

IEFA

(Elemental in Frontier forest Advanced)

■文：小倉 智成

あなたがもし「敵味方入り乱れての10人VS10人」の戦いを扱うとしたらどのシステムを使いますか？

攻撃魔法や補助魔法が飛び交う中、戦士は1人で敵3人を相手にしつつ、味方の魔術師を守りながら戦う、そのようなシーンを再現するとしたら、その際にはどのようなオプションルールを使いますか？

判定の度にいくつもの修正が付いて、「行動を選択するために考える時間」よりも、「その行動を判定するために、計算やルール参照などに費やす時間」の方が長くなっていませんか？

また、その間他のプレイヤーは暇を持て余してはいませんか？

上で問い掛けたような内容は、戦闘メインのシステムにおいても往々にして問題になることと思います。これに対し「時間のかかるもの」「有り得るだろうけど敬遠されるもの」でも能率良く飽きずに処理できるように、「判定は単純で高速」とする一方で「協力し、考える部分は多い」ように追求したのがオリジナルシステム「IEFA（いーえふえー）」です。

「IEFA」はオーソドックスな剣と魔法のファンタジーを世界観としていますが、「キャラクター間の協力を促すため、戦闘を支援する魔法が充実・簡単」なことで、魔法がありふれた世界となっています。

また、多くのルールでは常識の範囲で扱うような「回復魔法の制限」「装備品の破損」「疲労と睡眠」を簡素な形でルールに組み込んでいます。

時間のかからない1キャラクター作成と時間のかかる買い物

「IEFA」でのキャラクター作成は至って簡素で、戦士や魔法使いなどのクラスを選択し、生命点と精神点をダイスで決めるとほぼ完了、残りは買い物となります。キャラクターの体力や敏捷などはクラス毎に固定されているものの、豊富なアイテム群から選択して購入することでキャラクターを特徴づけていくことが可能です。

なお、装備品には兜や脛当てなどもあり、それぞれ一長一短を持たせてバランスを取っています。魔法は3系統で100以上あり、その他の薬品類や毒物も充実しています。

ルールは簡素に作成していますが、データはそこそこ豊富なのです。

もちろん、通常に買い物を行うと時間がかかります。このため、持っていることが不自然でない限り、冒険中でも「実は買っていた」としても良いとすることを推奨しています。

お前らまとめてかかってこい・・・ 対多数敵との高速戦闘「乱戦」

戦闘システムの基本となる部分です。戦闘は野球の表・裏のようにそれぞれ敵味方のフェイズに分かれて行い、味方フェイズの際には敏捷順ではなく、補助魔法などをかけてから攻撃するなど有利になるように協力し合って戦います。

判定には「D6」を使用します。1回攻撃ならD6を1つ、2回攻撃ならD6を2つ振ってそれぞれ命中かどうかを判定します。

敵・味方の入り乱れる「乱戦」では「その場にいる攻撃しやすい対象を攻撃」するので攻撃対象を指定しません。命中したら敵の回避判定より先にダメージを算出します。例えば、

GM：「トロール4体による攻撃・・・1回は失敗。ダメージは4点、5点、クリティカルで14点。」

プレイヤーA（戦士）：「4点と5点は、装甲が3点ある俺が受ける。4だけ回避成功。5は受けた。」（2ダメージ）

プレイヤーB（忍者）：「14点は誰が受けても即死なので、回避の高い拙者が・・・失敗、無念・・・」

このように、どのキャラクターがダメージを受けるのかをプレイヤー側で決めます。

「攻撃対象を指定せず、防御側が選択」「防御側に処理を渡す前に先に、攻撃側はダメージ算出を完結」の2点により、通常攻撃をまとめて処理することができ、敵の一团に囲まれて戦闘、というシーンも簡単に表現することが可能です。

再現度という点ではPCの1人1人に手番が回ってくる処理の方がより正しいのかもしれませんが、プレイヤーにとって自分の手番が来るまでの待ち時間は退屈になりがちです。30分かかった戦闘の大半は「人の計算やルール参照を待っていた時間だった」というのもせつかく皆を集めて行っているゲームとしては勿体無いと思いませんか？

パーティ単位で戦い、攻撃を受けられる人が受けるので、レベルが高いキャラクターがレベルの低いキャラクターを庇うことが可能です。また逆に弱いキャラクターであっても大勢いれば、攻撃する回数、受けられる回数とも増えるため「人数」も重要なパラメーターの1つとなるでしょう。どんなに強い親分にも、何人か手下がいた方が心強いのです。

魔術師はなるべく攻撃を受けないために戦士と共に行動し、敵の頭数を減らす強力な攻撃魔法を唱えたり、戦士が戦いやすいように補助魔法をかけたりします。

ちなみに、攻撃側が対象を指定することも可能ですが、命中率は2/6（33%）も下がります。このため、「プレイヤー側は敵の魔術師を集中攻撃して倒そうとするものの、GM側が特定のPCを狙うとプレイヤーに嫌がられる」という問題もシステムでカバーすることが出来ます。

以上のルール「乱戦」がこのシステムの基本となる部分です。この「乱戦」は、プレイヤー側対敵側で攻撃の達成値合計を競い合うものでもなく、それぞれ個々のキャラクター毎に綿密に行動を処理するものでもない、その中間に位置するものです。

命中・ダメージ・回避の処理を個々に行なった上でなおかつ速い。これにより「敵味方入り乱れての10人VS10人」もすばやく処理できる上にベテランの戦士が何人もの敵と切り結ぶ様子も表現出来ます。

この戦闘システムは個々のキャラクターがそれぞれ戦うというよりはむしろ1つのパーティを1つの生命体として見て戦闘を行う、といったほうが近いかもしれません。そのようにプレイすることで仲間同士で連携を取り合い、役割を分担して行動する所に新たな戦略性や楽しみが見つかるでしょう。

その他、「EFA」では戦闘に付随したありがちな状況を表現するために、オプションルールを用意しています。

魔法の武器を壊すべきか死ぬべきか、それが問題だ…装備品の破損

防御側の選択オプションという扱いですが、キャラクターがダメージを受けた際、自分の装備品を破損させてダメージを肩代わりさせることが可能です。衣服や手袋、帽子、マントなどある程度の効果はあるが防御点とまではいかないもの、箆手やすね当て、兜など部分的に身体を守るものなど、街の住民の服装から重装備の兵士まで幅広く防具を表現することが出来ます。また、このようなシーンなども再現できます。

「激しい戦闘の最中、ずっと使用していた剣が折れたのでナイフに持ち替えた。」

「姉さんの形見のサークレットが命を救ってくれた」

「その時の攻撃でヘルメットとマスクが割れ、仮面の騎士の正体が明らかに…『私はお前の父だ』」

また、予備の武器を購入したり、破損した装備を修理したりすることも買い物の楽しみと言えるでしょう。

もう疲れちゃった…回復量と疲労限界

既存のゲームではキャラクターが瀕死の状況でも回復魔法さえをかけてもらえれば何度でも立ち上がり、戦線復帰します。マジックポーションさえあれば戦闘がずっと続いてても平気。

「俺はもうだめだ。俺に構わず先に・・・」

「そんな、君を置いて先には行けない！」

そんなシーンも「ヒール」という呪文の一言に阻まれていませんか？

ストーリーや設定とシステムが相反していませんか？

それを解消するためにEFAでは「疲労限界」というパラメータを設けています。

これはその人に残っているスタミナや冒険での疲れを表現し、回復魔法や「休息」によって生命点の回復を行った際、同時に「疲労」が増加します。

「疲労」が限界までたまっている場合は回復が行えないため、十分な睡眠をとることでもたまった「疲労」を減少させます。風邪や睡眠不足では「疲労」が残り、翌日の生命点回復が見込めなくなるなどキャラクターの体調を表現する要素となっています。

このシステムにより回復アイテムがドリンク剤程度の効果となるため、通常よりも各段に安い値段でシステムに組みこまれています。これにより、

- ・長く続く冒険の疲労と、休息・睡眠による回復の描写
- ・回復魔法や回復アイテムの自然さ、汎用性

などといった部分も表現することが出来ます。

「いつ回復するべきか」

「いかに消費せずに勝つか」

このあたりにまた戦略性やプレイヤー同士の協力、GMとの駆け引きなどの楽しさが生まれてくるでしょう。

また、休息に伴い美味しい食事をする事で生命点の回復量+1点、酒やタバコ、音楽などリラックスできるものがあれば精神点回復量+1点などのボーナスを加えれば回復処理にも様々な彩りを添えることが出来ます。

プロテクションかけて欲しいひと手을上げて、先着3名様・・・魔法と魔力

EFAでは「魔法のレベル＝消費」となっており、冒頭で述べた「協力し、考える部分は多い」のコンセプトにより、プロテクション、ストレンクスなどの補助魔法は低いレベルに設定されています。

このような補助魔法は

- ・持続時間を8時間とし、一人に使用するか
- ・持続時間を戦闘中の短い時間とし、魔力判定の達成値と同じ複数人に使用するか

を同一の消費で選択することが出来ます。複数人に使用する場合、対象は魔力+D6人となり、全員にかかるとは限らないので、誰に使用するかの判断が必要な場合もあります。

プロテクションをかけてダメージを抑えるか、それとも戦闘後にヒールをかけるか、そのあたりも前述の「疲労」と関係して考えると面白いでしょう。

なお、同じ消費で効果の高いものはかかりにくく、効果の低いものはかかき易いように魔法ごとに魔力に±の修正があります。

魔法によってはクリティカルが設定されており、魔力の達成値が敵の抵抗よりも大幅に高い場合は追加効果が発生します。

これにより「強い魔術師のライトニングはダメージだけでなく、敵を痺れさせることもできる」なども表現しています。

■ あなたのEFA適正診断 ■

こんな方にオススメです。

○ヒールの一言に泣いているGM

⇒回復に制限があり、NPCは漏れなく力尽きてくれます。

○お金の使い道がない人（ゲーム内で）

⇒装備品をどんどん壊して本人は無傷で行きましょう

○派手にスカッと戦いたい人

⇒ゴブリン49体の殲滅が可能です（過去最高記録）

○計算が面倒な人

⇒命中判定はD6が1つの戦士がオススメです。（ダメージは除く）

○時間があまりない人

⇒すぐ遊べます

こんな方には不向きです。

×お金をPCに渡さない主義のGM

⇒装備品が壊れるので干上がります。

×個人プレー重視の人

⇒協力しないとパーティーは非常に弱いものになります。

×能力値や技能がいっぱいいないと不安な人

⇒申し訳ありません、次のバージョンで対応します。

最後に

当初「GMの負担が軽いシステムを開発しよう」「プレイヤーが退屈にならないものにしよう」という目的で開発を始め、構想から現在まで約9年、数百回にわたりテストプレイを続けてきました。

結果、システムを処理する負担がGMからプレイヤーに良い形でシフトすることになり、目的を凡そ達成できたと思います。

今回の紹介では戦闘について述べていますが、実はセッション展開部分についても同様にGMの負担軽減を達成しています。

文章化に至っていないため残念ながら今回はご紹介することができませんでした。

今後、このセッション展開の方法について、サイトで公開することを予定しています。この文を読んでEFAに興味を持った方は、サイトの方をご覧ください幸いです。

サイト

<http://trpgtime.dnsalias.net/efa>



■テーブルトークカフェDaydreamオリジナルポストカードより
■Illustration by 北雪