

※ 部位ダメージの決定(P157)

部位ダメージの数

負傷状態の強度÷3つ
部位ダメージを一つ決定するたびに
次の部位ダメージ決定に使う負傷状態の
強度を6減少する

部位決定

人間あるいは該当するタイプの部位表を
使用する

段階決定

部位ダメージ段階表を使用する

・受ける側の体格による修正

体格1~3	修正なし
体格4~6	-3
体格7~13	-6
体格14~	-9

・負傷状態の強度による修正

強度1~6	修正なし
強度7~12	+3
強度13~18	+6
強度19~24	+9
強度25~	+12

復帰判定

部位ダメージをすべて決定した後で復帰
判定を行う

人間部位表 (1D12)

1・2	右腕部
3・4	左腕部
5・6	右脚部
7・8	左脚部
9・10・11	胴部
12	頭部

部位ダメージ段階表 (1D12)

1・2・3・4・5・6	軽傷
7・8・9・10	重傷
11	破壊
12	喪失

※ 部位狙い(P218)

攻撃判定に-4の修正

攻撃の成功率に応じて部位表の出目を任意に指定できる

- 成功率2 部位表の目が3つ以上の部位
- 成功率3 部位表の目が2つの部位
- 成功率4 部位表の目が1つの部位使用する



部位ダメージ ルールサマリー 2

※ 腕部の部位ダメージ(P220)

軽傷

復帰判定-1

【格闘】【射撃】【製作】判定-1

重傷

復帰判定-2

【格闘】【射撃】【製作】判定-2

破壊

復帰判定-3

【格闘】【射撃】【製作】判定-3

武器が落下し素手になる

喪失

復帰判定-4

【格闘】【射撃】【製作】判定-4

武器が落下し素手になる

半分以上の腕部に未治療の

喪失段階の部位ダメージがあれば

1D12ターン後に死亡

※ 脚部の部位ダメージ(P221)

軽傷

復帰判定-1

【移動】【格闘】判定-1

重傷

復帰判定-2

【移動】【格闘】判定-2

破壊

復帰判定-3

【移動】【格闘】判定-3

荷物の上限-6

喪失

復帰判定-4

【移動】【格闘】判定-4

荷物の上限-6

半分以上の脚部に未治療の

喪失段階の部位ダメージがあれば

1D12ターン後に死亡

※ 胴部の部位ダメージ(P222)

軽傷

復帰判定-2

【移動】【自制】判定-1

重傷

復帰判定-4

【移動】【自制】判定-2

破壊

即座に行動不能

【移動】【自制】判定-4

胴部に未治療の

破壊段階の部位ダメージがあれば

1D12ターン後に死亡

喪失

即死

※ 頭部の部位ダメージ(P223)

軽傷

復帰判定-4

【射撃】【察知】【自制】判定-2

重傷

即座に行動不能

【射撃】【察知】【自制】判定-4

破壊

即死

喪失

即死

※ 異形と武器 (P224)

異形

ランダムに決定し喪失
復帰判定を行わない

生得武器

ランダムに決定し喪失
代わりに素手を準備
素手には無効
復帰判定を行わない

※ 回復 (P218)

セッション終了

喪失段階以外の部位ダメージが回復

再生の魔石

全部位ダメージが回復

復活の魔石

生存に必須の部位が重傷段階で
生えてくることがある

同化の呪い

部位に定められただけ回復

※ 治療 (P219)

森での治療

ターン行動
部位ダメージ一つを選択
応急処置キットか自作の包帯を
消費して【製作】判定

軽傷	成功率1
重傷	成功率2
破壊	成功率3
喪失	成功率4

必要成功率達成で治療済みになり
復帰判定と特性値への修正が半減
(端数切捨て)

日常界での治療

出界で全部位ダメージが
治療済みになる
時間が必要

軽傷	1時間
重傷	1時間
破壊	3時間
喪失	3時間

治療の無効化

治療済み部位ダメージの段階が
進行した場合
治療済み状態は無効化される

