

No.	名称	タスク	部位	副能力値	ストレージ	負荷	機能	プリセット	
1	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
2	ティタニア	ティタニア	頭	サイト：	5	3	11%	属性を消費。 対象のチャージを1点減少(Four→Three→Two→One→Zero)させる。 1ルーチンに1回使用可能。	Tt-01_クイーンティアラ
3	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
4	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タイルに変更する。	As-01_三面
5	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
6	ドラゴン	ドラゴン	胴	シールド：	6	3	13%	属性を消費。 【出力】+5	Dr-01_ドラゴンソウル
7	セイレーン	セイレーン	胴	シールド：	4	4	10%	属性を消費。 自身に”飛行”をセット。 ※落下する前にセット可能。	Sl-02_ジェットウィング
8	デュラハン	デュラハン	胴	シールド：	5	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

9	レヴィアタン	レヴィアタン	胴	シールド：	7	6	18%	属性を消費。 ステータスバー：7以下のステートを一つ解消	Lv-01_インビンシブル
10	ケルベロス	ケルベロス	胴	シールド：	6	4	14%	属性を消費。 【サイト】内の1体に”ダウン”をセット。 1シーンに1回のみ実行可能。	Cb-01_カノンブロス
11	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
12	アラクネ	アラクネ	腕	リーチ：	2	2	18%	属性を消費。 射出した糸によってリーチを＋Cする。	Ar-01_トリックワイヤー
13	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
14	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_リクワン
15	キュクロプス	キュクロプス	腕	リーチ：	1	3	14%	属性を消費。 リーチ内の1体に”待機”をセット。 1シーンに1回のみ実行可能。	Cy-01_ハイパーアーム
16	ティタニア	ティタニア	脚	ムーブ：	3	4	14%	属性を消費。 リアクションとして《移動》を行える。 対抗判定に勝利することで再配置でき、射程外に脱した場合、アクションの影響を受けない。射程内にとどまった場合は、影響を受けるが、移動自体は成立する。	Tt-02_エアリースカート

17	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
18	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
19	デュラハン	デュラハン	脚	ムーブ：	3	5	15%	属性を消費。 《移動》時の射程を+3する。	Dh-02_セントール
20	ケルベロス	ケルベロス	脚	ムーブ：	3	4	14%	属性を消費。 リアクション時の射程を+3する。	Cb-02_ヘルズチェーン
21	ネイキッド	共通	頭	サイト：	4	0	0%	1カレント中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1シナリオに1回使用可能。	-
22	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シナリオに1回使用可能。	-
23	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シナリオに1回使用可能。	-
24	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シナリオに1回使用可能。	-

25	ネイキッド	共通	胴	シールド：	4	0	0%	1カレント中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1シナリオに1回使用可能。	-
26	スタンダード	共通	胴	シールド：	6	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シナリオに1回使用可能。	-
27	フルスペック	共通	胴	シールド：	6	6	10%	制御判定を成功にすることができる。 1シナリオに1回使用可能。	-
28	ハイエンド	共通	胴	シールド：	7	4	10%	指定の能力値以外で判定することができる。 1シナリオに1回使用可能。	-
29	ネイキッド	共通	腕	リーチ：	0	0	0%	1カレント中、“シロハタ”の効果を無効化する。 1シナリオに1回使用可能。	-
30	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シナリオに1回使用可能。	-
31	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シナリオに1回使用可能。	-
32	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シナリオに1回使用可能。	-

33	ネイキッド	共通	脚	ムーブ：	2	0	0%	1カレント中、“シロハタ”の効果が無効化する。 1シナリオに1回使用可能。	-
34	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シナリオに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シナリオに1回使用可能。	-
36	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シナリオに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