

スキだらけの AFF2e

Author : ぐりっと@TRPG_gri7

現在、TRPG システムは無数にあります。
なぜ、あなたはその数あるシステムの中から AFF2e を手にとるのでしょうか。
なぜ、ひとは **AFF2e** を求めてしまうのでしょうか。

この記事ではみなさんがなぜ **AFF2e** をスキなのか、いや、愛しているのかをランキング形式で整理し、まだ AFF2e で遊ぶ機会のない方を無理くり AFF2e 沼におとし入れる導く際の手がかりを探っていきます。

では早速いってみましょう。

第 10 位 めしくったら傷が治る

AFF2e 基本ルルブ 68p(※ 1)の自然治癒の項目にはこんな記載があります。

保存食であれ宿屋の食事であれ、1 回食べるごとに体力点を 2 点回復します。

ヒーローの運命は過酷です。円盤人に短剣投げ大会の的にされ、いたずら好きのエルヴィンにも石を投げられ、スライム・イーターに汚物を投げられと、とにかくいろんなものを投げられて傷だらけの日々を送っています。

しかしそれにしても、めしくったらたちまち傷が治るなんておかしいと思いませんか。

ご存じとは思いますが、このルールの出自は 1984 年（英本国では 1982 年）のゲームブック Fighting Fantasy シリーズ（以下 **FF**）の最初の一冊『火吹山の魔法使い』までさかのぼります。

この作品の「ゲームブック」というメディアの性質上、リアルで複雑な治癒の処理は適しませんでした。そこで **FF** では本来は時間のかかる「食事による自然治癒」を「めし食ったら傷が治る」と大胆に記号化しました。

この結果、現実的には不自然な面はあっても、サバイバル感をだしつつプレイヤーの意思で状況をコントロールできるというゲーム性をシンプルに実現したわけです。

一方、AFF2e でもこの「めし食ったら傷が治る」が採用されています。

現代的な TRPG はスタイリッシュさや RP、ナラティブ（※ 2）などが重視される傾向にあります。そんな中であって、あえてリアリティではなく伝統のゲームらしさを尊重する。この方針が、AFF2e と現代的な TRPG システムとの大きな特異性のひとつであり、**AFF2e** の持ち味となっているといえるでしょう。

また、このシステムの採用などによって必ずしも「いわゆる回復役」がパーティにいなくても、ある程度は体力をコントロールできるため、パーティ構成に柔軟性が生まれている点も見逃せません。

なお、この記事を読まれている方はすでに改訂・新紀元社版ルルプをお持ちかもしれません。改訂でこの食事による体力回復ルールがなくなっているなんてこともあるかもしれません。その場合、記事『スキだらけの AFF2e』10位は「めしくても傷が治ったりしない」に変わります。悪しからず。

※1 ルルプはルールブックの略。ここでは2023年1月現在普及している書苑新社版『アドバンス・ファイティング・ファンタジー第二版ルールブック』を指します。2023年2月4日に改訂版が発売されます。

※2 ストーリー主導、描写駆動などよばれる比較的新しいスタイル。ナラティブ系 TRPG システムには『ザ・ループ』、『ダンジョン・ワールド』などがある。

第9位 悍ましく、猥雑なイラストの世界

AFF2eは、前述のFFを礎としたTRPGです。このFFの挿絵や表紙絵には多数の著名なイラストレーターが参加しています。

- ・火吹山／バルサスなどの挿絵を担当したラス・ニコルソン。
- ・盗賊都市／死の罫の地下迷宮などの挿絵を担当したイアン・マッケイグ。
- ・ソーサリーなどの挿絵を担当したジョン・ブランチ。
- ...

他にもまだまだ多数のイラストレーターが参加し、FFの悍ましく、猥雑な世界「タイタン」を表現しました。

時を少しもどしましょう。幼きぐりっと少年がはじめて『ソーサリー！』に触れたころ。そのイラストを見た正直な感想。

「えーなんかきもちわるいー。へたくそなのー？ もっとかっこいいのがいいー」（※1）

FFイラストレーター陣の中でもとりわけジョン・ブランチ氏の作風はかなりクセもありますから、インク画にもなじみのない当時のぐりっと少年にはその良さはわかりません。ぐりっと少年が求めていたのはイケメン騎士が駆け回り、洗練された竜を退治して、美しいお姫様を救出する美しいハイファンタジーだったのです。

要するに、

「ピカソよりラッセンが好き」

だったわけです。

当時のぐりっと少年は確かにファンタジーについてはそういう嗜好だったわけですが、一方でホラーや奇妙なものは大好きで、日野日出志氏（※2）の作品をここのほか好みました。氏の作品は絵柄はユーモラスながらも悍ましさでは突出していました。

さらに年を重ねるごとに異様なもの、怪奇なものへの憧憬は深まり、フーゴ・ハル氏（※3）やショーン・タン氏（※4）を経て、銅版画なども鑑賞し、やがてエドワード・ゴリー氏（※5）やアイナール・トゥルコウスキ氏

(※ 6) にたどり着き、そのシュールな世界にしびれます。さまざまな画風にふれ次第に嗜好に変化が生まれました。

そんな変化ののちに発売されたのが『ファイティング・ファンタジー・コレクション』です。FF のインク画イラスト群と**運命の再会**を果たしたのです。

そして FF のイラストに描かれる**悍ましく猥雑とした世界**にぐっと惹き込まれました。思えばその良さ、味わい、アートを理解できるまでには少年時代からずいぶん時間を要しましたが、**FF のイラストで描かれるそのひと癖もふた癖もある世界**が AFF2e を象徴する魅力ある独自性のひとつであることに気づいたのでした。

- ※ 1 ジョン・ブランチ氏にこの部分を切り抜いて伝えることを堅く禁ずる。怒られる。奇妙な話ですが、現在 FF でもっとも好きなイラストレーターはジョン・ブランチ氏です。
- ※ 2 『葦六の奇病』『幻色の孤島』などで知られる怪奇マンガ家。ちなみにぐりっと少年は「ひのひ でし」と、おかしなところで切って「変な名前だなあ」と思っていたとか。
- ※ 3 ゲームブックのグレイルクエストシリーズ日本語版のイラストレーター。みんなスキでしょう？
- ※ 4 オーストラリアの大人向け絵本作家。奇妙な味の美しく穏やかな作風。代表作は『アライバル』。
- ※ 5 アメリカの大人向け絵本界の第一人者。不条理なインク画の作風。代表作は『うろんな客』。
- ※ 6 ドイツの絵本作家。シャープン (!) 画。代表作は『まっくら、奇妙にしずか』。

第 8 位 ゲームブックで一人遊び

AFF2e は TRPG ですから、セッションということになると複数人の都合を合わせなければならず、そもそも仲間やセッションにめぐりあえなければ参加希望することもできません。

しかし AFF2e のシステムと世界観の柱となっている **FF** は、もともと一人遊び用 (※ 1) として作られ、それ自体が作品として高い完成度を持っています。(※ 2)

ひとりぼっちのとき、あるいはむしろ望んでひとりで AFF2e の世界にひたりたいときは、いつでも飛び込んでいける環境があるのは AFF2e をとりまく魅力のひとつでしょう。

そしてこの独立したゲームブックという形で体験を共有することができ、作品同士・作家陣も世界を共有しあって自己実現的に深く大きな世界を生み出したことそのものが、他のシステムの追随を許さない非常に大きなアドバンテージなのですが、この **AFF2e** の柱とでもいふべき **FF** については別記事でも改めて触れていきたいと思えます。

- ※ 1 例外的に 2 人～ 4 人遊び用の FF 関連作品もありますが、残念ながらおおむね絶版です。
- ※ 2 なかには、多少アレがナニな作品もあるようですが、概ね高水準のゲームブック群ですよ。ね。

第 7 位 軽量システム

AFF2e のルールは **FF** を TRPG 向けにアレンジしたものですから、「後付けで強引に TRPG 化したために無理がでているのではないか。自由な発想で新たにデザインされたシステムの方がよいのではないか」という向きもあるでしょう。少し時間を戻してみます。

例によってかつての 8 ビット時代コンシューマゲームを槍玉にあげてみます。当時の 8 ビット機、主にファミコンは現在からみると技術的な表現力が乏しく、**スプライト**（※ 1）は 4 色しか使用できず、**BGM** は効果音やジングル（※ 2）を含めて同時発音が実質 4 つ（※ 3）のみというきわめて厳しい制約がありました。

その制約の中で「**ジャンプしては転落してばかりのキノコ好きな口ひげ配管工**」（※ 4）というキャラクターが生まれました。**4 色で小さなスプライトという過酷な制約の中で「映えるデザイン」を模索した結果、赤い帽子とヒゲが選択され、そのキャラクターはその後シリーズ 30 年以上愛される爆発的な大ヒットゲームの主演となりました。**

ご存じのようにこれ以外にもこの時代のゲームには無数の名作・名キャラクター・名曲が誕生し、枚挙にいとまがありません。スプライト、音源、容量の**厳しい制約があったからこそ工夫され洗練されて独特な文化を生み出していったのです。**

ワタシは一体何の話をしているのですか？話を戻しましょう。

AFF2e のシステムが軽量であるというのはよく言われることです。このシステムは「ひとりで手早く遊べる」というコンセプトである **FF の伝統**を引き継ぐという英断が行われました。見立てによっては伝統を引き継ぐのは**大きな制約**であり、おそらく自由な発想で新規にシステムを構築するよりはるかに困難な道（※ 5）だったでしょう。この道の先にたどり着いた AFF2e の基本システムは極めて軽量になっています。（※ 6）

AFF2e の実際のプレイ上で骨子となるルールシステムは、

- ・戦闘で敵と競う対抗判定
- ・運試しなどの成否判定

の 2 種類のみ（※ 7）であり、多くの処理がこの 2 つで解決されます。

この軽量化されたシステムにより、新規プレイヤーは FF の伝統的なイメージを損なうことなくスムーズにセッションに参加でき、RP にも熱をいれることができます。

「単にシンプルなだけなら他にもシステムがたくさんあるじゃないか。簡単なシステムなら単調なのではないか。大雑把なのではないか」というご指摘が聞こえてきましたので次の項目にすすみましょう。（※ 8）

なお、この記事がこれほど長文なのは制約がないからです。制約って大事。ほほほ。（※ 9）

- ※ 1 コンピュータゲーム内でキャラクター画像を扱うのに適した単位。
- ※ 2 ドラクエでいうとレベルアップ時や宿屋に宿泊したときの短いメロディや、ゼルダで宝箱をあけたときの「ごまだれ〜♪」のこと。
- ※ 3 厳密には違いますが、詳しく書くと長すぎて筆者を含めて全員寝てしまいますので、当時作曲などを担当されていた方の動画などをあたってみてください。
- ※ 4 まだるっこしいので書いてしまうと要するにマリオです。
- ※ 5 実際簡単でなかったのは FF の TRPG 化の歴史を追うと一目瞭然ですが、それはまたの機会に。
- ※ 6 システムが軽量だからといって**運用も簡単**とは言っていない。ここが AFF2e の面白いところでもあります。
- ※ 7 例外的なルールとしてダメージ算出、一部の魔法効果、ファンブル関連などがあります。
- ※ 8 旗色が悪いから、というわけではありません。後ほど明確になります。
- ※ 9 制約のない創造は、良いものになるどころか、無駄が多くひとりよがりです没個性化し永久に完成しなくなってしまうがちです。創造的な作業にとって制約はマイナスとは限らないのです。

第6位 おおっと！ドラマチックな大失敗

7位で AFF2e が軽量システムであることをご紹介しましたが、「**軽量システム**ということは**表現力・リアリティ、あるいはダイナミズムが犠牲になっているのではないか**」という懸念もあるかもしれません。戦闘の詳細をごっそりと削ぎ落し**ラウンド勝敗**（※1）で表現されるこのシステムでは、簡素すぎるのではないかと。

AFF2e では戦闘や魔法における表現・演出のひとつとして「**ファンブル表（戦闘）**」「**おおっと！表（魔法）**」を用意しています。この二つの表は戦闘や魔法を使う際、基本的には36分の1の確率（※2）で**大失敗**を表現し、さまざまなイベントを発生させます。

一例をあげれば、ときには**隣の仲間をぶん殴り**、あるいは**自らが蛙に変身し**、**敵・仲間を問わず視界に入った武器を花束に変えます**。

この「ファンブル」や「おおっと！」は、やらかした本人がサイコロを振って表を参照することになり、これがゲームらしさを強化しながらもドラマを盛り上げるのです。（※3）

このふたつの表によるシステムによって、**軽量システムは維持しながらも、ごく簡単な処理でドラマチックあるいはユーモラスな演出を追加することに成功しています**。これは AFF2e の大きな魅力のひとつとなっているといえるでしょう。

※1 イニシアチブという概念すらありません。戦闘1ラウンド10秒の中で「どちらが先に仕掛けるか」といった戦闘技術の判断や巧拙、素早さ・反応のよさといった能力的な部分も含めて**技術点の差やラウンド勝敗**で表現されているとみてよいでしょう。

※2 2d6のサイコロの出目の組み合わせは36パターン存在しますが、要するに必ずいつかは**大失敗**します。

※3 多くの場合、肝心な時にこそ発生して PL の爆笑を誘います。PC にとってはたまったものではありません。

第5位 魔法、魔法、また魔法

AFF2e には多数の魔法体系があります。基本ループだけで4種、追加サブリメントであるヒーロー・コンパニオンに7種、コンバット・コンパニオンに1種、ポート・ブラックサンドに1種、シナリオ・バルサスの要塞に1種、破滅のデーモンに1種。一部 PC が使用できないものもありますが、現時点でなんと**15種**もの魔法体系が存在します。（※1）

これらの魔法群は当然のことながら個性も違い、体力をリソースとするもの、魔力ポイントをリソースとするもの、リソースの概念がなくエンチャント的にアイテムを作成するもの、アンデッドの召喚を専門とするもの、大規模戦闘に特化するものなど多岐にわたり、習得条件や使用方法にすら違いがあるものもあります。

実際、どの魔法の使い手になるか考えているだけで頭を抱えてしまうほど多彩な AFF2e の魔法体系はこれ自体が大きな魅力をもっていると言えます。

※1 数え忘れがなければ。今後のサブリでもっと増えるらしい。

第4位 タレントによる個性付け

一般的な技能の選択や能力値の配分、使用魔法以外に、キャラクターは**タレント**とよばれる特殊能力を選択することができます。一日に一度 <運だめし>を振りなおすことのできる「幸運」だとか、視覚感知にボーナスが付与される「鷹の目」、通常より回復力があがる「頑健」といった**通常のシステム上はありえない個性付けが可能になっている**わけです。

同じ戦士、同じ魔術師であっても**タレント**というおのおのが描くキャラクターのイメージに合わせた特徴（※1）を付与して差別化を図ることができるわけです。AFF2eのキャラクターメイクには光るものを感じないでしょうか。

※1 実際のプレイでは戦闘や魔法詠唱で有利なタレント選択に片寄りがちです。個性を楽しみたいものですね。

第3位 現在もリリースされ続けるサブリ

AFF2eの魅力として**続々とサブリや関連書籍が出版されている**という点に触れないわけにはいきません。（※1）

日本でもすでに相当な数のサブリや関連書籍が翻訳販売され大いに充実していますが、さらに2023年以降も『ファイティング・ファンタジー・コレクション』の続巻が予定されているほか、『アトランティス・キャンペーン』や『アリオ旅行記』、『真モンスター辞典』など**続々刊行が計画**され、季刊誌『GMウォーロック』がサポートを継続しています。（※2）

また、AFF2eの故郷・本国イギリスでも『Magic Companion』、『Champions of Titan』ほか**多数が刊行予定**となっています。

こうして、豊富なサブリや関連書籍に囲まれて、さらに公式が現在もサポートを続けているということは**まだまだシステム発展の余地と未知の世界が存在する**という大きな魅力を備えているといえるでしょう。（※3）

※1 AFF2eの前身であるTRPGシステム『ファイティング・ファンタジー』や『アドバンスド・ファイティング・ファンタジー』はこのサブリ類の展開に元気がなく、日本でも数冊しか関連書籍は出版されていません。もしかするとAFF2eとの一番の違いかもしれませんね。

※2 既刊も各国言語が存在していることから**AFF2eが世界市場にも受け入れられた**ことは明白ですね。

※3 「未知の世界が存在する」といってもタイタン世界はいつでも**基本的にAC284年を公式の「現在」**としているところも大きなポイントで、版を重ねると時代がすすんでしまうゲームシステムの場合には**時代が古くなってしま**うという弊害がありますが、AFF2eは一部例外を除いてこのデメリットとはおおむね無縁といえます。

第2位 運命をねじ伏せる！運試し

1980年代に**FF**が社会現象となった（※1）理由の一つにシステムが洗練されていたことがあげられます。とりわけ**運試し**というシステムは斬新で優れていました。

運という本来ダイスにまかせられる現象をあえて能力値として数値化する発想にも驚きますが、使うたびに運点が減り、成功確率が減少していくという有限リソースとしての性質と、単なる乱数の結果ではなく戦略性や判断の余地を持たせる戦闘への応用が実に見事です。

さて、TRPG で遊んでいる場合、どうしてもダイス運に見放されてしまい、プレイヤーだけでなくゲームマスターやキーパーも頭を抱えてしまうという事はよくあります。（※ 2）

当然 AFF2e にも運試しは実装されました。FF で利用できた戦闘での運試しが拡張され、ラウンド勝利が難しいと判断した場合や、確実に当てにいきたいという場面で運試しによって強引にラウンドを勝利させたり、ダメージを有利に運ぶことができるようになっています。

「ここで失敗すると頭が痛い」という絶体絶命のような場面で運命をねじ伏せられるのです。（※ 3）

これが実にヒロイックなプレイを可能にしています。しかも使いすぎ厳禁、使用タイミングも常に悩むことになるのですから実にうまくできています。

さらに追加サブプリメント『コンバット・コンパニオン』の選択ルールを採用すると、ファンブルなどのペナルティ回避や魔法の行使などにも運試しを活用できるようになっています。

結果、キャラクターのスタイルを問わず運点の重要性が増し、「技術点や魔法点が重要なのは確かだが、運点も捨てがたい」と能力値間の絶妙なバランスに貢献しています。（※ 4）

この運試しは AFF2e システムの魂といってもよいかもしれません。

- ※ 1 実際のところ 2023 年 1 月現在、1980 年代当時に匹敵するほど FF ブームは再燃しています。
- ※ 2 ここぞというときに失敗しまくる。公にできませんが、だいたい策略の神ロガンのいたずらです。
- ※ 3 運試しも失敗したらあきらめてね。
- ※ 4 運頼りのキャラクターも考えられますね。運関連の薬品や装備を収集したいところです。

第 1 位 スキだらけの AFF2e

ここまで AFF2e の魅力をランキング形式でご紹介しましたが、真に AFF2e が魅力的なのは、個々のルールや世界を構築するパーツではありません。

AFF2e は決して欠点のない緻密なシステムというわけではありません。むしろ粗削りでスキだらけのシステムとっていいでしょう。（※ 1）さらに言えば、その世界は少しずつ 1 冊ずつの FF から継ぎ足されるように「魔法の煮え立つスープ」よろしく文字通り混沌とした歴史の中で泡を立てながら生まれたのであって、計算づくで構築された世界でもありません。（※ 2）しかしこれらの AFF2e を形作った歴史は AFF2e の魅力を損なうどころが大変な魅力にあふれているといえます。

独特で混沌とした世界を彩る、40 年もの歴史を誇る FF 群。
その世界観をいかすべく構築されたユーモアあふれる個性的な軽量システム。
そしてとどまることなく充実していく豊富なサブプリメント。

この AFF2e を取り巻く不完全で混沌とした全てが AFF2e のなによりの魅力だと思っています。

「隙だらけの AFF2e へのラブレター」はいかがでしたでしょうか。「あなたのスキ」も是非聞かせてください。

※ 1 バランスの甘いところや、大雑把なところも多いにあります。しかし、そんな泥臭さもまた魅力的なのです。「弱点のないヒーロー」ほど魅力に欠ける主役はないし、「こじんまりとまとまっただけのシステム」や「厳密なだけのシステム」が面白いとは限らない、というところでしょうか。AFF2e をどう料理するのはわれわれに委ねられています。

※ 2 「独立した一冊」という形でそれぞれの著者が好きに FF として書いてきたものを、マーク・ガスコイン氏が『タイタン』としてまとめ、後続の著者たちが『タイタン』を踏襲して押し広げ、掘り下げる。そんな独特な世界構築スタイルとなっています。多数の著書によって構築されたという意味でクトゥール神話小説群と似ているかもしれませんね。

ランク外・おまけ 中古市場のリアル宝探し

誰でも入手できるわけではありませんのでおまけという扱いですが、AFF2e を取り巻く資料としてはすでに**絶版**となった書籍群があります。名作といえるようなシナリオや貴重な FF シリーズなど、**タイタン世界**や、**AFF の歴史上の資料**として重要なものもあります。（※ 1）

現在、「ファイティング・ファンタジー・コレクション」の発売や様々な要因で各 TRPG 群に熱い視線がそそがれているという状況から、ゲームブック市場は過熱気味です。状態の良い **FF** シリーズなどは高額でも即取引成立する場合もあり、中には平均取引価格 5 万円を超えるような書籍もあります。

一方、今後なんらかの形で再販される可能性もあり、タイミングなども含めて購入判断が非常に難しくもあります。そのあたりも踏まえてこの**リアルお宝さがし**に参加できるのも魅力といえるかもしれません。（※ 2）

※※ 古書ネット通販は詐欺サイトが大量に存在しますので十分ご注意を ※※

※ 1 調べればすぐにわかりますが、どんなきっかけで古本市場価格に悪影響を与えるかわかりませんのでここでは具体的な書名は控えます。でも本当は言いたい。実のところ SNS 上では「この本はイ！」とか好き勝手につぶやいているわけですが。

※ 2 おこづかいの範囲でお楽しみください。

この作品は「安田均・他/グループSNE」及び「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『アドバンスト・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 © Graham Botley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011
Japanese version copyright © GroupSNE, 2018