

はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
- 『HexCube』のルールを事前に理解しておくこと。
- 以下のルールを適用する際、GMや他の参加者の同意を得ること。

〇コンセプト

- 銃器を扱うことについて特殊な才能を持つキャラクターを扱う。
- 実際には拳銃だけでなく、他の銃器や飛び道具全般についても優れた腕前を持つものとする。

〇参考文献

このルールは以下の作品を参考に作成している。

- ・トライガン (漫画、著=内藤泰弘)
- ・トライガンマキシム (漫画、著=内藤泰弘)
- ・ヒースメーカー (漫画、著=皆川亮二)
- ・ゴルゴ13 (漫画、著=さいとう・たかを)
- ・コブラ (漫画、著=寺沢武一)

§用語集

- ・技巧銃士 [ぎこうじゅうし]
銃器を扱うことについて特殊な才能を持つ者。その射撃センスは拳銃以外の銃器や飛び道具を使用することでも発揮される。
- ・シューティングマスター [しゅーていんぐますたーり] : Shooting Masterly
銃器を扱うことについて特殊な才能を持つだけが取得できる特殊技術。

§キャラクター作成

以下の手順で作成する。

- 1) コアルールに従って作成するが、スキル配分の際、《技巧銃士》に1レベル以上、割り振ること (上限はCLV+1)。
- 2) シューティングマスター (詳細は後述) を《技巧銃士》SLV+1個、取得できる。所定の数を取得しないことも可能だが、それによるメリット・デメリットは無い。

§《技巧銃士》のルール

- 1) 《技巧銃士》を取得していることによる利点
 - ・《投擲》、《射出》、《銃撃》、《砲撃》を使った判定の達成値に、《技巧銃士》SLVを加算できる。この加算には常に宣言が必要。
 - ・シューティングマスター (後述) を取得できる。
- 2) 成長
 - ・《技巧銃士》を1レベル上昇: 経験点=6点必要。上限=CLV+1
 - ・シューティングマスターを新たに1つ取得: 経験点=4点必要。上限=《技巧銃士》SLV+1個

§シューティングマスター

- ・銃器、および飛び道具の扱いにおける特殊技術を『シューティングマスター』と呼ぶ。
- ・シューティングマスターは、書式説明にある「使用タイミング」に記述された行動として使用できる。
- ・使用時にSPを消費する記述があるものは、その判定終了時にSPを減少させること。
- ・特に記述が無い限り、1度に1つのシューティングマスターのみ使用可能。
- ・説明について記述されていない部分については、コアルールに従って処理する。

〇書式

シューティングマスターは以下の書式で記述する。

- 書式:
- ▽ (技名) : 使用タイミング=
 - ・ (説明)

▽移動射撃 (ショット&マニューバ) : 使用タイミング=能動行動

- ・1回の能動行動で、巡航移動と飛び道具攻撃を同時に実行できる。

▽二丁拳銃 (ダブル・バレル) : 使用タイミング=能動行動

- ・片手で問題なく扱える銃器を二丁同時に使用することで、攻撃力を高める。
- ・このシューティングマスターは、攻撃修正か破壊力のどちらかを宣言した方に+1できる特殊攻撃として処理する (2回攻撃できるものではないことに注意)。
- ・このシューティングマスターは、投げナイフ等を両手に1本ずつ持って投擲する際にも使用可能。

▽複数射撃 (マルチロックオン・バースト) : 使用タイミング=能動行動

- ・最大で《技巧銃士》SLV+1体までの目標を一度に攻撃する。
- ・攻撃の判定は1回だけ行ない、目標はその達成値に対してそれぞれ防御判定を行なうこと。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。

▽全弾発射 (フル・バースト) : 使用タイミング=能動行動

- ・瞬間的に可能な限りの弾丸を発射することで破壊力を高める。
- ・このシューティングマスターを使用するには、少なくとも弾数が3発以上装填されている銃器が必要。
- ・このシューティングマスターを使用した攻撃が命中した場合、与えるダメージに《技巧銃士》SLVを加算できる。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。
- ・このシューティングマスターを使用後、弾薬は空となる。そのため、その銃器を使用するためには、準備行動 (もしくは能動行動) を消費した“リロード”の宣言が必要となる。

▽精密狙撃 (ピンポイント・スナイプ) : 使用タイミング=準備行動+能動行動

- ・狙った部分をピンポイント射撃する。
- ・準備行動でこのシューティングマスターの使用と狙う部位を宣言する。この準備行動は狙いを付ける行動で消費されるため、移動などの他の行動はできない。
- ・次の能動行動で達成値に+1して攻撃を行うことができる。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。
- ・頭部などの急所を殺害目的で狙撃する場合、与えるダメージに《技巧銃士》SLVを加算してもよい (加算しなくてもよい)。
- ・このシューティングマスターでは、散弾や爆弾など、点ではなく面で攻撃する飛び道具を使用することはできない。

▽保持砲撃 (ハンディ・キャノン) : 使用タイミング=準備行動+能動行動

- ・本来は固定されていて《砲撃》で使用する火器を、一時的に手持ち火器として《銃撃》で使用する。
- ・準備行動で保持体勢になり、能動行動で攻撃を行うため、このシューティングマスターを使用時は移動できない。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。

▽曲射砲撃 (パラボリック・ショット) : 使用タイミング=能動行動

- ・落下地点を予測し、ペナルティ無しで正確な放物線射撃を行う。
- ・このシューティングマスターで使用する飛び道具は、《投擲》、《射出》、《砲撃》の何れかをを使った比較的低速で放物線射撃に適したものであること。

- ・このシューティングマスターは、天井が低い屋内では使用できない。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。

▽跳弾射撃 (リフレクション・ショット) : 使用タイミング=能動行動

- ・銃弾等を何かに反射させて攻撃を命中させる。これにより途中の遮蔽物を無視して攻撃が可能。
- ・反射させる場所は、その攻撃に耐えるだけの強度が必要。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。
- ・このシューティングマスターを使用した攻撃は、発射を気づかれない限り、目標に対する「不意打ち」(コアルール参照)となる。
- ・最大で《技巧銃士》SLV×1回まで反射させることが可能。ただし、2回以上反射させる場合は、その反射回数-1のペナルティ (2回なら-1、3回なら-2、4回なら-3...)を受けて攻撃の判定を行なうこと。

▽一点連射 (ピンホール・ダブルショット) : 使用タイミング=能動行動

- ・連射することで瞬時に同じ箇所に2回命中させ、破壊力を高める。
- ・このシューティングマスターを使用して攻撃することで、破壊力に+1して被害判定を行なうことができる。
- ・このシューティングマスターを使用するには、2発以上連続で発射できる銃器が必要。

▽武器落し (エリミネーション・ショット) : 使用タイミング=能動行動

- ・飛び道具攻撃を相手の武器に命中させることで、その武器を叩き落す。
- ・このシューティングマスターの使用宣言の段階で、どの武器を狙うか指定が必要。
- ・通常どおり攻撃の判定を行ない、命中となったら、被害判定を行わずに武器を手放す処理を行うこと。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。
- ・このシューティングマスターは、「▽二丁拳銃」、「▽複数射撃」、「▽全弾発射」の何れか1つと組み合わせ使用し、複数の武器を同時に叩き落す攻撃が可能。その場合、攻撃の判定を1回だけ行い、それぞれが防御判定を行なうこと。
- ・「▽二丁拳銃」と組合せする場合、攻撃できる目標は最大2つまで。
- ・「▽複数射撃」、「▽全弾発射」と組合せする場合、攻撃できる目標は最大《技巧銃士》SLV+1まで。
- ・「▽全弾発射」と組合せた場合、攻撃判定終了後に残弾が空になり、リロードが必要となることに注意。
- ・SPを消費するシューティングマスターと組み合わせした場合、その分のSPも消費することに注意。

▽迎撃射撃 (ショット・バリー) : 使用タイミング=受動行動

- ・銃弾等を相手の攻撃に当てることで防御する。
- ・このシューティングマスターを使用するとSPを1点消費する。
- ・このシューティングマスターは、「▽二丁拳銃」、「▽複数射撃」、「▽全弾発射」の何れか1つと組み合わせ使用し、複数の攻撃を同時に防御可能。その場合、防御の判定を1回だけ行い、全ての攻撃と対抗判定を行なうこと。
- ・「▽二丁拳銃」と組合せする場合、防御できる攻撃は最大2つまで。
- ・「▽複数射撃」、「▽全弾発射」と組合せする場合、防御できる攻撃は最大《技巧銃士》SLV+1まで。
- ・「▽全弾発射」と組合せた場合、防御判定終了後に残弾が空になり、リロードが必要となることに注意。
- ・SPを消費するシューティングマスターと組み合わせした場合、その分のSPも消費することに注意。
- ・そのターン開始時にこのシューティングマスターによる防御専念を宣言することで、他人に対する攻撃も防御できる。
- ・近接攻撃 (《格闘》、《白兵》) に対して、このシューティングマスターを使用することはできない。

▽銃弾見切 (バレット・ドッジ) : 使用タイミング=受動行動

- ・飛び道具攻撃を受けた際、防御の達成値に《技巧銃士》SLVを加算できる。
- ・このシューティングマスターによる防御効果は、爆発による破片など、物体が高速で飛来する場合にも使用可能。

▽銃器隠蔽 (コンシールド・ガンズ) : 使用タイミング=特殊 (説明参照)

- ・銃器を気づかれないように隠して所持する。
- ・隠すことができるのは、物理的に収納可能な大きさの銃器までとする。
- ・隠し持っているかどうかの判定の際、見破る側が《知覚》、隠す側が《隠密》で判定するが、このシューティングマスターを使用するならば、《隠密》の達成値に《技巧銃士》SLVを加算できる。
- ・このシューティングマスターを使用することで、袖口、ブーツの中、帽子の中といったところから、自分の体勢に関係なく瞬時に銃器を取り出すことが可能。この取り出しは準備行動として扱う。