



LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

- 일반판정법 -

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

능력치와 기능치 P081

능력	기능	취득직업				
STR	운동치	〈수호기사〉 〈무사〉				
	내구치	〈무투가〉				
DEX	해제치	〈무투가〉				
	조작치	〈암살자〉 〈도검사〉				
	회피치	〈음유시인〉				
POW	지각치	〈치료신관〉				
	교섭치	│ 〈숲주술사〉 │ 〈신기관〉				
	저항치					
INT	지식치	〈요술사〉				
	해석치	〈소환술사〉 〈부여술사〉				
최대능력	명중치					

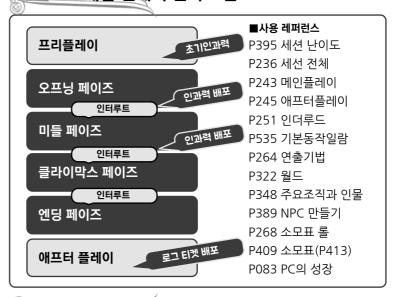
라이프 스테이터스(LS) P523

- ●피로상태: 【최대HP】 【피로의 강도】
- ●약점상태: 데미지+【약점의 강도】
- ●전**투불능상태**: 【전투불능】 【행동완료】 〈모험자〉는 씬 종료시 해제
- ●사망상태: 【씬에 존재하지 않는 상태】 〈모험자〉는 씬 종료시 【HP】1점
- +【【最大HP】-1】점의【피로】

컴뱃 스테이터스(CS) P529

- ●재생상태: 클린 업 시 【HP】가【강도】점 회복
- ●경감상태: HP데미지 【강도】
- ●방벽상태: 데미지 시【HP】대신 【강도】에서 줄인다。【강도】가 0
- 이 되었을때, 나머지는 【HP】에 데미지

게임 전체의 씬의 흐름 P236



난이도 조견표 P403

CR	1	2	3	4	5
보통	6	6	6	7	7
곤란	9	9	10	10	10
어려움	11	11	13	13	13

배드 스테이터스(BS) P526

- ●위축상태: 메이져&마이너프로세스의 판정-1D
- ●방심상태: 수동판정-1D/판정직전후불가/저지능력없음
- ●경직상태: 【이동】불가/【저지능력】없음
- ●혼란상태: 모든판정-1D/메인프로세스 개시시에 헤이트+1
- ●**쇠약상태**: 클린업 시 【강도】만큼【직접데미지】
- ●**추격상태**: 방어실패시【강도】만큼【직접데미지】
- ●위독상태: 먼저 해제하지 않으면, 타 Bs 해제불가
- ●자만상태: 판정의 다이스에 1이 나오면 펌블

기타 스테이터스(OS) P531

- ●수영상태
- ●비행상태
- **●** □ 8 8 9
- ●이도류상태
- ●은밀상태
- ●은폐상태
- ●식별완료상태
- ●해석완료상태
- ●씬에 존재하지 않는 상태
- ●미행동상태
- ●행동완료상태
- ●대기상태
- ●헤이트 탑/헤이트 바텀



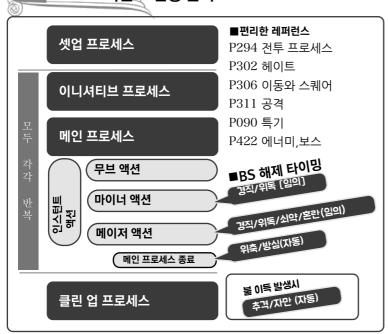


LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

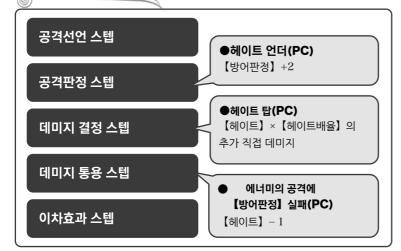
- 전투판정편 -

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

라운드 진행 순서 P296



공격의 순서 P314



HP데미지의 일람 P289

	물리	마법	경감	방벽	직전
	방어력	방어력	ÖÖ	87	직후
물리데미지		×			\bigcirc
마법데미지	×				\bigcirc
관통데미지	×	×			\bigcirc
직접데미지	×	×	×		×

■인과력의 사용방법(P278)

- ●판정의 다이스를 더한다
- ●배드 스테이터스의 해제
- 판정을 다시 굴린다
- ●행동의 코스트

기본동작 P535

적을 살피다

정찰

브리핑

기본(운동)으로 판정, 달성치에 따라 다르다.

에너미 식별

(셋업

기본(지식/식별난이도)로 판정 사거리 20Sq

이상탐지

기본(지각/탐지난이도)로 판정。

대상광범위20(무작위)。은밀/은폐의 해제。

프롭 해석

메이저

기본(해석/해석난이도)로 판정, 사거리1Sq

프롭 해제

메이저

기본(해제/해제난이도)로 판정. 사거리 1Sq

기본무기공격

무기공격 메이저

기본마법공격

마법공격

대결(명중/회피)로 판정. 공격력+1d(물리))(팡)(마석)

대결(명중/저항)로 판정. 마력+1d(마법)

숨는다

메이저

【은밀】상태가 됨. 헤이트 탑일때 ×。

아이템감정

메이저

기본(해석/해석난이도)로 판정.사거리 지근

장비의 변경

준비

【장비품슬롯】←→【소지품슬롯】

주고받음

준비 【장비품슬롯】←→【소지품슬롯】

이동

이동

무브

【이동력】Sq만큼【통상이동】

대시

【【이동력】+2】Sq만큼【통상이동】 마이너 액션 1회 소모

시프트

이동

무브

1Sq만큼【즉시이동】(【저지능력】무시) 마이너 액션 1회 소모

숨통끊기

(인스턴트

HP 데미지면【전투불능】→【사망】

감싸다

데미지통용직전

감쌀 경우 미행동→행동완료 1회/1공격

■다이스 판정 (P275)

이이…: 전부이

!...:...: ♥ 이 2개 이상이면 크리티컬





LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

- 기타 처리표 -

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

태그 일람(발췌) P504

●[무기공격] [백병공격][사격공격]총칭

●[마법공격] 마법으로 하는 공격

특수한 능력이나 초능력, 종족의 특수능력 ●[특수공격]

이동 하기 위한 행동。【경직】시 불가。 ●[이동]

●[스타일] 한번에 1개의 효과。 셋업시 전환가능。 사용자가[이도류]상태가 아니면 사용 불가。 ●[이도류]

씬 종료시까지 유지。 동시에 1개의 효과만 받음。

●[자세] CR1은 2개까지 특기를 취득가능。CR11,2에UP。

●[훈련] 씬 종료시까지 유지。동시에 1개의 효과만 받음。 ●[원호가]

씬 종료시까지 유지。동시에 1개의 효과만 받음。 ●[종자소화]

씬 종료시까지 유지。동시에 2개의 효과만 받음。 ●[지원]

같은 프로세스나 브리핑에 사용 가능。 ●[속공]

지정 타이밍이나 브리핑에 사용가능。 ●[준비]

브리핑에 사용가능. 적의 동정을 살핌。 ●[정찰]

일회용。동명행동에서도 여러 차례 사용 가능。 ●[소모품]

●[파괴] 이대로는 사용 할 수 없음。 장비해도×。

NPC에게 구입 할 수 없음。 ●[비매품]

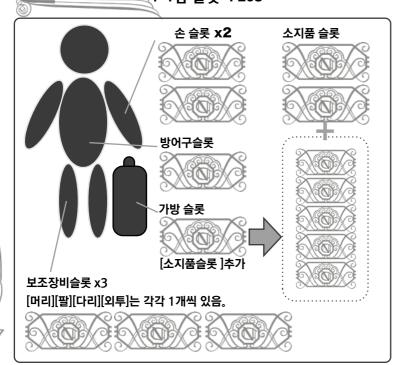
PC/NPC를 불문하고 매매나 양도가 불가。 ●[거래불가]

아이템의 가격대로 팔 수 있음。 ●[환금]

●[식량] 피로를 회복시키는 음식。 맛에 따라 효과는 변하지않음。 자기자신의、「메이저/단독」으로 타인에게 사용。 ●[물약]

●[화염] [냉기] [전격] [광휘] [사독] [정신] 공격 데미지의 성분。여러개 있을 경우 1개만 선택。

아이템 슬롯 P203



그 외 레퍼런스

●그랜드 룰

P022 골드 룰

P024 행동

P030 데이터 읽는 법(데이터 블록)

P034 대상

P035 사거리

P036 코스트

P037 효과

●아이템(P202)

P208 메인직업에 따른 장비제한

P209 무기

P213 방패

P214 방어구

P215 보조장비

P217 수납 아이템

P218 식량

P219 물약

P220 두루마리

P222 보주

P223 그 외

P223 서비스

●매직 아이템(P225)

P230 효과표

P233 마법소재/비용

● 재보표 룰(P410)

P406 프라이즈

P287 재보표 룰

P414 재보표

●소모표 룰(P409)

P286 소모표 룰

P413 소모표

● GM용 룰(P364)

P367 GM용 인과력

P395 세션의 난이도의 일괄

P369 프롭 룰

P417 프롬 리스트

P374 에너미 룰

P422 에너미 리스트

P459 보스 리스트

● NPC(P389)

P391 인물태그

P392 인성태그

●기타 세세한 룰

리퍼런스(P504)