

バタフライスピ R P G

エンハンスメント (6. 2)

目次

はじめに	- 3 -
エンハンスメントの内容	- 3 -
追加スキル	- 4 -
アドベンチャースキル	- 4 -
スキル一覧	- 5 -
追加アイテム	- 24 -
武器	- 24 -
弾薬	- 33 -
服装	- 34 -
道具	- 34 -
銃設計	- 38 -
追加スタイル	- 44 -
スタイルアビリティ解説	- 44 -
追加状態	- 46 -
特殊状態解説	- 46 -
カスタムルール	- 47 -
カスタムルールの使い方	- 47 -
年齢ボーナスルール	- 48 -
経験値購入ルール	- 50 -
ゴーストルール	- 50 -
狙撃手ルール	- 54 -
馬購入ルール	- 55 -
後遺症ルール	- 56 -

目次

ランダムハント	- 63 -
ランダムハントとは	- 63 -
ランダムハントの準備	- 63 -
トランプの使い方	- 64 -
ランダムハント進行	- 64 -
ゲームマスター	- 69 -
ランダムシーン一覧	- 70 -
スペードのシーン一覧	- 72 -
ハートのシーン一覧	- 79 -
ダイヤのシーン一覧	- 86 -
クラブのシーン一覧	- 93 -
ジョーカーの扱い	- 100 -
賞金首との戦闘シーン	- 100 -
配置表一覧	- 101 -
追加エネミー	- 103 -
エネミーの上位スキル使用について	- 103 -
索引	- 123 -

はじめに

エンハンスメントの内容

『バタフライスピニングRPG エンハンスメント』には、西部劇TRPG『バタフライスピニング』をより楽しむために作られた追加データ・ルールなどが含まれている。これは既にルールブックを所持しているユーザーのためのものであり、本書だけではゲームをプレイする事ができないので注意しよう。

なお、エンハンスメントの利用には必ずゲームマスターの許可が必要である。ゲームマスターがルールブックのみでプレイする方針を定めている場合は、ゲームに参加するプレイヤーもそれに従わなければならない。もし、君が本書の新要素を自分のPCに使うつもりでいるなら、念のためゲームマスターの確認をとっておいた方がよいだろう。ゲームマスターも、セッションで本書を採用するか否かについては事前に取り決める事が望ましい。

追加スキル

アドベンチャースキル

アドベンチャースキルとは、エンハンスメントで新たに実装されたルールのひとつで、ルールブックに掲載されている特定の汎用スキルが属するグループである。具体的には下記が該当する。

ルールブックのページ数	スキル名
P 6 6	《アドバイス》
P 6 7	《カリスマ》
P 6 7	《スチール》
P 6 7	《テクニカル》
P 6 7	《ハイセンス》
P 6 8	《ホームインティマシー》
P 6 8	《ゴシップ》
P 6 8	《ビジランス》
P 6 9	《プレッシャー》
P 6 9	《メタフィクション》

これらのスキルは《アドバイス》を除いたほとんどがロールプレイの味付け用で、実戦に向いているとは言い難く、ゲームバランスそのものがシビアだという事もあってあまり採用されていなかった。しかし、エンハンスメントで追加されたスタイルアビリティのひとつ、《アドベンチャースタイル》(P 4 4) とアドベンチャースキルを組み合わせる事によって、PCの成長を一気に速める事ができるようになっている。機会があれば活用してみよう。

スキル一覧

エンハンスメントでは、新たに45種類（共通42種類＋NPC専用3種類）のスキルが追加されている。

戦闘スキル

主に戦闘シーン・決闘シーンでの使用を想定したスキル。

条件：永続	
ページ数	スキル名
P 9	《カスタムスコープ》
P 9	《カスタムストック》
P 9	《カスタムバヨネット》
P 1 0	《ツーソード》
P 1 0	《マスケットマスタリー》
P 1 1	《ボウマスタリー》

条件：アクション	
ページ数	スキル名
P 1 1	《インビジブルエッジ》
P 1 2	《ソニックドロウ》
P 1 2	《テイクウェポン》
P 1 3	《デトネートショット》

条件：ラウンド開始	
ページ数	スキル名
P 1 3	《ホームジオグラフィー》
P 1 4	《デステニー》

追加スキル

条件：判定（対決）直後	
ページ数	スキル名
P 1 4	《キャンセル》
P 1 5	《トリックドロウ》
P 1 5	《ヘジテーション》
P 1 5	《マッドネス》
P 1 6	《ヴェンジェンス》

条件：フリー	
ページ数	スキル名
P 1 6	《ステルス》
P 1 7	《リーディングヴァース》

条件：基礎	
ページ数	スキル名
P 1 7	《インビジブルスポット》
P 1 7	《インビジブルダーク》
P 1 8	《ヒップシューティング》
P 1 8	《リユース》
P 1 8	《デスパレート》
P 1 9	《ブラインドファイア》

条件：効果参照	
ページ数	スキル名
P 1 9	《トランプル》
P 1 9	《ハイスピードブロウ》
P 1 9	《パニッシュメント》
P 2 0	《プリデクション》

汎用スキル

様々なシーンで使用されるスキル。

条件：永続	
ページ数	スキル名
P 2 0	《タフガイ》

条件：フリー	
ページ数	スキル名
P 2 0	《ホイッスル》
P 2 1	《プランチェンジ》

条件：判定（対決）直後	
ページ数	スキル名
P 2 1	《ハイテンション》
P 2 1	《ミスティックフォース》

条件：基礎	
ページ数	スキル名
P 2 2	《アイテムパック》
P 2 2	《クルードドラッグ》
P 2 2	《ホームコネクション》
P 2 3	《ホーリーサイン》
P 2 3	《メンテナンス》
P 2 3	《リバーサル》
P 2 3	《プロテクション》

N P C専用スキル

P Cが取得できないスキル。

ページ数	スキル名
P 1 2 2	《固定砲台》
P 1 2 2	《隊長》
P 1 2 2	《猛毒》

スキル解説

《カスタムスコープ》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：2

効果：これは銃に独自の改造を加える「カスタム」スキルのひとつで、長距離射撃を狙ったものだ。セッション開始時に《カスタムスコープ》を使用スキルとして選択した時、スロットにある種類「ライフル」か「スナイパー」の武器を任意の数まで選択して宣言しよう。この時に選択した武器はキャラクターの手で改造されており、射程のS補正+ [ランク×5]、連射性のS補正-1（ただし、1よりも小さくはならない）、重量のS補正+1の状態ゲームに参加する。「カスタム」スキルの共通効果として、一度に使用スキルとして選択できる「カスタム」スキルはひとつだけである。

《カスタムストック》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：2

効果：これは銃に独自の改造を加える「カスタム」スキルのひとつで、安定性の向上を狙ったものだ。セッション開始時に《カスタムストック》を使用スキルとして選択した時、スロットにある種類「ハンドガン」の武器を任意の数まで選択して宣言しよう。この時に選択した武器はキャラクターの手で改造されており、命中のS補正+ [(ランク×2) + 1]、重量のS補正+1の状態ゲームに参加する。ただし、そのハンドガンを使って決闘を行う事はできなくなり、《インタラプトドロウ》などのに関連するスキルその他の利用も不可能となる。「カスタム」スキルの共通効果として、一度に使用スキルとして選択できる「カスタム」スキルはひとつだけである。

《カスタムバヨネット》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：2

効果：これは銃に独自の改造を加える「カスタム」スキルのひとつで、近接戦闘を狙ったものだ。セッション開始時に《カスタムバヨネット》を使用スキルとして選択した時、スロットにある種類「ハンドガン」以外の銃を任意の数まで選択して宣言しよう。この時に選択した武器はキャラクターの手で改造されており、近接状態の相手を対象とした攻撃を行う際、代わりに取り付けられた銃剣を使った〈命中：0〉〈威力：[ランク] × 3〉の1回攻撃を行う事ができる。この攻撃は「種類：ナイフ」の武器による攻撃として扱われ、弾薬も消費されない。「カスタム」スキルの共通効果として、一度に使用スキルとして選択できる「カスタム」スキルはひとつだけである。また、通常の「カスタム」スキルとは異なり、《カスタムバヨネット》のみ種類「マスカット」であっても例外的に効果を適用してよい。

追加スキル

《ツーソード》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：二挺拳銃があるなら、二刀流だってできるはずだ。《ツーソード》を使用スキルとして選択したキャラクターは、スロットにある種類「ナイフ」の武器を2つ同時に装備する事ができるようになる。この効果で2つの武器を装備しているキャラクターが攻撃する場合、どちらか片方の武器のみを使った通常通りの攻撃を行うか、両方を同時に振り回す1回攻撃を行ってもよい。後者を実行する場合、威力は両方の武器を合計した値を、命中は低い片方の値を適用する。ただし、キャラクターがスタイルアビリティ《クローススタイル》を取得しているなら、命中も威力同様に合計する。当然ながらスロットがなければそもそも武器を携行できないので、ホルスターなどで準備したい。また、戦闘シーン中のアクションとして武器を変更する場合、1つずつしか出し入れできない事に注意しよう。例えば2つの武器を装備している状態で銃を取り出す場合、まず1本目をしまうのに1ターン、次にもう1本を銃と入れ替えるのに1ターン、合計2ターンかかる事になる（銃とナイフを同時に装備する事はできないので、1本目は入れ替えずにしまうしかない）。とはいえ、近接戦闘に特化したキャラクターであれば、それほど気にするような点ではないだろう。武器はそれぞれ違うものを握って使い分ける事もできるし、同時に振り回す場合の命中を考えて同じ武器で揃えてもいい。組み合わせを決めるのは君だ。

《マスケットマスタリー》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：3

効果：これはキャラクターが武器の扱いに特別慣れている事を表す「マスタリー」スキルのひとつで、マスケットに対応するものだ。セッション開始時に《マスケットマスタリー》を使用スキルとして選択することで、スロットにある種類「マスケット」の命中のS補正+ [ランク×2] の状態でゲームに参加する。わざわざ旧式の銃に特化するメリットは少ないが、余程にこだわりがあるなら使ってみよう。

追加スキル

《ボウマスタリー》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：3

効果：これはキャラクターが武器の扱いに特別慣れている事を表す「マスタリー」スキルのひとつで、ボウに対応するものだ。セッション開始時に《ボウマスタリー》を使用スキルとして選択することで、スロットにある種類「ボウ」の命中のS補正+ [ランク×2] の状態でゲームに参加する。さらに、このスキルを取得しているキャラクターがボウで攻撃する際、重量1以下の道具を矢先に付けてから放つ事ができるようになる。例えば、代表的なのは火炎瓶だ。火炎瓶を飛ばしてその着弾地点を燃やし、そこにいた敵に火炎瓶を投げたのと同じダメージを与える事ができる。その場合は通常通りの攻撃の処理、つまり【命中】判定を処理し防御側の【防御】判定の結果と比べ、ヒットしたかどうかを確認すればいいだけである。あるいは、敵を狙う目的でなく特定の地点を狙って火を放つのであれば、難易度 [目標への距離 (y d)] + 5 の【命中】判定を成功させればよい。もちろん、放つものは火炎瓶でなくともよく、キャラクター（またはプレイヤー）のアイデア次第でユニークな戦術が生まれるはずだ。このスキルは銃のマスタリーと比較して【命中】のS補正が上がりやすいだけでなく、投擲物などを組み合わせるという特殊な効果を持っている。ボウを使うつもりでいるなら、必ず取得したい。

《インビジブルエッジ》

回数：ランクと同じ 条件：アクション 最大ランク：3

効果：死角からの一撃で暗殺を狙う。このスキルは、キャラクターが特殊状態「隠密」であり、かつ「種類：ボウ」の武器または投げナイフで攻撃する場合、それと同時に宣言できる。この攻撃対象となるキャラクターの行う【防御】判定の結果を-5する。敵はこちらの気配に全く気付く事なく、隙だらけの状態を狙われてしまうのだ。

《ソニックドロウ》

回数：【早撃】÷6 +1 条件：アクション 最大ランク：1

効果：「ドロウ」スキルの中でも、決闘シーンではなく戦闘シーンを想定した特殊なスキル。素早く銃を持ち替えて攻撃を続ける。このスキルは、キャラクターのスロット中に弾の入ったハンドガンがあり、それを装備していない場合にのみ、攻撃と同時に宣言できる。キャラクターはスロット中の装備していないハンドガンをひとつ選ぶ。ただし、ハンドガンの連射性は先に指定した攻撃回数以上で、なおかつ残弾数が攻撃回数に足りていなければならない、そうでない場合は《ソニックドロウ》自体を宣言できない。その後、キャラクターは選んだハンドガンを装備し、そのハンドガンで攻撃したものとして処理を続ける。弾切れのハンドガンを次々と入れ替えながら戦う事が可能だ。《アキンボ》(ルールブック/P60)と比較するとこちらの方が控えめな効果だが、その分【早撃】が高いキャラクターであればセッション中に何度も宣言できる。弾切れに合わせたシンプルな使い方はもちろん、相手によって射程などの性能が異なるハンドガンに切り替えるのも面白い。変わったところとしては、普段ハンドガンをほぼ使わないキャラクターでも、スロットにさえあれば弾切れの際の緊急手段として利用できる。

《テイクウェポン》

回数：ランクと同じ 条件：アクション 最大ランク：1

効果：相手の武器を奪い取って無力化する。このスキルは、キャラクターが素手で1回だけ攻撃する場合、それと同時に宣言できる。通常の攻撃の処理の代わりに、キャラクターと攻撃の対象で【命中】対決を行う。キャラクターが勝利した場合は攻撃の対象が装備している武器を外し、素手にする。さらに、キャラクターがその武器に対応する空きスロットを持っている場合、そのまま装備してもよい。空きスロットがないか、装備しない場合は投げ捨てる。この効果で捨てられた武器は戦闘シーンの終了まで拾う事ができない。キャラクターが対決に敗北した場合は、攻撃の対象の防御成功として扱う。どれだけ強力な武器を握っていたところで、奪ってしまえば勝ったも同然だ。

追加スキル

《デトネートショット》

回数：ランクと同じ 条件：アクション 最大ランク：3

効果：投げたダイナマイトが地面に落ちる前に撃つ。このスキルを使用する前提条件として、スキル《スローイング》(ルールブック/P 54)と《クイックドロウ》(ルールブック/P 58)をそれぞれ取得済みでなければならない。キャラクターが道具「ダイナマイト」を携行している状態で、なおかつ種類「ハンドガン」の武器で近接状態でない5 y d以内の敵に1回だけ攻撃する場合、それと同時に宣言できる。キャラクターはまず携行中のダイナマイト1本を、攻撃の対象に向かって投げる(判定は不要)。その後は1回攻撃の処理を行うが、攻撃側と防御側の両者はそれぞれ【命中】判定・【防御】判定の代わりに【早撃】対決を行う。キャラクターが勝利した場合、ダイナマイトが起爆して対象も現在HPに関係なく即死する。敗北した場合、ダイナマイトが対象に届く前に撃ち落されてしまい防御成功として処理されるが、防御側は残弾数を1発消費する。ただし、防御側が銃を装備していないか弾切れの場合は、対決を行わずにキャラクターが勝利したものとして処理する。起爆までの時間を待たずとも、そのターン中に敵を消し飛ばせる凶悪なスキルだ。

《ホームジオグラフィー》

回数：3 条件：ラウンド開始 最大ランク：1

効果：これはキャラクターがなじみの地域で活動する事を表す「ホーム」スキルのひとつで、戦闘に関するものだ。キャラクターはこの辺りの地理を誰よりも熟知しており、敵の裏をかいて動く事も容易い。このスキルを使用する前提条件として、《アジト》(ルールブック/P 72)を取得済みでなければならない。このスキルは最初のラウンド開始時のみ宣言できる。戦闘シーン中のキャラクターの最初の位置を、敵が配置されていない任意のマスに変更する。位置取りは作戦次第だが、基本は敵の後ろに回って挟み撃ち。先に倒しておきたい厄介な相手がいるなら、武器の射程が届くように意識して動いてみるのもいいだろう。

《デステニー》

回数：1 条件：ラウンド開始 最大ランク：1

効果：天に選ばれた存在がいる。運命は彼らに味方し、立ちほだかるいかなる困難も切り抜ける事ができた。このスキルを取得したキャラクターこそが、選ばれし者である。このスキルはラウンド開始時に宣言できる。そのラウンド中にキャラクターが行うあらゆる判定の結果を+【【幸運】×2】する。ただし、このスキルは一度でも宣言された場合、リザルトステップ開始時にそのキャラクターの取得スキルから消去される。消去というのはつまり、回数がなくなるのではなく、《デステニー》というスキルそのものを失ってしまい、以降のセッションで使用スキルに選択できなくなるという意味である。再び使用するには、レベルアップ時にこのスキルを取得し直さなければならない。【幸運】の高いキャラクターにとって非常に強力な効果ではあるが、一度宣言してしまうとセッションをまたいでしばらくは戻ってこなくなる。運だけでも力だけでも戦いには勝てない、くれぐれもこのスキルに頼り過ぎないようにしよう。

《キャンセル》

回数：1 条件：判定・対決直後 最大ランク：1

効果：何事も慎重に考えてから行動すべきだ。このスキルを使用する前提条件として、キャラクターの属性がブルートでなければならない。自分のターン中のアクションによって発生した何らかの判定・対決の直後に宣言できる。そのアクションはキャラクターの想像の中の出来事として扱われ、判定・対決の結果は無効となり、アクションをもう一度選択し直す。つまり、キャラクターは想像の中で失敗を恐れたため、実際には行動を起こさなかったのだ。重要な場面でダイスの出目がどうしようもなく悪かったら、これを宣言してなかった事にしてしまおう。なお、このスキルの条件は自分が行った判定でない、例えば自分の攻撃によって攻撃の対象が【防御】判定を行った場合などでも、自分のターン中のアクションが原因となって発生しているため、宣言は可能である。相手の【防御】結果を見てから無効にするかどうか判断できるのだ。そして、《キャンセル》でなかった事にしたアクションやその判定・対決の直前などに宣言していたスキルがあるなら、それらも全て宣言していなかった事となり、回数も宣言する直前の状態に戻り、弾やアイテムなども消費されない。いかにもブルートらしい、卑怯でずる賢いスキルである。

追加スキル

《トリックドロウ》

回数：1 条件：判定直後 最大ランク：1

効果：戦闘シーンではなく、決闘シーンを想定したスキルのひとつ。キャラクターが早撃ちの決闘に長けており、これは意表を突いて体を素早く動かし相手の照準を狂わせる技術を表す。このスキルは決闘シーンにつき一度だけ、相手が【命中】判定を行う直後に宣言できる。その難易度を+ [キャラクターの【敏捷】] する。決闘で重要なのは銃を抜く速さだけではないのだ。

《ヘジテーション》

回数：ランクと同じ 条件：判定・対決直後 最大ランク：3

効果：狡猾な罠か、それとも無自覚なのか。シーンに登場している相手がこのスキルを取得しているキャラクターに対して、攻撃などの能動的な行動を起こした場合、その相手を対象として、対象が行う判定・対決の直後に宣言できる。自分は難易度 [対象の【精神】+2] の【魅力】判定を行う。成功した場合、その判定・対決は結果の値に関係なく、必ず失敗・敗北したものとして扱う。なお攻撃を処理する場合は、必ず自分の防御成功として扱う。対象の人物はキャラクターの美しさ、あるいは強烈なプレッシャーに圧倒され、つい行動を躊躇してしまうのだ。その一瞬の隙が命取りになる。

《マッドネス》

回数：∞ 条件：判定・対決直後 最大ランク：1

効果：どんな代償を払おうとも、ここで成さねばならない事がある。このスキルはセッション中に何度でも宣言できるが、使用する前提条件としてキャラクターの属性がカテゴリーでなければならない。キャラクターが行う何らかの判定・対決の直後に宣言できる。その判定・対決での1回目のロールは、ロール結果や現在CPといった本来のクリティカル条件を無視し、必ずクリティカルが発生したものとして扱い、そのまま追加ロールを行う。さらに、2回目以降も現在CPの条件は無視し、ロール結果で9さえ出ているならば追加ロールを振り続ける事ができる。そして判定・対決の結果が確定したその後、基本値が1以上の任意の基礎能力ひとつを選択し、そのS補正を-1する。この効果で発生したS補正はセッションが終わっても、スキルチェンジで《マッドネス》を失っても、リメイクを行ったとしても、永遠に消える事はない。カテゴリーの強い意思と狂気を表す、恐ろしいスキルだ。

追加スキル

《ヴェンジェンス》

回数：[レベル÷2] + 1 条件：判定・対決直後 最大ランク：1

効果：友を守るための力。このスキルを使用する前提条件として、キャラクターの属性がブオーノでなければならない。自分が取得したコンタクトの中でも「友好的」など、協力的かつ信頼の置ける関係にある味方が、敵の攻撃によって一度でもダメージを受けている戦闘シーン中、何らかの判定・対決の直後に宣言できる。その判定・対決での1回目のロールは、ロール結果や現在CPといった本来のクリティカルの条件を無視し、必ずクリティカルが発生したものとして扱い、そのまま追加ロールを行う。さらに、2回目以降も現在CPの条件は無視し、ロール結果で9さえ出ていると追加ロールを振り続ける事ができる。他の属性スキルと比較すると少々扱い難い条件だが、その分レベルアップだけで比較的簡単に回数を増やす事ができる。ブオーノらしくより多くのキャラクターと信頼関係を築く事が、このスキルの有効活用に繋がる。なお、「友好的」以外の関係をどう扱うかについては、必要に応じてゲームマスターとプレイヤーで相談した方がいい。とはいえ、特別に深い関係でなくとも、敵対しておらず、信用でき、互いに協力できる相手であれば特に問題はないはずだ。

《インタラプトドロー》

回数：ランクと同じ 条件：ターン開始 最大ランク：3

効果：「ドロー」スキルの中でも、決闘シーンではなく戦闘シーンを想定した特殊なスキル。敵が動くよりも早く攻撃しよう。このスキルは、キャラクターが弾の入ったハンドガン装備しており、このラウンド中にまだターンを獲得していない場合のみ、武器の射程内にいる敵のターン開始に宣言できる。キャラクターは難易度[ターンを開始する敵の行動順の値]の【早撃】判定を行う。成功した場合、《インタラプトドロー》を宣言したキャラクターはターンを開始しようとした敵を攻撃対象として、武器の連射性以下の任意の回数だけ攻撃を行う。キャラクターが判定に失敗したか、攻撃対象が戦闘不能になっていなければ、その後は通常通りにターンを処理する。条件が多くやや使いどころを選ぶが、決まればより素早く敵を倒す事ができる。得意なのは決闘だけではないというところを見せてやろう。

《ステルス》

回数：ランクと同じ 条件：フリー 最大ランク：5

効果：姿を見せず、音も立てず、身を隠したキャラクターは誰にも見つけられない。このスキルは、キャラクターが遮蔽マスに位置し、敵と近接状態でない場合に宣言できる。キャラクターを特殊状態「隠密」にする。《インビジブルエッジ》などで暗殺を狙っていくつもりであれば、まずはこれを取得しよう。

追加スキル

《リーディングヴァース》

回数：ランクと同じ 条件：フリー 最大ランク：3

効果：聖書を力強く読み上げる。このスキルは、キャラクターが道具「聖書」を携行しており、かつその信仰のコンタクトを取得済みの場合に、自分を除く20y d以内のキャラクター1体を対象に宣言できる。対象が自分と同じ信仰のコンタクトを取得している場合、対象の使用スキルの中から《リーディングヴァース》と条件「永続」「基礎」以外のものをひとつ選ぶ。そのスキルの回数をシーン終了まで+1する。それ以外の場合、対象との【精神】対決を行う。勝利したなら対象を特殊状態「封印」にする。後者の効果で敵を妨害するのもそれなりに役立つが、強力なのはやはり前者だろう。積極的に布教し、可能な限り信者を増やす事で有効に使いたい。

《インビジブルスポット》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：誰もキャラクターの戦いを目視できない。このスキルの効果を適用する前提条件として、スキル《サプライザー》と《サーチャー》(ルールブック/P57)のどちらか片方を取得済み、かつ使用スキルにしていなければならない。戦闘シーンの最初のラウンド開始時、キャラクターが遮蔽マスに位置していた場合、キャラクターを特殊状態「隠密」にする。この時、他のキャラクターと近接状態になっている場合はそれを全て解除する。さらに《インビジブルスポット》を取得しているキャラクターは、他の特殊状態「隠密」のキャラクターに対し、隠密の効果が全く存在しないかのようにアクションやスキルの対象に選択でき、近接状態にもなる事ができる。影の世界を制すのだ。

《インビジブルダーク》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：闇夜に潜む怪物。このスキルの効果を適用する前提条件として、スキル《ヒドゥン》(ルールブック/P51)を取得済み、かつ使用スキルにしていなければならない。戦闘シーンの最初のラウンド開始時、キャラクターに暗所ルールが適用されている場合、キャラクターを特殊状態「隠密」にする。この時、他のキャラクターと近接状態になっている場合はそれを全て解除する。さらに《インビジブルダーク》を取得しているキャラクターは、馬に乗っておらず暗所ルールが適用されている場合に限り、遮蔽マスの外に移動しても隠密が解除されなくなる。闇を味方につけよう。

追加スキル

《ヒップシューティング》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：守りを捨ててとにかく銃を乱射する。このスキルの効果を適用する前提条件として、スキル《オフENSIB》(ルールブック/P62)を取得済み、かつ使用スキルにしていなければならない。キャラクターは遮蔽マス以外に位置していなければならない。また、キャラクターが馬に乗っている場合はこのスキルの効果を適用できない。戦闘シーン中、キャラクターが銃による攻撃または撃ち返しを行う場合、装備している武器の連射性に関係なく攻撃回数を+1してもよい。さらに、その攻撃の途中で対象が戦闘不能となり、まだ攻撃回数が残っている場合、射程内の別の敵を攻撃対象として残りの攻撃の処理を続けてもよい。攻め続けて敵を圧倒しよう。

《リユース》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：外した矢などを拾って再利用する。キャラクターが戦闘シーン中に種類「ボウ」の武器による攻撃、または道具「投げナイフ」での攻撃を行っている場合、そのシーン終了時に対応する道具(アロー、ボルト、投げナイフ)をヒットしなかった攻撃の数だけ獲得する。小さな節約だが、たった1本の矢が足りないために負けるような事態は避けよう。これらは敵からも奪える弾薬と異なり、いつでも補充できるとは限らない。

《デスパレート》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：絶体絶命の危機を切り抜ける強運。このスキルを取得しているキャラクターがヘッドショットを受け、なおかつその【幸運】判定に成功した場合、本来のクリーンヒットの代わりに防御成功として扱う。さらに、キャラクターがクリーンヒットを受けた場合、ヘッドショットの処理と同じ難易度の【幸運】判定を行い、成功した場合はクリーンヒットの代わりにヒットとして扱う。【幸運】に特化したキャラクターはどうしても戦闘能力が低くなりがちだが、これがあれば生き残る可能性は少し高くなるだろう。

追加スキル

《ブラインドファイア》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：身を隠したまま銃だけを出して攻撃する。このスキルの効果を適用する前提条件として、スキル《ディフェンシブ》(ルールブック/P64)を取得済み、かつ使用スキルにしていなければならず、キャラクターは遮蔽マスに位置していなければならない。また、近接状態の相手に対してはこのスキルの効果を適用できない。戦闘シーン中、キャラクターが銃による攻撃または撃ち返しを行う場合、攻撃対象は判定の結果に関係なく撃ち返しを行えない。さらに、キャラクターがシーン中で行う全ての【防御】判定の結果を+2する。鉄壁の守備を固めよう。

《トランブル》

回数：ランクと同じ 条件：効果参照 最大ランク：3

効果：邪魔者は文字通りに蹴散らしてしまおう。このスキルはキャラクターが馬に乗っている状態で移動し、そのまま馬に乗っていない敵と近接状態になった際に宣言できる。その敵を馬で轢いて攻撃がヒットしたものとして処理し、[馬の【移動】]点ダメージを与える。その後、キャラクターのターンを終了する。もちろん遮蔽マスには侵入できないし、馬に乗っていない相手にしか通用しないが、これによる攻撃は確実にヒットする上にダメージが非常に大きい。足の速い馬に乗っているなら検討してみよう。

《ハイスピードブロウ》

回数：ランクと同じ 条件：効果参照 最大ランク：3

効果：馬のスピードを乗せてすれ違いざまに斬る。このスキルはキャラクターが武器「サーベル」を装備中かつ馬に乗っている状態で移動した直後、途中で敵が配置されたマスを通っていた場合に宣言できる。その敵をサーベルで1回攻撃したものとして処理する。さらにこの攻撃がヒットした場合、そのダメージを+[馬の【移動】÷5]する。銃が主役となってしまった今ではあまり使われないが、サーベルは近接武器を得意とするキャラクターが馬に対抗する手段となり得る。キャラクターの馬が一定以上速ければ、普通に2回攻撃するよりもこのスキルの方がダメージは大きくなるはずだ。

《パニッシュメント》

回数：1 条件：効果参照 最大ランク：1

効果：愚か者に天罰を。このスキルは、キャラクターが道具「聖書」を携行しており、かつその信仰のコンタクトを取得済みの場合かつ、攻撃を受けて戦闘不能となった直後に宣言できる(ヘッドショットなどで死亡する場合も含む)。攻撃を行った相手を対象とし、対象の【命中】・【防御】判定の結果をシーン終了まで-[【幸運】÷2]する。弱体化させた後は、他の仲間が仇を討ってくれるはずだ。

追加スキル

《プリデクション》

回数：1 条件：効果参照 最大ランク：1

効果：相手の動きが手に取るように分かる。このスキルを使用する前提条件として、ランク3のスキル《エネミーチェック》(ルールブック/P56)を取得済みでなければならない。キャラクターがラウンド開始時に《エネミーチェック》を宣言していた場合、その処理を終えた直後に宣言できる。この戦闘シーンに登場する全てのエネミーは、それぞれ次の自分のターンで実行するアクションをラウンド開始時毎に選択・公言しなければならない。この効果によって公言したアクションを後から撤回する事もできなくなる。つまり、これから先の全ての動きをシーン終了まで読まれてしまうのだ。しかも、キャラクターがこの効果で得た情報は、他の味方とも口頭で共有できる。ただし、そのアクションの具体的な対象や内容までは公言する必要がない。例えば攻撃を行うとして、その対象や攻撃回数まで知る事はできない。また、このスキルを宣言したラウンドは既に開始時のタイミングを過ぎているため、効果が適用されない事になる。このようにいくつかの制約こそあるが、常に相手の動きを把握しながら対処できるため、キャラクター次第で非常に強力な武器となるだろう。

《タフガイ》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：驚異的な生命力。このスキルを使用しているキャラクターは、現在HP・CPが最大HP・CP以下の状態で回復した場合、最大HP・CPの制限を無視し、超過して回復する。この効果で現在CPが最大CPを超過している場合、クリティカルが発生するものとして扱う。さらに、現在HP・CPのいずれかが最大を超過している状態から一度の処理でゼロになる場合、代わりに超過分の現在HP・CPが残るようになる。例えば、最大HP15のキャラクターの現在HPが16なら、超過分は1という事になり、この状態で20点のダメージを受けたとしても必ず超過分の現在HP1が残る。連続攻撃で複数回に分けて少しずつ減っていく、などの状況には対応できないが、それでも超過分だけ通常よりも耐える事はできるだろう。そう簡単には倒れない、タフなキャラクターを目指しているならこれだ。

《ホイッスル》

回数：3 条件：フリー 最大ランク：1

効果：キャラクターの馬は、口笛で合図する事で必ず姿を現す。このスキルは自分の馬が生存しており、かつ自分が遮蔽マスに位置しない場合に宣言できる。キャラクターの馬がシーンに登場する。それが戦闘シーン中であれば、キャラクターは登場した馬に乗り、そのままさらにもう一度だけ移動できる。例えその場にはいなくとも、そう遠くない場所でキャラクターの合図を待っているのだ。

追加スキル

《プランチェンジ》

回数：1 条件：フリー 最大ランク：1

効果：キャラクターは様々な戦況を想定し、それらに対応できる複数の戦術を用意している。このスキルを宣言したキャラクターは、オープニングステップの使用スキル選択のように、その場で全ての使用スキルを改めて選択し直す事ができる。ただし、この時選択する使用スキルの数はキャラクターのS上限未満でなければならない。また、あくまでも選択し直すだけであり、スキルの残り回数が元に戻るといった事もない。一見強力な効果だが、多種多様なスキルを用意するという事は、それだけ基礎能力の成長も遅れてしまう。計画的なレベルアップ、もしくはスキルチェンジが必要になるだろう。

《ハイテンション》

回数：ランク 条件：判定・対決直後 最大ランク：3

効果：消耗を度外視して、一時的に大きな成果を挙げる。このスキルを使用する前提条件として、スキル《タフガイ》を取得済みでなければならない。キャラクターの現在HP・CPのどちらかが、《タフガイ》の効果で最大HP・CP超過している場合のみ、何らかの判定・対決の直後に宣言できる。その結果を+ [(超過分の現在HP) + (超過分の現在CP)] する。ただし、このスキルを宣言した直後、超過している現在HP・CPはそれぞれ本来の最大HP・CPに等しい値まで減少してしまう。超過分を全て失ってしまうものの、事前の回復次第ではかなり高い結果を期待できるスキルだ。宣言する前に超過分を減らされないように注意したい。

《ミスティックフォース》

回数：ランク 条件：判定・対決直後 最大ランク：3

効果：不利な状況に際して、神に助力を乞う。このスキルは、キャラクターが道具「聖書」を携行しており、かつその信仰のコンタクトを取得済みの場合のみ、何らかの判定・対決の直後に宣言できる。その判定・対決で使用される本来の能力を無視し、キャラクターだけは【幸運】判定を行って処理する。さらに、自分と同じ信仰のコンタクトを取得している自分以外のキャラクターがシーンに登場している場合、その人数につき判定・対決の結果を+ [ランク] する。【幸運】の高いキャラクターにとっては、どうしても苦手な能力を用いなければならない状況で役立つだろう。周囲に同じ信仰の仲間がいれば、弱点を補う以上の力を発揮できる可能性もある。信心を力に変えよう。

《アイテムパック》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：携行品を少しでも多く持とうとするスキル。このスキルを取得しているキャラクターは、携行品に重量1の同じアイテムが2つ以上ある場合、2つ毎に重量1として扱われる（合計が奇数の場合、余った1つは重量1とする）。多種類のアイテムを持ち運ぶというより同じアイテムを大量に消費する、例えば「投げナイフ」を主力にするキャラクターになど向いている効果だ。

《クルードドラッグ》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：キャラクターは自ら採取した薬草から、特別な生薬を作っている。このスキルの効果を適用する前提条件として、《メディカル》（ルールブック/P73）を取得済みでなければならない。セッションのオープニングステップ開始時、キャラクターは道具「民間薬」（エンハンスメント/P34）を2個獲得する。いくつかの特殊状態に対して効果を発揮するので、万が一の事態に備えよう。

《ホームコネクション》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：これはキャラクターがなじみの地域で活動する事を表す「ホーム」スキルのひとつで、地域との繋がりに関するものだ。キャラクターは各地に知り合いがおり、その人物が住んでいる土地の事についてもよく知っている。このスキルの効果を適用する前提条件として、《アジト》（ルールブック/P72）を取得済みでなければならない。キャラクターは、自分がコンタクトを取得しているNPCが住まう町などを、「ホーム」スキルを宣言可能なアジトとして扱う事ができる。ただし、《ヴェンジェンス》と同様に「友好的」などの、一定の信頼が置ける関係でなければならない。実際にアジトとなる建物は存在しなくともよいが、《ホームレスト》などで建物自体が必要となる場合は、そのNPCの住居や店などの一室を借りる必要があり、不可能ならそれらのスキルは利用できない。「ホーム」スキルは条件が限定的で扱い難いが、このスキルを取得して交友関係を広げていけば、多くの土地で積極的な利用が望めるようになるはずだ。

追加スキル

《ホーリーサイン》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：特定の所持品に信仰の印を刻んでいる。このスキルの効果を適用する前提条件として、キャラクターが道具「聖書」を携行しており、かつその信仰のコンタクトを取得済みでなければならない。《ホーリーサイン》を取得する時、スロット中にある任意の武器、装備中のタリスマン、アクセサリー、プレートアーマーからひとつだけ選択し、スキル欄には《ホーリーサイン：S Aリボルバー》のように記入しておく。ここで選択したアイテムをキャラクターが装備している限り、【幸運】のS補正を+3する。ただし、同じアイテムを複数持っていた場合でもこの効果は重複しない。信仰のスキルで必要となりやすい【幸運】を一気に上げる事ができるため、余裕があればこちらも合わせて取得しておきたい。

《メンテナンス》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：銃の手入れが隅々まで行き届いている。このスキルを取得しているキャラクターが中古武器の破壊ロールを行う直前に道具「手入れ用具」を消費しており、かつそのロール結果が3～7だった場合、ロール結果を8に変更する。中古武器は低価格だが、手入れを怠るとすぐに性能が低下してしまう。このスキルで手入れ用具の効果を高めれば、購入した時の性能をより長く保つ事ができるだろう。

《リバーサル》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：逆境に追い込まれて力を発揮する。このスキルを取得しているキャラクターは、現在CPが最大CPの半分以下の場合でもファンブルが発生しなくなり、さらにクリティカルが発生するようになる。ただし、逆に現在CPが最大CPの半分以上の場合、ファンブルが発生してしまう。最大CPが高めのキャラクターほどクリティカルの範囲を広げられるが、それまでの道は遠く危険なものとなる。乗り越えるのは決して簡単ではないが、様々な場面でチャンスを作れる可能性を秘めたスキルだ。

《プロテクション》

回数：なし 条件：基礎 最大ランク：1

効果：神のご加護。このスキルの効果を適用する前提条件として、キャラクターが道具「聖書」を携行しており、かつその信仰のコンタクトを取得済みでなければならない。キャラクターが取得しているスキル《ミラクル》の回数を+ [[【幸運】 ÷ 2] する。さらに、自分が同じシーンに登場してさえいれば、自分以外のキャラクターの判定・対決の直後に《ミラクル》を宣言してもよい。運命を奇跡で捻じ曲げるのだ。

追加アイテム

武器

エンハンスメントでは、新たに次の種類が追加されている。

ボウ	性能は低いが、特殊状態「隠密」で活躍。必要なスロットはB。
クロスボウ	同時に「種類：ボウ」としても扱う。必要なスロットはB。
マスケット	非常に扱い難い旧式の鉄砲。必要なスロットはL。
ハンドアックス	同時に「種類：ナイフ」としても扱う。必要なスロットはS。
ソード	同時に「種類：ナイフ」としても扱う。必要なスロットはS。
ナックル	同時に「種類：素手」としても扱う。必要なスロットはS。

ボウのルール

ボウにはいくつか特殊なルールがある。まず、ボウの携行にはBスロットという専用のスロットが必要になる。Bスロットは服装「矢筒」を装備する事でのみ拡張できる他、メインスロットに置いても構わない。次に、ボウは通常の弾薬の代わりに、専用の「アロー」を装填しなければならない。アローは弾薬ではなく道具として扱われ、携行品に入れておく必要があり、重量もあるが、矢筒があれば最大12本まで重量0として扱う事ができる。ボウのリロードの際に、これを消費する事になる。

また、ボウは銃ではないが、銃のために用意されている既存のスキル、例えば《ロングレンジ》や《クールスナイプ》といったほとんどはボウでも使用する事ができる。ただし、銃の種類を指定しているスキルと以下のスキルは例外的にボウに対して効果を失う。これら以外は基本的に問題がないと考えてよいが、不安なら取得する前にゲームマスターと相談しておこう。

《オーバーロード》《フルパーツ》 その他「カスタム」スキル

銃を改造するスキルでボウを改造する事はできない。

《インティミデイト》

ボウは銃声がない暗殺用の武器なので、威嚇・牽制としては弱い。

クロスボウのルール

クロスボウもボウ同様にBスロットが必要となるが、クロスボウの場合は通常の弾薬の代わりに、「ボルト」と呼ばれるクロスボウ専用の矢を装填しなければならない。ボルトは弾薬ではなく道具として扱われ、携行品に入れておく必要があるが、重量もあるが、矢筒があれば最大24本まで重量0として扱う事ができる。クロスボウのリロードの際に、これを消費する事になる。また、銃のために用意されたスキルの扱いに関してもボウと同じである。

マスケットのルール

ボウほどではないが、マスケットも特殊な扱いの銃だ。弾薬にはエンハンスメントで追加された「マスケット弾薬」を使用する。また、以下のような非常に長い装填時間が存在し、これはスキル《クイックリロード》や服装「弾帯」の効果で変更する事ができない。

ノックガン：非常に長い時間をかけてリロードする。リロードから20回目のラウンド終了までキャラクターはスキルの宣言が行えず、自分のターンがリロードしたターンを含めて20回終了するまではアクションを必ず「放棄」にしなければならない。

銃のために用意されている既存のスキルはマスケットでも使用する事ができる。ただし、銃の種類を指定しているスキルと以下のスキルは例外的にマスケットに対して効果を失う。

《オーバーロード》《フルパーツ》《カスタムバヨネット》以外の「カスタム」スキル一般的な銃とは構造が大きく異なるため、マスケットを改造する事はできない。

武器の一覧

ナックルダスター (価格: \$ 1)			
重量	0	種類	ナックル
威力	2	射程	近接
装弾数	なし	装填時間	なし
命中	-4	連射性	2

拳にはめて使用する暗器。主に護身のため、または喧嘩の際に用いられることが多い。金属の部分を使って殴る事で一撃のダメージは増しているが、連射性は素手と比べて落ちているので注意しよう。また、ナックルは「種類: 素手」としても扱うため、《ラッシュ》などの素手に対応したスキルも使用できる。

L Aピストル (価格: \$ 12)			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	3	射程	10
装弾数	8	装填時間	並
命中	0	連射性	3

レバーアクションで作動するピストル。現在ではあまり見かけない旧式の銃で、性能も良いとは言えない。強いて挙げるとすれば、デリンジャーでないハンドガンとしては非常に安く、入手しやすいのがメリットだろう。現在インディゴ・ステートで普及しているレバーアクションライフルは、このピストルを前身として開発されたものである。

追加アイテム

トマホーク（価格：\$ 2）			
重量	1	種類	ハンドアックス
威力	15	射程	近接
装弾数	なし	装填時間	なし
命中	2	連射性	1

先住民が使用する手斧。ヨーロッパからの輸入品を改良したのが起源とされている。ナイフと比較するとこちらは重量があり連続攻撃もできないが、殺傷力は高い。投擲に適した形状も特徴で、〈射程：2〉の1回攻撃として装備中のトマホークを投げつける事ができ、《スローイング》の効果も適用できる。投げたトマホークは戦闘シーンの終了時に回収しよう。また、ハンドアックスは同時に「種類：ナイフ」としても扱うため、《ナイフマスタリー》などのナイフに対応したスキルも使用できる。

サーベル（価格：\$ 40）			
重量	1	種類	ソード
威力	7	射程	近接
装弾数	なし	装填時間	なし
命中	2	連射性	2

湾曲した軍刀。元々は騎兵の武器として使われていたため乗馬中の戦闘に適しており、サーベルを装備中のキャラクターは、乗馬中の敵を攻撃した場合でもクリーンヒット・ヘッドショットが発生する。また、ソードは同時に「種類：ナイフ」としても扱うため、《ナイフマスタリー》などのナイフに対応したスキルも使用できる。なお、銃が戦場の主役となった現在では軍の階級を示す儀礼用の装飾として扱われており、精神的な意味が強い。武器としての実用性以上に美術品としての価値が高く、相応に高価。

マチェーテ（価格：\$ 3）			
重量	0	種類	ソード
威力	8	射程	近接
装弾数	なし	装填時間	なし
命中	1	連射性	2

主に農業などで用いられる山刀。刀身が薄く軽量で、労働者が扱いやすいように作られている。また殺傷力が高く、本来の用途ではないがしばし武器としても使われる。

追加アイテム

ノックガン（価格：\$ 31）

重量	5	種類	マスケット
威力	35	射程	5
装弾数	7	装填時間	ノックガン
命中	0	連射性	1

7本の銃身を持つフリントロック式のマスケット。かつてイギリス海軍で採用されていたが、反動が強すぎて射手の身体に大きな負荷をかけるため、19世紀初頭に使用中止となった。キャラクターがノックガンで攻撃する場合、装填した7発を1回攻撃で全て消費しなければならない。さらに攻撃の直後にキャラクターの現在HPを-2し、これによって現在HPが0になる場合は戦闘不能となる。重量も重い上にリロード時間も現在の銃と比較すると非常に時間がかかり、命中精度も劣悪。威力だけが取り柄である。

ボウ（価格：\$ 2）

重量	2	種類	ボウ
威力	3	射程	20
装弾数	1	装填時間	並
命中	-3	連射性	1

簡素な丸木弓。西部では主に先住民などが狩りにこれを用いる。しっかりと弓を引き絞るにはそれなりの力が必要で、キャラクターの【筋力】が4以上でなければ装備したボウで攻撃する事はできない。その上クロスボウと比較すると命中精度も悪いため、決して誰にでも使えるような武器ではないだろう。しかし、矢をつがえる時間はあまりかからず射程も長いなど短所ばかりではなく、むしろ使いこなせるならばこちらの方がよいというキャラクターもいるはずだ。自分の能力に合ったものを選ぼう。

ライトクロスボウ（価格：\$ 4）

重量	2	種類	クロスボウ
威力	3	射程	10
装弾数	1	装填時間	長
命中	0	連射性	1

機械式の弓。引き金を引くだけで矢を放つ事ができ、特別な訓練や力を必要としないため、素人にも簡単に扱える。特にこれはライトクロスボウと呼ばれる、小型かつ軽量化されているタイプだ。銃と比べると威力は低く、次の矢を準備するのにもいちいち時間をかけるが、銃声がないため暗殺に適している。さらに、《ボウマスタリー》を取得したキャラクターであれば、火炎瓶などの投擲物を遠くに飛ばす事もできるようになる。使い手の工夫が試される武器だ。

追加アイテム

P B : リボルバー (価格 : \$ 1 1)

重量	0	種類	ハンドガン
威力	3	射程	5
装弾数	6	装填時間	並
命中	0	連射性	2

ペッパーボックス式のハンドガン。ペッパーボックスとは、弾倉と銃身が一体化したリボルバーの事である。さらにこの銃は、ハンドガン・ナイフ・ナックルダスターの機能を兼ね備えた珍しいもので、状況に応じて変形させる事ができるようになっている。キャラクターは戦闘シーン以外の任意のタイミング、または攻撃を行う直前に、装備中しているこの武器を「P B : ナイフ」か「P B : ナックルダスター」に変更してもよい。いずれも威力こそ低いものの、小さく携行性に優れるため暗器として用いられる。

P B : ナイフ (価格 : \$ 1 1)

重量	0	種類	ナイフ
威力	4	射程	近接
装弾数	(6)	装填時間	なし
命中	-1	連射性	2

折り畳まれたナイフを展開した状態。キャラクターは戦闘シーン以外の任意のタイミング、または攻撃を行う直前に、装備中しているこの武器を「P B : リボルバー」か「P B : ナックルダスター」に変更してもよい。なお、装弾数はリボルバーの部分に装填されたもので、ナイフによる攻撃の際には消費しない。

P B : ナックルダスター (価格 : \$ 1 1)

重量	0	種類	ナックル
威力	2	射程	近接
装弾数	(6)	装填時間	なし
命中	-4	連射性	1

銃を折り畳んでグリップのナックルダスター部をはめた状態。キャラクターは戦闘シーン以外の任意のタイミング、または攻撃を行う直前に、装備中しているこの武器を「P B : リボルバー」か「P B : ナイフ」に変更してもよい。なお、装弾数はリボルバーの部分に装填されたもので、ナックルダスターによる攻撃の際には消費しない。

中古銃

ルールブックに掲載されている銃のデータはすべて新品のものだが、エンハンズメントではパーツの劣化が進んだ安い中古品を買う事もできる。名前の後ろに「: o 1 d」と書かれた中古銃は、性能が新品よりも低下している代わりに、低価格で購入しやすい。ただし、中古銃を所持しているPCはリザルトステップ時に必ずロールを行い、ロール結果によっては性能が低下するか、壊れて使えなくなってしまう。次の表を確認し、対応する処理を実行しよう。

中古銃の破壊ロール	
ロール結果	処理
2以下	銃は完全に壊れてしまい、二度と発砲できなくなる。キャラクターは銃を捨てなければならない。
3～7	調子が悪いようだ。銃の威力・命中・射程からいずれかを選ぶ。威力か命中ならそれを-1する。射程なら-5する。ただし、最初から0になっている能力や、この処理で0になってしまう能力を選ぶ事はできない。いずれも選べない場合は何も起こらない。
8以上	この銃はまだまだ使えそうだ。

なお、スキルなど他のデータやルールによって特定の武器が指定されている場合、中古銃は元となった武器と同名としても扱う。「SAリボルバー: o 1 d」は「SAリボルバー」なので、《ファニング》に使う事ができる。

デリンジャー: o 1 d (価格: \$ 4)			
重量	0	種類	ハンドガン
威力	2	射程	5
装弾数	1	装填時間	短
命中	0	連射性	1
Wデリンジャー: o 1 d (価格: \$ 6)			
重量	0	種類	ハンドガン
威力	2	射程	5
装弾数	2	装填時間	短
命中	0	連射性	1

追加アイテム

S Aリボルバー：o l d（価格：\$ 1 0）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	5	射程	1 0
装弾数	6	装填時間	長
命中	0	連射性	2
D AリボルバーR：o l d（価格：\$ 1 1）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	4	射程	1 0
装弾数	6	装填時間	並
命中	0	連射性	3
D AリボルバーV：o l d（価格：\$ 1 4）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	5	射程	1 0
装弾数	5	装填時間	並
命中	0	連射性	3
ピistolV：o l d（価格：\$ 1 7）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	4	射程	1 0
装弾数	8	装填時間	短
命中	0	連射性	4
ピistolF：o l d（価格：\$ 2 0）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	3	射程	1 0
装弾数	1 0	装填時間	短
命中	1	連射性	4
L Aピistol：o l d（価格：\$ 8）			
重量	1	種類	ハンドガン
威力	3	射程	5
装弾数	8	装填時間	並
命中	0	連射性	3
Rライフル：o l d（価格：\$ 2 2）			
重量	2	種類	ライフル
威力	5	射程	2 0
装弾数	6	装填時間	並
命中	0	連射性	3

追加アイテム

B AライフルF : o l d (価格 : \$ 27)			
重量	2	種類	ライフル
威力	9	射程	20
装弾数	7	装填時間	並
命中	1	連射性	2
B AライフルM : o l d (価格 : \$ 28)			
重量	3	種類	ライフル
威力	10	射程	25
装弾数	8	装填時間	並
命中	2	連射性	2
B AライフルR : o l d (価格 : \$ 31)			
重量	3	種類	ライフル
威力	11	射程	30
装弾数	5	装填時間	並
命中	2	連射性	2
L Aライフル : o l d (価格 : \$ 34)			
重量	3	種類	ライフル
威力	10	射程	25
装弾数	12	装填時間	長
命中	1	連射性	2
F Aスナイパー : o l d (価格 : \$ 40)			
重量	5	種類	スナイパー
威力	14	射程	45
装弾数	1	装填時間	短
命中	1	連射性	1
B AスナイパーF : o l d (価格 : \$ 46)			
重量	4	種類	スナイパー
威力	11	射程	35
装弾数	5	装填時間	並
命中	2	連射性	1
B AスナイパーR : o l d (価格 : \$ 47)			
重量	5	種類	スナイパー
威力	12	射程	40
装弾数	3	装填時間	並
命中	3	連射性	1

追加アイテム

DBショットガン：old（価格：\$26）			
重量	3	種類	ショットガン
威力	20	射程	10
装弾数	2	装填時間	並
命中	3	連射性	1
SOショットガンR：old（価格：28）			
重量	2	種類	ショットガン
威力	25	射程	5
装弾数	2	装填時間	並
命中	1	連射性	1
SOショットガンM：old（価格：\$30）			
重量	2	種類	ショットガン
威力	30	射程	5
装弾数	1	装填時間	短
命中	1	連射性	1
SAショットガン：old（価格：\$33）			
重量	3	種類	ショットガン
威力	15	射程	5
装弾数	5	装填時間	並
命中	4	連射性	3
PAショットガン：old（価格：\$38）			
重量	4	種類	ショットガン
威力	16	射程	10
装弾数	6	装填時間	並
命中	4	連射性	2

弾薬

弾薬を購入する際は3発で1セットとし、以下は全て1セット分の価格である。

弾薬	価格
マスケット	φ5

服装

服装の一覧

矢筒（価格：\$ 1）			
重量	1	種類	副・その他
スロット	B + 1	装備補正	なし
矢をまとめて入れておける矢筒。装備しているキャラクターの携行品にある道具「ボルト」を最大で24本（4セット）まで、道具「アロー」を最大で12本（4セット）まで重量0として扱う。両方を携行する場合、アロー1本でボルト2本分として数える。			

プレートアーマー（価格：\$ 18）			
重量	5	種類	主・副
スロット	S + 1	装備補正	【魅力】+3
胸部を守る騎士の鎧。ボディアーマーと同じく、着用したキャラクターがクリーンヒットを受けた場合、そのダメージを-10する。またプレートアーマーは一度に複数装備できず、ボディアーマーとも同時に装備できない。ガンホルスター付き。			

道具

ライドスロット

道具「ホルスターR」を馬の収納に載せておく事で、キャラクターはそのホルスターを利用して「ライドスロット」という特別なスロットを使用可能になる。ライドスロットに収納される武器の重量は、キャラクターの【筋力】以下かつ3以下でなければならないが、銃であればスロットの種類に関係なく収納できる。ナイフやボウといった銃以外の武器は収納できない。

ライドスロットの武器を装備していないか、乗馬中に装備している場合、その重量はキャラクターの走力補正の計算に含まれない。ただし、ライドスロットの武器を装備したまま馬を降りる場合などは、《ヘヴィーアームズ》などの例外を除き、走力補正がマイナスにならないようにする必要がある。

追加アイテム

もし、敵の攻撃によってライドスロットの武器を装備したまま落馬し、走力補正がマイナスになってしまう場合、キャラクターは装備中の武器を地面に落とし、素手の状態になってしまう。さらに、[装備していた武器の重量] ダメージを受けなければならない。ここで落とした武器は、自分のターン中であればその場でアクションとして拾って装備しなおす事もできるが、当然ながら走力補正がマイナスになるようであれば不可能であり、その上で武器を収納するための空いているスロットが必要になる。

ライドスロットは馬のホルスターを利用するため、馬の近くにいる時か、乗馬中でなければ装備・収納する事はできない。ライドスロットは一頭の馬につきひとつまで、複数のホルスターRを載せていたとしても効果は重複しない。

道具の一覧

アロー×3 (価格：φ10)			
重量	2	道具タイプ	消耗品
1セット3本で購入できる標準的な矢。ボウでは弾薬の代わりにこれを消費する。なお、重量は1本あたりのものであり、大量に携行するには服装「矢筒」やスキル《アイテムパック》が必須となる。			

聖書 (価格：\$1)			
重量	1	道具タイプ	再利用
聖書。具体的な宗教は購入時に好きなものを考えてよい。聖書を持つキャラクターは、セッション外の準備時間中に自分のレベルと等しい経験値を消費して、その宗教のコンタクトを関係性「信仰」として取得できる。コンタクトは、キャラクターが信者である事を意味する。その是非については多様な意見があるだろうが、宗教は歴史的にも人々の文化や生活に大きく関わってきた。信仰のスキルを使わない場合でも、背景設定として活用できるだろう。ただし、信仰を《ホームコネクション》に利用する事はできない。			

追加アイテム

手入れ用具（価格：φ20）			
重量	1	道具タイプ	消耗品
<p>ガンオイルやクロスなど、ダメージを受けた銃を手入れするための道具。キャラクターが中古武器の破壊ロールを行う直前に消費して、そのロール結果が2以下だった場合、ロール結果を3に変更する。ひとまず破壊を免れるだけならこれで十分だが、性能の劣化は防げない。より良い状態を保つためには《メンテナンス》の取得が必要になる。</p>			

フィルムカメラ（価格：\$2）			
重量	1	道具タイプ	再利用
<p>持ち歩ける小型のカメラ。撮った写真は町の写真屋で現像できる。</p>			

ホルスターR（価格：\$1）			
重量	0	道具タイプ	再利用
<p>馬に載せておくタイプのホルスター。馬の収納にホルスターRが存在している場合、キャラクターはライドスロットを利用することができる。</p>			

薪（価格：φ30）			
重量	3	道具タイプ	消耗品
<p>焚き木をするための薪。火をつけるにはマッチなどが必要。</p>			

追加アイテム

民間薬（価格：非売品）			
重量	0	道具タイプ	消耗品
<p>キャラクターが自身で材料を採取し、加工した生薬。民間薬を服用したキャラクターは、自身の特殊状態「幻覚」または「猛毒」のどちらかを選んで解除するか、「酔い」の解除を2時間早める。</p>			

矢毒×12（価格：\$1）			
重量	0	道具タイプ	消耗品
<p>かつて狩猟などで用いられていた、猛毒の入った瓶。ただし、現在は「違法薬物」同様に法規制されているため、第三者に使用を悟られると犯罪「薬物」となる可能性がある。《ボウマスター》を取得していないキャラクターは、矢毒を購入する事はできない。キャラクターは、ボウとアローを用いた攻撃の際に宣言する事で、矢先に毒を塗る事ができる。毒のボルトによってダメージを受けた相手を、特殊状態「猛毒」にする。なお、毒は傷口からの侵入のみ有効で、食事に盛るなどの経口摂取では無害。</p>			

ボルト×6（価格：¢25）			
重量	1	道具タイプ	消耗品
<p>1セット6本で購入できるクロスボウ専用の矢。クロスボウでは弾薬の代わりにこれを消費する。なお、重量は1本あたりのものであり、大量に携行するには服装「矢筒」やスキル《アイテムパック》が必須となる。</p>			

パーコレータ（価格：¢50）			
重量	2	道具タイプ	再利用
<p>コーヒーをアウトドアで楽しめるパーコレータ。キャラクターが所持品「マッチ」「薪」をどちらも携行品か収納に所持している場合、「水筒」と同時に宣言できる。難易度12の【五感】判定を行う。成功した場合、「水筒」の効果とは別にCPを1点回復する。戦闘シーン中には使用できない。便利そうだが、美味しく淹れるにはコツが要る。</p>			

銃設計

エンハンスメントでは、プレイヤーがルールに沿ったオリジナルの武器のデータを作成して、「悪魔の銃」として自分のPCに購入させる事ができる。なお、銃設計には「設計シート」が必要となるので、あらかじめバタフライスピニングのサポートページからダウンロード、印刷しておこう。

悪魔の銃とは、普通には手に入らない特殊な銃の総称である。ただし、悪魔の銃と一口に言っても、一般に流通している銃に異常と言っていい程の特殊な改造を加えたもの、生産数が極端に少ない無名のメーカーの製品、まだ試作・実験の段階で世に出回っていないはずの最新型、果てには密造されたと思われる正体不明の存在まで多種多様。性能も既存品を凌駕する、まさに「悪魔」と呼ぶにふさわしい銃もあれば、実際の性能は格別優れてはいないが、単に珍しいからとか、不吉な噂があるからという理由で呼ばれているものもある。定義が広く曖昧な言葉であり、明確に「こうであるべき」というルールはない。

悪魔の銃の設定はPC同様、設計したプレイヤー自身が作ってしまえばよい。ただし、PCは悪魔の銃を「購入」という形で手にするため、その経緯については店で偶然見つけた、元の持ち主に大金を出して譲ってもらったなど、金銭による取引が発生する状況が自然である。また、銃設計とは「PCが利用可能な武器のデータをプレイヤーが設計できる」という意味であり、PCが自力で組み上げたものではない。もちろん、悪魔の銃を入手した後に「カスタム」スキルを用いて独自の改造を加える事はできる。

アーキタイプの選択

プレイヤーが新たな銃を設計する場合、まずは最初に設計したい銃の「アーキタイプ」を選択しなければならない。ハンドガンやライフルなど、それぞれ異なる種類の銃を設計するためのアーキタイプが存在し、これによって設計のベースとなる基本性能やコストが決定される。選択したアーキタイプの名前は、設計シートの**アーキタイプ欄**に記入しておこう。

アーキタイプの一覧

D Aリボルバー（最大強化値：14）			
基本コスト	\$ 18	強化コスト	\$ 4
重量	1	種類	ハンドガン
威力	3 / 上限6	射程	5 / 上限20
装弾数	4 / 上限7	装填時間	並
命中	0 / 上限2	連射性	3
ダブルアクションリボルバーを設計するためのアーキタイプ。 バランスを重視している。			

ピストル（最大強化値：10）			
基本コスト	\$ 25	強化コスト	\$ 5
重量	1	種類	ハンドガン
威力	2 / 上限5	射程	10
装弾数	7 / 上限11	装填時間	短
命中	0 / 上限3	連射性	4
ピストルを設計するためのアーキタイプ。 驚異的な連射速度を発揮する。			

B Aライフル（最大強化値：21）			
基本コスト	\$ 39	強化コスト	\$ 8
重量	3 / 下限2	種類	ライフル
威力	8 / 上限12	射程	20 / 上限40
装弾数	4 / 上限9	装填時間	並
命中	1 / 上限4	連射性	2
ボルトアクションライフルを設計するためのアーキタイプ。 バランスを重視している。			

追加アイテム

L Aライフル（最大強化値：12）			
基本コスト	\$ 43	強化コスト	\$ 9
重量	3	種類	ライフル
威力	9 / 上限11	射程	25 / 上限35
装弾数	10 / 上限14	装填時間	長
命中	1 / 上限2	連射性	2
レバーアクションライフルを設計するためのアーキタイプ。 装弾数が多めに確保されている。			

F Aスナイパー（最大強化値：8）			
基本コスト	\$ 50	強化コスト	\$ 10
重量	5	種類	スナイパー
威力	12 / 上限16	射程	40 / 上限50
装弾数	1	装填時間	短
命中	2 / 上限4	連射性	1
フォーリングブロックアクションライフルを設計するためのアーキタイプ。 あまり見かけない単発式。			

B Aスナイパー（最大強化値：17）			
基本コスト	\$ 60	強化コスト	\$ 12
重量	5 / 下限4	種類	スナイパー
威力	10 / 上限13	射程	35 / 上限50
装弾数	2 / 上限6	装填時間	並
命中	3 / 上限6	連射性	1
ボルトアクションライフルを設計するためのアーキタイプ。 高価な最新型。			

S Oショットガン（最大強化値：15）			
基本コスト	\$ 38	強化コスト	\$ 7
重量	2	種類	ショットガン
威力	20 / 上限35	射程	10
装弾数	1 / 上限3	装填時間	並 / 短
命中	2	連射性	1
ソードオフショットガンを設計するためのアーキタイプ。 高い威力と携行性を両立させている。			

追加アイテム

PAショットガン（最大強化値：16）			
基本コスト	\$ 48	強化コスト	\$ 10
重量	4	種類	ショットガン
威力	14 / 上限21	射程	15 / 上限25
装弾数	4 / 上限8	装填時間	並
命中	2 / 上限5	連射性	2
ポンプアクションショットガンを設計するためのアーキタイプ。 バランスを重視している。			

銃の強化

まずは、アーキタイプの重量、種類、威力、射程、装弾数、装填時間、命中、連射性といった性能をそれぞれの欄に記入していく。このとき、/で分かれているものは必ず左側の値を記入する。価格欄にはアーキタイプの基本コストを記入しよう。

初期性能の記入を終えたら、次の強化表に沿ってアーキタイプの性能を強化し、新しい銃を設計する。

強化表	
強化値	強化内容
+1	銃の威力を+1する。
+1	銃の命中を+1する。
+2	銃の装弾数を+1する。
+2	銃の装填時間を/の右側に変更する。
+2	銃の重量を-1する。
+3	銃の射程を+5する。

追加アイテム

強化した分だけ、シートに記入されている性能を書き換えよう。割り振り方はプレイヤーの自由で、特定の性能に対する強化を何度も重ねても、複数の能力をそれぞれ強化してもよい。ただし、アーキタイプの／の右側に書かれた上限（下限）を超えた強化はできず、／が書かれていない性能は固定されているため強化自体ができない。その上で、全体の強化値の合計がアーキタイプの強化最大値を超えてはならない。強化の作業中は、強化値の合計を**強化値欄**にメモしておこう。

また、悪魔の銃の価格は[強化値×アーキタイプの強化コスト]分だけ、最初に記入した基本コストからさらに上昇していく。高性能な銃ほど高価になるので、強化最大値を全て使い切ってしまうと購入できない可能性がある。予算と相談しながら強化を進め、不必要な性能はあえて強化しない事も重要だ。強化が終わったら、その強化値と強化コストの分だけ**価格欄**も書き換えておこう。

例1) アーキタイプはピストルを選択し、威力を+3した。威力が上限の5に達したため、これ以上威力は強化できない。強化最大値は10、現在の強化値は3なので、あと強化値7までなら他の性能も強化できる。強化コストは5ドルなので、強化値3×強化コスト5で15ドル高くなり、現在の価格は基本コストの25ドルと合わせて40ドルだ。

例2) アーキタイプはFAスナイパーを選択し、射程を+10、命中を+2した。強化最大値は8、現在の強化値は8なので、この銃はもう強化できない。強化コストは10ドルなので、強化値8×強化コスト10で80ドル高くなり、現在の価格は基本コストの50ドルと合わせて130ドルだ。

銃の完成

強化を終えた後は、悪魔の銃の名前を**名前欄**に記入する。この時、設計された銃の名前の後ろには必ず「:[強化値]」を入れる。命名はプレイヤーの自由だが、バタフタイスピンの武器データの命名法則に従う場合は、アーキタイプ名と任意のアルファベット（主にメーカーの頭文字）を組み合わせるとよい。

例) DAリボルバーA:12

これで、君だけのオリジナルの銃はひとまず完成するが、余裕があれば最後に銃の背景設定を考えてみると、よりロールプレイを楽しめるかもしれない。悪魔の銃の詳細についてはP38「銃設計」も参考にしよう。ここまでを終えたら、ゲームマスターに銃の完成を報告し、問題がないか見てもらおう。

一度完成させた銃は、以後その性能で確定され、設計の段階に巻き戻して強化し直す事はできなくなる。ゲームマスターに銃を見せる前に、まずは自分でもう一度、しっかりと確認しておくこと。

悪魔の銃の取引

悪魔の銃の購入は、通常のアイテムと同様のタイミングで処理できる。原則として、プレイヤーが設計した悪魔の銃は、そのプレイヤーが所有するPC以外には購入する事ができない。ただし、他のPCとの取引や、PCの遺品の中から拾われるなど、直接購入するという形でなければ使用できる。また、一度完成した悪魔の銃は、後から何度でも購入し直せる（世界にひとつしか存在しない、などの設定をプレイヤー自身が書いている場合などは別）。

オリジナル

プレイヤーが設計した悪魔の銃は、他のいかなる銃でも代替できないオリジナルだ。中古銃は元の武器と同じ名前としても扱う事ができたが、悪魔の銃にそういったルールはなく、スキル《フェーバリット》では特定の悪魔の銃の名前を指定しなければならないし、スタイルアビリティ《ミラースタイル》は同じ悪魔の銃を持っていないなければならない。なお、自分またはセッションに参加する他のプレイヤーが既に悪魔の銃を設計している場合、それと同名の銃を新たに設計する事はできない。

追加スタイル

スタイルアビリティ解説

《アサシンスタイル》

キャラクターは正面からの銃撃戦よりも暗殺を好んでいる。

メリット効果①：キャラクターが特殊状態「隠密」のルールによる【五感】対決を行う場合、その結果を+2する。**メリット効果②**：キャラクターのスロットにある種類「ボウ」の武器の装填時間を「長」なら「並」に、「並」なら「短」に変更する。**デメリット効果**：キャラクターの最大HPを-5する。

《アドベンチャースタイル》

キャラクターは戦闘以外にも得意な事がある。

メリット効果①：キャラクターがオープニングステップでアドベンチャースキルを使用スキルに選択する場合、それらはS上限に数えない。**メリット効果②**：リザルトステップでキャラクターが獲得する達成点を+[戦闘シーン・決闘シーンでないシーン中にアドベンチャースキルを宣言し、その判定・対決に成功・勝利した回数]する。**メリット効果③**：キャラクターがセッション中に英語以外の言語を使用したロールプレイを行い、それによって活躍したとゲームマスターが判断した場合、リザルトステップで獲得する達成点を倍にする(この効果は、これ以外の全ての経験値を計算した最後に処理する)。

追加スタイル

《クレリックスタイル》

キャラクターは聖職者として認められている。

メリット効果①：キャラクターが携行している道具「聖書」、装備している服装「タリスマン」、スキル《ホーリーサイン》の効果で選択したアイテムの種類につき、キャラクターの【幸運】のS補正を+1する。**メリット効果②**：セッション中の自分と同じ信仰のコンタクトを取得している自分以外のPCの人数につき、キャラクターの【幸運】のS補正を+1する。**デメリット効果**：自分と同じ信仰のコンタクトを取得しているキャラクターに攻撃した場合、キャラクターはセッション終了までスキル《ミラクル》(ルールブック/P68)を宣言できない。

《クローズスタイル》

キャラクターは刃物を用いた近接戦闘に習熟している。

メリット効果①：キャラクターのスロットにある種類「ナイフ」の武器の「連射性」のS補正を+1する。**メリット効果②**：キャラクターが種類「ナイフ」の武器を装備している場合、射程「近接」の武器または素手による攻撃を受けた際の【防御】判定の結果を+5する。**デメリット効果**：キャラクターが射程「近接」以外の攻撃を受けた際の【防御】判定の結果を-5する。

《レイマンスタイル》

キャラクターは熱心な信者である。

メリット効果：キャラクターはスキル《ミラクル》(ルールブック/P68)をレベル10未満であっても取得してよい。**デメリット効果①**：キャラクターがこのスタイルアビリティを変更・破棄した場合、レベル10未満なら取得しているスキル《ミラクル》をスキル欄から消去しなければならない。**デメリット効果②**：アウトロー・正当防衛・決闘のいずれも適用されていない相手に攻撃するか、その他危害を加えた場合、キャラクターはセッション終了までスキル《ミラクル》を宣言できない。

追加状態

特殊状態解説

猛毒：毒に侵されている状態。この特殊状態を受けた時にロールを行い、キャラクターは[ロール結果+1]点ダメージを受け、さらに現在CPを-2する。また、猛毒を受けてから2時間以内に診療所で適切な治療を受けられない場合、キャラクターは死亡する。サービス「診療所：治療」によって解除できる。

隠密：気配を消して隠れている状態。キャラクターはこの特殊状態になっている限り、いかなる場合にも自分以外が実行・宣言したアクション・スキルの対象として選択されず、自分から移動した場合を除いて近接状態にもなれない。キャラクターが種類「ボウ」の武器、道具「投げナイフ」「火炎瓶」以外で攻撃する場合、自分から近接状態になろうと移動した場合、遮蔽マスでない位置に移動した場合は解除される（単に通過するだけの場合を除く。移動先さえ遮蔽マスであれば隠密は解除されない）。また、キャラクターが攻撃・移動・前述した道具・放棄・待機以外のアクションを行う際は、同じシーンに登場している敵全員との【五感】対決を行い、これに一度でも敗北した場合は解除される。

封印：上手く流れに乗れず、本来の実力を発揮できない状態。キャラクターはこの特殊状態になっている限り、いかなる場合にもスキルを宣言できない。自分は何らかの判定・対決でクリティカルを発生させるか、自分のターンを放棄した場合は解除される。また、原因となったキャラクターを戦闘不能にするか、どちらかがシーンから退場した場合でも解除できる。

カスタムルール

カスタムルールの使い方

カスタムルールとは、エンハンスメントで新たに追加されたルールである。ただし、実際に採用するか否かはゲームマスターが事前に決めておき、セッションの前に告知しておく。ゲームマスターは全てのカスタムルールを採用してもいいし、特定の気に入ったカスタムルールだけを採用するか、あるいは全く採用しない事もできる。プレイヤーは、セッション中のカスタムルールの扱いについて不安な事があれば、あらかじめゲームマスターに質問しておこう。

年齢ボーナスルール

キャラクターメイクの際に設定した年齢が25歳以上の場合、さらに追加のスキル取得やボーナスポイントが発生するカスタムルール。ただし、年齢ボーナスを得たキャラクターはある特定のレベル以降の成長が極端に遅くなり、戦闘不能によって死亡するまでの時間がさらに短くなる。

なお、年齢ボーナスルールは長期的な成長が見込まれるキャンペーンなどを想定している。単発のセッションでは高齢のキャラクターが非常に有利になってしまう可能性があるため、採用しない方がよい事の方が多いだろう。

年齢ボーナスルールを採用する場合、ボーナスポイントを基礎能力に割り振る直前にキャラクターの年齢を決めておく。その後は次の年齢ボーナス表に沿ってボーナス内容を確認し、キャラクターメイク中に追加のスキル取得・ボーナスポイントを得る。

年齢ボーナスのペナルティ

年齢ボーナスの「停滞レベル」以上のレベルまで成長したPCは、以降の成長に大きな制限が課される。レベルアップやスタイルアビリティの取得、スキルチェンジ、属性変更などの、停滞したPCを成長させるために必要なあらゆる経験値は通常の数倍になってしまうのだ。例えば、レベル10で停滞した25歳のPCが、次にレベルアップするために必要な経験値は200である。

さらに、PCが戦闘不能から死亡するまでの時間も「死亡までの時間」に表記された通りに短くなる。特に40歳以上のPCには時間の猶予がなく、戦闘不能となった時点で直ちに死亡する。

カスタムルール

年齢ボーナス表			
PCの年齢	ボーナス内容	停滞レベル	死亡までの時間
24歳以下	25歳以上でなければ年齢ボーナスは発生しない。	なし	通常
25～29歳	キャラクターメイクでスキルを取得する際、追加のスキルをひとつ取得するか、既を取得しているスキルひとつをランクアップする。	レベル10	45分
30～34歳	キャラクターメイクでボーナスポイントを割り振る際、追加のボーナスポイント3点を基礎能力に割り振る。さらにスキルを取得する際、追加のスキルをひとつ取得するか、既を取得しているスキルひとつをランクアップする。	レベル7	30分
35～39歳	キャラクターメイクでボーナスポイントを割り振る際、追加のボーナスポイント6点を基礎能力に割り振る。さらにスキルを取得する際、追加のスキルをひとつ取得するか、既を取得しているスキルひとつをランクアップする。	レベル4	15分
40歳以上	キャラクターメイクでボーナスポイントを割り振る際、追加のボーナスポイント9点を基礎能力に割り振る。さらにスキルを取得する際、二回まで追加のスキルを取得するか、既を取得しているスキルをランクアップする（同じスキルでもよい）。	レベル1	即死

経験値購入ルール

所持金を支払う事で経験値を獲得できるカスタムルール。経験値購入ルールを採用する場合、PCはセッションの前後にPCを成長させる・アイテムを購入するといった準備を行うタイミングで、3ドルを支払う毎に1経験値を獲得できる。支払った金が何に使われたかについては明確に決められていないが、何かの背景設定が必要であれば、セッション外の生活費や訓練用の弾代などが妥当なところだろう。

なお、経験値購入ルールは金の使い道がほとんどなくなってしまったPC向けに用意されている。武器の購入費用がかからない一部の戦術を除き、序盤から積極的に利用していく類のものではなく、特にキャラクターメイクではおすすめできない。

ゴーストルール

セッション中に自分のPCが死亡した場合でも、セッションが終了するまでの間は「ゴースト」としてゲームに干渉する事ができるようになるカスタムルール。バタフライスピンの戦闘バランスは非常にシビアであり、死闘の末にPCが命を落とす事は決して少ないとは言えない。PCを失ったプレイヤーが一時的にサブマスターとしてゲームマスターの助手に回る場合もあるが、そうでもなければセッションが終わるまでの時間が退屈になってしまう可能性が高い。そこでゴーストルールだ。これを採用すれば、プレイヤーは例えPCを失ったとしても、セッションの最後までゴーストとして参加し、味方を助ける、あるいは敵を邪魔するなどして、物語の結末に影響を与える事ができるようになる。

エンハンスメントで追加された要素の中には、状況によっては採用しない方がよいものもあるかもしれないが、このゴーストルールは基本的に採用する事を推奨したい。プレイヤーの退屈を紛らわすのはもちろんだが、戦力になるPCが1人減るだけでも他のプレイヤーとしては痛手であり、難易度はさらに高くなっていくだろう。最悪、犠牲者はもっと増えてしまうかもしれない。そんな危機的状況下にあるセッションにおいて、ゴーストは参加者達の希望となり得る存在なのだ。

ゴーストの扱い

ゴーストは文字通り死亡したPCの幽霊だが、キャラクターとしては扱われず、故にシーンにも登場できない。ゴーストの側から世界に対して直接干渉する事はできないし、シーンに登場しているキャラクターもゴーストの存在を認識できない。その代わり、ゴーストは味方に取り憑いて自分の力を与えるか、逆に敵に取り憑いてして行動を妨害する事ができる。

基本的に、ヘッドショットなどでPCが即死した場合は即座にゴーストになる。また、戦闘不能から死亡するまでの時間が残っている場合でも、診療所に間に合わず助かる見込みがないなどの状況でプレイヤーが希望するなら、その場で残り時間に関係なく死亡してゴーストになる事ができる。

ゴーストにCPの概念はなく、後述のルールによって判定・対決を行う場合はクリティカルもフアンブルも発生しない。

戦闘シーンのゴースト

ラウンド開始毎に、ゴーストはシーンに登場しているキャラクター1体を選んで、ラウンド終了までの間だけ取り憑く事ができる。この時、味方に憑くか敵に憑くかで異なる影響を及ぼす。次以降のラウンドは他のキャラクターを相手に選び直しても、同じキャラクターに憑いたままでもよい。

味方に憑く

味方に憑いた場合、キャラクターは自分に憑いているゴーストが生前に取得しているスキルのうち、回数が残っているものをラウンド終了まで自分のスキルとして宣言する事ができるようになる（それらのスキルはS上限に数えない）。ゴーストのスキルを宣言した場合、ゴーストの生前のキャラクターシートのスキル欄から残り回数を減らしておく。

さらに、憑いたキャラクターが何らかの判定・対決を行う場合、ラウンドにつき一度だけ、ゴーストも同時にその判定・対決を行う事ができる。この時の基礎能力・戦闘能力は死の直前の状態を参照する。その後、憑いたキャラクターの結果とゴーストの結果を比較し、ゴーストの結果の方が高い場合は、それを憑いたキャラクターの結果として代わりに採用する。

ラウンド中に一度のチャンス、どのタイミングで判定・対決に参加するかはゴーストが判断する。憑いたPCの持ち主であるプレイヤーと相談してもよい。

カスタムルール

敵に憑く

敵に憑いた際も、憑いたキャラクターが何らかの判定・対決を行う場合、ラウンドにつき一度だけ、ゴーストも同時にロールを行う事ができる。その後、憑いたキャラクターが判定・対決で行ったロールの結果がゴーストのロール結果以下の場合は、判定・対決の結果を「-ゴーストのロール結果」する。そうでない場合は、ゴーストの低いロール結果を憑いたキャラクターのロール結果として代わりに採用する（この時、ゴーストのロール結果が0で、憑いたキャラクターの現在CPが最大の半分以下ならばフアンブルが発生する）。

味方に憑いた時と似ている部分もあるが、最初に比較するのは判定・対決の結果ではなくそのロール結果、つまりダイス目そのものである事に注意したい。ゴーストが憑いたキャラクター以上なら「判定・対決の結果」の方を下げ、未満なら「ロール結果」の方をゴーストと入れ替えるのである。

決闘シーンのゴースト

ゴーストであっても、神聖な決闘を邪魔する事は許されない。どうしても助けたいのであれば、決闘シーンの開始時に味方か敵に憑く事はできるし、戦闘シーンと同じく味方に生前のスキルを与え、【早撃】や【命中】などの判定・対決に参加して補助・妨害する事もできる。ただし決闘シーンでこれを行った場合、以降のシーンでは二度とゴーストとして他のキャラクターに憑く事ができなくなる。今後も助ける必要があると思うのなら、今は静かに見守ろう。

それ以外のシーンのゴースト

戦闘シーン・決闘シーンでない通常のシーンでも、シーン開始時に登場しているキャラクター1体を選んで憑く事ができる。その場合もやはり戦闘シーンのように生前のスキルを与え、判定・対決に関わる事ができる。ただし、ラウンド毎に憑く相手を選び直せた戦闘シーンとは異なり、シーンが変わるまでは選んだキャラクターから離れる事はできないので、くれぐれも慎重に。もちろん、判定・対決に関わるチャンスも一度限りだ。

複数のゴーストの扱い

正直なところあまり考えたくない話ではあるが、同じセッション中に複数のゴーストが存在する場合、同じキャラクターに複数のゴーストが憑く事はできない。憑く相手を選ぶ際は、生前にレベルの高かったゴーストから順番に選ぶ権利を得る。同じ場合はどちらが先でもよいが、どうしてもお互いに譲らない場合はダイスロールなどで無作為に順番を決めよう。

ゴーストの旅立ち

ゴーストはセッションと共に役割を終える。ゴーストの力は死亡したそのセッション中のみ有効であり、他のセッションに持ち越す事はできない。思い入れのあるPCが死亡したショックは大きいかもしれないが、いつまでもこの世に留めておく訳にはいかない。キャンペーンに参加しているなら、気持ちの整理がついてからゲームマスターと相談して、新しいキャラクターメイクを始めてみよう。君が考えたキャラクターを楽しみに待っている人がいるはずだ。

狙撃手ルール

戦闘シートを超過した射程によって命中精度の性質が変化するようになるカスタムルール。キャラクターが装備中の武器の射程が45 y dを超えている場合、超過した5 y d毎に【命中】判定の結果が上昇する。その代わりに、距離の近い相手に対する【命中】判定の結果は逆に減少していく。

狙撃手ルールを採用する場合、装備中の武器の射程が50 y d以上になったキャラクターは【命中】判定の際に狙撃手表を確認し、対応する「ペナルティ射程」内にいる相手への攻撃であれば「狙撃手補正」の値だけ結果を減算する。それ以外は、狙撃手補正の値だけ結果を加算する。

狙撃手表		
武器の射程	ペナルティ射程	狙撃手補正
50 y d	5 y d	1
55 y d	10 y d	2
60 y d	15 y d	3
65 y d	20 y d	4
70 y d 以上	25 y d	5

馬購入ルール

PCが新しい馬を購入できるようになるカスタムルール。馬購入ルールを採用する場合、PCはセッションの前後にPCを成長させる・アイテムを購入するといった準備を行うタイミング、またはセッション中にアイテムの売買が可能な町にいる場合に新しい馬を購入できる。

馬の価格は最低でも60ドルで、この場合の能力は移動30・HP10・茶である。これらの能力はさらに上げる事もできるが、各能力を1段階上げる毎に価格が10ドルずつ高くなっていく。馬の価格表を確認しながら考えよう。

馬の価格表			
金額	移動	HP	毛色
+\$0	30	10	茶
+\$10	35	15	駁
+\$20	40	20	青
+\$30	45	25	白
+\$40	50	30	任意の色

なお、段階は各能力個別に上げていくものであり、それぞれの能力に必要な金額を最低金額の60ドルと合計する事になる。

例1) 移動35・HP15・駁の馬を購入する。移動・HP・毛色全て10ドルずつ必要なので、最低金額と合計すると90ドルになる。

例2) 移動50・HP10・青の馬を購入する。HPに変化はないが、移動40ドル、毛色20ドルが必要なので、最低金額と合計すると120ドルになる。

馬の売却

このルールで馬の購入を行う場合に限り、PCは元々自分が乗っていた馬を売却する事ができる。獲得する金額は[元の馬の価格÷3]なので、まずは元の馬の能力と馬の価格表を照らし合わせ、元の馬の価格を計算してみよう。

後遺症ルール

PCに後遺症のペナルティが発生するようになるルール。後遺症ルールを採用する場合、ゲームマスターは予めセッションの難易度を設定し、事前に告知しなければならない。また、後遺症ルールはシナリオ上で一度敗れたPCが復活する可能性を前提とした内容であり、キャンペーン等の長期的なゲームを想定している。よって、短い時間で終わる単発セッションには向いていない。

セッションの難易度

セッションの難易度は、ヒーロー・リアル・スパゲッティの3種類から決める。不慣れなゲームマスターはヒーローから始めるのがおすすめだが、少し慣れてきたらリアルかスパゲッティでもいいだろう。自分がイメージする西部劇の姿や、シナリオの内容に合っているかも重要なポイントだ。

ヒーロー

難易度がヒーローのセッションは、『バタフライスピンのシビアなバランスが少しだけ緩和され、PCが死亡しにくくなっている。PCが戦闘不能から死亡するまでの時間制限がなくなり、診療所にさえ運ばれば命だけは助かるようになるが、その代わりに後遺症の判定が発生する。ただし、ヘッドショットの場合だけは即死してしまうため、絶対に助からない。

初期のアメリカ西部劇は、「悪と戦い弱者を助ける、凄腕のガンマン」というのが基本的なパターンであり、主人公はヒーローと呼ぶに相応しい人格者だった。逆境に立たされてなお立ち上がり、再びアウトローに立ち向かうのである。

リアル

難易度がリアルのセッションは、戦闘不能のリスクが高まっている。PCが戦闘不能になった後、死亡するまでの時間制限のうち半分以上が経過していた場合、復活時に後遺症の判定が発生する。

従来描かれてきた勸善懲悪の西部劇は、ほとんどの先住民を悪役として扱うなど、人種差別的な内容も少なからず含まれていた。特に戦後はこうした表現への反発が強まっていき、西部劇というジャンルはひとつの転換期を迎える。単なる正義と悪では片付けられないような、リアルな作品が登場し始めた。

スパゲッティ

難易度がスパゲッティのセッションは、非常に危険だ。PCが戦闘不能になった後、死亡せずに復活した場合は、経過した時間などに関係なく後遺症の判定が常に発生する。

高潔な人物が主役となる、王道的なアメリカ西部劇の図式は、1960年代の時点で崩れつつあった。その後、あまり褒められた性格でない、暴力的な人物を主役とした作品が流行りだした。最早正義などあったものではなく、描写は一層過激に、そしてストーリーも重苦しい方向へと偏っていった。これらの特徴はイタリア製の西部劇に多く見られ、主にスパゲッティ・ウェスタン（日本ではマカロニ・ウェスタン）と呼ばれている。

後遺症の判定

PCに後遺症が残るかどう、どのような後遺症になるのか判定を行う。後遺症の判定が発生する条件は難易度毎に異なるので、PCが戦闘不能になった場合はまずセッションの難易度を確認しよう。

身体的な後遺症

後遺症の判定が発生した場合、まずは身体的な後遺症から処理する。PCが戦闘不能になった直接の原因を確認し、攻撃のクリーンヒットであれば難易度[レベル+8]、それ以外なら難易度[レベル+5]の【体力】判定を行う。ここで判定に成功すれば、身体的な後遺症は残らない。

判定に失敗している場合、原因の攻撃が射程「近接」だったのかも確認する。近接なら「後遺症表：身体・隻眼」、そうでなければ「後遺症表：身体・通常」をそれぞれ確認し、ダイスロールを行う。ダイスロールの出目と表を照らし合わせる事で、キャラクターが取得する後遺症が決まる。さらに、取得した後遺症が《隻腕》か《隻脚》だった場合は、追加で《幻肢痛》(P62)も取得しなければならない。

精神的な後遺症

身体の処理を終えた後、キャラクターの現在CPが最大の半分以下なら、さらに精神的な後遺症も判定する。通常は難易度[レベル]の【精神】判定に成功すれば、後遺症は残らない。しかし、現在CPがゼロの場合は、難易度[レベル+5]の【精神】判定に成功する必要がある。

判定に失敗している場合、「後遺症表：精神」を確認し、身体同様にダイスロールの出目と表を照らし合わせ、これに対応した後遺症を取得する。

後遺症表：身体・通常		
ロール番号	後遺症	ページ数
4～9	《隻腕》	P 6 0
0～3	《隻脚》	P 6 0

後遺症表：身体・隻眼		
ロール番号	後遺症	ページ数
6～9	《隻腕》	P 6 0
3～5	《隻脚》	P 6 0
0～2	《隻眼》	P 6 1

後遺症表：精神		
ロール番号	後遺症	ページ数
7～9	《絶望》	P 6 2
5～6	《命より大事なもの》	P 6 1
3～4	《死者達の呼び声》	P 6 2
2	《隠れた敵》	P 6 1
1	《無謀な天使》	P 6 2
0	《癒えない渴き》	P 6 1

後遺症の取得

取得した後遺症は、キャラクターシートのスキル欄に記入され、基礎スキル同様に取得しているだけで常に効果を発揮する。使用しないという選択肢はなく、スキルチェンジもできず、一度取得した遺症を根本的に治す事はできない。また、同じ後遺症を取得してしまう場合は、後遺症表のダイスロールを振り直して異なるものを取得する。この時、表にあるものを全て取得済みだった場合、PCは賞金稼ぎを引退しなければならない。

後遺症の効果

セッション中の後遺症は単なるペナルティでしかなく、何のメリットも得られない。しかも、他のスキルなどの効果よりも優先的に処理されるため、弱点を補う事もできない。ただし、もし後遺症を負ったPCがリザルトステップまで生き残っていた場合は、経験値の参加点を+ [レベル×取得している後遺症の数] する。困難な状況を乗り越えたPCには、相応の褒美が必要である。

賞金稼ぎの引退

「命拾いはしたが、キャラクターをこれ以上戦わせたくない」「後遺症が二度と消えないなら、いつその事諦めて新しいキャラクターを遊びたい」とプレイヤーが望むのであれば、後遺症を取得した時点でPCを賞金稼ぎから引退させて、新しいキャラクターメイクに移ってもよい。ただし、事実上のキャラクターロストという扱いなので、このルールで引退したPCを復帰させる事はできなくなる。また、ゲームマスターには必ず引退の旨を伝えよう。

精神的な後遺症のロールプレイ

もしPCの後遺症が身体的なものとして《幻肢痛》だけであれば、とりあえず失った部位を使わなければいいので、ロールプレイの方向も比較的分かりやすいだろう。しかし、そうでない精神的な後遺症の場合、心の病を患ってしまったPCを描写しなければならない。今まで積み重ねてきた人格が変貌してしまう程のショックが大半であり、プレイヤーによってはその演じ方などが難しいと感じるかもしれない。いつそ引退させてしまう事もできるが、敢えて挑戦するのであれば、いくつかのポイントに気を付けてみよう。

設定・属性・後遺症のバランス

精神的な後遺症は、PCの人格面に大きな影響を及ぼす。本来の性格やこれまでの人生経験がどうであろうとも、抗いがたいほどの恐怖や憎悪に飲み込まれてしまうだろう。ほとんど別人になってしまったと思ってもいい。

とはいえ、記憶をなくした訳ではないし、あらゆるものが完全に上書きされてしまうとも限らない。何よりも、そのPCには元々の設定や属性がある。もちろんプレイヤーに抵抗がなければ、完全に落ちぶれてしまった哀れなガンマンを演じる事もできるだろう。しかし、自分のPCや考えた設定に対する愛着が強いのであれば、全て後遺症で塗り潰してしまうのも悲しい。

設定・属性・後遺症を全て取り入れたバランスのとり方としては、まず基本的には後遺症のロールプレイを最優先とすること。その上で、後遺症の性質が発揮されにくい（抑えやすい）ような、リラックスできる環境に限ってのみ、従来の設定と属性を演じるのが理想的である。

カスタムルール

ゲームマスターとのやり取り

精神的な後遺症を抱えているPCがいる場合、ゲームマスターは事実そのままの描写だけではなく、そのPCの目に世界がどのように見えたのか、どのように受け取れるのかについても伝えた方がいいだろう。例えばPCが《隠れた敵》を取得していて、現在CPが最大の半分以下であれば、目の前のNPCについて「君の様子を観察していて、こう思った。『こいつは今話をする時に一瞬目をそらした、何をするつもりだろう？怪しいぞ！』』というような情報を付け加えたりする。他のPCは全く気にも留めていないような些細な事で、実際にそのNPCに何ら非がなかったとしても、後遺症の当事者はそう感じざるを得ないのだ。これにはプレイヤーのロールプレイを助ける効果もあるので、特定の後遺症のために（現実・妄想を問わず）付け加えられそうな情報があれば、時々混ぜてみよう。

プレイヤーも、自分がやりたいロールプレイと後遺症が衝突を起こしてしまう場合など、扱いについて迷った時はまずゲームマスターに相談しよう。後遺症はゲームマスターがPCに与えたペナルティなので、その方針はしっかりと話し合うべきである。

後遺症解説

《隻脚》

条件：身体

効果：キャラクターは片脚を失ったため、義足を使っている。戦闘シーン中にキャラクターが移動する場合、【走力】に関係なく常に5ydしか移動できなくなり、移動した次のターンを放棄しなければならない。さらに、いかなる場合でも【防御】・【魅力】判定のロールを行えず、能力のみをそのまま判定の結果として扱う。この他、両足が存在しなければ物理的に困難な行動が制限される。

《隻腕》

条件：身体

効果：キャラクターは片腕を失ったため、義手を使っている。キャラクターが重量2以上の武器を装備する場合、その重量は[[【筋力】÷2]以下でなければならない（スロットなどで携行する事はできる）。さらに、武器の装填時間が「短」なら「並」に、「並」なら「長」となり、装填時間「長」と種類「ボウ」の武器はリロード自体が不可能となる。この他、両腕が存在しなければ物理的に困難な行動が制限される。

《隻眼》

条件：身体

効果：キャラクターは片目を失ったため、眼帯を使っている。キャラクターはいかなる場合でも【命中】・【魅力】判定、視力を使う【五感】判定のロールを行えず、能力のみをそのまま判定の結果として扱う。

《癒えない渴き》

条件：精神

効果：キャラクターは、あらゆる良心や法というものを信じられなくなった。自身の欲求や目的のためであれば、もはや一切の手段を選ばなくなるだろう。キャラクターは自身の意思でコンタクトを取得できなくなり、既を取得しているコンタクトと自身に設定されている属性は、存在しないものとして無効化される。さらに、他のキャラクターが自身の利益に反する意見・思想を露わにするような事があれば、必ずその相手と戦って殺さなければならない。

《命より大事なもの》

条件：精神

効果：キャラクターは酒・薬物のどちらかに依存し、日常生活や正常な判断に支障をきたしている。《命より大事なもの》を取得する時、「酒」「違法薬物」のどちらかを選び、スキル欄には《命より大事なもの：酒》のように記入しておく。以後、1日1度は記入したものを摂取しなければならず、できなかった場合は翌日の現在CPを0にする。この効果で0になったCPは、記入したものでなければ回復できない（その後1以上に戻った場合は、他の道具などでも回復できるようになる）。

《隠れた敵》

条件：精神

効果：キャラクターは客観的な根拠もなく、周囲が自分を陥れようとしているのだと信じ込むようになる。そして、多くの場合では自分が正しいのだと信じて疑わない。キャラクターは自身の意思で「信用」「友好的」といった、協力的な関係を表すコンタクトを取得できなくなる。さらに、現在CPが半分以下になっている場合、周囲の人間が起こしたほんの些細な行動でも疑うようになり、自分が狙われているという考えに囚われ、攻撃的な言動を見せ始める。

カスタムルール

《死者達の呼び声》

条件：精神

効果：キャラクターはこれまでの自分が、もしくは仲間の賞金稼ぎが殺してきた相手が夢に出るようになる。キャラクターは、宿屋や睡眠などで現在CPを回復する事ができなくなる。さらに、自身の攻撃が直接の原因となって他のキャラクターが死亡した場合、現在CPを-1しなければならない。

《無謀な天使》

条件：精神

効果：キャラクターは、自分が生き延びる事ができたのは、神に選ばれし不死身の存在だからだと思い込むようになる。薬を使う・治療を受けるといった、現在HPを回復するための行動を自分の意思では行わなくなり、さらに他人から治療を勧められても断らなければならない。受け入れるとすれば、「友好的」など一定の信頼関係を築き上げた相手の言葉だけである（思い込み自体は解決しない）。さらに、いかなる場合でも【防御】判定のロールを行えず、能力のみをそのまま判定の結果として扱う。

《絶望》

条件：精神

効果：キャラクターは、これまで楽しめたものに興味が湧かなくなってしまう、人生の価値を見出せず悲観的になる。キャラクターが行う判定は、現在CPが最大であってもクリティカルが発生せず、現在CPが最大の半分以下でなくてもファンブルが発生してしまう。さらに、あらゆる原因で自分の現在CPが減少する場合、通常の処理に加えてさらに-1される。

《幻肢痛》

条件：精神

効果：キャラクターは、失った手足の痛み悩まされている。キャラクターが登場しているシーンの開始時にロールを行い、結果が2以下の場合には現在CPを-1する。

ランダムハント

ランダムハントとは

ランダムハントとは、ゲームマスターがシナリオを用意していない場合でもプレイできる、特殊な形式のセッションである。目的の賞金首のポスター、シーン中に発生するイベントなど、様々な展開が山札からめくられたトランプによってランダムに決定されていく。

シナリオを用意する必要がないので、ゲームマスターの負担は通常のセッションよりもいくらか軽いものになる。シナリオの完成がどうしても間に合わない時や、ゲームマスター初心者が練習したい場合などは、試しにランダムハントを開催してみよう。

ランダムハントの準備

ランダムハントを開催する場合、ゲームマスターは通常の持ち物の他に下記を用意しなければならない。

ハンティングシート（サポートページからダウンロード）

トランプ1組（52枚＋ジョーカーは任意に0～4枚、詳細は後述）

その上で、ランダムハントの「ハンティングレベル」を設定する。これはセッションの難易度を示す値で、基本的には参加するPCのレベルと同等が望ましい。参加PCの間でレベル差がある場合は、一番下に合わせてハンティングレベルを設定するとよい。設定したハンティングレベルは、ハンティングシートのハンティングレベル欄に記入しよう。この他、セッション開催日時とゲームマスター名も記入し、達成率欄には0を記入する。

トランプの使い方

ランダムハントでは、セッション中に起こる様々な出来事を、トランプの山札の一番上をめくってランダムに決定する。セッションを始める際に、ゲームマスターはカードの順番が分からなくなるように山札をよくシャッフルしておくこと。少し手間はかかるが、カードをめくる度にシャッフルし直すとなお良い。また、一度めくられたカードは基本的に山札には戻さず、使用済みカードとして表向きのまま山札とは別にまとめて置いておく。

ランダムハント進行

オープニングステップ、メインステップ、エンディングステップ、リザルトステップと順に進めるのは通常のセッションと同様である。また、基本ルールから特に変化のない処理については説明を省いている。

オープニングステップ

まず、今回予告に入るまでの処理は通常通りに進める。ランダムハントでは、セッションの今回予告の代わりに賞金首のポスターがランダムに生成される。まずは最初にトランプの山札をよくシャッフルし、山札から3枚のカードをめくって参加者全員で確認しよう。めくった順にそれぞれのカードを賞金首の名前、エネミーデータ、賞金額として、表と照らし合わせて決定する。なお、ランダムハントで使用するエネミーデータの詳細はルールブックの **P188** 「サンプルエネミー」 または本書の **P103** 「追加エネミー」 に掲載されているので、ゲームマスターは必要に応じて確認すること。

ランダムハント

名前表	
数字	賞金首の名前
A	アントニー
2	ビリー
3	クリフ
4	ダン
5	エドガー
6	フランシス
7	ジェフ
8	ヘンリー
9	アイザック
10	ジョン
J	ケビン
Q	レックス
K	マルコム

まずは1枚目、賞金首の名前を決定しよう。ジョーカーの場合、ゲームマスターが任意の名前をつける。

ランダムハント

エネミーデータ表 (ハンティングレベル1~3)

スート	エネミーデータ名	記載書籍/ページ数
スペード	安値の賞金首：ハンドガン	ルールブック/P196
ハート	安値の賞金首：ライフル	エンハンスメント/P105
ダイヤ	安値の賞金首：ショットガン	エンハンスメント/P106
クラブ	安値の賞金首：スナイパー	エンハンスメント/P106

エネミーデータ表 (ハンティングレベル4~6)

スート	エネミーデータ名	記載書籍/ページ数
スペード	賞金首：ハンドガン	ルールブック/P197
ハート	賞金首：ライフル	ルールブック/P197
ダイヤ	賞金首：ショットガン	エンハンスメント/P107
クラブ	賞金首：スナイパー	エンハンスメント/P107

エネミーデータ表 (ハンティングレベル7~9)

スート	エネミーデータ名	記載書籍/ページ数
スペード	高額賞金首：ハンドガン	エンハンスメント/P108
ハート	有名賞金首：ライフル	エンハンスメント/P109
ダイヤ	高額賞金首：ショットガン	ルールブック/P198
クラブ	有名賞金首：スナイパー	エンハンスメント/P109

エネミーデータ表 (ハンティングレベル10~12)

スート	エネミーデータ名	記載書籍/ページ数
スペード	有名賞金首：ハンドガン	エンハンスメント/P110
ハート	高額賞金首：ライフル	ルールブック/P198
ダイヤ	有名賞金首：ショットガン	エンハンスメント/P110
クラブ	高額賞金首：スナイパー	エンハンスメント/P108

エネミーデータ表 (ハンティングレベル13)

エネミーデータ名	記載書籍/ページ数
凶悪な賞金首：ショットガン	ルールブック/P199

ランダムハント

2枚目、エネミーデータ。エネミーデータ表は、設定されたハンティングレベルに対応したものを参照する。ジョーカーの場合、ゲームマスターが対応する表から任意のエネミーデータを選択する。これが今回の敵となる賞金首のエネミーデータとなる。この時めくったカードのスイートは後から確認されるので、どこかにメモしておこう。なお、ハンティングレベル13は「凶悪な賞金首：ショットガン」で固定されるが、結果に関係なくカードは必ずめくること。

賞金表 (ハンティングレベル1~3)		賞金表 (ハンティングレベル4~6)	
スイート	賞金額	スイート	賞金額
スペード	80ドル	スペード	120ドル
ハート	70ドル	ハート	110ドル
ダイヤ	60ドル	ダイヤ	100ドル
クラブ	50ドル	クラブ	90ドル

賞金表 (ハンティングレベル7~9)		賞金表 (ハンティングレベル10~13)	
スイート	賞金額	スイート	賞金額
スペード	160ドル	スペード	200ドル
ハート	150ドル	ハート	190ドル
ダイヤ	140ドル	ダイヤ	180ドル
クラブ	130ドル	クラブ	170ドル

最後に3枚目、賞金額。賞金表は、設定されたハンティングレベルに対応したものを参照する。ジョーカーの場合、ゲームマスターが対応する表から任意の賞金額を選択する。これが今回の目標となるポスターに書かれた賞金となる。

賞金首の名前、エネミーデータ、賞金額が全て決定した事で、ポスターが完成した。今回のセッションは彼を倒す事が目的になる。酒場集ったPC達賞金稼ぎはポスターを手にし、これでオープニングステップは終了する。

ランダムハント

メインステップ

メインステップを開始したら、山札から1枚のカードをめくって参加者全員で確認する。次に、ゲームマスターはめくったカードを *P60* 「ランダムシーン一覧」と照らし合わせ、そこに記された通りにシーン（イベント）を処理する。

そのシーンで発生する処理を全て終えた後は、シーン毎に設定されている「達成」の値をハンティングシートの**達成率欄**に加算する。また、PC達は通常のセッションと同様に手持ちの道具やスキルなどを用いて、準備を整える事もできる。PC達の準備が整い、このシーンで他にやる事がなければ、次のカードをめくってランダムシーン一覧を確認し、次のシーンへ進める。ランダムハントは基本的にこれを繰り返して、PC達に様々なシーンを通させる事になる。

ただし、達成率が75以上の状態でめくられたカードがスペードだった場合、または達成率が100以上の状態でカードがめくられた場合、通常のランダムシーン一覧には従わず、*P100* 「賞金首との戦闘シーン」を処理する。この戦闘シーンで賞金首を殺害・逮捕すれば、PC達が目標を達成した事になり、セッションは次のステップに進む。

なお、ランダムハントにエンディングステップは存在せず、メインステップの終了後は直接リザルトステップを開始する事になる。リザルトステップの処理は通常のセッションと同じである。

ゲームマスター

ここから P 1 0 3 「追加エネミー」までの章は、ゲームマスター向けのヒントやエネミーのサンプルデータなどを中心に書かれている。君がゲームマスターに興味がなく、挑むつもりがないのであれば、これらの章は飛ばすべきだ。

ランダムシーン一覧

ランダムシーン・スペード	
数字	ページ数
A	P 7 2
2	P 7 3
3	P 7 3
4	P 7 4
5	P 7 4
6	P 7 5
7	P 7 5
8	P 7 6
9	P 7 6
1 0	P 7 7
J	P 7 7
Q	P 7 8
K	P 7 8

ランダムシーン・ハート	
数字	ページ数
A	P 7 9
2	P 8 0
3	P 8 0
4	P 8 1
5	P 8 1
6	P 8 2
7	P 8 2
8	P 8 3
9	P 8 3
1 0	P 8 4
J	P 8 4
Q	P 8 5
K	P 8 5

ゲームマスター

ランダムシーン・ダイヤ	
数字	ページ数
A	P 8 6
2	P 8 7
3	P 8 7
4	P 8 8
5	P 8 8
6	P 8 9
7	P 8 9
8	P 9 0
9	P 9 0
1 0	P 9 1
J	P 9 1
Q	P 9 2
K	P 9 2

ランダムシーン・クラブ	
数字	ページ数
A	P 9 3
2	P 9 4
3	P 9 4
4	P 9 5
5	P 9 5
6	P 9 6
7	P 9 6
8	P 9 7
9	P 9 7
1 0	P 9 8
J	P 9 8
Q	P 9 9
K	P 9 9

その他のシーン	
数字	ページ数
ジョーカーの扱い	P 1 0 0
賞金首との戦闘シーン	P 1 0 0
配置表一覧	P 1 0 1

スペードのシーン一覧

スペードのカードは、全て戦闘シーンか決闘シーンで構成されている。なお、ハンティングレベルによって登場するエネミーがある程度分かれているとはいえ、実際にめくられるカードはランダムであり、条件によっては明らかな格上や相性の悪い相手と戦う事になる可能性も否定できない。その際、ゲームマスターは救済措置として、エネミーがP Cの逃走を阻止しない事にしてもよい。

スペード・シーンA 「決闘：パームバレー」	
カードのスイートと数字	達成
スペードのA	0
<p>ガンマンに決闘を申し込まれる。P C達の中から1人だけがこれに応じる事ができ、その場合は決闘シーンを開始する。</p> <p>この決闘シーンには決闘に応じたP C、ガンマンが登場。ガンマンのエネミーデータは「凄腕賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P 2 0 1)を使用する。P Cが決闘に勝利した場合、このシーンの達成を+30する。</p>	

ゲームマスター

スペード・シーン2「暴漢」	
カードのスートと数字	達成
スペードの2	15
<p>ナイフを握った暴漢達が、通りかかった女性を襲おうとしている。PC達が助ける場合は戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、暴漢が登場。暴漢の人数は「参加PCの人数-1」で、エネミーデータは「暴漢：ナイフ」(ルールブック/P189)を使用する。配置はゲームマスターの任意とする。PC達が逃走する場合、このシーンのエネミーは逃走を阻止しない。</p>	

スペード・シーン3「盗賊」	
カードのスートと数字	達成
スペードの3	20
<p>辺境の盗賊が道中のPC達を襲う。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、盗賊が登場。盗賊の人数は「参加PCの人数+ハンティングレベル」(最大9人)で、エネミーデータは「暴漢：ハンドガン」(ルールブック/P189)を使用する。また、盗賊達は全員馬に乗っているものとして扱う。馬の能力は全て移動30、HP10である。配置はゲームマスターの任意とする。PC達は戦闘シーンの直前に、それぞれ馬に乗ってから戦闘シーンに登場してもよい。</p>	

スペード・シーン4「ギャング」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの4	20
<p>辺境のギャングが道中のPC達を襲う。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、ギャングが登場。ギャングの人数は [参加PCの人数] で、エネミーデータはハンティングレベル1～3なら「下っ端：ハンドガン」(ルールブック/P190)、4～6なら「ギャング：スナイパー」(P192)、7～9なら「ベテランギャング：ハンドガン」(P192)、10～12なら「ベテランギャング：ショットガン」(P193)、13なら「エリートギャング：ライフル」(P195)を使用する。また、ギャング達は全員馬に乗っているものとして扱う。馬の能力は全て移動30、HP10である。配置はゲームマスターの任意とする。PC達は戦闘シーンの直前に、それぞれ馬に乗ってから戦闘シーンに登場してもよい。</p>	

スペード・シーン5「キャンプ」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの5	20
<p>PC達はギャングに攻撃を仕掛ける。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、ギャングが登場。ギャングの人数は [参加PCの人数] で、エネミーデータはハンティングレベル1～3なら「ギャング：ハンドガン」(ルールブック/P190)、4～6なら「ギャング：スナイパー」(P192)、7～9なら「ベテランギャング：ライフル」(P193)、10～12なら「エリートギャング：ハンドガン」(P194)、13なら「エリートギャング：ショットガン」(P195)を使用する。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：野外」(エンハンスメント/P101)の中から遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。PC達は戦闘シーンの直前に、それぞれ馬に乗ってから戦闘シーンに登場してもよい。</p>	

スペード・シーン6「襲撃」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの6	20
<p>ギャングが町に襲撃を仕掛ける。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、ギャングが登場。ギャングの人数は[参加PCの人数-1]で、エネミーデータはハンティングレベル1~3なら「ギャング：ライフル」(ルールブック/P190)、4~6なら「ギャング：スナイパー」(P192)、7~9なら「ベテランギャング：スナイパー」(P193)、10~12なら「エリートギャング：ハンドガン」(P194)、13なら「エリートギャング：スナイパー」(P195)を使用する。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：町」(エンハンスメント/P102)の中から遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。</p> <p>戦闘シーンでPC達が勝利している場合は、その後カードをめくらずにそのままハート・シーン3(P80)を開始する。</p>	

スペード・シーン7「共闘」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの7	20
<p>保安官と協力してギャングを迎え撃つ。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、ギャング、保安官が登場。ギャングの人数は[参加PCの人数+1]で、エネミーデータはハンティングレベル1~3なら「ギャング：ハンドガン」(ルールブック/P190)、4~6なら「ギャング：ショットガン」(P191)、7~9なら「ベテランギャング：ライフル」(P193)、10~12なら「ベテランギャング：スナイパー」(P194)、13なら「エリートギャング：ライフル」(P195)を使用する。保安官の人数は1人で、データはハンティングレベル1~6なら「保安官代理：スナイパー」(P203)、7~12なら「保安官：スナイパー」(P204)、13なら「エリート保安官：ライフル」(P205)を使用する。保安官はPCと協力してギャングを倒そうとしており、特別な理由がない限りはPCを攻撃しない。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：町」(エンハンスメント/P102)の中から遮蔽マスの配置を決定する。</p> <p>戦闘シーンでPC達が勝利した後、カードをめくらずにそのままハート・シーン3(P80)を開始する。</p>	

スペード・シーン8「野生」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの8	20
<p>獰猛な野生動物と遭遇してしまう。戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、野生動物が登場。野生動物のエネミーデータと数はハンティングレベル1～3なら「メキシコオオカミ」(ルールブック/P207)が1頭、4～6なら「ガラガラヘビ」(エンハンスメント/P113)が2頭、7～9なら「アメリカグマ」(ルールブック/P207)が3頭、12以上なら「フロリダパンサー」(P208)が4頭となる。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：野外」(エンハンスメント/P101)の中から遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。</p>	

スペード・シーン9「強敵」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの9	25
<p>同じ獲物を狙った賞金稼ぎが現れる。PC達が逃げずに戦おうとする場合は戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、賞金稼ぎが登場。賞金稼ぎのエネミーデータと数はハンティングレベル1～3なら「賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P199)が1人、4～6なら「賞金稼ぎ：ショットガン」(P200)が[参加PCの人数]人、7～9なら「ベテラン賞金稼ぎ：ライフル」(P200)1人と「ベテラン賞金稼ぎ：ショットガン」(P201)1人で合計2人、10～12なら「凄腕賞金稼ぎ：ライフル」(P201)1人、13なら「凄腕賞金稼ぎ：ショットガン」(P202)が[参加PCの人数]人となる。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：野外」(エンハンスメント/P101)の中から遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。</p>	

ゲームマスター

スペード・シーン10「保安官」	
カードのスイートと数字	達成
スペードの10	5
<p>保安官達が町を見回っている。PC達の中に賞金がかかっている者がいる場合は戦闘シーンを開始する。</p> <p>この戦闘シーンにはPC全員、保安官代理が登場。さらに、ハンティングレベル7以上の場合は保安官が登場。保安官代理の人数は「参加PCの人数」で、エネミーデータは「保安官代理：ライフル」(ルールブック/P202)を使用。保安官の人数は1人で、エネミーデータはハンティングレベル10以下なら「保安官：ライフル」(P203)、11～12なら「保安官：ショットガン」(P204)、13なら「エリート保安官：ライフル」(P205)を使用する。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、スイートによって「配置表：町」(エンハンスメント/P102)の中から遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。</p>	

スペード・シーンJ「決闘・ブライシティ」	
カードのスイートと数字	達成
スペードのJ	0
<p>決闘を申し込まれる。PC達の中から1人だけがこれに応じる事ができ、その場合は決闘シーンを開始する。</p> <p>この決闘シーンには決闘に応じたPC、ガンマンが登場。ガンマンのエネミーデータは「暴漢：ハンドガン」(ルールブック/P189)を使用する。PCが決闘に勝利した場合、このシーンの達成を+15する。</p>	

ゲームマスター

スペード・シーンQ「決闘・リンクス」	
カードのスートと数字	達成
スペードのQ	0
<p>決闘を申し込まれる。PC達の中から1人だけがこれに応じる事ができ、その場合は決闘シーンを開始する。</p> <p>この決闘シーンには決闘に応じたPC、ガンマンが登場。ガンマンのエネミーデータは「賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P199)を使用する。PCが決闘に勝利した場合、このシーンの達成を+20する。</p>	

スペード・シーンK「決闘・ウォータールー」	
カードのスートと数字	達成
スペードのK	0
<p>決闘を申し込まれる。PC達の中から1人だけがこれに応じる事ができ、その場合は決闘シーンを開始する。</p> <p>この決闘シーンには決闘に応じたPC、ガンマンが登場。ガンマンのエネミーデータは「ベテラン賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P200)を使用する。PCが決闘に勝利した場合、このシーンの達成を+25する。</p>	

ハートのシーン一覧

ハートのカードは、全て町の中かつ安全なシーンで構成されている。

ハート・シーンA「お礼：修道女」	
カードのスートと数字	達成
ハートのA	5
<p>PC全員、修道女がシーンに登場。 修道女が暴漢にナイフを向けられている。PC達が助けに入る場合、暴漢は簡単に追い払う事ができる。その後、修道女はPC達に感謝の言葉を述べ、旅の安全を祈った。PCはそれぞれの使用スキルから条件「永続」「基礎」以外のものをひとつ選び、セッション終了までその回数を+1する。</p>	

ゲームマスター

ハート・シーン2 「ブライシティ」

カードのスイートと数字	達成
ハートの2	1
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>町に到着した。PC達はこのシーンの間、酒場・宿屋・診療所など施設やサービスの利用、アイテムの購入が行える。なお、ここでの「酒場：食事」は5セント、「宿屋」は30セント、「診療所：治療」は1ドル、「診療所：救急」は5ドルである。全員の準備が整ったらシーンを進め、次のカードをめくろう。</p> <p>また、スペードの戦闘シーン・決闘シーンからこのシーンに移った場合、30分後に到着したものとして扱う。</p>	

ハート・シーン3 「リンクス」

カードのスイートと数字	達成
ハートの3	2
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>町に到着した。PC達はこのシーンの間、酒場・宿屋・診療所など施設やサービスの利用、アイテムの購入が行える。なお、ここでの「酒場：食事」は6セント、「宿屋」は40セント、「診療所：治療」は1ドル、「診療所：救急」は5ドルである。全員の準備が整ったらシーンを進め、次のカードをめくろう。</p> <p>また、スペードの戦闘シーン・決闘シーンからここに移った場合、45分後に到着したものとして扱う。ただし、スペード・シーン6とスペード・シーン7 (P75) の場合は襲撃された町と同じであるため、移動に時間はかからない。</p>	

ゲームマスター

ハート・シーン4 「ウォータールー」	
カードのスートと数字	達成
ハートの4	2
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>町に到着した。PC達はこのシーンの間、酒場・宿屋・診療所など施設やサービスの利用、アイテムの購入が行える。なお、ここでの「酒場：食事」は7セント、「宿屋」は50セント、「診療所：治療」は2ドル、「診療所：救急」は5ドルである。全員の準備が整ったらシーンを進め、次のカードをめくろう。</p> <p>また、スペードの戦闘シーン・決闘シーンからここに移った場合、30分後に到着したものとして扱う。</p>	

ハート・シーン5 「パームバレー」	
カードのスートと数字	達成
ハートの5	3
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>町に到着した。PC達はこのシーンの間、酒場・宿屋・診療所など施設やサービスの利用、アイテムの購入が行える。なお、ここでの「酒場：食事」は8セント、「宿屋」は60セント、「診療所：治療」は3ドル、「診療所：救急」は6ドルである。全員の準備が整ったらシーンを進め、次のカードをめくろう。</p> <p>また、スペードの戦闘シーン・決闘シーンからここに移った場合、45分後に到着したものとして扱う。</p>	

ゲームマスター

ハート・シーン6 「成果なし」	
カードのスートと数字	達成
ハートの6	5
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>賞金首の情報を集めるPC達だったが、有力な手掛かりはまだ見つからない。特に何事も起きずに達成のみが加算される。ただし、スキル《ゴシップ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+5] の【知恵】判定を行う。判定に成功した場合、このシーンの達成を+3する。また、この判定の直後に《ゴシップ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン2 (P80)を開始する。</p>	

ハート・シーン7 「消去法」	
カードのスートと数字	達成
ハートの7	7
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>賞金首の情報を集めるPC達は、ひとまず現時点で可能性のある場所をあたってみる事にした。特に何事も起きずに達成のみが加算される。ただし、スキル《ゴシップ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+5] の【知恵】判定を行う。判定に成功した場合、このシーンの達成を+3する。また、この判定の直後に《ゴシップ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン4 (P81)を開始する。</p>	

ハート・シーン8 「噂話」

カードのスートと数字	達成
ハートの8	9
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>賞金首の情報を集めるPC達は、町の住民から関係のありそうな噂話を聞いた。特に何事も起きずに達成のみが加算される。ただし、スキル《ゴシップ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+6] の【知恵】判定を行う。判定に成功した場合、このシーンの達成を+3する。また、この判定の直後に《ゴシップ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン4 (P81) を開始する。</p>	

ハート・シーン9 「フレドリックの酒場」

カードのスートと数字	達成
ハートの8	11
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>賞金首の情報を集めるPC達は、フレドリックじいさんに賞金首の詳細を教えてもらった。特に何事も起きずに達成のみが加算される。ただし、スキル《ゴシップ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+6] の【知恵】判定を行う。判定に成功した場合、このシーンの達成を+3する。また、この判定の直後に《ゴシップ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン2 (P80) を開始する。</p>	

ゲームマスター

ハート・シーン10「鉄道」	
カードのスートと数字	達成
ハートの10	0
<p>PC全員がシーンに登場。</p> <p>賞金首がかなり離れた場所まで逃げた事を掴んだPC達は、鉄道を使うべきか考え始めた。PC全員が30セントずつ払って汽車に乗る場合、このシーンの達成を+20する。ただし、セッション終了まで自分の馬に乗る事はできなくなる。1人でも乗らなかった場合はこのシーンの達成も増えず、カードをめくらずにそのままハート・シーン5 (P81)を開始する。</p>	

ハート・シーンJ「お礼：富裕層の男」	
カードのスートと数字	達成
ハートのJ	3
<p>PC全員、富裕層の男がシーンに登場。</p> <p>身なりのいい男が暴漢にナイフを向けられている。PC達が助けに入る場合、暴漢は簡単に追い払う事ができる。その後、男は礼としてPC達にそれぞれ[ハンティングレベル]ドルを渡して去っていった。ただしこの時、スキル《カリスマ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度[ハンティングレベル+5]の【魅力】判定を行う。判定に成功した場合、PC達が受け取る金額は倍になる。また、この判定の直後に《カリスマ》を宣言してもよい。</p>	

ゲームマスター

ハート・シーンQ「お礼：宿屋の亭主」	
カードのスートと数字	達成
ハートのQ	4
<p>PC全員、宿屋の亭主がシーンに登場。 宿屋の亭主が暴漢にナイフを向けられている。PC達が助けに入る場合、暴漢は簡単に追い払う事ができる。その後、宿屋の亭主が礼としてPC達にタダで部屋を貸してくれる事になった。PC全員のCPを1点回復する。</p>	

ハート・シーンK「お礼：町医者」	
カードのスートと数字	達成
ハートのK	4
<p>PC全員、町医者がシーンに登場。 町医者が暴漢にナイフを向けられている。PC達が助けに入る場合、暴漢は簡単に追い払う事ができる。その後、町医者が礼としてPC達の怪我を治療してくれる事になった。PC全員のHPを最大まで回復する。</p>	

ダイヤのシーン一覧

ダイヤのカードは、P Cに特別な利益が発生するシーンで構成されている。また、「イベント」というシーンではない特殊な扱いのカードが存在する。イベントにはキャラクターが登場せず、シーンとしての描写も存在しない。そこに書かれている処理のみが実行される。その後は通常通りに使用済みカードとなり、山札から次のカードを引く。

ダイヤ・イベントA「好調」	
カードのスイートと数字	達成
ダイヤのA	0
使用済みカードを確認し、その中にスイートがハートかダイヤのカードがあれば、それを全て山札に戻してシャッフルする。	

ゲームマスター

ダイヤ・シーン2「小銭」	
カードのスイートと数字	達成
ダイヤの2	1
<p>PC全員がこのシーンに登場。 小銭が落ちている。誰かが拾い集める場合、合計で[ハンティングレベル×5]セントを獲得する。</p>	

ダイヤ・イベント3「買い取り：服装」	
カードのスイートと数字	達成
ダイヤの3	1
<p>次にハート・シーン2～5のいずれかの処理を行う時、PCはそのシーンのみ所持している服装を[価格÷2]で売却してもよい。</p>	

ゲームマスター

ダイヤ・イベント4 「買い取り：武器」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤの4	1
次にハート・シーン2～5のいずれかの処理を行う時、PCはそのシーンのみ所持している武器を「価格÷2」で売却してもよい。	

ダイヤ・イベント5 「安売り：弾薬」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤの5	1
次にハート・シーン2～5のいずれかの処理を行う時、PCはそのシーンのみ弾薬を通常の半額で購入してもよい。	

ダイヤ・イベント6「安売り：道具」

カードのスイートと数字	達成
ダイヤの6	1
次にハート・シーン2～5のいずれかの処理を行う時、PCはそのシーンのみ道具を通常の半額で購入してもよい。	

ダイヤ・シーン7「ギャンブル」

カードのスイートと数字	達成
ダイヤの7	5
<p>PC全員がこのシーンに登場。</p> <p>酒場でポーカーに誘われる。勝負に乗るPCは賭け金として1～6ドルを支払い、難易度[ハンティングレベル+4]の【幸運】判定を行う。成功した場合、PCは賭け金の倍額を手に入れる。失敗した場合、PCの賭け金は帰ってこない。なお、【幸運】判定は1人1回までである。ただし、スキル《テクニカル》を取得しているPCが勝負に乗った場合、そのPCは通常の【幸運】判定の代わりに難易度[ハンティングレベル+3]の【器用】判定を行ってもよい。また、この判定の直後に《テクニカル》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン3 (P80)を開始する。</p>	

ゲームマスター

ダイヤ・イベント8「奇襲作戦」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤの8	1
<p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+5] の【五感】判定を行う。誰かが成功した場合、次の戦闘シーンの開始時に、無条件でPC達と味方NPCの奇襲攻撃が成立したものと扱う。また、この判定の直後に《ハイセンス》を宣言してもよい。</p>	

ダイヤ・イベント9「大金」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤの9	1
<p>次に発生した戦闘シーンに登場するエネミーを全員倒した場合、PCはそのシーンのみ敵が持っていた荷物の中からさらに [ハンティングレベル×2] ドルを獲得する。</p>	

ダイヤ・イベント10「賞金増額」	
カードのスイートと数字	達成
ダイヤの10	1
<p>PC達が追っている賞金首の賞金額を+10ドルする。</p>	

ダイヤ・シーンJ「用心棒：10ドル」	
カードのスイートと数字	達成
ダイヤのJ	5
<p>PC全員、用心棒がこのシーンに登場。 用心棒が自分を雇わないかと声をかけてくる。前金10ドルが必要になるが、支払った場合は次に発生した戦闘シーンにのみ用心棒が登場し、PCの味方をする。用心棒のデータは「賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P199)を使用する。ただしこの時、スキル《カリスマ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度[ハンティングレベル+5]の【魅力】判定を行う。判定に成功した場合、交渉が成立し前金8ドルに値下がりする。また、この判定の直後に《カリスマ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン3(エンハンスメント/P80)を開始する。</p>	

ゲームマスター

ダイヤ・シーンQ「用心棒：15ドル」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤのQ	5
<p>PC全員、用心棒がこのシーンに登場。</p> <p>用心棒が自分を雇わないかと声をかけてくる。前金15ドルが必要になるが、支払った場合は次に発生した戦闘シーンにのみ用心棒が登場し、PCの味方をする。用心棒のデータは「賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P200)を使用する。ただしこの時、スキル《カリスマ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度[ハンティングレベル+6]の【魅力】判定を行う。判定に成功した場合、交渉が成立し前金12ドルに値下がりする。また、この判定の直後に《カリスマ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン3(エンハンスメント/P80)を開始する。</p>	

ダイヤ・シーンK「用心棒：20ドル」	
カードのスートと数字	達成
ダイヤのK	5
<p>PC全員、用心棒がこのシーンに登場。</p> <p>用心棒が自分を雇わないかと声をかけてくる。前金20ドルが必要になるが、支払った場合は次に発生した戦闘シーンにのみ用心棒が登場し、PCの味方をする。用心棒のデータは「賞金稼ぎ：ライフル」(ルールブック/P201)を使用する。ただしこの時、スキル《カリスマ》を取得しているPCがいるなら、そのPCは難易度[ハンティングレベル+7]の【魅力】判定を行う。判定に成功した場合、交渉が成立し前金16ドルに値下がりする。また、この判定の直後に《カリスマ》を宣言してもよい。その後、カードをめくらずにそのままハート・シーン3(エンハンスメント/P80)を開始する。</p>	

クラブのシーン一覧

クラブのカードは、何らかのアクシデントが発生するシーンで構成されている。
また、ダイヤのカードと同様にイベント (P 6 1) の処理も含まれている。

クラブ・イベントA「不調」	
カードのスイートと数字	達成
クラブのA	0
<p>使用済みカードを確認し、その中にスイートがスペードかクラブのカードがあれば、それを全て山札に戻してシャッフルする。</p>	

ゲームマスター

クラブ・イベント2「夜戦」	
カードのスートと数字	達成
クラブの2	6
次の戦闘シーンは夜中の戦いとなり、そのシーンのみ暗所ルールが適用される。	

クラブ・イベント3「形勢不利」	
カードのスートと数字	達成
クラブの3	1 2
PC全員で難易度 [ハンティングレベル+4] の【五感】判定を行う。誰かが失敗した場合、次の戦闘シーンの開始時に、無条件でエネミー達の奇襲攻撃が成立したものと扱う。また、この判定の直後に《ハイセンス》を宣言してもよい。	

ゲームマスター

クラブ・イベント4「雨雲」	
カードのスートと数字	達成
クラブの4	6
<p>次の戦闘シーンは雨の中の戦いとなり、その戦闘シーンの終了時に処理されるCP減少をさらに-1する。</p>	

クラブ・イベント5「増援」	
カードのスートと数字	達成
クラブの5	12
<p>次の戦闘シーンに登場するエネミーの数を、そのシーンのみ+1する。ただし、スペード・シーン8～10 (P76～77) には適用されず、イベントの効果はその次の戦闘シーンに持ち越される。</p>	

クラブ・シーン6「スリ」

カードのスートと数字	達成
クラブの6	3
<p>PC全員、スリがこのシーンに登場。</p> <p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+4] の【五感】判定を行う。失敗したPCはスリの被害に遭い、携行品にある重量1以下のアイテムをランダムにひとつ失う(ダイスロールなどで決める)。また、この判定の直後に《ハイセンス》を宣言してもよい。その後、PCが気付くより早くスリがシーンから退場する。PCはこのスリを追う事はできない。</p>	

クラブ・シーン7「馬泥棒」

カードのスートと数字	達成
クラブの7	3
<p>PC全員、馬泥棒がこのシーンに登場。</p> <p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+3] の【五感】判定を行う。失敗したPCは馬泥棒の被害に遭い、馬・収納・収納にあるアイテムを全て失う。また、この判定の直後に《ハイセンス》を宣言してもよい。その後、PCが気付くより早く馬泥棒がシーンから退場する。PCはこの馬泥棒を追う事はできない。</p>	

ゲームマスター

クラブ・イベント8「腐りかけ」	
カードのスートと数字	達成
クラブの8	3
<p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+3] の【幸運】判定を行う。失敗したPCの携行品または収納にアイテム「食料」がある場合、そのうちのひとつは食べられなくなる（そのPCのプレイヤーが選ぶ）。食べられなくなった食料は売却もできず、捨てるしかない。無理に食べようとした場合、食べたキャラクターの現在CPを-1する。</p>	

クラブ・イベント9「落とし物：所持金」	
カードのスートと数字	達成
クラブの9	3
<p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+4] の【幸運】判定を行う。失敗したPCは所持金を [ハンティングレベル×5] セント失う。</p>	

ゲームマスター

クラブ・イベント10「落とし物：道具」	
カードのスートと数字	達成
クラブの10	3
<p>PC全員で難易度 [ハンティングレベル+3] の【幸運】判定を行う。失敗したPCは携行品にある重量1以下のアイテムをランダムにひとつ失う(ダイスロールなどで決める)。</p>	

クラブ・シーンJ「盗み：所持金」	
カードのスートと数字	達成
クラブのJ	3
<p>PC全員、通行人がこのシーンに登場。 通行人からサイフを盗めそうだ。盗みを行うPCがいる場合、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+4] の【器用】判定を行う。また、この判定の直後に《スチール》を宣言してもよい。成功した場合はばれずに [ハンティングレベル] ドルを獲得する。失敗した場合は犯罪「窃盗」を+1する。</p>	

クラブ・シーンQ「盗み：道具」	
カードのスートと数字	達成
クラブのQ	3
<p>PC全員、通行人がこのシーンに登場。</p> <p>通行人から持ち物を盗めそうだ。盗みを行うPCがいる場合、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+5] の【器用】判定を行う。また、この判定の直後に《スチール》を宣言してもよい。成功した場合はばれずに道具「食料」(ルールブック/P98)「酒」(P99)「薬」(P100)の中からひとつを選んで獲得する。失敗した場合は犯罪「窃盗」を+1する。</p>	

クラブ・シーンK「盗み：武器」	
カードのスートと数字	達成
クラブのK	3
<p>PC全員、ガンマンがこのシーンに登場。</p> <p>ガンマンから武器を盗めそうだ。盗みを行うPCがいる場合、そのPCは難易度 [ハンティングレベル+6] の【器用】判定を行う。また、この判定の直後に《スチール》を宣言してもよい。成功した場合はばれずに武器「SAリボルバー」(ルールブック/P84)を獲得する。失敗した場合は犯罪「窃盗」を+1し、その後カードをめくらずにスペード・シーンA (エンハンスメント/P72) を処理する。この時、盗みに失敗したPCは必ず決闘を行わなければならない。</p>	

ジョーカーの扱い

ゲームマスターは、ジョーカーにあらかじめ自作しておいたオリジナルのシーン（イベント）を当てはめ、山札からめくった際にそれを処理する事ができる。特にジョーカーのシーン（イベント）を用意していなければ、飛ばして次のカードをめくるか、最初にジョーカーを抜いてから山札をシャッフルしよう。

賞金首との戦闘シーン

達成率75以上でスペードが出るか、達成率100以上でカードをめくった場合、ランダムシーン一覧に関係なく賞金首との戦闘シーンが処理される。

この戦闘シーンにはPC全員、賞金首、ギャングが登場する。賞金首のエネミーデータは、オープニングステップで決定されたものを使おう。ギャングのエネミーデータと人数は、賞金首のレベルとハンティングレベルの差によって決まる。ゲームマスターはもう1枚山札からカードをめくり、奇数なら「配置表：野外」(P101)、偶数なら「配置表：町」(P102)の中からスーツによって遮蔽マスの配置を決定する。PCは遮蔽マスまたは遮蔽マスの隣のマスに配置し、PCと同じマスにエネミーを配置する事は避けよう。

賞金首のレベルがハンティングレベル以下

ギャングの人数は[PCの人数]、エネミーデータはスペード・シーン5 (P74) で登場するギャングと同じものを使用する。

賞金首のレベルがハンティングレベルより1だけ高い

ギャングの人数は[PCの人数-1]、エネミーデータはスペード・シーン4 (P74) で登場するギャングと同じものを使用する。

賞金首のレベルがハンティングレベルより2以上高い

ギャングの人数は[PCの人数-2] (最低1人は登場する)、エネミーデータはスペード・シーン4 (P74) で登場するギャングと同じものを使用する。ただし、この戦闘シーンでギャングは馬に乗らない。

配置表一覧

配置表：野外																																																																																																																																																																																																																											
スペード										ハート																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♠</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										♠										♠					3			2		♠			3							♠					3			3		♠		2								♠							3			♠				2						♠	2									♠										♠										<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♥</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										♥										♥							3			♥					2			3		♥			3							♥	3							2		♥										♥			2					3		♥							3			♥	2									♥						2			
										♠																																																																																																																																																																																																																	
										♠					3			2																																																																																																																																																																																																									
										♠			3																																																																																																																																																																																																														
										♠					3			3																																																																																																																																																																																																									
										♠		2																																																																																																																																																																																																															
										♠							3																																																																																																																																																																																																										
										♠				2																																																																																																																																																																																																													
										♠	2																																																																																																																																																																																																																
										♠																																																																																																																																																																																																																	
♠																																																																																																																																																																																																																											
♥																																																																																																																																																																																																																											
♥							3																																																																																																																																																																																																																				
♥					2			3																																																																																																																																																																																																																			
♥			3																																																																																																																																																																																																																								
♥	3							2																																																																																																																																																																																																																			
♥																																																																																																																																																																																																																											
♥			2					3																																																																																																																																																																																																																			
♥							3																																																																																																																																																																																																																				
♥	2																																																																																																																																																																																																																										
♥						2																																																																																																																																																																																																																					
ダイヤ										クラブ																																																																																																																																																																																																																	
<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td>2</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td>2</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♦</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										♦										♦				2						♦							3			♦							3			♦			3			2				♦		3								♦										♦	2					3				♦										♦										<table border="1" style="width: 100%; height: 100%; border-collapse: collapse;"> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>2</td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>3</td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td>1</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td>1</td><td></td></tr> <tr><td>♣</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr> </table>										♣										♣									2	♣			1					2		♣					1					♣										♣					3					♣								1		♣										♣	1							1		♣									
										♦																																																																																																																																																																																																																	
										♦				2																																																																																																																																																																																																													
										♦							3																																																																																																																																																																																																										
										♦							3																																																																																																																																																																																																										
										♦			3			2																																																																																																																																																																																																											
										♦		3																																																																																																																																																																																																															
										♦																																																																																																																																																																																																																	
										♦	2					3																																																																																																																																																																																																											
										♦																																																																																																																																																																																																																	
♦																																																																																																																																																																																																																											
♣																																																																																																																																																																																																																											
♣									2																																																																																																																																																																																																																		
♣			1					2																																																																																																																																																																																																																			
♣					1																																																																																																																																																																																																																						
♣																																																																																																																																																																																																																											
♣					3																																																																																																																																																																																																																						
♣								1																																																																																																																																																																																																																			
♣																																																																																																																																																																																																																											
♣	1							1																																																																																																																																																																																																																			
♣																																																																																																																																																																																																																											

ゲームマスター

配置表 : 町

スเปード											ハート										
Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	
Y-0										Y-0	Y-0									Y-0	
	4	4			5	5			4	4					5	5	5				
	4				5	5				4		4	4		5	5	5			3	
												4	4							3	
																				3	
												3									
												3									
	4				5	5				4					3	3			3	3	
	4	4			5	5			4	4										3	
Y-0										Y-0	Y-0									Y-0	

ダイヤ											クラブ										
Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	Spd	
Y-0										Y-0	Y-0									Y-0	
	4	4										4	4							4	4
												4									4
																5	5				
																5	5				
																5	5				
																5	5				
												3									3
Y-0										Y-0	Y-0									Y-0	

追加エネミー

エネミーの上位スキル使用について

《マルチウェポン》など、使用の際に他のスキルの取得を必要とする「上位スキル」をエネミーが使用する場合、前提の取得スキルがエネミーデータに掲載されていなくとも使用できるとする（実際には取得しているが、使用スキルに選択されていないものとして扱う）。エンハンスメントでは、上位スキルを使用する強力なエネミーデータが何体か追加されている。

民間人：ハンドガン（レベル1）			
【HP】	10	【CP】	1
【命中】	3	【行動】	4
【走力】	2	【防御】	5
【早撃】	2	【判定】	4
取得スキル			
《やられ役：1》			
武器と弾薬			
装備中：SAリボルバー：old（攻5／10yd／弾6／長／命0／連2／ハンドガン） ハンドガン弾薬×6			
ドロップリスト			
（4／ハンドガン弾薬×2）（8／φ50）（12／SAリボルバー：old）			
民間人。護身などの何らかの理由で武装しているが、実力は所詮素人に過ぎない。 古い銃で必死に抵抗する。			

民間人：ライフル（レベル2）			
【HP】	10	【CP】	1
【命中】	4	【行動】	4
【走力】	2	【防御】	7
【早撃】	2	【判定】	4
取得スキル			
《やられ役：1》			
武器と弾薬			
装備中：LAライフル：o1d（攻10／25yd／弾12／長／命1／連2／ライフル） ライフル弾薬×12			
ドロップリスト			
(4／ライフル弾薬×4) (8／φ50) (12／LAライフル：o1d)			
民間人。護身などの何らかの理由で武装しているが、実力は所詮素人に過ぎない。古い銃で必死に抵抗する。			

民間人：ショットガン（レベル2）			
【HP】	10	【CP】	1
【命中】	6	【行動】	4
【走力】	3	【防御】	6
【早撃】	2	【判定】	4
取得スキル			
《やられ役：1》			
武器と弾薬			
装備中：DBショットガン：o1d（攻20／10yd／弾2／並／命3／連1／ショットガン） ショットガン弾薬×2			
ドロップリスト			
(4／ショットガン弾薬×1) (8／φ50) (12／DBショットガン：o1d)			
民間人。護身などの何らかの理由で武装しているが、実力は所詮素人に過ぎない。古い銃で必死に抵抗する。			

追加エネミー

民間人：スナイパー（レベル3）			
【HP】	10	【CP】	1
【命中】	5	【行動】	4
【走力】	2	【防御】	8
【早撃】	2	【判定】	4
取得スキル			
《やられ役：1》			
武器と弾薬			
装備中：F Aスナイパー：o l d（攻14／45yd／弾1／短／命1／連1／スナイパー） スナイパー弾薬×1			
ドロップリスト			
（4／スナイパー弾薬×1）（8／φ50）（12／F Aスナイパー：o l d）			
民間人。護身などの何らかの理由で武装しているが、実力は所詮素人に過ぎない。 古い銃で必死に抵抗する。			

安値の賞金首：ライフル（レベル3）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	9	【行動】	4
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	5	【判定】	5
取得スキル			
《ライフルマスタリー：1》《アボイド：1》			
武器と弾薬			
装備中：Rライフル（攻6／20yd／弾6／並／命1／連3／ライフル） ライフル弾薬×18			
ドロップリスト			
（5／ライフル弾薬×3）（10／\$3）（15／Rライフル）			
指名手配されている賞金首。賞金の安い小物。 《アボイド》で攻撃から身を守る。			

追加エネミー

安値の賞金首：ショットガン（レベル3）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	11	【行動】	7
【走力】	6	【防御】	5
【早撃】	5	【判定】	5
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：1》《インターセプト：1》			
武器と弾薬			
装備中：DBショットガン（攻20／20yd／弾2／並／命3／連1／ショットガン） ショットガン弾薬×6			
ドロップリスト			
（5／ショットガン弾薬×1）（10／\$3）（15／DBショットガン）			
指名手配されている賞金首。賞金の安い小物。 《インターセプト》で接近する敵を攻撃する。			

安値の賞金首：スナイパー（レベル4）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	10	【行動】	10
【走力】	1	【防御】	7
【早撃】	6	【判定】	5
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《クールスナイプ：1》			
武器と弾薬			
装備中：FAスナイパー（攻14／50yd／弾1／短／命3／連1／スナイパー） スナイパー弾薬×6			
ドロップリスト			
（5／スナイパー弾薬×1）（10／\$3）（15／FAスナイパー）			
指名手配されている賞金首。賞金の安い小物。 《クールスナイプ》で確実に命中させる。			

追加エネミー

賞金首：ショットガン（レベル6）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	15	【行動】	12
【走力】	6	【防御】	6
【早撃】	8	【判定】	7
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：1》《ムーブアタック：1》			
武器と弾薬			
装備中：SOショットガンR（攻25／10yd／弾2／並／命2／連1／ショットガン） ショットガン弾薬×6			
ドロップリスト			
（6／ショットガン弾薬×1）（12／\$4）（18／SOショットガンR）			
指名手配されている賞金首。金額は悪くない。 積極的に突撃し《ムーブアタック》を決める。			

賞金首：スナイパー（レベル7）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	15	【行動】	15
【走力】	1	【防御】	8
【早撃】	8	【判定】	8
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《スタンバイ：1》			
武器と弾薬			
装備中：FAスナイパー（攻14／50yd／弾1／短／命3／連1／スナイパー） スナイパー弾薬×6			
ドロップリスト			
（6／スナイパー弾薬×1）（12／\$5）（18／FAスナイパー）			
指名手配されている賞金首。金額は悪くない。 《スタンバイ》で先制攻撃を狙う。			

追加エネミー

高額賞金首：ハンドガン（レベル8）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	17	【行動】	9
【走力】	6	【防御】	9
【早撃】	13	【判定】	8
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：1》《ファニング：2》			
武器と弾薬			
装備中：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
(7／ハンドガン弾薬×3) (14／\$5) (21／SAリボルバー)			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。 《ファニング》で賞金稼ぎを蜂の巣にする。			

高額賞金首：スナイパー（レベル12）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	23	【行動】	18
【走力】	1	【防御】	10
【早撃】	14	【判定】	11
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《スタンバイ：2》			
武器と弾薬			
装備中：BAスナイパーF（攻11／40yd／弾5／並／命4／連1／スナイパー） スナイパー弾薬×15			
ドロップリスト			
(9／スナイパー弾薬×2) (18／\$7) (27／BAスナイパーF)			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。 《スタンバイ》で先制攻撃を狙う。			

追加エネミー

有名賞金首：スナイパー（レベル9）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	20	【行動】	16
【走力】	2	【防御】	8
【早撃】	12	【判定】	9
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：2》《インティミデイト：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAスナイパーF（攻11／40yd／弾5／並／命4／連1／スナイパー） スナイパー弾薬×15			
ドロップリスト			
(8／スナイパー弾薬×2) (16／\$6) (24／BAスナイパーF)			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。 強力なスキルを使用する。			

有名賞金首：ライフル（レベル10）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	21	【行動】	10
【走力】	6	【防御】	12
【早撃】	12	【判定】	9
取得スキル			
《ライフルマスタリー：2》《セーブガード：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルR（攻11／35yd／弾5／並／命3／連2／ライフル） ライフル弾薬×15			
ドロップリスト			
(8／スナイパー弾薬×2) (16／\$6) (24／BAライフルR)			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。 強力なスキルを使用する。			

有名賞金首：ショットガン（レベル11）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	23	【行動】	12
【走力】	15	【防御】	9
【早撃】	14	【判定】	10
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：2》《フランティック：1》			
武器と弾薬			
装備中：SOショットガンR（攻25／10yd／弾2／並／命2／連1／ショットガン） ショットガン弾薬×6			
ドロップリスト			
（9／ショットガン弾薬×2）（18／\$7）（27／SOショットガンR）			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。強力なスキルを使用する。			

有名賞金首：ハンドガン（レベル13）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	21	【行動】	13
【走力】	9	【防御】	13
【早撃】	18	【判定】	12
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：2》《ストライク：3》			
武器と弾薬			
装備中：DAリボルバーR（攻4／10yd／弾6／並／命1／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
（10／ハンドガン弾薬×3）（20／\$8）（30／DAリボルバーR）			
指名手配されている賞金首。多くの賞金稼ぎが命を狙う大物。強力なスキルを使用する。			

陸軍下士官：ライフル（レベル18）			
【HP】	35	【CP】	5
【命中】	26	【行動】	15
【走力】	9	【防御】	21
【早撃】	16	【判定】	16
取得スキル			
《ライフルマスタリー：3》《ロングレンジ：3》《陸軍：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルM（攻10／30yd／弾8／並／命3／連2／ライフル） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） スロット：ナイフ+（攻6／近／無／無／命0／連3／ナイフ） ライフル弾薬×40、ハンドガン弾薬×40、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(12／ライフル弾薬×4) (24／\$12) (36／BAライフルM)			
インディゴ・ステートの一部地域に駐屯する下士官。戦闘のプロ。 必ず自軍の兵士と連携して戦う。			

陸軍下士官：ショットガン（レベル18）			
【HP】	35	【CP】	5
【命中】	33	【行動】	17
【走力】	12	【防御】	10
【早撃】	16	【判定】	16
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：3》《ムーブアタック：3》《陸軍：1》			
武器と弾薬			
装備中：PAショットガン（攻16／20yd／弾6／並／命4／連2／ショットガン） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） スロット：ナイフ+（攻6／近／無／無／命0／連3／ナイフ） ショットガン弾薬×30、ハンドガン弾薬×40、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(12／ショットガン弾薬×3) (24／\$12) (36／PAショットガン)			
インディゴ・ステートの一部地域に駐屯する下士官。戦闘のプロ。 必ず自軍の兵士と連携して戦う。			

陸軍下士官：スナイパー（レベル18）			
【HP】	35	【CP】	5
【命中】	27	【行動】	25
【走力】	6	【防御】	15
【早撃】	16	【判定】	16
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：3》《クールスナイプ：3》《陸軍：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAスナイパーR（攻12／45yd／弾3／並／命5／連1／スナイパー） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） スロット：ナイフ+（攻6／近／無／無／命0／連3／ナイフ）スナイパー弾薬×15、 ハンドガン弾薬×40、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(12／スナイパー弾薬×1) (24／\$12) (36／BAスナイパーR)			
インディゴ・ステートの一部地域に駐屯する下士官。戦闘のプロ。 必ず自軍の兵士と連携して戦う。			

陸軍下士官：カノン砲（レベル19）			
【HP】	40	【CP】	5
【命中】	30	【行動】	21
【走力】	0	【防御】	19
【早撃】	16	【判定】	16
取得スキル			
《クイックチェンジ：2》《陸軍：1》《固定砲台：1》			
武器と弾薬			
装備中：カノン砲（攻300／150yd／弾1／大砲／命0／連1／カノン砲） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） スロット：ナイフ+（攻6／近／無／無／命0／連3／ナイフ） カノン砲弾薬×6、ハンドガン弾薬×40、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(12／ハンドガン弾薬×4) (24／\$12) (36／ピストルV)			
インディゴ・ステートの一部地域に駐屯する下士官。戦闘のプロ。 必ず自軍の兵士と連携して戦う。			

陸軍下士官：マシンガン（レベル19）			
【HP】	40	【CP】	5
【命中】	30	【行動】	21
【走力】	0	【防御】	19
【早撃】	16	【判定】	16
取得スキル			
《マルチターゲット：2》《陸軍：1》《固定機関銃：1》			
武器と弾薬			
装備中：マシンガン（攻10／30yd／弾250／長／命0／連20／ライフル） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） スロット：ナイフ+（攻6／近／無／無／命0／連3／ナイフ） ライフル弾薬×1250、ハンドガン弾薬×40、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(12／ハンドガン弾薬×4) (24／\$12) (36／ピストルV)			
インディゴ・ステートの一部地域に駐屯する下士官。戦闘のプロ。 必ず自軍の兵士と連携して戦う。			

ガラガラヘビ（レベル4）			
【HP】	10	【CP】	2
【命中】	9	【行動】	5
【走力】	9	【防御】	12
【早撃】	0	【判定】	4
取得スキル			
《獣：1》《猛毒：1》			
武器と弾薬			
装備中：ヘビの毒牙（攻15／近／無／無／命3／連1／ナイフ） ※ヘビの毒牙は肉体の一部であるため、装備から外す事はできない。			
ドロップリスト			
(4／動物の毛皮) (8／動物の毛皮) (12／動物の毛皮)			
インディゴ・ステートに生息するガラガラヘビ。狩猟の対象となっている。 素早く咬みついて《猛毒》を注入する。			

追加エネミー

バイロン (レベル14)			
【HP】	30	【CP】	5
【命中】	27	【行動】	18
【走力】	6	【防御】	12
【早撃】	14	【判定】	16
取得スキル			
《ライフルマスタリー：3》《ロングレンジ：2》			
武器と弾薬			
装備中：LAライフル（攻10／30yd／弾12／長／命2／連2／ライフル） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） ライフル弾薬×68、ハンドガン弾薬×40			
ドロップリスト			
(12／ピストルV) (24／\$10) (36／LAライフル)			
ブライシティの厳格な保安官。 NPC「バイロン」(ルールブック/P164)のデータ。			

サンプソン (レベル3)			
【HP】	15	【CP】	2
【命中】	7	【行動】	4
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	3	【判定】	5
取得スキル			
《ライダー：1》			
武器と弾薬			
装備中：LAライフル：old（攻10／25yd／弾12／長／命1／連2／ライフル） ライフル弾薬×12			
ドロップリスト			
(5／ライフル弾薬×6) (10／\$1) (15／LAライフル：old)			
ブライシティ南西にあるサンプソン牧場の主。 NPC「サンプソン」(ルールブック/P165)のデータ。			

エドウィン (レベル12)			
【HP】	40	【CP】	3
【命中】	23	【行動】	9
【走力】	6	【防御】	16
【早撃】	13	【判定】	15
取得スキル			
《ライフルマスタリー：3》《ロングレンジ：1》《カバー：1》			
武器と弾薬			
装備中：LAライフル（攻10／30yd／弾12／長／命2／連2／ライフル） スロット：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） ライフル弾薬×68、ハンドガン弾薬×40			
ドロップリスト			
(10／ピストルV) (20／\$10) (30／LAライフル)			
バイロン保安官の優秀な部下。 NPC「エドウィン」(ルールブック/P165)のデータ。			

ノーマン (レベル7)			
【HP】	25	【CP】	4
【命中】	15	【行動】	6
【走力】	9	【防御】	9
【早撃】	8	【判定】	7
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：1》《チェイサー：1》《ムーブアタック：1》			
武器と弾薬			
装備中：SOショットガンR（攻25／10yd／弾2／並／命2／連1／ショットガン） ショットガン弾薬×8			
ドロップリスト			
(7／ショットガン弾薬×2) (14／\$6) (21／SOショットガンR)			
ブライシティ北西で活動するギャング「ノーマン一味」のリーダー。 NPC「ノーマン」(ルールブック/P165)のデータ。			

追加エネミー

ギル (レベル8)			
【HP】	30	【CP】	3
【命中】	17	【行動】	12
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	9	【判定】	9
取得スキル			
《ライフルマスタリー：1》《ロックオン：2》《アベレージ：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルM (攻10/30yd/弾8/並/命3/連2/ライフル) スロット：SAリボルバー：old (攻5/10yd/弾6/長/命0/連2/ハンドガン) ライフル弾薬×40、ハンドガン弾薬×30			
ドロップリスト			
(8/ライフル弾薬×6)(16/\$1)(24/BAライフルM)			
ウォータールー近辺で活動する用心棒。 NPC「ギル」(ルールブック/P167)のデータ。			

ポール (レベル9)			
【HP】	30	【CP】	2
【命中】	21	【行動】	18
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	10	【判定】	12
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《ファストラン：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAスナイパーR (攻12/45yd/弾3/並/命5/連1/スナイパー) スロット：ピストルV (攻4/10yd/弾8/短/命1/連4/ハンドガン) スナイパー弾薬×15、ハンドガン弾薬×40			
ドロップリスト			
(9/ピストルV)(18/\$7)(27/BAスナイパーR)			
ウォータールーの汚職保安官。 NPC「ポール」(ルールブック/P168)のデータ。			

オリヴァー (レベル14)			
【HP】	20	【CP】	4
【命中】	24	【行動】	18
【走力】	9	【防御】	14
【早撃】	19	【判定】	16
取得スキル			
《ナイフマスタリー：3》《スローイング：2》			
武器と弾薬			
装備中：ナイフ+ (攻6/近/無/無/命0/連3/ナイフ) スロット：SAショットガン (攻15/15yd/弾6/並/命4/連3/ショットガン) 道具：投げナイフ×4 ショットガン弾薬×30			
ドロップリスト			
(12/投げナイフ) (24/\$9) (36/SAショットガン)			
ウォータールー近辺で活動する賞金稼ぎ。 NPC「オリヴァー」(ルールブック/P168)のデータ。			

マーカス (レベル13)			
【HP】	30	【CP】	3
【命中】	19	【行動】	24
【走力】	6	【防御】	10
【早撃】	19	【判定】	13
取得スキル			
《ライフルマスタリー：2》《ライダー：1》《リスクファイア：1》《クイックトリガー：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルF (攻9/25yd/弾7/並/命2/連2/ライフル) スロット：DAリボルバーR (攻4/10yd/弾6/並/命1/連3/ハンドガン) ライフル弾薬×28、ハンドガン弾薬×24			
ドロップリスト			
(12/\$9) (24/DAリボルバーR) (36/BAライフルF)			
アスペンフォート近辺で活動する若手の賞金稼ぎ。 NPC「マーカス」(ルールブック/P169)のデータ。			

ヴィクター (レベル6)			
【HP】	25	【CP】	4
【命中】	14	【行動】	12
【走力】	9	【防御】	3
【早撃】	8	【判定】	8
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：1》《ウェポンバッシュ：1》《ムーブアタック：1》			
武器と弾薬			
装備中：SAショットガン(攻15/15yd/弾5/並/命4/連3/ショットガン) スロット：DAリボルバーV(攻5/15yd/弾5/並/命0/連3/ハンドガン) ショットガン弾薬×20、ハンドガン弾薬×20			
ドロップリスト			
(7/\$5)(14/DAリボルバーV)(21/SAショットガン)			
アスペンフォート近辺で活動する若手の用心棒。 NPC「ヴィクター」(ルールブック/P170)のデータ。			

ランドル (レベル15)			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	28	【行動】	15
【走力】	6	【防御】	14
【早撃】	21	【判定】	14
取得スキル			
《ライフルマスタリー：3》《クイックドロウ：3》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルR(攻11/35yd/弾5/並/命3/連2/ライフル) スロット1：SAリボルバー(攻5/10yd/弾6/長/命1/連2/ハンドガン) スロット2：ナイフ+ (攻5/近/無/無/命0/連3/ナイフ) ライフル弾薬×20、ハンドガン弾薬×24			
ドロップリスト			
(12/ナイフ+)(24/SAリボルバー)(36/BAライフルR)			
パームバレー近辺で活動するギャング「ランドル盗賊団」のリーダー。 NPC「ランドル」(ルールブック/P171)のデータ。			

追加エネミー

ディエゴ (レベル10)			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	26	【行動】	15
【走力】	6	【防御】	14
【早撃】	23	【判定】	14
取得スキル			
《マルチウェポン：1》《リスクファイア：1》《スレイヤー：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルR（攻11／35yd弾5／並／命3／連2／ライフル） スロット1：DAリボルバーR（攻4／10yd／弾6／並／命1／連3／ハンドガン） スロット2：SOショットガンR（攻25／10yd／弾2／並／命2／連1／ショットガン） ライフル弾薬×20、ハンドガン弾薬×24、ショットガン弾薬×8			
ドロップリスト			
(10／DAリボルバーR) (20／SOショットガンR) (30／BAライフルR)			
ランドル団長の右腕。NPC「ディエゴ」(ルールブック/P172)のデータ。			

チェスター (レベル16)			
【HP】	30	【CP】	4
【命中】	24	【行動】	12
【走力】	6	【防御】	18
【早撃】	19	【判定】	12
取得スキル			
《フェーバリット：SAリボルバー：3》《ファニング：3》《アキンボ：1》			
武器と弾薬			
装備中：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連3／ハンドガン） スロット：SAリボルバー：old（攻5／10yd／弾6／長／命0／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×48			
ドロップリスト			
(12/\$10) (24／SAリボルバー：old) (36／SAリボルバー)			
インディゴ・ステートでは名の知れた流れ者の用心棒。 NPC「チェスター」(ルールブック/P174)のデータ。			

追加エネミー

シルビオ (レベル5)			
【HP】	15	【CP】	2
【命中】	12	【行動】	6
【走力】	6	【防御】	9
【早撃】	2	【判定】	6
取得スキル			
《ランナウェイ：1》			
武器と弾薬			
装備中：ピストルV（攻4／10yd／弾8／短／命1／連4／ハンドガン） ハンドガン弾薬×16			
ドロップリスト			
(6／ハンドガン弾薬×8) (12／\$3) (18／ピストルV)			
インディゴ・ステートの密輸商人。 NPC「シルビオ」(ルールブック/P174)のデータ。			

リノ (レベル7)			
【HP】	20	【CP】	6
【命中】	14	【行動】	11
【走力】	3	【防御】	11
【早撃】	5	【判定】	15
取得スキル			
《パーフェクト：1》《アンデッド：1》《エンドリミット：1》			
武器と弾薬			
装備中：BAライフルM（攻10／30yd／弾8／並／命3／連2／ライフル） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連3／ハンドガン） ライフル弾薬×40、ハンドガン弾薬×30			
ドロップリスト			
(9／\$7) (18／SAリボルバー) (27／BAライフルM)			
インディゴ・ステート各地を放浪する賞金稼ぎ。 NPC「リノ」(ルールブック/P174)のデータ。			

追加エネミー

カーティス少尉 (レベル21)			
【HP】	30	【CP】	6
【命中】	27	【行動】	20
【走力】	9	【防御】	20
【早撃】	12	【判定】	16
取得スキル			
《マルチウェポン：3》《ストライク：5》《セーブガード：1》《ソニックモーション：1》《スタビリティ：5》《陸軍：1》《隊長：1》			
武器と弾薬			
装備中：LAライフル（攻10／30yd／弾12／長／命2／連2／ライフル） スロット1：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連3／ハンドガン） スロット2：サーベル（攻7／近／無／無／命2／連2／ソード） ライフル弾薬×24、ハンドガン弾薬×12、ボディアーマー			
ドロップリスト			
(13／SAリボルバー) (26／LAライフル) (39／サーベル)			
アメリカ軍の士官。職業軍人としての訓練を受けていないガンマンでは到底敵わない。			

N P C専用スキル解説

《固定砲台》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：ガトリングと同じく、カノン砲も砲手の動きが制限される。このスキルを使用しているエネミーは、戦闘シーン中に最初の配置から移動する事ができない。

《隊長》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：部隊を率いる隊長である事を表すスキル。このスキルを使用しているエネミー、及び同じシーンに登場している味方のスキル《陸軍》の効果进行倍にする。ただし、《隊長》が複数人いる場合でも、この効果を重複させる事はできない。

《猛毒》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：その動物が猛毒を持っている事を表すスキル。このスキルを使用しているエネミーの攻撃がヒットし、防御側にダメージを与えている場合、ロールを行う。ロール結果が4以上なら、その防御側に特殊状態「猛毒」を与える。

カノン砲

「陸軍下士官：カノン砲」が装備している武器「カノン砲」は大砲の一種で、以下のような特殊なルールで扱われる。

装填時間：カノン砲の装填時間「大砲」のリロード時間は「長」よりさらに長い。リロードから4回目のラウンド終了までキャラクターはスキルの宣言が行えず、3ターンの間はアクションを必ず「放棄」にしなければならない。

爆発：カノン砲による攻撃は爆発によって破片が飛び散り、着弾地点から半径25 y d以内のキャラクター全員に30ダメージを与える。また、この攻撃で戦闘不能になったキャラクターは必ず即死する。

索引

B	
BAスナイパー.....	40
BAスナイパーF : o l d	32
BAスナイパーR : o l d	32
BAライフル	39
BAライフルF : o l d	32
BAライフルM : o l d	32
BAライフルR : o l d	32
D	
DAリボルバー.....	39
DAリボルバーR : o l d	31
DAリボルバーV : o l d	31
DBショットガン : o l d	33
F	
FAスナイパー.....	40
FAスナイパー : o l d	32
L	
LAピストル	26
LAピストル : o l d	31
LAライフル	40
LAライフル : o l d	32
N	
NPC専用スキル	8
NPC専用スキル解説	122
P	
PAショットガン	41
PAショットガン : o l d	33
PB : ナイフ	29
PB : ナックルダスター.....	29
PB : リボルバー	29
R	
Rライフル : o l d	31
S	
SAショットガン : o l d	33
SARリボルバー : o l d	31
SOショットガン	40
SOショットガンM : o l d	33
SOショットガンR : o l d	33

W		え	
Wデリンジャー：old	30	エドウィン	115
あ		エネミーデータ表 (ハンティングレベル 1～3)	66
アーキタイプの一覧	39	エネミーデータ表 (ハンティングレベル 10～12)	66
アーキタイプの選択	38	エネミーデータ表 (ハンティングレベル 13)	66
アイテムパック	22	エネミーデータ表 (ハンティングレベル 4～6)	66
悪魔の銃の取引	43	エネミーデータ表 (ハンティングレベル 7～9)	66
アサシスタイル	44	エネミーの上位スキル使用について	103
アドベンチャースキル	4	エンハンスメントの内容	3
アドベンチャースタイル	44		
アロー	35	お	
い		オープニングステップ	64
癒えない渴き	61	オリヴァー	117
命より大事なもの	61	オリジナル	43
インタラプトドロウ	16	隠密	46
インビジブルエッジ	11		
インビジブルスポット	17	か	
インビジブルダーク	17	カーティス少尉	121
う		隠れた敵	61
ヴィクター	118	カスタムスコープ	9
ヴェンジェンス	16	カスタムストック	9
		カスタムバヨネット	9
		カスタムルール	47
		カスタムルールの使い方	47
馬購入ルール	55, 56	カノン砲	122
馬の売却	55	ガラガラヘビ	113

き	こ
キャンセル..... 14	後遺症解説..... 60
強化表..... 41	後遺症の効果..... 58
ギル..... 116	後遺症の取得..... 58
く	後遺症の判定..... 57
クラブ・イベント10「落とし物:道具」 98	後遺症表:身体・隻眼..... 58
クラブ・イベント2「夜戦」..... 94	後遺症表:身体・通常..... 58
クラブ・イベント3「形勢不利」..... 94	後遺症表:精神..... 58
クラブ・イベント4「雨雲」..... 95	後遺症ルール..... 56
クラブ・イベント5「増援」..... 95	高額賞金首:スナイパー..... 108
クラブ・イベント8「腐りかけ」..... 97	高額賞金首:ハンドガン..... 108
クラブ・イベント9「落とし物:所持金」 97	ゴーストの扱い..... 51
クラブ・イベントA「不調」..... 93	ゴーストの旅立ち..... 53
クラブ・シーン7「馬泥棒」..... 96	ゴーストルール..... 50
クラブ・シーンJ「盗み:所持金」. 98	固定砲台..... 122
クラブ・シーンK「盗み:所持金」. 99	さ
クラブ・シーンQ「盗み:所持金」. 99	サーベル..... 27
クルードドラッグ..... 22	サンブソン..... 114
クレリックスタイル..... 45	し
クローズスタイル..... 45	死者達の呼び声..... 62
クロスボウ..... 24	銃設計..... 38
クロスボウのルール..... 25	銃の完成..... 43
け	銃の強化..... 41
経験値購入ルール..... 50	賞金稼ぎの引退..... 59
ゲームマスター..... 69	賞金首:ショットガン..... 107
ゲームマスターとのやり取り..... 60	賞金首:スナイパー..... 107
決闘シーンのゴースト..... 52	賞金首との戦闘シーン..... 100
幻肢痛..... 62	賞金表(ハンティングレベル1~3) 67
	賞金表(ハンティングレベル10~13) 67

賞金表 (ハンティングレベル4～6)	67
賞金表 (ハンティングレベル7～9)	67
ジョーカーの扱い	100
シルビオ	120
身体的な後遺症	57

す

スキル一覧	5
スキル解説	9
スタイルアビリティ解説	44
ステルス	16
スパゲッティ	57
スペード・シーン10「保安官」	77
スペード・シーン2「暴漢」	73
スペード・シーン3「盗賊」	73
スペード・シーン4「ギャング」	74
スペード・シーン5「キャンプ」	74
スペード・シーン6「襲撃」	75
スペード・シーン7「共闘」	75
スペード・シーン8「野生」	76
スペード・シーン9「強敵」	76
スペード・シーンA「決闘：パームバレ ー」	72
スペード・シーンJ「決闘・ブライシテ イ」	77
スペード・シーンK「決闘・ウォーター ルー」	78
スペード・シーンQ「決闘・リンクス」	78
スペードのシーン一覧	72

せ

聖書	35
精神的な後遺症	57
精神的な後遺症のロールプレイ	59
隻眼	61
隻腕	60
隻脚	60
セッションの難易度	56
設定・属性・後遺症のバランス	59
絶望	62
戦闘シーンのゴースト	51
戦闘スキル	5

そ

ソード	24
狙撃手表	54
狙撃手ルール	54
ソニックドロウ	12
その他のシーン	72
それ以外のシーンのゴースト	52

た

隊長	122
ダイヤ・イベント10「賞金増額」	91
ダイヤ・イベント3「買い取り：服装」	87
ダイヤ・イベント4「買い取り：武器」	88
ダイヤ・イベント5「安売り：弾薬」	88
ダイヤ・イベント6「安売り：道具」	89
ダイヤ・イベント8「奇襲作戦」	90

索引

ダイヤ・イベント9「大金」	90	デスパレート	18
ダイヤ・イベントA「好調」	86	デトネートショット.....	13
ダイヤ・シーン2「小銭」	87	デリンジャー：o l d	30
ダイヤ・シーン7「ギャンブル」	89		
ダイヤ・シーンJ「用心棒：10ドル」	91	と	
ダイヤ・シーンK「用心棒：20ドル」	92	道具	34
ダイヤ・シーンQ「用心棒：15ドル」	92	道具の一覧.....	35
ダイヤのシーン一覧.....	86	特殊状態の一覧.....	46
タフガイ	20	トマホーク.....	27
弾薬	33	トランプの使い方	64
		トランプル.....	19
		トリックドロー.....	15
ち			
チェスター.....	119	な	
中古銃.....	30	ナックル	24
中古銃の破壊ロール.....	30	ナックルダスター	26
		名前表.....	65
つ		ね	
追加アイテム	24	年齢ボーナスのペナルティ	48
追加エネミー	103	年齢ボーナス表.....	49
追加状態.....	46	年齢ボーナスルール.....	48
追加スキル.....	4		
追加スタイル	44	の	
ツースード.....	10	ノーマン	115
		ノックガン.....	25, 28
て			
ディエゴ.....	119	は	
テイクウェポン.....	12	パーコレータ	37
手入れ用具.....	36	ハート・シーン10「鉄道」	84
敵に憑く	52	ハート・シーン2「ブライシティ」 .	80
デステニー.....	14		

ハート・シーン3「リンクス」	80
ハート・シーン4「ウォータールー」	
.....	81
ハート・シーン5「パームバレー」	81
ハート・シーン6「成果なし」	82
ハート・シーン7「消去法」	82
ハート・シーン8「噂話」	83
ハート・シーン9「フレドリックの酒場」	
.....	83
ハート・シーンA「お礼：修道女」	79
ハート・シーンJ「お礼：富裕層の男」	
.....	84
ハート・シーンK「お礼：町医者」	85
ハート・シーンQ「お礼：宿屋の亭主」	
.....	85
ハートのシーン一覧	79
ハイスピードブロウ	19
配置表：町	102
配置表：野外	101
配置表一覧	101
ハイテンション	21
バイロン	114
爆発	122
はじめに	3
パニッシュメント	19
ハンティングシート	63
ハンドアクス	24
汎用スキル	7

ひ

ヒーロー	56
ピストル	39
ピストルF：old	31
ピストルV：old	31
ヒップシューティング	18

ふ

フィルムカメラ	36
封印	46
武器	24
武器の一覧	26
複数のゴーストの扱い	53
服装	34
服装の一覧	34
ブラインドファイア	19
プランチェンジ	21
プリデクション	20
プレートアーマー	34
プロテクション	23

へ

ヘジテーション	15
---------	----

ほ

ホイッスル	20
ボウ	24, 28
ボウのルール	24
ボウマスタリー	11
ホームコネクション	22
ホームジオグラフィー	13
ホーリーサイン	23
ホルスターR	36
ボルト	37

ま

マーカス	117
薪	36
マスケット	24

マスケットのルール.....	25
マスケットマスタリー.....	10
マチェーテ.....	27
マッドネス.....	15

み

味方に憑く.....	51
ミスティックフォース.....	21
民間人：ショットガン.....	104
民間人：スナイパー.....	105
民間人：ハンドガン.....	103
民間人：ライフル.....	104
民間薬.....	37

む

無謀な天使.....	62
------------	----

め

メインステップ.....	68
メンテナンス.....	23

も

猛毒.....	46, 122
---------	---------

や

安値の賞金首：ショットガン.....	106
安値の賞金首：スナイパー.....	106
安値の賞金首：ライフル.....	105
矢筒.....	34
矢毒.....	37

ゆ

有名賞金首：ショットガン.....	110
有名賞金首：スナイパー.....	109
有名賞金首：ハンドガン.....	110
有名賞金首：ライフル.....	109

ら

ライトクロスボウ.....	28
ライドスロット.....	34
ランダムシーン・クラブ.....	71
ランダムシーン・スペード.....	70
ランダムシーン・ダイヤ.....	71
ランダムシーン・ハート.....	70
ランダムシーン一覧.....	70
ランダムハント.....	63
ランダムハント進行.....	64
ランダムハントとは.....	63
ランダムハントの準備.....	63
ランドル.....	118

り

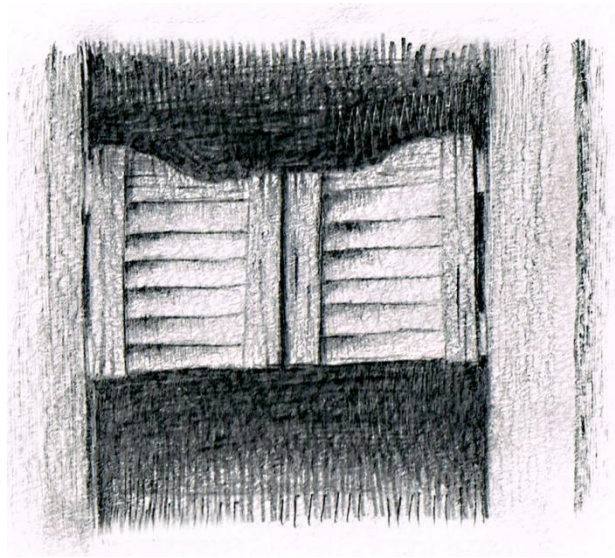
リアル.....	56
リーディングヴァース.....	17
陸軍下士官：カノン砲.....	112
陸軍下士官：ショットガン.....	111
陸軍下士官：スナイパー.....	112
陸軍下士官：マシンガン.....	113
陸軍下士官：ライフル.....	111
リノ.....	120
リバーサル.....	23
リユース.....	18

れ

レイマンスタイル 45

バタフライスピ R P G

エンハンスメント



サポートページ
(シートのダウンロード、お問い合わせはこちら)
<http://isaegin.com/>

イサエギン