

AFF2e戦闘の楽しみ方

“整理おじさん” ニフ

1. はじめに

どれくらいの強さと数の敵を出すか？シナリオ作りで常に悩むところです。AFF2eにも戦闘というフェーズがある以上、ディレクターは考えることを避けては通れないでしょう。

頭のいい方々や、シナリオ作りに慣れた方は簡単にバランスを見て選んでいきますが（またはその場でなんとかしますが）、凡人はそうはいきません。ヒーローを全滅させたいわけではなく、かといって余裕で蹴散らせ過ぎても楽しんでもらえそうにない……選んだモンスターとこの数でいけるかどうか「大丈夫」と言ってくれる肯定者が欲しいのですが、そんな人は都合よく隣にいません。

そこで、少しでも安心するために、私の中の整理おじさんが

- ・モンスターとの技術点差をもとにした、攻撃命中確率
- ・武器ごとのダメージ平均値・分散
- ・モンスター数

を整理しているものを、私見と合わせてまとめました。シナリオ、ソロアドベンチャー作成の一助になれば幸いです。一方で、キャラビルドや戦闘に効率を求めて止まない方には、向かないかもしれません。

まとめる際に、安田均著『ゲームブックの楽しみ方』、下村家恵子著『タンタロンの立方体』（2冊とも社会思想社刊）を参考にさせていただきましたことを付記します。

2. 攻撃命中確率

『ゲームブックの楽しみ方』にあった、彼我の技術点差に伴う命中確率表は大変役立ちました。そのAFF2e版は次の表の通りとなります。勝利敗北がパーセントになっていると、なんと

なく頭に入りやすいですね。

技術点差	勝利	敗北	引き分け	勝敗比
攻+9	94.52%	5.32%	0.15%	17.75
攻+8	94.21%	5.32%	0.46%	17.70
攻+7	93.29%	5.63%	1.08%	16.56
攻+6	91.36%	6.56%	2.08%	13.93
攻+5	87.96%	8.49%	3.55%	10.36
攻+4	82.56%	11.88%	5.56%	6.95
攻+3	75.15%	17.28%	7.56%	4.35
攻+2	65.97%	24.69%	9.34%	2.67
攻+1	55.48%	33.87%	10.65%	1.64
差なし	44.37%	44.37%	11.27%	1.00
攻-1	33.87%	55.48%	10.65%	0.61
攻-2	24.69%	65.97%	9.34%	0.37
攻-3	17.28%	75.15%	7.56%	0.23
攻-4	11.88%	82.56%	5.56%	0.14
攻-5	8.49%	87.96%	3.55%	0.10
攻-6	6.56%	91.36%	2.08%	0.07
攻-7	5.63%	93.29%	1.08%	0.06
攻-8	5.32%	94.21%	0.46%	0.06
攻-9	5.32%	94.52%	0.15%	0.06

例として、直接戦闘メインのヒーローを初期作成すると、技術点7で武器系の特殊技能をランク2取るケースも多いでしょう。この時攻撃力を求めるときの基準値は9になります。このヒーローが技術点5のゴブリンと1対1で戦うときは、上表の「技術点差」が「攻+4」の行を参照すると、約82%で攻撃が当たりそうだとわかります。

『ゲームブックの楽しみ方』で“自分の命中回数”と書かれていたのが、表の「勝敗比」に該当します。上の例でいえば、ヒーローからおおよそ7回攻撃をあてるまでに、ゴブリンはヒーローに攻撃を1回命中できることとなります。「安田先生の表の値と違うぞ！」というのはその通りです。AFF2e版にするにあたり、勝利・敗北のバ

ーセンチにファンブル/クリティカルの判定を考慮に入れているため、差が出ています。直接攻撃をするヒーローが、攻撃力そのものを能動的に上方修正する戦闘の選択肢は基本ルールには無いので、自然とパーティー内の魔法使いが《巧打》や《腕前》を持っているかを見たり、モンスターの数を増やすなりしてバランスを見ていくこととなります。

ここからは感覚になりますが、「攻+2」に収まる状況であれば、ヒーロー優位といえると思います（それ以上になると、楽勝でしょう）。

初心者卓でチュートリアル戦闘をする時は、「攻+2」か「攻+3」の状況からスタートしてもよいのではないのでしょうか。逆に言えば、ヒーロー達に適度に運点を使用させたり、魔力ポイント/体力点のリソースを消費させるためには、戦闘開始時に「攻+2」より下となる状況を想定すれば良いでしょう。

3. ダメージ平均値・分散

基本ルールの武器及び防具のダメージ（ダメージ減少値）の平均及び、母分散を算出しました。

武器	1-6 平均	2-7 平均	1-6 四捨五入	2-7 四捨五入	1-6 母分散	2-7 母分散
ロングボウの矢	3.0	3.5	3.0	4.0	0.3	0.6
ショートボウの矢	2.3	2.8	2.0	3.0	0.6	0.5
バトルアックス	3.3	3.7	3.0	4.0	0.2	0.6
クロスボウの太矢	3.0	3.5	3.0	4.0	0.7	0.9
ダガー	1.7	2.0	2.0	2.0	0.2	0.3
クラブ	2.2	2.7	2.0	3.0	0.5	0.6
グレートソード	3.5	4.2	4.0	4.0	0.9	1.1
ハンドアックス	2.5	2.8	3.0	3.0	0.3	0.5
ジャベリン	3.0	3.5	3.0	4.0	0.3	0.6
ランス	3.0	3.5	3.0	4.0	0.7	0.9
メイス	2.8	3.2	3.0	3.0	0.1	0.1
モーニングスター	2.7	3.3	3.0	3.0	1.2	1.2
ポールアーム	3.2	3.7	3.0	4.0	0.5	0.6
クォータースタッフ	2.5	3.0	3.0	3.0	0.6	0.3
ショートソード	2.3	2.8	2.0	3.0	0.6	0.5
スリング	1.8	2.3	2.0	2.0	0.5	0.9
スピア	2.8	3.3	3.0	3.0	0.5	0.9
ソード	3.0	3.5	3.0	4.0	0.3	0.6
スローイング・ダガー	1.5	1.8	2.0	2.0	0.3	0.5
ウォーハンマー	2.8	3.2	3.0	3.0	0.1	0.1
間に合わせの武器	1.5	1.8	2.0	2.0	0.3	0.5
素手（人間サイズ）	1.2	1.5	1.0	2.0	0.1	0.6
素手（大サイズ）	2.5	3.0	3.0	3.0	0.6	1.3
噛みつき/鉤爪（小）	2.7	3.0	3.0	3.0	0.2	0.3
噛みつき/鉤爪（中）	3.2	3.7	3.0	4.0	0.5	0.6
噛みつき/鉤爪（大）	4.2	4.8	4.0	5.0	1.1	1.8

武器	1-6	2-7	1-6	2-7	1-6	2-7
	平均	平均	四捨五入	四捨五入	母分散	母分散
レザー・キラス	3.0	3.5	3.0	4.0	0.3	0.6
レザー・ホバーク	2.3	2.8	2.0	3.0	0.6	0.5
チェインメール・キラス	3.3	3.7	3.0	4.0	0.2	0.6
チェインメール・ホバーク	3.0	3.5	3.0	4.0	0.7	0.9
プレストプレート	1.7	2.0	2.0	2.0	0.2	0.3
プレートアーマー	2.2	2.7	2.0	3.0	0.5	0.6
スモールシールド	3.5	4.2	4.0	4.0	0.9	1.1
ラージシールド	2.5	2.8	3.0	3.0	0.3	0.5
モンスターのライト・アーマー	3.0	3.5	3.0	4.0	0.3	0.6
モンスターのミディアム・アーマー	3.0	3.5	3.0	4.0	0.7	0.9
モンスターのヘビー・アーマー	2.8	3.2	3.0	3.0	0.1	0.1

凡例1-6平均 : 1d6した時の平均
 2-7平均 : 1d6+a した時の平均
 1-6四捨五入 : 1d6の平均値を四捨五入したもの
 2-7四捨五入 : 1d6+a した時の平均値を四捨五入したもの
 1-6母分散 : 1d6した時のダメージのばらつき
 2-7母分散 : 1d6+a した時のダメージのばらつき

ダメージのおおよその予測をするだけで考えるのであれば、ヒーロー及びモンスターの武器・防具の「1-6四捨五入」の値を参照して、1ラウンドの概算ダメージ数を出せばよいでしょう。《怪力》等でダメージロール+修正が予想されるなら「2-7四捨五入」の列を使用してください。これに、前項の「勝敗比」を組み合わせれば、おおよそ何ラウンドでモンスターを倒し、どれだけヒーローがダメージを負うかの予測がつかます。ただ、実際は魔法などによるモンスター側の消耗があるため、そのあたりは臨機応変となります。

母分散は参考として記載したため本稿では考慮しませんが、武器防具ごとのロール結果値にどの程度ばらつきがあるかの指標になります。平均値からの数字の振れ幅を表しているので、母分散の数が小さいほど、ダメージが安定している武器・防具だと思ってください。

前項と本項の表を元にして、戦闘ラウンドとダメージ数予測をする例をあげます。なお、本項ではすべて「1-6四捨五入」を使用しています。これは、実際の戦闘では小数点ダメージが

発生しないことと、計算を単純化するのが理由です。

技術点+武器特殊技能が9、体力点18のヒーロー（ソード/レザー・キラス）と、技術点7、体力点10のモンスター（噛みつき/爪（中）/モンスターのライト・アーマー）が戦ったとします。攻撃力の差は「攻+2」になるので、ヒーローが2.67≒3回攻撃をあてるうち、モンスターが1回攻撃をあてると予測ができます。

与えるダメージから防具のダメージ減少値を引いた値は以下の通り。

ヒーロー → モンスター : 2点
 モンスター → ヒーロー : 3点

ここから、ヒーローは5~6ラウンドをかけて、6点ダメージを負うと倒せそうだと予測できます。仮に、ヒーロー側を技術点+武器特殊技能が8のヒーローが2人だとすると、数の優位の関係で「攻+2」の勝敗比列を見ることは変わりないため、2~3ラウンドでヒーローのどちらかが3点ダメージを負えば倒せそうです。数の優位の恐ろしさが分かりますね。

逆に、緒戦などで戦闘にあまり時間をかけた

くない場合は、数の優位をヒーロー側につけるなどして、「攻+3」以上の差をつけると、少ないラウンドで戦闘が終了するでしょう。ヒーロー側でフェイントを使うケースも多くなり、さらに早く終わるかもしれません。ただ、このケースでは往々にして魔法使いは活躍しづらくなる（コスト的に魔法を使うのに見合わない）ので、それぞれのヒーローの活躍のバランスをとるうえでは、注意が必要です。

4. モンスター数

AFF2eは、複数対象・範囲にダメージを直接与える呪文が少なく、またそのコストも高い傾向があります（《HOT》は4点、《霧》《毒》のコンボは最低でも6点、《結合》すると8点）。

ヒーローに手ごたえのある戦闘をしてもらうのであれば、モンスターを複数体出してから、魔法などの補助によって徐々にヒーロー側の数の優位を増やしてもらうのが、一番簡単ではありません。では、どの程度の強さと数の敵を出せばよいでしょうか。

下に「タンタロンの立方体」にある「ディレクターへの提案」と、前々項2. の表をもとにして、ヒーロー1人に対するモンスターの攻撃力が「差なし」から「攻撃-2」になるように、モンスターの数を想定するマトリクスを作成しました。「攻撃+1」から「攻撃-1」にしたい場合はマトリクス内の数字を左に1つずつシフト、「攻撃-1」から「攻撃-3」にしたい場合は右に1つずつシフトしてください。

		モンスター側技術点																		
ヒーロー側 技術点 + 特殊 技能 値		5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21		
	6	2	1	1	1															
	7	3	2	1	1	1														
	8		3	2	1	1	1													
	9			3	2	1	1	1												
	10				3	2	1	1	1											
	11					3	2	1	1	1										
	12						3	2	1	1	1									
	13							3	2	1	1	1								
	14								3	2	1	1	1							
	15									3	2	1	1	1						
	16										3	2	1	1	1					
	17											3	2	1	1	1				
	18												3	2	1	1	1			
	19													3	2	1	1	1		

ここからは感覚になりますが、ヒーロー1人にあたるモンスター数が3体以上の場合、戦闘処理に時間がかかるのと、倒しきるまでのヒーローの体力点の消耗が大きくなるため、なるべく技術点の高いモンスターを出した方が実際の戦闘では楽ではあります。ただ《電撃波》などの魔法によりモンスターが1~2ラウンドで倒される

ことも考慮すると、短いラウンドで戦闘を終らせる必要がない場合は、戦闘開始時にパーティー内で攻撃力が高いヒーロー1~2人に対しては、複数体モンスターがあたるように出して良いと思います。

攻撃体数が2以上のモンスターは、このマトリクスでは考慮していません。技術点が高く、

特殊能力を持つ、シナリオの中ボス・ラスボスクラスとなるモンスターが多いからです。

純粋にモンスター側の数が多い場合は、ヒーロー側が相手を選べるようになるため、必ずしもマトリクス通りに互角の技術点同士がマッチングされるとは限りません。しかしどの組み合わせになっても「戦闘力の総和」としてのぶれ幅は少ないことから、一定の参考にはなるでしょう。

5. おわりに

ゲームブックと比べて、AFF2eでは戦闘の選択肢や魔法によるダメージディール・バフの要素があるため、今回記載した内容をそのまま単純に適用するのは難しいでしょう。またディレ

クターごとに好みもあると思いますので、自由に調節してください。

今回、色々と数字を並べていますが、自分がディレクターを担当するときに、すべてを考慮してガチガチに組んでいることはありません。ほぼ雰囲気です。モンスターを決め打ちで出したいときや、戦闘にかけるラウンド数の濃淡を出したいとき、また市販シナリオで記載されているモンスターの数・強さを調整したいときは、このあたりの数字を元に「まあ、大丈夫だろう」と自分を安心させています。

願わくば、同じ悩みをお持ちの方への助けとなりますように。

そして皆様によきAFF2eライフを。



(oldbookillustrations)

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