

バタフライスピ R P G

ギャングサイド (1.03)

目次

はじめに	- 4 -
ギャングサイドの内容	- 4 -
ギャングメイク	- 5 -
ギャングPCの賞金設定	- 5 -
ギャングのリーダー	- 6 -
モブメンバー	- 7 -
ユニット	- 7 -
ギャングスキル	- 9 -
設備	- 9 -
その他の計算	- 10 -
ギャングの背景設定	- 11 -
ギャングスキル	- 12 -
ギャングスキルの読み方	- 12 -
ギャングスキルのルール	- 13 -
ギャングスキル一覧	- 14 -
モブメンバー	- 23 -
モブメンバー一覧の読み方	- 23 -
専門知識表	- 24 -
モブメンバー一覧	- 25 -
名前表	- 31 -
設備	- 33 -
設備一覧の読み方	- 33 -
設備一覧	- 33 -

目次

ギャングサイドルール	- 40 -
ギャングサイドルールの扱い	- 40 -
モブメンバーの使い方	- 40 -
賞金稼ぎの襲撃	- 42 -
保安官の出動	- 44 -
P Gの経験値	- 45 -
インカムステップ	- 47 -
抗争ルール	- 49 -
抗争ルールとは	- 49 -
侵攻側と防衛側	- 50 -
抗争シーンの地形配置	- 50 -
ユニットの配置	- 51 -
手札とマリガン	- 51 -
抗争シーンのラウンド	- 51 -
抗争シーンのアクション	- 53 -
相手ユニットの扱い	- 56 -
抗争シーンの終了	- 56 -
抗争ルールの戦闘シーン	- 57 -
抗争の結果	- 58 -
ギャングでない組織の抗争	- 59 -
ゲームマスター	- 60 -
ギャングサイドのセッション	- 61 -
賞金稼ぎ襲撃表	- 65 -
保安官出動表	- 67 -
ギャングサイドエネミー	- 69 -

目次

サンプルギャングの読み方	- 77 -
索引	- 82 -

はじめに

ギャングサイドの内容

『バタフタイスピンRPG ギャングサイド』には、西部劇TRPG『バタフタイスピン』を賞金稼ぎではなくギャングの視点からプレイするために作られた、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、ギャングサイドはあくまでもギャングとしてゲームをプレイするためのものであり、通常の賞金稼ぎが利用する事を想定していない。よって本書は基本的に、ゲームマスターがギャングサイドのプレイを事前に決定している場合にのみ採用される。その際にゲームマスターは、サポートページから「ギャングシート」と「抗争シート」を忘れずにダウンロード・印刷しておこう。

また、本書は『バタフタイスピンRPG エンハンスメント』の存在を前提とした内容も含まれているため、ゲームマスターはルールブック・エンハンスメント・ギャングサイドの3つを必ず同時に採用すること。

ギャングメイク

ギャングPCの賞金設定

ギャングサイドをプレイする場合、各プレイヤーがギャングに所属するPCを新たに用意しなければならない。基本的な作り方はルールブックP18「キャラクターメイク」と全く同じなので、まずはキャラクターシートを普通に完成させてみよう。

キャラクターメイクが一通り終わったら、最後はPCにアウトローとしての賞金額を設定する。プレイヤーはPCの賞金額の最大が50ドル以下になるように、ここで任意の犯罪回数を増やしてもよい。その後PCは、設定された賞金額1ドルにつき1経験値を獲得する。そのままレベルアップなどの成長に使ってしまえば、最初からレベルが上がった状態でセッションに参加可能だ。

ただし、賞金額が高いと賞金稼ぎに狙われるリスクも高まる上に、保安官のいる町には気軽に出入りできなくなってしまうので、メリットばかりではない。心配ならあまり高額には設定しないでおくか、あるいは全く設定せずに終えてもよいだろう。

なお、ギャングとして積極的に犯罪に関わっていく都合上、属性がブオーノのPCは非常に相性が悪いという点にも注意したい。

ギャングのリーダー

全員のギャングPCが揃ったら、今度はPC達が所属するPG（プレイヤーギャング）を用意する必要があるが、その前に誰のPCがリーダーになるのかを決めておこう。

PGのリーダーはギャングシートを管理して、組織前提の方針を決定できる最上位の権限を持っている。自分の思う通りにPGを動かせる訳だが、同時に他の構成員達が納得できるような運営・統率をしなければならない。横暴な独裁者のように振る舞っては、仲間は君のPCに従えなくなっていき、最後は背中から撃たれる事になるだろう。

リーダーの決め方はプレイヤーとゲームマスター全員で相談しよう。立候補する者が1人だけならスムーズに進むだろうが、候補者が複数人であるか、逆に誰もやりたがらないようであれば、投票やダイスロールなどの平等な方法で解決すること。リーダーが決まったら、ゲームマスターはそのプレイヤーに予め印刷しておいたギャングシートを渡しておく。受け取ったプレイヤーはリーダー名欄にリーダーのPCの名前を、メインメンバー欄に他のPCの名前・プレイヤー名・レベル・賞金額を、GL（ギャングレベル）欄に1を、上限人数欄に6をそれぞれ記入する。以後このギャングシートは、リーダーのプレイヤーが自分で管理する事になる。

以降のPGを作成する手順は、基本的にはリーダーが全て独断で進める事が可能だ。もちろん途中でメンバーの意見を聞いてもいいし、スキル管理の担当はPCA、設備管理の担当はPCBといったように、それぞれのメンバーの役割分担を決めてみるのも面白いだろう。皆の意見を尊重するか、自分にとって理想的な環境を追求するかはリーダー次第だ。

モブメンバー

PGに所属するキャラクターはPCだけではない。モブメンバーと呼ばれるNPCがPC達の部下として参加しており、彼らを指揮するのもギャングサイドの大きな特徴のひとつだ。PGは組織を率いるリーダー(PC)と、その側近・幹部であるメインメンバー(PC)、そして下っ端構成員のモブメンバー(NPC)で構成されている。

最初はP25「下っ端：ハンドガン」が6人、PGのモブメンバーとして加入する。名前はP31「名前表」に任せるのはもちろん、一人ひとり自由を設定する事も可能だ。加入したモブメンバーは**モブメンバー欄**に名前、契約金、寄付金、寄付経験値、【戦力】、【耐久】、【機動】、射程、スーツ、専門知識、キャラクターデータの名前とページ数を記入する。通常の場合であれば、モブメンバーのスーツは加入時にスペード・ハート・ダイヤ・クラブから好きなものを選ぶが、ギャングメイクで最初に加入するモブメンバーのみ、スペードとクラブが3人ずつでなければならない。

ユニット

モブメンバーは、2～3人で1組の「ユニット」として扱う事ができる。ユニット単位で指示を出して行動させる事ができるほか、組織同士の衝突を扱う抗争シーンでは欠かせない戦力となる。

ユニットを作成するための条件は3つある。まず、ユニットに所属するキャラクター全員がモブメンバーであること。次に、ユニット1組につきモブメンバーは2～3人であること。最後に、同じユニットに所属するモブメンバーのうち2人以上が、同じスーツを持っていることだ。最初に加入したモブメンバー6人はスペードとクラブが3人ずつなので、2組のユニットを作成できる。**ユニット欄**に所属するモブメンバーの名前・【戦力】・【耐久】・【機動】・射程・スーツを、前述した3つの条件に反しないように記入していく(騎乗は専門知識《騎乗》の有無をチェックするためのものだが、今回は誰も持っていないはずなので記入しない)。最後に次のルールで**ユニット能力欄**を埋めていき、ユニット名を決めて記入すれば完成だ。

ギャングメイク

ユニットの【戦力】…

ユニットに所属するモブメンバーの【戦力】合計

ユニットの【耐久】…

ユニットに所属するモブメンバーの【耐久】合計

ユニットの【機動】…

ユニットに所属するモブメンバーの【機動】合計

ユニットの射程…

ユニットに所属するモブメンバーの最も短い射程

ユニットの騎乗…

ユニットに所属するモブメンバーのうち、1人でも専門知識「騎乗」を持っていればチェックを記入

ユニットのースト…

ユニットに所属するモブメンバーの最も多いースト

戦力	ユニットの強さを表す。攻撃で与えるダメージに影響する。
耐久	ユニットの生命力を表す。ゼロになるとこのユニットは死亡する。
機動	ユニットの足の速さを表す。ターン中に移動できる距離に影響する。
射程	ユニットの武器の射程を表す。攻撃できる距離に影響する。
騎乗	ユニットが馬に乗って戦える事を表す。移動にボーナスが付く。
ースト	ユニットと相性のいいカードを表す。攻防の駆け引きに影響する。

ギャングスキル

次に、P Gが持つ特別な能力などを表すギャングスキルを、ランク1の状態
取得する。P Cが取得するスキルと似ているが、こちらは主に組織の運営や抗
争での勝利を目的とした内容で、S上限も存在しないのが特徴だ。P 1 2「ギ
ャングスキル」からギャングスキルをひとつだけ選択し、ランク1で取得する。
後は通常のスキルと同じような感覚でギャングスキルの名前、参照するページ
数、ランク、残り回数をギャングスキル欄に記入しよう。

設備

キャンプや寝床など、P Gの隠れ家で利用可能な設備を購入していく。P Gの
メンバー達は、購入済みの設備を隠れ家で自由に使う事ができる。ギャングシ
ートの活動資金欄に、150ドルを記入しよう。これは名前通りP Gが活動し
ていくための資金であり、設備の購入・維持費の支払い・メンバーに対する褒
美などに使われる。

P Gは活動資金を支払う事で、P 3 3「設備」から好きなだけ設備を購入でき
る。購入した設備は設備欄に設備の名前・参照するページ数・P Gが所有する
同じ設備の数・維持費を記入する。ただし、最初の活動資金を記入した直後に
必ず、P 3 3に記載されている「生活費」を設備欄に記入しておくこと。また、
設備を購入する際は、購入後の維持費合計が活動資金を上回ってはならない。

維持費合計…

P Gの全設備の維持費の合計

その他の計算

次の計算式に沿って、ギャングシートの欄を埋めていこう。

【勧誘】…

[メインメンバーの中で最も高い【幸運】 + 【魅力】]

契約金合計…

モブメンバー全員の「契約金」合計

寄付金合計…

モブメンバー全員の「寄付金」合計

寄付経験値合計…

モブメンバー全員の「寄付経験値」合計

勧誘	PGの魅力を表す。加入するモブメンバーの能力に影響する。
契約金	モブメンバーを雇うのに必要な金額を表す。
寄付金	モブメンバーがセッション毎にPGに納める金額を表す。
寄付経験値	モブメンバーがセッション毎にPGに与える経験値を表す。

ギャングの背景設定

ここまでの過程を全て終えたら、後はP Gの名前と隠れ家の位置を決めればギャングシートが完成する。ギャングの名前は、それを率いるリーダーのものが使われる事が多い。

例1) ダン・ギャング

例2) エドガー一味

例3) フランシス盗賊団

隠れ家の位置は、**ルールブックP 176**の地図などを参考に決めてみよう。ただし、町の中に隠れ家を設定する事はできず、基本的には外で活動する事になるだろう。「サンドクロウの北側に馬で1時間」など、最寄りの町からの具体的な距離を決めておくにより分かりやすくなる。また、「クレセントヒル」などそもそも町でない場所であれば、問題なく隠れ家として利用可能だ。

これでようやくP Gが完成した事になるが、P C同様に細かな背景設定を用意できれば、より深くロールプレイを楽しめるだろう。P C全員に関わってくる設定になるので、ギャングの成り立ち・活動の方針・各メインメンバーの役割や立場についてなど、できる限りプレイヤー同士で相談しながら書き進める事が望ましい。最後にゲームマスターも、ギャングシートに問題がないかどうかをしっかりと確認しておくこと。

ギャングスキル

ギャングスキルの読み方

回数、ランク、効果

セッション中の宣言に回数制限が存在する事や、ランクの扱い、効果の処理などに関してはP Cのスキルと同様である。

条件

基本的には共通する要素も多いが、P Cのスキルにはないギャングスキル特有の条件が存在する。また、抗争シーンを前提とした内容が多い。

永続：セッション中常に効果を発揮し続けるギャングスキル。

ラウンド開始：抗争シーン中、新たなラウンドの開始時に宣言できるギャングスキル。

ターン終了：抗争シーン中、ユニットがターンを終えた時に宣言できるギャングスキル。

シーン開始：抗争シーンの開始時に宣言できるギャングスキル。

拡張アクション：抗争シーン中、ユニットのターンに宣言できるギャングスキル。これ自体がユニットのアクションとして扱われ、効果の処理後はターンを終了する。

オープン直後：抗争シーン中、両陣営が伏せたカードをオープンした直後に宣言できるギャングスキル。

効果参照：特異な性質を持った、分類が難しいギャングスキル。

ギャングスキルのルール

PCが取得するスキルとの大きな差異は、以下の通りである。

S 上限

ギャングスキルはS 上限が存在せず、使用スキルの概念もない。PGは、取得している全てのギャングスキルをセッションに持ち込む事ができる。

ギャングスキル運用

セッション中にギャングスキルを宣言する、またはその効果进行处理する権限を持っているのは、基本的にそのギャングのリーダーだけである。ただし、リーダーでないプレイヤーも、「このタイミングで宣言したい」という希望をリーダーに提案する事は可能である。リーダーは仲間達の意見に耳を傾けつつ、ギャングスキルを宣言する的確なタイミングを見極めなければならない。

ギャングスキル一覧

P Gが取得可能なギャングスキルは、全部で24種類存在する。

運営スキル

P Gを成長・発展させる事を目的としたギャングスキル。

条件：永続	
ページ数	ギャングスキル名
P 1 6	《逸話》
P 1 6	《裏取引》
P 1 6	《家族の絆》
P 1 6	《交渉術》
P 1 7	《節約》
P 1 7	《賭場》
P 1 7	《秘密の道》
P 1 7	《砲手訓練》
P 1 8	《名誉》
P 1 8	《話術》

抗争スキル

抗争シーンにおいて有利に立ち回る事を目的としたギャングスキル。

条件：永続	
ページ数	ギャングスキル名
P 1 8	《奥の手》

条件：ラウンド開始	
ページ数	ギャングスキル名
P 1 8	《攪乱》
P 1 9	《継続》
P 1 9	《作戦変更》
P 1 9	《閃き》

ギャングスキル

条件：シーン開始	
ページ数	ギャングスキル名
P 2 0	《前線指揮》

条件：拡張アクション	
ページ数	ギャングスキル名
P 2 0	《移動命令》
P 2 0	《回復命令》
P 2 0	《待機命令》

条件：オープン直後	
ページ数	ギャングスキル名
P 2 1	《奇策》
P 2 1	《奇襲》
P 2 1	《好調》
P 2 1	《逆転》

条件：効果参照	
ページ数	ギャングスキル名
P 2 2	《足止め》
P 2 2	《大当たり》

N P C 専用スキル

P C が取得できないスキル。

ページ数	ギャングスキル名
P 7 7	《烏合の衆》

ギャングスキル解説

《逸話》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：2

効果：PGにはちょっとした伝説があり、その名は多くのガンマンに知れ渡っている。このギャングスキルを取得しているギャングが【勧誘】判定を行う場合、その結果を＋[ランク×3]する。噂を聞きつけたアウトローが君達の前に現れ、頼もしい味方となってくれるはずだ。

《裏取引》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：3

効果：金とは別の条件も付け加えて取引する。《裏取引》はランクアップできず、ギャングが取得する際は最初からランク3の状態を取得する。このギャングスキルを取得しているギャングのメインメンバーは、保安官事務所に賄賂を贈る際に必要な金額が通常半になる。ただし、この効果を適用する度にランクは1減少し、ランク1の状態では効果を適用した場合、直後にギャングの取得ギャングスキルから消去される。賞金がとつもなく高額になってしまった時のために、保険として取得しておくといいたいだろう。

《家族の絆》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：モブメンバー達の結束は強く、ギャングという家族のためにそれぞれが日々尽力している。このギャングスキルを取得しているギャングは、リザルトステップ中に獲得する経験値が＋[寄付経験値が1以上のモブメンバーの人数]される。直接的な強さではないが、組織の成長を一気に加速させたい時には有効だ。ただし、寄付経験値が存在しない用心棒とは相性が悪いので注意しよう。

《交渉術》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：より有利な条件で用心棒を雇う。このギャングスキルを取得しているギャングは、オープニングステップに支払う契約金が－20%される。用心棒はGLに関係なく獲得できる優秀な戦力だが、資金に余裕がなければ運用できないのが難点だ。このスキルで少しでも出費を抑えたい。

ギャングスキル

《節約》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：物資の購入を必要最低限に抑える。このギャングスキルを取得しているギャングの設備「調理器具：基本」「薬箱」「医療キット」「弾薬庫」「酒」の中で、メインメンバーがセッション中に一度も利用していないものがあれば、インカムステップでの維持費を今回のみ半分にする。設備が充実してきたら、無駄な費用を少しでも削減していこう。

《賭場》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：モブメンバー達の娯楽として賭場を開催する。このギャングスキルを取得する場合、ギャングが設備「テーブルゲーム」を所有していなければならない。セッションのインカムステップ時にダイスロールを行い、その収入を+ [ロール結果+所属しているモブメンバーの人数] ドルする。手軽に資金を集めてみよう。

《秘密の道》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：2

効果：隠れ家の場所や出入りに使う道を工夫し、特定されにくいようにする。このギャングスキルを取得しているギャングの賞金首が隠れ家の外に出る場合、それぞれが行う【幸運】判定の結果を+ [ランク×3] する。高額な賞金をかけられたキャラクターは、賞金稼ぎに襲撃されるリスクをどう回避するか考えなければならない。

《砲手訓練》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：強力な兵器を扱えるように訓練する。《砲手訓練》を取得する場合、ギャングが設備「ガトリング」または「カノン砲」のどちらかを最低1個以上は所有していなければならない。このギャングスキルを取得しているギャングのキャラクターは、ギャングの隠れ家での戦闘シーン直前に、設備「ガトリング」または「カノン砲」を装備して戦いに臨む事ができるようになる。ただし、「ガトリング」または「カノン砲」を装備できるキャラクターは、PGが所有しているその設備1個につき1人までである。誰にも落とせない最強の隠れ家を作ろう。

ギャングスキル

《名誉》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：特に信頼を置かれているモブメンバーがいる。《名誉》を取得する時、任意のモブメンバー1人を選択し、ギャングスキル欄には《名誉：ミラー》のように選んだモブメンバーの名前を併記しておく。ここで選択されたモブメンバーは、任意の専門知識をひとつ取得する。さらに以後メインメンバーとしても扱われ、メインメンバーリストにキャラクター名とレベルを記入する。専門知識を自由に取得できるので、ギャングに足りていない要素をこれで補う事ができるだろう。その上メインメンバー扱いとなったモブメンバーは、抗争シーン後の戦闘シーンに登場できるようになり、しかもモブメンバーとしての性質はそのままなので、同時にユニットとして抗争シーンにも参加する事が可能だ。このギャングスキルで選んだモブメンバーがセッション中に死亡した場合は、そのリザルトステップ時に他のモブメンバーを選び直し、スキルに併記された名前を書き直し、任意の専門知識をひとつ取得させる。次に誰が座るかを考えておこう。

《奥の手》

回数：なし 条件：永続 最大ランク：1

効果：このギャングスキルを取得したギャングはオープニングステップの開始時、自分ギャング用のトランプの山札に最大4枚までジョーカーを入れる事ができる。ジョーカーは、それ単体では何の力も持っておらず、抗争シーン中の攻撃の際などに手札から出す事はできないが、ジョーカーを必要とする他のギャングスキルの効果によって真価が発揮される。多少遠回りにはなるものの、ジョーカーのギャングスキルはいずれも強力な効果ばかりなので、将来的に使うつもりがあるなら先にこれを取得しておこう。

《攪乱》

回数：[ランク×2] 条件：ラウンド開始 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは抗争シーン中、侵攻ラウンドまたは防衛ラウンドの開始時に宣言できる。相手ギャングは手札のカードを1枚だけ選び、それ以外の手札を全て使用済みカードに置く。その後、相手ギャングはカードを3枚引く。タイミングを見て、手札に集まった強力なカードを一気に捨てさせるのが基本だ。

ギャングスキル

《継続》

回数：1 条件：ラウンド開始 最大ランク：1

効果：このギャングスキルは抗争シーン中、侵攻ラウンドまたは防衛ラウンドの開始時に、手札にあるジョーカー1枚を使用済みカードに置く事で宣言できる。自分ギャングの使用済みカードを全て確認し、その中からジョーカー以外のカードを1枚選んで相手ギャングに見せる。お互い確認した後に、そのカードを自分ギャングの手札に加える。強力なカードを戻せるのは単純に便利な効果だが、相手ギャングはどのカードを選んだのか確認できてしまうため、普通に使うと次の手を読まれるだけかもしれない。逆に言えば、相手はそのカードを常に警戒しなければならないので、戦況によっては大きなプレッシャーを与えられる。相手の裏をかいた、絶妙なタイミングを狙おう。

《作戦変更》

回数：[ランク×2] 条件：ラウンド開始 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは抗争シーン中、自分ギャングのラウンド開始時に宣言できる。自分の手札を任意の枚数山札に戻してシャッフルし、戻した数と同じ枚数だけカードを引く。最も手軽に手札交換が行えるギャングスキルだ。

《閃き》

回数：1 条件：ラウンド開始 最大ランク：1

効果：《閃き》を取得する時、ジョーカー以外の任意のトランプ・カード1枚を選択し、ギャングスキル欄には《閃き：スペードA》のように選んだカードの数字とスートを併記しておく。このギャングスキルは抗争シーン中、侵攻ラウンドまたは防衛ラウンドの開始時に、手札にあるジョーカー1枚を使用済みカードに置く事で宣言できる。自分ギャングの山札を確認し、その中から取得時に選択したカード1枚を取り出して相手ギャングに見せる。お互い確認した後に、そのカードを自分ギャングの手札に加え、山札をシャッフルする。当然だが、既に手札や使用済みカードに存在するカードを手札に加える事はできず、その場合はギャングスキルの宣言自体ができない。もし誤って山札を見てしまった時は、ペナルティとして手札を全て相手ギャングに公開し、このギャングスキルの回数も減少したものとして扱う。また、ジョーカーの枚数を増やせば狙ったカードを引く確率も高まるものの、他にジョーカーを利用できるギャングスキルを取得していない場合、2枚目以降は無駄になってしまう。適切な枚数を考えよう。

ギャングスキル

《前線指揮》

回数：1 条件：シーン開始 最大ランク：1

効果：このギャングスキルは抗争シーンの開始時、メインメンバーを1人だけ選んで宣言できる。そのメインメンバー1人のみで構成される、特別なユニットをその場で結成する。このユニットの射程は、選択したメインメンバーの装備中の武器が種類「ライフル」なら2、「スナイパー」なら3、他は1であり、【戦力】は〔選択したメインメンバーのレベル×10〕、【耐久】は〔(選択したメインメンバーの【精神】+【体力】)×10〕、【機動】は〔(選択したメインメンバーの【走力】÷3)−1〕とする。このユニットにスートは存在せず、スートボーナスも発生しない。さらに、この効果で抗争シーンにユニットとして参加しているメインメンバーは、戦闘不能でなければその後の戦闘シーンにも通常のルール通りに参加できる。可能な限りレベルが高い、ユニットに適したキャラクターを選ぼう。

《移動命令》

回数：[ランク×2] 条件：拡張アクション 最大ランク：2

効果：ユニットは移動を行い、さらにこのターンもう1度だけ移動する。攻撃など他のアクションは行えなくなってしまうものの、敵に急接近する・逃げる・もう少しで届きそうな特定の地形マスを目指すなど、様々な状況で利用できる拡張アクションだ。

《回復命令》

回数：[ランク×2] 条件：拡張アクション 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは、自分ギャングの手札のカード1枚を使用済みカードに置く事で、拡張アクションとして宣言できる。ユニットの現在【耐久】を〔この効果で使用済みにしたカードの数字×2〕点回復する。相手が次に強力なカードを出して来ないとも限らない以上、どうしても失いたくない貴重なユニットは早めに撤退させるか、この拡張アクションで休ませよう。

《待機命令》

回数：[ランク×2] 条件：拡張アクション 最大ランク：2

効果：ユニットはこのターンを放棄する代わりに、次の自分ギャングのラウンド中に2回アクションを実行できる。基本的には連続攻撃に使われるが、他の拡張アクションがあればそれを併用する事も可能だ。

ギャングスキル

《奇策》

回数：ランクと同じ 条件：オープン直後 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは、攻撃の処理中にお互いが伏せたカードをオープンし、カードの内容を確認した直後に宣言できる。カードに書かれているスートの有利・不利は、今回のみ逆になる。つまりクラブはダイヤに、ダイヤはハートに、ハートはスペードに、スペードはクラブに対して有利となるのだ。単純に読みが外れた時の保険になるのはもちろん、相手のカードを予想してわざと不利なスートで勝負してもいい。ただし、相手にはこのスキルの存在が見えているので、カードの選択もかなり慎重になるという点には注意しよう。

《奇襲》

回数：1 条件：オープン直後 最大ランク：1

効果：このギャングスキルは、攻撃の処理中にお互いが伏せたカードをオープンし、カードの内容を確認した直後、手札にあるジョーカー1枚を使用済みカードに置く事で宣言できる。自分ギャングの出したカードに書かれているスートは、今回のみユニットのスートと同じものとして扱われる。なるべく数字の高いカードを選んで、スートボーナスを最大限に活用しよう。

《好調》

回数：1 条件：オープン直後 最大ランク：1

効果：このギャングスキルは、攻撃の処理中にお互いが伏せたカードをオープンし、カードの内容を確認した直後、手札にあるジョーカー1枚を使用済みカードに置く事で宣言できる。自分ギャングの出したカードに書かれている数字は、今回のみAとして扱われる。数字が原因で勝てない時や、スートボーナスのダメージを底上げしたい時に有効なギャングスキルだ。

《逆転》

回数：ランクと同じ 条件：オープン直後 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは、攻撃の処理中にお互いが伏せたカードをオープンし、カードの内容を確認した直後に宣言できる。自分ギャングの出したカードに書かれている数字と、相手のカードに書かれている数字を入れ替える。シンプルで扱いやすい効果だが、スートの相性は覆せないので注意しよう。

ギャングスキル

《足止め》

回数：[ランク×2] 条件：効果参照 最大ランク：2

効果：このギャングスキルは、相手ギャングが山札からカードを引いた直後に宣言できる。そのカードをお互いに確認し、自分はそれを使用済みカードに置いてもう一度カードを引かせるか、そのままにするかを選んで処理する。ユニットのスイートと一致するカードやAなど、相手に有利なカードを捨てさせよう。そのまま加えさせた場合でも、そのカードが手札にあると分かった上で戦えるのは大きい。状況を問わず使っていける、強力な妨害用ギャングスキルだ。

《大当たり》

回数：1 条件：効果参照 最大ランク：1

効果：このギャングスキルは、自分が山札からカードを引いた直後の手札が「同じ数字のカードのみ」または「同じスイートかつ連続した数字（Aは1か14として扱う）のカードのみ」だった場合に宣言できる。このシーンに登場している相手ギャングのユニットは、その場で全滅する。なお、ジョーカーはワイルドカードとして扱われ、他の足りないカードを補うための代用に使用できる。例えば、手札が3枚の6と1枚のジョーカーだった場合、ジョーカーを4枚目の6と見なしてこのギャングスキルを宣言してよい。同じように手札がスペードの2・3・5各1枚ずつとジョーカー1枚なら、ジョーカーをスペードの4として宣言できる。攻撃に使えるカードは徐々に狭まっていくが、揃ってしまえばこちらの勝ちだ。ただし、くれぐれもイカサマだけはしないように。発覚した場合、ゲームマスターから重いペナルティが与えられるだろう。

モブメンバー

モブメンバー一覧の読み方

モブメンバーの説明の読み方は次の通りである。

加入レベル：モブメンバーが加入する際に必要なGL。PGのGLが加入させたいモブメンバーの加入レベル以上でなければ、そのモブメンバーを加入させる事はできない。

契約金：オープニングステップ中にPGが支払う契約金。足りない場合、そのモブメンバーはPGから脱退する。

【戦力】、【耐久】、【機動】：モブメンバーがユニットとして抗争シーンに参加する際の戦闘能力。それぞれ所属するユニットの【戦力】、【耐久】、【機動】に影響する。

射程：モブメンバーがユニットとして抗争シーンに参加する際の、攻撃の射程距離。所属するユニットの射程に影響する。

専門知識：モブメンバーの特技。「ランダム」とある場合、加入時にダイスロールを1回行い、専門知識表を確認してその目に対応した専門知識をモブメンバーが取得する。

「任意」とある場合、専門知識表から任意の専門知識を1種類（「任意×2」の場合は異なる2種類）選んでモブメンバーが取得する。「なし」とある場合、専門知識は取得しない。特定の専門知識が記載されている場合、それを全て取得する。

寄付金：モブメンバーがインカムステップ中にPGへ寄付する金額。

寄付経験値：モブメンバーがインカムステップ中にPGへ寄付する経験値。

NPCデータ：戦闘シーンなど、モブメンバー単体での能力が必要な際に使用されるサンプルエネミーのデータ。

アップグレード：可能な場合、モブメンバーのアップグレード先のメンバークラスが記載される。

専門知識表

専門知識表		
ロール結果	取得する専門知識	専門知識の効果
2以下	《料理》	設備「調理器具」の利用に必要。
3～4	《釣り》	設備「釣り用具」の利用に必要。
5～6	《狩猟》	設備「狩猟用具」の利用に必要。
7	《医療》	設備「医療キット」の利用に必要。
8	《騎乗》	この専門知識を取得したモブメンバーの【機動】を+2し、所属するユニットは抗争シーン中に[【機動】÷ユニットの人数]マスだけ追加の移動を行ってもよい。さらにモブメンバーは自分の馬を獲得し、性能は移動40、HP20、毛色は青とする。
9	《精鋭》	この専門知識を取得したモブメンバーの【戦力】を+3、【耐久】を+10する。
なし	《英雄》	この専門知識は「ランダム」または「任意」で取得する事ができない。取得したモブメンバーの名前は元のデータの名前をそのまま使用し、プレイヤーの意思で変える事はできない。また、これと同じデータのモブメンバーを複数人加入させる事はできず、モブメンバーのアップグレード先としてこれを選択する事はできない。

《騎乗》と《精鋭》は、取得したモブメンバーの能力を強化する。《英雄》は通常の方法では取得できず、モブメンバーのデータに直接記載されている場合のみ取得できる。必要な専門知識を持ったモブメンバーがPGの隠れ家にはない場合、その設備を利用する事はできない。

モブメンバー一覧

下っ端：ハンドガン（加入レベル：1）			
契約金	なし	【戦力】	6
【耐久】	20	【機動】	0
射程	1	専門知識	なし
寄付金	なし	寄付経験値	1
NPCデータ	「下っ端：ハンドガン」（ルールブック/P190）		
アップグレード	加入レベル2～4、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ギャング：ハンドガン（加入レベル：2）			
契約金	なし	【戦力】	8
【耐久】	30	【機動】	0
射程	1	専門知識	任意
寄付金	\$1	寄付経験値	2
NPCデータ	「ギャング：ハンドガン」（ルールブック/P190）		
アップグレード	加入レベル7～9、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ギャング：ライフル（加入レベル：3）			
契約金	なし	【戦力】	12
【耐久】	30	【機動】	0
射程	2	専門知識	ランダム
寄付金	\$1	寄付経験値	3
NPCデータ	「ギャング：ライフル」（ルールブック/P191）		
アップグレード	加入レベル7～9、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ギャング：ショットガン（加入レベル：3）			
契約金	なし	【戦力】	13
【耐久】	30	【機動】	1
射程	1	専門知識	ランダム
寄付金	\$1	寄付経験値	3
NPCデータ	「ギャング：ショットガン」（ルールブック/P191）		
アップグレード	加入レベル7～9、《英雄》を取得していないモブメンバー		

モブメンバー

ギャング：スナイパー（加入レベル：4）			
契約金	なし	【戦力】	9
【耐久】	30	【機動】	0
射程	3	専門知識	ランダム
寄付金	\$ 1	寄付経験値	4
NPCデータ	「ギャング：スナイパー」（ルールブック/P192）		
アップグレード	加入レベル7～9、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ベテランギャング：ハンドガン（加入レベル：7）			
契約金	なし	【戦力】	19
【耐久】	30	【機動】	1
射程	1	専門知識	任意
寄付金	\$ 2	寄付経験値	7
NPCデータ	「ベテランギャング：ハンドガン」（ルールブック/P192）		
アップグレード	加入レベル12～14、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ベテランギャング：ライフル（加入レベル：8）			
契約金	なし	【戦力】	22
【耐久】	30	【機動】	1
射程	2	専門知識	ランダム
寄付金	\$ 2	寄付経験値	8
NPCデータ	「ベテランギャング：ライフル」（ルールブック/P193）		
アップグレード	加入レベル12～14、《英雄》を取得していないモブメンバー		

ベテランギャング：ショットガン（加入レベル：8）			
契約金	なし	【戦力】	31
【耐久】	30	【機動】	2
射程	1	専門知識	ランダム
寄付金	\$ 2	寄付経験値	8
NPCデータ	「ベテランギャング：ショットガン」（ルールブック/P193）		
アップグレード	加入レベル12～14、《英雄》を取得していないモブメンバー		

モブメンバー

ベテランギャング：スナイパー（加入レベル：9）			
契約金	なし	【戦力】	18
【耐久】	30	【機動】	0
射程	3	専門知識	ランダム
寄付金	\$2	寄付経験値	9
NPCデータ	「ベテランギャング：スナイパー」（ルールブック/P194）		
アップグレード	加入レベル12～14、《英雄》を取得していないモブメンバー		

エリートギャング：ハンドガン（加入レベル：12）			
契約金	なし	【戦力】	29
【耐久】	40	【機動】	1
射程	1	専門知識	任意
寄付金	\$3	寄付経験値	12
NPCデータ	「エリートギャング：ハンドガン」（ルールブック/P194）		
アップグレード	なし		

エリートギャング：ライフル（加入レベル：13）			
契約金	なし	【戦力】	32
【耐久】	40	【機動】	1
射程	2	専門知識	ランダム
寄付金	\$3	寄付経験値	13
NPCデータ	「エリートギャング：ライフル」（ルールブック/P195）		
アップグレード	なし		

エリートギャング：ショットガン（加入レベル：13）			
契約金	なし	【戦力】	46
【耐久】	40	【機動】	3
射程	1	専門知識	ランダム
寄付金	\$3	寄付経験値	13
NPCデータ	「エリートギャング：ショットガン」（ルールブック/P195）		
アップグレード	なし		

モブメンバー

エリートギャング：スナイパー（加入レベル：14）			
契約金	なし	【戦力】	22
【耐久】	40	【機動】	0
射程	3	専門知識	ランダム
寄付金	\$3	寄付経験値	14
NPCデータ	「エリートギャング：スナイパー」（ルールブック/P196）		
アップグレード	なし		

用心棒：ライフル（加入レベル：1）			
契約金	\$30	【戦力】	16
【耐久】	50	【機動】	0
射程	2	専門知識	なし
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「賞金稼ぎ：ライフル」（ルールブック/P199）		
アップグレード	なし		

用心棒：ショットガン（加入レベル：1）			
契約金	\$30	【戦力】	22
【耐久】	50	【機動】	0
射程	1	専門知識	なし
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「賞金稼ぎ：ショットガン」（ルールブック/P200）		
アップグレード	なし		

ベテラン用心棒：ライフル（加入レベル：1）			
契約金	\$50	【戦力】	25
【耐久】	50	【機動】	2
射程	2	専門知識	《騎乗》
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「ベテラン賞金稼ぎ：ライフル」（ルールブック/P200）		
アップグレード	なし		

モブメンバー

ベテラン用心棒：ショットガン（加入レベル：1）			
契約金	\$ 50	【戦力】	37
【耐久】	50	【機動】	3
射程	1	専門知識	《騎乗》
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「ベテラン賞金稼ぎ：ショットガン」（ルールブック/P201）		
アップグレード	なし		

妻腕用心棒：ライフル（加入レベル：1）			
契約金	\$ 70	【戦力】	35
【耐久】	60	【機動】	3
射程	2	専門知識	《騎乗》
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「妻腕賞金稼ぎ：ライフル」（ルールブック/P201）		
アップグレード	なし		

妻腕用心棒：ショットガン（加入レベル：1）			
契約金	\$ 70	【戦力】	53
【耐久】	60	【機動】	4
射程	1	専門知識	《騎乗》
寄付金	なし	寄付経験値	なし
NPCデータ	「妻腕賞金稼ぎ：ショットガン」（ルールブック/P202）		
アップグレード	なし		

専門家（加入レベル：1）			
契約金	なし	【戦力】	0
【耐久】	1	【機動】	0
射程	1	専門知識	任意×2
寄付金	なし	寄付経験値	1
NPCデータ	「民間人：ハンドガン」（エンハンスメント/P93）		
アップグレード	なし		

モブメンバー

ヴィクター (加入レベル: 3)			
契約金	\$ 40	【戦力】	28
【耐久】	80	【機動】	2
射程	1	専門知識	《英雄》
寄付金	なし	寄付経験値	6
NPCデータ	「ヴィクター」(エンハンスメント/P111)		
アップグレード	なし		

ギル (加入レベル: 4)			
契約金	\$ 60	【戦力】	25
【耐久】	80	【機動】	0
射程	2	専門知識	《英雄》
寄付金	なし	寄付経験値	8
NPCデータ	「ギル」(エンハンスメント/P109)		
アップグレード	なし		

オブライエン (加入レベル: 7)			
契約金	\$ 120	【戦力】	26
【耐久】	90	【機動】	0
射程	3	専門知識	《英雄》
寄付金	なし	寄付経験値	14
NPCデータ	「オブライエン」(ギャングサイド/P76)		
アップグレード	なし		

チェスター (加入レベル: 8)			
契約金	\$ 140	【戦力】	40
【耐久】	90	【機動】	1
射程	1	専門知識	《英雄》
寄付金	なし	寄付経験値	16
NPCデータ	「チェスター」(エンハンスメント/P112)		
アップグレード	なし		

名前表

適当な名前が思いつかない時は、トランプと名前表を使って決めてみよう。トランプの山札をよくシャッフルし、一番上のカードをめくって確認する。スート毎に用意された名前表からその数字に対応する名前を探し、新たに加入したモブメンバーの名前として使用する。ジョーカーは抜いておくこと。

スペードの名前表		ハートの名前表	
数字	モブメンバーの名前	数字	モブメンバーの名前
A	ダービー	A	リー
2	ダグラス	2	オールドマン
3	イリアルテ	3	オークウッド
4	アイアンズ	4	レミントン
5	スター	5	ラッシュ
6	ジョン	6	ラモン
7	ナッシュ	7	トンプソン
8	ニューマン	8	ペイン
9	ピアソン	9	ジャクソン
10	イーグル	10	フォックス
J	エドワーズ	J	フランコ
Q	エローラ	Q	ナイト
K	フリント	K	テイラー

モブメンバー

ダイヤの名前表		クラブの名前表	
数字	モブメンバーの名前	数字	モブメンバーの名前
A	アーロン	A	フィッシャー
2	アッカーソン	2	ホーガン
3	ルイス	3	ウエルタ
4	ワイルド	4	ビル
5	レイ	5	キッド
6	ガスター	6	クラーク
7	ギブソン	7	ベネット
8	グラシア	8	シャーマン
9	キング	9	ウェスト
10	ローガン	10	ミラー
J	コラル	J	モーティマー
Q	バーンズ	Q	ムダルラ
K	サンダース	K	キャンベル

設備

設備一覧の読み方

設備の説明の読み方は次の通りである。

初期費用：購入する際にPGが支払わなければならない金額。

維持費：インカムステップ時にPGが支払わなければならない金額。支払えない場合、次のセッション中はその設備の効果を適用しない。

最大数：PGが同じ設備を所有できる数の上限。最大数を超過してしまう場合、同じ設備を購入する事はできない。

設備の効果：その設備によってPGが得られる恩恵など。PGの能力に対して直接影響するものと、メンバーが隠れ家の中で自由に利用できるものがある。

設備一覧

生活費（初期費用：なし）			
維持費	\$ [モブメンバーの人数]	最大数	1
PGがモブメンバーに支払わなければならない生活費。PGはセッションのインカムステップ時に、[この維持費×メインステップ中に経過した日数]を支払わなければならない。生活費を支払えない場合はモブメンバーが脱退してしまう事になるので、ある程度の余裕をもって残しておきたい。			

キャンプ拡張：小（初期費用：\$9）			
維持費	\$ 3	最大数	1
P Gのキャンプを拡張して、モブメンバーの生活スペースを確保する。この設備を所有しているP Gの上限人数を+3する。			

キャンプ拡張：中（初期費用：\$18）			
維持費	\$ 6	最大数	1
さらにモブメンバーの生活スペースを拡張する。P Gが設備「キャンプ拡張：小」を所持していなければ、この設備は購入できない。所有しているP Gの上限人数を+6する。			

キャンプ拡張：大（初期費用：\$27）			
維持費	\$ 9	最大数	1
限界までキャンプを拡張する。P Gが設備「キャンプ拡張：中」を所持していなければ、この設備は購入できない。所有しているP Gの上限人数を+9する。			

ゴーストタウン（初期費用：\$72）			
維持費	\$ 27	最大数	1
小さなゴーストタウンを占拠する。P Gが設備「馬車」を所有していなければ、この設備は購入できない。所有しているP Gの上限人数を+12する。さらに、ゴーストタウンの位置に合わせてP Gの隠れ家の場所を変更する。具体的な地理はゲームマスターと相談すること。			

砦跡（初期費用：\$216）

維持費	\$ 72	最大数	1
<p>戦後に放棄された砦跡を占拠する。PGが設備「馬車」を所有していなければ、この設備は購入できない。所有しているPGの上限人数を+24する。さらに、砦跡の位置に合わせてPGの隠れ家の場所を変更する。具体的な地理はゲームマスターと相談すること。その後、PGは設備「ガトリング」または「カノン砲」のどちらかひとつを選択して獲得してもよい。もちろん相応の維持費がかかってしまうので、獲得しない事も選べる。その場合、後になって獲得し直す事はできないので注意しよう。</p>			

調理器具：基本（初期費用：\$5）

維持費	\$ 1	最大数	1
<p>自前の設備で料理ができるようになる。この設備の効果を利用するには、スキル《プリファレンス》を取得しているメインメンバー、または専門知識《料理》を取得しているモブメンバーが隠れ家にいなければならない。料理を食べる場合、ゲームマスターはロールを行い、奇数なら隠れ家にいるメンバー全員のCPを1点回復する。ただし、6時間以内にこの設備の効果を利用している場合は利用できない。</p>			

調理器具：高級（初期費用：\$10）

維持費	\$ 2	最大数	1
<p>より本格的な調理器具を購入する。PGが設備「調理器具：基本」を所有していなければ、この設備は購入できない。この設備を所有しているPGは、「調理器具：基本」のロールで偶数が出た場合でも、隠れ家にいるメンバー全員のCPを1点回復する。奇数が出た場合は、隠れ家にいるメンバー全員のCPを追加で1点回復する。</p>			

寝具：基本（初期費用：\$10）

維持費	\$ 2	最大数	1
<p>最低限寝泊まりできるベッドを用意する。この設備を所有しているPGの隠れ家で4時間以上の睡眠をとる場合、そのキャラクターのCPを1点回復する。</p>			

寝具：高級（初期費用：\$20）

維持費	\$ 4	最大数	1
より快適なベッドを購入する。この設備を所有しているPGの隠れ家で4時間以上の睡眠をとる場合、そのキャラクターのCPを2点回復する。			

薬箱（初期費用：\$15）

維持費	\$ 15	最大数	1
すぐに手当てができるように薬を用意する。隠れ家でこの設備を利用するキャラクターの現在HPを、最大HPと同じ値まで回復する。			

医療キット（初期費用：\$30）

維持費	\$ 30	最大数	1
より高度な医療器具を購入する。PGが設備「寝具：基本」または「寝具：高級」を所有していなければこの設備は購入できず、効果を利用するにはスキル《リジェネーション》を取得しているメインメンバー、または専門知識《医療》を取得しているモブメンバーが隠れ家にいなければならない。隠れ家に運ばれてきた戦闘不能のキャラクターを復活させ、現在HPを最大HPと同じ値まで回復する。ただし、キャラクターは治療後24時間以上経過するまで、隠れ家のベッドから動く事ができない。			

弾薬庫（初期費用：\$10）

維持費	\$ 10	最大数	1
弾薬を買い揃えておく。隠れ家でこの設備を利用するキャラクターは1日1回まで、スロットにある武器それぞれの種類・装弾数と一致する弾薬を獲得する（例えば、SARリボルバーがスロットにある場合、キャラクターはハンドガン弾薬を6発分獲得する）。			

ガトリング（初期費用：非売品）

維持費	\$ 30	最大数	3
<p>ガトリングを設置する。この設備は購入できず、PGが設備「砦跡」または「ゴーストタウン」を所有していない場合、獲得できない。ガトリングはギャングスキル《砲手育成》の効果でのみ武器として装備でき、その性能は〈威力：10〉〈射程：30yd〉〈残弾数・装弾数：100〉〈装填時間：長〉〈命中：6〉〈連射性：10〉〈種類：ライフル〉とする。ただし、ガトリングを装備しているキャラクターは、ガトリングを外さない限りいかなる場合でも移動できず、自分から近接状態を解除する事もできない。</p>			

カノン砲（初期費用：非売品）

維持費	\$ 60	最大数	3
<p>カノン砲を設置する。この設備は購入できず、PGが設備「砦跡」または「ゴーストタウン」を所有していない場合、獲得できない。カノン砲はギャングスキル《砲手育成》の効果でのみ武器として装備でき、その性能は〈威力：300〉〈射程：150yd〉〈残弾数・装弾数：1〉〈装填時間：大砲〉〈命中：0〉〈連射性：1〉〈種類：カノン砲〉とする。カノン砲の特殊なルールは、「カノン砲」(エンハンスメント/P125)を確認しよう。ガトリングと同じく装備中は移動できず、近接状態も自分で解除できない。</p>			

馬の飼育環境（初期費用：\$125）

維持費	\$ 6	最大数	1
<p>多くの馬を飼育するための道具など。この設備を所有しているPGのモブメンバーは、それぞれが自分の馬に乗る事ができるようになり、馬の性能は移動30、HP10、毛色は茶とする。ただし、専門知識《騎乗》を取得しているモブメンバーは、その効果で獲得した馬を優先する。</p>			

馬車（初期費用：\$250）

維持費	\$ 12	最大数	6
<p>多人数での移動や荷物を運ぶのに便利な馬車。PGが設備「馬の飼育環境」を所有していなければ、この設備は購入できない。馬車は御者と助手が前に1人ずつ、後ろに4人までの最大6人乗りで、馬の性能は移動30、HP10、毛色は茶とする。馬車に乗った状態で戦闘シーンを行う場合、御者のキャラクターは自分のターンに移動以外のアクションを行えず、スキルも宣言できないが、馬車に乗ったキャラクター全員が同時に移動する。逆に御者以外のキャラクターは、自分からは移動する事ができない。</p>			

ボート（初期費用：\$200）			
維持費	\$10	最大数	6
3人乗りの一般的なボート。PGの隠れ家の近くに川や沼などがなければ、この設備は購入できない。			

テーブルゲーム（初期費用：\$1）			
維持費	\$1	最大数	1
トランプやダイスなど、主にギャンブルのために使われるゲーム用具一式。			

酒（初期費用：\$5）			
維持費	\$5	最大数	1
ビール、バーボン、その他様々な酒のボトル。この設備を所有しているPGのメンバーは、隠れ家にある酒を飲む事ができる。酒を飲んだキャラクターはロールを行い、ロール結果が7以上の場合はCPを1点回復するが、2以下なら特殊状態「酔い」を受ける。			

釣り用具（初期費用：\$2）			
維持費	\$1	最大数	1
釣り竿や餌などの道具一式。この設備を所有しているPGは、インカムステップ時に [(専門知識《釣り》)を取得しているモブメンバーの人数) + (スキル《ハンツマン》)を使用スキルに選択しているメインメンバーの人数) ÷ 2] ドルを獲得する。どちらもいない場合、この効果は処理しない。			

狩猟用具（初期費用：\$5）			
維持費	\$ 1	最大数	1
罾や餌などの道具一式。この設備を所有しているPGは、インカムステップ時に [(専門知識《狩猟》を取得しているモブメンバーの人数) + (スキル《ハンツマン》を使用スキルに選択しているメインメンバーの人数)] ドルを獲得する。どちらもいない場合、この効果は処理しない。			

祭壇（初期費用：\$60）			
維持費	\$ 6	最大数	1
ごくごく小さな祭壇。PGが祭壇を購入する時、信仰のコンタクトに使用する任意の宗教の名前を指定し、設備欄には「祭壇：宗教の名前」のように記入しておく。この設備を所有しているPGのメインメンバーは、指定されている信仰のコンタクトを取得する場合、経験値を消費しなくなる。			

共有収納（初期費用：\$30）			
維持費	\$ 3	最大数	1
メンバー全員でアイテムを共有できる収納。この設備を所有しているPGのメンバーは、PGの共有収納にアイテムを入れる、またはアイテムを取り出して自分の馬の収納や携行品に移す事ができる。ただし、共有収納に入る重量の上限は30である。どのようなアイテムがあるか、上限にどのくらいの余裕があるかなど、共有収納の具体的な状態はギャングシートのメモ欄に記録しておこう。			

ギャングサイドルール

ギャングサイドルールの扱い

ギャングサイドルールはエンハンスメントのカスタムルールのように、ルールブックに付け足す形で運用される。ギャングサイドをプレイする場合は、全てのギャングサイドルールを必ず採用しなければならない。その上でカスタムルールを採用するか否かは、ゲームマスターが事前に決めておこう。

モブメンバーの使い方

P Gは幹部であるP C達メインメンバーと、その部下のモブメンバー分けられる。モブメンバーは全員NPCで構成されており、P C達から受けた様々な指示を忠実に実行し、逆らわない。隠れ家の見張り役にしたり、戦力として連れて歩いたり、使い走りに行かせたりと、P Cは彼らを自分の手足のように動かす事ができるのだ。

ここではモブメンバーの使い方の一例とその処理について解説していくが、他にも何かいい案を思いついたらゲームマスターに質問・提案してみよう。ただし、複数のキャラクターを同時に動かす処理は、複雑で時間をかけてしまう事が多い。ゲームマスターは自分の負担を少しでも軽減するために、プレイヤーの提案をそのまま受け取るだけでなく、処理を簡略化させる方法を考えながらセッションを進行しよう。

ユニットの編成

リーダーは、P Gの隠れ家にいるモブメンバーを使って新しいユニットを作るか、既存のユニットにモブメンバーを追加する、ユニットから外す、他のモブメンバーと入れ替えるなどの編成ができる。ただし、同じユニットに所属するモブメンバーは2～3人で、なおかつ2人以上が同じスートでなければならない。また、同じモブメンバーが複数のユニットに同時に参加する事もできない。ユニットの編成は今後の作戦や抗争シーンに大きく影響するので、常に最善の状態にしておこう。

代理キャラクター

賞金首のP Cが町に近づけないなど、自分の足で隠れ家の外へ移動したくない事情がある場合、モブメンバーを代理キャラクターに指名して代わりに行動させる事ができる。その際、代理キャラクターを一時的に、自分のP Cのようにプレイヤーの考えで行動させてもよい。もちろん、ロールプレイも自由である。ただし、代理キャラクターに指名したモブメンバーを行動させている限り、隠れ家にいる本来の自分のP Cを同時に行動させる事はできない。隠れ家に待機している間のP Cは、他の仲間との雑談やゲームなどで時間を潰しているか、食事をとるか、あるいは寝ているのかもしれない。つまり、これといって大きな行動は起こさず、静かに過ごしているという事だ。

代理キャラクターが隠れ家に戻ってくるか死亡した場合、代理キャラクター扱いも解除され、P Cの視点に戻る。なお、代理キャラクターを指名する場合、プレイヤーは代理キャラクターのNPCデータを自由に確認できる。

使い走り

もちろん、モブメンバーを代理キャラクターとして指名せずに、P Cの視点のまま指示を出してもよい。その場合、モブメンバーを自由に動かす事はできないが、P Cは普段通りに別行動をとる事ができる。その後の結果は、モブメンバーの能力やゲームマスターの判断次第だ。モブメンバー1人では心もとないという時は、ユニット単位で指示を出すのも選択肢になる。

連れ歩き

戦力としてモブメンバーまたはユニットを連れ歩き、集団で行動する事もできる。重要な目標を襲撃する際には、なるべく戦力が多い方がよいだろう。ただし、多数のPCとモブメンバーを通常の戦闘シーンで同時に登場させようとすると、処理が非常に複雑になってしまう。相手の規模やユニットなどについて、ゲームマスターが必要なデータを予め用意しているならば、*PX49「抗争ルール」*を処理する。そうでない場合は、何らかの方法で処理を簡略化しよう。例えば、PC達が戦闘シーンを繰り返し広げている一方で、シーンに映らないモブメンバー達も同時に別の敵と戦っている事にする、という方法がある。登場する味方はPC達だけで済むし、エネミーもそれに合わせた人数でいいので、要は通常の戦闘シーンとほとんど変わらない。最も手軽な解決策だ。もう少し味付けするならば、モブメンバーが敵を分断してくれたという事にして、登場するエネミーの人数を少なめにすると「戦力として連れてきている」という実感が出てくるかもしれない。また、ユニットには【戦力】という、処理を簡略化するには大変便利な能力があるので、これを用いた処理を考えてみるのも面白いだろう。

モブメンバーの死亡

モブメンバーが死亡した場合、モブメンバー欄と所属しているユニット欄から死亡したモブメンバーを消去する。その後、同じユニットに所属していたモブメンバーの人数が1人以下なら、そのユニットは解散する。なお、PC達の部下とはいえ、モブメンバーがNPCである事に変わりはない。戦闘シーン中にヘッドショットを受けた際にも【幸運】判定を行う事ができず、他のNPCと同様にそのまま死亡してしまうので注意しよう。

賞金稼ぎの襲撃

賞金首のPCが所属するPGでは、隠れ家を特定して襲ってくる賞金稼ぎにも警戒する必要がある。通常のルールではPCが賞金首を追いかけるが、ギャングサイドでは逆に追われる事になるのだ。

ギャングサイドルール

50ドル以上の賞金がかかったPCが隠れ家の外に出る場合、そのPCは1日につき1回だけ難易度〔賞金額÷10〕の【幸運】判定を必ず行わなければならない。失敗した場合、隠れ家の近くで行動するPCの姿が何者かに目撃されてしまい、情報を聞きつけた賞金稼ぎ達がいずれ隠れ家に現れるだろう。

襲撃のタイミング

賞金稼ぎ達は、判定に失敗したPCが隠れ家へ帰ってきた直後に襲ってくる。ただし、そのPCが隠れ家に帰る事なく死亡している場合は、賞金稼ぎも姿を現さない。また、そのセッションがキャンペーンの途中であれば、ゲームマスターは襲撃しなかった分を次回のセッションに持ち越し、任意のタイミングで登場させてもよい。

賞金稼ぎの戦闘シーン

賞金稼ぎはギャングを壊滅させて賞金首のPCを殺そうとしてくるので、PCがこれを迎え撃つ形で戦闘シーンが処理される事になる。ゲームマスターはPGのGL、プレイヤーの人数、PGが所有する設備を全て確認した後、**P65 「賞金稼ぎ襲撃表」**からそれらに対応した登場エネミーを決定し、遮蔽マスの配置を準備しよう。キャラクターの配置はゲームマスターの任意とする。

基本的に、賞金稼ぎの襲撃時はPCとエネミーだけがシーンに登場する。ただし、【幸運】判定に失敗したPCは隠れ家に帰ってきているが、他のPCが何らかの理由で隠れ家にいないか死亡している、という事があるかもしれない。その場合、隠れ家にいないPCのプレイヤーは隠れ家にいるモブメンバーを1人だけ選んで、今回の戦闘シーン中だけ一時的に自分のキャラクターとして操作する事ができる。その際、プレイヤーは操作するモブメンバーのNPCデータを自由に確認できる。

この戦闘シーンに登場しているPGのメンバーが敗北した場合、例えシーンに登場していない他のモブメンバーがまだ生き残っていたとしても、それらは全て殺されたものとして扱われ、PGは壊滅する。PCが全員死亡した場合はそのままセッションが終わる可能性が高いが、別行動で隠れ家にいないPCが生き残っている場合などは、まだ何かできる事があるかもしれない。その後の展開をどうするかは、ゲームマスターの判断とセッションの状況次第である。

PCができる対策

賞金稼ぎの襲撃を避けるには、賞金が高額になる前に賄賂などで帳消しにしてしまうか、レベルアップで【幸運】を成長させていくのが理想的だ。ギャングスキル《秘密の道》を取得するのもいいだろう。モブメンバーに指示を出して賞金首のPCは無駄な外出を避ける、なるべく集団で行動するといった立ち回りも注意すれば完璧だ。ただし、判定に失敗したPCや同行しているキャラクター達は、実際に襲撃されるまで「居場所を誰かに知られた」という事実には気付けない。よって、キャラクターの視点からでは、判定に失敗してから「見られたので何か対策をしよう」と考える事もできないので注意しよう。

保安官の出動

賞金首のPCが町の中で保安官達に見つかるものなら、その場で戦闘が始まる。賞金稼ぎ以上に手強い相手であり、賞金首のPCは保安官事務所のある町にはほとんど出入りできないと言っていいだろう。どうしても自分で町に行く必要があるなら、他の誰かに頼むか、顔をバンダナで隠すなど誰にもばれない方法を考えるしかない。

ゲームマスターは賞金首のPCに対して、これらのリスクを十分に警告しなければならない。全て承知の上で敢えて町に向かうと言うのであれば、判定・対決などのルールを用い、見つかるかどうかフェアに対処しよう。PG側の策が特にない、あるいは失敗してしまった場合は容赦なく保安官達を出動させよう。十分に警告したにもかかわらず、見えている危険に飛び込んで来たのだから、相応のペナルティが必要だ。ゲームマスターは、保安官に見つかった賞金首PC及びそれに同行しているPC・代理キャラクターの人数、そしてその中で一番レベルが低い賞金首PCを確認した上で、P67「保安官出動表」からそれらに対応した登場エネミーと遮蔽マスの配置を準備しよう。キャラクターの配置はゲームマスターの任意とする。

基本的に、保安官の出動時はPCとエネミーだけがシーンに登場する。ただし、代理キャラクターとして賞金首のPCに同行していたモブメンバーがいる場合のみ、例外的にそれを登場させる事ができる。

PGの経験値

PCと同じように、PGもセッションのリザルトステップ中に経験値を獲得する。PGが壊滅せずにセッションを終える事ができたなら、生き残っているモブメンバー全員の寄付経験値を確認し、その合計に等しい経験値をギャングシート**の経験値欄**に加算しておこう。さらに、PGが抗争シーンに勝利していた場合、相手ギャングのGLに等しい経験値を追加で獲得する。

この時、PCは自分が獲得する予定だった経験値の一部を、代わりにPGへ寄付してもよい。ただし、リザルトステップで一度に寄付できる経験値の上限は「PCのレベル」までで、これを超える事はできない。

PGのレベルアップ

PCと同じように、PGも「GL×10」点の経験値を消費してレベルアップできる。レベルアップした場合はGLを+1した後、消費した経験値を**消費点欄**に加算し、消費しただけ**経験値欄**を減算しておくこと。ただし、PGに所属するPC全員のレベルをGLが上回ってしまう場合は、レベルアップできない。レベルアップの特典は2つある。まず、**P23「モブメンバー」**から加入レベルがGL以下であるモブメンバーのデータを1人分選んで、新たにPGへ加入させる事ができる。加入するモブメンバーのスイートは、スペード・ハート・ダイヤ・クラブの中から任意のひとつを選択しよう。名前も決めておくこと。その後、モブメンバーのデータの専門知識に「なし」と書かれていなければ、専門知識を取得する。「ランダム」と書かれている場合は、加入時にダイスロールを1回行い、**P24「専門知識表」**を確認してその目に対応した専門知識を取得する。「任意」と書かれている場合は、専門知識表から任意の専門知識を1種類（「任意×2」の場合は異なる2種類）選んで取得する。特定の専門知識が書かれている場合は、それを取得する。

ただし、PGに所属するモブメンバーの人数がPGの上限人数以上の場合、新たなモブメンバーを加入させる事はできないため、この処理は飛ばす。

もう1つの特典はギャングスキルだ。任意のギャングスキルをひとつ選択する。それを取得していないならランク1で取得し、取得済みのギャングスキルならそのランクを+1する。PGにS上限のルールは存在しないので、ギャングスキルの数を心配する必要はない。好きに成長させよう。

レベルアップの内容をゲームマスターに報告し、ミスがない事が確認できれば完成だ。なお、レベルアップの判断は原則としてPGのリーダーが行うので、他のメンバーは何か意見があれば事前に伝えておいた方がいいだろう。

モブメンバーの増員

レベルアップ以外にも、PGが[GL]点の経験値を消費すれば、新たなモブメンバーを加入させる事ができる。消費した経験値を**消費点欄**に加算し、消費しただけ**経験値欄**を減算しておくこと。ただし、この場合はレベルアップの加入と異なり、難易度[選んだモブメンバーの加入レベル+4]の【勧誘】判定を行わなければならない(PGにはCPが存在しないので、クリティカル・ファンブルは発生しないものとして処理する)。もし判定に失敗してしまったら、モブメンバーを加入させる事はできず、消費した経験値も戻って来ない。もう一度[GL]点の経験値を消費して再挑戦するか、もう少し加入レベルの低いモブメンバーを狙おう。そうでなければ、今回は諦めるしかない。判定に成功して加入する際の処理は、レベルアップの時と同様である。PGの上限人数による制約も存在するので注意しよう。

モブメンバーのアップグレード

モブメンバーのデータにアップグレードが記入されていて、なおかつGLがアップグレード先の加入レベルを満たしている場合、そのモブメンバーのアップグレードが可能となる。新しいモブメンバーを加入させる事なく、既存の戦力を強化できるのがメリットだ。アップグレードを行う際は、[アップグレードしたいモブメンバーの加入レベル]点の経験値を消費する。消費した経験値を**消費点欄**に加算し、消費しただけ**経験値欄**を減算しておくこと。その後、アップグレードの条件に合致していて、なおかつ加入レベルの条件を満たしているモブメンバーのデータを選ぶ。アップグレードしたモブメンバーの能力を、選んだデータのものとして書き換えよう。

インカムステップ

ギャングサイドのセッションでは、リザルトステップの後にインカムステップというもうひとつの段階が存在する。これは、今回のセッションにおけるPGの収支を確認・清算するためのルールである。仕事を終えたPC達に対する分け前も、ここで支払っておこう。

PGの収入

まずは、今回のセッションでPGがどの程度の稼ぎを得たのか、ゲームマスターから公表しよう。賞金稼ぎと違い、PGは基本的に他ギャングとの抗争や強盗などで生計を立てているので、収入の形はシナリオの内容によってある程度異なる。これを獲得して**活動資金欄**に加算したところで、次にPGのギャングスキルと設備を確認し、PGが資金を獲得する類の効果があれば、それも全て加えておく。最後にモブメンバー全員の寄付金を確認し、その合計に等しい活動資金を獲得すれば、収入の計算は終わりだ。

PGの支出

次に、支出の計算を行う。[(PGの設備「生活費」の維持費) × シナリオ中に経過した日数] と生活費を除いた全ての設備の維持費を全て支払い、活動資金から減算しなければならない。

PCへの分け前

活動資金にまだ余裕があるなら、ギャングのリーダーは自分を含めたPC全員に、どれだけ分け前を支払うか決めよう。それぞれが今後必要となる金額や活動資金の残りから判断して全員に配り、その分だけ活動資金を減算すること。PGのために命懸けで戦ったPCに褒美を用意するのは当然の事であり、間違ってもリーダーの私欲のためだけに収入を独占してはならない。人が抜けていく原因になりかねないし、戦力を失って困るのはリーダー自身である。

ギャングサイドルール

全ての費用を支払えない場合

生活費や設備の維持費が活動資金を上回ってしまい、このタイミングで支払えない場合は、まず何を優先的に支払うか順番に決めていく。そして、最後に維持費を支払えない状態で残ったものに対し、ペナルティが発生する。

生活費を支払えない場合、生活費が支払えるようになるまでモブメンバーをPGから脱退させなければならない。多くの人員を失ってしまう可能性が高いので、なるべくこれは支払おう。

生活費を除いた設備の維持費を支払えない場合、その設備は次のセッションのインカムステップで維持費を支払うまで、全ての効果を失う。一時的にその設備を所有していないも同然の状態になってしまうので、必需品は残したい。なお、支払えなかった分を次のインカムステップでまとめて2回分以上支払う必要はなく、必要な維持費は今回と同じである。

抗争ルール

抗争ルールとは

ギャング同士の抗争など、通常の戦闘シーンでは処理が困難な程に規模が大きい戦いを始める場合、抗争ルールを適用する。抗争ルールは、両組織がユニットを指揮して戦う抗争シーンと、メインメンバー同士が直接対決する戦闘シーンを順に処理する事によって成り立ち、それぞれの勝敗から抗争の結果が決まる。なお、本書ではNPCのみで構成されたギャングを「NPG（ノン・プレイヤー・ギャング）」とも呼ぶ。

トランプの準備

抗争シーンでは、ダイスではなく主にトランプが使用される。自分ギャング・相手ギャングそれぞれ別の山札が必要なので、少なくとも2組のトランプを事前に用意しなければならない。基本的にはジョーカーを抜いた52枚を使用するが、《奥の手》を取得しているギャングは、オープニングステップの開始時に最大4枚までのジョーカーを自分の山札に加える。

抗争シーンの指揮権

PG全体の行動を決める権限はリーダーにある。しかし、抗争シーンはそれなりに時間がかかるため、全ての選択をリーダーが行ってしまうと、他のプレイヤーは何もできず退屈してしまう可能性が非常に高い。よって、ラウンド毎に交代する、ユニット毎の担当を決めるなど、抗争シーン中は他のプレイヤーにも指揮権を回すべきだ。具体的な割り当てはその場で相談して決めよう。

侵攻側と防衛側

抗争シーンを処理する前に、ゲームマスターはプレイヤー全員に対し、どちらのギャングが「侵攻側」なのかを伝える必要がある。侵攻側というのは、今回の抗争を仕掛けた側のギャングである。そして、もう一方の攻撃を受けた側のギャングは「防衛側」として扱う。どちらが侵攻側になるかは、ゲームマスターがシナリオ上のシチュエーションなどから判断すること。

抗争シーンの地形配置

侵攻側と防衛側が決まったら、ゲームマスターは下記の地形表を確認し、「平地」以外の「地形マス」を抗争シート上に配置していく。地形マスはユニットの戦闘能力に影響する、戦闘シーンでの遮蔽マスに近い役割がある。同じマスに複数の地形が配置されていてもいいし、何も配置しない場所があってもよい。配置する場合は地形の種類が分かるように、異なる印などをマス目に記入すること。なお、「平地」は他の地形マスが配置されていない場所全てに適用される。地形マス上のユニットは、その地形マスの能力修正を受ける。例えば、「岩場」のユニットは【耐久】が+5、【機動】が-1された状態で判定などを行う。ただし、ユニットの射程は最低1であり、既に射程1のユニットが「森林」や「建物」でさらにマイナスの射程修正を受ける事はない。

地形表				
地形	【戦力】修正	【耐久】修正	【機動】修正	射程修正
岩場	0	+5	-1	なし
河川	0	0	-2	なし
森林	0	0	-1	-1
高台	+5	0	-1	なし
建物	0	+5	0	-1
平地	0	0	0	なし

ユニットの配置

次に、両組織のユニットを抗争シート上に配置していく。キャラクターが登場してそれぞれが個別に行動する通常のシーンと異なり、抗争シーンではモブメンバーの集団であるユニットが登場し、これを指揮して戦う事になる。それぞれのユニットを1体のキャラクターのような形で扱うイメージだ。配置する場所は所属しているギャングがある程度選べるが、必ず侵攻側から先に行わなければならない。また、侵攻側がユニットを配置可能な場所は、シート端の黒いマスだけである。防衛側は、侵攻側がユニットの配置を終えるまで待とう。侵攻側の配置が完了したら、今度は防衛側がユニットを配置する。防衛側は端の黒いマスと、侵攻側のユニットが配置されたマスから半径2マス以内の場所にユニットを配置する事ができない。それ以外であればどこに配置しても問題ないので、先に配置できない分、侵攻側よりも選択肢は広いと言える。

手札とマリガン

配置が終わったら、両組織の山札をシャッフルした後に、それぞれが山札から4枚のカードを引いて手札とする。手札は同じギャングのメンバーであれば誰でも見る事ができるが、相手ギャングの手札は確認できない。確認したら、手札の中から不要だと思うカードを任意の枚数選んでもよい。選んだ場合はそれを全て山札に戻し、シャッフルした後に戻した分と同じ枚数を引き直す。この処理を「マリガン」と呼ぶ。この時のマリガンは一度しか行えず、配置と同じく侵攻側を先に処理する。

抗争シーンのラウンド

抗争シーンにもラウンドやターンという区切りは存在するが、戦闘シーンのそれとは大きく異なる。具体的には、侵攻ラウンドと防衛ラウンドに分かれており、この2つを交互に入れ替えながら処理を進める。

侵攻ラウンド開始

抗争シーンのラウンドは、必ず侵攻ラウンドから始まる。侵攻ラウンド中は、侵攻側に所属するユニットがターンを得る。行動順や優先順位は存在しないので、侵攻側はまだターンを得ていない味方ユニットを任意の順番で選択し、ターンを獲得したものとして処理しよう。

ターン獲得とアクション

ターンを得たキャラクター（ユニット）が一度だけアクションを実行できるのは、通常の戦闘シーンと変わらない。ただし、選択できるアクションの内容は抗争シーン用のものである。シーンに登場している、死亡していない味方ユニット全てのターンが終了するまで、ターンの獲得と処理を繰り返す。

侵攻ラウンド終了

全ての味方ユニットのターンを終えた後、侵攻ラウンドを終了する。抗争シーンに登場している侵攻側ユニット・防衛側ユニットのどちらか全員が死亡しているか、退場している場合はそのまま抗争シーンを終了し、次の戦闘シーンを準備する。どちらも生き残っている場合は、防衛ラウンドを開始する。ここまでの流れを1ラウンドと数える。

防衛ラウンドとの交代

防衛ラウンド中は、侵攻側ではなく防衛側のユニットがターンを得る。基本的な進め方は侵攻ラウンドと同じだ。防衛ラウンド終了後は、条件を満たしていれば抗争シーンを終了し、そうでなければまた侵攻ラウンドに戻る事になる。このように、ラウンドを侵攻側と防衛側を入れ替えながら進めよう。能力に関係なく侵攻ラウンドが最初に処理されるので、先手を打てるのは必ず侵攻側であり、防衛側はその後を追いかける形となる。

抗争シーンのアクション

抗争シーンでターンキャラクター（ユニット）が選択できるアクションの内容は、下記の通りである。

移動

相ユニットを移動させるアクション。基本的には、隣接する任意の1マスだけ移動できる。ただし、抗争ユニットに専門知識《騎乗》を持つモブメンバーがいて、なおかつ [ユニット能力の【機動】÷抗争ユニットに所属するモブメンバーの人数] が1以上なら、その数だけ追加で移動できる。また、《騎乗》がない場合であっても、[ユニット能力の【機動】÷抗争ユニットに所属するモブメンバーの人数] が1以上なら、もう1マスだけ移動してよい。

ユニットは、移動のアクションを行った直後であれば、さらにもう一度だけ移動以外のアクションを実行できる。攻撃や拡張アクションと組み合わせよう。

攻撃

相手ギャングのユニットを攻撃するアクション。まず、抗争シーンに登場しているユニットの中から、この攻撃の対象となるユニットを選択する。ただし、対象はユニットの射程以内のマスに位置していなければならない。射程の外にいる場合はその相手を攻撃できない。例えば、ユニットの射程が1なら1マス以内の相手に攻撃でき、2マス以上先には届かないという事になる。攻撃の対象となったユニットを防御側、攻撃のアクションを行うユニットを攻撃側と呼ぶ。攻撃対象が決まった後に、攻撃側のギャングは手札から1枚のカードを選んでから、テーブルの空いている場所などに伏せておく。攻撃側が伏せるのを確認したら、防御側のギャングも手札のカード1枚を選んで伏せる。お互いのカードが伏せられたら、両方とも表にして確認する。

まずは、カードに書かれているスーツを比較してみよう。次の相性表の通り、スペードがハートに、ハートがダイヤに、ダイヤがクラブに、クラブがスペードに対して有利となる。つまりは「じゃんけん」のようなものだ。

		相性表			
		攻撃側のスート			
		スペード	ハート	ダイヤ	クラブ
防御側のスート	スペード		不利		有利
	ハート	有利		不利	
	ダイヤ		有利		不利
	クラブ	不利		有利	

攻撃側のスートと防御側のスートを比較して、攻撃側の有利・不利を判断する。相性の有利・不利がない、つまり表の黒く塗り潰されている部分だった場合は、お互いのカードの数字を確認しよう。攻撃側の方が高ければ有利、低ければ不利だ。ただし、抗争ルールではAはKよりも高い最強の数字として扱われ、2は最弱の数字である。なお、これはスートの比較で決着がつかない場合の方法であり、スートの相性で既に有利・不利が決定している場合は、数字を比較する必要もない。その後、以下のように処理を進める。

攻撃側のカードが有利

攻撃側のカードが有利なら、この攻撃は成功だ。攻撃側ユニットの【戦力】に等しいダメージを防御側ユニットに与えよう。さらに、ユニットのスートがカードのスートと同じかどうか確認し、同じであれば「スートボーナス」としてカードの数字分のダメージを追加する。ただし、Aの場合はユニットの【戦力】に等しいダメージを追加する。

その後、防御側ユニットが攻撃を受けてもまだ死亡していない場合、そのまま攻撃側ユニットへ反撃する。防御側ユニットは、攻撃側ユニットに対して [【戦力】 ÷ 2] のダメージを与えよう。スートボーナスも適用され、防御側のユニットとカードのスートが同じであれば、カードの数字分のダメージを追加する。Aなら、ユニットの【戦力】に等しいダメージを追加する。

攻撃側のカードが不利

攻撃側のカードが不利なら、攻撃は失敗だ。防御側にダメージを与える事はできず、攻撃側ユニットに対する反撃だけを前述の通りに処理する。

抗争ルール

有利・不利が決まらない

スート・数字どちらを比較しても有利・不利が決まらない場合、戦況は膠着状態に陥る。攻撃側・防御側双方のユニットは、お互いに対して同時に [[【戦力】 ÷ 2] のダメージを与える。スートボーナスがあれば、それも適用しよう。

ユニットのダメージ

ユニットが受けるダメージは、現在HPの代わりに【耐久】が減少する。現在【耐久】欄に、減少した後の値を記入しよう。なお、CPにあたる能力は存在しないため、特に処理する必要はない。

ユニットの死亡

ユニットの現在【耐久】が0となった場合、そのユニットに所属しているキャラクターはその場で全員死亡し、ユニットも解散する。ただし、《前線指揮》の効果でユニットとして参加するPCについては、例外的に戦闘不能として扱う。この時、PCの現在HP・現在CPは、元々の値に関係なく0になる。

手札の補充

ここまでの処理を全て終えたら、場に出ているカードを攻撃側・防御側それぞれの使用済みカードとして、表向きのまま別の場所へ置いておこう。その後、攻撃側・防御側はお互いの山札から1枚ずつカードを引いて手札に加え、手札の合計を4枚に戻す。

撤退

ユニットが撤退を試みるアクション。撤退を実行したユニットは、次のラウンド終了時までダメージを受けなければ、抗争シーンから退場する。その間に一度でもダメージを受けた場合は、撤退に失敗する。なお、撤退に成功したユニットは、この抗争シーンや直後の戦闘シーンに再び登場する事はできず、決着がつくまで関わる事ができない。

放棄

なにもせず、そのままターンを終了する。

拡張アクション

条件に「拡張アクション」とあるギャングスキルは、ユニットのターン中にアクションとして宣言し、その効果を適用できる。

相手ユニットの扱い

プレイヤーは抗争シーン中、相手ユニットの能力を任意のタイミングで確認でき、特別なスキルなども必要ない。また、抗争シーンを開始する前に、ゲームマスターは相手ユニットの能力をメモするなどして公表してもよい。

ただし、確認できるのはユニット全体としての能力と、そこに所属するモブメンバーの名前のみである。例えば、モブメンバー個別の能力や、キャラクターとしてシーンに登場した場合のデータについては、具体的な内容を知る事ができない。また、PG側のユニットも相手ギャングから全て確認されてしまう。

抗争シーンの終了

抗争シーンに登場している侵攻側ユニット・防衛側ユニットのどちらか全員が死亡しているか、退場している場合は抗争シーンを終了する。この時、ドロップロールの処理は行われぬ。その後、戦闘シーンを開始してメインメンバー同士の対決を行う。

抗争ルールの戦闘シーン

抗争シーン後の戦闘シーンでは、抗争に参加している両組織のメインメンバー全員が登場する。さらに、先程の抗争シーンで勝利している側のギャングは、まだ死亡していないユニットをひとつ選び、そのユニットに所属するモブメンバー全員を戦闘シーンに登場させる事ができる。ただし、モブメンバーの現在CPは1点減少した状態から始まる。ゲームマスターがキャラクターと遮蔽マスの配置を決めるなど、その他のルールについては、ルールブックに掲載されている戦闘シーンと全く同じだ。

なお、この戦闘シーンに登場したPGのモブメンバーは、PLが自分のPCのような扱いで操作し、ダイスを振る事になる。具体的に誰がどのモブメンバーを操作するかについては、全員で話し合っ決めてよう。

ドロップロールや現在CPの減少などの処理を完了し、戦闘シーンが終了した後、抗争の勝敗を決定する。

抗争の結果

抗争シーン・戦闘シーンどちらも終わったら、全体の結果をまとめる。侵攻側・防衛側はそれぞれ、抗争の内容によって次の通りに処理しよう。

侵攻側の場合

侵攻側が抗争シーン・戦闘シーンどちらも勝利

完全な勝利。防衛側は壊滅し、侵攻側が隠れ家にある金やアイテムを全て奪う。ここで手にした金は、インカムステップの収入として扱う。

侵攻側が抗争シーンで敗北したが、戦闘シーンは勝利

甚大な被害。生き残っている侵攻側のメインメンバーは、このまま抗争を続けるか否か選択する。続ける場合、生き残っている侵攻側のメインメンバー、そして防衛側のユニットに所属するモブメンバー全員を戦闘シーンに登場させ、このまま次の戦闘シーンを開始する。この時、防衛側モブメンバーは現在CPを1点減少させなければならない。なお、この戦闘シーンを始めるまでの時間的猶予はほとんどなく、直前に道具で回復するなどの準備は行えない。この戦闘シーンに侵攻側が勝利した場合は、抗争の結果も侵攻側の勝利として扱われる。死んだ仲間は二度と帰ってこないが、前述の「侵攻側が抗争シーン・戦闘シーンどちらも勝利」に書かれている通りに処理しよう。なお、戦わずに撤退したか戦闘シーンに敗北した場合、防衛側の勝利として扱う。

侵攻側が抗争シーンで勝利したが、戦闘シーンは敗北

手痛い敗走。生き残っている侵攻側のユニットは全員で撤退を始め、医療キットや診療所などで助かる見込みがあれば、戦闘不能となったメインメンバーも運び出す。ただし、防衛側が追撃の意思を見せている場合は、生き残っているユニットだけで戦闘シーンを続けなければならない。

侵攻側が抗争シーン・戦闘シーンどちらも敗北

侵攻側ギャングは全滅した。

防衛側の場合

防衛側が抗争シーン・戦闘シーンどちらも勝利

完全な勝利。隠れ家の金やアイテムなどに被害は発生しない。

防衛側が抗争シーンで敗北したが、戦闘シーンは勝利

甚大な被害。生き残っている防衛側のメインメンバーは、撤退しようとしている侵攻側を追撃するか否かを選択する。追撃する場合、生き残っている防衛側のメインメンバー、そして侵攻側のユニットに所属するモブメンバー全員を戦闘シーンに登場させ、このまま次の戦闘シーンを開始する。この時、侵攻側モブメンバーは現在CPを1点減少させなければならない。なお、この戦闘シーンを始めるまでの時間的猶予はほとんどなく、直前に道具で回復するなどの準備は行えない。この戦闘シーンに敗北した場合、抗争の結果は侵攻側の勝利として扱う。追撃を行わないか、戦闘シーンに勝利していれば防衛側の勝利だ。

防衛側が抗争シーンで勝利したが、戦闘シーンは敗北

司令塔の不在。防衛側に選択肢はなく、侵攻側が抗争シーン続けるかどうか確認し、続ける場合は戦闘シーンを処理する。防衛側が戦闘シーンに勝利するか、抗争側が撤退した場合、抗争の結果は防衛側の勝利として扱う。

防衛側が抗争シーン・戦闘シーンどちらも敗北

防衛側ギャングは全滅した。

ギャングでない組織の抗争

抗争ルールでは、便宜上抗争を行う勢力を「ギャング」と称している。しかし、自警団や保安官事務所など、ギャングでない組織のデータをギャングのルールで作成する事もできる。もちろん、それをういた抗争も可能だ。プレイヤーが作成できるのはあくまでもPGのみだが、ゲームマスターがNPC専用のデータとして準備するのはひとつの方法と言えるだろう。P77なども参考にしつつ、是非とも君だけのオリジナルデータを考えてみて欲しい。

ゲームマスター

ここからP69「ギャングサイドエネミー」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でないのなら、これらの章は基本的に飛ばすべきだ。ただし、プレイヤーがモブメンバーのNPCデータを確認する必要がある場合のみ、この限りではない。ルールブックも同様である。

ギャングサイドのセッション

プレイヤーにギャングサイド専用のP CやP Gが必要となるように、ゲームマスターもギャングサイドに合わせた準備をしなければならない。

準備するもの

まずはギャングシート。P C全員のキャラクターメイクが終わるまで、リーダーが誰になるかは分からない。決まったら、リーダーに印刷しておいたギャングシートを渡そう。

抗争シーンを入れるつもりなら、抗争シートも必要だ。抗争シーンはある程度時間がかかり、1セッション中に何度もやるものではないし、地形マスの種類もある。地形マスの配置はセッションの当日までに済ませ、予め記入済みのものを使用した方がスムーズだろう。

トランプはP G用・N P G用どちらもゲームマスターが用意する。プレイヤーがP G用を自分で準備する可能性もあるが、彼らからすればシナリオに抗争シーンがあるかどうかは分からないし、常に必要なものではない。よって、基本的にはセッションを開催するゲームマスターが持つておこう。

シナリオ

通常のルールでは賞金首の追跡がシナリオの基本で、賞金稼ぎ達はポスターさえあれば戦いの目的がひとまず一致し、シナリオも成立していた。しかし、ギャングサイドではP C達が犯罪を企てる事になるため、目的から計画までの全てを自分で決めたという流れになるのが基本だ。かといって最初からP Gの自由にさせてしまっただけでは、シナリオにならない。ゲームマスターが意図する方向へとP Gを向かわせるには、オープニングステップでの描写にある程度の工夫が必要になるだろう。考えられる具体例をここで解説する。

リーダーのPCが金になりそうな情報を手に入れる

扱いやすい、基本的なオープニング。ギャングは強盗や詐欺などの犯罪で生計を立てているため、稼ぎになる話がないかどうか常に探している。そこで、オープニングステップの段階から「有力な情報を仕入れたリーダーが、他のメンバーを率いて計画を実行しようとしている」事にしてしまおう。暴力で富を奪うのがギャングの仕事であり、理由はそれだけで十分だ。ただし、あまりに話の流れがシンプルだと、シナリオが非常に短くなってしまいかもしれないという欠点もある。途中で予想外のトラブルを起こすとか、同じシナリオの中で複数の小さな仕事をこなすという手もある。

複数の情報からどれに挑戦するか選ばせる

前述したオープニングの派生で、複数の情報を用意しつつそれをPGに選ばせるというもの。ゲームマスター側の準備はそれなりに大変だが、より「皆で組織を動かしている」というギャングサイド特有の雰囲気を出し出す事ができる。また、それぞれの仕事の内容を短めにすれば、1セッション中に2～3回くらいは遊べるかもしれない。このほか、いくつかの仕事を成功させる事で重要なイベントが発生する、といったギミックも考えられる。継続的にPGを運営できるキャンペーン向きの方法だ。

戦力を必要としている者から仕事を引き受ける

敵対勢力を追い払う・始末するなどの仕事を依頼されるオープニング。依頼主は、何らかの理由で保安官や警備会社などの合法的な手段に頼る事ができず、PGの力を借りようとしている。PGからすれば表の世界で目立ちやすくなるというリスクがあるので、相応の報酬を用意すべきだ。また、わざわざアウトローのPGを利用しようと依頼してくる相手なので、PGもそれなりに警戒する可能性が高い。本当に信用できる人間として描写するか、お互いに探り合うような展開にするかはゲームマスター次第である。

まともに戦っては勝ち目がない相手に追われる

そもそも仕事ではなく、逃げざるを得ない状況になるオープニング。P Gの悪評が大きく広まっている時などに、保安官や軍隊が重い腰を上げて討伐に向かってくる。ここで重要なのは、P G側に「勝てる要素がある」とは絶対に思わせない事だ。実力・人数・装備いずれもP Gを上回る規模にしてしまえば、戦ってはいけない相手だと理解できるだろう。この方法の場合、P G達は今まで隠れ家を放棄しなければならない上に、逃げるだけなので稼ぎが入らない。普通に進めるとP Gに得な事が何もないので、単発のセッションではなくキャンペーンの途中に挟むのが良いだろう。その上で、シナリオ終盤で大きな稼ぎのチャンスを与えるなど、最終的にはプラスになっているようなバランスを考えておく必要がある。彼らが危機を乗り越えた後は、これまでの損失を帳消しにするだけでなく、さらにおまけがつくような最高の褒美を与えるべきだ。

ギャングのデータ

ギャングサイドの目玉要素と言え、何と言っても抗争シーンだ。抗争シーンをシナリオで取り入れるには、NPCにもギャングのデータを作っておかなければならない。まずはP 7 7のサンプルデータを使ってもいいし、これを改変するなどしてオリジナルのデータを作るのも面白い。とはいえ、ギャングサイドだからといって必ず抗争を起こさなければならないという事はない。シナリオの内容に取り入れにくい・相応しくないという場合は、無理に用意しない方が成功するかもしれない。

なお、ゲームバランスを整えるためにも、使用するギャングデータはP GのGL以下である事が望ましい。同じモブメンバーを使用する関係上、ユニット自体の性能はプレイヤーとNPCでほとんど差がつかない。P GのGLを超えてしまうと、P G側が勝てなくなる可能性が一気に高まるのである。くれぐれも慎重に調整しよう。

シーンの配置

抗争シーンでは、侵攻側・防衛側それぞれのギャングが自分でユニットを配置するため、ゲームマスターは地形マスだけを考えれば良い。ただし、侵攻側のユニットはシートの端にしか配置できないため、侵攻側がすぐに利用できる端の部分にも必ず地形マスを用意しておこう。もちろん、防衛側を想定した中央寄りの地形マスも必要になる。

逆にどちらか片方のための地形マスを少なくするか、一切配置しなければそのギャングを不利にできる。ただし、ゲームバランスを考えるとあまりおすすめはできない。もしやるとすれば、ユニットの戦闘能力や数などで相手に勝っているギャングに対し、ハンデのような形で設定してみよう。

N P G（ノン・プレイヤー・ギャング）の手札

抗争シーンに登場するNPCのギャングは、当然ゲームマスターが操作する。手札から出すカードも、もちろんゲームマスターが選ばなくてはならない。NPCの手札の扱いについては、主に以下の方法が考えられる。

ランダムに選ぶ

手札をシャッフルしてランダムに選ぶ。一番簡単な方法だが、読み合いの類がほぼなくなってしまうのが難点。

真剣勝負

ゲームマスターが自分の意思で最良のカードを選ぶ。これもシンプルだが、プレイヤーとの実力差が大きいと、どちらかがスートの相性で圧倒してしまう危険もある。ゲームマスター側からの手加減も不可能ではないが、弱いカードを選んだはずがかえって相手の裏をかいてしまった、という事態も起こり得るので、いずれにせよ技術が必要と言えよう。

思考パターンを事前に用意する

スートボーナスを優先する、大きい数字から使うなど、事前に用意しておいた基準に沿って選び、それ以外の考え方はしない。基準を細かく設定して強くする、パターンにあえて穴を作っておく事で弱点にするといった調整がギャング毎に可能なため、複数回の抗争シーンを展開するキャンペーン向きでもある。傾向に気付いたプレイヤーが対策してくる可能性もあるが、それはそれで攻略が通用するという面白さがある。準備は要るがおすすめの方法だ。

賞金稼ぎ襲撃表

隠れ家が賞金稼ぎの襲撃を受けた場合、戦闘シーンの内容はPGのGL、プレイヤーの参加人数、PGが所有する施設によって変化する。

登場エネミー

賞金稼ぎ襲撃表：登場エネミー		
PGのGL	エネミーデータ名	掲載書籍／ページ数
1	暴漢：ハンドガン	ルールブック／P189
2	無謀な賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P71
3	無謀な賞金稼ぎ：ショットガン	ギャングサイド／P71
4	賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P71
5	賞金稼ぎ：ライフル	ルールブック／P199
6	賞金稼ぎ：スナイパー	ギャングサイド／P71
7	新鋭賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P72
8	新鋭賞金稼ぎ：ショットガン	ギャングサイド／P73
9	ベテラン賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P73
10	ベテラン賞金稼ぎ：ライフル	ルールブック／P200
11	ベテラン賞金稼ぎ：スナイパー	ギャングサイド／P74
12	有名賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P74
13	有名賞金稼ぎ：ショットガン	ギャングサイド／P75
14	凄腕賞金稼ぎ：ハンドガン	ギャングサイド／P76
15以上	凄腕賞金稼ぎ：ライフル	ルールブック／P201

登場エネミーの人数

賞金稼ぎ襲撃表：登場エネミーの人数	
プレイヤーの人数	エネミーの人数
2	2
3	2
4	3
5	4

遮蔽マスの配置

賞金稼ぎ襲撃表：遮蔽マスの配置	
① いずれも所有していない	② 「キャンプ拡張：小」
③ 「キャンプ拡張：中」	④ 「キャンプ拡張：大」
⑤ 「ゴーストタウン」	⑥ 「砦跡」

※該当する設備を複数所有している場合、番号の大きい配置を優先する。

保安官出動表

PC達を倒す為に保安官が出動した場合、戦闘シーンの内容は見つかった賞金首PC及び同行しているPC・代理キャラクターの人数と、その中で最もレベルの低い賞金首PCによって変化する。

登場エネミー

保安官出動表：登場エネミー・保安官代理		
賞金首PCのレベル (最低値)	エネミーデータ名	掲載書籍／ページ数
6以下	保安官代理：ライフル	ルールブック／P202
7以上	保安官代理：スナイパー	ルールブック／P203

保安官出動表：登場エネミー・保安官		
賞金首PCのレベル (最低値)	エネミーデータ名	掲載書籍／ページ数
9以下	保安官：ライフル	ルールブック／P203
10	保安官：ショットガン	ルールブック／P204
11	保安官：スナイパー	ルールブック／P204
12以上	エリート保安官：ライフル	ルールブック／P205

登場エネミーの人数

登場エネミー・保安官代理の人数は、戦闘シーンに登場するPCの人数に等しい。これに加えて、登場エネミー・保安官が必ず1人だけ登場する。

ギャングサイドエネミー

無謀な賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル2）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	10	【行動】	7
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	7	【判定】	6
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：1》《クイックドロウ：1》			
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			
（4／ハンドガン弾薬×3）（8／\$2）（12／SAリボルバー）			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。実戦の経験はほとんどない。 ハンドガンを使いこなし、決闘にも応じる。			

ギャングサイドエネミー

無謀な賞金稼ぎ：ライフル（レベル3）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	10	【行動】	7
【走力】	3	【防御】	9
【早撃】	7	【判定】	6
取得スキル			
《ライフルマスタリー：1》《クイックドロウ：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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ライフル弾薬×18、ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
(5／ハンドガン弾薬×3) (10／\$3) (15／Rライフル)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。実戦の経験はほとんどない。 ライフルを扱う他、ハンドガンで決闘を挑む事も。			

無謀な賞金稼ぎ：ショットガン（レベル3）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	14	【行動】	8
【走力】	6	【防御】	3
【早撃】	7	【判定】	6
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：1》《クイックドロウ：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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ショットガン弾薬×6、ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
(5／ハンドガン弾薬×3) (10／\$3) (15／DBショットガン)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。実戦の経験はほとんどない。 ショットガンを扱う他、ハンドガンで決闘を挑む事も。			

ギャングサイドエネミー

賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル4）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	12	【行動】	8
【走力】	3	【防御】	8
【早撃】	7	【判定】	6
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：1》《クイックドロウ：1》			
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			
(5／ハンドガン弾薬×3) (10／\$3) (15／SAリボルバー)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。同業者と争って賞金を横取りする者もいる。 ハンドガンを使いこなし、決闘にも応じる。			

賞金稼ぎ：スナイパー（レベル6）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	13	【行動】	18
【走力】	2	【防御】	9
【早撃】	8	【判定】	7
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《クイックドロウ：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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） スナイパー弾薬3、ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
(6／ハンドガン弾薬×3) (12／\$5) (18／FAスナイパー)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。同業者と争って賞金を横取りする者もいる。 スナイパーライフルを扱う他、ハンドガンで決闘を挑む事も。			

ギャングサイドエネミー

新鋭賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル7）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	15	【行動】	12
【走力】	3	【防御】	12
【早撃】	9	【判定】	7
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：1》《ライダー：1》《クイックドロワー：1》			
武器と弾薬			
装備中：DAリボルバーV（攻5／15yd／弾5／並／命0／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×15			
ドロップリスト			
(7／ハンドガン弾薬×3) (14/\$5) (21／DAリボルバーV)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。経験は浅いが優れた才能を持っている。 馬上での戦闘を得意とし、ハンドガンの短い射程を補っている。			

新鋭賞金稼ぎ：ライフル（レベル8）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	14	【行動】	10
【走力】	3	【防御】	13
【早撃】	9	【判定】	7
取得スキル			
《ライフルマスタリー：1》《ライダー：1》《クイックドロワー：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：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ライフル弾薬×21、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／BAライフルF)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。経験は浅いが優れた才能を持っている。 馬上での戦闘を得意とし、ライフルの射程距離も相まって敵を逃がさない。			

ギャングサイドエネミー

新鋭賞金稼ぎ：ショットガン（レベル8）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	18	【行動】	11
【走力】	6	【防御】	6
【早撃】	9	【判定】	7
取得スキル			
《ライフルマスタリー：1》《ライダー：1》《クイックドロワー：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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ショットガン弾薬×6、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／DBショットガン)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。経験は浅いが優れた才能を持っている。 馬上での戦闘を得意とし、敵に突撃してショットガンで仕留める。			

ベテラン賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル9）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	17	【行動】	13
【走力】	3	【防御】	13
【早撃】	10	【判定】	8
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：1》《ライダー：1》《クイックドロワー：1》			
武器と弾薬			
装備中：DAリボルバーV（攻5／15yd／弾5／並／命0／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×15			
ドロップリスト			
(8／ハンドガン弾薬×3) (16／\$6) (24／DAリボルバーV)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。かなり手慣れている。 馬上での戦闘を得意とし、ハンドガンの短い射程を補っている。			

ギャングサイドエネミー

ベテラン賞金稼ぎ：スナイパー（レベル11）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	15	【行動】	20
【走力】	2	【防御】	16
【早撃】	15	【判定】	10
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：1》《ライダー：1》《クイックドロウ：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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） スナイパー弾薬3、ハンドガン弾薬×18			
ドロップリスト			
(9／ハンドガン弾薬×3) (18/\$7) (27／FAスナイパー)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。かなり手慣れている。			
馬上での戦闘を得意とし、距離をとりながらスナイパーライフルで狙い撃つ。			

有名賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル12）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	21	【行動】	16
【走力】	3	【防御】	16
【早撃】	15	【判定】	10
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：2》《ライダー：1》《クイックドロウ：1》			
武器と弾薬			
装備中：DAリボルバーV（攻5／15yd／弾5／並／命0／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×15			
ドロップリスト			
(9／ハンドガン弾薬×3) (18/\$7) (27／DAリボルバーV)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。地域では名の知れたガンマン。			
馬上での戦闘を得意とし、ハンドガンの短い射程を補っている。			

ギャングサイドエネミー

有名賞金稼ぎ：ライフル（レベル13）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	20	【行動】	16
【走力】	6	【防御】	18
【早撃】	17	【判定】	11
取得スキル			
《ライフルマスタリー：2》《ライダー：1》《クイックドロワー：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2／ハンドガン） ライフル弾薬×24、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／BAライフルM)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。地域では名の知れたガンマン。 馬上での戦闘を得意とし、ライフルの射程距離も相まって敵を逃がさない。			

有名賞金稼ぎ：ショットガン（レベル13）			
【HP】	20	【CP】	3
【命中】	26	【行動】	16
【走力】	12	【防御】	7
【早撃】	17	【判定】	11
取得スキル			
《ショットガンマスタリー：2》《ライダー：1》《クイックドロワー：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：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） ショットガン弾薬×15、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／SAショットガン)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。地域では名の知れたガンマン。 馬上での戦闘を得意とし、敵に突撃してショットガンで仕留める。			

ギャングサイドエネミー

妻腕賞金稼ぎ：ハンドガン（レベル14）			
【HP】	25	【CP】	3
【命中】	22	【行動】	16
【走力】	3	【防御】	16
【早撃】	17	【判定】	11
取得スキル			
《ハンドガンマスタリー：2》《ライダー：1》《クイックドロウ：1》			
武器と弾薬			
装備中：DAリボルバーV（攻5／15yd／弾5／並／命0／連3／ハンドガン） ハンドガン弾薬×15			
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V)			
賞金首を追って戦う賞金稼ぎ。地域では名の知れたガンマン。 ギャングの規模によっては、自分一人で皆殺しにする事も可能なほどの実力者。			

オブライエン（レベル14）			
【HP】	30	【CP】	4
【命中】	26	【行動】	14
【走力】	3	【防御】	20
【早撃】	18	【判定】	11
取得スキル			
《スナイパーマスタリー：2》《チャンスショット：5》			
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） スロット：SAリボルバー（攻5／10yd／弾6／長／命1／連2／ハンドガン） スナイパー弾薬20、ハンドガン弾薬×24			
ドロップリスト			
(11／SAリボルバー) (22／\$9) (33／BAスナイパーF)			
パームバレー近辺で活動する用心棒。 報酬金よりも信頼関係を重視しており、自分の認めた相手としか組まない。			

サンプルギャングの読み方

ここから先は抗争シーンに登場する、敵対ギャングのサンプルを掲載している。このまま使ってもよいし、シナリオに応じてこれを改変したオリジナルのデータを作る事もできる。

GL：ギャングの強さの目安。PGが抗争に勝利した場合、これに等しい経験値を追加で獲得する。

リーダー：ギャングのリーダーのデータ。

メインメンバー：ギャングに所属するリーダー以外のメインメンバーのデータ。

モブメンバー：ギャングに所属するモブメンバーのデータ。

ユニット：モブメンバーで構成されたユニットの詳細。（モブメンバー／【戦力】／【耐久】／【機動】／射程／専門知識《騎乗》の有無／スート）と書かれる。

設備と活動資金：ギャングの所有する設備と活動資金。PGが抗争に勝利した場合、その活動資金を全て獲得する。

取得ギャングスキル：ギャングの取得しているものが《ギャングスキル：ランク》と書かれる。

NP G専用スキル解説

《烏合の衆》

回数：なし **条件**：永続 **最大ランク**：1

効果：抗争シーン版《やられ役》とでも言うべきスキル。このスキルを使用している自分ギャングのユニットが攻撃を行ったか攻撃を受けた際、自分はそのユニット能力と同じスートのカードを伏せる事ができない。また、ユニット能力と同じスートしか手札にない場合は、その中で最も低い数字のカードを伏せなければならない。

ギャングサイドエネミー

弱小ギャング (GL 1)
リーダー
「安値の賞金首：ハンドガン」 (ルールブック/P 196)
メインメンバー：2名
「下っ端：ハンドガン」 × 2 (ルールブック/P 190)
モブメンバー：4名
「下っ端：ハンドガン」 × 4 (ギャングサイド/PX)
ユニット：2組
「下っ端：ハンドガン」 × 2 / 戦 1 2 / 耐 4 0 / 機 0 / 射 1 / 無 / ハート 「下っ端：ハンドガン」 × 2 / 戦 1 2 / 耐 4 0 / 機 0 / 射 1 / 無 / ダイヤ
設備と活動資金
「調理器具：基本」「寝具：基本」「酒」 \$ 1 5 0
取得ギャングスキル
《烏合の衆：1》《作戦変更：1》
ほとんど無名のギャング。大した戦力は持っていない。

ギャングサイドエネミー

ギャング (GL 4)
リーダー
「賞金首：ハンドガン」 (ルールブック/P 197)
メインメンバー：2名
「ギャング：ライフル」 (ルールブック/P 191) 「ギャング：スナイパー」 (ルールブック/P 192)
モブメンバー：9名
「ギャング：ハンドガン」 × 3 (ギャングサイド/PX) 「ギャング：ライフル」 × 2 (ギャングサイド/PX) 「ギャング：ショットガン」 × 2 (ギャングサイド/PX) 「ギャング：スナイパー」 × 2 (ギャングサイド/PX)
ユニット：4組
(「ギャング：ハンドガン」 × 3 / 戦 24 / 耐 90 / 機 0 / 射 1 / 無 / ハート) (「ギャング：ライフル」 × 2 / 戦 24 / 耐 60 / 機 0 / 射 2 / 無 / ダイヤ) (「ギャング：ショットガン」 × 2 / 戦 26 / 耐 60 / 機 1 / 射 1 / 無 / ダイヤ) (「ギャング：スナイパー」 × 2 / 戦 18 / 耐 60 / 機 0 / 射 3 / 無 / ダイヤ)
設備と活動資金
「キャンプ拡張：小」「調理器具：基本」「寝具：基本」「薬箱」「酒」 \$ 240
取得ギャングスキル
《作戦変更：1》《足止め：1》
小規模なギャング。最低限の武器は揃っている。

ギャングサイドエネミー

ベテランギャング (GL9)
リーダー
「高額賞金首：ショットガン」(ルールブック/P198)
メインメンバー：2名
「ベテランギャング：ライフル」(ルールブック/P194) 「ベテランギャング：スナイパー」(ルールブック/P194)
モブメンバー：15名
「ベテランギャング：ハンドガン」×6 (ギャングサイド/PX) 「ベテランギャング：ライフル」×3 (ギャングサイド/PX) 「ベテランギャング：ショットガン」×3 (ギャングサイド/PX) 「ベテランギャング：スナイパー」×3 (ギャングサイド/PX)
ユニット：5組
(「ベテランギャング：ハンドガン」×3/戦57/耐90/機1/射1/無/ハート) (「ベテランギャング：ハンドガン」×3/戦57/耐90/機1/射1/無/ハート) (「ベテランギャング：ライフル」×3/戦66/耐90/機1/射2/無/ダイヤ) (「ベテランギャング：ショットガン」×3/戦93/耐90/機2/射1/無/ダイヤ) (「ベテランギャング：スナイパー」×3/戦54/耐90/機0/射3/無/ダイヤ)
設備と活動資金
「キャンプ拡張：小」「キャンプ拡張：中」「調理器具：基本」「寝具：基本」「薬箱」 「弾薬庫」「酒」 \$390
取得ギャングスキル
《移動命令：1》《作戦変更：1》《足止め：1》
インディゴ・ステートではそれなりの規模のギャング。多くの戦いを経験している。

ギャングサイドエネミー

エリートギャング (GL14)
リーダー
「凶悪な賞金首：ショットガン」(ルールブック/P199)
メインメンバー：2名
「エリートギャング：ライフル」(ルールブック/P195) 「エリートギャング：スナイパー」(ルールブック/P196)
モブメンバー：27名
「エリートギャング：ハンドガン」×12 (ギャングサイド/PX) 「エリートギャング：ライフル」×5 (ギャングサイド/PX) 「エリートギャング：ショットガン」×5 (ギャングサイド/PX) 「エリートギャング：スナイパー」×5 (ギャングサイド/PX)
ユニット：10組
「エリートギャング：ハンドガン」×3/戦87/耐120/機1/射1/無/ハート 「エリートギャング：ハンドガン」×3/戦87/耐120/機1/射1/無/ハート 「エリートギャング：ハンドガン」×3/戦87/耐120/機1/射1/無/ハート 「エリートギャング：ハンドガン」×3/戦87/耐120/機1/射1/無/ハート 「エリートギャング：ライフル」×3/戦96/耐120/機1/射2/無/ダイヤ 「エリートギャング：ライフル」×2/戦64/耐80/機1/射2/無/ダイヤ 「エリートギャング：ショットガン」×3/戦138/耐120/機3/射1/無/ダイヤ 「エリートギャング：ショットガン」×2/戦92/耐80/機3/射1/無/ダイヤ 「エリートギャング：スナイパー」×3/戦66/耐120/機0/射3/無/ダイヤ 「エリートギャング：スナイパー」×2/戦44/耐80/機0/射3/無/ダイヤ
設備と活動資金
「キャンプ拡張：小」「キャンプ拡張：中」「キャンプ拡張：大」「調理器具：高級」 「寝具：高級」「薬箱」「弾薬庫」「馬の飼育環境」「酒」 \$540
取得ギャングスキル
《移動命令：1》《作戦変更：1》《待機命令：1》《足止め：1》
大規模なギャング。生半可な実力では太刀打ちできない。

索引

G		あ	
GL	77	相性表	54
		相手ユニットの扱い	56
N		足止め	22
NPC専用スキル	15	アップグレード	23
NPCデータ	23		
NPG (ノン・プレイヤー・ギャング) の手札	64	い	
		維持費	33
P		維持費合計	9
PCができる対策	44	逸話	16
PCへの分け前	47	移動	53
PGの経験値	45	移動命令	20
PGの支出	47	医療	24
PGの収入	47	医療キット	36
PGのレベルアップ	45	インカムステップ	47
		づ	
S		ヴィクター	30
S上限	13	う	
		烏合の衆	77
		馬の飼育環境	37

裏取引.....	16	騎乗.....	8, 24
運営スキル.....	14	機動.....	8, 23
え		寄付金.....	23
永続.....	12	寄付金合計.....	10
英雄.....	24	寄付経験値.....	23
エリートギャング.....	81	寄付経験値合計.....	10
エリートギャング：ショットガン.....	27	逆転.....	21
エリートギャング：スナイパー.....	28	ギャング.....	79
エリートギャング：ハンドガン.....	27	ギャング：ショットガン.....	25
エリートギャング：ライフル.....	27	ギャング：スナイパー.....	26
お		ギャング：ハンドガン.....	25
大当たり.....	22	ギャング：ライフル.....	25
オープン直後.....	12	ギャングPCの賞金設定.....	5
奥の手.....	18	ギャングサイドエネミー.....	69
オブライエン.....	30, 76	ギャングサイドのセッション.....	61
か		ギャングサイドの内容.....	4
回数、ランク、効果.....	12	ギャングサイドルール.....	40
回復命令.....	20	ギャングサイドルールの扱い.....	40
拡張アクション.....	12, 56	ギャングスキル.....	9, 12
攪乱.....	18	ギャングスキル一覧.....	14
家族の絆.....	16	ギャングスキル運用.....	13
ガトリング.....	37	ギャングスキル解説.....	16
加入レベル.....	23	ギャングスキルの読み方.....	12
カノン砲.....	37	ギャングスキルのルール.....	13
勧誘.....	10	ギャングでない組織の抗争.....	59
き		ギャングのデータ.....	63
奇策.....	21	ギャングの背景設定.....	11
奇襲.....	21	ギャングのリーダー.....	6
		ギャングメイク.....	5
		キャンプ拡張：小.....	34
		キャンプ拡張：大.....	34
		キャンプ拡張：中.....	34
		共有収納.....	39
		ギル.....	30

く		酒..... 38
薬箱..... 36		サンプルギャングの読み方..... 77
け		し
継続..... 19		シーン開始..... 12
契約金..... 23		シーンの配置..... 64
契約金合計..... 10		下っ端：ハンドガン..... 25
ゲームマスター..... 60		シナリオ..... 61
こ		弱小ギャング..... 78
効果参照..... 12		射程..... 8, 23
攻撃..... 53		襲撃のタイミング..... 43
攻撃側のカードが不利..... 54		取得ギャングスキル..... 77
攻撃側のカードが有利..... 54		狩猟..... 24
交渉術..... 16		狩猟用具..... 39
抗争シーンのアクション..... 53		準備するもの..... 61
抗争シーンの指揮権..... 49		賞金稼ぎ：スナイパー..... 71
抗争シーンの終了..... 56		賞金稼ぎ：ハンドガン..... 71
抗争シーンの地形配置..... 50		賞金稼ぎ襲撃表..... 65
抗争シーンのラウンド..... 51		賞金稼ぎの襲撃..... 42
抗争スキル..... 14		賞金稼ぎの戦闘シーン..... 43
抗争の結果..... 58		条件..... 12
抗争ルール..... 49		初期費用..... 33
抗争ルールとは..... 49		新鋭賞金稼ぎ：ショットガン..... 73
抗争ルールの戦闘シーン..... 57		新鋭賞金稼ぎ：ハンドガン..... 72
好調..... 21		新鋭賞金稼ぎ：ライフル..... 72
ゴーストタウン..... 34		寝具：基本..... 35
さ		寝具：高級..... 36
最大数..... 33		侵攻側と防衛側..... 50
祭壇..... 39		侵攻ラウンド開始..... 52
作戦変更..... 19		侵攻ラウンド終了..... 52
		す
		スト..... 8
		凄腕賞金稼ぎ：ハンドガン..... 76

凄腕用心棒：ショットガン	29	地形表	50
凄腕用心棒：ライフル	29	調理器具：基本	35
全ての費用を支払えない場合	48	調理器具：高級	35
せ		つ	
精鋭	24	使い走り	41
生活費	33	釣り	24
設備	9, 33	釣り用具	38
設備一覧	33	連れ歩き	42
設備一覧の読み方	33	 	
設備と活動資金	77	て	
設備の効果	33	テーブルゲーム	38
節約	17	撤退	55
前線指揮	20	手札とマリガン	51
専門家	29	手札の補充	55
専門知識	23	 	
専門知識表	24	と	
戦力	8, 23	賭場	17
 		トランプの準備	49
そ		砦跡	35
その他の計算	10	 	
 		な	
た		名前表	31
ターン獲得とアクション	52	 	
ターン終了	12	は	
待機命令	20	はじめに	4
耐久	8, 23	馬車	37
代理キャラクター	41	 	
弾薬庫	36	ひ	
ち		秘密の道	17
チェスター	30	 	

閃き 19

へ

ベテランギャング 80

ベテランギャング：ショットガン 26

ベテランギャング：スナイパー 27

ベテランギャング：ハンドガン 26

ベテランギャング：ライフル 26

ベテラン賞金稼ぎ：スナイパー 74

ベテラン賞金稼ぎ：ハンドガン 73

ベテラン用心棒：ショットガン 29

ベテラン用心棒：ライフル 28

ほ

保安官出動表 67

保安官の出動 44

防衛側が抗争シーン・戦闘シーンどちら
も勝利 59

防衛側が抗争シーン・戦闘シーンどちら
も敗北 59

防衛側が抗争シーンで勝利したが、戦闘
シーンは敗北 59

防衛側が抗争シーンで敗北したが、戦闘
シーンは勝利 59

防衛ラウンドとの交代 52

放棄 55

砲手訓練 17

ボート 38

む

無謀な賞金稼ぎ：ショットガン 70

無謀な賞金稼ぎ：ハンドガン 69

無謀な賞金稼ぎ：ライフル 70

め

名誉 18

メインメンバー 77

も

モブメンバー 7, 23, 77

モブメンバー一覧 25

モブメンバー一覧の読み方 23

モブメンバーのアップグレード 46

モブメンバーの死亡 42

モブメンバーの増員 46

モブメンバーの使い方 40

ゆ

有名賞金稼ぎ：ショットガン 75

有名賞金稼ぎ：ハンドガン 74

有名賞金稼ぎ：ライフル 75

有利・不利が決まらない 55

ユニット 7, 77

ユニットの死亡 55

ユニットのダメージ 55

ユニットの配置 51

ユニットの編成 41

よ

用心棒：ショットガン 28

用心棒：ライフル 28

ら

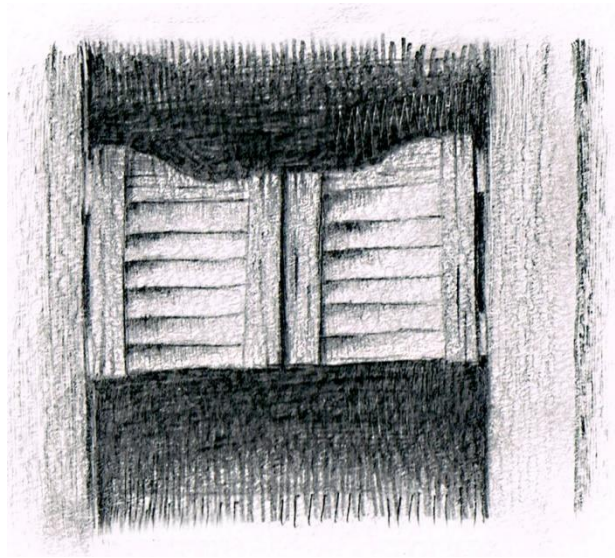
ラウンド開始 12

り

リーダー	77
料理	24

バタフライスピ R P G

ギャングサイド



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