

LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

- 一般判定編 -

VERSION 2014/05/06 銀雨(Twitter: @silverrin)

能力値と技能値 P081

能力	技能	得意職業
STR	運動値	〈守護戦士〉 〈武士〉
	耐久値	〈武闘家〉
DEX	解除値	〈武闘家〉 〈暗殺者〉
	操作値	〈盗剣士〉
	回避値	〈吟遊詩人〉
POW	知覚値	〈施療神官〉 〈森呪遣い〉
	交渉値	〈神祇官〉
	抵抗値	
INT	知識値	〈妖術師〉 〈召喚術師〉
	解析値	〈付与術士〉
最大能力	命中値	

ゲーム全体のシーンの流れ P236

■便利リファレンス	P395 セッション難易度
	P236 セッション全体
	P243 メインプレイ
	P245 アフタープレイ
	P251 インタールード
	P535 基本動作一覧
	P264 演出技法
	P322 ワールド
	P348 主な組織と人物
	P389 NPCをつくろう
	P286 消耗表ロール
	P409 消耗表(P413)
	P083 PCの成長

難易度早見表 P403

CR	1	2	3	4	5
普通	6	6	6	7	7
困難	9	9	10	10	10
至難	11	11	13	13	13

ライフステータス(LS) P523

- 疲労状態: 【最大HP】 - 【疲労の強度】
- 弱点状態: ダメージ + 【弱点の強度】
- 戦闘不能状態: 【戦闘不能】 【行動済】
〈冒険者〉はシーン終了時解除
- 死亡状態: 【シーンに存在しない状態】
〈冒険者〉はシーン終了時 【HP】 1点
+ 【【最大HP】 -1】 点の 【疲労】

バッドステータス(BS) P526

- 萎縮状態: メジャー&メインプロセス判定-1D
- 放心状態: 受動判定-1D/判定直前直後不可/阻止能力なし
- 硬直状態: 【移動】 不可/ 【阻止能力】 なし
- 惑乱状態: 全判定-1D/メインプロセス開始時ヘイト+1
- 衰弱状態: クリナップ時に 【強度】 の 【直接ダメージ】
- 追撃状態: 防御失敗時に 【強度】 の 【直接ダメージ】
- 重篤状態: 先に解除しないと、他のBS解除不可
- 慢心状態: 判定のダイスに1があるとファンブル

コンバットステータス(CS) P529

- 再生状態: クリナップ時に
【HP】 が 【強度】 点回復
- 軽減状態: HPダメージ - 【強度】
- 障壁状態: ダメージ時に 【HP】 の代わり
【強度】 を減らす。 【強度】 が0になると、残りは 【HP】 にダメージ

アザーステータス(OS) P531

- 水泳状態
- 飛行状態
- 二刀流状態
- 隠密状態
- 隠蔽状態
- 識別済状態
- 解析済状態
- シーンに存在しない状態
- 未行動状態
- 行動済状態
- 待機状態
- ヘイトトップ/ヘイトアンダー

LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

- 戦闘判定編 -

VERSION 2014/05/06 銀雨(Twitter: @silverrin)

ラウンド進行の手順 P296

セットアッププロセス

■便利リファレンス

P294 戦闘プロセス
P302 ヘイト
P306 移動とスクエア
P311 攻撃
P090 特技
P422 エネミー・ボス

イニシアチブプロセス

メインプロセス

全員分繰り返し

インスタント
アクション

ムーブアクション

マイナーアクション

メジャーアクション

メインプロセス終了

■BS解除タイミング

硬直/重篤(任意)

硬直/重篤/衰弱/惑乱(任意)

萎縮/放心(自動)

クリンナッププロセス

不利益発生時

追撃/慢心(自動)

攻撃の手順 P314

攻撃宣言ステップ

●ヘイトアンダー(PC)
【防御判定】+2

攻撃判定ステップ

ダメージ決定ステップ

●ヘイトトップ(PC)
【ヘイト】×【ヘイト倍率】
の追加の直接ダメージ

ダメージ適用ステップ

●エネミーからの攻撃で
【防御判定】失敗(PC)
【ヘイト】-1

二次効果ステップ

HPダメージの一覧 P289

	物理 防御力	魔法 防御力	軽減	障壁	直前 直後
物理ダメ	○	×	○	○	○
魔法ダメ	×	○	○	○	○
貫通ダメ	×	×	○	○	○
直接ダメ	×	×	×	○	×

■因果力の使い方(P278)

- 判定のダイスを増やす
- 判定の振り直し
- バッドステータスの解除
- 行動のコスト

基本動作 P535

敵情を探る

偵察

ブリーフィング

基本(運動)で判定。達成値により変化する。

エネミー識別

セットアップ

基本(知識/識別難易度)で判定。射程20Sq。

異常探知

セットアップ

基本(知覚/探知難易度)で判定。
対象広範囲20(無差別)。隠蔽/隠密を解除。

プロップ解析

メジャー

基本(解析/解析難易度)で判定。射程1Sq。

プロップ解除

メジャー

基本(解除/解除難易度)で判定。射程1Sq。

基本武器攻撃

武器攻撃

メジャー

対決(命中/回避)で判定。攻撃力+1D(物理)

基本魔法攻撃

魔法攻撃

杖

魔石

×

対決(命中/抵抗)で判定。魔力+1D(魔法)

隠れる

メジャー

【隠密】状態になる。ヘイトトップ他は×

アイテム鑑定

メジャー

基本(解析/解析難易度)で判定。射程至近。

装備の変更

準備

マイナー

【装備品スロット】 ↔ 【所持品スロット】

受け渡し

準備

マイナー

【所持品スロット】 ↔ 【所持品スロット】

ラン

移動

ムーブ

【移動力】Sqまで【通常移動】

ダッシュ

移動

ムーブ

【【移動力】+2】Sqまで【通常移動】
マイナーアクションを1失う

シフト

移動

ムーブ

1Sqまで【即時移動】(【阻止能力】無視)
マイナーアクションを1失う

とどめの一撃

インスタント

HPダメージで【戦闘不能】→【死亡】

かばう

ダメージ適用直前

かばうと未行動→行動済。1回/1攻撃。

■ダイス判定 (P275)

□□…: 全て□はファンブル

☐☐☐…: ☐が二つ以上でクリティカル

LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

- その他処理編 -

VERSION 2014/05/06 銀雨(Twitter: @silverrin)

タグの一覧(抜粋) P504

- [武器攻撃] [白兵攻撃][射撃攻撃]の総称
- [魔法攻撃] 魔法による攻撃
- [特殊攻撃] 特殊な技能や超能力、種族の特殊能力
- [移動] 移動するための行動。【硬直】時不可。
- [スタイル] 一度に1つの効果。セットアップ時に切替可。
- [二刀流] 使用者が[二刀流]状態でないと使用できない。
- [構え] シーン終了時まで持続。同時に1つの効果だけ。
- [訓練] CR1は2つまで特技を取得可能。CR11,21でUP。
- [援護歌] シーン終了時まで持続。同時に1つ/累積なし。
- [従者召喚] シーン終了時まで持続。同時に1つ/累積なし。
- [支援] シーン終了時まで持続。同時に2つ/累積なし。
- [速攻] 同じプロセスやブリーフィングで1つだけ使用。
- [準備] 指定タイミングかブリーフィングで使用可能。
- [偵察] ブリーフィングで使用。敵情を探る。
- [消耗品] 使い捨て。同名行動でも複数回使用可能。
- [破損] そのままでは利用できない。装備しても×。
- [非売品] NPCから購入できない。
- [取引不可] PC/NPCを問わず売買・譲渡不可。
- [換金] アイテムの価格の値段で売却できる。
- [食料] 疲労を回復する飲食物。味で効果変化なし。
- [水薬] 自分自身か、「メジャー/単体」で他者に使用。
- [火炎][冷氣][電撃][光輝][邪毒][精神] 攻撃やダメージの属性。複数ある場合は1つを選択する。

その他リファレンス

- グランドルール
P022 ゴールデンルール
P024 行動
P030 データの読み方(データブロック)
P034 対象
P035 射程
P036 コスト
P037 効果
- アイテム(P202)
P208 メイン職業による装備制限
P209 武器
P213 盾
P214 防具
P215 補助装備
P217 収納アイテム
P218 食料
P219 水薬
P220 巻物
P222 宝珠
P223 その他
P223 サービス
- マジックアイテム(P225)
P230 効果表
P233 魔触媒/費用
- 財宝表ロール(P410)
P406 プライズ
P287 財宝表ロール
P414 財宝表
- 消耗表ロール(P409)
P286 消耗表ロール
P413 消耗表
- GM用ルール(P364)
P367 GM用因果力
P395 セッションの難易度の一覧
P369 プロップルール
P417 プロップリスト
P374 エネミールール
P422 エネミーリスト
P459 ボスリスト
- NPC(P389)
P391 人物タグ
P392 パーソナリティタグ
- その他細かいルール
リファレンス(P504)

アイテムスロット P203

