

# 대규모 전투룰

## Raid Rule

대규모 전투(레이드)란 다수의 〈모험자〉를 하나의 전투 단위로 편성해서 일반적인 파티로는 대적할 수 없는 강대한 레이드 몬스터와 싸우는 것을 말한다. 원작에서도 시로에와 〈실버 소드〉의 〈나락의 참배길〉 공략, 아키바를 습격한 살인마와의 싸움 등 중요한 국면에서 24명의 〈모험자〉로 구성된 레이드 팀을 편성하여 화려한 싸움과 활약을 그려냈다. 『LHZ』에서는 이런 대규모 전투를 특수한 전투의 바리에이션으로 간주하여 아래의 확장 룰을 사용한다.

### 레이드용 EX 파워

대규모 전투에서는 PC만이 아니라 그 밖의 많은 〈모험자〉가 참가하여 싸운다. 그러나 〈모험자〉 작성 룰에 따라 그들 모두의 데이터를 준비해서 PC(또는 NPC)로 다루며 전투를 처리하면 GM과 플레이어의 부담이 너무 크다. 『LHZ』에서는 PC 이외의 대규모 전투 참가자를 [부대] 태그가 있는 「레이드용 EX파워」의 사용을 통해 표현하며, 여러 명이 참가하는 다이내믹한 전투를 부담 없이 즐길 수 있게 했다.

레이드용 EX파워는 대규모 전투에 참가한 많은 동료와의 연계나 작전행동을 표현하기 위해 준비한 EX파워이다. 이런 EX파워는 대체로 PC의 메이저, 무브 등의 액션을 소비하지 않고 실행할 수 있다. 즉, 레이드용 EX파워를 사용하면 PC들은 불이익 없이 강력한 행동을 취할 수 있다!

### 태그 [부대]의 설명

[부대] 태그는 부대를 통솔하여 실행할 수 있는 특수한 작전행동이나 연계전술을 나타낸다. [부대] 태그는 [부대:전]과 같이 표기하며, 병종과 강도가 존재한다. [부대:전]이라면 「전」 부분이 병종과 강도를 나타낸다. 이때, 「전」이 한 글자이므로 강도는 1이다. 또, 「전」, 즉 「전사」는 병종(지휘할 수 있는 부대의 종별)을 나타낸다. 다른 예로 [부대:전마]는 「강도 2의 [부대] 태그로, 병종은 ‘전’과 ‘마’라는 의미이다.

[부대] 태그를 참조하는 효과문에서 「병종 「전」의 [부대] 태그」라고 지정했다면, 문자열에 「전」이 한 글자 이상 포함되어 있다면 조건을 충족한다. 또, 「강도 2 이상의 [부대] 태그」라고 지정되었다면 종류를 불문하고 문자열이 두 글자 이상이라면 조건을 충족한다.

### 태그 [부대]의 설명

GM이 대규모 전투 발생을 선언하면, PC들에게는 그 전투에서 사용할 수 있는 레이드용 EX파워가 제공된다. 제공되는 EX파워는 보통 시나리오에서 지정하지만, 때에 따라서는 플레이어끼리 상담해서 취득하는 EX파워를 선택할 수도 있다.

레이드 에너미와 싸우는 일반적인 대규모 전투에서는 최대 24명까지의 〈모험자〉가 전투에 참가한다. 배포된 레이드용 EX파워의 [부대] 태그 강도 상한은 총 (24-PC 수)이다. PC가 네 명이라면 PC 한 명당 강도 합계가 5 이하가 되도록 레이드용 EX파워를 취득할 수 있으리라. 개수로 따지면 2~5개 정도다. 한 명의 PC는 이름이 같은 레이드용 EX 파워를 동시에 여럿 취득할 수 없다는 점에 주의해야 한다.

## 사무라이의 무쌍

EX파워  
부대: 전전

타이밍	판정 직후
판정	자동 성공
대상	단일
사정거리	지근
코스트	제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 [공격판정]을 했을 때 사용한다. 그 판정에서 굴린 주사위는 모두 2가 나온 것으로 간주한다. 대상이 [물]이라면 판정은 펄름이 된다. **〔인과력1〕** 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 된다. 「베어라, 《무라쿠모 가르기》!!」

## 드루이드의 대회복

EX파워  
부대: 회회

타이밍	본문
판정	판정 없음
대상	자신
사정거리	지근
코스트	제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상의 **〔HP〕**를 최대치까지 회복한다. **〔인과력2〕** 이 EX파워는 「대상: 광범위1(선택)」이 된다.

「〈드루이드〉의 히든카드를 보여주지! 자, 다들 기운 내!」

## 소서리의 원소 주문

EX파워  
부대: 마마

타이밍	본문
판정	자동 성공
대상	단일
사정거리	4Sq
코스트	제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [약점(화염, 냉기, 전격, 마법대미지)]을 기동한다.

「〈소서러〉가 구사하는 칠색의 원소 주문. 적의 약점이 뒤편 간에 놓치지 않아!」

## 가디언의 요새 방어

EX파워  
부대: 전전

타이밍	대미지 적용 직전
판정	판정 없음
대상	자신
사정거리	지근
코스트	제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신에게 적용될 예정인 대미지는 당신이 [방어판정]에 성공한 것처럼 모두 무효가 된다. 「그 일격은 내가 막겠다! 《캐슬 오브 스톤》!」

이전  
극한

## 몽크의 감싸기

EX파워  
부대: 전

타이밍	대미지 적용 직전
판정	자동 성공
대상	단일
사정거리	2Sq
코스트	제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신은 [대미지 적용 스텝]에서 당신 이외의 대상이 받을 예정인 대미지를 대신 받는다. 이 때, 당신에게 마지막으로 적용되는 HP 대미지는 절반이 된다. 대상은 대미지를 받지 않는다.

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

이전  
극한

## 사무라이의 연대 수비

EX파워

부대: 전

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 때 사용한다. 대상의 공격으로 인한 헤이트 대미지가 발생하지 않는다. 이 효과는 이번 메인 프로세스가 끝날 때까지 지속된다.

「전열을 유지하는 건 리더만이 아니야. <사무라이>를 앞보지 마라!」

## 바드의 응원가

EX파워

부대: 무

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 어떤 행동의 코스트로 【인과력】을 소비하려고 할 때 사용한다. 대상이 소비하는 【인과력】 코스트에 -1(최저0).

(**인과력1**) 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 되며, 소비하는 【인과력】 코스트에 추가로 -1(최저0).

「소모를 줄이는 지원이야말로 <바드>의 진수. 다들 힘을 합치자!」

## 사무라이의 무쌍

EX파워

부대: 전전

타이밍 판정 직후

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 지근

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 [공격판정]을 했을 때 사용한다. 그 판정에서 굴린 주사위는 모두 2가 나온 것으로 간주한다. 대상이 [몹]이라면 판정은 펄블이 된다. (**인과력1**) 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 된다.

「베어라, 《무라쿠모 가르기》!!」

## 몽크의 감싸기

EX파워

부대: 전

타이밍 대미지 적용 직전

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신은 [대미지 적용 스텝]에서 당신 이외의 대상이 받을 예정인 대미지를 대신 받는다. 이때, 당신에게 마지막으로 적용되는 HP 대미지는 절반이 된다. 대상은 대미지를 받지 않는다.

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

## 드루이드의 치유의 비

EX파워

부대: 회

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 범위(선택) 사정거리 지근

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 클린업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상의 BS 1개를 해제한다.

(**인과력1**) 이 EX파워는 「대상: 광범위1(선택)」이 된다.

「다들 모이세요! 상태이상을 회복합니다! 《머시 레인》!」

## 클레릭의 대축복

EX파워

부대: 회회

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 자신 사정거리 지근

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상은 「제한: 라운드 1회」의 EX파워 중 이미 사용한 것을 하나 골라 사용횟수를 1 회복할 수 있다. (**인과력1**) 이 EX파워는 「대상: 단일/사정거리: 4Sq」가 된다.

「다들 힘내! 나도 힘낼 테니 힘내! 다시 일어선서서 한 번 더 가자!」.

크림  
회랑군크림  
회랑군

## 바드의 전투의 노래

EX파워

부대: 무무

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 범위(선택) 사정거리 지근

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상이 다음에 할 대미지 쿨림에 +23.  
**【인과력2】** 이 EX파워는 「대상: 광범위2(선택)」이 된다.

「지원의 노래를 동시 연주! 자, 이번에는말로 결판을 내자!」

## 어새신의 난격

EX파워

부대: 무무

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [추가타]를 2개 기동한다.

「우리의 연대, 똑똑히 보라고!  
 《데들리 댄스!》」

## 사무라이의 연대 수비

EX파워

부대: 전

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 때 사용한다. 대상의 공격으로 인한 헤이트 대미지가 발생하지 않는다. 이 효과는 이번 메인 프로세스가 끝날 때까지 지속된다.

「전열을 유지하는 건 리더만이 아니야.  
 〈사무라이〉를 앞보지 마라!」

## 바드의 응원가

EX파워

부대: 무

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 어떤 행동의 코스트로 【인과력】을 소비하려고 할 때 사용한다. 대상이 소비하는 【인과력】 코스트에 -1(최저0).

**【인과력1】** 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 되며, 소비하는 【인과력】 코스트에 추가로 -1(최저0). 「소모를 줄이는 지원이야말로 〈바드〉의 진수. 다들 힘을 합치자!」

## 서머너의 양동

EX파워

부대: 마

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일 사정거리 4Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 아군만 대상으로 삼을 수 있다. 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상의 【헤이트】에 +2 또는 -2를 할 수 있다.

「걸렸구나! 적은 양동 작전을 알아차리지 못했어! 지금이 기회야!」

## 스위시버클러의 약체화

EX파워

부대: 무무

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상의 [공격판정] 및 [방어판정]에 -2. 이 효과는 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

**【인과력1】** 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 된다.  
 「적의 능력을 소모시킨다……. 이것도 레이드의 정석. 나쁘게 생각하지 마!」

## 몽크의 감싸기

EX파워  
부대: 전

타이밍 대미지 적용 직전

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신은 [대미지 적용 스텝]에서 당신 이외의 대상이 받을 예정인 대미지를 대신 받는다. 이때, 당신에게 마지막으로 적용되는 HP 대미지는 절반이 된다. 대상은 대미지를 받지 않는다.

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

## 바드의 전투의 노래

EX파워  
부대: 무무

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 범위(선택) 사정거리 지근

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상이 다음에 할 대미지 굴림에 +23. (인과력2) 이 EX파워는 「대상: 광범위2(선택)」이 된다.

「지원의 노래를 동시 연주!  
자, 이번에는말로 결판을 내자!」

## 가디언의 전열 사수

EX파워  
부대: 전

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 6Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 때 사용한다. 당신은 대상의 공격으로 [본인] 태그가 있는 스테이터스를 입지 않으며, 대상의 공격으로 당신이 [전투불능]이 되어도 곧바로 해제하고 [HP]를 10점까지 회복한다. 이 효과는 이번 메인 프로세스가 끝날 때까지 지속된다.

「〈가디언〉의 이름을 걸고,  
이곳을 지나가게 놔두진 않겠다!」

## 어새신의 난격

EX파워  
부대: 무무

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 2Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [추가타]를 2개 기동한다.

「우리의 연대, 똑똑히 보라고! 《데들리 댄스》!」

## 인챈터의 원호 주문

EX파워  
부대: 마

타이밍 본문

판정 판정 없음

대상 단일 사정거리 4Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신 이외의 아군만을 대상으로 삼을 수 있다. 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 때 사용한다. 해당 공격의 [명중판정]에 +1D. 또한, 그 공격에 대해서는 대상 이외의 캐릭터가 「타이밍: 대미지 적용 직전, 대미지 적용 직후」의 행동을 할 수 없다.

「적의 행동을 구속하고, 아군에게는 지원을.  
〈인챈터〉가 싸우는 방식을 보여주지!」

## 소서리의 원소 주문

EX파워  
부대: 마마

타이밍 본문

판정 자동 성공

대상 단일 사정거리 4Sq

코스트 — 제한 라운드 1회

▶ **효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [약점(화염, 냉기, 전격, 마법대미지)]을 기동한다.

「〈소서러〉가 구사하는 칠색의 원소 주문.  
적의 약점이 뒤편 간에 놓치지 않아!」