

AFF2e でミニチュアゲーム

AFF2e でミニチュアゲーム ルール（案） 1.1 版

TRPG アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版の世界観とルールを使ってミニチュアゲームを楽しむためにミニチュアゲーム向けにルールを整理しました。AFF2e の魅力はタイタン世界の多種族が混然と生活をする世界観と個性的なキャラクター達。そして簡易なシステムです。

自分のお気に入りのミニチュアで遊ぶのに世界観だけ借りるのは勿体ないのでミニチュアゲームにコンバートを試みました。AFF2e のルールを活かす形になっていれば嬉しいです。AFF2e のルール解釈に間違いがあった時は適宜正しく適用してください。ミニチュアゲームとして手間を軽減して簡潔に楽しめるようにいくつか本来のルールから変更している点もあります。

今回はトロール牙峠戦争で印象的だったコーヴンの襲撃からヒントを得たシナリオもシナリオ集として用意しましたので是非遊んでみてください。

本書には全てのルールは記載されていません。アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版のルールが必要です。

アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版（改訂版）

分冊 1: ルールブック

著：グレアム・ボトリー、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン

訳：安田均・他 オリジナル版製作：Arion Games

制作・発行：グループ SNE 発売：新紀元社 ISBN：978-4-7753-2080-8



奥付

作者：Takahiro.Maeda (Twitter: @thmda) CC BY-SA ライセンスを適用

0.9 版 2022 年 12 月 25 日 J☆P コンベンション テストプレイ向け版 9pint

1.0 版 2023 年 01 月 02 日 『スキだらけの AFF』向け版

1.1 版 2023 年 02 月 05 日 ルールブック記載 更新

この作品は「安田均・他/グループ SNE」および「グレアム・ボトリー、スティーブ・ジャクソン、イアン・リビングストーン」が権利を有する「アドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版」の二次創作物です。

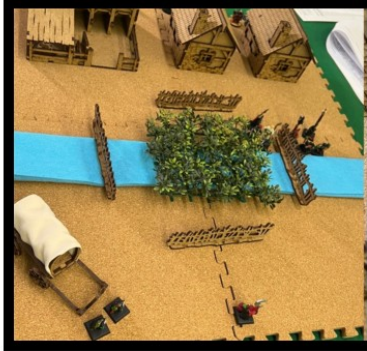
ADVANCED FIGHTING FANTASY 2nd Edition

Copyright (C) Graham Bottley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011

Japanese version copyright (C) GroupSNE, 2018

AFF2e でミニチュアゲーム サンプルミッション

ミッション：村人を救え



シナリオ 1: 村人達を保護し
村人達を街に連れて行くために迎えに行くと
ゴブリン達と村人が言い争いに！
馬車で逃げるゴブリンと草を燃やそうとする
ゴブリン達。



村人達を救うために次々とゴブリンを倒す
ヒーロー達。村人達もゴブリンと互角の戦いで奮闘。



魔法使いの《火炎》が決まって面倒な短弓ゴブリンを倒し
た。ゴブリンは一掃出来たが沼地は葉草を育てる事が出来な
いほど荒らされてしまい燃やして放棄する事になった。



シナリオ 2: 森を駆け抜ける
村人の頼みで逃げた馬車を燃やしに行く一行。
馬車で荷物を運ぶゴブリン達に追いついた。
茂みで待ち伏せするヒーローと村人達が
馬車へ襲い掛かる。



馬車を移動させるゴブリン達を倒して
馬車の足止め成功。
トロールが出てきて大騒ぎのヒーロー達。
魔法使いの《火炎》で馬車に火が付いた！



トロールも両手利きのヒーローが倒して一安心。
馬車を燃やして村人達とサラモニスの街へ連れて行く
道を急ぐヒーロー達だった。



シナリオ 3: 激突の中を抜ける
村人代表の道案内でサラモニスの街へ向かう一
行。逃げ道がゴブリン軍団とスケルトン軍団の
戦場になる前に駆け抜けるしかない。



ジャイアント・サンドウォームが出てきた！
ゴブリンがスケルトンと戦っているうちに逃げ道を確保して村人達
を早く通過させるヒーロー達。



逃げ遅れた村人のためにトロールとゴブリン
を抑えるヒーロー。近接戦闘で弓矢で倒せない。
魔法使いがなんとか倒して村人達をサラ
モニスに届ける事が出来た。

プレイスペースの目安

60cm×60cm のスペースを盤面とする。100 均で購入出来る 30cm 四方のプレイマットを組み合わせたり、画版や折り畳みテーブルの中央付近を使う事で遊べるサイズとしてこのサイズを選んだ。ダンジョン折り紙なら 6x6 枚。自由に大きさを変えても構わない。

参考：[省スペースでミニチュアゲームを楽しむために](#)

https://note.com/maeda_takahiro/n/n1523b16c2d81

距離単位

- Short(S) 3 インチ, Middle(M) 5 インチ, Long(L) 7 インチ を距離単位を定義する
 - 10m 以下は S
 - 10m より上～20m 未満は M
 - 20m 以上～35m 以下は L
 - 35m より上は Lx2
 - m 系を使いたい時は 1 インチ = 25mm として処理をする
- SML のメジャーに[ア・フィストフル・オブ・カンフー用定規セット](#)がおすすめ。インチメジャーはミニチュアゲームショップ等で購入出来る。

<https://frostgravejp.thebase.in/items/14088410>
- 「ベース」で距離を定義している時は当該ミニチュアのベースの大きさを適用する

ミニチュア

好みのミニチュアを利用して遊ぶ。このルールでは 28～32mm ベース（土台）に乗ったミニチュアを目安としている。円形ベースは直径。変形ベースは長辺を基準に判定する。四角形は対角線では測らない。ベースに乗っていないミニチュアを利用する際の扱いは卓毎に決めて良い。

サイズの目安（モンスターデータの大きさとベースサイズを一致させる必要はない）

- 小型～通常のベース：32mm 以下
- 中型のベース：32mm より上～50mm 未満
- 大型のベース：50mm 以上

ミニチュアやテレインはベースを基準にその高さまでの立方体としてエリアを占有しているとみなし、ベースエリアとする。高さはミニチュアの直立時の頭部などミニチュア造形の一番高い部位を基準とし、ベースエリアは略してベースと記述する。ミニチュアの所持品等がベース外に出る部分は射線等の判定の際に無視される。移動や完全遮蔽の判定の際に考慮する事。

ミニチュアペイントは様々なテクニクや画材がネットで紹介されているので自分の好みにあった方法を探してみると良いだろう。

テレイン（構造物）

建物や木々、岩などの盤面上の情景となる構造物を「テレイン」と呼ぶ。川や沼地、草地などを配置するときは移動困難地形に該当するか定義する事。テレインも好きなモノを使って良い。立体的なモノを配置する事をおススメする。代替品として牛乳パックやブロックなどを使って工作しても良いだろう。

参考：[中木の茂みテレインの作り方（セリアのグリーンマット使用例）](#)

https://note.com/maeda_takahiro/n/n19405cd6b28f

例えば市販品を改造する事もある。グリーンマットの葉の形は時々変わるので好みの形が販売されているか時々チェックする事をお勧めする。

手がかりマーカー（クルーマーカー）

直径 10～28mm 程度の個々に違いが判るマーカーを用意する。数字を付与する場合もある。シナリオの指示に従って手がかりマーカーに接したミニチュアは処理をする。

対象とするシーン

ミニチュアゲームでは戦闘ラウンドに入っている状態としてプレイする。

ミッションとシナリオ

ミッションは1つ以上のシナリオで構成される。相手を全部倒す事を目的とするシナリオはヒーロー側が強すぎて作業になってしまうのでおススメしない。相手を倒す事以外の終了条件を設定する事をお勧めする。

キャラクター作成

ヒーロー

AFF2eの世界を冒険する主人公たち。AFF2eのルールに従って作成、育成する。TRPGで遊んでいるキャラクター達を使っても良い。

コンパニオン

ヒーロー側が3~9人になる想定。ヒーロー3人の時は1ヒーロー毎に一人のコンパニオンaまたは二人のコンパニオンbを連れていくことができる。コンパニオンはヒーローと同じだけの経験点を得る。

ヒーローだけだと動かす手番が少なくなるため、コンパニオンを連れていく方がミニチュアゲームとしては面白さが増す。ソロプレイでも複数人のヒーロー達を利用しても良い。

コンパニオンの作成と成長

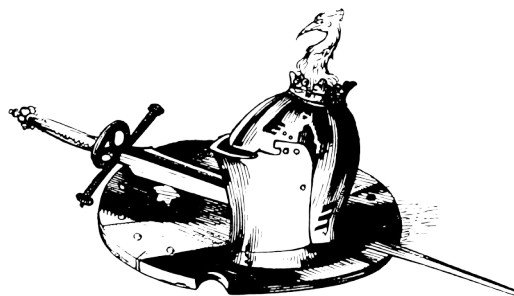
- コンパニオンa：ヒーローと同等の同行してくれる仲間
 - 初期作成と成長はヒーローと同じ
- コンパニオンb：ヒーローではない特定分野に熟練の冒険者
 - 能力値は4点を振り分ける
 - タレントは取れない（成長でも取得不可）
 - 特殊技能はランク1を3つ、ランク2を2つ、ランク3を1つを最初から取得できる
- 成長について
 - コンパニオンは成長させないで固定値にすると扱いが手軽になる。好みでヒーローと同じ経験点で成長させても良い。

所持品と荷物運び

所持品枠はAFF2e同様に10まで。武器や鎧等も所持品として数える。荷物を運んだり取得するミニチュアは所持品枠に空きが必要となる。

防具について

技術点の低下などで防具の装着条件などを満たせなくなってもペナルティの適用は割愛する。能力値低下していない時点から身に着けている場合はペナルティは適用される。



主要ルール

基本ルールはアドバンスド・ファイティング・ファンタジー第 2 版ルールブックに従う。

全体の流れ

- ミッション 1～複数のシナリオで構成されたお話
- プロローグ： ミッションの導入
- シナリオ
 - オープニング： シナリオの導入
 - セットアップ： シナリオの準備
 - シナリオ開始前の成長
 - 盤面の作成
 - テレインの配置
 - モンスター、NPC の配置
 - ヒーロー達の配置
 - ラウンドの繰り返し（シナリオ内時間進行、シナリオ終了まで繰り返す）
 - 行動フェーズ
 - 遠隔戦闘フェーズ： 遠隔攻撃の解決
 - 魔法フェーズ： 魔法関連使用の解決
 - 移動フェーズ： 移動、移動して近接攻撃待ち
 - 近接戦闘フェーズ： 近接攻撃の解決（このフェーズに移動して攻撃、攻撃して移動も可）
 - イベントフェーズ
 - ラウンド終了処理
 - ペナルティの解消
 - イベントロール： イベントロール表の処理
 - シナリオ終了判定： 終了条件を満たしているか確認
 - シナリオ終了処理（イベント終了時）
 - 回復
 - 経験点の計算と付与
 - 成長処理
 - エンディング： シナリオの結末
- エピローグ： ミッションの結末

セットアップ

- 盤面上にテレインやミニチュアを配置する。シナリオの指定に従う。

行動フェーズ

1 ラウンド 10 秒。1 ラウンドは行動フェーズとイベントフェーズに分かれる。行動フェーズに行動機会は 2 回あり**移動 1 回とアクション 1 回**を行える。アクションを使って移動も可能。**行動回数を増やす魔法等ではアクション回数のみが増える。移動は増えない。**全てのミニチュアの行動が終了したら行動フェーズは終了する。アクションは各フェーズのタイミングで実施する。速射など 1 アクションの中で 2 つのアクションを処理する事も出来る。

行動フェーズでは以下の 6 つの選択肢がある。

1. 移動とアクション
2. アクションと移動
3. 移動と移動
4. 移動 1 回のみ
5. アクションのみ
6. 無行動

イベントフェーズ

ラウンド終了処理

ペナルティの解消

ラウンド単位で有効なファンブル等のペナルティの解消はこのタイミングで処理する。

イベントロール

2d6 のイベントロールを行いシナリオ毎に決められた処理を行う。モンスターが追加された時は次のラウンドから行動する。

シナリオ終了判定

シナリオ終了条件を満たしているか確認する。イベントロールで変化した内容も考慮して判定する。

シナリオ終了処理

回復等のシナリオとシナリオの間のイベント処理

- 食事や戦闘後の治療による体力点の回復
- 矢弾や魔力ポイントの回復等はシナリオの指示に従う
- 経験点 10 点を運点 1 点と交換出来るとしても良い

体力点 0 の処理

体力点 0 になったミニチュアは盤面から取り除きます。ミッション終了時に 2d6 で回復判定をする。

- 5~12 は全快
- 3~4 は体力点半分回復
- 2 は体力点 1 で次のミッションに参加可能、休んでも良い

経験点処理

シナリオの指定に従う。シナリオで合計した経験点を各キャラクターが受け取れる。分配ではない。

ラウンド

1 ラウンド 10 秒 1 ラウンドは行動フェーズとイベントフェーズに分れる。

行動フェーズ

行動順（アクション順）

遠隔攻撃（移動可） > 魔法呪文またはアイテム使用（移動可） > 移動(離脱含)のみ > 近接攻撃のための移動 > 近接戦闘処理 の優先度で前から順に行動する。

各フェーズ中の行動順は **NPC > PC（ヒーロー達） > モンスターの順とする**。PC の操作順は同卓で話し合って任意の順番で操作して良い。モンスターの操作順は初期体力点の少ない順に操作する。同じ体力点の時は任意の順番に操作して良い。

魔法と遠隔攻撃の前後に移動は可能。移動することによるペナルティはない。ただし、ベースが接した状態では遠隔攻撃は出来ない。

移動後の近接攻撃は近接戦闘時にまとめて処理する事。攻撃を予定していたターゲットが倒れてしまった場合にベースが接している別ターゲットへ切り替えて良い。

判定（ダイスロール）

AFF2e の 2d6 を使った対抗者のいない判定（成功判定）と対抗者のいる判定（対抗判定）で処理をする。

戦闘の対抗判定ではロール表用の d6 を用いる。ロール表用のダイスは判定用ダイスと色を変えてまとめて一度に振ると処理がスムーズになる。まとめて振った時はダメージ増への〈運だめし〉の利用はダメージ・防具ロールの結果を見て使用を決めも良い。

視界と視線

視界

ミニチュアの向きに関係なく視界は 360°全てが見えている（背後がない）。

PL の操るミニチュアは視界内にしか攻撃や魔法を行えないが**移動先の選択は視界に関係なく PL が選択して良い**。敵のミニチュアは視界内に行動対象が見えない時は視界・視線が届かなくてもターゲットポイントに向かって移動する。ターゲットポイントが無い時はランダムで移動する。

視線

視線はシナリオの定めがない限り視線を遮るモノが無ければ盤面の端から端まで届く。シナリオによっては霧や夜間などで視界が L までなどの制限が掛かる時がある。林など木々の隙間から反対側が見通せる場合に遮蔽 2 つ分かつとは視線が通らないなど卓毎に決めて良い。

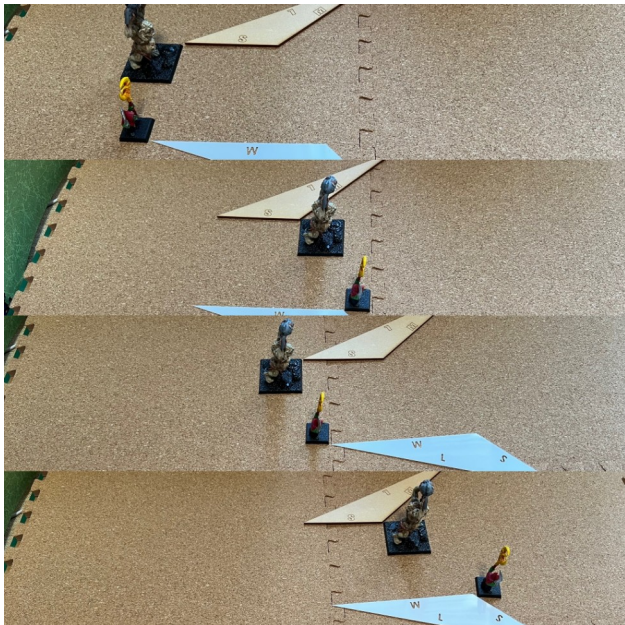
遠隔攻撃や魔法を使う時の視線はミニチュア目線で視線が通っている必要がある。

移動と地形

移動

移動距離はベースサイズの大きさが通常以下は M、それより大きい場合は S 移動する。**移動途中で曲がれる**。ベースが通常以下の場合**は移動困難地形やチェイン・ヘビー・アーマーによる移動量のペナルティは M → S と一段階下がる**。通常よりも大きい時は S のままで特別な指定がない限りは影響を受けない。S から更に下がるときは S の半分となる。S の半分より短い距離になるときは移動距離は 0 になる。

※俊足等は 1 距離単位増やす事が出来る。S→M、M→L、L→L+S、L+S→L+M



ベースの端から S,M,L のサイズの先にベースの端を置く。**2 回移動の時は 1 回目の移動で置いたベースの端から測る**。2 回移動は左写真のように移動ごとにベース分前に出るように動かす。

移動中は中間のベースとの重なりは無視して移動出来るが移動終了する時は他の中間のミニチュアのベースと重ならない様に配置する。敵のベースと重なるルートでの移動は出来ない、ベースが接した時点で近接戦闘状態となる。配置スペースを作るために味方の位置をズラして調整しても良い。

ミニチュアが移動を終了した時にそのミニチュアのベース幅以内に敵がいた場合、相手とベースを接触させる位置まで更に移動するか移動した側が選ぶことが出来る。接触しなくても良い。移動した側が動く事、近寄られた相手側は動かさない。

地形が変化する時の移動の注意点

移動するミニチュアはそのミニチュアのベースより幅の狭い移動困難地形は無視出来る（高さ・水平両方）。移動途中に無視できない幅で地形が変化する時はその地形の縁で移動が終了し、次の移動で異なる地形で移動する。**移動距離が残っている時は次の地形側にベースを入れて縁に接する形で移動終了として良い**。2 回目の移動が可能なら続けて移動して良い。

移動時に敵意のあるミニチュアのベースと接する移動をする場合は接触した時点で移動を止めて相手と近接戦闘状態となる。接しない限りは通過可能。

通常地形側のミニチュアと移動困難地形側のミニチュア間での遠隔・近接戦闘では移動困難地形側は-1 のペナルティを受ける。近接戦闘の支援には地形は影響しない。このペナルティは地形による遮蔽塔のペナルティと重複する。

垂直方向への移動

垂直方向は 1 移動 S 以下まで。ミニチュアのベースサイズの高さ以内の垂直方向移動には適用しない。ロープ等の道具や技能に成功すれば 1 移動 L 以下まで上り下り出来る。これ以上の高さは 1 移動では上り下り出来ない。S 以下の高さの柵を乗り越えるには柵の縁から 2 回の移動で反対側の縁へ移動出来る。厚み（幅）がベース幅以上ある壁のような場合は地形変化とみなして壁を登るのに 1 回、壁の上移動で 1 回、壁を降りるのに 1 回で合計 3 移動を必要とする。

落下

基本的にはルールブック p51 の落下ルールに準拠するが、基本となるダメージと落下距離に基づくダメージ修正のみ以下のルールを適用する。ミニチュアのベースサイズの高さ以内の落下には適用しない。S 以下はノーダメージ、それを超えた場合は +2 ダメージ、以降は S を単位に +2 ずつ増える (S 以上 2S 未満は 2 ダメージ)。

近接戦闘

近接戦闘の基本

ベースが接しているミニチュア同志は近接戦闘状態になる。背後からの攻撃ボーナスはない。近接攻撃は技術点と該当する武器技術点の合計値を用いた対抗判定になる。

近接攻撃に勝利した側は自分のベース 1 個分相手を突き放す、または自分が後ろに下がる事が出来る。この移動途中で敵とベースの接触が生じる場合はそこで移動が止まる。この移動で盤面外にミニチュアを出す事は出来ない、端で止まる。相手を突き放す時の移動先は勝利した側を選ぶ。

移動フェーズ後の状況の変化で移動して近接攻撃可能になるなら近接戦闘フェーズに移動して近接攻撃を行って良い。

攻撃後に移動アクションが残っている時は移動する事も可能。敵ミニチュアは攻撃後、移動しない。

複数の戦闘参加者

同じ相手に複数人で近接戦闘状態にあり数的優位で有るならば攻撃する仲間それぞれに +1/人の攻撃ボーナスが付与される。ベースが接している範囲では同人数の時は数的優位は得られない (例: 味方 2 体と敵 2 体がお互いにベースを接している時)。

同じ相手のベースに接する事が出来るなら支援する人数に上限はない。支援したミニチュア自身が相手を攻撃する時もその時の人数に合わせて仲間から支援が貰える (離脱や突き飛ばし、体力点 0 など人数が変化する事に注意する事)。複数人で困むために戦闘に参加している仲間ミニチュアの立ち位置を横にズラして場所を空けて戦闘に参加しても良い、この時に敵を動かす事は出来ない。

不意打ち

敵の視線外から移動して見えている相手に攻撃をする時は不意打ち判定を行える。ランダム移動等から偶然不意打ちになる行動になった時は適用しない。偶然接したと判定する。

離脱

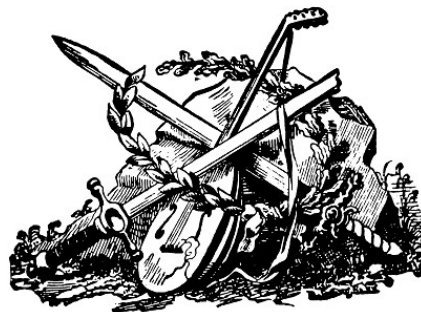
アクションを使って〈運だめし〉に成功すれば対抗判定無しに離脱に成功する。〈運だめし〉しない場合は近接攻撃の対抗判定 (被ダメージに鎧有効) をする。離脱はアクションを使い移動に該当しない。

対抗判定で追いかける側は +2 ボーナスで攻撃できる。逃げる側は回避や俊足、複数人戦闘支援等のボーナスを追加可能。離脱側が〈運だめし〉または対抗判定に勝利した時はベース 2 つ以内の距離を任意の方向へ逃げる事が出来る (この時は相手ベースを通り抜ける事も可)。

離脱側が勝利しても相手にダメージを与えることはない。離脱先で敵とベース接触が発生する場所では離脱は出来ない。離脱後に移動可能なら移動をする事が出来る。

集団戦

NPC やモンスター同士の集団戦を 1 体ずつ処理するのが面倒な時は代表して 1 体の 1 回の対抗判定ロールで解決しても良い。数的優位が発生する時は適用して良い。ダメージロールは 1 回を n 倍する。



遠隔戦闘

遠隔戦闘の基本

短距離のレンジを基準に射程を距離単位で定める。処理を簡潔にするため**定めた射程を超えての攻撃は出来ない**。近接攻撃を予定しているが近接戦闘状態にないミニチュアが遠隔武器を持っていれば遠隔攻撃処理の時に反撃が出来る。反撃の行動をした相手は自分のターンで遠隔攻撃をせずに他のアクションをしても良い。同一ラウンドで遠隔攻撃との対抗判定をした結果は近接戦闘にも適用される。矢筒を所持していれば矢弾の数に制限はない。

射程

- | | |
|-----------------------|---------------------|
| ● S：10m 以下 | ジャベリン、スローイング・ダガー、物体 |
| ● M：10m より上～20m 未満の武器 | スリング、クロスボウ |
| ● L：20m より上～35m 以下の武器 | ショートボウ |
| ● Lx2：35m より上の武器 | ロングボウ |

所持品としての弾の扱い

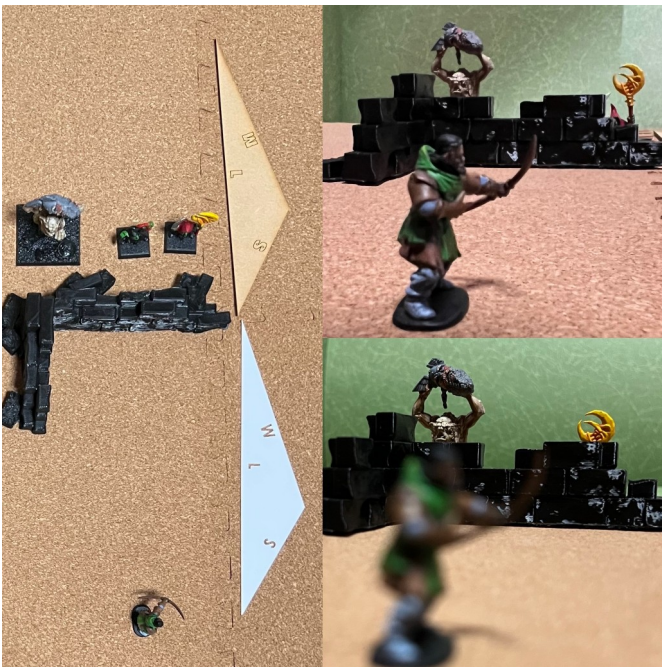
投石、スリング、スローイング・ダガーは矢筒やそれに替わる入れ物を 1 つ所持品枠に記載する事で**弾数無制限**とする。ジャベリンは 1 本毎に所持品の項目を消費する。

遠隔攻撃が出来ない時

- 射程外の時（移動後射程内に入る時は移動して遠隔攻撃が可能）
- 完全遮蔽（ベースが全て隠れて視線が通っていない）の時
- 遠隔攻撃をする側が近接戦闘状態になっている時（反撃時にも適用される）

対抗判定にペナルティあり

- 射線上に遮蔽が 1 つある毎に -1 ：ミニチュアの視点から見てターゲットにするミニチュアの一部が隠れる場合および遮蔽物のベースの上を通過する場合。敵または近接戦闘状態のミニチュア（味方を含）を越えて狙う時は 1 体毎に 1 遮蔽として数える。
- 近接戦闘の相手に撃ち込む・投げ込む： -5 に統一。防御側の対抗判定では近接戦闘で得ている数的有利は付かない。この時の対抗判定のダイス目が近接戦闘にも適用される。



例：上写真の左の様に射程内でベースエリアに視線が通っていれば遮蔽 1 つのペナルティで遠隔攻撃が出来る。右上写真ではトロールとゴブリンリーダーの頭巾が見えているためこの 2 体に攻撃可能。右下はゴブリンリーダーはベースエリア外の装備品しか見えないためトロールにしか攻撃が出来ない。

対抗判定にペナルティなし

- 上記以外のペナルティは割愛する" 近接戦闘の中の敵への遠隔攻撃は成功か失敗しかない。味方への誤射はない。
- 近接戦闘になっていない射線上にいる味方は遮蔽にならない。

魔法とアイテムの使用

魔法基本

魔法は視線が通っていて射程が届く対象に使用出来る（距離単位参照）。ベースが接している近接戦闘状態でも魔法は使える。

基本有効範囲

まじないは L、魔術と妖術は Lx2、神術は視線が通れば有効、距離の記載がある場合はその距離による【距離単位】が適用される。

閃光等の特定の点を中心に周囲に影響する魔法が届く範囲：Mを基本とする

魔法が使えない時

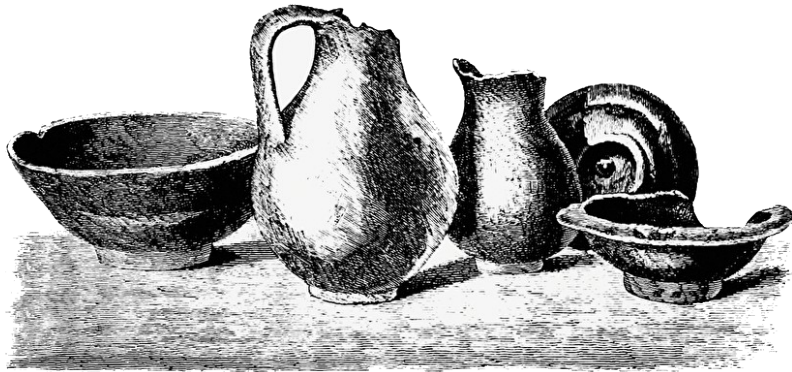
ミニチュアから視線が通っていない時。射程外の時。使用回数やMPが足りない時。

移動魔法の移動距離

- 浮遊：S、ZEN：M、飛行：L+S

アイテムの使用

アイテムの使用はアクションを消費して行う。魔法フェーズ以降であればそのフェーズのアクションで使用しても良い。ポーション等はベースが接している対象に使用する事が出来る。アイテムの効果は AFF2e のルールおよびシナリオの指定に従う。



敵の動作

敵の動作基本

シナリオで特別な指定がない限りは敵は決まった行動をする。

下記の優先順位（前優先）で行動可能な行動を優先して行動種別のフェーズに行動する。このルールよりもシナリオの指定が優先される。GM 有りの場合は GM 判断で行動する事を取り入れても良い。

近接攻撃（移動不可） > 魔法・アイテム使用（移動可） > 遠隔攻撃（移動不可） > 敵に対する移動と遠隔・近接攻撃 > ターゲットマーカへの移動 > ランダム移動

敵の動作：遠隔攻撃

- ミニチュアの視界に入っている一番近い敵を狙って遠隔攻撃をする。遠隔攻撃後には移動が可能でも移動はしない。遠隔攻撃が出来ない時は近接攻撃のために移動する。
- 視線が通っていれば遮蔽が有って不利な場合でも一番近い敵を狙う。近接戦闘状態には撃ち込まない。

敵の動作：魔法

- 視界に入っている一番近い対象へ必要であれば移動して魔法を使う。魔法使用後には移動はしない。
- **敵攻撃 > 被ダメージの仲間回復 > 敵弱体化の優先度**で使う。移動、味方強化は使用しない。

敵の動作：移動

- 視界内に敵がいないう時は最も近いターゲットマーカを目標に移動する。ターゲットマーカに視線が通っている必要はない。移動終了時に次の移動をする時に視界内に敵がいれば一番近い敵をターゲットに移動を開始する。
- 移動途中で敵が視界に入っても移動開始時に定めた場所への移動が終了するまで移動先は変更しない、近接戦闘状態になった時はそこで移動が終了する。
- 視界内に敵がいなくてターゲットマーカも無い時はランダムに移動する。
- 視界内に敵がいる場合は一番近い敵をターゲットに遠隔攻撃または対象に魔法を使用する。遠隔攻撃または魔法が使えない時は移動する。
- 移動後に接触可能な場合は敵との接触を優先する = 近接戦闘状態に入る。
- 1 回目の行動で移動を終了した後には 2 回目の行動は視界内の敵の確認から再開する。

敵の動作：近接攻撃

- ベースを接している敵の中からランダムで相手を選んで近接攻撃をする。
- 全力攻撃等は基本使わない、シナリオに記載があった場合はそれに従う。
- 突き放し、離脱等はしない。ベースを接触させたまま相手を倒すまで近接攻撃を繰り返す。



おわりに

最後まで読んでいただきありがとうございます。TRPG やゲームブックで AFF2e を遊んだことがない方はミニチュアゲームのダイスロール判定が楽しかったなら、これが AFF2e の TRPG やゲームブックも楽しんでみる機会となれば幸いです。

このルールやシナリオではゲームブックの様に一人でも遊べる様にソロルールとしてモンスターや NPC ミニチュアの動き方も定めています。目的は AFF2e のルールを使ってミニチュアで楽しく遊ぶ事ですからもしも変更したい事があれば自由アレンジしてお遊びください。アレンジしたアイデアは Twitter や Web などでも共有して頂けると嬉しいです。最後に J☆P コンベンション さん 400 回開催おめでとうございます。400 回記念回にてテストプレイにお付き合いいただいた皆様のおかげで完成しました。この場を借りてお礼申し上げます。

AFF2e でミニチュアゲームをした感想

普段遊んでいる D20 ロールで判定するゲーム (RoSD) と比べるとクリティカルが 5%→2.7%と約半分になってしまうためドラマチックな展開は少なくなりましたが、ダメージ・ロール表、防具ロール表で一喜一憂したり(運だめし)を使って戦闘を早く終わらせる工夫を考えるなどミニチュアゲームにはない TRPG のルールを上手く使った選択肢が増える点は面白かったです。相手を倒すだけのシナリオにしてしまうとモンスターを倒すだけの作業になってしまうため、作業にならないように工夫を考える点は各種技能の判定を使うイベントを増やすなど手がかりマーカーを開けて回るシナリオも考えたいです。

FAQ (よくある質問と回答)

Q 1 : ファンタジー世界のミニチュアやテレインを持っていませんが遊べますか？

A : ミニチュアはお手持ちの小さな人形 (LEGO やガチャ等) でもサイズがある程度そろってれば遊べます。テレインも牛乳パックや折り紙などで工作して障害物を作る工作も楽しみの一つとして用意して頂ければ遊ぶための材料を揃える事が出来ます。

Q 2 : 成長したヒーロー達を使う時に注意する事はなんですか？

A : 登場するモンスターの強さや数を調整しましょう。

Q 3 : AFF2e の TRPG のルールと違うところがあります。どちらを優先するべきですか？

A : ここでは TRPG のルールをミニチュア用に変更している事を記載していますので、このミニチュアゲーム用のルールを優先してください。変更した方が良い点は同卓の人と話し合っ変更してください。

Q 4 : AFF2e のルールとして間違っている点があります。

A : ミニチュアゲーム用に意図して変更した事以外は私のルール理解不足です。Q3 同様に変更していただいて構いません。

Q 5 : 戦闘がなかなか終わらず時間がかかってしまいます。

A : 複数人での戦闘参加をする、(運だめし)によるダメージの最大化や全力攻撃など AFF2e のルールを上手く使って早く倒す方法を考えてみてください。

Q 6 : 遠隔攻撃、特にロングボウが強すぎる気がします。

A : 設置するテレインの数を増やして射線を遮りましょう。弾数に制限を設けて補充不可にする方法もありますが射撃できる機会を考えると弾数に制限を加えても効果は薄いと思います。

Q 7 : コンパニオン b が取得できる特殊技能が少ないです。増やしても良いですか？

A : 最初からレベル 3 の特殊技能を 1 つ持っている冒険のスペシャリストというイメージのため、厳選した特殊技能でヒーロー達を助ける存在としてください。増やしたい時はコンパニオン a のヒーロー達と同じようにタレントを取得したコンパニオンの作成をお勧めします。

以上