

Bad status.

# 萎縮

- ▶「タイミング：メジャー、メインプロセス」の行動判定に-1Dされる。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

メインプロセス終了時に自動的に解除される。

Bad status.

# 放心

- ▶受動判定に-1Dされる。
- ▶「タイミング：判定直前、判定直後」の行動不可。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

メインプロセス終了時に自動的に解除される。

Bad status.

# 硬直

- ▶[移動] タグを持つ行動不可。
- ▶[移動阻止] を失う。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

マイナーアクションかメジャーアクションを使用することで解除される。

Bad status.

# 惑乱

- ▶あらゆる判定に-1Dされる。
- ▶メインプロセス開始時にヘイト+1される。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

メジャーアクションを使用することで解除される。

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



Bad status.

# 重篤

▶ [重篤] を先に解除しないかぎり、[萎縮] [放心] [惑乱] [衰弱] [慢心] が解除されたとき、即座に同じバッドステータスを受ける。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

マイナーアクションかメジャーアクションを使用。

Bad status.

# 慢心

▶ あらゆる判定においてダイス目に1が一つでも含まれていた場合、フアンブルとなる。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

[慢心] を受けているキャラクターの【HP】が1点でも減少すると自動的に解除される。

Bad status.

# 追撃

強度

▶ 防御判定に失敗したとき、本来のダメージと別に [追撃の強度] 点の直接ダメージを受ける。

▶ 重複し、強度の高い追撃より適用。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

効果が1回適用された段階で自動的に解除される。

Bad status.

# 衰弱

強度

▶ クリナッププロセスの度に [衰弱の強度] 点の直接ダメージを受ける。

▶ 重複せず、強度の高いモノのみ残る。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

メジャーアクションを使用することで解除される。

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



Bad status.

強度

# 追撃

Bad status.

強度

# 追撃

- ▶ 防御判定に失敗したとき、本来のダメージと別に [追撃の強度] 点の直接ダメージを受ける。
- ▶ 重複し、強度の高い追撃より適用。

- ▶ 防御判定に失敗したとき、本来のダメージと別に [追撃の強度] 点の直接ダメージを受ける。
- ▶ 重複し、強度の高い追撃より適用。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

効果が1回適用された段階で自動的に解除される。

## 回復方法 (ラウンド進行時)

効果が1回適用された段階で自動的に解除される。

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



Life status.

Life status.

強度

# 弱点

弱点条件

- ▶ 防御判定に失敗した時、その攻撃ダメージが弱点の条件に合致している場合、[弱点の強度] 点の直接ダメージを受ける。
- ▶ 弱点は複数持つことができるが、ひとつのダメージから受ける弱点は1つだけである。

# 弱点

弱点条件

- ▶ 防御判定に失敗した時、その攻撃ダメージが弱点の条件に合致している場合、[弱点の強度] 点の直接ダメージを受ける。
- ▶ 弱点は複数持つことができるが、ひとつのダメージから受ける弱点は1つだけである。

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG



Combat statu.

強度

# 再生

Combat statu.

強度

# 障壁

Other statu.

# 飛行

Life status.

強度

# 軽減

▶ クリナッププロセスの度に【HP】が「再生の強度」点回復。

▶ 重複せず、強度の高いモノのみ残る。

◀ **消滅条件** (ラウンド進行時) ▶

なし (シーン終了まで継続)

▶ [障壁] 状態のキャラクターが HP ダメージを受けた時、【HP】を減らす代わりに障壁の強度を減らす。

▶ 重複せず、強度の高いモノのみ残る。

◀ **消滅条件** (ラウンド進行時) ▶

障壁の強度が 0 となった時点で消滅する。

▶ [地研] タブを持つプロップから望まない効果を受けない。

▶ [飛行] 状態であるキャラクターにし移動妨害を受けない。

軽減条件

▶ HP ダメージを受けるとき、軽減の条件に合致していれば、[軽減の強度] 点だけ HP ダメージを減らす。

▶ 軽減は複数持つことができるが、1つのソースから得られる軽減は1つだけである。

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

LOG HORIZON TRPG

