

負傷効果表

負傷	AP	行動成功倍率	出血
軽傷	-1	影響なし	影響なし
重傷	-2	-1	影響なし※
致命傷	-4	-2	-1HP/1ターン

HP減少効果表

残余HP	効果
-CON以下	死亡
0以下	行動不能、WIL (5) 判定失敗で意識喪失

※重傷時の出血は選択ルール採用時は2ターンごとに1

重傷効果表 (選択ルール)

負傷箇所	負傷程度	効果
頭部	重傷	2ターンごとに1点の出血 (HP減少)、1D6の自失。
	致命傷	即死
胸部	重傷	2ターンごとに1点の出血 (HP減少)
	致命傷	CON (3) 失敗で即死、
腰部	重傷	2ターンごとに1点の出血 (HP減少)、DEX (5) 判定失敗で転倒。
	致命傷	自動的に転倒
腕部	重傷	2ターンごとに1点の出血 (HP減少) STR (5) 判定失敗で、手に持っているものを落とす。
	致命傷	CON (5) 失敗で部位損失、自動的に手に持っているものを落とす。
脚部	重傷	毎ターン出血1、DEX (5) 判定失敗で転倒
	致命傷	CON (5) 失敗で部位喪失、自動的に転倒

負傷の応急手当

<手当>技能判定

応急手当結果

<手当>結果	止血	負傷	ヒットポイント
ファンブル	失敗	1点悪化	1点減少
失敗	失敗	変化なし	変化なし
成功	止血成功	1点回復	変化なし
効果的成功	止血成功	1点回復	1点回復
決定的成功	止血成功	2点回復	2点回復

応急手当成功倍率表

負傷	成功倍率	要求技能
軽傷	10	なし
重傷	5	1
致命傷	3	3

■ 手当用の消耗品が必要。

■ 必要時間 負傷のダメージ戦闘ターン 補助1人ごとに1ターン減少 (二人まで) 補助も<手当>がある場合は1人につき-2ターン 急いで処置→処置時間1/2、成功倍率-2

負傷の自然治癒

1日1回CON判定 (朝) 受傷後半日以上経過が必要

負傷自然回復結果表

CON判定結果	回復結果	ヒットポイント
ファンブル	感染症	2点減少
失敗	1点喪失	1点減少
成功	現状維持	変化なし
効果的成功	1点回復	変化なし
決定的成功	3点回復	変化なし

負傷回復成功倍率修正

状況	修正
不十分な休息/睡眠/	-2
適切な薬草の使用	+薬草のPL
十分な安静	+1
適切な看護/治療	+1

重傷後遺症表

1D10	後遺症
6以下	なし
7	STR-1
8	QUI-1
9	DEX-1
10	CON-1

HPの回復

1日1回朝に回復 基本回復量 元HPの20% (切り上げ) 疾病や毒、重傷以上の負傷がある場合はCON (5) の判定が必要

HP自然回復成功倍率修正

条件	成功倍率修正
重傷ひとつにつき	-1
致命傷ひとつにつき	-2
受けている毒のPL	-#
羅漢している疾病のPL	-#
使用する薬草、薬剤のPL	+#
不十分な休息/睡眠	-2
適切な看護/治療	+2

HP自然回復判定

CON判定結果	回復
失敗	基本回復量の半分
成功	基本回復量
効果的成功	基本回復量