

## ◇コマンド一覧◇

名称	ターン	クロック	タイミング	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	ステート	処理内容
<b>《物理行動》</b> …対象に物理的な影響を及ぼす行動										
	1~4	3	アクション /リアクション	【操作】+Tn	物理行動 物理防御 移動	リーチ	1	体	”負傷”	対決に勝利した場合、自身に及びアクションの効果を無効化し、ダメージ処理を行います。 ダメージなしとなった場合でも、”負傷”を対象に与えます。 リアクションとして使用する場合、対象は必ず1体になります。
<b>《物理防御》</b> …物理的な影響から対象を守る行動										
	0~4	Tn	リアクション	【認識】+Tn	-	0	1	体	なし	アクションの標的を使用者に変更し、対象に指定のステートを与えます。 対決に勝利した場合、自身に及びアクションの効果を無効化します。
<b>《論理行動》</b> …対象に論理的に干渉する、テレパシーのような行動										
	1~4	3	アクション /リアクション	【認識】+Tn	論理行動 論理防御	サイト	1	体	なし	対決に勝利した場合、自身に及びアクションの効果を無効化し、 対象にステートを与え、自身にステート”アクセス/対象”を受けます。 リアクションとして使用する場合、対象は必ず1体になります。
<b>《論理防御》</b> …論理的な影響から対象を守る行動										
	0~4	Tn	リアクション	【操作】+Tn	-	サイト	1	体	なし	アクションの標的を使用者に変更し、対象に指定のステートを与えます。 対決に勝利した場合、自身に及びアクションの効果を無効化します。
<b>《移動》</b> …マスを移動する行動										
	0~4	3	アクション /リアクション	【出力】	封鎖 物理防御	1~ムーブ +Tn	1	体	なし	対決の勝敗に関わらず、自身を射程内のマスに移動します。 対決に勝利した場合、自身に及びアクションの効果を無効化し、 ステータスを与えられる場合、続けてダメージ処理を行います。 リアクションとして使用する場合、ステータスを与えられません。
<b>《封鎖》</b> …移動を妨害する行動										
	0~4	3	リアクション	【保守】	-	リーチ	1	マス	なし	対象の移動を妨害する行動です。射線のどこか一部でも射程内であれば実行できます。 対決に勝利した場合、対象が移動した後で、途中のマスに対象を配置し直し、 ステータスを与えられる場合、続けてダメージ処理を行います。 配置可能なマスは、移動の射線かつ封鎖の射程内の任意の場所です。
<b>《準備》</b> …態勢を立て直し、次の行動の準備を整える行動										
	0	3~	アクション	宣言	-	0	自身	-	準備	手持ちのツールを一つ選択して接続し、使用回数を最大値まで回復します。 同時に、対象（自身）にステータスを受けます。（受けなくてもよい）
<b>《再起動》</b> …身体の不調を解消する行動										
	0	0	いつでも	宣言	-	0	自身	-	なし	対象の任意のステータス（致命傷を除く）を解消します。 また、クロック上のコマを1ターン分、1~5クロック分動かすことができます。 1セッションに1回だけ使用できます。
<b>《降参》</b> …意識、無意識にかかわらず、敗北を認める行動										
	0	0	いつでも	宣言	-	0	自身	-	シロハタ	自身のステータスパー8にステータスを受けます。 また、その他のステータスをいくつでも指定して解消できます。 いかなる効果をもってしても、このコマンドの対象は変更できません。
<b>《演出行動》</b> …行動の伏線、予備動作、会話などの行動										
	0~4	Tn	いつでも	宣言	-	任意	任意	任意	なし	判定を必要としない行動全般を演出行動として扱います。 本来、判定すべき所を判定せず、予定調和的に処理する場合も、これに該当します。 ターンを消費する等、特別なことをしない限り、コマンドを宣言する必要もありません。 GMは演出を自由に却下できます。