

◆表：状態異常表

#	状態	発動できる紋章	効果	解除方法
A	麻痺	《雷》《木》《虫》《命》《魂》	行動不能（紋章力は使用可能）	発動と同じ紋章で解除、《火》のEXギフトを使用
B	毒素	《木》《金》《獣》《虫》	積極的な行動を行う毎にFP-1	発動と同じ紋章で解除、《火》のEXギフトを使用
C	病気	《虫》《命》	これ以外の回復処理不可 ※1	発動と同じ紋章で解除、《火》のEXギフトを使用
D	盲目	《闇》	視覚が必要な判定に-2d6	発動と同じ紋章で解除
E	催眠	《心》《魂》	催眠状態 ※2	発動と同じ紋章で解除、《心》のEXギフトを使用
F	魅了	《心》	魅了状態 ※3	発動と同じ紋章で解除、《心》のEXギフトを使用
G	拘束	《土》《氷》《金》《時》	行動不能（紋章力は使用可能）	発動と同じ紋章で解除
H	石化	《土》	行動不能／意識不明	発動と同じ紋章で解除
I	封印	《氷》のEXギフト	行動不能／意識不明	《火》のEXギフトを使用

※1：病気の状態異常を解除しない限り、紋章力やEXギフトによるダメージスロットの回復が不可能になる。

※2：質問に答える等の簡単な行動をさせられる。解除方法とは別に、物理的な衝撃やストレス等の刺激が加わると解除される。

※3：維持している間、発動者に友好的な態度をとるようになる。目標が物理的に害になるような行動はさせられない。

■状態異常の発動方法

- 1) 使用する紋章、発動する状態異常、その目標を宣言する。
- 2) 発動する側は攻撃側とし、通常の紋章の使用と同じく3d6で攻撃達成値を出す。
- 3) 受ける側は防御側とし、2d6を振って防御達成値を出す。相手の発動に使用する紋章と同じ紋章を持っているなら、3d6を振って防御達成値を出すことができる。
- 4) 攻撃達成値 > 防御達成値なら、受ける側は対応する状態異常となる。

■状態異常の解除方法

- 1) その状態異常を発動する際に使用された紋章と、同じ紋章が使用可能である必要がある。
- 2) 難易度=至難[14]とし、対応する紋章を宣言して3d6を振り、判定に成功すれば解除できる。
- 3) 一部の状態異常は《火》のEXギフト「浄火」や《心》のEXギフト「念話」でも解除可能。
難易度=至難[14]とし、4d6を振って判定に成功すれば解除できる。