

- [ステータス異常の知識](#)
- [戦闘不能](#)
 - [戦闘不能](#)
- [HP・MP減少](#)
 - [弱毒](#)
 - [毒](#)
 - [ヒート](#)
 - [フリーズ](#)
 - [カーズ](#)
 - [ペイン](#)
 - [出血](#)
 - [スリップ](#)
- [行動不能・行動制限](#)
 - [ひるみ](#)
 - [ダウン](#)
 - [マヒ](#)
 - [時間停止](#)
 - [睡眠](#)
 - [混乱](#)
 - [ブツツン](#)
- [スキル封印](#)
 - [沈黙](#)
 - [封印](#)
 - [感電](#)
- [ステータス低下](#)
 - [ウィーク](#)
 - [ミゼラル](#)
 - [イノセン](#)
 - [ディレイ](#)
 - [風邪](#)
 - [萎え](#)
 - [ブレイク](#)
 - [暗闇](#)
- [その他](#)
 - [命の限り](#)
 - [ドレインシード](#)
 - [リジェネレート](#)
 - [シールド](#)

ステータス異常の知識

- 行動不能系状態異常は回復にも行動を要するため、実際に動けないターンは+1ターンとなる。
- 入れ替えフェイズに移行時、戦闘不能を除くステータス異常は全て回復する。

戦闘不能

戦闘不能

HP0になった状態。
試合終了まで回復しない

HP・MP減少

弱毒

最大HPの13%のHP減少(HP1未満にはならない)
2ターンで回復

毒

最大HPの25%のHP減少(HP1未満にはならない)
2ターンで回復

ヒート

最大HPの50%のHP減少(HP1未満にはならない)
2ターンで回復

フリーズ

最大HPの100%のHP減少(HP1未満にはならない)
2ターンで回復・物理攻撃を受けると回復

カーズ

最大MPの10%のMP減少
2ターンで回復

ペイン

最大MPの20%のMP減少
2ターンで回復

出血

最大HPの5%のHP減少・最大MPの5%のMP減少(HP1未満にはならない)
2ターンで回復

スリップ

最大HPの3%のHP減少(HP1未満にはならない)
自然回復しない

行動不能・行動制限

ひるみ

行動不能
0ターンで回復

ダウン

行動不能
1ターンで回復

マヒ

行動不能
2ターンで回復

時間停止

行動不能
3ターンで回復

睡眠

行動不能
2ターンで回復・物理攻撃を受けると回復

混乱

行動時、強制的に自身に物理攻撃を行う
2ターンで回復・物理攻撃を受けると回復

ブツツン

行動時、強制的に物理攻撃を行う
2ターンで回復・物理攻撃を受けると回復

スキル封印

沈黙

魔法攻撃系スキルが使えるなくなる
2ターンで回復

封印

魔法攻撃系スキルとほぼ全ての補助系スキルが使えなくなる
2ターンで回復

感電

物理攻撃系スキルが使えなくなる
2ターンで回復

ステータス低下

ウィーク

攻撃力半減
2ターンで回復

ミゼラル

防御力半減
2ターンで回復

イノセン

精神力半減
2ターンで回復

ディレイ

敏捷性半減
2ターンで回復

風邪

攻撃力防御力半減
2ターンで回復

萎え

精神力敏捷性半減
2ターンで回復

ブレイク

攻撃力防御力精神力敏捷性半減
2ターンで回復

暗闇

物理攻撃の命中率が20%に減少する
2ターンで回復

その他

命の限り

毎ターンHP100減少MP100増加(HP1未満にはならない)
自然回復しない

ドレインシード

毎ターン開始時に、HPが使用者のLVの半分の値だけ減少し、(HP1未満にはならない)
それと同時に使用者のHPが使用者のLVの半分の値だけ回復する。
使用者がアビリティ『世界樹の力』を装備している場合、減少量・回復量はそれぞれ1.2倍になる。
自然回復しない

リジェネレート

毎ターン開始時に、自分のHPをLVと同値だけ回復する。
使用者がアビリティ『回復体質』を装備している場合、回復量は1.5倍になる。
自然回復しない

シールド

状態異常を無効化する。
3ターンで回復