

No.	名称	処理内容										処理フロー								
1	《物理行動》	対象に物理的な影響を及ぼします。 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。また、威力同士を比較して上回った場合、ステートを対象にセットします。 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。										1	>実行	—	>対決	勝利：威力の比較を行う 自身に対するアクションの効果を無効化	>威力比較	勝利：対象にステートをセット	>終了	—
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：—	敗北：—	敗北：—				
		1〜4		3	アクション /リアクション	-C × 5%	【操作】+C	物理行動 物理防御 移動	リーチ	1	体		【出力】 + 2D6	”負傷”						
2	《物理防御》	物理的な影響から対象を守る行動です。 対象が望む場合、アクションの標的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、また、敗北しても、威力が相手の威力以上である場合、自身に及びアクションの効果を無効化します。										2	アクションの標的を 使用者に変更	勝利：自身に対するアクションの効果を無効化 防御する対象にステートをセット	勝利：—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：威力の比較を行う	敗北：アクションの効果を受ける					
		0〜4		3	リアクション	-C × 5%	【認識】+C	—	0	1	体		【保守】 +シールド	セットなし						
3	《論理行動》	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、自身に及びアクションの効果を無効化し、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。 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。										3	—	勝利：自身に対するアクションの効果を無効化 対象にステートをセット 自身に”アクセス/対象”をセット	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：—						
		1〜4		3	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		【操作】	セットなし						
4	《論理防御》	論理的な影響から対象を守る行動です。 対象が望む場合、アクションの標的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、自身に及びアクションの効果を無効化します。										4	アクションの標的を 使用者に変更	勝利：自身に対するアクションの効果を無効化 防御する対象にステートをセット	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：アクションの効果を受ける						
		0〜4		3	リアクション	-C × 5%	【保守】+C	—	サイト	1	体		【保守】	セットなし						
5	《移 動》	移動することで物理的な影響を与えたり、回避したりする行動です。自身を射程内のタイルに移動し、移動先の対象に物理的な影響を与えます。 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。また、威力同士を比較して上回った場合、対象にステートをセットします。 リアクションとして使用する場合、ステートを与える効果は得られません。										5	自身を射程内の タイルに移動	勝利：威力の比較を行う 自身に対するアクションの効果を無効化	勝利：対象にステートをセット	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：—	敗北：—					
		0〜4		3	アクション /リアクション	-C × 5%	【出力】	封鎖 物理防御	1〜ムーブ +C	1	体		【出力】	セットなし						
6	《封 鎖》	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、移動の射線上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、移動の射線上かつ射程内の任意の場所です。										6	—	勝利：移動を妨害 ステートをセット	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート	敗北：—						
		0〜4		3	リアクション	-C × 5%	【保守】	—	リーチ	1	タイル		【保守】 +C	セットなし						
7	《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、手持ちのツールを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。										7	対象にステートを セット	—	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート							
		0	3〜15	アクション	—	宣言	—	0	自身	—	—		待機							
8	《再起動》	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。										8	任意のステートを 解消	—	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート							
		-1	-1D10	いつでも	—	宣言	—	0	自身	—	—		セットなし							
9	《降 参》	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。										9	対象にステートを セット それ以外の任意の ステートを解消	—	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート							
		0	0	いつでも	—	宣言	—	0	自身	—	—		シロハタ							
10	《演出行動》	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、宣言する必要もありません。MTは演出を自由に却下できます。										10	—	—	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート							
		0〜4	C	いつでも	—	宣言	—	任意	任意	任意	—		セットなし							
11	《任意行動》	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。										11	—	—	—	—				
		チャージ	クロック	タイミング	制御ロール	達成値	対抗手段	射程	対象	対象単位	威力		ステート							
		MT指定																		