はじめに

　AFF ファンのあーるじぇいと申します。大空白期※も遊びつづけて来たので FF 及び AFF 歴は長いですが、密度が薄いので詳しい方々にはかないません。豪華な参加者の面々におののきつつも、お祭りに参加させてもらいたいと思います。シナリオ一本と昔話をちょっとさせていただきます。

※大空白期：社会思想社のウォーロック誌休刊から、ウォーロックマガジン発刊まで。いま勝手に決めた。その間も RPGamer 誌が渇きをいやしてくれていたので完全に空白ではないですが。

シナリオ　「ねじくれ学者の壮大なる実験」　　作：あーるじぇい

このシナリオは「アドバンストファイティングファンタジー第二版」で二回ほど冒険をこなしたヒーロー 3 名を基準にしたシナリオです。「コンバット・コンパニオン」の戦闘オプションに言及していますが必須ではなく持っていれば便利になる程度です。街をさまよう冒険になります。歴戦のヒーローが遊ぶ場合にも言及しています。

あらすじ

ヒーローたちは奇妙な金貨消失事件の解決を依頼されます。さらに、波止場での沈下事件をも調べることになります。二つの事件の共通点を調べ、街を脅かす存在と戦うことになるでしょう。

シーン　　　導入

PC は世話になっている知り合いから、街(特に設定しないのでポート・ブラックサンドでもチャリスでも可能です)の権力者が募集している事件調査のひとつを持ち掛けられます。

「街の富裕層が住む一角で、金貨だけが大量に消えるという事件が頻発している。
一日一回、複数人の住民の手持ちの金貨が消えるらしい。合計 200～500 枚程度。
富裕層の住人ゆえ、大事にはなっていないが、そのような金が犯罪組織に流れていてはよろしくない。ゆえに、事態の収拾をはかり、できれば金貨を回収してもらいたい」
事件解決の報酬は一人金貨 20～30 枚です。前金は一人 10 枚。

PC たちが作りたてでない歴戦の勇者ならば、大きな事件の合間の小ミッションとして受けてみないかというような誘い方がよいでしょう。

シーン　　　富裕層街

依頼を引き受ければ、街の依頼なので衛視が一人ついて、富裕層街まで連れてきて、概要を説明してくれます。金貨が無くなった住人たちに共通点はなく、みなほぼ同時に無くなったらしいこと。また、時間は不定だが日中であること。消失はいつも、このあたりで発生するということを説明します。それを終えたら PC に調査を任せて衛視は帰ります。

このあたりは、富裕層が訪れる衣料品店や宝石が立ち並びます。もちろん富裕層の住人は無防備ではなく、手練れの護衛を一人二人引き連れています。腕利きのスリという線はなさそうです。

PC がどのような調査をするかおおまかに確認しましょう。
・事件発生を待ち伏せるならば
　　ほどなく、金貨が無いぞとあちこちで声があがります。
「運だめし」に失敗すると、PC の金貨も無くなっているかもしれません。（せめて PC 一人にしておきましょう)
魔法技能の判定に成功すると、このあたり一帯に何か魔法の力場が働いたことがわかります。さらに、探知を進めると、この通りの門の上部にこぶし大のネジ(タイタン世界には機械装置もあるので多分ネジもあるでしょう)があり、そこから魔法の力場が出ていることに気が付きます。ネジにはへこみがあり、あるときネジが回転すると、金貨消失が起きるようです。回収すると、富裕層街での金貨消失はおきません。

・情報収集をするならば
　するはずですが、もし情報収集しないようなら「君たちがあたりに訊いて回ると…」とかですすめましょう。
「最近貧民街の連中が盛んに物を買っているのを訊く、あいつらの仕業じゃないのか」
「ぼろぼろの衣服の老人が金貨で買い物をするなど、急に羽振りが良くなった者が何人か現れている」
などの情報が得られます。

・盗賊ギルドで情報を買う
　盗賊ギルドが冒険者の便利組織かどうかは街により変わりますが、PC たちと面識があり情報を貰える関係ならば、「このあたりで派手な仕事をしている奴は知らない」「そもそも指輪や宝石がごっそりあるのに金貨だけ盗るような奴はいない」と言われます。そのうえで、最近貧民街の連中の羽振りが良いという情報を得られます。

このあたりは手早く済ませ、情報を渋らず PC に与えたいところです。

シーン　　貧民街１

情報を得た PC は貧民街に足を延ばすはずです。
街の繁栄にあずかれない人々が希望なく住む通りのひとつです。

PC が食料や銀貨を渡せば、話は簡単に訊けます。
貧民街の一角に元からある祠に小さなスラング像(スラングは悪意を司る暗き神ですが、住民の多くはどのような神かはあまり気にしません)にネジが取り付けられています。
これを一日一回まわすとネジから 1d6 枚金貨が現れるそうです。

「一週間前、神学者のお偉い方が神の恩寵だとつけてくれた」「金に困ったとき、ネジをまわすと豊かなものからいただき施してくれるそうだ。富は公平に分けるべきとのこと」
住民たちは感謝しています。いまのところ言われたとおりネジを回すのは一日一回に留めています。が、時間の問題でしょう。(実際何度か試す程度なら、その都度金貨は出てきます）
ネジはでっぱりがあり、小ぶりで簡単に取り外すことができます。
住民は反対しますが、PC たちがお得意の剣をちらつかせれば止めようとはしません。遠巻きに睨みます。

しかしネジを外そうとすると、突如、スラング像を守るガーディアンが現れます。翼ある小鬼、グレムリンが PC の人数だけ出現し一人に一体の近接攻撃を仕掛けてきます。

有翼グレムリン
技術点：５　体力点：4　攻撃体数：１　武器：噛みつき/小　防具：なし 反応：攻撃的 「モンスター事典」p50 を参照。

彼らを殲滅するとそれ以上は邪魔されることなくネジを入手できます。

聡明な PC はすでに理解しているかと思いますが、でっぱりネジを回すと、連動してへこみネジが回転し、へこみネジの周囲にある金貨を消してしまいます。そして、でっぱりネジからその 100 分の１程度の金貨が出てきます。

PC がネジの調査をしようとするならば、「シーン 調査」へ。
報告に戻ろうとか、途方に暮れていたら、次のシーンになります。

PC は住民が話していた神学者を探そうとするかもしれません。その場合は、「学者を見かけたというものが波止場で見つかった」と次のシーンにつなげてください。

シーン　　波止場

このあたりで、PC たちのもとに調査をもちかけてきた知人、もしくは衛視がやってきます。「どうやら波止場では海の水が突発的に無くなる事件が起こっているようだ。街の偉いさん方は金貨が無くなるのと関係していないか一緒に調べてもらいたいとのことだ」

有力者の思いつきに辟易しながらも、引き受けてもらいたいという体で彼は懇願します。
当然ながら PC たちは報酬アップを持ち掛けてくるでしょう(間違いなく！)、それには応じて下さい。一人金貨５～10 枚程度。

波止場付近では海水が突発的に干上がることによる、床板の陥没や停泊漁船同士の衝突などの被害が出ています。

・港近くで突然起こった地面の陥没に巻き込まれる
運だめしか「軽業」技能ロールで回避可能です。失敗すると、陥没に巻き込まれ、体力点を 1d6 点失います。

周囲の漁師からは「またかよ」「やってられねえな」といったぼやきも聴こえてきます。聴けば、ここ三日ばかり、頻発している現象のようです。不安を感じつつも日々の収入にかかわるので事態が収まるのを祈りつつ過ごしています。
「三日目に何かあったか？」と問われれば、「そう言えば学者先生が水質調査とやらに来ていたな。特に誰もかまっていなかったから一人で何かしていたぜ」と言います。

・漁船の衝突
隣り合って停泊している漁船が突如ぶつかり一部破損します。漁師にとっては大損害でしょう。PC は漁船の下の水位が急に下がったことに気が付きます。

・調べる
潜水のため「泳ぎ」技能ロールに成功するか、あるいは＜呼吸＞＜えら＞の呪文を使えば水中を調べることができます。ルールブック p52 の水中のルールも参照のこと。

漁船同士が衝突した近くの海底には、亀のようなモンスターがいて、甲羅にはへこみネジが刺さっています。観察していると、時々、ネジが回転すると渦を巻いて大量の海水が消失しています。亀のモンスターはネジに気づかず徘徊しているようです。（このため波止場周辺で海水消失事件が起こっていた）

棘つき亀
技術点：７　体力点：１２　攻撃体数：１　武器：噛みつき/中　防具：ヘビーアーマー 反応：攻撃的 特殊：ターン毎に 1d6 で 1 が出たら、背中のネジが回転して海水消失が発生。半径 5m 内のものは急な水圧変化で体力点に 1d6 点のダメージを受けます。

亀は攻撃的で固いですが、ネジの回収だけならば別に倒さなくてもかまいません。
飛び道具を修正値「目標が小さい：-2」で攻撃成功すれば、ネジは亀から離れて浮くので簡単に回収できるでしょう。

シーン　　貧民街２

こちらもへこみネジがあるのなら、でっぱりネジがあるだろうと、聡明な PC が考えるならば、水に関係するところがないか、「水」をキーワードにして衛視や聞き込みをすると、
井戸が枯れ、清潔な水がなく、一時病気が発生したことがある貧民街 2 の情報を得られます。

もちろん、PC が考えつかない場合もあるし、ネジの回収が必要と考えていない場合はそのまま「シーン　調査と選択」へ。

行ってみると、清潔な井戸がないと喘いでいたところには潤沢な水が。
もちろん井戸には蛇口のように、でっぱりネジが取り付けられています。
「三日前、地質学者の先生が取り付けてくれたんだ」「水は街の豊富なところから分けてもらうので困ったらひねるとよいとおっしゃってた」
水は生活に必要なので住民は遠慮せず、ネジを捻っています。

ネジを回収するなら住民から大きな不満が出るでしょう。もっともらしい言い訳と「口先」技能ロールをするか、住民から不満のでないやり方（大きな水がめに水を入れておいて、一時的に借りるだけと約束する等）が必要です。

シーン　　調査と選択

ここまでくれば、PC の手元にはいくつかのネジがあるかと思います。
誰の仕業かは突き止められていないので、その調査をすべきと PC を誘導しましょう。

どちらのネジにも「螺旋をあしらった紋章」のようなものがあります。
でっぱり側のネジをまわすと、へこみネジが金なり水なりをすいこみ、でっぱり側に出す仕組みです。吸収する側のへこみネジはどこかに刺していないと機能しないようです。

⇒ネジを調べる
ネジからは魔力を感じます。解析するならば、ヴァーラング神官の固有神術でも詳細が判明します。「魔力分析」のタレントでも同様です。なければ「魔法の知識」で目標値－２のロールに成功すること。

成功すれば上記のようなネジの説明と、転送に莫大なエネルギーを使うので、金貨 100 枚吸い込んで転送先にはやっと 1 枚出る程度ということがわかります。海水から水の変換も同様です。

⇒PC がこの紋を調べると宣言した場合、
ハマスキス神殿の書庫を借りて調べ物をしているという流れにしましょう。
「宗教の知識」もしくは「世界の知識」ロールを行い、成功したら下記の伝承がわかります。ロールに失敗した場合は、PC の背後を偶然横切った眼鏡の女性が「あ、この文様は！」と叫び、下記の伝承と唄の内容を説明してくれます。彼女は神の従者というテーマで研究をしている信徒とのこと。

伝承
その紋は、ねじくれ学者と呼ばれる神の従者の似姿にみてとれる。 彼は謎かけ盗賊のような策略の神が従者のひとり。ネジの化身。 歴史上で何度か現れた記録がある。 常に何らかの学者の姿をもって現れる。 奇怪な学説を証明せんがために、周囲の迷惑を顧みず魔法のネジをばらまく。 なにかにつけ三つであることにこだわり、取れてしまった自らのカフスボタンの数を気にしている隙に、村の知恵ものに退治された。

とある村に伝わる唄
「――ねじくれ学者は三が大好き、わるさも三つ、よいことも三つ、学者だけども三だけ大好き。ねじがささって大騒ぎ」

（意味：ねじくれ学者が 3 にこだわる性格であること。奪うのも 3 パターン、ほどこすのも 3 パターン。そしてネジは彼自身に対する有効な手段でもあります）

眼鏡の女性はハマスキスの神官見習い、ユーレナです。
常に本を小脇に抱えていて大人しい性格ですが、自らのテーマ「神の従者」になると人が変わったように動き出します。PC が伝承に困惑していたら、彼女を同行させて「助言」という形で補足したほうが良いかもしれません。荒事は苦手です。

神官見習いユーレナ
技術点：７　体力点：８　魔法点：１１　魔力ポイント：１５ 武器：なし 防具：レザー・キィラス [魔法:神術 ハマスキス] 1 ランク 台詞例「その螺旋の印、もしかして…見覚えがあります。いいから見せてください」「神々の従者は私の研究テーマです。お役に立てるかもしれません」「私…戦わなくていいですよね？」

シーン　　道を選ぶ

首謀者を知った PC たちが、今後どうするかディレクターは尋ねます。
下記に展開の一例をあげておきますが、様々な行動が考えられるので、ディレクターはそれに合わせます。最終的には、ねじくれ学者がＰＣたちの前に姿を現すように調整して、次のシーンにうつります。

選択１：おびきよせる
伝承によると、ねじくれ学者は 3 という数学的均衡にとらわれているので
第三のネジを取り付けようとするのはまちがいない。これを待ち伏せる。
パターンを類推すると、人々が欲するものを欠けているところに渡しているようだ。次は食糧庫ではないか。

選択２ ：怪人にはとりあわない
時間経過でねじくれ学者は第三のネジをとりつけます。下記参照。
このネジもすべて回収すれば襲いかかって来ます。

選択３ ：伝承知識を使わず探す
いまいちピンと来ていない PC は、ネジを取り付けたという学者を探すかもしれません。
その捜索は徒労に終わるでしょうが、第三のネジをとりつけるため、学者に変装して熱弁をふるっている所に出くわします。

第三のネジ：食糧庫
へこみネジ：豪商の食糧庫にとりつけずみ。
でっぱりネジ：もうひとつの貧民街３の古びた大樽にネジがある。
栄養学者「ひもじい思いをする必要はありません。このネジをまわせば、潤沢な商人の倉庫からちょっとだけ、わけていただいたスープが出てきます。とても栄養価の高いものです！」

シーン　ねじくれ学者との対峙

いよいよ PC たちの前にねじくれ学者が姿を現します。
特に設定された状況がなければ、街の広場に PC がさしかかったときです。距離 20m 程。
貴族のような正装をした中年男性のようですが、その服やマントの端は螺旋をあしらった衣装でひどく歪んでいます。一見して人間ではないとわかります。
「いやいやいや、君たちひとの実験をみごとに邪魔してくれちゃったねー、どうするのよ？」

台詞の例は下記に示します。場合に応じて使ってください。
「そもそも、この街は壮大な我が実験の場となっているわけよ」
「ひとは他人の不幸になると分かっていて、ネジを回せるか？興味深いよねえ」
「私は三つの壮大な実験で人の業の深さを証明することにしたわけよ」
「この混沌とした時代に、我が研究成果は役立つことだろう」

“ねじくれ学者”(スクリュー・スカラー)
運と偶然の神ロガーンの従者のひとり。謎かけ盗賊(リドリング・リーバー)と同じような立場の怪人です。螺旋をあしらった学者然とした金モールの正装をしています。神経質そうな中年男性の姿ですが全身青色なので人間でないことは一目でわかります。善と悪、秩序と混沌の勢力のバランスをとるため、事態をかき混ぜます。自分の思いつきの「実験」がこのために役立っていると信じ込んでいます。必ずひねくれた解釈をするので、ロガーンの従者なのに、スラングの命で動いています。 ※従者が謎かけ盗賊のように韻を踏むという設定は『凶兆の九星座』からいただいています。 『――私はねじくれ学者という名を使える神より頂いているが、それこそ神の悪意を感じるではないか、ゆえに私は悪意の神に従っている』

PC たちはそんなの実験になっていないとか、非道さを責めるかもしれません。が、たいがいの悪党と同じく聞く耳は持っていません。

ねじくれ学者は、ネジを回収して実験を続行するために、あるいは実験の邪魔を排除するために、PC に襲い掛かかります。PC はどうするでしょうか。

①戦う
　覚悟を決めて戦うべき時かもしれません。

ねじくれ学者
技術点：１１　体力点：２０　魔法点：１０　魔力ポイント：１５　攻撃体数：３ 武器：ねじレイピア　２２３３３４５　PC が扱うには[武器：ねじレイピア]が必要。 防具：パズリング・コート(チェインメイル・ホバーク) 装身具：プリズムの首飾り(使用者に用いられた体力点にダメージを与える呪文のみ、１度だけ乱反射する) [魔法:魔術] 恐慌　混乱　えら　飛行

特殊攻撃：トライアングルショット/遠距離のみ/射撃武器 　　コートの裾がするどい螺旋の槍となり三方向から攻撃(演出)。　１１２２３３４ 　　１ターンに３体まで射撃攻撃できる。近接戦闘時は使えない。 台詞例：「さて、追加講義を始めよう」「ねじれをもってねじれを制す」 （トライアングルショット時）「では、出欠を取るぞ、１，２，３」

なお、伝承と違ってカフスボタンは付けていません。反省は活かしています。

　戦法：PC が近づくまでは、トライアングルショットでけん制しつつ、近接戦闘では専用のレイピアをふるって、コンバットオプション「旋風攻撃」をときどき使います。
　ZAP 等のダメージ呪文は一度だけプリズムの首飾りで乱反射します。敵・味方含めた全員の中からランダムに選んだ一人に、そっくりそのままダメージを与えます。一度反射するとプリズムは砕け散ります。

　PC たちが作りたてでない歴戦の勇者ならば、ねじくれ学者は、従者としてホーンド・デーモン(レッサー)を二匹引き連れています。モンスター事典 p113 の下位種です。

ホーンド・デーモン(レッサー)
技術点：９　体力点：８　攻撃体数：１　武器：鉤爪小　防具：なし スラングの僧服を着てなんとか人間のようなふりをしています。

ねじくれ学者が敗れたときはしっかりと悔しがりましょう。
「おのれ、おのれ、私の崇高な実験を....納得できん...」
姿が光に包まれ消えていきます。

②封印する
　唄が暗喩するように、ネジはねじくれ学者にとって諸刃の剣となります。
　PC がへこみネジを三本投げて、彼に刺せば、身体が三つに裂け彼はネジに封印されます。
ネジは「軽い物体」です。射撃のルールのように PC の技術点とねじくれ学者の技術点で攻撃力の比べあいになります。PC は「コンバット・コンパニオン」の戦闘オプション「狙撃」を使った方がよいでしょう。
　ネジが一本命中するごとに、ねじくれ学者の技術点が１点、体力点が３点減ります。すべて命中すれば、ねじくれ学者は悲鳴をあげて捨て台詞をいう間もなくあたりに静寂が戻ります。
　でっぱり・へこみネジは一体化し、それが合計３本落ちています。
（どこかに捨ててきた方がよいでしょう）

③勝負する
　あまりないでしょうが、PC が戦う以外の道を求めてきたら、ねじくれ学者は「貧民街１の連中が一日ネジを使わずにすませるか」等の条件での勝負に応じます。PC は消費を覚えた貧民街の連中をなだめすかし、あるいは脅して勝たなければなりません。PC が勝てば、それはそれで実験になったと言い残しねじくれ学者は街から去ります。

シーン　　　結末

街をねじくれ学者の脅威から救うことができれば、ミッション完了です。
為政者は約束どおり報酬及び追加報酬を払います。

　金貨消失現象を解決できた　　経験点＋10 点
　海水消失現象を解決できた　　経験点＋15 点
　ねじくれ学者の脅威を排除することができた　　経験点＋15 点

今後の展開：誰がための街
　事件解決によって、貧民街の状態は元に戻ります。PC たちがそれを解決しようとするならば、新しい冒険になることでしょう。ネジを封印に使っていなければ、使えるかもしれません。

今後の展開：ねじくれ学者の後始末

　ハマスキス神官ユーレナが、追加の文献を見つけたことによって、ねじくれ学者の根城が判明しました。ＰＣは彼女の依頼で資料回収に向かいますが、そこでは危険な実験装置が稼働していました。管理者がいなくなって暴走している装置を止めなくては、街が人造悪魔で溢れてしまいます。

今後の展開：神々のゲームプレイヤー
　神々の従者を排除したことで、暗き神々の関心を買ってしまうかもしれません。時折思い出したように、悪漢が仕掛ける大がかりな事件に巻き込まれることもあることでしょう。「トロール牙峠戦争」でほのめかされているように、善の神々はあなたを手駒に選び、暗き神々の持ち駒とぶつけようと画策するでしょう。

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 Bottley, Steve Jackson and Ian Livingstone, 2011
Japanese version copyright © GroupSNE, 2018

どこまでも AFF ～ある者からみた AFF2e 以前のシーン～

当時、大学生だった私は TRPG のルールの難しさに頭を抱えていました。簡単と言われるルールでも一般行為判定で、出目が 1 ゾロなら自動的失敗！ならわかりやすいのですが、「目標値より 10 より小さいと自動的失敗」とされると私には途端に難しいものに見えてきました。そんなとき福音として現れたのが AFF です。明らかに技術点や呪文のルールはアンバランスなところもあったのですが、核となるルールがとてもシンプルでした。「これで良いのではないか」

安田均さんの「ゲームブックの楽しみ方」(社会思想社)を何度も読み直し、ホビーショップの好意でコンプリートしたウォーロック誌を眺めていると、「アドバンストファイティングファンタジー」のサプリメントとして「Blacksand!」がコラムで紹介されていました。欲しい！しかも「盗賊都市」の資料に違いない。タイトルの！も自信がありそうだ。しかし待てども邦訳出版される気配がない。しかたないので原書を取り寄せました。当時は Amazon のネットショップで海外書籍がまだメジャーでなく、デパートの洋書売り場で検索で出てきたら注文してもらえるといった、いささか歯がゆい手段しか(世間を知らない自分には)ありませんでした。

なんとか入手した「Blacksand!」は面白かった！辞書を片手につたない翻訳をしましたが、AFF に足りない僧侶魔法やまじないといった追加ルールも素晴らしく、ポートブラックサンドの地誌も奥深い。その後、さらなるサプリメントの「Allansia」の存在も知り、同様に入手と翻訳をします。こちらは主に集団戦闘ルールが紹介されていました。リーダーの一騎打ちがユニットの戦闘の趨勢に影響を与えるルールは、今でも斬新で面白いと思います。これを楽しむため AFF とは関係ない戦術戦略の本も購入したり、これは TRPG 好きなら皆やっていることでしょうけど。仲間内でのセッションは、ちょっぴり AFF をカスタマイズして回数を重ねていきました。

その後、自分のウェブサイトで AFF の遊ぶさまを紹介したり、自説を披露したりして、同好の士とめぐりあいます。ほとんどとあるゲームブック掲示板上の付き合いでしたが、アイデア溢れるボードゲームを作りディプロ・タイタンなるディプロマシーのタイタン版を作ってみた人、書籍によって異なるタイタンの神々の記述を、ゲーム的でなく現実世界に即しているとまとめた人、そして原書をつぶさにチェックして日本勢が目をつぶりがちな情報を教えてくれる人であり、浅羽 莢子訳をこよなく愛する、後に創土社からのソーサリー！復刻(や、グレイルクエストの復刻に)に大いにかかわっていくセプタングエースさんなど。
面白い時期にかかわっていたのだと思います。

日本では TCG に押されて？TRPG 自体が斜陽の時代が続いていましたが、2003 年、「RPGamer」なる雑誌が創刊されます。同誌にはセプタングエースさんによる FightingFantasy 記事が連載され渇きを癒してくれました。毎号アンケートを送っていたのを覚えています。関連して、国際通信社からは
d20 版の FF シナリオが邦訳出版されます。読んでみたのですが、ゲームブックと矛盾するような設定や固有名詞があり、やはりちょっと違うのだなと感じたのを覚えています。
しばらくすると 2006 年に RPGamer 誌は休刊となり、形を変えた雑誌「季刊 RPG」も 4 号ですぐに休刊となってしまいます。一方、同時期にスタートした Role＆Roll 誌は今も続いています。栄枯盛衰を感じました。

こうしてまた、AFF 的には流浪の生活が始まりました。

そして、2011 年いよいよ AFF2e が発売されます。このとき、大判の「モンスター事典」や「タイタン」が発売されています。どういうことかと取り寄せてみました。手元にある社会思想社版のとほぼ同じなので、単にペーパーバックで手に入らないのを再販したものかと油断していました。AFF2e もぱらぱらとめくって、ルールが整理されているのと、マジックポイント制になっているのは確認していましたが、既に自分たちが通過した道だとたかをくくっていました。とんでもない！
あっという間に海外の AFF 公式サイトはとんでもない進化を遂げて、グレアムボトリーという才能と熱意を核に爆発的な増殖を続けて行きました。まさに「何十年経った、さあ甦ろう！」と復活するザゴールのごとしです。

話を AFF2e から AFF に戻しましょう。

AFF は核となるルールがシンプルなので、他の TRPG を作るのにうってつけです。
咥えて 60 巻以上のファイティングファンタジーはファンタジーメインであっても様々なジャンルを網羅してきました。SF、文明崩壊もの、スーパーヒーロー、ホラー、ファンタジー SF…これらを参考にして、例えば、特殊技能を現代風なものに換えて、恐怖点を追加すれば、現代ホラーのシステムにできる。ファンタジーでない世界をやりたいけど、新しい TRPG に手を出すのはちょっと抵抗あるとか、翻訳されていないとか…という場合はわかりやすい AFF ベースのルールが有効でした。2022 年現在、公式でも AFF2e をベースにした宇宙モノ「ステラアドベンチャー」が出ているようですし。
具体的には、当時興味のあったスチームパンクの世界を AFF のルールで長めのキャンペーンで遊んでみました。当時、スチームパンクは現在のようにメジャーなジャンルとして認知されていないので、あふれるほどの資料集も、コスプレの一ジャンルにもなっていない頃の話ですが。このスチームパンク AFF は毎回空想科学的ガジェットを取り入れて、自分の中では全力のキャンペーンゲームのひとつとなりました。おっと、話が逸れました。

　また、当時、AFFでは物足りなかったルールは、他のRPGやゲームから持ってきました。混沌の勢力は「ウォーハンマー」関連書籍から。フロアタイルはボードゲームから、薬草は「混沌の渦」からといった具合です。「GURPS」を参考に流派やコンビネーションのルールを取り入れることも考えてはいました。しかし、2022年現在、AFF2eに関しては、ぶっちゃけると、他からの持ち込みはあまり必要ないでしょう。公式から山ほどのAFF2e書籍が出ていてしかも充実しています。これらを如何にうまく使うか、それもまたうれしい悩みです。

というわけで、昔も今も形は変わっていますが、充実したAFF/AFF2eライフを楽しんでいます。
今手に入るものだけで十分に楽しめますし、昔話の設定はTitanicaにまとまっているので、あなたも良きAFF2eライフを！