


シナリオ

『Bullet・ACT!!』



デッドラインヒーローズRPG
=Bullet・ACT!!=
PL1人
プレイ2~3時間想定
チャレンジ : 3
クエリー : 2
リトライ : 3
初期グリット : 5

PL1人

プレイ2時間想定

クエリー : 2

チャレンジ : 3

リトライ : 3

初期グリット: 5

前提ルールブック: 基本 or 学園マッドネス

想定使用成長点 : 0点

シナリオ概要

シナリオ紹介

あらすじ

地方で射殺事件が相次いでいる。ヒーローの目が届かないような田舎地域だ。犯人と思しき男、ランバ・ライドの調査に赴いた君を出迎えたのは砂埃の舞い立つさびれた町だった！

こんな感じ

敵との戦闘描写は主に銃撃戦で表現される。

テキサスとかカウボーイとか、そんなイメージを体験できるかもしれないシナリオだ。

雰囲気を出すためにNPCの描写が少々多い。そのため、PC側の積極的なRP(描写)を推奨する。

エントリー集

【エントリー1】

君のもとにとある噂が舞い込んだ。とある地域で射殺事件が相次いでいるというのだ。犯人と思しき男は「ランバ・ライド」。二丁拳銃の使い手のようだが、いくつもの噂話がありその正体は謎に包まれている。

その男は現在「晴瑠市」という所にいるらしい。

君は個人的な興味なのか、誰かに依頼されたのか、そのランバ・ライドの調査に赴くことになる。

これは荒廃した街中でガンマンが銃をぶっぱなすイメージのシナリオだ。君は射撃を得意とするヒーロー、特に銃器を扱うタイプであるのが似つかわしいが、そうでない場合もシナリオの雰囲気的に個人戦闘能力が高いキャラクターで臨むのを推奨する。別段刀や肉弾戦主体でもいいぞ。

なお、このシナリオではロストによってキャラクターを失うことはない。ただ「敗北した」という事実が付けられるだけだ。

【ランバ・ライドについて】

いくつもの矛盾した噂話がある謎の二丁拳銃使い。

- ・百発百中の腕前を持つだとか
- ・数々の街を渡り歩いているだとか
- ・逆らう者は惨たらしく殺されるだとか
- ・ダンプカーを銃撃で止めたことがあるだとか
- ・多くの手下を従えているだとか
- ・大酒のみだとか
- ・女性にはめっぽう弱いだとか

【舞台について】

舞台となるのは晴瑠(はれる)市。ヒーローの激滅によって治安が悪化した町の一つである。元は旅行者用の宿場町だったが、その寝床の多い環境が災いして悪党が多く住みついてしまったのだ。

最早手入れの行き届いていないこの町には砂埃が舞い上がり、視界の悪い中昼間でも銃声が鳴り響く。バーにはガラの悪い連中がたむろしているといった有様だ。

人々はここを太陽の濁った町、「バレルシティ」と呼び恐れている。

以降、GMのみ閲覧推奨。

注意書き

これ以降はGMのみ閲覧推奨としているが、君が臨むのであればプレイヤーに公開しても全く構わない。事前情報が多い方がプレイに幅が出る場合もあるからだ。君がどのようなセッションをイメージしているのか、考慮に入れて決めるといいだろう。

シナリオは予告なく改変される場合や、閲覧途中で編集される場合もあることに留意しておいてほしい。ただし、内容変更があった場合でも、手元にあるデータを使用しても構わない。

なお、ブラウザでこのファイルを見ている場合には目次を表示できる。
「表示」タブから「ドキュメントの概要を表示」にチェックを付けること。

「ファイル」タブからは形式を指定してダウンロードも行える。

シナリオ背景

二丁拳銃を扱えるゴズウルトは、同じく二丁拳銃使いで有名なランバ・ライドの名を語り手下を集め、町を1つ占拠した。町を弾丸という名の暴力で支配し、強盗や誘拐を繰り返した。町の外でも彼の蛮行は留まることはなかった。

本物のランバ・ライドは自分の名を語るガンマンがどのような人物か興味を持ち、その町を訪れる。

一方、別の町でランバ・ライドを語るゴズウルトに父親を殺されたナタリーは復讐を誓い、彼の足取りを追い町にやってきた。

PCであるヒーローは、そのゴズウルトの起こした事件の一端を調査するために町に足を運ぶのだ。

ここは暴力の渦巻く町。太陽の濁った「バレルシティ」だ。

登場人物・アイテム

【ランバ・ライド】

腕の立つ二丁拳銃使い。街から街へ渡り歩く流れ者で、各地でその名が話題になっている。好色でマイペースな男だ。殴り合いは得意ではない。だが実力者に対しては好戦的で、一騎打ちを強く望むような決闘狂いだ。今回は彼の偽物が現れる。自分の名を語る人物がどんなものかとバレルシティを訪れた。

【ゴズウルト】

大柄の二丁拳銃使い。同じ戦闘スタイルで名も挙がっているランバ・ライドの名を使い、多くの手下を従えてバレルシティで好き勝手している。勝ってる時には態度がでかいし、劣勢になれば逃げるといふ、絵に描いたような脇役的な悪党のボスだ。ヒーローのいなくなった「セカンド・カラミティ」直後を狙い、街を暴力で支配下に置いた。物を壊し、酒や食料を奪い、女を攫った。各地で射殺事件を起こしているのもこの男だ。

【ナタリー】

ゴズウルトに父親を殺されたサイオン。この時ゴズウルトはランバ・ライドを名乗っていたため、ランバ・ライドを親の仇として探し回っている。懐に銃を入れ、彼女はランバ・ライドを殺すためにバレルシティを訪れた。殴り合いが得意だ。

シナリオ特記事項

ランバ・ライドは腕の立つNPCだが、シナリオ内で想定している最強キャラクターはもちろんPCだ。PCと行動を共にするわけなので、ちょっと「抜けている」所を描写するとバランスが取れるかもしれない。ドジな一面をみせるだとか、わざとらしくクールぶる素振りをするだとか。

シナリオ進行

このシナリオはチャレンジ以降もクエリーが存在する。全てのチャレンジが終了しても、クエリーを経由して決戦フェイズに進むこと。

- ①導入フェイズ
- ②チャレンジ1
- ③クエリー1
- ④イベント4
- ⑤チャレンジ2
- ⑥チャレンジ3
- ⑦クエリー2
- ⑧決戦フェイズ
- ⑨余韻フェイズ

なお、描写は全てチャレンジ判定に成功することを想定して書かれている。ストーリーとの兼ね合いがあるので、失敗時は描写を変えるよりも「判定を成功したものとして描写する」ことが望ましいだろう。その場合はチャレンジ失敗によるデメリットは受けるものとする。

導入フェイズ

イベント1 「バレルシティ」

メインキャラクター:PC①

場所:バレルシティ

【状況1】

君はとある町に足を踏み入れた。都市部から離れた場所にある晴瑠(はれる)市。舞い上がった砂埃は視界を遮り、手入れもされていない様子は本来の清潔なイメージからは程遠い。

宿場町だったここには、現在は多くの悪党が拠点を構えている。セカンド・カラミティによるヒーローの激減は、特に地方の治安を悪化させた。この町もそんな内の一つだ。

君はここに「ランバ・ライド」という人物を探しに来た。二丁拳銃の達人らしいが、その噂話には矛盾点が多すぎて今一つ要領を得ない。そんな彼がこの地域での銃殺事件に深くかかわっているとの情報があったのだ。君は個人的な興味からか、それとも誰かからの依頼なのか、その調査に当たっている。その男はどうやら、ここ晴瑠市に滞在中のようなのだ。

怒号が聞こえ、飲食店から男が蹴り出される。酷く酔いつぶれたその男は、砂まみれの地面に顔面を擦りつけたまま気持ち悪そうに呻いていた。

ここではこんな光景が日常茶飯事だ。

丸められた紙屑が風に流されて男の横を通り過ぎ、そして君の足元を横切っていく。

人はこの薄汚れた町を、太陽の濁った町「バレルシティ」と呼んでいた。

●解説

西部劇に出てくるような砂埃の舞う町を連想してくれると分かりやすいだろうか。実際には近代の宿場町なので、当然舗装された道路もあるだろうが、イメージはそんな感じだ。

どのような店や施設があるかはGMが決めてよい。

「晴れる市」なのに砂埃で晴れてない。

【エンドチェック】

□PC①が通称「バレルシティ」を訪れた。

展開フェイズ

イベント2 チャレンジ1「情報のたまり場」

メインキャラクター:PC①

場所:BAR

【状況1】

さて、「情報の集まる場所」となれば相場は決まっている。身を護るために様々な噂話に精通した者が集まり、尚且つドリンクで口が軽くなる場所——所謂飲み屋である。

丁度、少し歩いた先にBARの看板がかかっているのを見つけた。

BARの中に入ると、テーブル席に陣取ったガラの悪い連中がジロリと君を睨みつける。それ以上は何もしてこない様子なので店の奥に進むことは容易だろう。カウンター席が空いている。

席に座った君に、マスターの男性がコップを吹きながら君に問いかける。「ご注文は？」

●解説

手っ取り早く情報を集めるには、情報通が集まるバーを使うのがいい。客同士の話に耳をそばだてるか、上手く取り入って喋らせるのもいいだろう。

【チャレンジ判定】

「ランバ・ライド」に関する情報の収集を行う。

ただしここは情報にも価値が付く無法地帯、バレルシティだ。一筋縄ではいかないだろう。

その後店内で起こる乱闘騒ぎを掻い潜ってもらいたい。

判定①はクレジット10点を支払えば自動成功となる。客やマスターを買収するのだ。

判定①:心理、交渉、経済のいずれか

「ランバ・ライド」の情報を集める。

※描写アリ

判定②:白兵、隠密のいずれか

店内の乱闘騒ぎに対応する。

成功時:君の行動によって頼もしい仲間ができる。このシナリオのチャレンジ判定の全てに+10%の補正が加わる。

【状況2】一判定①後一

ここで聞ける二丁拳銃使い「ランバ・ライド」の情報については次の通りだった。

- ・腕っぷしの良い大男だ。銃を使わなくても十分強そうだ。
- ・この町で多くの手下をまとめて悪逆の限りを尽くしている。
- ・短気で逆らう者は殺される。先週は二人殺された。

●解説

この町に潜んでいるのはランバ・ライドの名を語った「ゴズウルド」だ。彼は有名人の名を借りて手下を従え、女を侍らせ、逆らう者を血祭りにあげている。

なので本物のランバ・ライドに関する情報は出てこないものとする。(GMの采配による)

【状況3】一判定②前一

情報を収集し終えたところでBARに女性が一人入ってきた。客に睨みつけられるのにも動じずにカウンター席に向かってずかずかと入りこんできて、重たそうなリュックをドンと音を立てて置く。

そしてマスターに向かってこう言った。

「ねえ。ランバ・ライドってやつの事知らない？」

マスターがピクリと眉を動かす。

「こういう所は遊び場じゃないんだ。何か注文しな」

女性は、そう、と呟いてからこう返答した。

「じゃあ、メロンクリームソーダひとつ」

睨みを聞かせていた客の方から「はあ——！？」という抗議めいた声がいくつか上がった。

「おいおい嬢ちゃん。そこは『ミルク』でいくのが鉄板だろうがよ！」

「癖になる味だわー！ってかー！？」

「ぎゃははははは！！！」

その心無い野次に女性はワナワナと肩を震わせて、すぐ傍にあったビールジョッキを引っ掴んで振り向いた。

「サイテー！！！ここまでゴミ溜めな町だとは思わなかったわ！！！」

そう叫んでジョッキを男に向かって勢いよく投げつける。強烈な一撃を額に喰らった男はその場に昏倒した。

周りにいた連中が一斉に立ち上がった。

「何だこの女！少しからかっただけじゃねえか！」

「それで許されると思ってる方がおかしいわ！脳みそ腐ってるんじゃないの！？」

態度の悪い男たちと気の強い女性客によって店内はたちまち乱闘騒ぎへと発展していく。

女性は力強い身のこなしで男達にハイキックを食らわせ、胸倉を掴んではヘッドバッドで気絶させていく。

君はこれを止めに入ってもいいし静観してもいい。混ざってもいいぞ。

●解説

この描写を終えてから判定②へ移る。

よくある酒場での乱闘のシーンだ。セクハラをした男性陣に女性客が反撃するのだ。

気の強い女はナタリーだ。彼女は父親を殺したランバ・ライド(実際にはゴズウルド)を探してこの町にやってきた。

彼女はサイオンなので男性相手に大太刀周りをすることだろう。

【状況4】一判定②後一

乱闘の最中、男の一人が銃を抜き放つ。

「もう我慢ならねえ！ その脳天ぶち抜いてやらあ！！！」

女性に向けた銃口が火を噴くと思った刹那、店の隅から一枚の皿が飛んできて男の手の甲に激突する。男はうめき声をあげて銃を取り落とした。

皿の飛んできた方向には、椅子に座った一人の男がいた。

「やれやれ、ここじゃあオチオチ酒も飲めねえようだ。アホな連中が客じゃ仕方ないか」

かくして皿の男も乱闘騒ぎに加わる事となった。その動きは女性とは対照的だ。いくつか相手の拳をその身に受けながらも攻撃の軌道を反らし、同士討ちをさせていったのだ。ある者は味方の拳で倒れ、ある者は机に突っ込み、ある者は頭と頭をぶつけて目を回した。

●解説

皿を投げた男は本物のランバ・ライドだ。静観を決め込むつもりだったが、銃が取り出されたので見かねて助けを出したのだ。彼は射撃の腕は立つが殴り合いは余り得意ではないので、幾つか殴られる描写をしておくといい。

イベント3 クエリー1「即席パーティ」

メインキャラクター:PC①

場所:BAR

【状況1】

騒動が収まった後、BARの中はうめき声をあげる男達で溢れかえっていた。未だに気を失わず立っているのは君を含めて三人だ。

「あースッキリした！！うっふんたまってたから丁度良かったわ！」

騒動の発端となった女性は額の汗をぬぐって髪をバサリとかき上げる。もう片方の勝者は、皿を投げた男だ。殴られたであろう頬を「アイタタタ……」とさすっている。

女性は助っ人の君に話しかけてきた。

「ありがとう、助かったわ。貴方名前は？ あたしはナタリー」

「この町にはある男を探しに来ただけど……困ったわ。こんな状態じゃ話を聞けないわ……」

自分の行いを少し反省したような表情をしているナタリーに、皿の男はやれやれと溜息をついた。

「ジグレットだ。しがない旅人さ。さっきの話……ランバ・ライド、だったか？ 面白そうな人探した、良かったら俺も一枚噛ましてくれよ」

君もこの町にランバ・ライドを探しに来たはずだし、彼らと行動を共にするのが近道だろう。

●解説

PC①、ナタリー、ジグレットが「ランバ・ライド探し」で協力を決意するシーンだ。

NPC同士が会話をするシーンでもあるが、彼らはあくまでも脇役だ。ナタリーはまず初めにPC①に礼を言って名前を聞くくらいが丁度いいだろう。

もしPC①が乱闘騒ぎで隠れていた場合、戦いが終わってからナタリーが見つけてあげるといい。何にしてもナタリーは始めにPC①に話しかけるのがいい。

「荒っぽいことになってごめんなさいね。怪我はなかった？ あたしはナタリー。貴方は？」という発言が丁度いいだろうか。

【状況2】

「なんてこった！俺の店がメチャメチャだ！！！」

そう悲鳴を上げたのはカウンターに隠れていたマスターだ。恨めしそうに睨みつけてくるが、数秒のちに諦めたような顔をして深くため息をついた。

「いや、まあうちの常連も口が悪かったからな。それでもこの有様はアイコにならねえよ。そこでだ、一つ頼みを聞いて欲しい」

「何、腕の立つあんたらならきっと大丈夫だ。この町にいるランバ・ライドを叩きのめして欲しいのさ」

そう言って彼はこの町に巣食うランバ・ライドについて語り出した。

「アイツがこの町に現れたのは……セカンド・カラミティがあつてすぐの事だった。ヒーローがいなくなった混乱に乗じてここを乗っ取ったのさ。今では多くの手下を引き連れて現れるようになった……俺たちじゃなす術がねえ」

「加えて奴らの住処は未だ判明してないんだ。町の勇士が探索に行ったこともあつたが……戻ってきた奴はいねえ……」

「町の娘も攫われちまって……くっ！！(涙)」

マスターのその言葉にジグレットがびくりと肩を震わせる。

「娘……娘か……」

ふーっ、と息を整えるように溜息をついてから、ジグレットは君に肩をかけると、仰々しくクールぶったような声でこう言った。

「そいつあ見過ごせねえな……どうだい、俺とアンタとねーちゃん、ちょっくら娘さん達を救い出してやらないか？」

ナタリーはその横で「コイツ今なんで声音変えたの？」という呆れた顔をして彼を見つめている。

●解説

バーのマスターがPC達にランバ・ライドの討伐を依頼する。ぶっちゃけバーの損害と討伐は割に合わない。そのことを指摘されるところたえたりするだろう。

ジグレットとナタリーを使って強引にでも引き受けてもらおう。

【エンドチェック】

□来店した女性客と男性客が乱闘騒ぎを起こした。

□乱闘騒ぎに皿を投げた男が加わった。

□PC①がナタリー、ジグレットと手を組んだ。

イベント4「ランバ・ライダー味」

メインキャラクター:PC①

場所:BAR+街中

【状況1】

君達がマスターに話を聞いていると、外から銃撃の音が複数聞こえてきた。さらに叫び声が聞こえる。「奴らだ！ランバ・ライドの手下が出たぞー！」それを聞いたマスターはひいっと声を上げてカウンターの奥に隠れてしまう。

次の瞬間、弾かれたように顔を上げたナタリーが店外へと駆け出して行った！

君とジグレットもそれに続くと、丁度トラックが何台かBARの前を通り過ぎる所だった。酒樽のようなものを積んだトラックの荷台から、ラフな服装をした男たちが街へ向けてピストルを乱射する！

「ヒャッハアアアア—————！！！」

先頭のトラックには腕組みをした大柄の男がでかい態度で座っている。恐らくヤツがランバ・ライドだろう。

君がトラックを追いかけようとしてもばら撒かれる銃弾に進路を阻まれてしまう。

視界の端、屋根の上に何か影が見えた。連なる屋根の上をトラックと並走した影は、そのまま勢いよくトラックに向かって飛び降りその姿をあらわにする。ナタリーだ！

ナタリーは空中で身をよじって、君に向かって何か端末のようなものを投げ渡した。

ナタリーは最後尾のトラックの荷台に勢いよく着地する。

「兄貴！空から女が！」

「何だあテメエ！おい、捕まえろ！」

そのまま荷台で数秒格闘をした後に取り押さえられる姿が目撃できた。トラック達はそのまま走り去っていった。

●解説

ランバ・ライダー味が酒樽を奪ってアジトに帰るところに出くわすシーンだ。

都合上PC達は走っているトラックに追いつけないが、代わりにナタリーが屋根伝いにトラックに乗り込む。屋根の上なら弾丸は飛んでこない。

彼女は発信機を持ったままで、受信機をPCに託していく。

【状況3】

ナタリーから渡された端末は何かの受信機のようなようだった。モニターには波紋のようなものが広がり、「●」マークが一定の間隔で波紋の中心地点から離れていっている。

恐らくはナタリーが発信機を持っていて、この信号を辿って行けばランバ・ライドのアジトに辿り着けるということだろう。

ジグレットが横から端末を覗き込む。

「ほう……そういうことか。あの嬢ちゃんだけじゃ分が悪い。俺たちで助けに行っちゃろうぜ？」

●解説

ナタリーの信号はどんどん離れていき、見続けているとやがて移動しなくなる。そこがランバ・ライド一味のアジトだ。

【エンドチェック】

□街中にランバ・ライド一味が現れた。

□ナタリーが君に受信機を渡しランバ・ライドの手下に捕まった。

イベント5 チャレンジ2「アジト掃討戦」

メインキャラクター:PC①

場所:ランバ・ライダー味のアジト

【状況1】

発信機の信号の出所は、町から離れた場所にある廃墟だった。とはいっても使われていないというだけの様で真新しく、何か発電機のようなものが動作する音も聞こえてくる。
ここが悪党ランバ・ライドの根城のようだ。

「あのアジト、手下の数が多そうだ。俺も頑張って半分受け持つんでよ、アンタはもう半分以上を捌いてくれ」

●解説

ナタリーが捕まっているアジトに突入しよう！

生活に必要な電気は発電機で賄っている。当然、ガソリンもかっばらってきた物を使っている。

【チャレンジ判定】

わざと捕まったナタリーを助け出すついでにアジトを潰せ！

判定①: 白兵、射撃、霊能、隠密+10%のいずれか
アジトの最深部に到達することができる。

※描写アリ

判定②: 白兵、射撃、霊能のいずれか
思う存分に暴れろ！

失敗時: チャレンジ3で全ての判定に-10%の修正が加わる。

●解説

判定②ではアジトの最深部でランバ・ライドと銃撃戦を繰り広げる。手下達もわらわらと出てきてしっちゃんめっちゃかになる描写をすると気持ちいいかもしれない。

失敗すると負傷してチャレンジ3の判定時にデメリットを負う。

【状況2】一判定①終了後一

アジトの最深部ではナタリーが鎖で括られた両手を天井からぶら下げられていた。その前には下卑た笑みを浮かべたランバ・ライドが立っている。

ナタリーは憎しみの籠ったような眼を大男に向けて、その顔に向かってペッと唾を吐く。一瞬彼の動きが止まるが、頬についた唾を拭うとにやりと笑みを浮かべた。

「いいね、強気な女が俺は大好きだ」

そんな光景を物陰から君達は眺めている。突入を示し合わせるように、ジグレットが君に向かって目配せをしてきた。

●解説

ジグレットの目配せは突撃の合図だ。ナタリーを助け出そう。

【状況2】一判定②終了後一

銃撃戦の最中、ランバ・ライドの掛け声でワラワラと集まってきた手下達を君とジグレットが弾丸で倒していく。ランバ・ライドは大型のピストルを両手に持って応戦してくる。その発砲音と反動はすさまじく、君達の横をかすめた弾丸が壁に大穴を次々と空ける。

全て制圧し終えたあと、鎖につながれたままのナタリーがげんなりした顔をして喋った。

「これ……外して欲しいんだけど……」

「そういえば、ランバ・ライドは？」

キョロキョロと見渡したナタリーに、倒れた手下の一人が笑い声をあげながらこう答えた。

「ふははははは！ あの人はもう脱出した。残念だったな！ あの人がいる限りランバ・ライド一味は不滅だ！ まだだ、まだ俺たちは終わっていないぞ！ あははははは！！」

PC①が彼の笑いを止めないようであれば、ナタリーが「くそ！」と悪態をつきながら彼の顔を足蹴にする。

●解説

ランバ・ライドは強力な威力の拳銃を両手で扱ってくる。ただし命中精度はそれほどではないため、悪く言えば両手で扱えるというだけである。

ランバ・ライドは手下の数がどんどん減っていったのを見てどさくさに紛れて逃げてしまう。

好戦中にナタリーを助けた場合は戦いに加わってくれる。弾丸が飛んでこないように端っこの方で悪党に接近戦を仕掛けていく。

イベント6 チャレンジ3「ダブル・ファンク」

メインキャラクター:PC①

場所:BAR

【状況1】

ランバ・ライドのアジトを壊滅させ、君達は一先ず最初のBARに帰ってきた。捕まっていた人々や盗まれた物資も取り戻した。その報告にマスターは驚くだろう。

「まさか！ 本当にやつらを叩きのめしちまうなんて！」

「今日は祝い酒だ！ 町の連中も店に入るだけ呼んで夜通し飲み明かそうじゃないか！」

かくしてBARは大賑わい。マスターは酒も肴も振舞って客達はペロペロに酔っばらう。

「このBARで殴られて分かったんだ。こいつらこそこの町の悪党一味を倒してくれるってな！ まだ疼くこの頬の痛みがそれを語り続けとうるせーんだ！」

「俺はあのねーちゃんがトラックに乗り込むところを見てたんだ！ 一時はどうなる事かと思ったが、ちゃんと帰ってきたようで何よりだ！」

とても騒々しいが、思えばこんなに楽しく酒浸りになれる日々はあの悪党のせいでなかったのではないかと考えられるのだ。無理もないだろう。

●解説

バーで祝いの席が設けられる。酒や料理が振舞われるし、綺麗なバニーさんとかも出てくるかもしれない。

【状況2】

宴もたけなわという所でBARの扉が開き、息を切らせた男が大慌てで駆け込んできた。

「た、たいへんだ……大変だ！ランバ・ライドの奴が帰ってきやがった！野郎あろうことかミンシアの所の坊主を人質に取りやがった！！！」

店内が一気にざわつく。次の瞬間、外から拡声器による大声が聞こえてきた。

「あ————！あ————！この町のヒーロー共に告ぐ！ガキの命が惜しくば大人しく出てこい！」

君達が外に出ると、そこにはなんとパワードスーツに身を包んだランバ・ライドの姿があった。丸っこい胴体の二息歩行型スーツだ。ランバ・ライドの身長よりも大型で、胸部の辺りから彼の顔が覗いている。

パワードスーツはとてつもない大きさの長銃を構えており、その切っ先は座り込んだ少年の方に向いていた。

少年は「びえ————ん！！！」と大泣きしている。

●解説

ランバ・ライドが要求してるのはPC①とジグレットが外に出てくることだ。ナタリーはジグレットに店の中の事を任されて外には出ない。

様子を見て駆け寄ろうとする少年の母親(ミンシア)と止めようとする村人を描写すると盛り上がるかもしれない。

「アレックスー！」

「よせ！アンタも撃たれちまう！」

「でも息子が！息子がー！」

【状況3】

「へへ、出てきたか二人組。昼間はよくもコケにしてくれたな」

「この重装甲パワードスーツがあれば絶対に負けねえ！それに見やがれ！このライフルを！装填には時間がかかるが撃ち出すのは巨大な鉄球……それも銃口が二つ付いているというイカれっぷりだ！」

「おっと、動くなよお。発射される前に動いたらこのガキを撃つぜ。発射されてから避けても後ろにいる店の中の連中に直撃だ！テメーらはこの弾丸を受け止めるしかないんだよオ！！！」

「ちょ、冗談じゃないわ！皆、テーブルでも何でも、倒してバリケードを作って！はやく！！！」

ライフルの概要を聞いた店内のナタリーが青ざめた。ランバ・ライドは大きな笑い声をあげる。

「がははははは！！！！無駄だ無駄だあ！！！！そのバリケードごと貫いて地獄に送ってやる！！！」

ランバ・ライドの下卑た大声に、横にいたジグレットが静かに舌打ちをするのが聞こえた。

●解説

ランバ・ライドが人質を取って勝ち誇ったように大笑いする。

本物のランバ・ライドの方は、彼のこの行動がお気に召さないようで舌打ちで怒りを滲み出す。

【チャレンジ判定】

「そうらあの世に行けえええええ！！！！」

ランバ・ライドの超重量ライフルから鉄球弾丸が君達に射出される！ 避けることは出来ない……食い止める！！

「来るぜ相棒！ 片方頼むぜ！！」

判定①: 白兵、射撃、霊能

判定②: 白兵、射撃、霊能

放たれた一発分の弾丸の軌道を反らして自分も皆も守れ！

もう一発分はジグレットに任せよう。

失敗時: 決戦フェイズでグリットが使用できなくなる。

●解説

弾丸を止めてもいいが、軌道を反らした場合は人のいない店の隅の方へ激突していく。

失敗すれば弾丸の威力は減少させられるものの、店のドアとバリケードを突き破り数人が怪我をしてしまう。

ジグレットはPCに見えないよう、ここで初めて二丁拳銃を使用する。弾丸の同じ個所に着弾させて軌道を反らす。

【状況4】一判定終了後一

「しょんな……しょんなばかな……！！ おれのちょうじゅうてつきゅうだんがはじかれるなんて……！！！」
弾丸の直撃を阻止されたランバ・ライドは顎を外して目を見開き鼻水を垂らしている。

君の横でジグレットが深く帽子を被った。

「やり手の二丁拳銃使いがいると聞いてやって来たが、てんで拍子抜けだ。手下がやられりゃ一目散に逃げるわ、拳銃にガキを人質にしなきゃ銃も撃てねえ……テメエにはガンマンのプライドってもんがねエのかよ……なあ、ランバ・ライド！」

帽子の隙間からギリリと眼光を覗かせるジグレットに、ランバ・ライドはひいいいと悲鳴を上げて後退った。

放心しているランバ・ライドに対して、君とジグレットはパワードスーツの解体を試みることができる。関節への銃撃など、好きに描写してやっつけよう。

バラバラになったパワードスーツの中から尻もちを付いたランバ・ライドが現れた。放心した様子なので一先ずの脅威はないだろう。

それにしても、君の隣から聞こえた発砲音はいささか回数が多かったように思える。ジグレットの拳銃には何か特殊な仕掛けでもあるのだろうか？

ジグレットは右手に持った銃をくるくと回してホルスターにしまった。

●解説

情けないガンマンを目の前にして、ジグレットが怒りをあらわにする。右手の拳銃のみを使ってPCと共にランバ・ライドを倒した後、彼はわざとらしく銃を回して仕舞う。

イベント7 クエリー2「目的」

メインキャラクター:PC①

場所:BAR目の前

【状況1】

ランバ・ライドをようやく撃退することができた君達に、BARの中から多くの声援が寄せられる。

「ランバ・ライドめ！ ざまあみろ！ 悪は正義がくじくんだよ！」

「今まで散々やってくれやがって！ これからの臭い飯を楽しみにしとくんだな！」

「それにしてもすげーぜ！ あんた達この町のヒーローだ！」

店からナタリーが歩いて出てくる。

その地面を踏みしめる一步一步にどことなく力強い意志が感じられるようだ。

彼女は近づきながら懐から拳銃を取り出し、上部をスライドさせてコッキングする。ランバ・ライドの肩口を思いきり踏みつけて地面に押し倒したナタリーは、そのまま彼の口内に銃口を押し込み、憎しみのこもった大声を上げた。

「ランバ・ライド……この顔で間違いない、父さんのカタキだ！ しね、ここで死ね！！！」

勢いに押されたランバ・ライドは「ひ、ひいいいい！！！」と情けない声を上げた。

君が何もしないと彼女はそのまま引き金を引いてしまうだろう。

●解説

ナタリーの目的は父親を殺したランバ・ライドを殺し返すことだ。

できればPC①にはナタリーを止めてもらいたい。そうしない場合、PLIには「代わりにジグレットが彼女を止める」と伝えて承諾のもと次の描写へ進もう。

【状況2】—PC①がナタリーを止めない場合—

今にも引き金を引きそうなナタリーに、ジグレットは止めておけ、と言った。

「何よ！ こいつを庇おうっていうの！？ 犯罪者なのよ！」

「そうじゃないさ。あんた、人を殺したことは？」

その質問にたじろんだナタリーは、知らぬうちに引き金にかかる指を緩めていた。

「じゃあ止めときな。コイツは正真正銘のクズだ。助けてやる価値なんかない。だが、あんたがその肩に負うには、重すぎる命だ。」

ナタリーには荷が重すぎる。その言い方にカチンと来たナタリーが苛立った様子で返答する。

「何よそれ！ あたしがひ弱だって言うの！？」

「そうじゃねえ。殺しを決意するくらい好かれた親父さんだったんだ。きっとアンタ愛されて育ったんだろう？ だったら、父親が守ってくれたそのきれいな肩を、コイツの汚い命で汚しちやいけねえよ」

数秒の間逡巡したナタリーがランバ・ライドから銃口を離し、力なくぺたりとその場にへたり込んだ。

「そんな言い方……ずるいじゃない……死んだ父さんまで人質に取るなんてあんまりだわ……」

「本当に殺すんなら、ここに来るまでに一人くらい手にかけておくべきだったな」

ナタリーはもうトリガーを引くことはないだろう。ランバ・ライドは緊張の糸が切れたのかその場で気絶した。

●解説

PCの代わりにもっともらしいことを言うように頑張る。頑張れ。

【エンドチェック】

□ナタリーがランバ・ライドに銃をつきつけた。

□ナタリーがトリガーを引くのを思いとどまった。

決戦フェイズ

イベント8 バトル「ガン・クレイジー」

登場キャラクター:PC①

場所:BAR

【状況1】

君達の活躍で無事ランバ・ライドは確保された。保安官に引き連れられていくランバ・ライドは、俯いて一言も喋らなかつた。

その後ろ姿を見送ったナタリーがフンと鼻を鳴らす。

「色んな噂が流れてたヤツだったけど、あんな感じだったなんてね。ランバ・ライドはただの悪党だったってワケね」

「いや、そいつあ違うぜ。ヤツはランバ・ライドなんかじゃない」

ジグレットはさも当然という風にそう言った。ナタリーが訝しい表情をする。

「は？ 何言ってるの？」

「あの様子じゃ事情聴取で口を割るのが関の山だろう。自分はランバ・ライドの名を語っていただけだったってな」

「……何？ どゆこと……？」

ナタリーは眉をひそめてジグレットと君を交互に見た。

●解説

このシーンではPLに少しだけ時間を与えたりして、本物のランバ・ライドを看破する試みをしてもらいたい。閃かなければそれでいいし、分かっただけでも少し気持ちいい。

分からなくとも、PLに「ジグレットが本物のランバ・ライドだ」と伝えてしまうのもいいだろう。何故ならRP上だけでも、PCが彼の正体を見破ったらすごくカッコいいからだ！

【状況2】

「何、簡単だ。俺さ。俺こそがランバ・ライドだ」

先ほどまでランバ・ライドの後ろ姿を眺めていた男が、くるりと君達の方に向き直った。

その衝撃の事実になタリーが「え———！？ うっそ———っ！？」と大声を上げた。

「俺が本物の二丁拳銃使い、ランバ・ライドなのさ」

「俺の偽物が出るって聞いてこの町に遊びに来たんだ。名声なんざ興味ないから隠しておくつもりだったんだが……気が変わった。今の俺の関心はアンタだ、PC①」

「俺だけじゃ奴らは止められなかった。あの鉄球だって拳銃二丁で一発分を反らすのがやっとだった。アンタと一緒にいなきゃこの町は救えなかった」

「だがな、俺は正義なんてどうでもいい。ただただ強い奴と勝負がしたいのさ」

「なあPC①！ 今ここで俺と勝負をしようぜ。アンタの実力を間近で見て震えが止まらねェのさ！ こいつを治めるにはアンタと武器を交えるしか方法がないんだよ！」

そう言って両手で拳銃を引き抜き、君にその銃口を向けた。

「承諾してくれよ……何、殺し合いじゃねえ。ただの楽しみさ！」

●解説

PC①が承諾しない場合、ランバ・ライドは「ならこの町の間が人質だ」という。この人質は偽ランバ・ライドとは違い、相手を戦いに駆り立てる側面を持っている。もちろん彼に町の間を傷付ける気はない。

PC①も戦闘を楽しむキャラクターであれば「どうせアンタも俺と同じクレイジーなんだろう？ なあ！」とか言うと多分カッコいい。

ナタリーには「何で！？ 何でよ！？ 一緒に戦ってたあなた達がどうして敵にならなきゃいけないの！？」とか困惑した様子で言わせておこう。

【戦況分岐】

- チャレンジ①に失敗している場合
→特になし。デメリットを受けるのはチャレンジ中のみだ。
- チャレンジ②に失敗している場合
→特になし。デメリットを受けるのはチャレンジ中のみだ。
- チャレンジ③に失敗している場合
→グリットを使用できない。

【バトル概要】

PC①の実力に闘争心を揺さぶられたランバ・ライドが戦いを挑んでくる。
このバトルではロストしてもキャラクターを失わない。
ヒーロー側はエリア1～2に配置。
ランバ・ライドはヒーロー側の配置から1エリア分の空きを作って3か4に配置する。

■敵対リスト

・ランバ・ライド ×1

<プレイヤーへの提示ルール>

このバトルでは「戦闘不能」か「死亡」、「絶望」、「汚名」状態になった側が敗北する。
敗北のペナルティはないのに加え、ヒーロー側はロストとして扱わない。
つまりこの戦闘ではキャラクターを失うことはない。ただただ、「サシでの勝負に負けた」という結果が付いてくるだけだ。(悔しい！)

【敵情報】

■ランバ・ライド(本物)

二丁拳銃使いの流れ者。

肉体30 射撃80% 生存50%
精神40 意志60% 知覚50%
環境25 交渉50%

ライフ :40
サニティ :45
クレジット:45
移動適正:地上

・コイントス

属性:強化、弱体 判定:一

タイミング:特殊 射程:一

目標:1体+自身 代償:なし

1ラウンド目の開始時に使用可能。

君と対戦相手は1D100を行う。出目の低い方はこのラウンドの行動順ロールで出た低い方の値をとり、出目の高い方は行動順ロールで出たの高い方の値をとる。

このパワーは相手の合意を得る必要がある。

ヒーロー側の要請があれば、このパワーは2ラウンド目以降も使用できる。

>放ったコインが地面に落ちた音が決闘開始の合図だ。

「古風だがこういう合図が好きだね……乗るかい？」

・ガンクレイジー

属性:攻撃、装備 判定:射撃

タイミング:行動 射程:2

目標:1体 代償:ターン10

目標に2D6点(最低7)のダメージを与える。

>二丁拳銃で精密な射撃を行ってくる。

「R&R!!(ロックン・ロール!!)」

・妨害射撃

属性:妨害 判定:射撃

タイミング:特殊 射程:一

目標:自身 代償:サニティ2

君がダメージを受けた直後に使用する。そのダメージを1D6点減少させる。このパワーは1ラウンドにつき1回まで使用可能。

>敵の攻撃に弾丸を当てて威力を減少させる精密射撃。

・威嚇射撃

属性:妨害 判定:一

タイミング:特殊 射程:2

目標:1体 代償:ターン2

効果:目標が移動した直後に使用できる。運動の判定に失敗したキャラクターは移動に失敗し、元居たエリアに戻る。

このパワーは1ラウンドに1回まで使用できる。

>足元などに弾丸をばら撒き行動を阻害する射撃技術。

・エアリアル・バレット

属性:妨害 判定:一

タイミング:特殊 射程:3

目標:4エリア 代償:クレジット4

効果:目標は1D10を行う。出目が1~5であれば、出目の値をターン・カウンタからマイナスする。出目が6~10であれば、出目-5の値をターン・カウンタにプラスする。

このパワーは全てのキャラクターのターン・カウンタが11以上である場合、1ラウンドに1回のみ使用できる。

>エリア上空に弾丸を無差別にばら撒く球体型オブジェクトを放り投げる。観客には弾は当たらない。

「ただの一騎打ちもいいがちいと味気ねえ！ さあ博打といこうぜ！」

～配置・戦術～

1R目の開始時は「コイントス」でギャンブル性のある戦闘を演出していこう。

戦闘中の行動は単純だ。

「ガンクレイジー」でヒーローのライフを削り、攻撃を受けたり近づかれば「妨害射撃」、「威嚇射撃」を使用する。

両キャラクターがターン11以上になった瞬間に「エアリアル・バレット」を使い場をかき乱して行こう。

1対1の戦闘は単調になりやすい。そのためターン・カウンタを積極的にいじっていく。

余韻フェイズ

イベント9「事件の後」

登場キャラクター:PC①

場所:BARの前

【状況A】—ヒーローが勝利した場合—

ランバ・ライドが君の目の前でばたりと倒れ込んだ。

ナタリーがすぐに駆け寄ってきて安否を確認する。そしてホッと胸を撫でおろした。

「よかった……まだ生きてるわ」

「それにしても、何で味方だったあなた達が戦わなきゃいけなかったの？」

少し不機嫌そうに言う彼女の肩に、ギャラリーだったガンマンが手をかける。

「こうやって戦わなきゃ理解し合えない事ってのもあるんだ。だから野暮だぜ。わかるかい、嬢ちゃん？」

「全然、わかんない！」

ナタリーは拗ねた様子で踵を返し、ずかずかとBARの中へと帰っていく。そうして大きな声で注文をする声が聞こえた。

「メロンクリームソーダひとつ！！」

起き上がってきたランバ・ライドはその様子に、君に肩をすくめて見せた。

【状況B】—ヒーローが敗北した場合—

君は清潔そうな白い壁をした部屋で目を覚ます。ベッドに横たわっており、白いシーツが掛けられている。どうやら病院のようだ。

「あら、気が付いたのね」

声をかけてきたのはナタリーだ。

「ちょうどお見舞いに来たところで良かったわ。あなた、しばらくの間眠っていたのよ」

そう言っで見舞いの花を花瓶に活けていく。

「本物のランバ・ライドの方から伝言を預かってるわ」

ナタリーは君に小さなカードを手渡してきた。そこには「楽しかったぜ。またな。」という一文と、連絡先のようなものが記されている。

「あいつ、戦いが終わって早々にいなくなっちゃったのよ。なんでも、『決闘罪みたいなモンでしょっ引かれる前に立ち去る。なに、俺は流れ者。ツキが巡ればまた顔を合わせるだろうさ』ですって。今度会ったら何か言ってやりなさいよね」

そして思い出したように君に聞いてきた。

「それで？ リンゴでも剥く？」

制作

シナリオ制作: **時そば**

[シナリオトレーラー_概要](#)

[シナリオトレーラー_エントリー](#)

[時そばオリジナルシナリオ一覧](#)