意思STを行います。使用者が上回れば対象者は恐怖状態となります。戦闘外で使用する場合は常時使用可能です。

レベルアップ効果

使用者はFL-1の値を加えて意思STを行う。

《恐喝》

必要FP 3
コスト なし
タイミング 平時
制限 セッション中に1度
効果

相手を脅し欲しい情報を得ることができます。

恐喝は技術判定と意思STの対抗ロールで行います。

この判定に勝利した場合、対象がそのときに身につけているこちらが欲しい情報あるいは品を要求することができます。

《スリ師》

必要FP 3,6,9(3レベルまで)
コスト なし
タイミング 『スリ』技能失敗後
制限 なし
効果

スリ技能を試みて失敗した場合でも相手にばれずに済ませることができます。

ただし、自動失敗した場合のみは必ず相手にバレます。

スリがばれない代わりにもう一度スリを試みる(振り直しする)ことも可能ですが、これで失敗した場合スリはバレます。

レベルアップ効果

シナリオ中レベル回、スリがばれずにすみます。一人の人物に何度も行うことも可能です。

《ちょい悪運》

必要FP 3
コスト なし
タイミング 平時
制限 ボーナス設定【幸運】・【悪運】を同時に取ることはできない、小悪党限定
効果

1回のゲームプレイ中に1回、自動失敗の時に、ダイス目を7に変更することが出来る。タイミングはプレイヤーが任意に選択できる。

《長物に巻かれる》

必要FP 4,7,10(3レベルまで)
コスト なし
タイミング 平時
制限 《組織の伝手》を習得済み、小悪党限定
効果

どこかの犯罪組織に所属することで大物になり強くなった気がします。このフィートは習得することであらゆる判定に+1の士気ボーナスを得ることができます。しかし、犯罪組織からの命令は聞かなければならず、所属する犯罪組織はGMの指定する組織に所属することとなります。

レベルアップ効果

得られる士気ボーナスが+FL分になります。

《堅気になる》

必要FP 5,6,7,8,9,10(5レベルまで)

コスト なし

タイミング 平時

制限 犯罪組織に所属していない、小悪党限定

効果

裏方の仕事から足を洗い、堅気の冒険者を目指します。

このフィートは習得時にクラスを指定します。クラス選択後指定したクラスの習得可能なCL以下のフィートを1つ必要FPなしで習得できます。ただし、犯罪組織に所属するようなクラス(盗賊等)のクラスは指定することができません。

レベルアップ効果

すでに1レベル時に指定したクラスの取得可能なCL以下のフィートをFL÷2(切り下げ)つ必要FPなしで習得できます。

《頂点をめざす》

必要FP 7,8,10(3レベルまで)

コスト なし

タイミング 平時

制限 《長物に巻かれる》を習得済み

効果

犯罪組織のテッペンを取りにいけます。

能力値を1つだけ5にすることができます。また、盗賊が習得可能なCL以下のフィートを2つ習得することができます。ただしパーソナルクエストに「所属している犯罪組織の長になる。」が追加されます。

レベルアップ効果

新たに盗賊が習得可能なCL以下のフィートを2つ習得することができます。

追加NPC

悪魔

名前＝オフトウン

モンスターレベル＝4

分類＝悪魔

知名度＝12

サイズ＝中型

能力値：肉体 5 技術 2 知能 6

特殊能力：強靱、物理叩攻撃吸収、弱点：炎、魔法知覚／生命感知、刺効果無効、魔法戦闘
武器装備(なし)、鎧装備(なし)

HP＝40／

回避力：近接なし(なし) 射撃なし(なし)

戦闘修正＝4

ST値：頑健なし 直感なし 意思 10

防護点(綿高め)：斬 4・叩 2・刺 3

スキル：

フィート：なし

言語：魔界語

<近接武器>

<魔法能力>

魔力／6：魔術スロット／64

☆魔法能力(生命吸収：スロット5)

生命吸収＊7

<特殊能力>

叩攻撃を受けた時点で埃が辺りに舞い散り、1d6ラウンドオフトウンから小円の範囲において視界不良状態となります。

自身から中円の範囲で攻撃の対象になった場合、攻撃側は意思STを達成値13以上で無ければ攻撃することが出来ない、この意思STに失敗した場合[スヤアカウンタ]を1つ乗せる。

スヤアカウンタが5つ乗ったPC/NPCは自ターンにおいて2アクションで<オフトウンIN>をする。

<オフトウンIN>したPC/NPCは毎自ターンに[達成値13]+[自分に載っているスヤアカウンタの数]の意思STを行うことが出来る。成功すると2アクションを消費して<オフトウンOUT>をする。失敗すると2アクションを使い、スヤアカウンタを1つ取り除く。

対象のPC/NPCがオフトウンに<オフトウンIN>している場合、オフトウンは自ターンにおいて必中の1d6の防護点無視の吸収攻撃が選択できる。

【解説】

1. 魔界に生息する生きた布団。

外見はふかふかで気持ちよさそうな布団。

見た目とは裏腹にこの布団は様々な生き物を魅了し、命を吸われる。

2. 叩くとオフトウンに付いたゴミが飛び元気になる。

3. ふかふかであるため、非常に燃えやすい。

召喚した場合はHPの最大値を3代償にすることにより、契約できる。

契約者がオフトウンで眠った場合、1時間に負傷点を3回復できる。

おわりに

この度はダウンロードしていただきありがとうございます。今回のシェアファン非公式サプリは私があつたらしいな、こんなRPができたらしいなと思った一部のクラスを載せたものです。そのためそれぞれのクラスは癖が強いです。

NPCは以前公開セッションで登場させた悪魔を載せてあります。

なおこのサプリは随時更新予定なので、現在構想中の音楽を魔術として戦う音術師や奇跡を使う接近職である聖騎士も追加予定です。また、NPCや都市、アイテムなんかも考えています。

このサプリの疑問点、誤字・脱字等ありましたら私のTwitterIDまでお送りください。次回の参考とさせていただきます。

それではまた、どこかの卓などでお会いしましょう。みんなでシェアファンしようぜ！

作成者:りれい
TwitterID: @re_rays

注意 書き

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。