

◇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
《物理行動》… 対象に物理的な影響を及ぼす行動										
	1～4	2	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。 リアクションに使用する場合、対象は（単位がマスであっても）対決相手 1 体しか選べません。
《物理防御》… 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自身に変更し、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。
《論理行動》…対象に論理的に干渉する、テレパシーのような行動										
	1～4	2	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、使用者にステート”アクセス/対象”を受けます。 リアクションに使用する場合、対象は（単位がマスであっても）対決相手 1 体しか選べません。
《論理防御》…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自身に変更し、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。
《移動》…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、自身を移動対象として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、 ステートを与えられる場合、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、ステートを与えられません。
《封鎖》…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、 ステートを与えられる場合、続けてダメージ処理を行います。 配置可能なマスは、移動の射線上かつ封鎖の射程内の任意の場所です。
《準備》…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、対象にステートを与えます。（対象は拒否してもよい）
《再起動》…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ト（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。
《降参》…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	使用者	—	シロハタ	自身のステータスバー 8 にステート受けます。 また、その他のステート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。
《演出》…行動の伏線、予備動作、会話などの行動										
	0～4	0～15	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は演出の内容を自由に却下できます。