

フレーム一覧

No.	名称	タスク	部位	身体性能	ストレージ	負荷	機能	プリセット	
1	ドラゴン	ドラゴン	胴	シールド：	7	3	13%	属性を消費。 リーチ内の1体に”準備”を与える。 1シーンに1回使用可能。	Dg-01_アトミックハート
2	ドラゴン	ドラゴン	腕	リーチ：	1	4	15%	属性を消費。 自身の行う《物理行動》へのリアクション達成値を－5する。	Dr-02_フューリーフィスト
3	セイレーン	セイレーン	頭	サイト：	5	3	11%	属性を消費。 《論理行動》の達成値を＋5する。	Sl-01_メルティボイス
4	セイレーン	セイレーン	胴	シールド：	5	4	10%	属性を消費。 自身に”飛行”を与える。 ※落下する前に与えられる。	Sl-02_ジェットウィング
5	ファントム	ファントム	頭	サイト：	5	2	10%	属性を消費。 【サイト】内1体の最上部のステートを解消し、自身にそのステートを付与する。	Pt-01_フォグマインド
6	ファントム	ファントム	脚	ムーブ：	4	3	17%	属性を消費。 ダイブの際、マテリアルのデバイスを含めて論理空間に侵入する。	Pt-02_ゼログラビティ
7	アラクネ	アラクネ	腕	リーチ：	2	2	18%	属性を消費。 リーチを＋Tnする。	Ar-01_トリックワイヤー
8	アラクネ	アラクネ	脚	ムーブ：	2	4	10%	属性を消費。 サイト内で発生した判定の達成値をnullから10に変更する。	Ar-02_スパイダーレグス

フレーム一覧

No.	名称	タスク	部位	身体性能	ストレージ	負荷	機能	プリセット
9	キュクロプス	キュクロプス	頭	サイト：	6	4	14% 属性を消費。 【認識】+5	Cy-01_デビルズアイ
10	キュクロプス	キュクロプス	腕	リーチ：	1	3	14% 属性を消費。 【出力】+5	Cy-01_ハイパーアーム
11	ティタニア	ティタニア	頭	サイト：	5	3	11% 属性を消費。 サイト内の対象のターンを1ターン分回復 (4th→3rd→2nd→1st→Zero)させる。 1ラウンドに1回使用可能。	Tt-01_クイーンティアラ
12	ティタニア	ティタニア	脚	ムーブ：	3	4	14% 属性を消費。 自身のコマをムーブ値内のいずれかのマスに移動させる。	Tt-02_エアリースカート
13	レヴィアタン	レヴィアタン	胴	シールド：	8	6	18% 属性を消費。 ステータスバー：7以下のステートの一つ解消 1シーンに1回使用可能。	Lv-01_インビンシブル
14	レヴィアタン	レヴィアタン	腕	リーチ：	1	5	16% 属性を消費。 【保守】+5	Lv-02_オクトパスガード
17	デュラハン	デュラハン	胴	シールド：	6	4	12% 属性を消費。 《物理行動》に対するリアクションに+5する。	Dh-01_エレクジョイント
18	デュラハン	デュラハン	脚	ムーブ：	3	5	15% 属性を消費。 【ムーブ】を+3する。	Dh-02_セントール

フレーム一覧

No.	名称	タスク	部位	身体性能	ストレージ	負荷	機能	プリセット	
19	ケルベロス	ケルベロス	胴	シールド：	7	4	14%	属性を消費。 【サイト】内の1体に”ダウン”を与える。 1シーンに1回使用可能。	Cb-01_カノンブロス
20	ケルベロス	ケルベロス	脚	ムーブ：	3	4	14%	属性を消費。 リアクション時の【サイト】、【リーチ】を+3する。	Cb-02_ヘルズチェーン
21	アシュラ	アシュラ	頭	サイト：	5	4	12%	属性を消費。 物理行動の対象を3マスに変更する。	As-01_三面
22	アシュラ	アシュラ	腕	リーチ：	1	6	17%	属性を消費。 【操作】+5	As-02_六腕
35	ネイキッド	共通	頭	サイト：	4	0	0%	1コマンド処理中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ネイキッド	共通	胴	シールド：	5	0	0%	1コマンド処理中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ネイキッド	共通	腕	リーチ：	0	0	0%	1コマンド処理中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ネイキッド	共通	脚	ムーブ：	2	0	0%	1コマンド処理中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1セッションに1回使用可能。	-

フレーム一覧

No.	名称	タスク	部位	身体性能	ストレージ	負荷	機能	プリセット	
35	スタンダード	共通	頭	サイト：	5	3	5%	ペナルティ、クラッシュに属するステートを全て解消する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	スタンダード	共通	胴	シールド：	7	4	8%	ペナルティ、クラッシュに属するステートを全て解消する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	スタンダード	共通	腕	リーチ：	1	3	8%	ペナルティ、クラッシュに属するステートを全て解消する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	スタンダード	共通	脚	ムーブ：	3	3	6%	ペナルティ、クラッシュに属するステートを全て解消する。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ハイエンド	共通	頭	サイト：	7	2	8%	指定の能力値以外で判定することができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ハイエンド	共通	胴	シールド：	8	4	10%	指定の能力値以外で判定することができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ハイエンド	共通	腕	リーチ：	2	2	12%	指定の能力値以外で判定することができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	ハイエンド	共通	脚	ムーブ：	4	2	8%	指定の能力値以外で判定することができる。 1セッションに1回使用可能。	-

フレーム一覧

No.	名称	タスク	部位	身体性能	ストレージ	負荷	機能	プリセット	
35	フルスペック	共通	頭	サイト：	5	4	6%	制御判定を成功にすることができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	フルスペック	共通	胴	シールド：	7	6	10%	制御判定を成功にすることができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	フルスペック	共通	腕	リーチ：	1	4	9%	制御判定を成功にすることができる。 1セッションに1回使用可能。	-
35	フルスペック	共通	脚	ムーブ：	2	5	5%	制御判定を成功にすることができる。 1セッションに1回使用可能。	-

メモ
負荷は、ネイキッドを基準として計算
サイト、シールド+1あたり+2%
リーチ+1あたり+5%
ムーブ+1あたり+4%
ストレージ+1あたり+1%
プリセットのデバイスは6% (ストレージ2つ分2%+マテリアルの標準4%)

脚 14
頭 11.6
胴 13.4
腕 16