

はじめに

- これはオリジナルTRPG『HexCube』の拡張ルールである。
『HexCube』、および『HexRide』の使用を前提として書かれているため、それらを事前に理解しておくこと。

○コンセプト

乗り物に共感することで、それを手足のように操ることができる者がいる。彼/彼女らは、計器類に頼ることなく乗り物の挙動や振動からその状態を把握し、“人馬一体”がごとく操る才能を持つ。

○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。

- D-LIVE!! (漫画、著=皆川亮二)

§用語集

・機械共感[まきかいきょうかん]: Machine Synchronization
計器類に頼ることなく、その挙動や振動から乗り物や機械の状態を把握できる特殊能力。この能力の持ち主は、乗り物の操縦だけでなく、その整備・改造にまで天才的な能力を発揮する。

・マシンシンクロナイザー[ましんしんくろないざー]: Machine Synchronizer
機械共感を持ち、乗り物を手足のように操ることができる才能を持ったものの別称。この言葉自体は一般的ではなく、通常は“天才的操縦技能の持ち主”と言われる。ただし、この名前では呼ばれる者は、常人を遥かに越えた操縦能力を発揮する。

・マニューバ[まにゅーば]: Maneuver
常人には真似することが困難な操縦テクニックを、このルールでは『マニューバ』と称する。その語源とは異なり、車両や水上/水中の乗り物に対しても実行可能なものを言っている。

§キャラクター作成

以下の手順で作成する。

- 1) コアルールにしたがって作成するが、スキルの割り振りの際、『機械共感』に1レベル以上、割り振ること(上限はCLV+1)。
2) マニューバ(詳細は後述)を『機械共感』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。

§『機械共感』のルール

『機械共感』を所持している者は、以下の効果を得る。

- 1) 状態把握
計器類に頼ることなく、その挙動や振動から乗り物や機械の状態を把握できる。計器類が壊れていても、速度、高度、燃料の残量などを直感的に把握できる。数分間、観察することで、機体の問題点や歪み、隠れた故障部分を洗い出せる。操縦に必要な計器類の表示が実は異常な場合、自分の直感で得た情報と比較し、問題点を察知できる。
2) 万能操縦
操縦系スキル(『修理』を含む)で判定する際、その達成値に『機械共感』SLVを加算できる。この効果は、騎乗動物を(騎乗)で乗りこなす際にも発揮できる。騎乗動物を手当てする判定には、『機械共感』SLVを加算できない。
3) マニューバの取得
後述するマニューバを取得できる。
4) 成長
『機械共感』を1レベル上昇: 経験点=8点必要。上限=CLV+1
マニューバを新たに1つ取得: 経験点=4点必要。上限=『機械共感』SLV+1個

§マニューバ

○マニューバの共通ルール

- 原則としてマニューバを取得できるのは、『機械共感』の持ち主のみ。
取得していないマニューバの実行、および『機械共感』が無い操縦者がマニューバに記述された行動を行う場合、『マニューバ未所持』として処理する。
マニューバの判定失敗時にダメージを受ける処理が記述されている場合、『事故』の処理はせず、その記述の処理に従う。

- 1) マニューバ所持の場合
時間的な余裕が有るなら、そのマニューバは判定不要で、自動成功できるものとする。
マニューバを実行する際、時間的な余裕が無いなら、難易度=普通7~至難11(目標値はGMの裁量)として判定すること。
マニューバの判定に失敗した場合、通常は単純に行動が失敗しただけ、もしくはタイミングが悪く実行する前にやめてしまったとする。ただし、判定が自動的失敗の場合、『事故』(後述)の処理を行う。
2) マニューバ未所持の場合
マニューバ所持のキャラクターがマニューバと同じ行動を試みる場合、基本的に難易度=困難9~至難11(目標値はGMの裁量)として必ず判定すること。
マニューバの判定に失敗した場合、『事故』(後述)の処理を行う。

○事故

事故が発生した場合、以下の処理を行う。

- 判定に失敗時、事故により[目標値-達成値]×2点のダメージが発生する。
そのダメージから乗り物の構造力を引いた値が1点以上なら、その分だけ、乗り物の耐久力を減らす。
乗り物の耐久力が減少するダメージがある場合、乗員(複数いれば全員)は乗り物が受けたダメージ-2点(端数切捨)の負傷ダメージを受ける。
以下のいずれかの状況に該当する場合、乗員が受けるダメージは、乗り物が受けたダメージと同じ点数となる。
a) 判定が自動的失敗だった。
b) シートベルトをしていなかった。
c) バイクなど、事故に対する防御装備が無い乗り物だった。

この事故により乗員が受けるダメージは、各自の防具の構造力で減少できる。

○マニューバの組合せ

特に禁止と記述されていない限り、複数のマニューバを組み合わせ1行動とすることが可能。ただし、使用するタイミング(能動、準備、受動)が異なっていたり、使用可能な地形が一致していないもの、物理的に不可能な組合せは不可とする。

○書式

マニューバは以下の書式で記述する。

書式:
= (技名): 土鋪雪中空宙
(説明)

◆表: 地形記号表 (そのマニューバが使えない地形は“-”で表記)

記: 地形
土: 陸上で未舗装の場所、砂上も含む
舗: 陸上で舗装されている場所、壁、天井、頑丈な鉄骨や梁の上など
雪: 雪上、氷上
水: 水上
中: 水中
空: 空中
宙: 宇宙

=アクロロイド: 土鋪-----
・曲芸走行。バイクでのウィリー走行、車での片輪走行など。
・バイクで階段を上ったり、壁の上や梁のような狭い箇所を走ることが可能。
・このマニューバを回避行動として防御判定に使用可能。その場合、防御の判定は対応する乗り物の操縦系スキルを使用する。

=ウォールラン: 一舗-----
・準備行動で助走し、能動行動で1ターンの間だけ壁や天井を走る。
・走る壁や天井が、機体の重量に耐えられないところは走行できない。
・「ニタイドリープ」が使える場合、ジャンプ一壁/天井を走行も可能。
・このマニューバを回避行動として防御判定に使用可能。その場合、防御の判定は対応する乗り物の操縦系スキルを使用する。

=スブラッシュ: 土-雪水中空一
・機体を急旋回させて土砂や水/雪を巻き上げる。
・水中なら海底や湖底/川底を巻き上げる。
・空中なら地面スレスレに飛行することで、土砂や雪を巻き上げる。
・巻き上げる土砂や雪が十分に細かければ、煙幕として使用可能(GM判断)。
・このマニューバを攻撃として使用する場合、その乗り物に対応した操縦系スキルで攻撃の判定を行なう。
・このマニューバによる攻撃を受けた側が乗り物を操縦中で防御に失敗した場合、難易度=困難9で操縦の判定を行う。この判定に失敗したら『事故』が発生する。

=スライドラン: 土鋪雪中空宙
・故意に機体を滑らせたり、バランスを崩すなどして、狭い場所を通り抜ける。
・適に抜けた後は、ほとんど失速することなくそのまま移動を続行できる。

例、バイクを横転させて滑ることで、閉じる寸前のシャッターを潜り抜ける。
急カーブを最小限の失速で曲がる(いわゆる“ドリフト走行”)。
機体(飛行機)を回転させて狭いビルの間を通り抜ける。

=タイドリープ: 土鋪雪水-----
・地面や波の凹凸を利用して機体をジャンプさせる(助走必須)。
・距離を飛び越える場合、目標値=その飛び越えるmとして判定する。
・高さを飛び越える場合、目標値=その飛び越えるm×2として判定する。
・飛び越える距離も高さも重要な場合、上記の内、高い方の目標値を使用する。

=タフドライブ: 土鋪雪中空宙
・休憩しない長時間の連続運転による疲労に耐える。
・2時間運転する毎に、難易度=困難9、「体力」+『機械共感』SLVで判定。この判定に失敗すると、疲労ダメージを1点受ける。
・このマニューバを持たないキャラクターの場合、1時間運転する毎に、『体力』SLV、難易度=困難9で判定。この判定に失敗すると疲労ダメージを1点受ける。
・制限速度以下での運転や小まめに休憩を取っている場合は、上記の判定は不要。

=チャージラン: 土鋪雪水-----
・搭乗している乗り物で体当たり攻撃を行う。
・攻撃修正=-1、破壊力=乗り物の構造力、使用している乗り物の操縦系スキルで命中判定を行う。
・このマニューバによる攻撃が失敗した場合、難易度=普通7で操縦の判定を行う。この判定に失敗したら『事故』が発生する。

=キャスリング: 土鋪雪中空宙
・チェイスで追われる側から追う側へ位置を入れ替える。
・チェイスルール使用時、ターン開始時の競争判定でこのマニューバを使用宣言する。その競争判定に勝利したら、相対距離はそのままで、お互いの位置を入れ替える。

例、地上/水上→機体をスピニングさせて旋回走行しながらして位置を入れ替え。
水中/空中→宙返り、インメルマン・ターン、木の葉落とし等を実行。

=パレルロール: 土鋪雪中空宙
・螺旋状の軌道で機体を回転させながら移動する。通常、このマニューバを実行できるのは、水中/空中を移動する乗り物のみ。
・このマニューバを使用することで、ヘリを宙返りさせることも可能。
・「ニタイドリープ」が使える場合、陸上や水上の乗り物でこのマニューバを実行可能。この場合、地面や波の凹凸を利用して機体を浮かせ、パレルロールさせてから正しい姿勢で着地させることができる。
・このマニューバを回避行動として防御判定に使用可能。その場合、防御の判定は対応する乗り物の操縦系スキルを使用する。

=プレキシオン: 土鋪雪中空宙
・cm単位の余裕しかない環境で精密操縦を行う。
・このマニューバを回避行動として防御判定に使用可能。その場合、防御の判定は対応する乗り物の操縦系スキルを使用する。
・この使用することで、以下のような行動を容易に行えるものとする。

例、崖ぎりぎりのところを走行する。
自動車を完璧に併走させる。
飛行機を空中連結できるように速度と位置を合わせる。
歩行者や障害物の数cm手前でピタリと停車する。
機体よりも数cmだけ大きい幅の空間を通常の速度で衝突せずに通り抜ける。
パワーショベルやクレーンといった建機を、より正確、かつ繊細に操縦する。

=ライドバトル: 土鋪雪中空宙
・このマニューバを使用宣言したら、乗り物の操縦(巡航移動)と攻撃行動と同時に実行できる。
・このマニューバを使用する際の移動(=操縦)に、他の移動するマニューバの効果を組み合わせてもよい。例えば、「ニタイドリープ」でジャンプしながら銃を撃つ、「ウォールラン」で壁や天井を走りながらナイフを投擲する等。
・チェイスルール使用時、相対距離による攻撃へのマイナス修正を『機械共感』SLV分相殺する(最大で修正を±0にできる)。

=ランダバウト: 土鋪雪中空宙
・機体の特性に応じた急激な上下左右の移動で攻撃を回避する(防御行動)。
・このマニューバを使用した判定の際、ダブルアップが発生した上で防御に成功したら、攻撃側はこちらの姿を一時的に見失う。
・このマニューバは、チェイスルールを使用したターン開始時の競争判定に使用できる。その競争判定に勝利した場合、相対距離を±1ではなく±2できる。
・チェイスルールの際、追われている側の場合、このマニューバを使用してダブルアップが発生した上で競争判定に勝利したら、その時点で振り切り、チェイスを終了させることができる。