

カウボーイの薦め～射撃戦闘レジュメ～

第六世界の華と言えば銃と魔法だろう。
魔法は選ばれた者しか使えないが銃は誰にでも使える。
つまり、銃の撃ち方を知っていればサムライが気絶した
時にあなたの命を救ってくれるかもしれないと言うわけ
だ。

1.その弾は当たっているか

まず、あなたは弾を狙った場所に飛ばさないといけない。
どの銃で誰を狙うかを決定する。
そして、射撃モードを選択する。
射撃モードは弾丸を何発ばらまくかと、行動は何が必要
かを決定する。
射撃モードは以下の種類がある。つまり、弾丸をばらま
けばばらまくほど相手は避けにくくなるわけだ。

発射モード表/防御 P/ 使用弾数 / 必要動作

シングルショット (SS)	/	0	/	1	/	単純動作
セミオート (SA)	/	0	/	1	/	単純動作
セミバースト (SA)	/	-2	/	3	/	複雑動作
バーストファイア (BF)	/	-2	/	3	/	単純動作
ロングバースト (BF)	/	-5	/	6	/	複雑動作
フルオート：単純動作 (FA)	/	-5	/	6	/	単純動作
フルオート：複雑動作 (FA)	/	-9	/	10	/	複雑動作
制圧射撃	/	伏せ or 遮蔽	/	20	/	複雑動作

射撃は通常武器技能+敏捷力[精度]でのテストになる。
この時に環境と反動、その他のペナルティーが追加され
る。

環境は視界、明度、風向き、距離の 4 つでそれぞれ 4
段階あり段階があがるほど多くのペナルティーがつく。
これは各段階が 0、-1、-3、-6 のペナルティーを持つ。
この時 4 種類の中で最も段階の高いペナルティーのみ
が適用される。

仮に最も高い段階のペナルティーが 2 種類あれば 1 段階
高いペナルティーを適用し、4 段階目が 2 つあればペナ
ルティーは 10 となる。

基本的にこいつは GM が提示するものだが、あなたの
装備で緩和されることがあるから注意が必要だ。

あなたがより管理する必要があるのが反動だ。

反動は撃った弾丸の数に等しい。

その弾丸の数から、無償で得られる (筋力/3) +1 の反
動補正を引いた値がダイスペナルティーとなる。

この反動は行動フェイズ 1 回の間射撃を止めなければ
累積し続ける。

なお、この時シングルショットと制圧射撃では反動は計
算しないことに注意してくれ。

シングルショットは反動が発生しない射撃であり、制圧
射撃は反動が問題なるほど正確な射撃をしていないわ
けだ。

言うまでもなく、負傷を含む以下の以下の状況による修
正は常に適用される。

カバーファイア	-3
移動中ヴィークルから射撃	-2
近接戦闘中	-3
走行中の射撃	-2
逆手を使用	-2
攻撃者の負傷	-負傷修正
見えない相手への射撃	-6
コールショット	-4
狙う	命中 or 精密度に+1
スマートガン	+1 (装備)/+2 (サイバー)

これで使用できるダイスの数が決定される。

こいつでテストを行えば良い。

ただ、1 点シングルショットには注意が必要だ。

こいつは反動が累積しないという便利な能力を持つ代
わりに回の行動フェイズに 1 度しか射撃できない。

通常は 1 行動フェイズに 2 回の単純動作が行えるのにだ。
だから、シングルショットのリボルバーなんかを使う連
中はプロではなくフリークだと揶揄されたりするわけ
だ。

1 回撃つより 2 回撃った方が相手を始末するのは簡単
になる。

簡単な算数だ。

もし、あなたが相手の武器だけを撃ちたいなどとマニア
ックな趣味があるならコールショットを参照しろ。

コールショットは-4 の修正を受ける代わりにマニアッ
クなカウボーイごっこを用意してくれている。

2.当たらなくする

あんたがどれほどの確に弾丸を叩き込んでも対象がそれ以上の精度で回避すれば弾丸は当たらない。

回避は通常は反応力+直感力±修正で行う。

この時に代表的なペナルティーは射撃モードによる修正と負傷による修正だ。

指示された修正を加えてダイス数を決定しろ。

だが、ダイスが少ないからと言って悲観する事は無い。割り込み行動でイニシアティブ値を犠牲にしてダイスを増やす事ができる。

それを以下に列記する。

あんたが銃なんて触ったことが無いお坊ちゃまであってもこいつは知っておいたほうがいい。

銃を持っていなくても相手は平気で銃弾をばら撒いてくるからな。

・全力防御/Full Defense

(イニシアティブスコア-10)

キャラクターは、相手の攻撃に対して全力で防御に挑むことができます。

この行動を使用すると、キャラクターはその戦闘ターン中の全ての防御テストに対して、【意志力】分のボーナスを得ることができます。

これは、他の割り込み行動とも累積させることができます。

キャラクターはターンが始まった最初にこの行動を行うかもしれません。

この行動は、不意打ちを受けてない限り使用可能です。

・滑り込み/Hit the Dirt

(イニシアティブスコア-5)

制圧射撃を受けた際に、簡易動作を既に使ってしまったキャラクターでも、この行動を使用することで伏せることができます。

この行動をとった場合は、【反応力】+【エッジ】のテストを行う必要がなくなります。

ただし、キャラクターは次のアクションフェイズでは伏せた状態で行動が始まります。制圧射撃が続いているのであれば、決死の反撃を行ったり、立ち上がったたりするのは単純動作が必要になります。

あと、次の割り込み動作は誰かの代わりに銃弾を浴びた

いという特殊な趣味のやつようなもんだ。

もちろん、近所のがきを庇って銃弾の雨を浴びるのが趣味なら誰もお前をとめたりはしない。

・高潔な守護

(イニシアティブスコア-5、1 エッジ)

キャラクターは、最大で2mの距離を動くことで、攻撃者と目標の間に入りその攻撃を自らで受ける事が出来ます。

この時、防御テストは行えず、ダメージ抵抗テストのみを行います。

この行動は、戦闘ターンにつき1回しか行えません。

3.どれだけうまく当たったか

射撃側の成功数が多ければ弾丸は当たったことになる。

ここで武器の DV+純ヒット数と相手の装甲-AP を比較する。

この時修正 DV が相手の修正装甲値より大きければダメージは肉体に、小さければ精神になる。

防御側はこのダメージを減らす事ができる。

AP を引いた装甲値+強靭力でテストを行い、修正 DV から引く。

この値が相手が受けるダメージだ。

このダメージの数だけ該当のダメージボックスを塗り潰す。

精神や肉体のダメージボックスが埋まれば意識を失う。

仮にオーバーフローボックスまで全て埋まれば死亡する。

残念ながらこの世界に復活魔法は存在しない。

この他にも近接武器や手榴弾、ロケットランチャー、弓、投げナイフなど様々なバリエーションがある。

だが、第六世界の最大の武器は銃だ。

他のよりマイナーな武器を使用したいなら、別の資料を当たるといいだろう。

お前さんが明日まだ生きていることを祈っている。