**ＳＷ２．０　大規模戦闘ルール**

**製作：零時**

**１．大規模戦闘ルールとは**

**１－１．ルールの意図
１－２．想定されるシチュエーション**

**２．ルールの内容**

**２－１．戦力計算
２－２．大規模戦闘の流れ
２－３．戦争フェイズ
２－４．戦闘フェイズ
２－５．清算フェイズ**

**２－６．終わらせ方**

**３．選択ルール・シチュエーション**

**３－１．複数部隊の入り乱れる戦闘**

**３－２．奇襲・伏兵・挟撃・包囲・地形有利**

**３－３．特殊能力**

**３－４．要塞・防御陣地**

**３－５．高レベルキャラが弱い？**

**４．あとがき**

※使用自由。再配布自由。有償再配布・商業利用禁止。

　　これに関する著作権は全てグループＳＮＥ様に帰属する物とさせて頂きます。

1. **大規模戦闘ルールとは**

大規模戦闘ルールとはその名の通り、ＳＷ２．０において規模の大きい戦闘―――いわゆる戦争規模の争いを簡易に表現する為のルールである。

これまでＳＷ２．０の世界では余り触れられていなかった人族対蛮族の大規模戦闘、並びに蛮族による侵攻などを表現する為に作られた。

所謂戦記モノの雰囲気を表現する為のルールと言い換えても良いだろう。

想定される大規模戦闘の参加人数は、１００対１００程度からである。

**１－１．ルールの意図**

先に結論を言ってしまえば、要はこのルールは『ＰＣ達の冒険のどこかに大規模な戦役が絡んで来る』場合に、状況を数字的に表して分かり易くする事が主目的である。また戦闘状況はダイスの振り合いで表現される為、状況描写をＧＭが語り続けるだけではなく、ダイスを振る部分でＰＬに参加して貰うなどで一体感・臨場感を高める目的もある。

あくまでＰＣ達の冒険を盛り上げる一手段であり、全ての大規模戦闘をこれで表現する事を薦める物ではない事をここに明言する。

あくまでこのルールは冒険を盛り上げる為の選択ルールであり、ＧＭは状況に応じて使用/不使用を決めることが望ましい。

**１－２．想定されるシチュエーション**

さて、ではこのルールはどういうシチュエーションを想定して作られたか。

例えばこのルールが作られた際に言われた『想定されるシチュエーション』だが、『貴族のボンボンが率いる軍勢にＰＣが参加して、なんとか勝利に導こうと頑張る』や、当サークルのリプレイで使われた『ＰＣ達が参加している大規模な戦争』、果ては『ＰＣが実際に部隊を率いる事になる』など、基本的にＰＣが参加する事を前提としたルールである。

その一方で作成時に想定していなかった使い方として、『味方ＮＰＣが軍勢を率いて敵の侵攻に耐えているうちにボスを倒す』などといったシチュエーションで、現在のそちらの戦況を数字的に表しＰＬに危機感を与えて煽る為に使われた事もある。

どちらにしても人族と蛮族、或いは人族同士などの大規模な戦争という、ＳＷ２．０ではＰＣが直接その渦中に飛び込み難い（処理し難い）状況を表現する為のルールであり、実際にその為に運用・調整された物である。

1. **ルールの内容**

この部分では実際にそのルールを運用する場合、どのような処理がされるかを説明する。

**２－１．戦力計算**

まずは大規模戦闘に参加する戦力を数字化する。これはＧＭが準備する事。

　戦力は主に**『戦力値』**と**『指揮能力』**、そして**『戦力ダイス』**で表現される。

　戦力値はこの部隊が持つ大まかな戦力の値。指揮能力はその部隊を率いる指揮官の統率力・カリスマ性などを表現する。戦力ダイスはその二つから産出される、大規模戦闘時に振る戦闘用ダイスの数の事だ。

　戦力値に関しては基本的に参加するキャラクターの『モンスターレベルor冒険者レベル』の合計値である。

また、複数部位を持つキャラクターは一般に単独部位のキャラクターに比べて高い戦闘力を発揮するので、それを表現する為に複数部位を持つキャラクターの計算は『モンスターレベルor冒険者レベル＋（部位数－１）』とする。

　これ自体はシナリオ開始前に行うべき計算だが、少々計算が面倒になるのでＧＭは任意でこの部位数の処理を省いても良い。

　また、ＰＣ達が部隊に参加する場合は後述の戦闘フェイズがある為、ＰＣ達のＬｖは戦力値に加えない。

　実例として挙げるとドレイク（７Ｌｖ、３部位）が２０体、トロール（６Ｌｖ、１部位）が３０体の部隊の戦力値はこのルールにおいては、

**『｛７＋（３－１）｝×２０＋６×３０＝３６０』**

となり、合計３６０の戦力値を持つとして処理される。

ＧＭが望めばドレイクの複数部位処理を抜き、『７×２０＋６×３０＝３２０』としても良い。

指揮能力に関しては『０～２０』程度の整数で表現される。これは指揮官の設定に応じてＧＭが自由に決定すべきである。

参考までにこの数字は『【一般技能：ジェネラル】Ｌｖ＋知力ボーナスor精神力ボーナス（高い方）』と定義されるので、その定義と相談すると良いだろう。他の一般技能の基準値と比較すれば分かり易い。

Ｌｖ１０以上は稀であり、いわゆる超一流。それを生業にしている人ならば５～７Ｌｖ程度が一般的だろう。１～４Ｌｖは見習いか駆け出し、８～９Ｌｖは一流だ。

それを考えて、このルールが運用されたサークル内部や外部オンラインセッションなどでは、指揮能力値（ジェネラルＬｖそのものではない）は以下のように語られていた。

２０：伝説級

１６～１９：歴史に残るレベル

１２～１５：超一流

１１～８：一般的な部隊指揮官～一流どころ

７～５：指揮官としては二流

あくまで参考程度だが、覚えて頂ければ幸いである。

そしてそれら二つより算出される戦力ダイスの計算式は、『｛戦力値÷２０（切り捨て）｝＋指揮能力値』である。

例えば先に計算で出したドレイク・トロール混成軍を、指揮能力１０の指揮官が率いるとする。

この場合のその部隊の戦力ダイスは、

**『（３６０÷２０）＋１０＝２８』**

となる。これが大規模戦闘時に使用される部隊戦闘力、即ち戦力ダイスというわけだ。

**２－２．大規模戦闘の流れ**

　戦力計算が終われば、実際の大規模戦闘である。

　大規模戦闘は主に３つのフェイズの繰り返しで表現される。

* 1. **戦争フェイズ**
	2. **戦闘フェイズ**
	3. **清算フェイズ**

　である。

　各々のフェイズについては各々の項目で詳しく解説するので、まずは大規模戦闘は①→②→③→①→②→③の繰り返しで表現されると覚えて頂きたい。

　①となる戦争フェイズは先に算出した戦力ダイスを用いての部隊同士のぶつかり合い。

　②の戦闘フェイズは、ＰＣ達が大規模戦闘に参加していた場合にのみ発生する。ＰＣが部隊同士のぶつかり合いの中で敵と遭遇し、それと戦うフェイズだ。

　③は戦争フェイズの勝敗による戦力値の消耗などの処理を行うフェイズだ。それに①と②の結果も加え、変動した戦力値から戦力ダイスを再計算するのもこのフェイズである。また、ＧＭがイベントなどを起こす場合もこの時が良いだろう。

　では、以下にその各々のフェイズを個々に解説して行く。

**２－３．戦争フェイズ**

このフェイズでは先にも解説した通り、ダイスを振り合っての部隊同士の衝突を表現する事となる。

まず互いの部隊が戦力ダイス分の６面ダイスを振り合い、その合計値を競い合って勝敗を決定。

そして合計値が低かった側の部隊の戦力値から、高かった側の合計値から低かった側の合計値を引いた数字を引く。

これがこのフェイズの処理となる。

例えば先のドレイク・トロール連合軍にまた登場して頂こう。彼らは戦力値３６０、指揮能力１０、戦力ダイス２８の戦闘力を保有している。

彼らに対するはルキスラ帝国の騎士団（戦力値３００、指揮能力１１、戦力ダイス２６）だ。

この二つの部隊がぶつかり合う場合、処理は以下のようになる。

**①．騎士団が２６個の６面ダイスを振る。仮に合計値を９０とする。**

**②．ドレイク・トロール連合も２８個の６面ダイスを振る。仮に合計値を１００とする。**

**③．９０と１００を比較し、１００であるドレイク・トロール連合の勝利。**

**④．敗北した騎士団の戦力値から、差分値である「１０」を引く。騎士団の戦力値、３００→２９０。**

というのが具体的な実例だ。

余り両部隊の数字が変動していないように思えるかもしれないが、それに関しては消耗フェイズで更に損耗するので今は気にしないで頂きたい。

**２－４．戦闘フェイズ**

　ここではＰＣ達が大規模戦闘に参加していた場合の彼らの活躍を描く事となる。

　ＧＭが敵の編成・状況などから決めた任意の敵と戦闘する事になるのだ。

　距離・隊列などのシチュエーションは地形や状況やＰＬ達と相談して決めると良いだろう。

　実際の戦闘に関しては通常のルールに従い処理をして頂きたい。

　そしてその戦闘の結果撃破した敵の分の戦力値を、敵の戦力値から引くのがこのフェイズの処理だ。

　では先の戦争フェイズでのルキスラ騎士団ＶＳドレイク・トロール連合になぞらえて具体例を出すとしよう。

　ＰＣ達は実はルキスラ騎士団に協力を請われ参戦しており、戦闘フェイズで５体のトロールと戦い撃破したとする。

　その場合６Ｌｖモンスターであるトロールを５体撃破した為、ドレイク・トロール連合の戦力値からトロール５体の戦力値の合計である**『６×５＝３０』**を引く。ドレイク・トロール連合の戦力値は**３６０→３３０**となった。

　これがＰＣ達が戦闘フェイズで活躍した事で得た戦果だ。

**２－５．清算フェイズ**

　清算フェイズではこれまでのフェイズで発生した結果を元にした戦力値の変動などの処理を行う。

　まずは戦争フェイズの結果を元とした、両部隊の戦力値の損耗だ。

　大規模戦闘では押している側も負けている側も双方に相応の被害が出る事だろう。それを表現するのがこの損耗である。

　無論、負けている方の被害が大きい。

　具体的には、

**①．戦争フェイズで勝利した側の戦力値を、敵の『戦力値の現在値の１０％』だけ減らす。**

**②．戦争フェイズで敗北した側の戦力値を、敵の『戦力値の現在値の２０％』だけ減らす。**

**③．もし引き分けた場合は双方の戦力値を、敵の『戦力値の現在値の１５％』だけ減らす。**

　という処理が平行して行われる。端数は切り捨てだ。

　実例として、また先のドレイク・トロール連合とルキスラ騎士団の例を出そう。

　ドレイク・トロール連合は戦争フェイズで勝利し、戦力値は３３０。

　ルキスラ騎士団は戦争フェイズで敗北し、戦力値は２９０。

　勝利したドレイク・トロール連合の戦力値を**ルキスラ騎士団の戦力値の１０％、つまり２９減らす。**

　同時に敗北したルキスラ騎士団の戦力値を**ドレイク・トロール連合の戦力値の２０％、つまり６６減らす。**

　結果、ドレイク・トロール連合の戦力値は**３３０→３０１**に変動。

　ルキスラ騎士団の戦力値は**２９０→２２４**に変動する。

　ＰＣ達が奮戦して敵を削るも、戦力に劣る騎士団は徐々に追い込まれている―――。

　そんなシチュエーションだろうか？

**２－６．終わらせ方**

　さて、以上が大規模戦闘ルールの基本的な流れである。

　しかし問題は、ＰＣ達のみで動いている通常の冒険と違って、集団ＶＳ集団の戦闘は終わらせ所をＧＭが見付けるのが難しいという事だ。

　ＰＣ達が一戦勝てば終わりと言うわけでもないのが原因だろう。

　そこでこのルールの開発中によく取られた手法なのだが、ＧＭはシナリオ作成時や大規模戦闘ルール開始前に一定のトリガーを定めておくと良いだろう。

　例えば実際に使われた例だが、

**『敵の戦力値が２００以下になった時点で敵の陣形が薄くなり、ＰＣ達が指揮官（ボス）の元へ突撃出来るようになる。イベント後ボス戦へ』**

**『３度目の清算フェイズが終わると、遠くから鬨の声と共に味方の騎兵隊が現れた。君達は仲間と共に、蛮族の軍勢からこの場を守り抜いたのだ』**

　などといったトリガー付けが発生条件として分かり易く、ＧＭとしても流れを制御し易いだろう。

　これらのようになんらかの『終わり』を定義しておくとやり易い。

　全滅まで続けるようでは長引くし、場の雰囲気がグダグダになる危険があるからだ。

　或いはＰＣ側から具体的な提案があり、それが実現可能そうな策であれば積極的に採用するべきだろう。彼らが自分自身で考えた策が成功した時、彼らは戦場の中で最も輝く筈だ。ＰＣ達は戦場の『駒』ではなく、このストーリーにおいては主人公なのだから。

　さて、これで先のドレイク・トロール連合とルキスラ騎士団の出番は最後になるが実例を。

　清算フェイズで戦力値に８０近い差を付けられたルキスラ騎士団は現状でかなりの劣勢である。

　ＧＭはドレイク・トロール連合の戦力値が２００を切れば、騎士団とＰＣ達の一点突破でドレイク・トロール連合の指揮官を狙えると宣言する。

　しかし状況は劣勢。ＰＣ達が何かしらの動きを見せないと、騎士団は危ないかもしれない。

　さぁ、もし貴方達の分身である冒険者達がこのルールを使用した戦場に居たらどうするだろうか。

　このまま大規模戦闘ルールをもう一巡させる中で、戦闘フェイズで敵の戦力を削るべきか？

　或いは読んでいる貴方ならば、筆者の思いもよらないアイディアで劣勢を覆せるかもしれない。

　どうだろう？

　冒険者らしく遺跡に潜ったり、シティ・アドヴェンチャーで知恵を絞る時とは別種のワクワクが胸に訪れないだろうか？

筆者がかつて感じたそれを、貴方にも少しでも感じて頂ければ幸いである。

**３．選択ルール・シチュエーション**

　さて、これまでの部分を読んで、シミュレーションゲーム好きの方や戦記モノ好きの方は納得がいかない部分も多いと思われる。

　何故ならば、あくまでここまでの解説だと『１部隊同士の正面決戦』しか表現できないからだ。

　具体的には『俺は奇襲作戦がやりたいんじゃー！』や、『伏兵、伏兵を使う』や、『挟撃せよ！　敵を殲滅するのだ！』などといった叫びが聞こえてくるようだ。というか、実際にテストプレイ中は往々にしてこのような叫びが聞かれたし、実際にＰＬ達は（筆者含め）それらの手段を用いて戦局を有利に進めようと躍起になった。

　先に説明したルールはあくまで基本ルールであり、そこに幾つかの処理を加えることでそれらのシチュエーションを表現する事も可能となる。

　それでも戦記やシミュレーション好きの方には物足りない部分もあるだろうが、そうであれば自分でルールをつけ足して遊んでみて欲しい。

　ともあれ以下の項目では、現在までに提案・使用された選択ルールについて解説させて頂く。

　ただし基本ルールのみの場合に比べ、多少処理が煩雑になるのは了承して頂きたい。

**３－１．複数部隊の入り乱れる戦闘**

　ＰＣ達が所属する部隊と味方の部隊。それらが協力し合い、強大な敵部隊を打ち倒す。

　或いは今にもやられそうな味方の部隊を、ＰＣ達が所属する部隊が救出する。

　そういったシチュエーションを表現する為のルールがこれである。

　要は先の基本ルールは１対１前提だったが、複数対単数、或いは複数対複数ならばどうなるかという話だ。

　このルールの場合は数が少ない側が不利になると判断する。

　数が少ない側は複数方向の敵を相手にする為、集中力を二方向に割かれて弱体化するというわけだ。

　具体的には、

**①．複数部隊と同時に戦っている部隊は戦闘ダイスを振った後の合計値を－１０％（切り捨て）する。**

**②．複数部隊に対する戦争フェイズでの戦力ダイスは、基本的に敵部隊数で割る。**

**③．複数部隊を相手にしている場合、単独側の部隊はどこかの部隊に戦力を集中させる事も可能。その場合、戦力ダイスの結果・消耗フェイズでのダメージは全て対象とした部隊に与えられるが、対象としない部隊から消耗フェイズに受けるダメージは倍になる。**

**④．消耗フェイズの部隊損耗は、与える側を主体に敵部隊数で割って考える。**

　と、裁定する。①による補正は相手が２部隊でも３部隊でも変化はしない。

　また、戦力値や戦闘ダイス数そのものが変化するわけではなく、ダイスを振った後の合計値を減らす事に注意して頂きたい。

　例えば役目を終えたルキスラ騎士団とドレイク・トロール連合の代わりに、部隊Ａ、部隊Ｂ、部隊Ｃ、部隊Ｄを用意しよう。全部戦力値３００、戦闘ダイス２０の部隊だ。

　以下はそのシチュエーションの場合どうなるかという実例だが、

**Ⅰ．ＡとＢが協力してＣと戦う。**

これは①と②が適用された形となる。部隊ＣはＡとＢの２部隊と交戦する事になり、ダイスを振った後の合計値が－１０％される。更に複数部隊を相手取るため、それらを敵部隊数で割って適用するというわけだ。これは部隊Ｄが加わり部隊Ａ、Ｂ、ＤがＣと戦った場合でも変わらない。

そしてＣが仮に戦力ダイスで７０を振ったとしよう。それはまず１０％減少されて６３になる。

その６３を敵部隊数（この場合はＡとＢで合計２）で割り、『６３÷２＝３１（端数切り捨て）』。

　Ｃからの戦争フェイズでの攻撃は、ＡとＢに対して３１ずつの効果しか発揮しない。

　また、消耗フェイズでは④に従い、ＣはＡとＢに対して現在の戦力値の１０％を部隊数で割っただけの消耗を与える事となる。

　つまりは『現在値×０．１÷２』＝与える消耗だ。僅か戦力値の５％である。

この設定ではＡ、Ｂ、Ｃの部隊戦力は互角なのも考えると、このままではＣはあっという間にやられてしまうだろう。

**Ⅱ．ＡＢ連合とＣＤ連合が２対２で戦い、位置の関係などからＡはＣとＤと同時に戦闘。ＢはＤのみと戦う事になった。**

　これは①と②に加えて④も理解していないと難しいシチュエーションだろう。そもそもシチュエーション自体が大分ややこしい。

　各々の戦闘相手を纏めると、ＡはＣＤ、ＤはＡＢの複数部隊と戦う事になり、ＢとＣは単独部隊のみを相手にする事となる。

　ＡとＤは２部隊を相手にするので戦闘ダイスの合計値に－１０％の修正を受け、ＢとＣは特にペナルティは無い。また、ＡとＤから敵部隊への攻撃は、複数部隊が対象となるため部隊数で割る事になる。

　例えば全部隊が戦力ダイスで７０を出したとしよう。

　その場合この処理は各々のフェイズで、

◆戦争フェイズ◆

ＡＶＳＣ：　ＡからＣに『（７０×０．９）÷２』＝３１の攻撃。ＣからＡに７０の攻撃。３９差でＣの勝利。

 Ａの戦力値が２００→１６１に。

ＡＶＳＤ：　ＡからＤに、ＤからＡに、互いに『（７０×０．９）÷２』＝３１の攻撃。ここは引き分けとなる。

ＢＶＳＤ：　ＤからＢに『（７０×０．９）÷２』＝３１の攻撃。ＢからＤに７０の攻撃。３９差でＢの勝利。

 Ｄの戦力値が２００→１６１に。

◆消耗フェイズ◆

Ａ：戦争フェイズではＣに敗北。Ｄに引き分け。戦力値は現在１６１。ＡはＣとＤの２部隊を相手にしているので、Ｃに『（１６１×０．１）÷２』＝８、Ｄに『（１６１×０．１５）÷２』＝１２の消耗を与える事になる。

Ｂ：戦争フェイズではＤに勝利。戦力値は現在２００。Ｄに『２００×０．２』＝４０の消耗を与える事になる。

Ｃ：戦争フェイズではＡに勝利。戦力値は現在２００。Ａに『２００×０．２』＝４０の消耗を与える事になる。

Ｄ：戦争フェイズではＡに引き分け。Ｂに敗北。戦力値は現在１６１。ＤはＡとＢの２部隊を相手にしているので、Ａに『（１６１×０．１５）÷２』＝１２、Ｂに『（１６１×０．１）÷２』＝８の消耗を与える事になる。

　―――と、いう処理となる。

　このように処理が非常に煩雑かつややこしくなるので、ＧＭは複数部隊を扱う際は注意が必要だろう。最低限、ある程度慣れてからの運用が望ましい。

**Ⅲ．ＡとＢが協力してＣと戦い、ＣはＡに反撃を絞った。**

　これはⅠに加えて③が適用された場合である。

　Ｃは反撃をＡに絞った為、Ｃが戦力ダイスで振った数字はＡとＢに分散される事無く、全てＡに適用される。ただしＣは複数部隊に攻撃されたため、ダイス合計値は－１０％されている。

　また、ＣがＢから受けるダメージは倍加する。

　今回も全部隊が戦力ダイスで７０を出したと仮定して考えてみよう。

　Ａ対ＣはＡが７０、Ｃが７０×０．９で６３の攻撃を与える。

　Ｂ対ＣはＢからＣへ７０の攻撃。ＣはＢを無視しているので、Ｃからの反撃は無い。

　結果としてＣはＡとの戦いで７０－６３＝７のダメージを、Ｂからそのまま７０のダメージを戦力値に受け、戦力値は１２３になってしまう。

　そして消耗フェイズでＡの戦力値の２０％である『２００×０．２』＝４０のダメージを。Ｂを無視していた為、Ｂからは『２００×０．２×２』で８０ものダメージを受けてしまう。残り戦力値は３。これはひどい。

　これはＢを無視していた為、一方的にやられたという事である。

　消耗フェイズでのＣからの反撃は、これもＡにのみ、敗北したので１０％が与えられる。

　『１２３×０．１』＝１２の損耗だ。

　主にこの反撃を絞るルールは、横合いから小部隊に攻撃された大部隊などがそちらを無視して敵主力に攻撃を仕掛ける場合などをイメージして作られた物である。

　また複数部隊で攻められる側が、早い段階で敵を片方倒してもう片方に正面決戦を挑みたい場合などにも用いられる。

　間違ってもこの時の部隊Ｃのように、同等の力を持った敵２部隊相手にやるような事ではないと思われる。重ねて言おう、これはひどい。

**３－２．奇襲・伏兵・挟撃・包囲・地形有利**

　これらは所謂戦記モノや戦略ゲームで良く使われる、戦力を効率的に使う為の戦術だ。

　どれもこれもシチュエーション毎に大分効果が違うが、これらに関しては基本的にＧＭ裁定に委ねられる。

　判断が難しいようであれば、１つにつき不利な側の戦力ダイスの合計値を－１０～２０％すれば良いだろう。

　奇襲や伏兵などは１回の戦争フェイズでのみ。地形有利や挟撃・包囲はそれの状態が続く限り修正が入り続けると、テストプレイでは一般に裁定された。

　他にも奇襲や伏兵にＰＣ達が参加していた場合、奇襲成功として敵軍の指揮官、或いはそれに近い立場の相手に戦闘フェイズで戦いを挑めるなどとしても面白い。

　また、これに関しては基本的に成功・失敗はＧＭが判断すべきだろう。

　元々そういう設定で大規模戦闘ルールを使う場合は勿論、ＰＣ達が意見を出した場合は受け入れるも跳ね付けるもＧＭ判断である。

　ＧＭの判断はその卓におけるゴールデンルールなのを忘れてはならない。

　ダイスでこういった奇襲などの成否を決める勝負がしたい場合は、指揮官の知力ボーナス＋ジェネラルＬｖを基準値とした比べ合いとなる。

　知将の方が奇襲が得意といったイメージの理由である。

　工夫や地形、天候や部隊の装備や性質その他によって補正をかけるのも良いだろう。

　例えば重装備の騎兵隊を伏兵として伏せておくのは一苦労だろうが、レンジャーやスカウトが多いような部隊ならば伏兵として伏せるのは得意な筈だ。

**３－３．特殊能力**

　指揮官には攻勢に向く人物と防勢に向く人物が居る。

　騎兵と歩兵が同じように扱われるのに不満を抱く人も居るだろう。

例えば攻撃が得意な指揮官であれば、優勢である時……つまりは戦争フェイズの判定で勝った場合、消耗フェイズで与えるダメージを増加するなどの効果だ。

そしてその指揮官が防御が苦手であるならば、劣勢の場合……つまりは戦争フェイズの判定で負けた場合、消耗フェイズで受けるダメージが増加してしまうという効果の特殊能力も良いだろう。

　盾と板金鎧で身を固めた重歩兵は敵に与えるダメージは少ないかもしれないが、受けるダメージは減るだろう。

　騎兵の突撃は、初めて敵と接触した戦争フェイズにおいては戦力以上のダメージを与える筈だ。

　その辺りの指揮官や部隊の個性を出すのが『特殊能力』である。

　ただし、使用した場合は他のローカルルールと同じように処理が煩雑になる事は、先に明記しておく。

　さて、これらの能力を持たせる基準だが、ハッキリ言ってしまうと無い。

　完全にＧＭ次第というわけだ。必要ならば持たせてしまえば良いし、不必要なら無くても良いだろう。これは物語を表現する為のツールだ。好きにすれば良い。

　だが敢えて指針を与えるならば、重要な人物や部隊にだけピンポイントで与えるのが正しい使い方だろう。

　その方がＰＬ達にも『ああ、この部隊やＮＰＣは重要なんだ』と印象付ける事が出来る。

　或いは重要なＮＰＣであれば、指揮官ではなく部隊に参加しているだけのＮＰＣに持たせても良い。ＰＣ達に持たせるのも、参加している臨場感が出て良いだろう。

　無論処理能力に自信があるなら全ての部隊に何らかの能力を持たせるのも良い。

　シミュレーションゲームのように、各々の部隊と指揮官が特色を持った戦場の完成だ。

　処理はかなり煩雑になるが。

　この特殊能力に関しては先にも言ったように完全にＧＭ任せだが、それでも例となる物を幾つか置いておこう。

　これらは実際に使われたデータであるので、このローカルルールを用いるならば何らかの参考になるだろう。

《防御能力》：戦争フェイズで敗北した場合、消耗フェイズで受けるダメージを２５％減少する。

《攻撃能力》：戦争フェイズで勝利した場合、消耗フェイズで敵に与えるダメージを２５％増加させる。

《防御下手》：戦争フェイズで敗北した場合、消耗フェイズで受けるダメージを２５％増加する。

《攻撃下手》：戦争フェイズで勝利した場合、消耗フェイズで敵に与えるダメージを２５％減少する。

《チャージ》：敵と接触した後の最初の戦争フェイズだけ、戦力ダイスを振った後の合計値を＋２０％する。

《回復部隊》：自分の部隊、或いはすぐ近くに居る味方の部隊の戦力値を、消耗フェイズで『現在値の１０％』だけ回復する事が出来る。

《士気高揚》：１シナリオ１回だけ、自部隊の戦力ダイスを振った後の合計値を＋２０％する。

《カリスマ》：部隊の戦力値を１０％増加させる。

　これらを参考に、このルールを使う人がより面白い特殊能力を創ってくれる事を切に望むものである。

**３－４．要塞・防御陣地**

　要塞や防御陣地、砦などの強力な防御的地形によって守られている場合のルールである。

　城砦都市における籠城戦なども含まれるだろう。

　これらの処理はまずその陣地の防御力を決め、その陣地の恩恵を受けている部隊は自部隊が受けるダメージの半分をそちらに肩代わりして貰う事が出来るようになるというものだ。

　例えばある砦が３００の防御力を持つとする。

　ここに篭った部隊Ａに対して、部隊Ｂが１００のダメージを与えた。

　その場合、Ａ部隊は受けるダメージ１００の半分を砦に肩代わりして貰う事が出来るというわけだ。１００の半分を肩代わりして貰って、５０ずつ。

　Ａ部隊は５０のダメージを受け、砦の防御力は３００から２５０に減少する。

　この手の防御陣地は防御力が０になると突破され、用を為さなくなる。

　戦闘終結後に修理が可能か否かなどはＧＭ判断に任せられる。

**３－５．高レベルキャラが弱い？**

　さて、このルールだとレベル×人数＝戦闘力になるため、例えばＬｖ１３のレッサードラゴンがコボルト１３体と同じという計算になってしまう。

　その辺りを疑問に思う、或いはおかしいと思う人も居るだろう。

　その場合の対処法として考案されたのが、最初の戦力値の計算式を変える方法だ。

　基本ルールと違ってそのキャラクターの『Ｌｖの二乗』を基本戦力値として計算して行く方式である。部位数の扱いなどは基本ルールに準ずる。

　例えば最初の例で出したドレイク・トロール連合（ドレイク２０体トロール３０体）だと、

『（７＋３－１）×（７＋３－１）×２０＋６×６×３０』＝２７００

　となる。これを基本戦力値として使用し、戦力ダイスは戦力値を１００で割った数字とするのがこちらの選択ルールだ。

　基本ルールと違い、高レベルキャラは高い評価を受ける半面、低レベルキャラの烏合の衆は高レベルキャラに比べて残念な戦力評価となる。ある意味ＳＷ２．０らしいと言えばらしいのだが。

　ともあれこのルールを選択ルールとした理由は、計算が基本ルール以上に煩雑になるからである。使用する場合は、ＧＭがどちらを使うかを選択すると良いだろう。

**４．あとがき**

　長々と解説させて頂いたが、これは人族と蛮族という二つの相反する種族の対立するラクシアという世界で、この二つの種族の戦いを表現する為のルールの一つである。

　“英雄”にも種類がある。

　冒険を重ね、無数の未探査の遺跡を踏破し、多くの国家的事件を解決に導く。

　そのような英雄も居るだろう。

　だが一方で、戦記に語られるような英雄を。軍を率い、蛮族との戦いの中で功を上げ、天下の大将軍と呼ばれるような英雄を演じてみたい。

　そのような声が近場であったため、それに応じて作成されたのがこのルールだ。

　幾度もテストプレイを重ねた第六版とでも言うべき品だが、それでもまだ完成には程遠いだろう。

　それでも良ければこのルールを使う事で、少しでも戦記の中の英雄の気持ちを味わって頂ければ幸いだ。或いは筆者のように、負け戦を必死で収拾する駄目軍師になってしまう人も居るかもしれないが。

　ともあれこのルールが貴方のラクシアの世界を少しでも広くする事を切に願う。

　そして最後に、ＳＷ２．０という素晴らしいシステムを生み出したグループＳＮＥに感謝を。

**２０１１．６．３　零時**