

銃スキル ルール&データ

銃は改造することができません。銃は両手武器ですが弓と同じく両手武器補正を得ることができません。銃は攻撃判定一回につき EP1 を必ず消費します。この処理に例外はなく、技を使用した際にも実際に行った攻撃判定の回数だけ EP を消費してください（ただし新しい技をひらめいた場合は例外とします）。また、消費した EP は通常の武器と異なり消費アイテム「リローダー」で回復することになります。回復アイテムと違い他者に使用してもらうことはできないので、戦闘中は 1 ラウンドの行動が必要になります。

中級クラス

クラス名	概要	必要スキル	クラス特性
ガンマン	異国の武器である銃に命を預けて荒野を旅する冒険者の総称。特殊な武器を扱う数少ない人々です。	銃 追跡 警戒 馬術	銃を装備中に物理攻撃に対して回避判定を行う際に、敵の命中値を LV 分だけ低下させることができる。その際装備中の銃の EP が 1 減少する。

武器スキル

名前	詳細	隊列補正 前衛 / 中衛 / 後衛
銃	拳銃を扱う技術：両手武器	0 / 0 / 0

銃リスト

名前	ランク	威力	強度	重量	速度補正	初期材質	最大 EP	補足	価格
リベレーター	1	5	-	1	+3	-	1	-	10
デリンジャー	1	12	-	1	+3	-	2	-	300
26 年式拳銃	2	12	-	2	+1	-	6	-	2400
コルト・ドラグーン	2	14	-	2	+1	-	6	-	3200
ピースメーカー	3	20	-	3	0	-	6	-	9200
エンフィールドドリボルバー	3	18	-	3	+1	-	6	-	8700
バントライン・スペシャル	4	26	-	4	-2	-	6	-	(14000)

名前	価格	効果
リローダー	5	銃の EP を最大値まで回復する

銃技

ランク	ひらめき	名前	BP	EP	威力	連携値	速度補正	命中補正	射程	対象	効果
1	1	クイックドロウ	3	0	0	12	10	-3	6	単体	-
	2	スナイプ	4	0	3	7	-3	5	6	単体	-
	3	スリープショット	4	0	0	9	0	0	6	単体	睡眠
	4	フラッシュボム	5	0	-	10	0	0	6	全体	暗闇、ショック
	5	ワーニングショット	4	0	-	10	3	0	6	単体	転倒
	6	ショットシェル	5	0	3	7	0	0	6	3×1	二回避判定
2	1	ダブルショット	7	0	10	7	0	0	6	単体	二回攻撃判定
	2	アームスウィープ	6	0	12	9	0	0	6	単体	3 R 腕力 B - 3
	3	パラライショット	6	0	10	8	0	3	6	単体	麻痺
	4	パニックボム	8	0	0	10	0	0	6	全体	混乱
	5	ベノムショット	7	0	10	8	0	3	6	単体	毒
	6	バウンドショット	8	0	14	10	0	-3	6	単体	目標以外の対象一体に最終ダメージの 1/2 を与える
3	1	チェインショット	6	0	3	10	0	0	6	単体	コストが支払える限り同一の対象以外に連続攻撃が可能
	2	レッグスウィープ	6	0	12	9	0	0	6	単体	3 R 素早さ B - 3
	3	テンプルショット	8	0	15	8	0	3	6	単体	気絶
	4	グレネードボム	9	0	15	12	0	0	6	全体	-
	5	ピンポイントショット	8	0	18	7	0	3	6	単体	10,11 もクリティカルとして扱う
	6	アーマーピアッシング	10	0	5	9	0	0	6	単体	防御 1/2
4	1	ガトリング	8	0	15	12	0	0	6	単体	コストが支払える限り連続攻撃が可能
	2	シャープシューティング	12	0	30	8	5	20	6	単体	-
	3	ハートショット	14	0	27	9	0	3	6	単体	即死
	4	ナパーム	15	0	24	10	0	0	6	全体	火術法特性
	5	シルバープリッド	12	0	25	9	3	3	6	単体	魔族、不死族に二倍ダメージ
	6	ホローポイント	14	0	20	10	0	0	6	単体	貫通ダメージ二倍