

課題： 戦闘

敵の戦力

戦闘の多様性は、敵の目的以外にも、敵の種類、人数、戦術などによってもちろん出ることができます。

データの整備されたシステムであれば、多くの敵役が掲載されているでしょうから、毎回違う敵を出せば、それだけで飽きにくくなります。

戦術は、相手の知性によって変わってきます。知性が高い優秀な指揮官を持つ敵であれば、パーティの弱点を見てそこを突いてくるでしょう。その場合パーティは、まずその指揮官を無力化する、等の作戦を取る必要が出てきます。

敵がちょっと強いかな、と思った場合でも、その敵をあきらめて差し替えるのではなく、工夫をしてみましょう。

たとえば、すでに傷を負っている事にするとか、PCに有利な地形に現れるとか、あらかじめPCにその敵に関する情報が知らされていて、対策を練る時間があるなどです。

反対に敵がちょっと弱いかな、と思った場合は、敵に有利な状況（暗闇、狭い場所）で現れるとか、敵の総数がわからないとか、優秀な指揮官がついているといったようにして、戦力を補強すると良いでしょう。

士気

敵は、全滅するまで戦いつづける、ということは普通に考えればあまりありません。士気の高さにもよりますが、勝負が決定的になったり指揮官がやられると逃げ出そうとするのが普通です。

あらかじめ、どういう状況になったら敵が退却するかを決めておくのと良いでしょう。

戦闘と言うのは非常に刺激的で面白い課題になり、特に工夫をせずとも楽しめますが、それだけに、ともすると「ただダイスを振るだけ」の単調なものになってしまいがちです。

しかし、戦闘の目標を工夫することで、ここで解説しているように非常に多くのヴァリエーションを作り出すことができます。

撃退

非常に単純な〈課題〉です。パーティに襲いかかってくる敵がいるので、それをどうにかすれば良いのです。単純に戦って撃退しても良いですし、上手く逃げて良いでしょう。もし機会があれば、交渉によって戦いを避けても構いません。

襲撃

目標を襲撃する〈課題〉です。山賊を襲撃し追い払う、敵の魔術師を殺す、敵の偵察部隊を報告に戻れないようにする、などです。

捕獲

目標となるものを捕獲します。たとえば、多くの秘密を握っている敵方の幹部、敵に洗脳されている領主、協力を強いられている魔術師などです。

この〈課題〉の達成条件は、生きて連れ出すことは当然ですが、加えて「無傷で」となると、達成はさらに困難になるでしょう。

人の護衛

ある人物を敵から守ります。

敵は、その人物を狙って襲ってくるかもしれませんが、そうでない場合もあるでしょう。狙ってやってくる場合にも、命を狙ってくる場合と拉致することを目的にやってくる場合とに分かれます。

この場合、弱い相手であっても、数が多いと脅威になります。なぜなら、PCが相手にできるのは普通一度に一人、せいぜい二人か三人だからです。残った敵が護衛の対象に向かったら一巻の終わりです。

場所の護衛

ある場所を敵から守ります。

たとえば、神殿、城、砦、町、といった場所が、守るべき対象となるでしょう。

この〈課題〉では、PCは逃げるわけにはいきません。逃げれば、ほぼシーン目標の達成は失敗に終わるでしょう。

この〈課題〉では、敵の侵入経路を予測して適切な守り手を配置する必要があります。

普通はパーティの側に十分な戦力が整っているわけではないので、どこを重点的に守るか、どこは手薄にしてお

奇襲

敵に奇襲をかけ、成功させなければなりません。

奇襲自体が目的ではなく、奇襲をかけることによってたとえば人質を救い出すとか、まともに戦っては勝ち目のない相手を倒すとか、警報を鳴らされる前に黙らせるといったことが目的となります。