

状態異常一覧

名称	効果	治療手段
恐慌	PC:ターン開始時PER判定失敗で逃げ出そうとする。 NPC:ターン開始時1d6を振り一の目が出ると行動しない 命中・貫通ダイス目-2、EC+4	キュアレッサーコンディション 1ターン経過で1段階治療
睡眠・気絶	行動不能 ECが15になる、武器攻撃で受けるダメージ2倍	キュアレッサーコンディション 1ターン経過で1段階治療
盲目	ターン開始時1d6を振り一の目が出ると行動しない 命中・貫通ダイス目が常にー ECが15になる、武器攻撃で受けるダメージ2倍	キュアレッサーコンディション 1ターン経過で1段階治療
嘔吐	ターン開始時1d6を振り一の目が出ると行動しない 命中・貫通ダイス目-2、EC+4	キュアレッサーコンディション 1ターン経過で1段階治療
痒み	命中・貫通ダイス目-2	キュアレッサーコンディション 1ターン経過で1段階治療
麻痺・不随	行動不能 ECが15になる、武器攻撃で受けるダメージ2倍	キュアパラリシス 30ターン経過で1段階治療
発狂	公式基本ルールP232と同じ。1D6のダイス目で行動強制	セインマインド 1ターン経過で1段階治療
石化	行動不能、各部位ACが0より上の場合0と見なす ECが15になる、武器攻撃で受けるダメージ2倍	キュアストーン
冒毒	平常時10分ごとに深度値ダメージ 戦闘時1ターンごとに深度値ダメージ (行動せず安静にしているなら平常時と同様だが、EC=15)	キュアポイズン ※段階数が深度値のどちらかが0になれば解消 平常時1時間で1段階治療

状態異常を伴う攻撃とその属性

KO攻撃	頭部もしくはそれに類する部位に攻撃が貫通した場合、 催眠属性 による抵抗判定に失敗すると「 気絶 」状態となる。
麻痺攻撃	部位にかかわらず攻撃が貫通した場合、 麻痺属性 による抵抗判定に失敗すると「 不随 」状態となる。
石化攻撃	部位にかかわらず攻撃が貫通した場合、 生命属性 による抵抗判定に失敗すると「 石化 」状態になる。
冒毒攻撃	部位にかかわらず攻撃が貫通した場合、 害毒属性 による抵抗判定に失敗すると「 冒毒 」状態になる。

○追加状態異常判定(クリティカル以外)

状態異常強度+貫通回数+2D6 > 7+対象の耐性値+(レベル差)÷5
なら状態異常が発現する。

左辺-右辺の**差分値が貫通回数のどちらか低い値**が状態異常の強度値となり、
復帰にかかる時間や治療に必要な呪文、薬のパワーレベルに影響する。
冒毒状態には強度値とは別に時間当たりのダメージ量を示す「**深度**」値が攻撃手段に応じて設定される。

※気絶 (K.O.)は頭部位に攻撃が貫通した時のみ発現する。

○冒毒状態の重複について

すでに冒毒状態になっている者がさらに「冒毒攻撃」を受けた場合、「段階数」と「深度値」の数値はそれぞれ
攻撃を受けた前後のうちどちらか高い値になる。
例：段階数3・深度値3の冒毒状態の者が、新たに段階数1・深度値5の冒毒攻撃を受けた場合、段階数は3、深度値は5になる。

○クリティカル発生率

3D6が「キリジュツスキルによる目標値表」の値以下なら発動
(レベル差)÷5の値(端数切捨て)が1増える毎に目標値を1減少させる