

バッド・ステータス(BS)表

優先順位	ステータス名	相性	回避	回復判定	特性	回復タイミング
0	DEAD / 死亡	—	×	×	死んでいる。	スキルかアイテム
1	STONE / 石化	呪殺	×	×	物理、衝撃、万能以外の攻撃を半減。石化中に物理属性の攻撃を受けると、30%の確率で砕けて死亡。	戦闘終了か、スキルかアイテム
2	FLY / 蠅化	呪殺	○	×	速以外の能力値が1に。受けるダメージは全て2倍	戦闘終了
3	PALYZE / 麻痺	神経	○	×	敵への攻撃の判定値が、現在値か25%の低いほうになる。	スキルかアイテム
4	CHARM / 魅了	精神	○	○	一時的にNPC化し、GMの支配下に置かれる。	戦闘終了か、スキルかアイテム
5	POISON / 猛毒	魔力	○	×	攻撃威力がすべて半減する。能動的な1アクションごとにHPを1d10ずつ失う。移動中は1月齢ごとに。	スキルかアイテム
6	CLOSE / 封魔	魔力	○	×	通常魔法と魔法型攻撃スキルが使用できない。	スキルかアイテム
7	BIND / 緊縛	神経	×	○	一切の行動ができない。物理属性の攻撃を受けるとクリティカル。	戦闘終了か、スキルかアイテム
8	FREEZE / 氷結	氷結	×	○	一切の行動ができない。物理属性の攻撃を受けるとクリティカル。相性が「物理反射/無効/吸収/強い」でも通常ダメージを受ける。	戦闘終了。一度回復判定に失敗しても、次のターンには必ず回復
9	SLEEP / 睡眠	精神	×	○	一切の行動ができない。自分の番ごとに「体+L」ぶんだけHPとMPを回復する。	戦闘終了か、スキルかアイテム。ダメージを受けた時
10	PANIC / 混乱	精神	△	○	何か行動をしようとしても、50%の確率で別のおかしな行動に置き換わってしまう。何もしないという選択も、置き換えられる可能性がある。	戦闘終了か、スキルかアイテム
11	SHOCK / 感電	電撃	×	○	一切の行動ができない。物理属性の攻撃を受けるとクリティカルに。	戦闘終了。一度回復判定に失敗しても、次のターンには必ず回復
*	CURSE / 呪い	—	○	×	1アクションごとに30%の確率で不利な行動に。86～99の出目が自動失敗になる。	回復施設

●DEAD / 死亡

…死んでいる。

●STONE / 石化

…石になった状態。

●FLY / 蠅化

…バエルの呪いでハエになってしまった状態。

●PALYZE / 麻痺

…体が麻痺している状態。

●CHARM / 魅了

…魔法で相手の支配化に入ってしまった状態。

●POISON / 猛毒

…毒に侵され、衰弱しつつある状態。

●CLOSE / 封魔

…魔法が封じられた状態。

●BIND / 緊縛

…金縛りに似た行動不能状態。

●FREEZE / 氷結

…凍りつき、動けなくなった状態。

●SLEEP / 睡眠

…眠り込んで起きない状態。

●PANIC / 混乱

…動転して、まともな行動ができない状態。

●SHOCK / 感電

…感電して、行動ができない状態。

●CURSE / 呪い

…何らかの呪いにかかった状態。

パニック表

1d10	結果
1,2	マッカをばらまく。所持金の10%を失う。所持金がない場合、最小コストのスキルを無駄打ちする。
3,4	ぼーっとしている。何の行動も取れない。
5,6	あやしい会話をする。会話判定を行う。失敗すると敵からののしられた上で攻撃1回を受ける。クリティカルはアイテムをもらう。
7,8	寝てしまう。SLEEP状態になる。
9,0	踊る、回る、などの奇妙な行動を取る。みんなに笑われる。

バッド・ステータス・セービング

バッドステータスを発生させる攻撃のほとんどは、「X%の確率でPALYZEにする」というように確率が指定されている。これをバッドステータス%と呼ぶ。

BSを発生させる攻撃を受け、回避に失敗した場合、%ロールを行う。出た目がバッドステータス%以下の場合、指定されたBSに陥る。PCがBSを受ける場合、このダイスはそのPCのプレイヤーが振る。NPCの場合はゲームマスターが振る。

BSを発生させる攻撃がクリティカルした場合、バッドステータス%も2倍となる。また、回避判定にファンブルした場合も2倍になる。その他、相性特性によってもバッドステータス%は増減する。これらの修正はすべて累積するが、バッドステータス%は5%未満にならず、また96%以上にもならない。

バッド・ステータス順位

バッドステータスが重なった場合、CURSEとDEAD以外は累積しない。バッドステータス表でより上位のものだけが残る。

バッド・ステータスからの回復

回復判定が「○」のバッドステータスは、毎ターン回復判定を行うことができる。

自分の手番の開始時に回復判定値(通常は体判定値)で判定し、成功すればバッドステータスから回復する。また、戦闘中に回復できなくても、戦闘が終了すれば自動的に回復するものもある。

PALYZE、POISON、CLOSE、DEAD、CURSEのバッドステータスは、自然には回復しない。適切なスキルやアイテムを使用するか、あるいは回復の泉などの施設を利用する必要がある。