

●機械アイテム

機械アイテムは、戦闘中に「機械アイテム生成ロール」によって獲得することができるアイテムである。

※1: 機械アイテムは戦闘終了時に全て消滅する。

※2: 機械アイテムは各種1つまでしか所持できない。既に所持しているアイテムを獲得する処理が行われる場合、アイテムの獲得が無効となる。

★機械アイテム生成ロールについて

機械アイテム生成ロールの結果は、 $X = [\text{現在のカウント数の下1ケタ}] + 2D6$ を算出して決定する。

(戦闘開始時の機械アイテム生成ロールについては、 $X = 2D6 + 5$ とする。)

X	名称	個数	アクション	対象	コスト	効果
2	魔法動力炉		オート	自身	3	スキルの宣言時に使用可能。そのスキルを「代償: なし」に変更する。
3	エレキモジュール		ダメロ	単体	0	自身の攻撃のダメージロールに使用可能。その攻撃の属性に〈雷〉属性を追加する。
4	赤外線センサー		オート	自身	1	自身の回避判定後に使用可能。回避判定の達成値+4。
5	ジャンクシールド		ダメロ	自身	0	自身がダメージを受けるときに使用可能。受けるダメージを $[(CL \times 5) + 3D6]$ 点軽減。
6	修復ドローン		サブ	自身	2	自身のいるマスに「Rドローン」を配置。 《リペアドローン》未取得の場合、SLは0を適用。)
7	スチームポッド		サブ	単体	2	3カウントの間、同意した対象はあらゆる効果の対象に取られなくなる。
8	サポートユニット		オート	自身	2	自身の判定直後に使用可能。その判定を振り直す。
9	仕込み銃		サブ	単体	2	対象に $[CL \times 5]$ 点の〈無〉属性ダメージを与える。
10	避雷針		ダメロ	単体	0	対象が〈雷〉属性ダメージを受けるときに使用可能。あなたがそのダメージを代わりに受ける。
11	ジャンクパーツA		サブ	自身	0	あなたは1D6を振る。出目が奇数なら、あなたは「機械アイテム生成ロール」を1度振る。
12	ジャンクパーツB		サブ	自身	0	あなたは1D6を振る。出目が偶数なら、あなたは「機械アイテム生成ロール」を1度振る。
13	撥条機構		サブ	自身	1	この行動手番のメインアクションで攻撃によって与えるダメージに $+ [CL \times 2]$ する。
14	バーナーユニット		ダメロ	自身	0	自身の攻撃のダメージロールに使用可能。その攻撃の属性を〈炎〉属性に変更する。
15	ホバーシューズ		サブ	自身	1	15カウントの間、回避判定の達成値に+1
16	巨大鉄箱		サブ	自身	2	自身のいるマスに「鉄箱」(【耐久力】: $(CL \times 20) + 300$) を配置。【HP】が0になると消滅する。
17	機銃タレット		サブ	自身	2	自身のいるマスに「Mタレット」を配置。 《マシンガンタレット》未取得の場合、SLは0を適用。)
18	ブーストロラー		サブ	自身	1	あなたは3マスまで移動できる。
19	サポートユニット改		オート	単体	1	同意した対象の判定直後に使用可能。その判定を振り直す。
20	魔力補助ユニット		サブ	単体	2	対象の【MP】を30点回復する。
21	グレートスコープ		サブ	自身	2	この行動手番で行う次の攻撃を「判定値: 自動成功」に変更する。