

索引

A～Z

CR11以上の成長
……………○22
CRn
……………★518
CS解除の拒否
……………○198
D66
……………★14
DEX
……………★50・79
EXパワー
……………★25・88、○17
EXパワーの使用
……………★25
GM (タグ)
……………○269
GMによって認められた行動
……………★25
GM用EXパワー
……………○18・269・272
GM用因果力
……………★367、○268
HP
……………★51
HPダメージ
……………★288
HPダメージの一覧
……………★289：表
HPの回復、およびステータスの解除
……………★250
HP成長表
……………★85：表
INT
……………★50・79
IRn
……………○133
M
★225・513、○171
nD
……………★14

※【★】：前作「LHZB1」(ルールブック)、
【○】：本作「LHZB2」(拡張ルールブック)を参照。
※【表】：表組、【図】：図解。

nD：(出目)
……………★521
PCの状態の回復
……………★249
PC番号
……………★397
POW
……………★50・79
ROC
……………★15
SRn
……………★518
STR
……………★50・79
TRPG
……………★9
あ
アーキ職業
……………★45・77
アイテム
……………★202・261、
……………○132
アイテムスロット
……………★52・202
アイテムスロットの一覧
……………★203：表
アイテムの購入と売却
……………★205
アイテムの修理
……………★206
アイテムの使用
……………★25
アイテムの所持
……………★203
アイテムの装備
……………★203
アイテムランク
……………★31・206、○133

アクション
……………★32・299
アクセサリ
……………○261
アザーゲット
……………★83・86
アザーステータス
……………★38・531
暗殺者(アサシン)
……………★47・64・78：表・
……………144、○40・96
圧迫状態
……………○201
あなた
……………★37
アブストラクションシーン
……………★256
アフタープレイ
……………★237・245
アルゴ
……………★338
アレンジ
……………★373・522
暗視
……………★378・516
い
イースタル探索表
……………○321：表
萎縮状態
……………★526
為政者
……………★391・517
一般アイテム
……………★209：表・225、
……………○134：表・172
一般人
……………★391・517
一般特技
……………★51・79・85

移動
……………★307・310・505
移動力
……………★52・82
イニシアチブ
……………★32・297
イベント
……………★401
イベントや戦闘を省略する
……………○263・264：表
因果力n
……………★36・518
因果力ゲット
……………★83・246・368
インスタント
……………★32・300
インターロード
……………★17・32・248、
……………○289
隠蔽
……………★369
隠蔽状態
……………★533
う
ウィッシュリスト
……………○265
運動値
……………★50・271
運動判定
……………★271
え
エキストラ
……………★17・260
エネミー
……………★17・261・374、
……………○299・314・363
エネミー特技
……………★377
エネミーの運用
……………★383
エルフ
……………★48・78・187

エンカウントシート
……………★306・385・
……………裏表紙、○297
援護歌
……………★506
付与術師(エンチャンター)
……………★48・70・78：表・
……………180、○50・118
エンディング
……………★244・399・517
お
オーバーチュア
……………★262
オープニング
……………★243・398・517
オブジェクト
……………★370・514
隠密状態
……………★532
か
守護戦士(ガーディアン)
……………★45・56・78：表・
……………96、○28・68
解除値
……………★50・271
解除難易度
……………★369
解除判定
……………★271
解析済状態
……………★533
解析値
……………★50・272
解析難易度
……………★369
解析判定
……………★272
ガイディングクリード
……………★74・75：表
外套
……………★215：表・216：表・
……………512、○141：表・143：表

回避値
……………★50・273
回避判定
……………★273
回復職
……………★45・77・114、○80
回復力
……………★52・82
カウンター
……………★386
火炎
……………★505
拡張コネクションルール
……………○57
拡張的ステータス
……………★292
拡張ルール
……………○16
確定効果
……………★520
格闘
……………★212：表・511、
……………○137：表
片手
……………★510
刀
……………★210：表・212：表・
……………511、○135：表・137：表
楽器
……………★511、○132・
……………139：表
カットイン
……………★263
靴
……………★217：表・
……………513、○144：表
靴スロット
……………★202
壁
……………★370・514
構え
……………★506
換金
……………★205・509

関係
.....★86
関係変化表
.....◎59：表
貫通ダメージ
.....★289
神祇官（カンナギ）
.....★46・78：表・132、
◎38・90
■き
機械
.....★371・515
期間
.....◎18
騎乗
.....◎205
騎乗状態
.....◎205
騎乗用EXパワー
.....◎18・206・208
騎乗ルール
.....◎204
起動：（タイミング）
.....★372・521
技能値
.....★50・80・
84・271・374
技能値による判定
.....★271・374
技能値ほかに上昇表
.....★85：表
技能／能力対応表
.....★81：表
基本動作
.....★24・280・535、
◎199
基本判定
.....★33・274
基本判定の手順
.....★276：図
ギミック
.....★383・516

脚部
.....★215：表・216：表・
512、◎141：表・143：表
キャラクター
.....★16・44・259、
◎22
キャラクターシート
.....★44・カバー裏
キャラクターの強化
.....★83・246
キャラクターランク
.....★31・44・374
キャラクターランクアップ
.....★83・84・407
キャラクターランクの上昇
.....★84、◎22
キャンペーンプレイ
.....◎290
強制移動の拒否
.....◎199
強制的な移動
.....★310、◎199
共通特技
.....★79・85・194、
◎122
■く
クイックスタート
.....★54・55
空間
.....★370・514
クライマックス
.....★244・399・517
クリティカル
.....★275・519
クリンナップ
.....★32・300
施療神官（クレリック）
.....★46・60・78：表・
120、◎34・82
訓練
.....★506、◎23

■け
軽減状態
.....★530
芸術家
.....★391・517
軽鎧
.....★214：表・512、
◎140：表
軽量
.....★209：表・511、
◎134：表
ゲームマスター
.....★16・364
ゲスト
.....★17・260
剣
.....★209：表・211：表・
511、◎134：表・136：表
幻獣
.....★380・516
■こ
コア素材
.....★205・227・513、
◎172
行為判定
.....★270
高位保護
.....◎26・200
効果
.....★37
航界種
.....★390
光輝
.....★505
攻撃
.....★311
攻撃の手順
.....★313・314：図
攻撃判定
.....★273
攻撃力
.....★51・82・207

交渉値
.....★50・272
交渉判定
.....★272
硬直状態
.....★527
行動
.....★24・33
行動権
.....★25
行動修正
.....★207
行動済状態
.....★295・534
行動の制限に関する拡張ルール
.....◎18
行動力
.....★52・82・
207・297
広範囲n
.....★34
交友表
.....★87：表
ゴールデンルール
.....★22
ゴールド（G）
.....★81
呼吸を止める
.....◎199
コスト
.....★28・36
固定値
.....★33・375
固定砲
.....★511
コネクション
.....★53・76
コネクションの新規取得
.....★86
コネクションランク
.....◎57
コネ：（人名/タグ/対象/その他）
.....★522

狐尾族
.....★49・78・192
古来種
.....★327・390
今回予告
.....★394
コンストラクション
.....★54・77
コンパクトステータス
.....★38・529
■さ
サービス
.....★208・223：表・
510
再生状態
.....★529
最大SR
.....★85
最大HP
.....★51・82・84
財宝ゲット
.....★83・88
財宝表
.....★410・414：表、
◎319・341：表
財宝表ロール
.....★287・414：表
再利用
.....★38
サブ職：n
.....◎281
サブ職業
.....★45・72、◎281
武士（サムライ）
.....★45・58・78：表・
102、◎30・72
召喚術師（サモナー）
.....★48・78：表・
174、◎48・114
サンプルキャラクター
.....★56、◎28

■し
シート類
.....★13
典災（ジーニアス）
.....★390
シーン
.....★17・247
シーンn回
.....★37、◎18
シーンエフェクト
.....★370・514
シーン定義
.....★253
シーンに存在しない状態
.....★534
シーンの提案
.....★252・266、
◎257・285
シーンの流れ
.....★251：図
シーンプレイヤー
.....★254
支援
.....★507
識別済状態
.....★533
識別難易度
.....★375
至近
.....★35
自身
.....★34
自身：（タグ/状態/その他）
.....★519
自然
.....★379、516
実行者
.....★35
実行条件
.....★42・518
自動取得特技
.....★78、◎23
自動成功
.....★33

シナリオ
……★393・470、
◎260・414
シナリオn回
……★37、◎18
シナリオ動作
……★24・386、◎295
シナリオ報酬の変更
……◎265
シネマティックシーン
……★255
死亡状態
……★525
死亡状態からの回復
……★249
弱点状態
……★524
射撃攻撃
……★312・504
射撃武器の弾数
……★208
射線
……★307
射程
……★35
邪毒
……★505
従者召喚
……★506
自由人
……★391・517
重篤状態
……★528
重鎧
……★214：表・512、
◎139：表
種族
……★48・78・
338・516
種族修正表
……★79：表
出自可変
……★371・515

受動判定
……★277
取得には～が必要
……★39
取得効果
……★519
呪薬
……★509、◎148：表
瞬間転移
……★309
準備
……★258・507
使用回数
……★38、◎18
使用可能回数
……◎18
召喚笛
……◎132・160：表
上級特技
……◎23
常時
……★31
状態
……★291・523
商人
……★391・517
障壁状態
……★530
消耗表
……★402・408・413：表、
◎25・264・355：表
消耗表ロール
……★286・413：表、
◎202
消耗品
……★508
初期因果力
……★51・82
初期所持金
……★81
職人
……★391・517

食料
……★207・218：表・
509、◎145：表
所持金
……★81
所持品
……★202
所持品スロット
……★52・202
人造
……★382・516
信念
……★74
信念表
……★75：表
人物タグ
……★74・391、◎263
人物タグの一覧
……★391：表

■す
水泳状態
……★531
衰弱状態
……★527
推奨キャラクター
……★396
水樓
……★378・516
スクエア
……★35・306
スクエアルール
……★306
スタイル
……★505
素手
……★205
ステータス
……★523
盗剣士(スワッシュバックラー)
……★47・66・78：表・
150、◎42・100

■せ
制限
……★36・37
精神
……★505
精霊
……★380・516
接触
……★372・522
セッション
……★17・236
セッション中のパーソナル
ファクター取得
……★286
セッションの全体の流れ
……★236
セッションの流れ
……★237：図
セッションの難易度
……★366・395、
◎267
セットアップ
……★32・295
セルデシア・ガゼット
……◎13
戦士職
……★45・77・90、
◎66
戦闘
……★294、
◎220・297
戦闘シーン
……★257・403
戦闘特技
……★51・79・85
戦闘不能状態
……★524
■そ
操作値
……★50・272
操作判定
……★272

装備品
……★202
装備品スロット
……★52・202
妖術師(ソーサラー)
……★47・68・78：表・
168、◎46・110
即時移動
……★309
阻止能力
……★308
速攻
……★507
■た
待機
……★298
待機状態
……★298・534
大規模戦闘
……◎220
耐久値
……★50・271
耐久判定
……★271
対決判定
……★33・276
滞在
……★372・522
対象
……★34
対象:(タグ/状態/その他)
……★519
ダイス/ダイスの読み方
……★14
ダイスロール
……★17
大地人
……★20・327・390
タイミング
……★26・31
高さ
……◎317

タグ
……★17・40・504
タグの継承
……★40
達成値
……★277
達成値n
……★520
盾
……★213：表・512、
◎140：表・144：表
ダメージ
……★288
ダメージ属性
……★41・505
ダメージ適用直後
……★33・314・319
ダメージ適用直前
……★33・314・317
ダメージロール
……★32・314・315
ダメージロールでのダメージ算出
……★315
ダメージロールに抛らない
ダメージ算出
……★316
探索表
……◎202・317・
321：表
探索表ロール
……◎202
単体
……★34
探知難易度
……★369
■ち
知覚値
……★50・272
知覚判定
……★272
地形
……★370・513

知識人
……★391・517
知識値
……★50・272
知識判定
……★272
中継
……★214：表・
512、◎139：表
長距離移動表
……◎207：表
長距離の移動
……◎206
調整
……◎270
直接ダメージ
……★289
直線 n
……★35

つ
追加効果
……★42
追加サンプルキャラクター
……◎26
追加特技
……◎66
追加判定
……★520
追撃状態
……★528
槌斧
……★210：表・212：表・
511、◎135：表・136：表
通過
……★372・522
通常移動
……★309
杖
……★210：表・212：表・
511、◎135：表・137：表

て
抵抗値
……★50・273
抵抗判定
……★273
偵察
……★507
ディベロッパー
……★387、◎294
ディベロップ
……★387
データの使用回数
……◎18
データブロック
……★30
敵
……★38
適正な難易度早見表
……★403：表、◎296：表
手スロット
……★202・205
電撃
……★505
天然
……★371・515

と
動作
……★24
動作の実行
……★24
登場と退場
……★263
投擲
……★211：表・
511、◎136：表
頭部
……★215：表、216：表・
512、◎141：表・143：表
同一タイミングでの複数行動の禁止
……★25
同名行動の複数回使用の禁止
……★26

トークン
……★386
特技
……★51・85・90、
◎22・66
特技喪失
……◎200
特技の使用
……★24
特技ランク
……★31・85
特殊攻撃
……★312・505
トラップ
……★371・515
取引不可
……★205・508
森呪遣い（ドルイド）
……★46・62・78：表・
126、◎36・86
ドロップ品
……★376
ドロップ品ロール
……★376
ドワーフ
……★49・78・188

な
難易度
……★274・402、
◎266
難易度による因果力変動表
……◎268：表

に
二次効果
……★319
二次対象
……★37
二刀流
……★506
二刀流状態
……★532

任意選択特技
……★79
人間
……★382・516

ね
ネームドアイテム
……★225、◎170・
176
ネームドアイテムの作成
……★228、◎171
ネームドアイテムの入手
……◎170
猫人族
……★49・78・190

の
能動判定
……★276
能力基本値
……★50・79・84
能力値
……★33・50・374
能力値による判定
……★270
ノンプレイヤーキャラクター
……★16・260・348、
◎243・262

は
パーソナリティタグ
……★392・392：表
パーソナルファクター
……★55・72・76・82
パーティ
……★37・517
吟遊詩人（バード）
……★47・78：表・
156、◎44・104
ハーフアルヴ
……★49・78・189
配下エネミー
……◎314

ハイコンストラクション
……◎52
ハイコンストラクション用算出表
……◎54：表
白兵攻撃
……★311・504
端数の処理
……★14
破損
……★206・508
パッドステータス
……★38・526
パッドステータスの解除
……★279
範囲（選択／無差別）
……★34

判定
……★33・270
判定失敗
……★275・520
判定成功
……★275・520
判定直後
……★32
判定直前
……★32
判定なし
……★33
判定のダイスを増やす
……★279
判定の振り直し
……★279
判定の放棄
……★276
ハンドアウト
……★395

ひ
飛行状態
……★531
人型
……★378・516
非売品
……★205・508

ヒューマン
……★48・78・186
疲労状態
……★523
ふ
ファンブル
……★275・277・519
封印
……◎200
フェイス
……★243
武器
……★35
武器および【魔力】を持つ
アイテムの制限
……★204
武器攻撃
……★311・504
武器攻撃職
……★45・77・138、
◎94
武器種別
……★41・511
不死
……★381・516
武人
……★391・517
部隊
……◎221
物品
……★515
物理ダメージ
……★288
物理防御力
……★52・82・207
ブライズ
……★406
ブリーフィング
……★32・258
ブリーフィングシーン
……★32・258
プリプレイ
……★31・237、◎288

プレイヤー
.....★16
プレイヤーキャラクター
.....★16・259

プレフィックスアイテム
.....★225、◎162
プレフィックスアイテム効果表
.....◎164：表
プレフィックスアイテムの作成
.....★228
プレフィックスアイテムの
ランク制限
.....★227
プロセス
.....★32・295
プロップ
.....★261・369・417：表、
◎297・316・357：表
プロップの占有
.....◎316
プロップランク
.....★31、◎299

■へ
ヘイト
.....★18・36・302
ヘイトアンダー
.....★303・518
ヘイトn
.....★36・518
ヘイト管理シート
.....★294・カバー裏
ヘイトダメージ
.....★304・315・
316・318
ヘイトトップ
.....★302・518
ヘイト倍率
.....★304・316・376
変数n
.....★14
変転する戦場
.....◎264

■ほ
法儀族
.....★50・78・193
防御判定
.....★273
防御力
.....★52・82
防具スロット
.....★202
冒険者
.....★19・325・
326・390
宝珠
.....★222：表・510、
◎159：表
放心状態
.....★526
ポーン/ペーパーポーン
.....★13、◎261
補助装備
.....★215：表・512、
◎141：表
補助装備スロット
.....★202
ボス
.....★377・515
ボスエネミー
.....★459、◎393

■ま
マーカー
.....★13・306・385
マイナー
.....★32・299・518
巻物
.....★220：表・509、
◎155：表
魔具
.....◎133・138：表
マジックアイテム
.....★225、◎162
マジックグレード
.....★225、◎171

魔触媒
.....★205・226、◎172
魔触媒の価格と製作費表
.....◎174：表
マスターシーン
.....★257
魔石
.....★215：表・511、
◎142：表
魔法
.....★371・515
魔法攻撃
.....★312・505
魔法攻撃職
.....★45・77・162、
◎108
魔法ダメージ
.....★288
魔法防御力
.....★52・82・207
魔力
.....★52・82・207
慢心状態
.....★529

■み
味方
.....★38
未行動状態
.....★295・534
水薬
.....★207・219：表・
509、◎146：表
ミッション
.....★384・403
ミッションシート
.....◎302
ミドル
.....★244・399・517

■む
ムーブ
.....★32・299

鞭
.....★210：表・511、
◎135：表

■め
命中修正
.....★207
命中値
.....★50・273
命中判定
.....★273
メイン職業
.....★45・77
メイン職業修正表
.....★78：表
メイン職業による装備制限
.....★204・208：表
メインプレイ
.....★236・243
メインプロセス
.....★32・299
メジャー
.....★32・299

■も
モブ
.....★377・516
武闘家(モ Monk)
.....★46・78：表・
108、◎32・76
モンスター
.....★390
モンタージュ
.....★262

■や
槍
.....★209：表・211：表・
511、◎134：表・136：表

■ゆ
ユニオン
.....★18・53・76・390

ユニオン：(人名/タグ/
対象/その他)
.....★523
弓
.....★213：表・511、
◎138：表

■ら
ライフステータス
.....★38・523
ラウンド
.....★295
ラウンドn回
.....★37、◎18
ラウンド進行
.....★18・295
ラウンド進行の手順
.....★296：図
ランク
.....★31・374

■り
リコンストラクション
.....◎55
両手
.....★510

■れ
冷氣
.....★505
レイド
.....◎222・314
レイドエネミー
.....◎314・403
レイド用EXパワー
.....◎18・220・225
レイド用EXパワーの取得
.....◎222
霊符
.....★509、◎151：表
レギュレーション
.....★394
レシビ
.....★226

レストタイム
.....★32・258

■ろ
狼牙族
.....★49・78・191
ログ・ホライズン
.....★8・324、◎9
ログ・ホライズン
TRPG冒険窓口
.....◎13
ログチケット
.....★83・246・407
ログチケットシート
.....★246：表紙

■わ
惑乱状態
.....★527
割り込み行動
.....◎204
腕部
.....★215：表・216：表・
512、◎141：表・143：表