

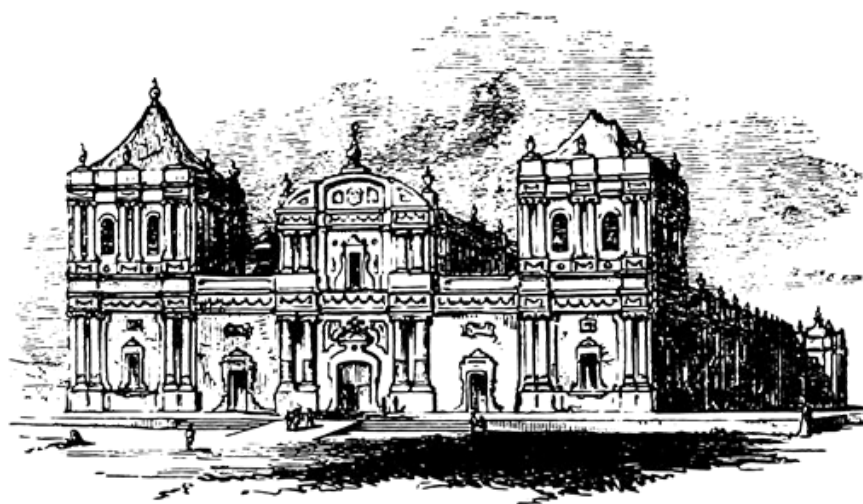
# ぼくの考えたハウスルール

by DICE 野伏

## ぼくの考えたハウスルール

### 目次

- ・特殊技能編
- ・タレント編
- ・戦闘オプション編
- ・武術諸派・剣術諸派/武術の秘技
- ・追加ハウスルール『専門分野』



## **特殊技能編**

### **1 第六感/盗賊系特殊技能**

この特殊技能を持つヒーローは第六感が発達しており、おぼろげではありますが魔法や魔法による効果のみならず、目に見えていない危険や霊体の存在を感じ取ることができます。

※この特殊技能は魔法点を持たないヒーローの魔力感知の代用ですが、魔力感知ほどはっきり見えるわけではありません。その代わりに魔力感知では感じ取ることができない危険まで、漠然とはありますが察知することができます。

### **2 神秘学/知識系特殊技能**

この特殊技能によりヒーローはかけられた呪文や魔法のポーション、魔法を起源とする生物を判別することができます。

※この特殊技能は魔法点を持たないヒーローの魔法の知識の代用です。

## **タレント編**

### **1. 受け流し**

このタレントを持つヒーローは、自分が今使っている武器を用いて相手の攻撃を巧みに受け流してダメージを減らすことができます。盾との併用はできません。片手用の武器を受け流しに使う場合はスモール・シールド相当、両手用の武器を受け流しに使う場合はラージ・シールド相当として扱います。

### **2. 幸運の星**

このタレントを持つヒーローは原運点が1点上がります。  
このタレントはヒーローの作成時には選ぶことができません。

### **3. 鋼の意志**

このタレントを持つヒーローは強固な意志の力を持ち、精神に影響を与える魔法に対して運だめしの代わりに、技術点で抵抗判定を試みることができます。

## 4. 美貌

このタレントはヒーローの作成時でのみ習得することができます。このタレントを持つヒーローは並みの美形ではなく、その容姿だけで周囲に強い影響力を持つこととなります。

他の人間型の生物に対する社会的行動(基本ルールブックP 53)において、このタレントが有益に働くとディレクターが判断した場合、全ての判定に+1のボーナスを得ることができます。

社会的な地位が離れている相手に対しても、それを無視して影響力を行使することが可能です。しかしながら、場合によってはこの飛び抜けた容姿がマイナスに働くこともあるでしょう。

## 5. 魔弾の射手

このタレントを持つヒーローの唱える火炎・衝撃・電撃破・ZAP等の魔弾による攻撃呪文のダメージを1点増やします。

# 戦闘オプション編

## 連撃

この攻撃は威力は劣るものの、素早い立て続けの攻撃を相手に浴びせることができます。ヒーローは1ラウンドに1体の敵に2回か、異なる敵2体に対して別々に1回ずつ、攻撃ロールを行うことができます。ただし、その両方に-3のペナルティを負います。目標の敵が一つであった場合は、1回目の攻撃で負けた場合にのみヒーローがダメージを負います。2回目の攻撃で負けた場合はダメージを負いません。別々の敵に対して攻撃を行った場合は、片方でも両方でも負けた場合はどちらもダメージを負うこととなります。

この戦闘オプションによるダメージ・ロールは速射と同様に1d6ではなく、1d3で行います。ダメージ・ロールへの修正があれば通常どおり適用されます。

※この戦闘オプションは速射(基本ルールブックP 66)の近接武器版です。

ランス・モーニングスター・ポールアームで戦っているときは使用することができません。

## **武術諸派・剣術諸派/武術の秘技**

コンバット・コンパニオン(P 30)で武術流派のルールが追加されましたが、それとは別のハウスルールです。

このルールはコンバット・コンパニオンでは扱われなかった諸流派を神術のような形で表します。この諸派の流派を修めるには、あらゆる魔法(魔術・妖術・神術)を捨てなければなりません(魔法点・魔力ポイントが0であること、0にすること。失った魔法点や魔力ポイントにつき込んだ経験点は戻ってはきません)。まじないもその対象に含まれます。

まず、習得する場合は、〇〇流とか××道とか流派の名前を好きに決め、戦闘系特殊技能としてその流派のランクを取ります。次に魔法点を『気』に書き換え、最低1点を割り振るか成長で取ります。

そして魔力ポイントを『気力』に書き換え、気+流派のランクの値を書き込みます。

それから下記の流派の秘技をリストの中から『最後の技』を除いて3つ選びます。一度選ぶと変更はできません。また、選んだ流派を抜けて他の流派に鞍替えすることもできません。気+流派の特殊技能のランクの値(気力)が16を超えた時、流派の秘技の4つ目を習得します。この流派は日本の剣術流派のような武器の流派も含みます。

流派のランクが4以上になった場合、素手の流派にせよ武器の流派にせよ、その攻撃は銀か魔法の武器による攻撃として扱います。

### **秘技**

便宜上それぞれに仮の名前を付けています。プレイ時には使い手のヒーローに相応しい名前を付けてあげてください。

#### **1 奥義**

1日1回、ヒーローの攻撃が命中した際に使用できます。この秘技により、ヒーローは流派の特殊技能のランクに等しい値を敵に与えるダメージに追加することができます。

#### **2 呼吸法**

1日1回、ヒーローは戦闘ではない時か、自分の手番に攻撃をする代わりにその流派の特殊な呼吸法で体力点を流派の特殊技能のランクに等しい値と同じ点数分、回復することができます。回復時に攻撃を受けた時は、技術点+2dで防御することができます。

### 3 構え

1日1回、ヒーローは流派の奥伝の構えを取ることができます。この構えはプレイヤーが宣言したタイミングで取ることができ、ヒーローの気力に等しいラウンドの間、攻撃力ダメージ・ロール、回避、防具ロールの全てに+1のボーナスを得ることができます。

### 4 心眼

1日1回、ヒーローは心眼を以て敵の動きを見切るようになり、また視界の影響を受けなくなります。この秘技はプレイヤーが宣言したタイミングで発動し、気力に等しいラウンドの間、技術点に+2点のボーナスに加え、視界によるペナルティを無効化することができます。また、不可視の存在や幻影も見破ることもできます。

### 5 燕返し

1日1回、ヒーローは超人的な速度で相手を攻撃することができます。諸派の特殊技能が1~4ランクなら追加1回(計2回)、5ランク以上なら追加で2回(計3回)、1体の敵に対し、連続攻撃を行うことができます。1回目の攻撃で負けた場合のみ、ヒーローがダメージを負います。2回目以降の攻撃で負けた場合は迅雷のタレントのようにヒーローがダメージを受けることはありません。

### 6 流水

1日1回、ヒーローがダメージを受けた際に使用できます。この秘技により、流派の特殊技能のランクに等しい値分、受けるダメージを回避や防具によるダメージ減少に加えて更に減らすことができます。恐るべきことに流水によるダメージ減少は魔法によるダメージにも適用されます(この場合、適用されるのは流派の特殊技能のランクの値のみとなります。回避や防具類によるダメージ減少分は加算されません)。その結果ダメージが0になった場合、その攻撃が物理的なものであれ魔法的なものであれ、完全に回避したこととなり、それに付随する効果やペナルティも無効化することができます。

### 最後の技

これは選択する秘技に含まれません。この最後の技を身に着けることができるのは、技術点が10以上、適用する武器か武術のランクが5以上、気が11以上にヒーローが到達してからです。この技は生涯に何度も使うことはできず、それぞれの効果にそれぞれ代償を支払うこととなります。

- 1 命中した一撃で相手を必ず倒す。原技術点1点減。
- 2 ラウンドの勝敗に関わらず、必ず敵に攻撃が命中する。  
原体力点1点減。
- 3 魔法を含むあらゆる防御を貫通する。原気1点減。

この上記の1つから2つ、代償を支払えるのなら3つ全てを最後の技の効果に含んでも構いません。或いは全ての能力値の原点を1点失うことと引き換えにプレイ

ヤーの考えた好きな効果を発揮する、でもいいでしょう。

この最後の技により失った能力値は、運命か神による救済によってのみ回復することができます。経験点を使った成長でも取り戻すことはできません。回復するまでは、そのヒーローの能力値の上限が1点下がったものとして扱います。この最後の技に関しては、プレイヤー(ヒーロー)とディレクターは司祭の救済のように慎重に扱うようにする必要があります。

## **追加ハウスルール『専門分野』**

このハウスルールはAFF2eのにクラス制に近いものを導入するためのものです。ヒーロー作成時に、彼らの専門分野となる特殊技能の系統を

- ・戦闘系特殊技能
- ・移動系特殊技能
- ・盗賊系特殊技能
- ・知識系特殊技能
- ・魔法系特殊技能

の中から一つ決めます。

専門分野に選んだ系統の特殊技能は、ランクが0であっても技術点で判定することができます。専門分野外の特殊技能はランクが0の場合は技術点(知識系・魔法系の場合は魔法点でも可)の判定に-4のペナルティを負います。専門分野外であってもランクが1以上あれば通常通り技術点(知識系・魔法系の場合は魔法点でも可)を適用できます。

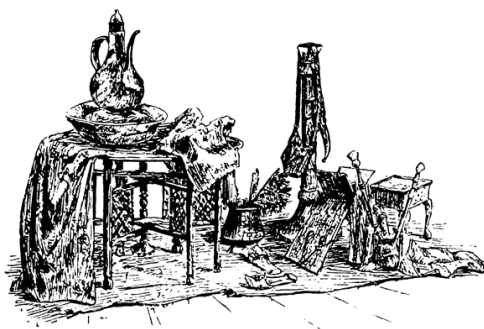
加えて、専門分野に選んだ系統の特殊技能が絡んだ判定のダイスを1日1回、1個だけ振りなおすことができます。

戦闘系特殊技能を専門に選んだヒーローは体力などの戦闘系特殊技能の判定に用いた2dのうちの一つや戦闘における攻撃力を決める2dのうちの一つ、ダメージ・ロールや防具ロールの出目を、移動系特殊技能を専門に選んだヒーローは、登攀などの移動系特殊技能の判定に用いた2dのうちの一つや戦闘における回避での防具ロールの出目を、盗賊系特殊技能を専門に選んだヒーローは、感知や忍び足などの盗賊系特殊技能の判定に用いた2dのうちの一つを、知識系特殊技能を専門に選んだヒーローは、治療や植物の知識などの知識系特殊技能の判定に用いた2dの

うちのひとつやそれに付随するチャートの判定に使ったダイス目のひとつを、魔法系特殊技能を専門に選んだヒーローは、魔術や魔力感知などの魔法系特殊技能や呪文行使判定に用いた 2d のうちのひとつや呪文によるダメージを決めるダイス目のひとつを振りなおすことができます。

この専門分野の選択による振り直しに使用したダイスはヒーローが日の出を迎えるたびに回復します。

技術点が 10 以上(知識系もしくは魔法系を専門に選んだヒーローは魔法点でも可)に到達した強力なヒーローは 1 日に振りなおせるダイスが 2 個になります。尚、この振り直しによって運だめしの結果を変えることはできません。



こちらに掲載されているハウスルールは、  
「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**