

◆ AFF2e 簡易ルール

① 行為判定ロール（自分自身の能力を試す場合）

自分自身で行う行動の成否を確認する場合に行います。ダイスを2個振って、出目の合計が目標値以下ならば成功し、目標値より大きければ失敗したことになります。目標値となるのは、「能力値+特殊技能ランク値+（タレントなどの）修正値」です。

能力値は、ほとんどの場合「技術点」になりますが、知識系の判定を行う場合は、「魔術点」を使用します。

1のゾロ目が出たら自動成功となり、6のゾロ目の場合は自動失敗となります。

② 行為判定ロール（相手と競っている場合）

競争や交渉など、相手がいる場合は、お互いが行為判定ロールを行い、数値が大きい方が成功したことになります。「ダイス2個の出目の合計」「能力値」「特殊技能ランク値」「修正値」の合計を求め、相手と比較することになります。1のゾロ目が出たら自動失敗となり、6のゾロ目の場合は自動成功となります。

③ 運だめし

冒険中、絶望的な状況を回避するために、運試しを行う場合があります。ダイスを2個振って、出目を合計します。その値が、その時点での運点以下ならば運だめしは成功（吉）で、運点より大きければ失敗（凶）となります。

結果が吉か凶かに関わらず、運だめしをするたびに、運点を1点減らします。

また、戦闘中にも、状況を好転させるために運だめ

しを行うことができます。運だめしに成功すると、勝利時のダメージ・ロールの出目を7、敗北時のダメージ・ロールの出目を1とみなすことができます（ダメージ・ロールについては後述）。

◆ 戦闘

毎ラウンド、お互いの攻撃力を比べます

攻撃力=2D6+技術点+特殊技能値+修正値

攻撃力が勝っていた側はダイスを1個振り、出目に対応するダメージを算出します（ダメージ・ロール）。

攻撃力が劣っていた側はダイスを1個振り、ダメージをどれだけ軽減できたか算出します。正式ルールでは1ゾロと6ゾロに対するルールがありますが、簡易ルールでは割愛します。

◆ 魔術

魔術の成否は①行為判定ロール（自分自身の能力を試す場合）によって確認します。ランクと同数の魔力ポイントを消費します。

◆ 回復

戦闘後に「戦闘後治療」を行うことができます。[治療]の特殊技能を使った①行為判定ロール（自分自身の能力を試す場合）を行い、成功すれば戦闘で負った傷のうち2点を回復できます。

食事は戦闘時以外いつでもとることができ、簡易ルールでは（特に指示がないかぎり）体力点を2点回復するものとします。