

判定

目標値を聞く ⇒ タスクを選択 ⇒ 制御ロール(1D100)

100 出目	ファンブル値	ファンブル	達成値:null
	判定値	制御失敗	達成値:3(固定値)
	能力値×10	効果的成功	達成値:能力値+1
	クリティカル値	クリティカル	達成値:能力値+5 (or1D10)

【結果の優先度】

クリティカル>ファンブル>失敗>効果的成功>成功

技能やメモリー
による修正

達成値、目標値の変動要素

- ・判定値を+10%できるが、達成値-1
- ・自発的に複合判定にすると目標値-1
- ・ターンの消費によって、一部コマンドの達成値増加
- ・"シロハタ"のキャラからサポートを受けると達成値±メモリーレベル×1
- ・メモリーの解放によって達成値±メモリーレベル×5(or1D10)

メモリーの用途

名称	効果
サポート	対象の達成値に+Lv×1。ラウンドに1回"シロハタ"時のみ使用可能。
メモリー解放	属性値をLv分消費。下記の効果を得る。使用后メモリーは無効に。
《気合》	自分の達成値に+Lv×5or+LvD10
《逆転劇》	要2Lv。1体をオーバーフロー、敵or味方全体に"シロハタ"付与。
《運命粉碎》	悲劇的な結末を消す。要3Lv。1セッション1回ひとりだけ可能。

ステート

名称	解消	効果
負傷	シーン	実効果なし。
ダウン	シーン	《準備》《降参》《再起動》のみ可能。ダウンを受けない。
ペナルティ	シーン	能力値…指定されたタスクの能力値が全て3。
	シーン	身体性能…指定された身体性能がゼロ。
クラッシュ	シーン	デバイス・ツール…使用できなくなる。
	シーン	フレーム…身体性能半減。格納されたデバイス使用不可。
準備	シーン	判定値に+10%。
アクセス	任意	対象との対抗判定に達成値+1。
バベツティア	任意	自分の行動で対象を操作できる。
透明化	任意	対象:n体の対象にならなくなる。
飛行	任意	高度を変更可能。奈落、高度の低い障害物を無視。
シロハタ	シーン	《演出行動》《移動》《降参》《再起動》のみ可能。

デバイス等の看破条件

看破する対象	見ただけ	使用を目撃	対抗判定	アクセス
デバイス(マテリアル)	×	○	○	×
" (フライン)	×	×	○	×
ツール	○	○	○	×
タスク※	×	×	○	×
フィールド特性	×	×	○	○(中立のみ)

※タスクは、デバイスを看破することでも同時に看破できる。

コマンド

名称	ターン	クロック	達成値	射程	対象	ステート
《物理行動》	1~4	3	《操》+Tn	リーチ	1体	負傷
《物理防御》	0~4	Tn	《認》+Tn	0	1体	なし
《論理行動》	1~4	3	《認》+Tn	サイト	1体	なし
《論理防御》	0~4	Tn	《操》+Tn	サイト	1体	なし
《移動》	0~4	3	《出》	1~ム-7+Tn	1体	なし
《封鎖》	0~4	3	《保》	リーチ	1マス	なし
《準備》	0	3~	-	0	自身	準備
《再起動》	0	0	-	0	自身	-
《降参》	0	0	-	0	自身	シロハタ
《演出行動》	0~4	Tn	-	任意	任意	-

アクション・リアクション 相関

アクション	宣言時	勝利時
《物理行動》	なし	ダメージ処理 (ゼロでも負傷させる)
リアクション		
反撃 《物理行動》	なし	アクション無効化 ダメージ処理 (ゼロでも負傷させる)
防御 《物理防御》	標的を 自分に変更	アクション無効化 ステートを与える
回避 《移動》	コマの移動	アクション無効化

アクション	宣言時	勝利時
《論理行動》	なし	ステートを与える "アクセス"を受ける
リアクション		
反撃 《論理行動》	なし	ステートを与える "アクセス"を受ける
防御 《論理防御》	標的を 自分に変更	ステートを与える

アクション	宣言時	勝利時
《移動》	コマの移動	ダメージ処理
リアクション		
妨害 《封鎖》	なし	アクション無効化 ダメージ処理
防御 《物理防御》	標的の変更	アクション無効化 ステートを与える