

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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。 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 [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。 [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。 (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 プリセット	-
	アラクネ	Ar-02_スパイダーレッグ	マテリアル	準備	針のような補助脚。 壁面、天井に張り付き、まるで飛行しているかのような移動ができる。	[Add]クロック:-Ver [Rep]ステート:飛行 [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 プリセット	-
	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+Tn×2する。 結果、Fを超えた場合、対象のターンをFour(行動終了)にする。	2	4%
	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ワイヤーウィップ。 論理行動に対して物理的に反撃できる。	[Rep]射程:[リーチ]+Ver [Rep]ステート:"ダウン" [SP]論理行動へのリアクションに使用できる。	2	4%
	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。 指示した場所に網を張り、踏み入れた者の脚を絡めとる。	[Rep]ステート:"ペナルティ/ムーブ" [Rep]射程:[サイト]+5 [SP]ラウンドの初期処理で範囲をVerマス指定。(キャラクターが配置されたマスは指定できない)誰かがそのマスに移動した場合、封鎖の対象にできる。このコマンドはリアクションに対して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%
	アラクネ	Ar-13_ゴルゴンワイヤー	マテリアル	論理行動 論理防御	身体から伸びた無数のケーブル。 対象に結線し、論理信号を直接流し込む。 精密な操作によって認識の不足を補うことができる。	[Rep]達成値:[操作]+Tn×2 [Rep]射程:[リーチ]+Ver	2	4%
	アラクネ	Ar-14_シールエリア ※フィールド行動	マテリアル	物理防御 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。 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、攻撃の矛先を任意の対象に向けることができる。	[Rep]射程:[リーチ]+Ver [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。 [SP]対決に勝利した場合、アクションの標的を自身ではなく、射程内の1体に変更する。 標的に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。 1ラウンドに1回使用可能。	2	4%
	アラクネ	Ar-20_オートスケジューラ	プラグイン	論理行動	アクセス処理を予定どおりに実行させるプログラム。 たとえダウンしていても、淡々と予定通りに実行し、アクセス権を取得すればダウンから復帰できる。	[SP]現在のステートに関わらず、《論理行動》を実行できる。 1シーンにVer回使用可能。	-	8%
	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 [Rep]ステート:"アクセス/アクション側"	-	8%
	アラクネ	Ar-22_コマンドリンカー	プラグイン	全て	二つのコマンドを論理の糸でつなぐプログラム。	[Add]クロック:+2 [SP]あなたの手番を維持したまま、続けて別のコマンドを実行できる。 1ラウンドVer回使用可能	-	8%
	アラクネ	Ar-23_ホームグラウンド	プラグイン	論理行動	フィールドを操り、即席の武器を編み上げるプログラム。	[Rep]対象:フィールド [SP]フィールドの特性を"看破"する。 [SP]使用者が看破している特性、またはデバイス一つ任意のマスに複製する。 フィールドの特性として扱い、持ち運び不可。あなたか、アクセス/あなたを持つ者にしか使用できない。このコマンドで得たステートが失効するまで存在し続ける。	-	10%
	アラクネ	Ar-24_クリアメモリー	プラグイン	論理行動	論理の糸で記憶、痕跡を包み隠すプログラム。	[Rep]ステート:ペナルティ/【保守】 [SP]対象の記憶を一時的に封印する。 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。 ステートが解消されるまで記憶は封印される。	-	8%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	アシュラ	As-01_三面	マテリアル	物理行動 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 [Add]クロック: +3	頭部 プリセット	-
	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]腕部ツールを最大3つまで接続可能とする。 また、腕部ツールの負荷合計をVer×3%分軽減する。	腕部 プリセット	-
	アシュラ	As-10_金剛剣	マテリアル	物理行動	交えた武器を破壊し、そ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) [SP]クラッシュしたツール、デバイスを看破する。	2	4%
	アシュラ	As-11_羅漢掌	マテリアル	物理行動 論理行動	不退転の意思を掌に纏い、直接叩きつける装備。 相手の四肢に甚大なダメージを与える。	[Rep]ステート:”クラッシュ/任意のフレーム” [Rep]射程:1リーチ	2	4%
	アシュラ	As-12_護法輪	マテリアル	物理行動 論理行動 封鎖	敵意を感知するセンサーユニット。 各部位に指令を発し、自動的に迎撃する。	[Rep]ターン:0 [Rep]クロック:0 [SP]モブ以外を対象にできない。	2	4%
	アシュラ	As-13_千変万化	マテリアル	コピーした デバイスに 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1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。 使用時、Verは1とする。 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。 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	6%
	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” [Rep]射程:0 [Rep]対象:5マス [SP]モブ以外を対象にできない。 (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%
	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 「SP」あなたが実行するコマンドに対するリアクションを複合判定にする。 本来の能力値に加え、【保守】でも対決に勝たなければ勝利にならない。	-	8%
	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。 あなた1人に攻撃を引きつける。	[Rep]タイミング:リアクション [SP]射程内のキャラクターが行う《物理行動》の対象をあなた(1体)に変更する。 1セッションにVer回使用可能	-	8%
	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 [SP]再起動の使用回数を消費せずに実行できる。 [SP]最上位のステートのみ解消する。 1セッションに1回使用可能。	-	8%
	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 [SP]対象の持つステートを全て負傷に変更する。 1シーンにVer回使用可能。	-	8%
	アシュラ	As-24_唯我	プラグイン	論理行動	他者の得たアクセス権を奪取し、自身に集約するプログラム。	[SP]対象の”アクセス”または”バベッティア”を解消し、それと同じステートを自身に受ける。 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%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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。 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】 [Rep]ステート:”クラッシュ/胴部” [Add]制御ロール: + Ver × 10%	胴部 プリセット	-
	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。 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 [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 プリセット	-
	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 [Rep]クロック: 0 [Add]達成値: + Ver	2	4%
	ケルベロス	Cb-11_バラージメイカー	マテリアル	物理行動 封鎖	小口径の機関銃。 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】 [Rep]対象: Verマス [Rep]ターン: 1 ~ 4	2	4%
	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】 [Rep]対象: Verマス [SP]《準備》コマンドで、マテリアル(フィールド行動を除く)から弾薬を取得し、装填できる。 その後1回だけ、該当のデバイスのステートを与える攻撃ができる。 弾薬は、《物理行動》以外でもよく、ツールやリーチ内の同意したキャラクターから得ても	3	4%
	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。 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、 ラウンドの終了処理で対象に”ダウン”を与える。	2	4%
	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。 においの方向、距離を大まかに測定できる。 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: 1 + Verマス [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%
	ケルベロス	Cb-20_ファイアウォール	プラグイン	準備	複数の疑似人格プログラム。 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。 1シーンにVer回使用可能。	-	8%
	ケルベロス	Cb-21_リジェネレート	プラグイン	準備	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” [SP]フィールドから受けたステートをVer個解消する。	-	4%
	ケルベロス	Cb-22_ヘルファイア ※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 [SP]アクセス/フィールドを全て”ダウン”に変更する。	-	8%
	ケルベロス	Cb-23_アビスゲート ※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】 [Rep]対象: 1マス [Rep]ステート:”ダウン”ただし、飛行している対象には無効。 [SP]対象のマスを奈落に変更する。	-	8%
	ケルベロス	Cb-24_アフタースウィーツ	プラグイン	準備	休息を効果的に回復に転化するプログラム。 糖分を摂取することで効果を発揮する。	[SP]このコマンドで得たステートが有効である限り、 判定値に、失効した分も含めた”準備”数 × 10%のボーナスを得る。	-	8%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	キュクロブス	Cy-01_デビルズアイ	マテリアル	演出行動	高精細、かつ高度な分析能力をもつカメラアイ。 見たものを自動で解析し、能力値を暴く。 抵抗する手立てはない。	[SP]対象のタスクを全て看破する。 1シーンにVer回使用可能。	頭部 プリセット	-
	キュクロブス	Cy-02_ハイパーアーム	マテリアル	移動	障害物を排除するとともに、それを武器にしてしまう。	[Rep]ターン:1~4 [Rep]ステート:"ダウン" [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 プリセット	-
	キュクロブス	Cy-10_オブティックレイ	マテリアル	物理行動	眼球と一体化したレーザービームの照射装置。 視線を送るだけで対象を捉えることができ、命中させるために精密な操作をする必要がない。	[Rep]射程:【サイト】 [Rep]ステート:"ダウン" [Rep]達成値:【認識】+Tn	2	4%
	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。 対象のデバイスを全て暴く。	[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)、フィールドの特性を全て看破する。	2	4%
	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	強靱さと繊細さを併せ持つハンドユニット。 対象をダウンさせることなく、弱体化することができる。	[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。 元のステートと、追加したステートは、どちらを上位にしてもよい。 [Rep]射程:リーチ	2	4%
	キュクロブス	Cy-13_サーマルセンス	マテリアル	物理防御 論理防御 準備	熱源を感知し、見えざるものを認識するセンサー。 対応コマンドの実行を経て認識可能になる。 また、視覚情報の増加により、すべての行動の成功率が増す。	[Rep]対象:自身 [Rep]ステート:"準備" [Rep]達成値:【認識】+Tn [SP]このコマン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%
	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 封鎖	爆発による推進力で杭を打ち込むデバイス。 強烈な一撃とともに、対象を足止めすることができる。	[Rep]ターン:1~4 [Rep]射程:リーチ+Ver [Rep]ステート:"ダウン"	2	4%
	キュクロブス	Cy-20_オーガナイザー	プラグイン	演出行動	状況解析プログラム。 これによつて的確な判断ができ、あなたのアドバイスによって判定は成功に導かれる。	[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。 入れ替えた結果、クリティカルや、効果的成功の条件等を満たす場合、制御ロールの結果も変更される。 [SP]自身のクロックを+5する 1シーンに1+Ver回使用可能	-	8%
	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。 恐ろしい量の無意味なデータを送り込み、タスクの処理能力を著しく低下させる。	[Rep]ステート:ペナルティ/看破済みのタスク [Add]達成値:+1 [Add]制御ロール:-10%	-	8%
	キュクロブス	Cy-22_オフシールド	プラグイン	論理行動	複数の対象を解析し、フレームの弱点を暴くプログラム。	[Rep]ステート:ペナルティ/シールド [Rep]対象:Ver体	-	8%
	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	コマンド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。 これにより、組み合わせるデバイスの不利点を帳消しにできる。	[Rep]ステート:"負傷" [Rep]タイミング:アクション/リアクション [Rep]ターン:1~4 [Rep]クロック:3 [Rep]対象:1体 [Add]制御ロール:-10%	-	8%
	キュクロブス	Cy-24_リストア	プラグイン	論理行動	論理的に削除、損傷されたデータを復元するプログラム。	[SP]対象の"ペナルティ"をVer個解消 [SP]破損したデータを復元する。 1シーンに1回使用可能	-	8%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	ドラゴン	Dg-01_アトミックハート	マテリアル	準備	高出力の炉を内蔵する胴部。 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、バッファ、接続部位の制限の許す限り同時に接続できる。 [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。 1セッションに1回使用可能。	胴部 プリセット	-
	ドラゴン	Dg-02_フューリーフィスト	マテリアル	物理行動 移動	光速の情報伝達能力を持つ神経回路。 恐るべき乱打、勢いに任せた暴力的な移動を可能にする。	[Add]ステート: $\times 2$ (＋より優先して計算する) [Rep]射程: リーチ	腕部 プリセット	-
	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。 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: $+Ver$ [Add]攻撃力: $+3 \times Tn$ [Rep]ステート: "ダウン" [SP]コマンド実行の前にクロックを移動し、そのクロックまでコマンド実行が先延ばしされる。 宣言後、クロックが到来する前にリアクションとして使用することはできる。	2	4%
	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。 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"を与える。 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。 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%
	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。 瞬間的に長距離を移動する。	[Rep]ターン: 1～4 [Rep]クロック: 1 [Rep]射程: $\text{ムーブ} \times (Tn + 1)$	2	4%
	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。応用して、熱の結界を形成することができる。 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 [Rep]対象: $Ver + 2$ マス [SP]アクション対象のマスに届かなくても、アクションの射線上を対象としてリアクションできる。 [SP]対象のマスに論理障害を設置する。	2	4%
	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。 対象を射程圏内に掴み取り、離さない。	[Rep]ターン: 1～4 [Rep]射程: リーチ [Rep]ステート: "クラッシュ/脚部"	2	4%
	ドラゴン	Dg-20_バーニングドラゴン	プラグイン	演出行動	タスクと精神をより深く結びつけるプログラム。 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。 1シーンに2 + Ver回使用可能。	-	8%
	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]攻撃力: $+10$ [Rep]ステート: "ダウン" $\times 2$ [SP]ダウンの演出を自由に創作できる。 1シナリオに1回使用可能	-	8%
	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。 デバイスの分析に転用することが可能。	[Rep]対象: Ver体 [SP]対象の持つマテリアルのデバイス、フィールド特性を全て看破する。	-	8%
	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。 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。	[SP]あなたのターンをZeroに変更する。 また、クロックが0～8の場合、9に変更する。 1セッションに1回使用可能。	-	8%
	ドラゴン	Dg-24_ワールプレイズ	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。 激情が対象のベースを狂わせ、防御行動を取れなくする。	[Rep]対抗手段: 物理行動 [Rep]射程: リーチ [Rep]達成値: 【出力】	-	8%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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。 以降、規定値×切り離れた部位数のクロックを消費することで、同じコマンドを実行させられる。 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。 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 プリセット	-
	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。 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マスに移動させられる。 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。 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 プリセット	-
	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。 デバイスが【リーチ】内のマスにある場合、演出行動で拾うことができ、即座に接続状態になる。 負荷はデバイスの稼働率と同じ。 部位を身体に付け直す場合も上記と同様の手順を踏む。	3	4%
	デュラハン	Dh-11_スクリュランス	マテリアル	物理行動	高速回転する円錐型の槍。 らせん状に溝が切られており、突進力を活かして対象に深くねじ込む。	[Add]攻撃力: + 直前に移動した距離 [Rep]ステート: "ダウン" [SP]移動直後に手番を維持したまま宣言できる。	2	4%
	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。 機関部が温まるまで時間を要する。	[Rep]ステート: "ダウン" × 現在のターン(最大Three(3)) [Rep]射程: 【リーチ】	2	4%
	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 [Add]達成値: + 1 + Ver [SP]デバイスの効果で分割した部位がある場合、距離を無視して瞬時に合体してもよい。 1ラウンドに1回使用可能。	2	4%
	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。 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 [SP]物理行動へのリアクションとしても使用できる。 [SP]対象のステートを全て"ダウン"に変更する。	2	4%
	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。 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。 1シーンにVer回使用可能。	-	8%
	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 [SP]対象を物理行動が行える状態にする。 この効果はラウンド終了まで持続する。 1シーンに1回使用可能。	-	8%
	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 [Rep]対象: "アクセス/あなた"を持つキャラクター全て [SP]"アクセス/あなた"を"負傷"に変更する。	-	8%
	デュラハン	Dh-23_ハック&クラッシュ	プラグイン	論理行動	対象の、肉体外部との論理的な接続を破壊するプログラム。	[Rep]ステート: "クラッシュ/ツール全て"	-	8%
	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。 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]対決に勝利した場合、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。 負荷8%で、1回使用すると消滅する。	-	10%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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胸部。 あまりの巨体ゆえ、存在するだけで封鎖が成立する。	[Rep]ターン:0 [Rep]クロック:0 [Rep]射程:1 [SP]自身を、常時高度1の障害物として扱う。	胸部 プリセット	-
	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。 伸縮自在で離れた距離をカバーできる。	[Rep]射程:リーチ+Ver [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 プリセット	-
	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 [SP]判定値-50% [SP]コマンド処理後、勝敗に関わらず自身のステートを1つ”準備”に変更する。 1ラウンドに1回使用可能。	2	4%
	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。 命中を論理信号による探信に依存しているため、信号をかく乱されると逸らされてしまう。	[Rep]ステート:”ダウン” [Rep]射程:【サイト】 [Rep]対象:Tnマス [Add]対抗手段: +《論理防御》	2	4%
	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。 速度は遅いが、走破性が高く、妨害を受けにくい。	[Rep]ターン:1~4 [Add]達成値: +2 + Ver [Rep]ステート:”ダウン”(地上のみ有効) [Add]射程: ÷2(最低1)	2	4%
	レヴィアタン	Lv-13_スクリュウユニット	マテリアル	準備	水中で三次元的な行動を可能とするユニット。 浮上用のタンクにはエネルギーの蓄積機能もあり、準備行動をスムーズに行える。	[Rep]ステート:”飛行”(水中のみ)or”準備” [Rep]クロック:0 + 初期の高度 [SP]ステート”飛行”を得た場合、初期の高度を0~【ムーブ】の範囲で決定できる。	2	4%
	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 物理防御 封鎖	音を視覚として認識する装置。 光源がなくても距離、大きさ、形をとらえることができ、論理信号を交えた探信音を叩きつけることで透明化を暴くことができる。 また、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 [Rep]クロック:0 [SP]対決に勝利した場合、対象の”透明化”を解消できる。	2	4%
	レヴィアタン	Lv-20_フォートレス	プラグイン	物理防御 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。 多数の対象を、自身の身を守るのと同様に防御することができる。	[Add]対象: + Ver [Add]射程: + Tn	-	8%
	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。 攻撃をはじき落とすのではなく、甘んじて受けつつ、最小の被害で抑えることを目的としている。	[Rep]ターン:0 [Rep]達成値:5(固定)+Ver [Add]制御: +25% [SP]保守に+5のボーナスを得る。	-	8%
	レヴィアタン	Lv-22_ロジカルコンバータ	プラグイン	準備	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]ターン: +4 - Ver [SP]行動順を無視して、即座に《準備》できる。	-	8%
	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。 着実に、一歩ずつ歩みを進める。	[Rep]射程:Tn+Ver-1 [Rep]対抗手段:なし	-	8%
	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。 身体を変形、接続させ、デバイスを共有する。	[Rep]射程:0 [Rep]ステート:”アクセス/あなた” [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人分のターンを持った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。	-	10%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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。 発信される信号は変幻自在で、その影響に晒された対象は、復帰に時間がかかる。	[SP]ステートを(1つ飛ばして)2つ上のステータスバーに積み上げる。 対象が次にステートを受ける際は、最上段に積み上げるか、飛ばされた空きスペースを埋めるか、あなたが選択できる。 この権利は1度限りとなり、以降はステートを受けた対象が選択する。	頭部 プリセット	-
	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。 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。 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 プリセット	-
	ファントム	Pt-10_ディスガイズ	マテリアル	演出行動	身体を包む映写装置。 映像を纏い、異なる姿に変身する。 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"看破"されていない状態に戻す。 1シーンにVer回使用可能。	2	4%
	ファントム	Pt-11_ステルスコート	マテリアル	準備	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%
	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 [Rep]対象:5マス [Rep]ステート:使用者が受けたのと同数の"ダウン" [Add]クロック:+5 [SP]使用者は無条件でTn+Ver個の"ダウン"を受ける。(物理行動のステートは受けない)	2	4%
	ファントム	Pt-13_アイスソード ※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 一つ扱いを誤れば、制御を相手に"奪い取られ"自分の身にその呪いを刻むこととなる。	[Rep]ステート:"ダウン"×2 [SP]対決に敗北した場合、受けるステートが×2される。 このデバイスは制御ロールに失敗しても効果を失わない。	2	4%
	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。 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 [Rep]ステート:対象のコマンドのステート [Rep]攻撃力:対象のコマンドの攻撃力 [Rep]達成値:対象の操作+自分のTn	2	4%
	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]このコマンドで得た"アクセス/対象"が有効な限り、【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、射線は対象のいるマスを始点とする。 この効果を得るには、対象があなたの【サイト】内に存在している必要がある。 射線の考慮が必要な場合、「あなた→対象→コマンドの対象」として引くこと。	-	8%
	ファントム	Pt-21_ヨモツヒラサカ ※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+Tn体 [SP]対象をフィールドにダイブさせる。 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。 射程はダイブした場所を起点として考える。	-	8%
	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し、他者に転送するプログラム。	[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%
	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。 叩きつけられた対象の精神は崩壊する。	[Rep]ターン:4-Ver [Rep]ステート:"ダウン"	-	8%
	ファントム	Pt-24_ゴーストビジョン ※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:Tn+Verマス [SP]対象のマス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。あなたの《移動》コマンドによって同時に移動、変化できる。 このデバイスは《論理行動》であなた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。ホログラフに対して《論理行動》しても、あなたとの対決になる。	-	8%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	セイレーン	SI-01_メルティボイス	マテリアル	物理行動 論理行動	七色の声を発する声帯。 声に論理信号を織り込み、拡散する。	[Rep]対象:1+Verマス [SP]論理行動、またはフィールド行動にのみ使用可能。	頭部 プリセット	-
	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胸部。	[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) 使用時の高度は1~Verの任意とする。 [SP]自身に"飛行"を受ける。	胸部 プリセット	-
	セイレーン	SI-10_ホークアイ	マテリアル	物理行動 移動 封鎖	高精度の望遠レンズを備えたカメラアイ。	[SP]日中、地上に限り、【サイト】を3+Ver分加算する。 ただし、射線は直進のみ。2マス分使用して斜めに直進してもよい。	2	4%
	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。 イニシアチブに+1+Verする。 1シーンに1回使用可能。	2	4%
	セイレーン	SI-12_フェーズスライサー	マテリアル	物理行動 物理防御	高速で振動することで切れ味を増す剣。 軽量で取り回しがよい。	[Add]クロック:-1 [SP]制御ロールを2回行える。	2	4%
	セイレーン	SI-13_ホワイナイブス	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】 [Add]対象:+1 [Add]攻撃力:-2	2	4%
	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バーニアスラスター。 旋風に巻き込み、敵を薙ぎ払う。	[Rep]ターン:1~4 [Rep]ステート:"負傷" [Rep]対象:射線上のマス全て [Add]達成値:-1	2	4%
	セイレーン	SI-20_スイートソング	ブラグイン	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%
	セイレーン	SI-21_トルネードブラスト ※フィールド行動	ブラグイン	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" [Rep]射程:【サイト】 [Rep]対象:Verマス	-	8%
	セイレーン	SI-22_カウンターブロー ※フィールド行動	ブラグイン	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。 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%
	セイレーン	SI-23_サイレンスエリア ※フィールド行動	ブラグイン	論理防御	周囲の振動を相殺するプログラム。 音や、論理信号の伝達を阻害する。	[Rep]対象:2+Verマス [Add]クロック:+3 [SP]対象のマスに論理障害(高度=Ver)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%
	セイレーン	SI-24_ウェザーレポート ※フィールド行動	ブラグイン	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。 悪天候に変更することで視界を奪うことができる。	[Rep]対象:フィールド全体 ※この[Rep]を必ず適用すること [SP]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%

デバイス一覧

ID	タスク	名称	カテゴリ	対応コマンド	解説	機能	サイズ	負荷
	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つ。 転送されたエネルギーをもって対象を再起動させ、ステートを解消することができる。	[Rep]対象:1体 [Rep]射程:サイト	頭部 プリセット	-
	ティタニア	Tt-02_エアリースカート	マテリアル	移動	エアーの噴射と、論理信号による大気の制御によって身体を浮遊させるデバイス。 捉えどころのない移動で他者を翻弄する。	[Rep]射程:ムーブ [SP]斜め方向に射程1につき1マス移動できる。(通常は射程が2必要)射線も途中のマスを経由せず、直接斜めに進む。 水上での移動・静止が可能。(水没した場合の浮上には使用できない)	脚部 プリセット	-
	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、攻撃の補助を行う。	[SP]ターンを1消費 【サイト】内のキャラクターを対象としたダメージ処理の攻撃力に+1D10する。 効果はコマンドの終了時まで持続する。		24%
	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 [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されるようになる。 この効果はラウンド終了まで持続する。		24%
	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”の小隊が対象を警護し、準備する時間を稼いでくれる。	[Rep]ステート:”準備” [Rep]対象:Verマス		24%
	ティタニア	Tt-13_ロジスティックアンカー	ブラグイン	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、そこに”アクセス/対象”を受ける。 ステータスバーに新たなステートを受けても、”アクセス/対象”が失効しなくなる。 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。		24%
	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)を束ねて変形。人型の分身(アバター)を生み出す。	[Add]ターン: +1 [SP]あなたが移動する代わりにアバターを生み出し、射程内に移動させる。 以降、クロックを2倍消費するとアバターに同じコマンドを実行させることができる。 アバターにデバイスは無いが、ツールは1つまで接続できる。(パッファは共有) アバターはダメージを受けると消滅する。		24%
	ティタニア	Tt-20_サーバント	ブラグイン	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 ”アクセス/対象”の代わりに”パベツティア/対象”を受ける。	-	10%
	ティタニア	Tt-21_エレメントアクセス ※フィールド行動	ブラグイン	物理行動	フィールドを使役して4属性(地水火風)を暴走させ、攻撃に活用するプログラム。 あなたとは無関係の位置から攻撃を受けるため、対象は反撃の機会を失う。	[Rep]ステート:”ダウン” [Rep]射程:【サイト】 [Rep]対抗手段:物理防御、移動	-	8%
	ティタニア	Tt-22_エレメントシールド ※フィールド行動	ブラグイン	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]ターン: 2~4 [Rep]射程:【サイト】 [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。 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%
	ティタニア	Tt-23_グリーンサイト ※フィールド行動	ブラグイン	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。 ノイズが強く、認識は困難だが、事実上無限に近い射程を得られる。	[Add]射程: +10 [Add]達成値: -4 + Ver	-	8%
	ティタニア	Tt-24_スプリングマーチ	ブラグイン	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 [SP]自身を除く、1 + Tn体のキャラクターを移動させる。 移動先はそれぞれのキャラクターが決定する。 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。 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%