

た場合は〈射撃戦闘〉を使用します。

手首とは5mの鋼線が結ばれていて、打ち出した状態でも手、指は普段通りに動かすことができます。

武器修正	射率	射程	装填数
+4	1	5m	1

## ②熱糸鞭

発熱する鋼線を織り込んだ鞭です。〈白兵戦闘〉で使用します。普段は戦鬼腕内に格納されていて、ハーフアクションで引き出すことができます。

武器修正	射率	射程	装填数
+5	—	5m	—

## ③爆射槍

手首に仕込んだ短槍。火薬を破裂させ、その勢いで押し込むことができます。〈格闘戦闘〉で使用します。武器修正の( )内は、火薬使用時のものです。

武器修正	射率	射程	装填数
+3(5)	1	—	3

## ④金剛爪

5本の指から鋭利な刃を伸ばした〈格闘戦闘〉用の武器です。普段は手の甲に格納されていて、ハーフアクションで引き出すことができます。

武器修正	射率	射程	装填数
+3	3	—	6

## ⑤怒莉環

上腕部を火薬の爆発で、回転する槍に変えたものです。〈格闘戦闘〉を使用します。

武器修正	射率	射程	装填数
+2(4)	1	—	6

## ⑥白熱掌 \*要心珠

霊力を込め白熱させた掌で敵を溶かす〈格闘戦闘〉用の武器です。武器修正は、消費した[霊力]に等しくなります。[霊力]はアクションの前にハーフアクションとして消費してください。

武器修正	射率	射程	装填数
+X	—	—	—

## ⑦五連葉式銃

指先が、銃口になっている〈射撃戦闘〉用武器です。装備ふたつとして数えます。

武器修正	射率	射程	装填数
+3	5	20m	30

## ⑧怒刀

上腕部に折り畳み式の刀を仕込みます。〈白兵戦闘〉で使用します。ハーフアクションで引き出すことができます。

武器修正	射率	射程	装填数
+5	—	—	—

## ⑨蛇裂拳

鋭い刃となった指先と、手首から突き出した刃が回転してダメージを与える〈格闘戦

闘〉用の武器です。

武器修正	射率	射程	装填数
+4	4	—	4

## ⑩腕部増設基

修正値を-2し、装備数を+1します。これ自体は装備数に数えませんが、修正値が0以下にはなりません。

## ⑪腕部格納庫

予備弾や食料を入れておくスペース。

## ⑫鉄扇腕

戦機腕のダメージ修正と同じ数のサイコロを、〈格闘戦闘〉の防御行動に追加することができます。ただし、判定に勝利しても[突き返し]は発生しません。

## ⑬桐印連指

多数の自在間接を持つ、結印の為に特化したカラクリ指です。〈陰陽術〉、〈法術〉、〈忍術〉判定のサイコロに+3します。ただし、この装備を着けた戦鬼腕で殴った(〈格闘戦闘〉で攻撃した)場合、この装備は破壊され、次の[幕間]まで使用する事はできません。

## しでんづつ 紫電筒

装着部位:片腕

能力コスト:2 \*要心珠

紗を変質させ、雷光と化して放出する〈射撃戦闘〉用武器。弾丸が実体のない電撃であるため、防御行動は〈回避〉でしか行なえません。

武器修正	射率	射程	装填数
+8	1	300m	無限

## 輪胴式弩級連銃

装着部位:片腕

能力コスト:3

腕全体を覆う巨大な輪胴銃(火薬式)を設置します。この銃は本体ごと回転しながら大量の弾丸を吐き出し、周囲を破壊します。〈射撃戦闘〉で使用します。

武器修正	射率	射程	装填数
+2	10	20m	150

## 爆雷鉄拳・神鳴

装着部位:片腕(上腕)

能力コスト:4

必要天下:5

鋼鉄の拳。上腕部に、専用の心珠が設置されています(能力コストは計算済みです)。心珠を起動させることで、心珠は内部の霊力を解放し、相手に武器修正の( )内のダメージを与えます。この機能を使用すると、神鳴は破壊され、使用者は1点のダメージを受けます。このダメージは、必

ず重傷ゲージから埋めてください。〈格闘戦闘〉で使用します。

武器修正	射率	射程	装填数
+5(20)	—	—	—

## かいこうわん 蟹螯腕

装着部位:片腕

能力コスト:5 \*要心珠

片腕を丸ごと交換する、蟹の鉗にも似た武器です。鉗で挟むことと、砲弾を発射することが可能です。砲弾は、周囲のあらゆるものに無差別で命中します。紗そのものを砲弾としているため、発射後24時間で自動回復します。

武器修正	射率	射程	装填数
------	----	----	-----

蟹螯(格闘)	7	5	—	10
蟹螯砲(射撃)	9	1	周囲100m	1

## こうきどうまる 鋼機胴丸

装着部位:胴体

能力コスト:本文参照

胴体を機人化するためのカラクリです。骨格の強化、内臓器官の入れ替えにより、[活力]を上昇させます。また、特殊装備により、さまざまな機能を搭載することが可能となっている。それぞれの特殊装備は、鋼機胴丸に付随して得られるため、一部の装備を除いて、能力コストは受けません。

活力修正値	能力コスト	装備数
-------	-------	-----

甲種	+20	4	4
乙種	+10	2	2
丙種	+5	1	1

## ・鋼機胴丸特殊装備

以下の特殊装備を埋め込んだ鋼機胴丸の特殊装備数まで仕込むことができます。

## ①心珠

能力コスト:2

体内に埋め込んで、様々な装備の副動力源とします。心珠を使用する特殊装備が使用可能になります。このカラクリは、キャラクター作成時にしか装備することができません。

## ②機面鏡

能力コスト:2

体内に埋め込むことで、汎用技能を使用するすべての判定において、〈接合〉を代わりに使用することができます。このカラクリは、キャラクター作成時にしか装備することができません。

## ③肋蜘蛛

胸部に仕込んだ6本の刃を突き刺す武器。通常、標的を抱え上げて使用する。

