

●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	タイミング	対象	コスト	効果	個数
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。回避判定の達成値に+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の修正が発生する。	
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。(クリティカルにはならない。)	