

◇ステート一覧◇

※ 解消「任意」の場合、いつでも解消を宣言できますが、コマンドの一連の処理の最中には解消されません。

ステート名称	カテゴリ	細分類	解消	影響
負傷	ダメージ	-	シーン終了時	単に傷を負っている状態です。行動への制限はありません。
ダウン	ダメージ	-	シーン終了時	ダメージを受け、戦闘行動が行えない状態です。 《準備》《降参》《再起動》以外のコマンドが実行できません。また、ステートが有効な限り、「ダウン」が蓄積しくなりません。 デバイス、ツールによって下記いずれかのダメージ演出が発生します。 ダウンが失効した後も、演出は残した状態(「アフロのまま」とか)にして構いません。
				黒コゲ … アフロになったり、コゲを通り越して灰になったりします。
				ベチャンコ … 地面にめり込んだり、完全にベラッペラになったりします。
				ビヨビヨ … 頭の上にヒヨコが飛び回ります。☆だったリドロだったり、人によっていろいろなものが見えます。
				カチンコチン … 凍り付いて動けなくなってしまうです。
				サヨナラ … バイバイキーン よろしくお空の星になってしまいます。
				風あな … 人間として、聞いたらいけない所に穴が開きますが、それで死ぬような人間はメタルエイジにはいません。
				ちよん切れ … 真っ二つになったとしても(略)
ペナルティ	ダメージ	能力値	シーン終了時	指定されたタスクの全ての能力値を3に変更します。
	ダメージ	身体性能	シーン終了時	指定された身体性能をゼロに変更します。
クラッシュ	ダメージ	デバイス	シーン終了時	指定のデバイスが使用できなくなります。
	ダメージ	ツール	シーン終了時	指定のツールが使用できなくなります。 ツールを切断することで解消できます。 ただし、シーン終了まで破損したツールは再接続できません。
	ダメージ	ツール	シーン終了時	指定のフレームに設定された身体性能が半減(端数切上げ)し、そのフレームに設定されたデバイスが使用できなくなります。 複数部位に格納されたデバイスの一部がフレーム破損に巻き込まれた場合、該当のデバイスを使用する際の判定値に-30%のペナルティを負います。
準備	サポート	-	シーン終了時	このステートが有効な間、判定値に10%のボーナスを得ます。
アクセス/対象	サポート	-	任意	対象と論理的な繋がりを持していることを表します。 このステートが有効な間、表面的な思考を読み取ることができ、対象への対抗判定の達成値に+1のボーナスを得ます。 《論理行動》の対象が複数存在した場合は、このステート1つで複数対象へのボーナスが得られます。 また、こちらの思考を対象に送信することも可能で、「看破」した各種情報を共有することもできます。
バベツティア/対象	サポート	-	任意	対象を操作可能な状態です。 自身のターン、クロックを消費して、対象を行動させることができます。 この時、看破済みのデバイス、ツールを使用することができます。 対象に追加の行動をさせるだけで、行動を阻害することはできません。
透明化	サポート	-	任意	透明であることを表します。 透明化したキャラクターは、対象:n体のアクションの対象にならなくなります。 リアクションや、対象:nマスのアクションには影響を与えません。
飛行	サポート	-	任意	飛行中であることを表します。 《移動》時、マスの移動に加えて高度の変更が可能になります。奈落や、自分の高度より低い障害物を無視して移動できます。 初期位置は各デバイスに依存します。(特に記載がない場合はゼロ)となります。
シロハタ	特殊	-	シーン終了時	意識、無意識に関わらず、負けを認めたことを表します。 《移動》《演出行動》《敗北》《再起動》以外のコマンドが実行できません。 デバイスも演出としてしか機能しなくなります。 何らかの判定が発生するような場合、自動的に失敗します。
致命傷	特殊	-	シーン終了時	何らかの理由により、致命的な傷を負った状態。《降参》のコマンドを実行できません。 下記のいずれかのタイミングでキャラクターが死亡します。 ・GMが死亡を宣言したタイミング ・致命傷を受けたPCのPLが死亡を宣言したタイミング ・シーンが終了する直前(死亡を演出してから、シーンが終了します) 死にかけの状態ですが、もろもろの行動に制限はありません。 解消方法は、GMが特別に用意しない限りありません。