

대규모 전투를



— 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!

44

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」이한 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 두글자 이상이라면 조건을 충족한다.

44

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.

부대: 전전

가디언의 요새 방어

시 전

대미지 적용

타이임

ᅈ

면 전

_ 吸 止

EX取得

스톤》:」

「그 일격은 내가 막겠다! 《캐슬 오브.

▶효과: 당신에게 적용될 예정인 대미지는 당신

阿

마산

사정거리 질 다

잔신

몸양

되 시 트

이 [방어판정]에 성공한 것처럼 모두 무효가 된다.

I	드투이드의 대외목
EX파워	부대: 전전

사정거리 지근 상 반정 직후 장원 뺩 타이임 음양

마

A 하

기스트

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

부대: 회회 EX即紀

阿 비 사정거리 지근 제하 0|0 잱 다 자 메메 사신 타이임 기스트 (작 나 음양

(인과력2) 이 EX파워는 「대상: 광범위1(선택)」 프로세스가 시작할 때 사용 한다. 대상의 [HP]를 최대치까지 회복한다. **▶효과:** 당신의 메인

「〈드루이드〉의 히든카드를 보여주지! 자, 다들 기운 내!

의 찜다.

현 : EXIT 칸나기의 속성 방어

阿 마 사정거리<mark> 자신</mark> 제한 0|0 절 마 자 사 사 山人匠 금양 ᅈ 습

중 하나를 선택한다. 대상은 [경감(선택한 태그)]를 **▶효과:** 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 당 신은 [화염], [냉기], [전격], [광휘], [사독], [정신] 얻는다. 강도는 32이다.이 [경감]은 라운드가 끝날 때까지 지속된다.

▶**효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용

라운드 1회

A 하

사정거리 4Sq

먑

담양

성

장원

<u>영</u> 다

메

타이임

대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [약

점(화염,냉기,전격,마법대미지)]을 기동한다.

한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이

「〈소서러〉가 구사하는 칠색의 원소 주문. 적의

뭐든 간에 놓치지 않아!.)

약점이

(인과력1) 이 EX파워는 「대상: 단일/사정거리: 4Sq」가 된다.

「속성 방어 말이지요? 알겠습니다. 리더, 지시를!」

몽크의 감싸기

부대: 전 EX可分

간

대미지 적용

타이음

메메

타이임

부대: 마라

바마

소서러의 원소

쩐 바이 사정거리 2Sq 돌 전 장원 먑 몸양 <u>정</u> 습

때, 당신에게 마지막으로 적용되는 HP 대미지는 절 **▶효과:** 당신은 [대미지 적용 스탭]에서 당신 이외 의 대상이 받을 예정인 대미지를 대신 받는다. 이 반이 된다. 대상은 대미지를 받지 않는다

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

부대: 전전

0 0 L	- IIIV 이번
EX파워	부대: 전
	스타디이의 전대 파티

전 감상 제한 장 메메 먑 타이임 应 습 음양

되시티

가 발생하지 않는다. 이 효과는 이번 메인 프로세 사용한다. 대상의 공격으로 인한 헤이트 대미지 **▶효과:** 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 스가 끝날 때까지 지속된다. 「전열을 유지하는 건 리더만이 아니야. 〈사무라 이〉를 얕보지 마라!」

이 메 메

부대: 전

집 대미지 적용 타이임

정면

장

<u>ଜ</u> 습

사정거리 2Sq 먑 몸상

▷효과: 당신은 [대미지 적용 스탭]에서 당신 이 나아니 제한

외의 대상이 받을 예정인 대미지를 대신 받는다. 이때, 당신에게 마지막으로 적용되는 HP 대미지 는 절반이 된다. 대상은 대미지를 받지 않는다.

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

阿 마사니 젌 면 전 메 먑 타이임 기시트 জ 습 몸양

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

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

「소모를 줄이는 지원이야말로 ⟨바드⟩의 합치자!」 진수. 다들 힘을

부대: 현 드루이드의 치유의 비

반정 없음 메메 타이임 <u>ଜ</u> 습

마사 사정거리<mark> 지근</mark> A 하 범위(선택) 몸양

덛

쩐

▶효과: 클린업 프로세스가 시작할 때 사용한다 대상의 BS 1개를 해제한다 (**인과력1)** 이 EX파워는「대상: 광범위1(선택)」 이 된다. 「다들 모이세요! 상태이상을 회복합니다! 《머시

·무라이의 무씽

마

- : - : -

阿 바 사정거리<mark> 지근</mark> 절양 전 판정 직후 자윤 먑 타이임 ত 다 나 기스트 움양

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

클레릭의 대축복

부대: 호호

내생 사정거리<mark> 지근</mark> A 하 0|0 줌 마 자 잪 담양 山人匠 <u>영</u> 다

메

타이임

阿

다. 대상은 「제한: 라운드 1회」의 EX파워 중 이미 사 **> 효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용한 (**인과력1**) 이 EX파워는 「대상: 단일/사정거리: 용한 것을 하나 골라 사용횟수를 1 회복할 수 있다.

「다들 힘내! 나도 힘낼 테니 힘내! 다시 일어서서 한 번 더 가자! .. 4Sq」가 된다.

		그 그런 하기 다 하	
ら加入当		마라: 남마	
바드의 전투의 노래			

사정거리 지근 범위(선택) 정 반정 (메 담이임 따 따 다 몸양 **▶효과:** 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대 상이 다음에 할 대미지 굴림에 +23.

전

니아

A 전 한

되시티

(인과력2) 이 EX파워는 「대상: 광범위2(선택)」 의원다 동시 연주! 자, 이번에야말로 「지원의 노래를 결판을 내자!.

메 타이임

라우드 1회 질하 장 먑 <u>ᅈ</u> 습 되 시 同 몸양

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

「우리의 연대, 똑똑히 보라고! 《데들리 댄스》!.



서머너의 양동

는 : 등 하

사정거리 4Sq 판정 없음 메메 먑 타이음 음양 吸 位

▶효과: 아군만 대상으로 삼을 수 있다. 셋업 프 쩐 감상미 A 사 사

「걸렸구나! 적은 양동 작전을 알아차리지 못했어! 로세스가 시작할 때 사용한다. 대상의 [헤이트] 에 +2 또는 -2를 할 수 있다.

부대: 전 EX可分 사무라이의 연대 수비

마마: :

전 <u>자동</u> 메 타이임 (다 나

陋 바 사정거리 2Sa 제하 먑 기스트 움양

▶효과: 대상이 「타이밍: 메이저」인 공격을 할 때 가 발생하지 않는다. 이 효과는 이번 메인 프로세 사용한다. 대상의 공격으로 인한 헤이트 대미지 스가 끝날 때까지 지속된다.

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

바라:바바

스워시버클러의 약체회

메메

타이임

바 제한 전 상 먑 금양 山人匠 <u>영</u> 습

阿

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

(**인과력1**) 이 EX파워는 「사정거리: 4Sq」가 된다.

「적의 능력을 소모시킨다……. 이것도 레이드의 정석. 나쁘게 생각하지 마!.

마:남:

전 이미 마정 지정 메메 타이임 (참 다 사정거리 2Sq 쨥 몸양

나아니 제한

전

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

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

지금이 기회야!_

「소모를 줄이는 지원이야말로 ⟨바드⟩의 진수. 다 합치자!] 0|11 100

쩐

6Sq

부대: 전

부대: 전 몽크의 감싸7

전 마산 **2**Sq 사정거리 제한 사 대미지 적용 소 년 장 낊 타이임 <u></u> 연 되 시 同 감양

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

「그 공격은 우리가 막겠다! 이제부터 반격이다!」

바디의 전투의 노래

둳 디아감 사정거리 지근 A M 한 범위(선택) 반 정 없음 메 타이임 기시트 <u>ଜ</u> 습 몸양

▶효과: 셋업 프로세스가 시작할 때 사용한다. 대 상이 다음에 할 대미지 굴림에 +23.

(인과력2) 이 EX파워는 「대상: 광범위2(선택)」 의 찜다.

자, 이번에야말로 결판을 내자!.) 「지원의 노래를 동시 연주!

는 : 남 바 인챈터의 원호

부대: 무무

오세신의 다격

정 마 전 메 타이임 <u>ଜ</u> 습

마아니 사정거리 4Sq 제한 먑 コく同 몸양

阿

마산

제한

사정거리 2Sq

쨥

몸양 জ 습

정원

장원

메메

타이임

▶**효과:** 당신의 메인 프로세스가 시작할 때 사용 한다. 대상에게 47점의 직접 대미지를 입힌다. 이 대미지는 대상이 [방어판정]에 실패한 것처럼 [추

「우리의 연대, 똑똑히 보라고! 《데들리 댄스》!」

가타]를 2개 기동한다.

덛

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

지원하. 적의 행동을 구속하고, 아군에게는 (인챈터)가 싸우는 방식을 보여주지!.

가디언의 전열 사수 마마: :

메 타이임

전 <u>자동</u> 먑 o 后 后 몸양

비아감 제한 되스트

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

이곳을 지나가게 놔두진 않겠다!. 「〈가디언〉의 이름을 걸고

소서러의 원소 주문

뉴무: 마마

전 산 메 타이임 <u></u> 전 습 사정거리 4Sq 먑 山人匠 금양

라운드 1회 제한

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

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