

アバターコマンド一覧

コマンド名称	消費行動値	内容
† 基本行動		
デュエル	—	アバターが所持しているコアゲームを開始する。宣言された時点で、このアバターのレンジ内にいる全てのアバターとベースのみがコアゲームに参加する。 ・ターン中一度だけ、必ず行う。 ・ターンを進行しているプレイヤーが全員必ず行わなくてはならない。
サレンダー	2	アバターをイクジットし、コアゲームを解体してWEの2倍の値をベースライフから失う。サレンダーによってイクジットしたアバターは、リスポーンフェイズにWEが - 1 されない。
† 移動・強制移動系		
移動	3	2D6を降り、出た目から自分のWEを引いた値までを達成値とし、達成値を上限に、自分のアバターを移動させる。 ・達成値が0以下だった場合、1になる。 ・味方アバターを通過することができる。 - ただし、同じ位置に置く事はできない。 ・敵アバター、及びオブジェクトは通過する事が出来ない。
スマッシュ	5	自分のレンジ内のアバター1人を対象にする。 2D6を振り、出た目から対象のアバターのWEを引いた値までを達成値とし、達成値を上限に、対象のアバターを移動できる。 ・敵味方問わず、すべてのアバターとオブジェクトを通過させられない。 ・達成値が0以下の場合効果は何も行わない。 ・達成値を使い切らず、途中で止めることができる。
スワップ	1	隣接する味方アバターと位置を入れ替える。
ジャンプ	4	2歩移動する。 敵味方問わず、すべてのアバターとオブジェクトを通過できる。 ただし、同じ位置に移動する事はできない。

アバターコマンド一覧

† 移動・強制移動系		
エマージェンシー	9	敵のアバターが自分のスポンエリアに居るとき、 なおかつ自分のスポンエリアに味方アバターが居ないときに使用できる。 自分のアバターを自分のスポンエリアの任意の場所に移動させる。

† ステータス操作系		
バースト	9	自分を含む、レンジ内に居るアバター 1 人のWEをターン終了時まで－1 する。 0 以下にはならない。
スタン	4	レンジ内に居るアバター 1 人の行動値を－2 する。