

集団戦ルール改訂版 2

部隊の Stat

部隊の Stat は原則として通常のクリーチャールールに従う。ただし、以下の点が異なる。

- ・ 仮想 HD：構成員の Lv にサイズ修正を足した値。その Lv のクリーチャーとして扱う。仮想 Lv が 0 以下の場合、1Lv として扱う。
- ・ Ability：種族に依らず、全ての能力値は 10 として扱う（= 各種 Stat に能力値修正が載らない）。ただし、前提条件（Feat/Spell）を考える場合、全ての能力値は 15 として扱う。
- ・ HP：通常通り HD を振った値を合算して決める（PC クラスなら 1Lv 目は最大）。Favored Class のボーナスは無い。
- ・ AC：10+Armor/Shield Bonus. Natural Armor 等も乗る。
- ・ Save：クラスのベース値
- ・ Attack：BAB に Feat 等の修正を加算した値
- ・ Damage：武器のベース値 + サイズ修正。
- ・ Modifier：相手兵種による修正値。Attack と Damage に適用する

	歩兵	騎兵	弓兵
歩兵	-	-	3
騎兵	3	-	-
弓兵	-	3	-
魔兵	2	2	2

- ・ Move：構成員の Move ÷ 5。ただし、単位は 50ft. になる。
- ・ Consumption：仮想 HD ÷ 2(切り上げ)。一ヶ月でこの値消費する。
- ・ Weapon/Armor/Other：使用する装備。出陣時に、人数×値段 ÷ 4000 の BP を消費する。
- ・ Morale：Base は結成時には 0。リーダーの Cha 修正を足す。Fear に対するボーナスが載る
- ・ Discipline：Initiative の代わり。リーダーの Int 引くサイズ修正
- ・ Leader：部隊のリーダー
- ・ XP：部隊の積んだ経験値。なお、部隊のレベルアップには Slow のレベルアップトラックを使う（3000, 7500, 14000, 23000）
- ・ Special Abilities：クラス能力等。Spell 等も原則はそのまま。
 - ・ クラス Lv がかかる特殊能力については、その能力が使えるかどうか（例：Spell/day）は実際のクラスレベルを使い、レベル依存の効果（例：Caster Lv）等は仮想 HD を使う。
 - ・ PC 種族の場合、種族の特殊能力は反映されない

部隊シート

.

部隊のサイズ修正

Size	人数	修正
Fine	1	-8
Diminutive	10	-4
Tiny	25	-2
Small	50	-1
Medium	100	0

Large	200	+1
Huge	400	+2
Gargantuan	800	+4
Colossal	1600	+8

部隊の結成

- 部隊を結成するには対応する施設が必要。一つの施設で、一つの部隊を維持できる。維持コスト等は建物に含まれると考える。
- 建物を建てた際に、その建物で養成する部隊のクラスとタイプを決定する。タイプはクラスによって決まっている。
- 部隊の結成時には、人数は関係ない。
- 部隊は自動的に月 1000xp を獲得し、Lv が上がっていく。ただし、Lv5 以上の場合は獲得できない（戦争で実際に戦って XP を獲得することはできる）。

部隊のクラス

- Militia
 - Commoner: 歩兵
 - Warrior: 歩兵、弓兵
 - Adept: 魔兵
- Martial
 - Fighter: 歩兵、弓兵、騎兵
 - Ranger: 歩兵、弓兵
 - Barbarian: 歩兵
 - Cavalier: 歩兵、騎兵
- Scout
 - Rogue: 歩兵、弓兵
 - Monk: 歩兵
- Divine
 - Cleric: 歩兵
 - Paladin: 歩兵、騎兵
 - Druid: 魔兵
- Arcane
 - Wizard: 魔兵
 - Sorcerer: 魔兵
 - Bard: 魔兵
 - Alchemist: ボム兵
 - Magus: 歩兵

戦争と部隊の移動

- 戦争が始まったら、各部隊を召集する。国の大きさによって、召集できる部隊の最大サイズは異なる。
- 召集時に、武器鎧等の装備を買い与える。必要な BP は、[一人分の装備額合計×人数÷4000]BP。
- 移動（進軍）は、部隊を育成した町からスタートする。一日 2 マスだけ移動できる。あとは、探検と同様である。
- 敵軍のいるマスに侵入した、あるいは敵軍に侵入された場合、戦闘が起きる。
- 1ヶ月の終わりに、Consumption を消費する。

国のサイズによる部隊の最大サイズ

ヘックス数	Militia	Marshal	Scout	Divine	Arcane
8	Small	Tiny	Tiny	Diminutive	Diminutive
16	Medium	Small	Small	Tiny	Tiny
32	Large	Medium	Medium	Small	Small
64	Huge	Large	Large	Medium	Medium
128	Gargantuan	Huge	Huge	Large	Large
256	Colossal	Gargantuan	Gargantuan	Huge	Huge

戦闘

通常戦闘との違いは以下の通り。

- ・ 1 ラウンドは 10 分。持続時間が 10 分未満の効果については、次の自分のターンの終了まで続く。
 - ・ e.g. Barbarian が Rage すると、次の自ターンの終了まで Rage している。その後、次の自ターンの終了まで Fatigue になる。
- ・ Initiative の代わりに Discipline 判定
- ・ 何らかの理由で行動不能になっても (hp0 以下や状態異常) ラウンドの最後まで効果が適用されない
- ・ ラウンドの最後に Morale 判定フェイズがある
 - ・ hp が 5 以下の部隊は、Morale 判定 DC[15- 残り hp] を行う。失敗した場合、部隊は撤退し、戦闘から取り除かれる。
- ・ hp が 0 以下になった部隊は行動不能になる。戦等終了時に行動不能だった部隊は、自軍が勝利した場合は敗走状態となる。敵軍が勝利した場合には、部隊は全滅する。
- ・ 部隊の占める範囲はサイズの通り
- ・ 近接攻撃の Reach はサイズによらず 1 マス (50ft)
- ・ 30ft. 等、50ft 以下の射程のものは、隣接マスまでが射程となる。ただし、エリアの大きさはこれによっては変わらない。
 - ・ e.g. Channel Energy は 30ft. までだが、隣の部隊も回復できる。ただし、自分を中心に隣接する部隊の全てを回復させることは出来ず、部隊を一体選ぶことになる。
- ・ AoO は通常通り存在するため、隣接マスで呪文を唱えたり弓で攻撃する際には注意が必要である。
- ・ 継続的な効果があるものについては、通常セーブ出来なくてもセーブでき、かつ毎ラウンドターン終了時にセーブできる。
- ・ Defensive Value
 - ・ 籠城戦等で Defensive Value がある場合、城内にいれば AC/ST にその値だけボーナスがつく。
 - ・ 壁を攻撃することで、5 点のダメージにつき Defensive Value を 1 減少させられる。

戦闘の終了

部隊の全滅

hp が -10 に達した部隊は全滅する。部隊が全滅した場合、1d4 ポイント Unrest が上昇する。また、全滅した部隊は再建できない。

部隊が全滅した場合、隊長は 50% の確立で死亡 (no save) する。

軍団の全滅

撤退していない部隊全ての hp が 0 以下となった場合、撤退していない部隊は全て全滅する。

敗走した部隊

戦闘中に hp が 0 以下になった、あるいは Morale 判定に失敗し撤退した部隊は、敗走状態になる。

- ・敗走した部隊の Morale は 1 減少する。
- ・敗走した部隊の hp は戦闘終了後に 10 点にリセットされる。
- ・敗走した部隊が戦闘に巻き込まれた場合、王国の Royalty 判定に成功しなければ自動的に撤退、敗走する。一度成功すれば、以降は必要ない。

勝利した部隊

戦闘に勝利した際に残存していた部隊は、Morale が 1 上昇し、経験値を獲得する。

回復

1 日毎に hp が仮想 HD 点回復する。

自国の都市で休息を取ることで、部隊の Morale がリーダーの Cha 修正より低い場合、その値にリセットされる。