

| ID  | タスク  | 名称                       | カテゴリ  | 対応メソッド       | 解説                                                                     | 機能                                                                                                                                                                     | サイズ         | 負荷 |
|-----|------|--------------------------|-------|--------------|------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | アラクネ | Ar-01_トリックワイヤー           | マテリアル | 移動           | フック付きのワイヤーを射出し、高速で巻き取ることによって移動を可能とする腕部。<br>自分のみならず、他者を引っかけて移動させることも可能。 | [Rep]射程:リーチ<br>[SP]射程内の自分以外のキャラクターを移動させることができる。<br>[SP]対象の持つ、看破済みのデバイス・ツールのみ組み合わせることができる。<br>(対象が自身ではない場合、自身のデバイスは組み合わせられない)                                           | 腕部<br>プリセット | -  |
| chk | アラクネ | Ar-02_スパイダーレッグ           | マテリアル | 待機           | 針のような補助脚。<br>壁面、天井に張り付いて移動ができる。                                        | [Add]クロック:-Ver<br>[Rep]ステート:飛行<br>[SP]屋内、森林等、足場となる壁面がある場合のみ使用可能。                                                                                                       | 脚部<br>プリセット | -  |
| chk | アラクネ | Ar-10_スティッキーホールド         | マテリアル | 物理行動         | 粘性の高い糸で対象を絡めとるデバイス。                                                    | [SP]対象のクロックを+1+Verする。<br>結果、Fを超えた場合、対象のチャージをFour(行動終了)にする。                                                                                                             | 2           | 4% |
| chk | アラクネ | Ar-11_シルキーエッジ            | マテリアル | 物理行動         | 論理信号の伝達性が高い糸。<br>論理信号に反応して対象を切り刻む。                                     | [Rep]射程:【リーチ】+Ver<br>[Rep]ステート:"ダウン"<br>[SP]論理行動へのリアクションに使用できる。                                                                                                        | 2           | 4% |
| chk | アラクネ | Ar-11_ヒドウンウェブ            | マテリアル | 封鎖           | 自律移動する"糸"。<br>指示したタイルに結界を形成する。                                         | [Rep]ステート:"ペナルティ/ムーブ"<br>[Rep]射程:【サイト】+5<br>[SP]ルーチンの初期処理でタイルをVer枚指定。(キャラクターが配置されたタイルは指定できない)誰かがそのタイルに移動した場合、封鎖の対象にできる。このメソッドはリアクションに対してもリアクションできる。"飛行"しているキャラクターには無効。 | 2           | 4% |
| chk | アラクネ | Ar-13_ゴルゴンワイヤー           | マテリアル | 論理行動<br>論理防御 | 身体から伸びた無数のケーブル。<br>対象に結線し、論理信号を直接流し込む。                                 | [Rep]達成値:【操作】+C×2<br>[Rep]射程:【リーチ】+Ver                                                                                                                                 | 2           | 4% |
| chk | アラクネ | Ar-14_シールエリア<br>※フィールド行動 | マテリアル | 物理防御<br>論理防御 | フィールドに論理信号を伝えるウェブを張り巡らせる装置。<br>ウェブによってフィールドを監視。稼働の瞬間、制御権を奪って暴走させる。     | [Rep]射程:【リーチ】+Ver<br>[SP]フィールド行動、またはフィールドの特性を活用した行動にのみリアクションできる。<br>[SP]対決に勝利した場合、アクションの対象を自身ではなく、射程内の1体に変更する。<br>変更されたキャラクターは、改めてアクションに対してリアクションできる。<br>1ルーチンに1回使用可能。 | 2           | 4% |
| chk | アラクネ | Ar-20_オートスケジューラ          | プラグイン | 論理行動         | 自身の行動を予定どおりに実行させるプログラム。                                                | [SP]現在のステートに関わらず、《論理行動》を実行できる。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                                                       | -           | 8% |
| chk | アラクネ | Ar-21_リバースディテクト          | プラグイン | 論理防御         | 論理信号の発信元を辿ってルートを暴き、複数対象にアクセス権を付与するプログラム。                               | [Add]対象:+Ver<br>[Rep]ステート:"アクセス/アクション側"                                                                                                                                | -           | 8% |
| chk | アラクネ | Ar-22_メソッドリンカー           | プラグイン | 全て           | 二つのメソッドを論理の系でつなぐプログラム。                                                 | [Add]クロック:+2<br>[SP]カレント状態を維持したまま、続けて別のメソッドを実行できる。<br>1ルーチンVer回使用可能                                                                                                    | -           | 8% |
| chk | アラクネ | Ar-23_ホームグラウンド           | プラグイン | 論理行動         | フィールドに論理の系を這わせ、即席の震を作り上げるプログラム。                                        | [Rep]対象:フィールド<br>[SP]フィールドの能力値、特性を看破する。<br>[SP]使用者が看破しているデバイスを一つ任意のタイルに複製する。<br>持ち運びはできず、使用者本人か、アクセス/使用者を持つ者にしか使用できない。<br>デバイスは、このメソッドで得たステートが失効するまで存在し続ける。            | -           | 8% |
| chk | アラクネ | Ar-24_クリアメモリー            | プラグイン | 論理行動         | 論理の系で記憶を包み隠し、痕跡を消すプログラム。                                               | [Rep]ステート:ペナルティ/【保守】<br>[SP]対象の記憶を一時的に封印する。<br>時間にして1時間程度の記憶。印象的な記憶は残る場合がある。<br>ステートが解消されるまで記憶は封印される。                                                                  | -           | 8% |

| ID  | タスク  | 名称          | カテゴリ  | 対応メソッド               | 解説                                      | 機能                                                                                                                                         | サイズ         | 負荷 |
|-----|------|-------------|-------|----------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | アシュラ | As-01_三面    | マテリアル | 物理行動<br>論理行動         | 補助思考ユニット。同時に3体までの情報処理を可能とする。            | [Rep]対象:3体                                                                                                                                 | 頭部<br>プリセット | -  |
| chk | アシュラ | As-02_六腕    | マテリアル | -                    | ツールの取り扱いに長けた6本の腕部。                      | [SP]腕部ツールの負荷をVer×3%軽減し、最大3つまで接続可能とする。                                                                                                      | 腕部<br>プリセット | -  |
| chk | アシュラ | As-10_金剛剣   | マテリアル | 物理行動                 | 交えた武器の特質を記憶する剣                          | [Rep]ステート:"クラッシュ/デバイスVer個"(対象が選択する)<br>[SP]クラッシュしたツール、デバイスを看破する。                                                                           | 2           | 4% |
| chk | アシュラ | As-11_羅漢掌   | マテリアル | 物理行動<br>論理行動         | 不退転の意思を論理信号として継い、直接叩きつける装備。             | [Rep]ステート:"クラッシュ/任意のフレーム"<br>[Rep]射程:リーチ                                                                                                   | 2           | 4% |
| chk | アシュラ | As-12_護法輪   | マテリアル | 物理行動<br>論理行動<br>封鎖   | 敵意を感知するセンサーユニット。<br>各部位に指令を発し、自動的に迎撃する。 | [Rep]チャージ:0<br>[Rep]クロック:0<br>[SP]モブ以外を対象にできない。                                                                                            | 2           | 4% |
| chk | アシュラ | As-13_千変万化  | マテリアル | コピーした<br>デバイスに<br>倣う | 身体を意のままに変形させ、模倣、制御するデバイス。               | [SP]看破したデバイスを一つコピーし、演出行動で同じ効果のデバイスに変形させる。<br>使用時、Verは1とする。<br>このデバイスのサイズを超えるサイズのデバイスはコピーできない。<br>1セッションVer回使用可能。1回変形したデバイスはシーン終了まで使用可能となる。 | 任意          | 4% |
| chk | アシュラ | As-14_迅雷    | マテリアル | 物理行動                 | 電撃を放ち、集団を無力化するデバイス。                     | [Rep]ステート:"ダウン"<br>[Rep]射程:0<br>[Rep]対象:タイル5枚<br>[SP]モブ以外を対象にできない。<br>(範囲内にモブ以外のキャラクターがいても効果を受けない)                                         | 2           | 4% |
| chk | アシュラ | As-20_鎧袖一触  | プラグイン | 物理行動                 |                                         | [Rep]タイミング:アクション<br>「SP」このデバイスで実行するメソッドのリアクションを複合判定にする。<br>本来の能力値に加え、【保守】でも対決に勝たなければ回避できない。                                                | -           | 8% |
| chk | アシュラ | As-21_火神防御陣 | プラグイン | 物理行動                 | 火器管制システムとリンクし、火器を防御に転用するプログラム。          | [Rep]タイミング:リアクション<br>[SP]射程内のキャラクターが行う《物理行動》の対象を火神防御陣の使用者(1体)に変更する。<br>1セッションにVer回使用可能                                                     | -           | 8% |
| chk | アシュラ | As-22_阿頼耶識  | プラグイン | 再起動                  | 自己の深層に在る論理空間"阿頼耶識"より記憶を呼び覚ますプログラム。      | [Add]クロック: +3<br>[SP]再起動の使用回数を消費せずに実行できる。<br>[SP]最上位のステートのみ解消する。<br>1セッションに1回使用可能。                                                         | -           | 8% |
| chk | アシュラ | As-23_業力不滅  | プラグイン | 論理行動                 | 対象の記憶より"業"を呼び覚まし、ステートを塗り替えるプログラム。       | [Rep]ステート:なし<br>[SP]セット済みのステートを全て負傷に変更する。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                | -           | 8% |
| chk | アシュラ | As-24_唯我    | プラグイン | 論理行動                 | 他者の認識力を自身に集約するプログラム。                    | [SP]対象の"アクセス"または"バベツティア"を解消し、自身にセットする。<br>また、そのアクセスに紐づく対象の状態(ユナイトシステム、ゴーストビジョン、アイシェアリングなど)を同時に奪取する。                                        | -           | 8% |

| ID  | タスク   | 名称                       | カテゴリ  | 対応メソッド     | 解説                                                                             | 機能                                                                                                                                                       | サイズ         | 負荷 |
|-----|-------|--------------------------|-------|------------|--------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | ケルベロス | Cb-01_カノンブロス             | マテリアル | 物理行動       | 双肩に備えた巨砲。<br>各々が意思を持つが如く攻撃をサポートする。                                             | [Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]ステート:"クラッシュ/胸部"<br>[Add]制御ルール: +Ver×10%                                                                                            | 胸部<br>プリセット | -  |
| chk | ケルベロス | Cb-02_ヘルズチェーン            | マテリアル | 論理防御       | 自らを縛る番犬の鎖。<br>フィールドに接続し、自らのテリトリーとして守護する。                                       | [Add]達成値: +Ver<br>[SP]フィールドへの論理行動に対して論理防御を行う。                                                                                                            | 脚部<br>プリセット | -  |
| chk | ケルベロス | Cb-10_ゲートキーパー            | マテリアル | 封鎖         | 地面にアンカーを打ち、不動の砲台と化す。                                                           | [Rep]対象: 自身<br>[Rep]クロック: 0<br>[Add]達成値: +Ver                                                                                                            | 2           | 4% |
| chk | ケルベロス | Cb-11_バラージメイカー           | マテリアル | 物理行動<br>封鎖 | 小口径の機関銃。<br>ダウンさせるほどの威力はないが、足止めには最適。                                           | [Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]対象: タイルVer枚<br>[Rep]チャージ: 1～4                                                                                                      | 2           | 4% |
| chk | ケルベロス | Cb-12_ブラッディハウル           | マテリアル | 物理行動       | 様々な弾薬を発射可能なグレネードランチャー。                                                         | [Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]対象: タイルVer枚<br>[SP]他のデバイス(フィールド行動を除く)から弾薬を取得でき、待機メソッドで装填できる。その後1回のみ、該当のデバイスのステートを与える攻撃ができる。<br>弾薬は、ツールや、リーチ内の同意した別キャラクターから取得してもよい。 | 2           | 4% |
| chk | ケルベロス | Cb-13_ベノムテイル             | マテリアル | 物理行動       | 蛇を思わせる鋼の鞭。<br>毒針を持ち、傷つけた対象を行動不能に陥れる。                                           | [SP]対決に勝利した場合、<br>ルーチンの終了処理で対象に"ダウン"をセットする。                                                                                                              | 2           | 4% |
| chk | ケルベロス | Cb-14_ハウンド               | マテリアル | 論理行動       | 高精度の臭気センサー。<br>においの方向、距離を大まかに測定できる。<br>また、プログラムの電気信号も感じ取ることができ、プラグインの解析にも転用可能。 | [Rep]対象: タイル1 + Ver枚<br>[SP]対象の持つプラグインのデバイスを全て看破する。                                                                                                      | 2           | 8% |
| chk | ケルベロス | Cb-20_ファイアウォール           | プラグイン | 待機         | 複数の疑似人格プログラム。<br>論理的な干渉の身代わりにすることができる。                                         | [SP]論理行動によるステートを1つ解消する。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                                                | -           | 8% |
| chk | ケルベロス | Cb-21_リジェネレート            | プラグイン | 待機         | フィールドの思考回路と同期を取り、記憶から肉体を再生するプログラム。                                             | [Rep]: ステート: "アクセス/フィールド"<br>[SP]フィールドから受けたステートをVer個解消する。                                                                                                | -           | 4% |
| chk | ケルベロス | Cb-22_ヘルファイア<br>※フィールド行動 | プラグイン | 論理行動       | フィールドを介して対象の思考回路をショートさせるプログラム。                                                 | [Add]対象 + 1 + Ver<br>[SP]アクセス/フィールドを全て"ダウン"に変更する。                                                                                                        | -           | 8% |
| chk | ケルベロス | Cb-23_アビスゲート<br>※フィールド行動 | プラグイン | 物理行動       | フィールドに地割れを起こさせるプログラム。                                                          | [Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]対象: タイル1枚<br>[Rep]ステート: "ダウン"ただし、飛行している対象には無効。<br>[SP]対象のタイル(対象の存在しているタイル)を奈落に変更する。                                                | -           | 8% |
| chk | ケルベロス | Cb-24_アフタースウィーツ          | プラグイン | 待機         | 休息を効果的に回復に転化するプログラム。<br>糖分を摂取することで効果を発揮する。                                     | [SP]このメソッドで得たステートが有効である限り、<br>判定値に、すでに失効した分の"待機"数×10%のボーナスを得る。                                                                                           | -           | 8% |

ありきたりでは…

| ID  | タスク    | 名称             | カテゴリ  | 対応メソッド             | 解説                                   | 機能                                                                                                                         | サイズ         | 負荷 |
|-----|--------|----------------|-------|--------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | キュクロブス | Cy-01_デビルズアイ   | マテリアル | -                  | 高精細、かつ高度な分析能力をもつカメラ。                 | [SP]対象のタスク、【能力値】を看破する。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                   | 頭部<br>プリセット | -  |
| chk | キュクロブス | Cy-02_ハイパーアーム  | マテリアル | 移動                 | 強靱さと繊細さを併せ持つ腕部。                      | [Rep]チャージ:1~4<br>[Rep]ステート:"ダウン"<br>[SP]障害物を排除しながら移動し、ツール[投擲(超重)]を1つ取得できる。                                                 | 腕部<br>プリセット | -  |
| chk | キュクロブス | Cy-10_オプティックレイ | マテリアル | 物理行動               |                                      | [Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]ステート:"ダウン"<br>[Rep]達成値:【認識】+C                                                                        | 2           | 4% |
| chk | キュクロブス | Cy-11_クロスゲイザー  | マテリアル | 論理行動               | X線の照射、受像によって透視を可能とする装置。              | [SP]対決に勝利した場合、対象のデバイス(マテリアル、プラグイン)を全て看破する。                                                                                 | 2           | 4% |
| chk | キュクロブス | Cy-12_コロッサスハンズ | マテリアル | 物理行動               |                                      | [Add]ステート:任意のペナルティ、またはクラッシュのステートを1つ追加する。<br>[Rep]射程:リーチ                                                                    | 2           | 4% |
| chk | キュクロブス | Cy-13_サーマルセンス  | マテリアル | 物理防御<br>論理防御<br>待機 | 熱源を認識するセンサー。                         | [Rep]ステート:"待機"<br>[Rep]達成値:【認識】+C<br>[SP]このメソッドで得たステートが有効な間、"透明化"したキャラクターをn体の対象にできる。                                       | 2           | 4% |
| chk | キュクロブス | Cy-14_パイルシューター | マテリアル | 物理行動<br>封鎖         | 爆発による推進力で杭を打ち込むデバイス。                 | [Rep]チャージ:1~4<br>[Rep]射程:リーチ+Ver<br>[Rep]ステート:"ダウン"                                                                        | 2           | 4% |
| chk | キュクロブス | Cy-20_オーガナイザー  | プラグイン | -                  | 状況解析プログラム。<br>的確な判断、アドバイスによって判定を助ける。 | [SP]【サイト】内で発生した判定の制御ロールのダイス目を1の位と10の位を入れ替える。<br>入れ替えた結果、クリティカル値以下になる場合、クリティカルとなる。<br>[SP]自身のクロックを+5する<br>1シーンに1+Ver回使用可能   | -           | 8% |
| chk | キュクロブス | Cy-21_アキュレイトボム | プラグイン | 論理行動               | 対象の操作系統を麻痺させる論理爆弾。                   | [Rep]ステート:ペナルティ/看破済みのタスク<br>[Add]達成値:+1<br>[Add]制御ロール:-10%                                                                 | -           | 8% |
| chk | キュクロブス | Cy-22_オフシールド   | プラグイン | 論理行動               | 対象のデバイスのウィークポイントを解析するプログラム。          | [Rep]ステート:ペナルティ/シールド<br>[Rep]対象:Ver体                                                                                       | -           | 8% |
| chk | キュクロブス | Cy-23_ニュートライザー | プラグイン | 物理行動               | メソッドの実行にかかるデバイスの影響を規定値に補正するプログラム。    | [Rep]ステート:"負傷"<br>[Rep]タイミング:アクション/リアクション<br>[Rep]チャージ:1/+1~3 [Rep]クロック:1~C<br>[Rep]対象:1体 [Rep]威力:出力+1D<br>[Add]制御ロール:-30% | -           | 8% |
| chk | キュクロブス | Cy-24_リストア     | プラグイン | 論理行動               |                                      | [SP]ペナルティをVer個解消<br>[SP]破損したデータを復元する。<br>1シーンに1回使用可能                                                                       | -           | 8% |

| ID  | タスク  | 名称              | カテゴリ  | 対応メソッド | 解説                                                       | 機能                                                                                                                                              | サイズ         | 負荷 |
|-----|------|-----------------|-------|--------|----------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | ドラゴン | Dg-01_アトミックハート  | マテリアル | 待機     | 高出力の炉を内蔵する胴部。<br>所持するツール、デバイスにエネルギーを供給する。                | [SP]ツールを、バフファ、接続部位の制限の許す限り同時に接続できる。<br>[SP]1シーンN回使用可能なデバイスを1つ選択し、使用回数を1増加させる。<br>1セッションに1回使用可能。                                                 | 胸部<br>プリセット | -  |
| chk | ドラゴン | Dg-02_フューリーフィスト | マテリアル | 物理行動   | 光速の情報伝達能力を持つ神経回路。<br>恐るべき乱打を可能にする。                       | [Add]ステート: $\times 2$ (十より優先して計算する)<br>[Rep]射程: リーチ                                                                                             | 腕部<br>プリセット | -  |
| chk | ドラゴン | Dg-10_バスタープレス   | マテリアル | 物理行動   | 高出力のエネルギー弾を射出するデバイス。<br>エネルギーを圧縮して、さらに威力を増すことも可能。        | [Rep]射程: $+Ver$<br>[Add]威力: $+3 \times C$<br>[Rep]ステート: "ダウン"<br>[SP]シフトした先のクロックまでメソッドの処理が先延ばしされる。<br>リアクションで使用する場合、シフト後のクロックがアクション側以下ならば実行できる。 | 2           | 4% |
| chk | ドラゴン | Dg-11_ドラゴンスケイル  | マテリアル | 物理防御   | 高い硬度を誇るだけでなく、触れた者に火傷を負わせる外殻。<br>攻撃に使用した武器を劣化させる。         | [SP]対決相手からステートを受けた場合、相手に"クラッシュ/使用したデバイスorツール"をセットする。<br>対象のデバイスorツールが複数ある場合は、Ver個相手が選択する。<br>1つのステートで選択したすべてのデバイスがクラッシュしていることを表す。               | 2           | 4% |
| chk | ドラゴン | Dg-12_アフターバーナー  | マテリアル | 移動     | 燃料を大量に消費して加速するブースター。                                     | [Rep]チャージ: $1 \sim 4$<br>[Rep]射程: $\mu\text{m} \times (C + 1)$                                                                                  | 2           | 4% |
| chk | ドラゴン | Dg-13_ヒートヘイズ    | マテリアル | 論理防御   | 炉の排熱機構を応用し、熱の結界を形成。<br>空気中の回路を歪め、論理信号を伝達不能にする。           | [Rep]射程: 0<br>[Rep]対象: タイルVer + 2枚<br>[SP]アクション対象のタイルでなくても、アクションの射線上を対象としてリアクションできる。<br>[SP]対象のタイルに論理障害を設置する。                                   | 2           | 4% |
| chk | ドラゴン | Dg-14_グリーディバイト  | マテリアル | 封鎖     | 足を挟み込み、移動を阻害するデバイス。<br>対象を射程圏内に掴み取り、離さない。                | [Rep]チャージ: $1 \sim 4$<br>[Rep]射程: リーチ<br>[Rep]ステート: "クラッシュ/脚部"                                                                                  | 2           | 4% |
| chk | ドラゴン | Dg-20_バーニングドラゴン | プラグイン | -      | タスクと精神をより深く結びつけるプログラム。<br>タスクは考えて使役するものではない。感じ取るものだ。     | [SP]制御ロールの振り直しができる。<br>1シーンに2 + Ver回使用可能。                                                                                                       | -           | 8% |
| chk | ドラゴン | Dg-21_ホーリープレス   | プラグイン | 物理行動   | 精神に感応して、エネルギーを実体のある破壊力に変換するプログラム。                        | [Add]威力: $+10$<br>[Rep]ステート: "ダウン" $\times 2$<br>[SP]ダウンの演出を自由に創作できる。<br>1シナリオに1 + Ver回使用可能                                                     | -           | 8% |
| chk | ドラゴン | Dg-22_マテリアルハンター | プラグイン | 論理行動   | 鉱物の探知・分析プログラム。<br>デバイスの分析に転用することが可能。                     | [Rep]対象: タイル1 + Ver枚<br>[SP]対象の持つマテリアルのデバイスを全て看破する。                                                                                             | -           | 8% |
| chk | ドラゴン | Dg-23_ドラゴンソウル   | プラグイン | 再起動    | 炉のエネルギー循環を最適化するプログラム。<br>再起動に時間を要するが、完全な状態で復帰することが可能となる。 | [Rep]チャージ: $-3$<br>[Rep]クロック: $-1$<br>1セッションに1回使用可能。                                                                                            | -           | 8% |
| chk | ドラゴン | Dg-24_ワールブレイズ   | プラグイン | 物理行動   | 精神力を物理的な圧力に変換するプログラム。<br>激情を叩きつけ、対象の対応を遅らせる。             | [Rep]対抗手段: 物理行動<br>[Rep]射程: 【リーチ】<br>[Rep]達成値: 【出力】                                                                                             | -           | 8% |

| ID  | タスク   | 名称              | カテゴリ  | 対応メソッド | 解説                                                           | 機能                                                                                                                                                                    | サイズ         | 負荷 |
|-----|-------|-----------------|-------|--------|--------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | デュラハン | Dh-01_エレクジョイント  | マテリアル | 移動     | 超電磁接続によって身体関節を切り離したまま操る装置。                                   | [SP]腕、頭、脚のいずれかを切り離し、胴部を残して配置する。<br>メソッド実行の際、切り離れた部位分のクロックをシフトすることで、同じメソッドを実行させることができる。<br>ただし、マテリアルのデバイスは、それを格納している部位でしか使用できない。<br>お互いがリーチ内にいる場合は、全てのデバイスを共有することができる。 | 胸部<br>プリセット | -  |
| chk | デュラハン | Dh-02_セントール     | マテリアル | 移動     | 騎馬の如き四脚に変形する。<br>背面にキャラクターを載せて移動できる。                         | [SP]自身を含むVer体(最低2体)のキャラクターを同時に同じタイルに移動させられる。<br>この時、移動するキャラクターの看破済みのデバイスを組み合わせてもよい。<br>制御ロールに移動させる全員のデバイス分、ペナルティを負う。                                                  | 脚部<br>プリセット | -  |
| chk | デュラハン | Dh-10_デュランダール   | マテリアル | 移動     | 腕部のデバイスを変形させ、ツールとして活用できる形にする。                                | [SP]デバイスをひとつツールとして切り離し、移動させる。<br>デバイスは演出行動で拾うことができ、即座に接続状態になる。<br>負荷はデバイスの稼働率と同じ。                                                                                     | 2           | 4% |
| chk | デュラハン | Dh-11_スクリュランス   | マテリアル | 物理行動   | 巨大なドリル。                                                      | [Add]威力: +直前に移動した距離<br>[Rep]ステート: "ダウン"<br>[SP]移動直後にカレントを維持したまま宣言できる。                                                                                                 | 2           | 4% |
| chk | デュラハン | Dh-12_チェインソード   | マテリアル | 物理行動   | 回転するチェーン状の刃によって、対象を削り斬る剣。<br>機関部が温まるまで時間を要する。                | [Rep]ステート: "ダウン" × 現在のチャージ<br>[Rep]射程: 【リーチ】                                                                                                                          | 2           | 4% |
| chk | デュラハン | Dh-13_オープンデッド   | マテリアル | 移動     | 身体を自在に分割し、攻撃を回避する。                                           | [Rep]タイミング: リアクション<br>[Add]達成値: +1 + Ver<br>[SP]デバイスの効果で分割した部位がある場合、瞬時に合体してもよい。<br>1ルーチンに1回使用可能。                                                                      | 2           | 4% |
| chk | デュラハン | Dh-14_イビルシールド   | マテリアル | 論理行動   | 頭部を模した盾。<br>攻撃をからめとり、さかのぼって論理信号を叩きこむ。                        | [Rep]タイミング: リアクション<br>[SP]物理行動へのリアクションとしても使用できる。<br>[SP]対象のステートを全て"ダウン"に変更する。                                                                                         | 2           | 4% |
| chk | デュラハン | Dh-20_メソッドイモータル | プラグイン | -      | システムダウン後に起動する自律プログラム。<br>身体に、かりそめの自由をもたらす。                   | [SP]自身が受けた"ダウン"のステートを負傷×2に変更する。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                                                     | -           | 8% |
| chk | デュラハン | Dh-21_ネクロマンシー   | プラグイン | 論理行動   | ダウンした対象に、仮想タスクを展開し、簡易な行動を可能にするプログラム。                         | [Rep]対象: "ダウン"した1体<br>[SP]対象を物理行動が行える状態にする。<br>この効果はルーチン終了まで持続する。<br>1シーンに1回使用可能。                                                                                     | -           | 8% |
| chk | デュラハン | Dh-22_スタンドアロン   | プラグイン | 論理行動   | 外部からのアクセスを強制的に遮断するプログラム。                                     | [Rep]射程: +10<br>[Rep]対象: "アクセス/使用者"を持つキャラクター全て<br>[SP]"アクセス/使用者"を"負傷"に変更する。                                                                                           | -           | 8% |
| chk | デュラハン | Dh-23_ハック&クラッシュ | プラグイン | 論理行動   | 肉体外部との論理的な"関節"を切断するプログラム。                                    | [Rep]ステート: "クラッシュ/ツール全て"                                                                                                                                              | -           | 8% |
| chk | デュラハン | Dh-24_ダミーヘッド    | プラグイン | 論理防御   | 体内に侵入した論理信号を隔壁に閉じ込めるプログラム。<br>閉じ込めた論理信号は自身の論理行動として撃ち出すことが可能。 | [SP]対決に成功した場合、防御した論理行動の組み合わせ全てを、接続済みのツールとして記憶できる。<br>負荷8%で、1回使用すると消滅する。                                                                                               | -           | 8% |

強すぎ説

| ID  | タスク    | 名称               | カテゴリ  | 対応メソッド             | 解説                                                                               | 機能                                                                                                                                                               | サイズ         | 負荷 |
|-----|--------|------------------|-------|--------------------|----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | レヴィアタン | Lv-01_インビンシブル    | マテリアル | 封鎖                 | 難攻不落の砦がごとき巨大な胴部。<br>あまりの巨体ゆえ、存在するだけで封鎖が成立する。                                     | [Rep]チャージ:0<br>[Rep]クロック:0<br>[Rep]射程:1<br>[SP]自身を、常時高度1の障害物として扱う。                                                                                               | 胸部<br>プリセット | -  |
| chk | レヴィアタン | Lv-02_オクトパスガード   | マテリアル | 物理防御               | 攻撃に俊敏に反応する堅牢な腕部。<br>伸縮自在で離れた距離をカバーできる。                                           | [Rep]射程:リーチ+Ver<br>[SP]アクションの射線に射程が届いていれば実行できる。                                                                                                                  | 腕部<br>プリセット | -  |
| chk | レヴィアタン | Lv-10_グラトニーホール   | マテリアル | 物理防御               | 攻撃を飲み込み、エネルギーに転化する装置。                                                            | [Add]クロック: +3<br>[SP]メソッド処理後、勝敗に関わらず自身のステートを1つ”待機”に変更する。<br>1ルーチンに1回使用可能。                                                                                        | 2           | 4% |
| chk | レヴィアタン | Lv-11_レッドオルカ     | マテリアル | 物理行動               | 水陸で使用可能なミサイルランチャー。<br>論理信号による探信で、対象を追尾する。                                        | [Rep]ステート:”ダウン”<br>[Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]対象:タイルC枚<br>[Add]対抗手段: +《論理防御》                                                                                          | 2           | 4% |
| chk | レヴィアタン | Lv-12_デスクロウラー    | マテリアル | 移動                 | キャタピラ形状に変形する脚部。                                                                  | [Rep]チャージ:1~4<br>[Add]達成値: +2+Ver<br>[Rep]ステート:”ダウン”(地上のみ有効)<br>[Add]射程: -1(最低1)                                                                                 | 2           | 4% |
| chk | レヴィアタン | Lv-13_スクリュウユニット  | マテリアル | 待機                 | 水中行動の為のタンク、スクリュウ。<br>ゾールに供給するエネルギータンクの役も兼ねる。<br>自律起動し、自身の行動を阻害せず、準備を整えられる。       | [Rep]ステート:飛行(水中のみ)or待機<br>[Rep]クロック:0+浮上する高度(0~ムーブの任意)                                                                                                           | 2           | 4% |
| chk | レヴィアタン | Lv-14_エコーレシーバー   | マテリアル | 物理行動<br>物理防御<br>封鎖 | 音を視覚として認識する装置。<br>光源がなくても距離、大きさ、形をとらえることができる。<br>全周の状況を認識することができ、アクションに迅速に対応できる。 | [Rep]タイミング:リアクション<br>[Rep]クロック:0<br>[SP]対象の”透明化”を解消できる。                                                                                                          | 2           | 4% |
| chk | レヴィアタン | Lv-20_フォートレス     | プラグイン | 物理防御<br>論理防御       | 指定した他者を”自身”として定義するプログラム。                                                         | [Add]対象: +Ver<br>[Add]射程: +C                                                                                                                                     | -           | 8% |
| chk | レヴィアタン | Lv-21_ショックアブソーバ  | プラグイン | 物理防御               | 衝撃を受け流す姿勢制御プログラム。                                                                | [Rep]チャージ:0<br>[Rep]達成値:5(固定)+Ver<br>[Rep]保守に+5のボーナスを得る。                                                                                                         | -           | 8% |
| chk | レヴィアタン | Lv-22_ロジカルコンバータ  | プラグイン | 待機                 | 身体の不調を自動的に調整、有益なものにするプログラム。                                                      | [Add]チャージ: +4-Ver<br>[SP]クロック、チャージに関わらず、即座に待機を宣言できる。                                                                                                             | -           | 8% |
| chk | レヴィアタン | Lv-23_マイティアドヴァンス | プラグイン | 移動                 | あらゆる衝撃に対応する姿勢制御プログラム。<br>着実に、一歩ずつ歩みを進める。                                         | [Rep]射程:C+Ver-1<br>[Rep]対抗手段:なし                                                                                                                                  | -           | 8% |
| chk | レヴィアタン | Lv-24_ユナイトシステム   | プラグイン | 論理行動               | 他のキャラクターと精神を同調させるプログラム。<br>身体を変形、接続させ、デバイスを共有する。                                 | [Rep]射程:0<br>[Rep]ステート:”アクセス/使用者”<br>[SP]属性を消費。対象とデバイスを共有し、自由に組み合わせられる。2人分のチャージを持った1体として扱い、ステートは二人同時に受ける。この状態はシーン終了まで持続。また、いつでも解除できる。アクセスが失効した場合、お互いへの論理行動のみ行える。 | -           | 8% |

| ID  | タスク   | 名称                         | カテゴリ  | 対応メソッド | 解説                                                                                 | 機能                                                                                                                                                                                               | サイズ         | 負荷 |
|-----|-------|----------------------------|-------|--------|------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | ファントム | Pt-01_フォグマインド              | マテリアル | 論理行動   | 特殊な論理構造をした思考回路。<br>発信される信号は変幻自在。                                                   | [SP]ステートを(1つ飛ばして)2つ上のステータスバーにセットする。<br>次にステートがセットされる際は、最上段に乗せするか、飛ばされた空きスペースにステートをセットか、メソッドの実行者が選択できる。                                                                                           | 頭部<br>プリセット | -  |
| chk | ファントム | Pt-02_ゼログラビティ              | マテリアル | 移動     | 身体を分解・再構築する機能を備えた脚部。<br>短期的にフィールドの論理空間に肉体ごと溶け込み、一瞬のうちに目的地に現れる。                     | [SP]障害物を無視して移動が可能。<br>Ver以下の高度の障害物であれば、障害物の上に配置してもよい。                                                                                                                                            | 脚部<br>プリセット | -  |
| chk | ファントム | Pt-10_ディスガイズ               | マテリアル | -      | 身体を包む映写装置。<br>映像を纏い、異なる姿に変身する。<br>大きさの異なるものに変身することは可能だが、元の身体は変化しないため、接触されればばれてしまう。 | [SP]"看破"されたデバイスを全て"未看破"の状態に戻す。<br>1シーンにVer回使用可能。                                                                                                                                                 | 2           | 4% |
| chk | ファントム | Pt-11_ステルスコート              | マテリアル | 待機     | 背景の映像を投影し、視認性を極限まで低くする亡霊の外套。                                                       | [Rep]ステート:透明化                                                                                                                                                                                    | 2           | 4% |
| chk | ファントム | Pt-12_カースブラスト              | マテリアル | 物理行動   | 広範囲を巻き込む自爆装置。                                                                      | [Rep]射程:0<br>[Rep]対象:5タイル<br>[Rep]ステート:使用者が受けたのと同数の"ダウン"<br>[Add]クロック:+5<br>[SP]使用者は無条件でC+Ver個の"ダウン"を受ける。(メソッド自体のダウンは受けない)                                                                       | 2           | 4% |
| chk | ファントム | Pt-13_アイスソード<br>※フィールド行動   | マテリアル | 物理行動   | 冷気を収束させて放つ、呪いの魔剣                                                                   | [Rep]ステート:"ダウン"×2<br>[SP]対決に敗北した場合、受けるステートが×2される。                                                                                                                                                | 2           | 4% |
| chk | ファントム | Pt-14_カースドミラー              | マテリアル | 物理行動   | 対象が自分の体を動かすために発している論理信号を受信。自分に適用する装置。<br>完全に相手の動作をコピーし、同等の威力で対抗する。                 | [Rep]タイミング:リアクション<br>[Rep]ステート:対象のメソッドのステート<br>[Rep]威力:対象のメソッドの威力<br>[Rep]達成値:対象の操作+自分のC                                                                                                         | 2           | 4% |
| chk | ファントム | Pt-20_アイシェアリング             | プラグイン | 論理行動   | 知覚を共有し、広大な射程を得るプログラム。                                                              | [SP]このメソッドで得た"アクセス/対象"が有効である限り、【サイト】を基準とする射程を、対象の【サイト】を基準に変更することができる。また、効果の到達点は、対象のいるタイルを起点とする。<br>この効果を得るには、対象が使用者の【サイト】内に存在している必要がある。<br>射線の考慮が必要な場合、「使用者→対象→メソッドの対象」として引くこと。                  | -           | 8% |
| chk | ファントム | Pt-21_ヨモツヒラサカ<br>※フィールド行動  | プラグイン | 論理行動   | 対象を、フィールドの論理空間に強制的に引き込む(ダイブさせる)プログラム。                                              | [Rep]対象:自身を含む1+C体<br>[SP]対象をフィールドにダイブさせる。<br>このデバイスを組み合わせた論理行動は、論理空間から現実空間へ実行できる。<br>射程はダイブした場所を起点として考える。                                                                                        | -           | 8% |
| chk | ファントム | Pt-22_ゴーストプレス              | プラグイン | 論理行動   | 自身のステートを論理信号に変換するプログラム。                                                            | [Rep]ステート:自身のステータスバー7以下に記録された"ダウン"以外のステート1つすでに失効したステートを選択してもよい。                                                                                                                                  | -           | 8% |
| chk | ファントム | Pt-23_スクリーム                | プラグイン | 論理行動   | 膨大な論理信号を作成するプログラム。<br>叩きつけられた対象の精神は崩壊する。                                           | [Rep]チャージ:4-Ver<br>[Rep]ステート:"ダウン"<br>[SP]"ダウン"した対象には使用できない。                                                                                                                                     | -           | 8% |
| chk | ファントム | Pt-24_ゴーストビジョン<br>※フィールド行動 | プラグイン | 論理行動   | フィールドにイメージを送り込み、投影するプログラム。                                                         | [Rep]対象:タイルC+Ver枚<br>[SP]対象タイルにホログラフを投影。"アクセス/フィールド"が有効な限り、障害物or論理障害として機能する。使用者の移動メソッドによって同時に移動、変化できる。<br>このデバイスは《論理行動》で使用者に勝利することでも"看破"でき、"看破"されるとホログラフは消滅する。この時、ホログラフに対して《論理行動》しても、使用者との対決になる。 | -           | 8% |

| ID  | タスク   | 名称                          | カテゴリ  | 対応メソッド           | 解説                                      | 機能                                                                                                           | サイズ         | 負荷 |
|-----|-------|-----------------------------|-------|------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | セイレーン | SI-01_メルティボイス               | マテリアル | 物理行動<br>論理行動     | 七色の声を発する声帯。<br>声に論理信号を織り込み、拡散する。        | [Rep]対象:タイル1+Ver枚<br>[SP]論理行動、またはフィールド行動にのみ使用可能。                                                             | 頭部<br>プリセット | -  |
| chk | セイレーン | SI-02_ジェットウィング              | マテリアル | 移動               | 飛行を可能とする翼を備えた胴部。                        | [Rep]射程:5(直進のみ。高度変更は可能だが上昇、下降のどちらか)<br>使用時の高度は1~Verの任意とする。<br>[SP]自身に"飛行"をセットする。                             | 胴部<br>プリセット | -  |
| chk | セイレーン | SI-10_ホークアイ                 | マテリアル | 物理行動<br>移動<br>封鎖 |                                         | [SP]日中、地上に限り、【サイト】を3+Ver分加算する。<br>ただし、射線は直進のみ。2枚分使用して斜めに直進してもよい。                                             | 2           | 4% |
| chk | セイレーン | SI-11_アウトサイドナーブ             | マテリアル | -                | 神経伝達の補助となる外部神経。                         | [SP]初期処理で使用。<br>イニシアチブに+1+Verする。<br>1シーンに1回使用可能。                                                             | 2           | 4% |
| chk | セイレーン | SI-12_フェザースライサー             | マテリアル | 物理行動<br>物理防御     | 高速で振動することで切れ味を増す剣。<br>軽量で取り回しがよい。       | [Add]クロック:-1<br>[SP]制御ロールを2回行える。                                                                             | 2           | 4% |
| chk | セイレーン | SI-13_ホワイトナイブス              | マテリアル | 物理行動             | 羽のように軽く、鋭い刃を無数に射出するデバイス。                | [Rep]射程:【サイト】<br>[Add]対象:+1<br>[Add]威力:-2                                                                    | 2           | 4% |
| chk | セイレーン | SI-14_ワールウィンド               | マテリアル | 移動               | 身体に回転力を加えるパーニアスラスター。<br>旋風に巻き込み、敵を薙ぎ払う。 | [Rep]チャージ:1~4<br>[Rep]ステート:"負傷"<br>[Rep]対象:射線上のタイル全て<br>[Add]達成値:-1                                          | 2           | 4% |
| chk | セイレーン | SI-20_スイートソング               | プラグイン | 論理行動             | 対象を魅了する音色を作成するプログラム。                    | [Rep]ステート:シロハタ(対象がモブの場合のみ)                                                                                   | -           | 8% |
| chk | セイレーン | SI-21_トルネードブラスト<br>※フィールド行動 | プラグイン | 物理行動             | 小規模な竜巻を発生させ、範囲に被害をもたらす。                 | [Rep]ステート:"ダウン"<br>[Rep]射程:【サイト】<br>[Rep]対象:タイルVer枚                                                          | -           | 8% |
| chk | セイレーン | SI-22_カウンターブロー<br>※フィールド行動  | プラグイン | 物理防御             | 不可視のレールを作り出し、弾道を捻じ曲げて攻撃者に反撃するプログラム。     | [SP]射程を【サイト】に依存する物理行動に対抗して使用。<br>対決に勝利した場合、物理行動を行った者にその効果を及ぼす。                                               | -           | 8% |
| chk | セイレーン | SI-23_サイレンスエリア<br>※フィールド行動  | プラグイン | 論理防御             | 周囲の振動を相殺するプログラム。<br>音や、論理信号の伝達を阻害する。    | [Rep]対象:タイル2+Ver枚<br>[Add]クロック:+3<br>[SP]リアクション時、対象がタイル1枚になる。<br>[SP]対象のタイルに論理障害を配置する。この論理障害は使用者の論理行動を阻害しない。 | -           | 8% |
| chk | セイレーン | SI-24_ウェザーレポート<br>※フィールド行動  | プラグイン | 論理行動             | フィールドにアクセスして天候を書き換えるプログラム。              | [Rep]対象:フィールド全体 ※この[Rep]を必ず適用すること<br>フィールドに存在するすべてのキャラクターの【サイト】に-1~Ver(任意)のペナルティを与える。                        | -           | 8% |

| ID  | タスク   | 名称                          | カテゴリ  | 対応メソッド | 解説                                                | 機能                                                                                                                                                                | サイズ         | 負荷 |
|-----|-------|-----------------------------|-------|--------|---------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------|----|
| chk | ティタニア | Tt-01_クイーンティアラ              | マテリアル | 再起動    | 額冠のような機関。エネルギーを論理信号に変換する機能を持ち、接続を通して対象のステートを解消する。 | [Rep]対象: 1体<br>[Rep]射程: サイト                                                                                                                                       | 頭部<br>プリセット | -  |
| chk | ティタニア | Tt-02_エアリースカート              | マテリアル | 移動     | エアーの噴射によって浮遊するデバイス。                               | [Rep]射程: ムーブ、斜め方向に移動<br>[SP]水上での移動・静止が可能。<br>(水没した場合の浮上には使用できない)                                                                                                  | 脚部<br>プリセット | -  |
| chk | ティタニア | Tt-10_フェアリーロンド              | マテリアル | -      | 小型の攻撃端末"フェアリー"を無数に射出し、物理行動の補助を行う。                 | [SP]チャージを1消費<br>【サイト】内のキャラクターを対象とした物理行動の威力に+3する。<br>効果はカレント終了時まで持続する。                                                                                             | 2           | 4% |
| chk | ティタニア | Tt-11_バタフライローブ              | マテリアル | 論理行動   | 通電性の高い鱗粉を散布し、論理信号の伝達力を高める。                        | [Rep]対象: フィールド<br>[SP]対決に勝利した場合、自他問わず、フィールド上で行われる論理行動のステートが×2するようになる。<br>この効果はルーチン終了まで持続する。                                                                       | 2           | 4% |
| chk | ティタニア | Tt-12_リトルソルジャー              | マテリアル | 物理防御   | "フェアリー"の小隊が警護し、態勢を整える時間を稼いでくれる。                   | [Rep]ステート: "待機"<br>[Rep]対象: タイルVer枚                                                                                                                               | 2           | 4% |
| chk | ティタニア | Tt-13_ロジスティクスアンカー           | プラグイン | 論理行動   | 対象に"フェアリー"を一体打ち込み、アクセス状態を維持する。                    | [SP]ステータスバーの枠を1つ分離し、"アクセス/対象"をセットする。<br>ステータスバーに新たなステートがセットされても、"アクセス/対象"が失効しなくなる。<br>この効果は、該当のアクセスが有効な間持続し、ステータスバーの枠は1つ減ったものとして扱う。                               | 2           | 4% |
| chk | ティタニア | Tt-14_アバター                  | マテリアル | 移動     | フェアリー(ビット)を束ねて人型に変形させる。                           | [Rep]対象: アバター<br>アバターを生み出し、射程内に配置する。メソッドを行う際、2倍のクロックを使用することでアバターに同じメソッドを実行させることができる。<br>アバターにデバイスは無いが、ツールは4部位分接続できる。(バッファは共有)<br>リーチ内いる場合、本体とアバターでデバイス、ツールを共有できる。 | 2           | 4% |
| chk | ティタニア | Tt-20_サーバント                 | プラグイン | 論理行動   | 対象の精神深くに接続し、己の手足のように操るプログラム。                      | 射程: リーチ<br>"アクセス/対象"の代わりに"バベツティア/対象"を自身にセットする。                                                                                                                    | -           | 8% |
| chk | ティタニア | Tt-21_エレメントアクセス<br>※フィールド行動 | プラグイン | 物理行動   | フィールドを使役して4属性(地水火風)いずれかを暴走させ、攻撃に活用するプログラム。        | [Rep]ステート: "ダウン"<br>[Rep]射程: 【サイト】<br>[Rep]対抗手段: 物理防御、移動                                                                                                          | -           | 8% |
| chk | ティタニア | Tt-22_エレメントシールド<br>※フィールド行動 | プラグイン | 物理防御   | フィールドを使役して防御に活用するプログラム。                           | [Rep]チャージ: 2~4<br>[Rep]射程: 【サイト】<br>[SP]対抗判定の成否に関わらず、対象のアクションを無効化する。<br>ただし、失敗した場合、"クラッシュ/エレメントシールド"を受ける。                                                         | -           | 8% |
| chk | ティタニア | Tt-23_グリーンサイト<br>※フィールド行動   | プラグイン | 論理行動   | フィールドに点在する植物のネットワークを介し、対象を認識するプログラム。              | [Add]射程: +10<br>[Add]達成値: -4+Ver                                                                                                                                  | -           | 8% |
| chk | ティタニア | Tt-24_スプリングマーチ              | プラグイン | 移動     | 味方に進軍の号令を発信するプログラム。                               | [Rep]射程: 1+Ver<br>[SP]自身を除く、1+C体のキャラクターを移動させる。<br>移動先はそれぞれのキャラクターが決定する。<br>この時、移動するキャラクターの看破済みのデバイスを組み合わせてもよい。<br>制御ロールに移動させる全員のデバイス分、ペナルティを負う。                   | -           | 8% |