

◇メソッド一覧◇

No.	メソッド	カテゴリ	チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対決	射程	対象	対象単位	威力	ステート	解説	
1	物理行動	物理 ・攻撃 ・妨害	1/+1~3	1~C	アクション /リアクション	-C×5%	【操作】+C	物理行動 物理防御	リーチ	1	体	【出力】+1D	"負傷"	対象に物理的な影響を及ぼします。 対決に勝利し、威力が相手の威力を上回った場合、ステートを対象にセットします。 また、自身に及ぶアクションの効果を無効化します。 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。	
2	物理防御	物理 ・妨害	1/+1~3	1~C	リアクション	-C×5%	【認識】+C	物理行動 移動		0	1	体	【保守】 +シールド	セットなし	物理的な影響から対象を守る行動です。 対象が望む場合、アクションの機軸は使用者に変更されます。 対象には指定のステートがセットされます。(セットしなくてもかまいません) 対決に勝利した場合、自身に及ぶアクションの効果を無効化し、 敗北した場合、対象数ぶんアクションの効果を受けます。
3	論理行動	論理 ・攻撃 ・妨害	1/+1~3	1~C	アクション /リアクション	-C×5%	【認識】+C	論理行動 論理防御	サイト	1	体	【出力】	セットなし	対象に精神的に干渉する、一種のテレパシーのような行動です。 対決に勝利した場合、ステートを対象にセット。 自身にステート"アクセス/対象"をセットします。 また、自身に及ぶアクションの効果を無効化します。 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。	
4	論理防御	論理 ・妨害	1/+1~3	1~C	リアクション	-C×5%	【操作】+C	論理行動	サイト	1	体	【保守】	セットなし	論理的な影響から対象を守る行動です。 対象が望む場合、アクションの機軸は使用者に変更されます。 対象には指定のステートがセットされます。(セットしなくてもかまいません) 対決に勝利した場合、自身に及ぶアクションの効果を無効化します。 敗北した場合、対象数ぶんアクションの効果を受けます。	
5	移動	物理 ・移動	1/+1~3	1~C	アクション	-C×5%	【出力】+C	封鎖 物理防御	ムーブ +C	自身	-	【出力】	セットなし	対象のアイコンを、射程内の任意のタイルに再配置します。 また、移動途中の1体に対して物理的な影響を与えることができます。 対決に勝利し、威力が相手の威力を上回った場合、ステートを対象にセットします。	
6	封鎖	物理 ・妨害	1/+1~3	1~C	リアクション	-C×5%	【保守】+C	移動	リーチ	1	タイル	【保守】	セットなし	射程内で発生した移動を妨害する行動です。 対決に勝利した場合、移動中のタイルに強制的に配置し、ステートをセットします。 配置するタイルは、移動の軌道かつ射程内の任意の場所です。	
7	待機	物理 ・論理	1	1~15	アクション	-	宣言	-	-	0	自身	-	待機	態勢を立て直し、機を伺います。 対象にステートをセットし、手持ちのツールの一つ選択して接続します。(弾数も最大値まで装填されます) ステートはセットしなくても構いません。	
8	再起動	治癒	-1	-1	いつでも	-	宣言	-	-	0	自身	-	セットなし	自身を再構成して身体の不調を解消する行動です。 対象の任意のステート(致命傷を除く)を解消します。 1セッションに1回だけ使用できます。	
9	降参	降参	0	0	いつでも	-	宣言	-	-	0	自身	-	-	シロハタ 対象のステータスバー8にステートをセットします。 また、その他のステートを任意の分だけ解消できます。 いかなる効果をもってしても、このメソッドの対象は変更できません。	
10	演出行動	演出	0/+1~4	0~C	いつでも	-	宣言	-	任意	任意	任意	-	セットなし	行動の伏線、予備動作、会話など、判定を必要としない行動を指します。 また、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。 チャージ消費等、特別なことがない限り、宣言する必要ありません。 MTは演出を自由に却下できます。	
11	任意行動	その他	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	MT指定	メソッドにない行動を取りたい場合、MTに任意行動を宣言します。 MTの設定したルールに則って行動してください。	