

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
	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。 所持するツール、デバイスにエネルギーを供給する。	[SP]バフファの許す限り全てのツールを接続可能。 [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。	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	光速の情報伝達能力を持つ神経回路。 恐るべき乱打を可能にする。	[Add]ステート: × 2 [Rep]射程: リーチ	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]威力: +3 × C [Rep]ステート: "ダウン" [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。	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]物理行動によってステートを受けた場合、相手に"クラッシュ/攻撃に使用したデバイスorツール"をセットする。 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。	2	4%
	ドラゴン	Dg-12.ブースターレッグ	マテリアル	移動	スラスターを備えた脚部。 爆発力によって瞬間的に移動する。	射程: +ムーブ × C ステート: "ダウン"	脚2	3%
	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。 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: タイルVer + 2枚	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。 対象を射程圏内に引き取り、離さない。	[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	物理行動	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可能。 1ルーチンに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]威力: +10 [Rep]ステート: "ダウン" × 2 [SP]ダウンの演出を自由に創作できる。 1シナリオに1 + Ver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: タイル1 + Ver枚 マテリアルのデバイスを全て看破する。	-	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。	[Add]チャージ: -1 - Ver [Add]クロック: +3	-	8%
	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。 激情を叩きつけ、対象の対応を遅らせる。	[Rep]対決: 物理行動	-	8%
	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: "ダウン" [Add]制御ロール: +Ver × 20%	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。	プリセット	-

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
	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:ゼロ [Rep]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:タイルVer枚 [Rep]ステート:負傷	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	グレネードランチャー。	[Rep]射程:サイト [Rep]対象:タイルVer枚 [Rep]ステート:負傷。ただし、弾薬で変更可能	2	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、 ルーチンの終了処理で対象に"ダウン"をセットする。	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:タイル1 + Ver枚 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	待機	複数の疑似人格プログラム。 論理的な干渉の身代わりに行うことができる。	[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	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。	[SP]フィールドから受けたステートを全て解消する。 "アクセス/フィールド"を前提とする。	-	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:タイル1枚 ステート:"ダウン" 対象のタイルを奈落に変更する。飛行している対象には無効。	-	8%
	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。 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、 すでに失効した分の"待機"数 × 20%のボーナスを得る。	-	8%
	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。	[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。 次にステートがセットされる際は、飛ばされた空きスペースにステートをセットする。	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。	[Rep]射程:1 + Ver [SP]障害物を無視して移動が可能。 ただし、障害物上に停止することはできない。	プリセット	-
	ファントム	Pt-10.ディスプレイズ	マテリアル	論理防御	身体を包む映写装置。 映像を縫い、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。	[Rep]達成値: + 2 + Ver "看破する"行動に対するリアクションに使用可能。	2	4%
	ファントム	Pt-11.ステルスコート	マテリアル	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%

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
	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タイル [Rep]ステート:"ダウン"×2 [Add]クロック:＋1D	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	[Rep]対象:タイルVer枚 [Rep]ステート:"ダウン"	2	4%
	ファントム	Pt-14.カースミラー	マテリアル	物理行動		[Rep]ステート:アクション側のステート [Rep]威力:アクション側の威力 [Rep]タイミング:リアクション [SP]達成値は必ず同値となり、制御ロールの出目が高いほうが勝利する。	2	4%
	ファントム	Pt-20.アイシェアリング	ブラグイン	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。 対象の【サイト】を使用する場合、射程の始点は、対象のタイルとする。	-	8%
	ファントム	Pt-21.ヨモツヒラサカ ※フィールド行動	ブラグイン	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]ステート:アクセス/フィールド [Rep]対象:自身を含む1＋C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することが可能。	-	8%
	ファントム	Pt-22.ゴーストプレス	ブラグイン	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に記録されたステート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	ブラグイン	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]チャージ:2/＋1～2 [Rep]ステート:"ダウン"	-	8%
	ファントム	Pt-24.ゴーストビジョン	ブラグイン	論理行動		[Rep]対象:フィールド [SP]【サイト】内にタイルC＋Ver枚分のホログラフを投影する。 ホログラフは使用者の移動メソッド実行によって同時に移動、変化させることが可能。 その際の射程は使用者のものと同じ。	-	8%
	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腕部。 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/＋0 [Rep]射程:0 1ルーテンVer回使用可能。	プリセット	-
	レヴィアタン	Lv-02.オクトバsguard	マテリアル	物理防御	攻撃に俊敏に反応する堅牢な腕部。	[Rep]対象:＋C＋Ver [Rep]射程:リーチ	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]対決に勝利した場合、自身のステートを1つ"待機"に変更する。	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。 対象を追尾し、食らいつく。	[Rep]ステート:"ダウン" [Rep]射程:サイト [Rep]対象:タイルVer枚 [Rep]対決:物理防御	2	4%
	レヴィアタン	Lv-12.デスクロウラー	マテリアル	移動	走破性の高いキャタピラ形状に変形する脚部。	[Rep]達成値:＋2 [Rep]ステート:ベチャンコ [Add]射程:－1 地上のみ有効。	2	4%
	レヴィアタン	Lv-13.スクリュウユニット	マテリアル	待機	水中で自由に浮遊するために必要なタンク、スクリュウ。	[Rep]チャージ:0 [Rep]ステート:飛行(水中のみ) [Add]クロック:＋2	2	4%

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
	レヴィアタン	Lv-14.ソナー	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る。 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	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。	対象: +Ver	-	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		チャージ:0 達成値:5(固定)+Ver 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	論理防御	論理信号を変換し、有益なものにするプログラム。	ステート:待機	-	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	姿勢制御プログラム。	[Rep]射程:Ver-1(最低1) [Rep]対決: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/使用者" [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ようになる。 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。 シーン終了まで持続。アクセスが失効した場合、強制的に解除される。	-	8%
	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]対象:1体 [Rep]射程:リーチ [SP]このデバイスを使用する場合、対象の持つ、看破済みのデバイスのみ組み合わせることができる。	プリセット	-
	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。 壁面、天井に張り付いて移動ができる。	[Rep]チャージ:0 [Rep]ステート:飛行 [SP]屋内のみ使用可能。	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+1+Verする。 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%
	アラクネ	Ar-11.ヒドゥンウェブ	マテリアル	封鎖	自律移動する"糸"。 指示したタイルに結界を形成する。	[Rep]ステート:ペナ/出力 [Rep]射程:サイト(ルーチン開始時に指定したタイル1枚)	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糸。 論理信号に反応して対象を切断する。	[Add]射程:+Ver [Rep]ステート:ちよん切れ [Add]対決:+論理行動	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	頭部から生やしたケーブルを自在に操り、攻撃する。	[Rep]達成値:操作+C+Ver [Rep]射程:リーチ	頭2	3%
	アラクネ	Ar-14.シールエリア	マテリアル	物理防御 論理防御	ウェブによって攻撃を捉える。 フィールド行動に対するリアクション	[Rep]射程:リーチ+1 [Add]対象:+Ver	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	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。 1シーンにVer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
	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.メソッドリンカー	プラグイン	-	二つのメソッドを論理の系でつなぐプログラム。	[Rep]クロック: 2 [SP]1+Ver個のメソッドをカレント中に実行する。 1ラウンド1回	-	8%
	アラクネ	Ar-23.ホームグラウンド	プラグイン	論理行動		[Rep]対象: フィールド [SP]フィールドの能力値、特性を看破	-	8%
	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】 [SP]対象の記憶を1つ抹消する。	-	8%
	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。 1シーンにVer回使用可能。	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	強靱さと繊細さを併せ持つ腕部。	[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。	プリセット	-
	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 [Rep]ステート: "ダウン" [Rep]達成値: 【認識】+C	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。	[SP]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%
	キュクロブス	Cy-12.クロスサスハンズ	マテリアル	物理行動		[Add]ステート: 「ダメージ」カテゴリのステートを1つ追加する。 [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	熱源を認識するセンサー。	[Rep]達成値: 【認識】+C	2	4%
	キュクロブス	Cy-14.バイルシューター	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。	[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	-	状況解析プログラム。 的確な判断、アドバイスによって判定を助ける。	[Add]クロック: +5 [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。 1シーンに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。	[Rep]ステート: 【操作】ペナルティ [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	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: 【シールド】ペナルティ [Rep]対象: Ver体	-	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
	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 [Rep]タイミング: アクション/リアクション [Rep]チャージ: 1/+1~3 [Rep]クロック: 1~C [Rep]対象: 1体 [Rep]威力: 出力+1D [Add]制御ロール: -30%	-	8%
	キュクロブス	Cy-24_リストア	プラグイン	論理行動		[SP]最下行のステートを一つ解消 [SP]破損したデータを復元する。	-	8%
	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。	対象: 1体 射程: サイト	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	エアーの噴射によって浮遊するデバイス。 噴射音があり、隠密行動には不向き。	射程: ムーブ、斜め方向に移動 水上での移動・静止が可能。	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	演出行動	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。	チャージ: +1 【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。 効果は物理行動の終了まで持続する。	2	4%
	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。	対象: フィールド 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を×2する。 この効果はルーチン終了まで持続する。	2	4%
	ティタニア	Tt-12_リトルソルジャー	マテリアル	物理防御	小さな兵隊が警護し、態勢を整える余裕を生む。	ステート: "待機" 射程: 0 対象: +2	2	4%
	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	フィールドに"フェアリー"を一体打ち込み、アクセス状態を維持する。	対象: フィールド ステータスバーの枠を1つ分離し、アクセス/フィールドをセットする。 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/フィールドが失効しなくなる。 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。	2	4%
	ティタニア	Tt-14_アバター	マテリアル	移動	ビットを束ねて人型に変形させる	対象: アバター アバターを生み出し、配置する。このデバイスの対象は変更できない。 メソッドを行う際、2倍のチャージを使用することで同じメソッドを実行させることができる。 デバイスは使用できないが、ツールは使用してもよい。 ただし、本体と合計でバツファを超える接続はできない。	2	4%
	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 ステート"アクセス"の代わりに"バベッティア"を自身にセットする。	-	8%
	ティタニア	Tt-21_エレメントアクセス ※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" [Rep]射程: 【サイト】	-	8%
	ティタニア	Tt-22_エレメントシールド ※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。	チャージ: +2 射程: 【サイト】 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	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。	射程: +10 達成値: -1	-	8%
	ティタニア	Tt-24_クリスタル	マテリアル	移動		対象: 1+C(自身を除く) 射程: 2	-	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
	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。	腕、頭、脚のいずれかを切り離し、 胴部を残して配置する。 詳細はルールセクション_その他のルール◇分割部位の扱い◇を参照	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。	対象: 自身+1体	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。	腕部のデバイスをひとつツールとして切り離し、移動させる。 デバイスは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。	2	4%
	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 [Rep]ステート: "ダウン" 移動直後にカレント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	回転するチェーン型の刃によって、対象を削り斬る剣。 押し当て続けることで損傷を拡大させる。	[Rep]ステート(2回目以降): "ダウン"×2 同じ対象に物理行動し続ける場合、対象か自身が別のタイルに配置されないかぎり、連続攻撃が成立し、セットするステートが変化する。	2	4%
	デュラハン	Dh-13_オープンデッド	マテリアル	物理防御	身体を自在に分割し、攻撃を回避する。	達成値: +2 1ルーチンに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。	タイミング: リアクション 対決: 物理行動 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	待機	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。	チャージ: 4 オーバーフロー後に使用。 No.7のステートを解消する。 1シーンに1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。	対象: "ダウン"した1体 対象を物理行動が行える状態にする。 この効果はルーチン終了まで持続する。 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	アクセス	ステート: アクセスを解消 射程: +10	-	8%
	デュラハン	Dh-23_ハック&スラッシュ	プラグイン	論理行動		ステート: 負傷 対象の所持するツールを全て切断状態にする。	-	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。 負荷8%で、1回使用すると消滅する。	-	8%
	セイレーン	SI-01_メルティボイス	マテリアル	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: タイル2+Ver枚	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胴部。	[Rep]射程: 6(直進のみ。高度変更は可能)使用時の高度はVerとする。 [SP]自身に"飛行"をセットする。	プリセット	-

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
	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		[SP]日中、地上に限り、サイトを+10する。 ただし、射程を数える際は、直進しかできない。 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.アウトサイドナープ	マテリアル	-	神経伝達の補助となる外部神経。	[SP]開始処理で使用。 クロックを-3、チャージを+1する。	2	4%
	セイレーン	SI-12.フェーズライザー	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.ホワイトナイブス	マテリアル	物理行動	羽のように軽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]威力:-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。旋風に巻き込み、敵を薙ぎ払う。	[Rep]ステート:"負傷" [SP]移動中のタイル全てに対し、ステートを与える。 対象となったキャラクター全員がリアクション可能。	2	4%
	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 この機能はモブ以外を対象にできない。	-	8%
	セイレーン	SI-21.トルネードブラスト ※フィールド行動	プラグイン	物理行動		[Rep]ステート:サヨナラ [Rep]射程:【サイト】 [Rep]対象:タイルVer枚	-	8%
	セイレーン	SI-22.カウンターブロー ※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。 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。 1シーンにVer回使用可能。	-	8%
	セイレーン	SI-23.サイレンスエリア ※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。 音や、論理信号の伝達を阻害する。	[Rep]対象:タイル2+Ver枚 [Add]クロック:+3 [SP]クロックをシフトした範囲を同じ達成値で論理防御し続ける。	-	8%
	セイレーン	SI-24.ウェザーレポート ※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 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-Verのペナルティを与える。	-	8%
	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	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]腕部ツールの負荷をVer×6分軽減し、最大6つまで接続可能とする。	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 [Rep]達成値:操作+C [Rep]射程:リーチ	2	4%

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
	アシュラ	As-12_護法腕	マテリアル	封鎖		[Rep]ステート:"負傷" [Rep]タイミング:アクション/リアクション [Add]クロック:+3 [SP]クロックをシフトした範囲を同じ達成値で封鎖し続ける。	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 做う	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。 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	4%
	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:10タイル [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]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。 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%
	アシュラ	As-21_招雷	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 [SP]射程内のキャラクターが行う《物理行動》の対象を自身に変更する。	-	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]セット済みの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_陽炎	プラグイン	論理行動		[Rep]対象:フィールド [SP]フィールド上のホログラフを消去or奪取する。 奪取した場合の扱いは、Pt-24_ゴーストビジョンに做う。	-	8%