

軍団名

軍団表

d20	部隊	レベル	クリーチャー名
1~3	雑兵		
4~6	雑兵		
7~8	一般兵		
9~10	一般兵		
11~12	一般兵		
13~14	精鋭		
15~16	精鋭		
17~18	強者		
19	この表を2回振る		
20	この表を3回振る		

戦力

軍団レベル(A)	軍団表のレベル平均
戦略ポイント(B)	戦闘前に獲得
兵士数(C)	召集判定で獲得
戦力	(A+B)×C
現在の戦力	

軍団名

軍団表

d20	部隊	レベル	クリーチャー名
1~3	雑兵		
4~6	雑兵		
7~8	一般兵		
9~10	一般兵		
11~12	一般兵		
13~14	精鋭		
15~16	精鋭		
17~18	強者		
19	この表を2回振る		
20	この表を3回振る		

戦力

軍団レベル(A)	軍団表のレベル平均
戦略ポイント(B)	戦闘前に獲得
兵士数(C)	召集判定で獲得
戦力	(A+B)×C
現在の戦力	

戦争の基本

1戦争ターン = 1時間

兵士の召集

通常召集 = 「グリモアレベル×召集日数」人

緊急召集 = 3日で「グリモアレベル×20」人

同盟諸国だけは、いつでも「緊急召集」を使える。

【グリモアレベル】

- ・同盟諸国 40レベル
- ・ソルレオン 40レベル
- ・ノスフェラトゥ 60レベル

召集人数の低下

召集した後は、「召集日数と同じ日数（緊急召集の場合は20日）」の間、召集できる人数が半分になる。

特殊な召集

【一般人（1レベル）】

通常召集 = グリモアレベル×召集日数×10人
緊急 = 一般人の緊急召集は不可能

【その他】

通常召集 = 指導者のレベル ÷ 2 × 召集日数体
緊急召集 = 3日で指導者のレベル × 10体

軍団表の作成

召集が終わったら、GMは敵の「軍団表」を作成する（味方に軍団表は不要）。
記入が終わったら、「軍団レベル」を算出する
冒険者の軍団レベルの目安は「グリモアレベル ÷ 2以下」
よって、同盟諸国の軍団レベルは「15~20」が普通。

戦争の手順

1 戦略ポイントの決定

ポイントの多い側が「自分達のポイント - 相手側のポイント」分の戦略ポイントを得る（目安は通常の戦闘と同じ）。

2 戦力の決定

戦力 = (軍団レベル + 戦略ポイント) × 兵士数

3 戦争判定

戦力表 両軍団の戦力を比較する

戦力比	1戦争ターン後の結果
互角近い	互いに戦力を4000減らす。
2倍以上の戦力	戦力の少ない方は、戦力を8000減らす。多いほうは2000しか減らさなくていい。
4倍以上の戦力	戦力の少ない方は、戦力を12000減らす。多いほうは1000しか減らさなくていい。
10倍以上の戦力	戦力の少ない方は、戦力を20000減らす。多いほうは全く減らない(0)

4 逃走

相手が追ってこなければ逃走は成功。
追ってきた場合は追撃戦。逃げ切るまで、1戦争ターンごとに「逃げる側の戦力を3000、追う側の戦力を1000」減らす。

被害判定

冒険者の場合

「消耗した戦力 ÷ 軍団レベル」人の兵士のうち、半分が回復 / 半分が重傷 / 何人かが死亡

冒険者以外の場合

「消耗した戦力 ÷ 軍団レベル」人が死亡。

列強グリモアの聖域

列強グリモアの聖域での戦闘に、戦争ルールは使用できない。列強グリモアの聖域を探索し、聖域内の敵列強種族を全て殺害すれば、敵を支配できる。敵冒険者は、キマイラを除いた全員がモンスター化する。
(キマイラも、良心を取り戻すなどして幸運度が1点でも回復したら、その時点でモンスター化する)
同盟諸国だけは、列強グリモアを共有し、敵種族を仲間にする事が可能。

キャラクター達の活躍

団長が敵の「軍団表」を元に、好きな数のd20を振り、遭遇する敵を決定する。

遭遇した敵と戦う。
戦略ポイントを使うと、味方軍団の戦力が減る

敵を全て倒したら1戦争ターン経過し、戦争判定を行う

倒した敵1体ごとに、敵軍団の戦力を1000減らすか、味方軍団の戦力を1000回復する。

全員のHPを全回復して、次の遭遇を決める。

超巨大生物への【接敵】

軍団と共に超巨大生物に戦闘を仕掛けた場合、キャラクター達は「接敵時」と書かれた弱い方のデータで超巨大生物と戦う事ができる。戦略ポイントを使うと、味方軍団の戦力が減る。

戦力の推移

戦闘中、キャラクターの誰かが戦闘不能に陥ると、その瞬間に、味方軍団と超巨大生物で「戦争判定」。
味方軍団の戦力が0になったら、「接敵時」のデータで戦う事はできなくなる。