

⑪クリティカル表

お話で、技能ロールを振る。
 戦闘でロールでパーセンテージロールを振る時。
 技能値の、10 / 100%。以下が出た時。

仮) 戦闘シーンで、戦闘技能。仮) 60% ありとする。
 100% ロールで、60 の 1/10 の 6% 以下が出たとする。
 クリティカル！
 クリティカルロールが引ける。

	クリティカルロール。(1/10%で起こる)	
HP	0	ダメージを一回残したまま、もう一回ロール。
	10	2倍ダメージ
	20	武器、盾が壊れる。
	30	クリティカル、防護点をひけない。直接ダメージが当たる。
	40	盾、もしくは、剣がふきとぶ。1d6メートル。
	50	激しくこける。次回、判定地 -40%
	60	みぞおちに入る。精神力ロール、失敗。ブラインド3ターン -20%
	70	うつむきぶせにこける。次回、判定地 -30%
	80	こける。次回、判定地 -20%
	90	なし
MP	0	ダメージを一回残したまま、もう一回ロール。
	10	クリティカル、魔法ダメージなど、2倍Pになる。
	20	気絶する。精神力 -80%ロール。
	30	激しく失神する。精神力 -60%ロール。
	40	失神する。精神力 -40%ロール。
	50	意識下にはいる。精神力ロール、失敗。ブラインド3ターン -20%
	60	意識下にはいる。精神力ロール、失敗。ブラインド2ターン -20%
	70	意識下にはいる。精神力ロール、失敗。ブラインド1ターン -20%
	80	倒錯する。仲間が敵に見える。
	90	なし