

◆이 자료에 관하여

『LHZ』의 시나리오에는 대개 난이도가 설정되어 있으며, 높은 난이도로 플레이할수록 GM은 더 많은【인과력】을 얻을 수 있습니다. 하지만 「로그 호라이즌 TRPG 룰북」에서는【인과력】의 사용법이 판정 관련이나 BS 해제로 한정되므로,【인과력】이 처치 곤란일 때도 드물지 않았습니다. 이번 자료는 「난이도 시스템」을 본래의 형태로 운용하기 위한 GM 전용 EX 파워입니다.

이 자료는 더 높은 난이도에서 플레이할 GM을 위한 것이므로, 컨벤션 플레이에 전념할 GM이나 플레이어는 파악할 필요가 없습니다. 그러므로 문서에서 설명이 부족한 부분도 있지만, 이것은 서포트 프로젝트의 우선순위 문제라고 이해해주세요. 이 자료는 예고 없이 업데이트될 수 있습니다. 또, 이 자료에 관한 서포트는 서적 룰북에 대한 것보다 밀도가 낮으리라는 점을 미리 양해해 주십시오.

『LHZ』GM의 역할은 세션의 참가자 중 한 명으로서 시나리오를 참고하여 세션의 분위기를 살리고, 플레이어들과 함께 즐기는 것입니다.

GM 전용 EX 파워는 PC들에게 더 큰 위협을 가합니다. 언뜻 보기에는 PC들을 궁지에 몰아넣기 위한 것으로 보일지도 모르지만, 그 본질은 시나리오에서 준비한 다양한 도전을 적절하게 조정해서 더 즐거운 세션을 만들어내는 것입니다.

『LHZ』개발팀은 GM 여러분의 세션 운용을 도움으로써 더 많은 사람들이 더 활발하게 세션을 플레이할 수 있다고 믿습니다. 이 자료가 그런 분들에게 도움이 된다면 기쁠 것입니다.

◆「이 효과는 OS로 간주한다」에 관하여

「이 효과는 OS로 간주한다.」라고 기술된 EX 파워로 얻을 수 있는 상태는 아더 스테이터스「확장적 스테이터스」(P292)로 간주합니다. 따라서 같은 명칭의 특기에서 받는 상태는 누적되지 않습니다.

◆GM용 EX 파워

에너지 HP 강화

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정

판정 없음

대상

단일

사정거리 지근

제한

본문

EX 파워의 코스트로【인과력】1점을 소비한다. 대상의【최대 HP】에 $+[CR \times 3] + 10$. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

에너지 장벽 부여

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정

판정 없음

대상

단일

사정거리 지근

제한

본문

EX 파워의 코스트로【인과력】1점을 소비한다. 대상에게 [장벽: (대상의 $CR \times 4$) + 10]을 부여한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

에너지 헤이트 배율 강화

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정

판정 없음

대상

단일

사정거리 지근

제한

본문

EX 파워의 코스트로【인과력】2점을 소비한다. 대상의 헤이트 배율에 +2. 이 효과는 OS로 간주한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

에너지 행동력 강화

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정

판정 없음

대상

단일

사정거리 지근

제한

본문

EX 파워의 코스트로【인과력】1점을 소비한다. 대상의【행동력】에 +2. 이 효과는 OS로 간주한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

(인과력1)【행동력】에 +2 대신 +4.

에너지 대미지 강화

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 1점을 소비한다. 대상이 물리 또는 마법 대미지를 입히는 「타이밍: 메이저」의 행동을 할 때, 그 대미지 룰에 $+[CR \div 2] + 2$. 이 효과는 OS로 간주한다. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

에너지 증원

EX파워

GM

타이밍 클린업

판정 판정 없음

대상 본문

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 4점을 소비한다. 장면에서 시나리오의 대상 CR 이하의 CR을 가진 에너지 1개체를 증원으로 등장시킨다. 이 에너지는 [행동완료] 상태이며, 가장 가까운 PC에게서 4Sq 이상 떨어진 곳에 등장한다. (인과력3) 같은 Sq에 같은 에너지를 1개체 더 등장시킬 수 있다.

부하 노멀 에너지 추가

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정 판정 없음

대상 본문

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 3점을 소비한다. 다음 장면에 등장할 「노멀 에너지를 부하로 배치하는 능력을 가진 에너지」만을 대상으로 삼을 수 있다. 대상이 배치할 수 있는 노멀 에너지의 수에 +1. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

부하 몸 에너지 추가

EX파워

GM

준비

타이밍 브리핑

판정 판정 없음

대상 본문

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 2점을 소비한다. 다음 장면에 등장할 「몸 에너지를 부하로 배치하는 능력을 가진 에너지」만을 대상으로 삼을 수 있다. 대상이 배치할 수 있는 몸 에너지의 수에 +1. 이 EX 파워는 코스트를 지급하는 한 같은 타이밍에 여러 번 사용할 수 있다.

CS 해제 무효

EX파워

GM

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 1점을 소비한다. 대상이 CS 해제 및 이와 유사한 효과를 받았을 때 사용한다. 대상에게 사용된 CS 해제 및 이와 유사한 효과를 무효로 한다.

강제 이동 무효

EX파워

GM

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 1점을 소비한다. 대상이 강제적인 이동의 대상이 됐을 때 사용한다. 대상에 대한 강제 이동 효과는 발휘되지 않는다.

소모표 롤 추가

EX파워

타이밍 인터루드

판정 자동성공

대상 본문

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 6점을 소비한다. 다음 장면에서 소모표를 굴리는 PC는 2회 룰을 하여 양쪽의 효과를 모두 받는다.

미션 난이도 증가

EX파워

타이밍 인터루드

판정 자동성공

대상 본문

사정거리 지근

제한 본문

EX 파워의 코스트로 【인과력】 6점을 소비한다. 다음 장면에서 PC가 사용하는 시나리오 동작 관련기의 기본 판정 난이도에 +1. 대결 판정이라면 GM이 하는 판정에 +1의 보너스.