

11/7より修正が入った模様です。調査中

## 猛毒

毎行動ごとにHPにダメージを受けます。  
猛毒HPダメージ{自身MHP × (0.05) + 10 + 5 × 深度} × (-10%)  
最後の一部分は左の式で出た数値から足し引きするランダム幅  
ダメージ量の目安：MHPの6%

## 炎上

毎行動ごとにHPにダメージを受けます。深度が一定値に達すると攻撃対象にも燃え移るようになります。燃え移ると深度が減少します。  
炎上HPダメージ{自身MSP × (0.40 + 0.03 × 深度) + 10} × (-10%)  
ダメージ量の目安：MSPの65%  
深度5以上で攻撃対象に炎上(3)を追加 自身の炎上深度1軽減

## 凍結

EVA・MEVA・SPDが低下します。

## 麻痺

HIT・EVAが低下します。

## 混乱

毎行動ごとにSPにダメージを受けます。深度が一定値に達すると敵味方を誤った行動をすることがあります。  
ダメージ量の目安：MSPの5% 攻撃時の対象を誤認するようになる深度は混乱耐性に依存(序盤は深度5程度)

## 睡眠

SPDが低下します。深度が一定値に達すると行動不能になり、セリフも発せられなくなりますが、毎行動ごとにSPが回復します。また、この状態異常は攻撃を受けることで回復することがあります。  
回復量の目安：MSPの8% 行動不能 + SP回復になる深度は睡眠耐性に依存(序盤は深度5程度)

## 魅了

与えるダメージが減少します。深度が一定値に達すると行動不能になります。  
与ダメ20%低下 行動不能になる深度は魅了耐性に依存(序盤は深度5程度で行動不能になる)

## 衰弱

与えるダメージが減少し、受けるダメージが増加します。  
深度1で与ダメ20%低下、被ダメ20%上昇 深度+1ごとにさらに0.5%くらい変動

## 祝福

与えるダメージが増加し、受けるダメージが減少します。  
深度1で与ダメ10%上昇、被ダメ10%低下 深度+1ごとにさらに0.5%くらい変動

## 反射

かけられた技のダメージを反射してかけてきた相手に返します。装備に付加された効果も反射されますが、技による効果は反射しません。  
攻撃1発ごとに、攻撃者の合計能力値/1000(端数切り上げ)の深度を減少させられます。

## 石化

不明。  
ターン経過で軽減されず、解除方法もペルセウスのみ。

## 状態異常に関するメモ

状態異常の深度は行動終了時のタイミングで1以上減少される  
減少値は異常耐性による  
深度5以上では異常深度はさらに1つ余分に減少される。(祝福・反射除く)  
行動前のタイミング(治癒・平穩・療治などの後)に深度が21以上の場合、深度20にまで減少する

## 異常特性/耐性に強く関わる能力値

### 猛毒

敏捷・器用

### 炎上

敏捷・魔力

### 凍結

敏捷・魅力

### 麻痺

敏捷・器用

### 混乱

器用・魅力

### 睡眠

敏捷・魅力

### 魅了

魅力・天恵

### 衰弱

体格・天恵