

# 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> <암살자>
	조작치	<도검사>
	회피치	<음유시인>
POW	지각치	<치료신관> <숲주술사>
	교섭치	<신기관>
	저항치	
INT	지식치	<요술사> <소환술사>
	해석치	<부여술사>
최대능력	명중치	

### 게임 전체의 씬의 흐름 P236

프리플레이	초기인과력	■사용 레퍼런스
오프닝 페이지	인과력 배포	P395 세션 난이도
미들 페이지	인과력 배포	P236 세션 전체
클라이막스 페이지	인과력 배포	P243 메인플레이
엔딩 페이지	로그 티켓 배포	P245 애프터플레이
애프터 플레이		P251 인더루드
		P535 기본동작일람
		P264 연출기법
		P322 월드
		P348 주요조직과 인물
		P389 NPC 만들기
		P268 소모표 롤
		P409 소모표(P413)
		P083 PC의 성장

### 난이도 조건표 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

### 라이프 스테이터스(LS) P523

- 피로상태: 【최대HP】 - 【피로의 강도】
- 약점상태: 데미지+ 【약점의 강도】
- 전투불능상태: 【전투불능】 【행동완료】  
<모험자> 는 씬 종료시 해제
- 사망상태: 【씬에 존재하지 않는 상태】  
<모험자> 는 씬 종료시 【HP】 1점  
+ 【【最大HP】 -1】 점의 【피로】

### 배드 스테이터스(BS) P526

- 위축상태: 메이저&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 펄름

### 컴뱃 스테이터스(CS) P529

- 재생상태: 클린업 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

### 기타 스테이터스(OS) P531

- 수영상태
- 비행상태
- 이도류상태
- 은밀상태
- 은폐상태
- 식별완료상태
- 해석완료상태
- 씬에 존재하지 않는 상태
- 미행동상태
- 행동완료상태
- 대기상태
- 헤이트 탭/헤이트 바텀

# LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

## - 전투판정편 -

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

### 라운드 진행 순서 P296

모두  
각각  
반복

**셋업 프로세스**

**이니셔티브 프로세스**

**메인 프로세스**

**클린 업 프로세스**

■편리한 레퍼런스

P294 전투 프로세스

P302 헤이트

P306 이동와 스퀘어

P311 공격

P090 특기

P422 에너지,보스

■BS 해제 타이밍

경직/위독 [임의]

경직/위독/식약/혼란(임의)

위축/방심(자동)

메인 프로세스 종료

불 이득 발생시  
추적/자만(자동)

### 공격의 순서 P314

공격선언 스텝

공격판정 스텝

데미지 결정 스텝

데미지 통용 스텝

이차효과 스텝

●헤이트 언더(PC)  
【방어판정】+2

●헤이트 탭(PC)  
【헤이트】×【헤이트배율】의  
추가 직접 데미지

●에너지의 공격에  
【방어판정】실패(PC)  
【헤이트】-1

### HP데미지의 일람 P289

	물리 방어력	마법 방어력	경감	방벽	직전 직후
물리데미지	○	×	○	○	○
마법데미지	×	○	○	○	○
관통데미지	×	×	○	○	○
직접데미지	×	×	×	○	×

#### ■인과력의 사용방법(P278)

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

### 기본동작 P535

**적을 살피다**

**에너지 식별**

**이상탐지**

**프롭 해석**

**프롭 해제**

**기본무기공격**

**기본마법공격**

**숨는다**

**아이템감정**

**장비의 변경**

**주고받음**

**런**

**대시**

**시프트**

**숨통끊기**

**감싸다**

정찰      브리핑

기본(운동)으로 판정. 달성치에 따라 다르다.

셋업

기본(지식/식별난이도)로 판정. 사거리 20Sq

셋업

기본(지각/탐지난이도)로 판정.

대상광범위20(무작위). 은밀/은폐의 해제.

메이저

기본(해석/해석난이도)로 판정. 사거리 1Sq

메이저

기본(해제/해제난이도)로 판정. 사거리 1Sq

무기공격      메이저

대결(명중/회피)로 판정. 공격력+1d(물리)

마법공격      광      마석      메

대결(명중/저항)로 판정. 마력+1d(마법)

메이저

【은밀】상태가 됨. 헤이트 탭일때 ×.

메이저

기본(해석/해석난이도)로 판정.사거리 지근

준비      마이너

【장비품슬롯】 ↔ 【소지품슬롯】

준비      마이너

【장비품슬롯】 ↔ 【소지품슬롯】

이동      무브

【이동력】 Sq만큼 【통상이동】

이동      무브

【【이동력】+2】 Sq만큼 【통상이동】

마이너 액션 1회 소모

이동      무브

1Sq만큼 【즉시이동】 (【저지능력】 무시)

마이너 액션 1회 소모

인스턴트

HP 데미지면 【전투불능】 → 【사망】

데미지통용직전

감쌀 경우 미행동→행동완료 1회/1공격

#### ■다이스 판정 (P275)

- ...: 전부□
- ...: □□이 2개 이상이면 크리티컬

# LOG HORIZON TRPG CHEAT SHEET

## - 기타 처리표 -

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

### 태그 일람 (발체) P504

- [무기공격] [백병공격][사격공격]충칭
  - [마법공격] 마법으로 하는 공격
  - [특수공격] 특수한 능력이나 초능력, 종족의 특수능력
  - [이동] 이동 하기 위한 행동. 【경직】 시 불가.
  - [스타일] 한번에 1개의 효과. 셋업시 전환가능.
  - [이도류] 사용자개이도류]상태가 아니면 사용 불가.
  - [자세] 썬 종료시까지 유지. 동시에 1개의 효과만 받음.
  - [훈련] CR1은 2개까지 특기를 취득가능. CR11,2에UP.
  - [원호기] 썬 종료시까지 유지. 동시에 1개의 효과만 받음.
  - [종자소환] 썬 종료시까지 유지. 동시에 1개의 효과만 받음.
  - [지원] 썬 종료시까지 유지. 동시에 2개의 효과만 받음.
  - [속공] 같은 프로세스나 브리핑에 사용 가능.
  - [준비] 지정 타이밍이나 브리핑에 사용가능.
  - [정찰] 브리핑에 사용가능. 적의 동정을 살핌.
  - [소모품] 일회용. 동명행동에서도 여러 차례 사용 가능.
  - [파괴] 이대로는 사용 할 수 없음. 장비해도×.
  - [비매품] NPC에게 구입 할 수 없음.
  - [거래불가] PC/NPC를 불문하고 매매나 양도가 불가.
  - [환금] 아이템의 가격대로 팔 수 있음.
  - [식량] 피로를 회복시키는 음식. 맛에 따라 효과는 변하지않음.
  - [물약] 자기자신의, 「메이저/단독」 으로 타인에게 사용.
  - [화염] [냉기] [전격] [광휘] [사독] [정신]
- 공격 데미지의 성분. 여러개 있을 경우 1개만 선택.

### 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 프롭 리스트
  - P374 에너지 룰
  - P422 에너지 리스트
  - P459 보스 리스트
- NPC(P389)
  - P391 인물태그
  - P392 인성태그
- 기타 세세한 룰
  - 리퍼런스(P504)

### 아이템 슬롯 P203

