

		A		B		C		D		E	
		A	B	C	D	E	F	G	H	I	J
1	1										
	2										
2	3										
	4										
3	5										
	6										
4	7										
	8										
5	9										
	10										

ARIANRHOD RPG 2E  
戦闘シート

## ※バッドステータス一覧

### 威圧

効果：威圧を受けているキャラクターは、メジャーアクションを行なうことができない。

回復：マイナーアクションを使用する。

### 放心

効果：放心を受けているキャラクターは、メジャーアクションの判定に-1Dされる。

回復：クリンナッププロセスに自動的に回復する。

### 逆上

効果：逆上を受けているキャラクターは、逆上を与えたキャラクター以外を対象としたメジャーアクションの判定に-2Dされる。ただし、複数の対象に攻撃する場合などは、逆上を与えたキャラクターを含んでいれば、-2Dのペナルティを受けない。

回復：クリンナッププロセスで自動的に回復する。

### 狂戦士化

効果：狂戦士化を受けているキャラクターが行なう攻撃のダメージは+[効果強度]Dされる。ただし、リアクションは自動的に失敗となり、リアクションを使用するスキル、パワー、アイテムは使用できない。

回復：マイナーアクションを使用するか、シーン終了時に自動的に回復する。

### スタン

効果：スタンを受けているキャラクターは、リアクションの判定に-1Dされる。

回復：スタンを受けているキャラクターがイニシアチブキャラクターの権利を得た際に、イニシアチブプロセスで自動的に回復する。

### 恐怖

効果：恐怖を受けているキャラクターは、恐怖を与えたキャラクターを対象とした攻撃、スキル、パワー、アイテムによる判定に-2Dされる。

回復：恐怖を受けたキャラクターのメインプロセス終了時に自動的に回復する。

### スリップ

効果：スリップを受けているキャラクターは、戦闘移動、全力移動、離脱を行なうことができない。なお、スリップの効果は、スキルの効果より優先される。

回復：ムーブアクションを使用する。

### 衰弱

効果：衰弱を受けているキャラクターは、効果強度1につき、メジャーアクションの行為判定終了時に5点のHPロスを受ける。効果強度が1上昇するごとに5点ずつHPロスの点が増加する。

回復：バッドステータスを回復するたえのスキル、アイテムを使用する必要がある。

### 毒

効果：毒を受けているキャラクターは、毒の効果強度1につき、クリンナッププロセスに5点のHPロスを受ける。効果強度が1上昇するごとに5点ずつHPロスの点が増加する。

回復：バッドステータスや毒を回復するためのスキル、アイテムを使用する必要がある。

### 縛鎖

効果：縛鎖を受けているキャラクターは、「タイミング：セットアッププロセス」のスキルが使用できない。

回復：セットアッププロセス終了時に自動的に回復する。

### ノックバック

効果：ノックバックを受けているキャラクターは、ノックバックの効果強度1につき、【行動値】が5減少する。

回復：クリンナッププロセスに自動的に回復する。

