

◇メソッド一覧◇

No.	メソッド	カテゴリ	クロック	タイミング	判定	達成値	対決	射程	対象	威力/ステート	解説
1	接近攻撃	・物理 ・攻撃 ・妨害	1/+3	アクション /リアクション	-C×10%	【操作】+C	近接攻撃 射撃攻撃 物理防御	リーチ	1体	出力-3 /ボコボコ	対象に物理的なダメージを与えます。 対決に勝利し、威力が対象のシールド+保守の値を1点でも超えた場合、該当のステートを対象に与えます。 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。 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。
2	射撃攻撃	・物理 ・攻撃 ・妨害	2/+3	アクション /リアクション	-C×10%	【認識】+C	近接攻撃 射撃攻撃 物理防御	サイト	1体	武器に依存	対象に物理的なダメージを与えます。 対決に勝利し、威力が対象のシールド+保守の値を1点でも超えた場合、該当のステートを対象に与えます。 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。 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。
3	物理防御	・物理 ・妨害	1/+3	リアクション	-C×10%	【認識】+C	近接攻撃 射撃攻撃		0 1体	-	物理的に攻撃されている対象を守る行動です。 成否にかかわらず、アクションの対象は物理防御を行った者に変更されます。 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。
4	論理干涉	・論理 ・攻撃 ・妨害	1/+3	アクション /リアクション	-C×10%	【認識】+C	論理干涉 論理防御	サイト	1体	-/アクセス	対象に精神的に干涉する、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、該当のステートを対象に与えます。 リアクションとして使用した場合、対象は必ず1体になります。 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。
5	論理防御	・論理 ・妨害	1/+3	リアクション	-C×10%	【操作】+C	論理攻撃	サイト	1体	-	論理的に攻撃されている対象を守る行動です。 成否にかかわらず、アクションの対象は論理防御を行った者に変更されます。 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。
6	移動	・物理 ・移動	1/+0	アクション	-C×10%	【出力】+C	封鎖	ムーブ	自身	-	対象のアイコンを、射程圏内の任意のタイルに再配置します。 また、再配置後、即座に《移動》以外のメソッドをひとつ実行できます。
7	封鎖	・物理 ・妨害	0/+0	リアクション	-C×10%	【保守】+C	移動	リーチ	1体	-	射程内を移動する対象を妨害し、移動中のタイルに強制的に配置させます。 配置させるタイルは、移動の軌道上かつ射程内であれば、どこでも構いません。 対象の移動前のタイルが射程内であれば、移動させないこともできます。
8	待機	・物理 ・論理	3/+3	アクション	-	宣言	-		0 自身	-/待ち受け	準備を整え、リアクションの機を伺います。 C個数のステートを対象に与えます。 このメソッドは戦闘不能であっても実行できます。
9	再起動	治癒	0	いつでも	-	宣言	-		0 自身	-	自身を再構成して身体の不調をすべて解消します。 対象のシロハタを解消し、ステータスバーをリセットした上で、現在のクロックを-1します。 1セッションに1回だけ使用できます。
10	降参	降参	0	いつでも	-	宣言	-		0 自身	-/シロハタ	意識、無意識に関わらず、負けを認めたことを表します。 対象のステータスバー最上位にステートを与えます。 いつでも、何度でも宣言できます。
11	演出行動	演出	0～	いつでも	-	宣言	-	任意	任意	-	システム上、効果のない行動をとります。 ストーリーに影響を与えない範囲で、自由に演出してください。 MTは演出がそぐわないと思ったら自由に却下できます。 銃撃を行うなど、演出に対して対象がある場合、結果(回避した、耐えた、傷を負った、反撃して圧倒した など)は対象が決定します。
12	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	-	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、MTの設定したルールに則って行動してください。