

沈む太陽 Ver1.0

作：卵豆腐さま

▼プレイヤー人数

1名（GMは含まない）

▼想定プレイ時間

2時間～4時間（テキストオンラインセッション時）

●本シナリオは、少人数のプレイヤー、短時間のプレイが可能なシナリオだ。

使用するルールも絞って有り、気軽に遊ぶことができるだろう。

セッション舞台は特定してないので、PC設定に合わせる事が出来るが、依頼の開始場所は街の中である。

●想定レギュレーション

▼想定参加PC

初期作成PC、ただし、銃をメイン攻撃とする、戦闘重視キャラ。

アーキタイプを使用する場合は、ストリートサムライ、またはガンスリンガーアデプトを推奨する。

経験を積み成長をさせたキャラでも、プレイ可能だが、戦闘難易度が物足りないだろう。

▼自作PCの場合の、所持技能、DP目安

ピストル・自動火器、等の、インプラントやアデプトパワー発動による補正を加えた最終技能DPが15DP以上
ダメージ抵抗DPの、補正を加えた最終値が17DP以上
物理イニシアティブの、補正を加えた最終値が3d6+8以上

▼使用ルールブック

シャドウラン 5th edition

・トレーラー

都市は、いつだって平和に見える。

世界は、いつの間にか変化に順応した顔だけを見せ、後ろ暗い部分は、全て都市の影の中だ。

簡単な護衛の依頼。

いつもの仕事のはずだった。

ランナーにとってはよくある仕事。

だがこれは、数十年の昔、世界がまだ覚醒したばかりで、混沌の坩堝の最中であつた時代の、その後日談。

▼PC ハンドアウト サムライ/銃アデプト

君はランナー、又はランナー志望者だ。

君に伝手があるならそこから、無いならランナーへの仕事仲介を行っているNPCから、今回の仕事の依頼が入る。

依頼内容は、依頼人を護衛しながらの移動、移動中の障害は、下っ端程度のギャングが襲ってくる事が予想される。

//////////

■GM用テキスト

■ストーリー

数十年前（2010～2018 年前後を想定）、アメリカ合衆国で、サンセットというアウトローはある町を強盗団から救った。

強盗団は町から追い払われ、それから数十年の時が経った。

サンセットはもう生きてはいまいと、噂が立った。

そして現在、国際犯罪シンジケートとなった強盗団の跡継ぎ争いに敗れた男、ネポスがいる。

ネポスは、サンセットが生存しているという情報を掴み、サンセットを倒し、シンジケート内での地位向上を図ろうとした。

サンセットは、ネポスの目を逃れ、国外に脱出するために、PCに依頼を持ち込んだ。

だが、前後して、サンセットを狙うもう一人の男、過去のサンセットのライバル、年老いたペーロもひそかに活動を開始していた。

このシナリオは、PCがネポスからの追手のギャングとペーロの手からサンセット（偽名：トラモント）を護衛し、昼の13時30分出発し、夜の20時までにサンセットを目的地の飛行場に連れていくことができれば、無事終了となる。

※このシナリオは、サンセット又はペーロとPCが事前の関わり合いがあるようにするのも、面白いだろう。

そうする場合の解説は、シナリオ末尾に記す。

//////////

▼導入

●オープニング1 よくある仕事

◆解説

PCの伝手(PCのコンタクトにフィクサーが居れば、一番向いているだろう)又は、GMの設定した依頼仲介を生業とするNPCから、PCへと依頼が持ち込まれる。

▼描写

ある日の昼、PCのコムリンクにメッセージが入る。
○○(伝手の名前や職名)からの連絡だ。PCへ紹介したい依頼があるらしい。

メッセージを表示させると、
「今日の夜8時まで、依頼人を護衛して、ある場所に連れて行ってほしい。引き受けてくれるなら、依頼人との待ち合わせ場所にすぐに移動してほしい」という文章が現れる。

・GMへの注釈

この場面のはメッセージではなく、NPCが直接PCに連絡してきたことにもできる。

その場合は、NPCとの会話になる。

PCが移動するなら、依頼人(サンセット=トラモント)との待ち合わせ場所へ移動し、次のシーンへ。

移動せず、伝手へ詳しい依頼内容を聞こうとするなら、伝手からは以下の説明がされる。

PCの質問に応じて、情報を返すとよい。

「依頼料は5000新円と、年代物の中古バイク(ハーレーダビッドソン・スコーピオン)バイクは売り払えば3000新円になるだろう」

「予想される障害は、ギャングが数名」

「依頼人の名前は偽名みたいだが、トラモント、ヒーマンの男性老人」

「依頼人はかなりの年だが、かなり体を動かせるみたいだから、護衛はやりやすいだろう」

「移動先は、普通の移動で、5時間かかる場所だ。私設の飛行場が目的地だ」

「移動方法は、依頼人からはサイドカー付きのバイクが提示されている」

「ギャングが襲撃してくる場所は分からないが、バイクでの移動中には、人気がない街の外も通る、その辺ではないか」

●オープニング2 トラモント

◆解説

トラモント(サンセット)とPCが会う場面。

待ち合わせ場所は、伝手が依頼の仲介によく使う、個室もある店だ(昼食堂・夜バーを想定)

昼の一時を、PCが店にやってくる時間とする。

▼描写

奥の個室では、鋭い目をした老人が、ピンと背筋を伸ばし立って待っていた。

老人「俺の事は、トラモントと呼んでくれ」
いきなり、偽名だという宣言みたいな台詞だ。

◎ここでPCに知識技能判定を求める。イタリア語又は論理-1のデフォリングも可能。

1 ヒット: イタリア語で、トラモントは、日没という意味だ。

トラモント

「依頼内容は護衛、今日の夜8時まで、俺を護衛し、○○(セッション舞台により名称を変える。○○のままでもいい)の飛行場まで向かって欲しい」

「報酬は、現金が5000と、中古のハーレーダビッドソン(バイク)を一台」

「襲ってくる連中の殆どは、大したことない連中のはずだが、数だけは多い」

「俺もこの年だ、道中は、貴方に任せたい」

◎PCがトラモントの能力を知りたがった場合、知覚(視覚補正有効)判定を求める。

1 ヒット: 老人にしては、相当に身体の動きが軽快だ。護衛時にトラモントが体を動かせるなどの心配は要らないだろう。

2 ヒット: PCには隠すつもりはないらしい、懐に銃を持っているようだ。

3 ヒット: バイオウェアなのか、アデプトパワーなのかはわからないが、目立ちにくい身体又は技能強化を身体に施していると予想できる。

PCが依頼を引き受け、トラモントやGMへの質問がなくなったら、次のシーンに移る。

▼結末描写

「これから30分程度、出発準備の為に席を外す、貴方(PCが名を名乗ったなら名前呼びでもいい)もその間に準備を済ませておいてくれ」

そういって、彼は部屋から去っていった、PCには自由時間が出来た訳だが、どうする?

PCからの質問への応答例 オープニング1での回答例や調査シーンでの技能判定結果も参考に出来るはずだ。

質問に答えるだけでなく、適宜PCに知識技能などで判定を求め、このシーン以外でのシナリオ記述も参考にし、情報を出していい。

・バイクも貰っていいのか？

「大事な相棒ではあるが、俺がこれから移動する場所では使えない。ならば、使ってくれる者に渡すか、売ってくれた方がいい」

・襲ってくるのはどんな敵だ？ 何故襲われる？

「能力的には、今回紹介するランナーなら楽に撃退できる範囲だと仲介者には保証してもらった。詳しくは話したくない」

トラモントは、敵の詳細を話したくないようだ。詳しい事情を話して、PCを巻き込みたくないのだろう。

PCが【エチケット】又は【交渉】で判定して、成功数1以上を出せば、うまくランナーとしての力をアピールでき、話してもらい事が出来る。

PCが、詳細を話してほしい理由などを説明・工夫する場合、PCに分があるとGMが判断すれば、判定に+1～2DPの補正を与えていいだろう。

成功時

「……万が一にも巻き込みたくないから話したくなかったが、貴方ほどの力を持つランナーにはその心配は不要なようだ」

「俺を狙っているのは犯罪組織【バイオレンス・ポッセ】のネロスという男だ」

「俺は昔、バイオレンス・ポッセのボスを倒した。だが、バイオレンス・ポッセは新たなボスを担いで存続してきた。その今代の跡継ぎ争いに敗れた男が居る、それがネロスだ」

「ネロスは、俺を倒せば、今のバイオレンス・ポッセの中で、影響力を増せると考えているらしい」

「だが、バイオレンス・ポッセの中でネロスの持つ権限は少ない。この辺りの勢力を持たないギャングに、小金と装備をバラまいて、俺を狙わせるぐらいしかできない程度だ」

失敗時、又は判定をしない事を選択

「すまないな」

・どの場所で、どのように襲われそうかわかるか？

「この辺りの地理には詳しくないが、流石に人目のある街中での襲撃はあり得ない」

「狙われるとすれば、街を出ての移動中、狙撃を護衛である貴方や車両が受けるだろう。生かして捕まえようと狙われているから、俺は攻撃されないはずだ」

「後は、山の中の細道も通るから、その何処かで網を張られている可能性が高い」

・目的地まで、夜8時に間に合わなければどうなる？

「滅多に出ない飛行機便だから、乗り損ねたら困ったことになるな」

・前金が出るか？

「1000支払う。残りは、仲介者に預けてある。バイクは目的地に着いたら、鍵とオーナー権を渡す」

・トラモントは本名ではないようだが？

「余り名乗りたくない名だからだ」

/ 調査可能シーン /

●調査 30分の自由時間

◆解説

トラモントが部屋の外に出て行った後、出発までの調査可能時間。

この護衛の背景や、襲撃相手の情報の調査が可能。

GMはPLに、このシーンは、気になることがあるなら調べる事が出来る時間だと説明しよう。

PCの知りたい事の、知識技能判定や、コンタクト使用を行うことを想定している。PL側から提案があった場合【マトリックス検索を行う】で情報調査が出来るとしてよい。

コンタクトの能力値や判定が必要になった場合、一番そのコンタクトに近いと思われるアーキタイプやサンプル・コンタクトの能力値で判定する事を想定している。

目安として、3度までの知識技能判定と、一人のコンタクトとの接触を、この場面での最大行動回数とする。

知識技能への再挑戦は-2DPのペナルティを負うが可能、3度までの回数は重ねて消費する。

GMが望むなら、コンタクトの登場判定はせずに、自動登場としてよい。

コンタクトへ可能な頼み事の回数や、範囲は、GMが決めてよいが、山道を防ぐギャング4名との最終戦闘が無くなるような手助けはしない事を推奨する。

PCがこの個室から出ていくことを想定した文章は書いていないが、30分以内にPCが戻ってきて、トラモントの護衛を行うなら、PCが外に出ても問題はない。PCがそのような行動を取りたがった場合、適宜に対応するか、対応が難しいなら断る事。

▼描写

トラモントが出かけ、静かになった個室。

出発まで、しばらくの猶予があるが、どうする？

◎調査可能情報

/ トラモントの正体、経歴 /

知識技能 ランナー、アメリカの歴史、ガンマン、やGMが認めた知識技能で判定可能。直観-1デフォリングでも判定可能。

フィクサーや情報屋、歴史家のコンタクトに情報収集を頼むなら、p394 情報収集 にあるように、すでに情報を知っている可能性がある。

ヒット数1:

数十年の昔、世界がまだ覚醒のごたごたで、混沌の坩堝の最中にあった時代、アメリカ合衆国（現：アメリカ先住部族連盟諸国が分け合っている地域）に伝説のアウトローが居た。

アウトローの名前は【サンセット】

そのアウトローが、どの様な背景を背負っていたか、知るものはない。

ただ、現在に残っている情報は、そのアウトローが拳銃だけを武器に、いくつかの犯罪組織を滅ぼし、時には企業とさえ戦ったという事だけだ。

そのアウトローの噂は、ある時から聞こえなくなった。

どこかで、死んだのだろう。

アウトローを知るほとんどの者は、そう思った。

数多の敵を倒したサンセットだが、一人だけ倒せなかった相手がいるらしい。

【ペーロ】と呼ばれた、サンセットのライバルがそれだ。ペーロの行先だが、最後はある企業に属したと噂されている。サンセットよりは、生きてる可能性が高いだろう。サンセットより10~20は若かったし、企業に属したなら、噂が聞こえてこないのも納得できる。

ヒット数2:

サンセットが敵対した中に【バイオレンス・ポッセ】という強盗団が居た。

サンセットの手により、バイオレンスのボスは倒され、バイオレンスが当時手に掛けようとしていた、田舎町は救われた。

だが、生き残った【バイオレンス・ポッセ】の組員を集めて、犯罪組織として復興させた、ボスの後継者がいるらしい。

時間が経った今、サンセットに倒されたボスも、その後継者も、死んでしまったが、もしサンセットを倒せるものが居たなら、新生【バイオレンス・ポッセ】の中で影響力を持つことができるだろう。

ヒット数3: サンセットは、実は生きている。まことしやかに、そんな噂が流れている。

そして、サンセットが今いる地域は〇〇(セッション中の舞台) だそうだ。

/ サンセットの意味 トラumontとサンセットの関り /

知識技能 英語、論理-1デフォリングでも判定可能。

ヒット数1: 英語でサンセットは日没という意味だ。

ヒット数3: トラumontも、英語ではないが日没という意味だったはずだ。

/ バイオレンス・ポッセ /

知識技能 犯罪組織、アメリカの歴史、等で判定可能。フィクサーや情報屋、犯罪組織のコンタクトに情報収集を頼むなら、p394 情報収集 にあるように、すでに情報を知っている可能性がある。

ヒット数1: バイオレンス・ポッセの、現在のボスと後継者争いの負けた兄弟が、現在〇〇(セッション舞台地域)にやってきてるらしい。

サンセットを狙ってやってきた、という話だが。

サンセットはかなりの老人のはずだ、生きているのだろうか?

ヒット数2: サンセットを狙っている、バイオレンス・ポッセの子孫の名前はネposという。幾名かの配下と一緒に〇〇(セッション舞台地域)に入国したそうだ。

ネposは、金をばらまいて、地元のギャングを雇っているらしい。

だが、地元のギャングは、トラumont、という老人を狙えという依頼を受けたらしい。

ヒット数3: ネposは、〇〇(セッション舞台地域)で活動が確認された。

また、ネposは、ペーロという人物をサンセットを捕まえるために雇おうとしたが、断られたらしい。

ヒット数4: ネposは、自らの手で、サンセットを始末したがっているらしい。

だが、ネposは、マンディンで身体改造はしておらず、戦闘能力はあまり高くないそうだ。本人が戦いの場

に出てくることは無いだろう。

それと、ネポスに雇われたギャングたちにも、強力な力を持つ者はいないらしい。

/ ペーロ バイオレンス・ポッセ以外にサンセットを狙いそうな相手 /

知識技能 ランナー、アメリカの歴史、ガンマン、企業、警備、やGMが認めた知識技能で判定可能。直観-1デフォリングでも判定可能。フィクサーや情報屋、ガンマン、企業のコンタクトに情報収集を頼むなら、p394 情報収集 にあるように、すでに情報を知っている可能性がある。

ヒット数 1: サンセットのライバル、二丁拳銃のペーロは、大変な女好きとして有名で、軟派な男だが、子供にも優しくかったらしい。

そのペーロだが、現在も存命らしい。現在はカルロと名乗り、シアワセの警備部に所属しているようだ。

そしてカルロは、インプラントを埋め込んだアデプトだそうだ。老齢だが、かなり戦闘能力が高いらしい。

ヒット数 2: カルロは、インプラントを全部摘出する手術を行ったそうだ。そして最近突然辞表を出し、警備部を辞めたいらしい。

ヒット数 3: カルロは、〇〇(セッション舞台地域)で、最近活動が確認された。誰にも雇われず、独自に活動しているようだ。

カルロ=ペーロは、サンセットに、最後の勝負を仕掛けるつもりらしい。

彼は自信家であり、堂々と勝負を持ち掛けると予想される。

/ 護衛中、襲撃の危険性がある場所 /

知識技能 〇〇(舞台名) 密輸ルート 逃走ルート 等で判定可能。直観-1デフォリングでも判定可能。舞台になる地域の地理を知っていそうなコンタクト(警官やリガー等)に情報収集を頼むなら、p394 情報収集 にあるように、すでに情報を知っている可能性がある。

ヒット数 1: 都市からバイクで移動し、3時間程で、人里から離れ、周囲に人家が無くなる。

襲撃があるならば、その先だろう。ただし、

その場所であっても、道路を監視するカメラは時折存在しているし、警官の見回りも稀には存在する。

そのため、堂々と道路の真ん中に襲撃者が躍り出てくることは無いだろう。

その周辺での襲撃方法は、道路を挟んで生える繁みと樹木に隠れて、銃を利用しての、狙撃だと予想される。

都市からバイクで移動し、4時間30分程で、目的地の飛行場に続く山中の道がある。

私道ではあるが、特に出入りが制限されている訳でもなく、何かが起こっても警察も来ない場所だ。直接の戦闘があるなら、そこだろう。

ヒット数 2: 繁みと樹木に隠れての狙撃に適したポイントを、いくつかに絞ることができる。

移動時に、【航法】判定を行い、ヒット数が3以上で、狙撃のイベントを避ける事が出来るようになる。

私道の方は、時間内に飛行場に向かうならば、絶対に通る事になる。戦いは避けられないだろう。

/ トラモントを狙うギャング 舞台になった都市周辺のギャングに関わる噂 /

知識技能 ギャング 暗黒街 ストリートの噂 犯罪組織 等で判定可能。直観-1デフォリングでも判定可能。

フィクサーや情報屋、警官やギャングに情報収集を頼むなら、p394 情報収集 にあるように、すでに情報を知っている可能性がある。

ヒット数 1: この辺りで、ギャングが複数人雇われている。

そのギャングたちは、銃や防具を配られている者も居て、装備はそれなりに整えられているらしい。

ヒット数 2: ギャングたちは、全部で8人雇われたそうだ。そのうち4名に、スナイパーライフルが配られたらしい。

ただし、その4名は、スナイパーライフルをかるうじて扱える程度で、上手くはないそうだ。

飛行場までの道中でスナイパーライフルを持つ4名が二組に分かれて潜み、飛行場近くにその他の4名が向かったらしい。

PCの行動や判定が終了するか、PCに行動や判定が無かったら、このシーンは終了する。

▼結末描写

トラモントが出て行って、そろそろ30分になりそうだ。
個室の扉が開くと、トラモントが姿を表し、PCと店の外にあるバイクの場所へと案内する。

トラモント

「行こうか。移動方法は、俺のバイクだ。移動が終わったら、貴方への報酬として渡す予定のモノだな」

●出発

◆解説

出発のシーン。移動方法はサイドカー付きのバイクで、PCがサイドカーに乗ることをトラモントから提案される。

PCがバイクを運転したがったり、他の移動方法を提案してきた場合、それに合わせて運転手や移動に使うヴィークルを変更したり、この先のイベント内容を変更しても良い。対応が難しい場合は、ヴィークルの変更は「PCの提案してきた移動方法を使うのは、予算の都合で無理」だったり「PCの所持ヴィークルは現在使えない事情がある」ことにしたりするように、PLと相談しよう。運転手の変更については「トラモントは凄腕のヴィークル乗りである」「銃を使うPCの手は空けておきたいとのトラモントの強い要望がある」こと、PCが護衛に専念するのが依頼人の要望だと説明しよう。もちろん、それに合わせて、描写やトラモントのセリフも変更してよい。

▼描写

駐車場にある、サイドカー付きのバイクに案内される。バイクは、見た目はかなり年季が入っているが、中身は新しいものに入れ替えて使っているようで、動きは最新の製品と遜色ないと判る。

トラモント「運転は、俺がやろうと思う。貴方の手はフリーにしたいからな。……それでいいか？」

トラモントは、PCの答えを待っている。

・バイクのデータは、ルールブック p469 のハーレーダビッドソンの乗員数を2に変更したものとする。

PCに乗員数2のバイクを渡す事が出来ない場合、サイドカーを取り外し乗員数1に変更しなければPCは使えない、ということにするとよい。

PCがバイクに乗ると答えたなら

▼結末描写

トラモント「では、乗ってくれ」

PCとトラモントは、市内を出て、飛行場のある方面にバイクで移動して行く。

●移動

◆解説

道を挟んで、銃を構えるギャングに狙撃されるシーン。ギャングを撃退するか、逃げ切るか、PCが気絶すれば、シーン終了となる。

場面の展開は、大きく分けて三つ。戦うか、逃げるか、遭遇を避けるか、である。

戦う場合、更にヴィークルに乗ったまま戦うか、降りて戦うか、の選択になる。

▼描写

出発して3時間程度が過ぎた。

徐々に周囲の人の気配や、ギラギラと光るARの宣伝ポスターや看板が少なくなっていく、自然に近い光景が周囲に広がっていく。車道を挟み、樹木や草木が生い茂っている。

・PCが事前に狙撃ポイントを絞り、ギャングとの遭遇を避けるルートを割り出せるチャンスを得ていた場合、ここで【航法】判定でヒット数3を出すことで、遭遇は無くなる。

航法ではなく、GMが認めた他の技能や知識技能（例1：舞台の地域知識）でも判定を行えるとする。

マップソフトの使用や、コンタクトへの助力を求めるなどの、ルートの割り出しや移動に役に立ちそうな行動提案がPLからあれば、判定に+補正を認めてもいい。

トラモントは、この辺りの地理には詳しくなく、この判定には役に立たない。

もし、PCがバイクの運転をしているならば、PCは地上機操縦（専門化：車輪型等、バイク運転への補正が有効）の判定を航法判定の前に行えろとし、そのヒット数分、航法判定に必要なヒット数を減らせろとする（航法の最低値は1）

▼航法判定に成功した場合の終了描写

裏道を使い、襲撃を避けスムーズに移動することが出来た。

・PCが航法判定をしないか、失敗した場合の展開

◆解説

描写の後、隠れて待ち構えるギャングにPCが気づくかの知覚（視覚）判定が起こる。

PCが気づいた場合、バイクから降りてギャングと戦う、ギャングを奇襲する等、PCからの能動的な行動も可能になる。

気づかない場合、バイクに乗ったままのPCが、不意打ちテストを強制され、戦闘開始する。

▼描写

人気は無くなったが、道路は続く。

通りかかる他の車両も見えなくなった。道路の両端を囲む深い草木の繁みからは、時折動物の鳴き声が聞こえる。

◎知覚（視覚に関するプラス補正有効）

ヒット数2：隠れているギャングに気づくことが出来る。

・この場の知覚には、PCの得ている情報により補正が掛かる

（他の補正は、PCは積極的に警戒するが、ギャングとの距離もあるため、打ち消しあって存在しない、という扱いにしてよい）

補正 DP

+2：PCが、ギャングの狙撃の情報を得ていた/ギャングの襲撃が狙撃で行われるのを予想できていた

+2：狙撃が行われるだろうポイントを絞っていた、狙撃が道路を挟んでの両端からとの情報を得ていた、狙撃手が樹木や草木の中に隠れているとの情報を得ていた、等の具体的な狙撃の情報を得ていた

▼知覚成功時

道路を囲む樹木の影に、スナイパーライフルを構えた男が、二人隠れている。

今なら、バイクから降りて迎え撃つことも、こちらから奇襲を仕掛ける事もできそうだ。

・バイクに乗ったままなら、PCが+6DP（通常より補正が高いのは、トラモントがバイクの運転でPCを援護しているからという特別補正）の修正を得て、不意打ちテストを行う事が出来る。敵のギャング二体も、修正なしで不意打ちテストを行う。不意打ちテスト結果を適用した戦闘を開始する。

不意打ちテストを行わずに、通常戦闘を開始することも可能。

この後の戦闘は、PCが「ヴィークルに乗ったまま」の修正が付くが、2戦闘ターンが過ぎれば、自動的にギャングを振り切る事が出来る。

1戦闘ターン経過毎に、敵との距離が20M離れるとする。

・バイクから降りると、不意打ちテストは無しでギャングとの戦闘が開始される。ギャング達の居るラインまで10M~50MまでのPCの選んだ距離で戦闘を開始できる。

PCが望むなら、バイク、樹木、ガードレール等を遮蔽として扱える。

▼知覚失敗時

PCとトラモントを載せ、バイクは進む。

このまま平和に進むかと思われたが、周囲の樹木の影から、キラリと光るスナイパーライフルの砲身が現れた。

・バイクに乗ったまま、PCは不意打ちテストを行う。敵のギャング二体は、+6DP修正で不意打ちテストを行う。不意打ちテスト結果を適用した戦闘を開始する。

不意打ちテストを行わずに、通常戦闘を開始することは不可能。

この後の戦闘は、PCが「ヴィークルに乗ったまま」の修正が付くが、3戦闘ターンが過ぎれば、自動的にギャングを振り切る事が出来る。

1戦闘ターン経過毎に、敵との距離が20M離れるとする。

▼特殊・知覚成功時も失敗時も、PCがバイクに乗っている場合、

戦闘中、PCは地上機操縦（専門化：車輪型等、バイク運転への補正が有効）の判定が可能になる。

ヒット数無し、クリティカルグリッジ：その場で転倒し、バイクから落下。落下ダメージ6DV AP-4をPCは受けた後、転倒したまま、戦闘続行。

転倒した場合の敵との距離は10mとする。

この場では具体的な影響はないが、トラモントも一緒に落下し怪我を負う。

バイクは無事である。

ヒット数無し、グリッジ：自動的にギャングを振り切れるターンが、1戦闘ターン増加

ヒット数4：自動的にギャングを振り切れる戦闘ターンを、1戦闘ターン短縮。

ヒット数8：自動的にギャングを振り切れる戦闘ターンを、2戦闘ターン短縮。

ギャングを振り切れなかった場合、PCがバイクを運転したままの戦闘が続行される。

バイクの運転には、通常は複雑行動が必要とする。

戦闘中ダメージを受け、バイクの上で【転倒】した場合、落下ダメージ6DV AP-4を受けた後、転倒したまま、戦闘続行。

バイクの運転をトラモントに引継げば、PCは戦闘に専念することが可能。

トラモントに運転を引き継ぐには、簡易行動を消費して即座にIS-5しつつ、【体術】判定でヒット数2が必要。

失敗しても、グリッジやクリティカルグリッジでないなら、引継ぐ事が出来ないだけである。

▼戦闘時の状況

- ・戦闘配置位置（敵の不意打ち発生時）

敵◎ | バイク | ◎敵 PC が載っているバイクと敵の距離は 10M とする。敵は PC を最優先で狙う。

敵有利の不意打ちが発生しない場合、適宜、PC とバイクの位置は変更される。

敵が両端に分かれている為、片方の敵まで 10M なら、もう片方の敵まで 15M などする方がリアルではあるだろうが、簡略化した戦闘を行うと PL に断り、両方の敵までの距離を一律の距離にしてもよい。また、独自にマップを用意してもよいだろう。

▼敵データ

この場面のギャング二体はプロ意識 0 のグラントである。データは共通している。

プロ意識 0 なため、一人倒れれば、残りのギャングは戦意を失い逃げ出し、以後 PC の前に姿を現すことは無い。

- ・スナイパーライフルを持ったギャング

強靭 4 敏捷 3 反応 3 筋力 4
意思 2 論理 2 直観 3 魅力 2
身体 5 精神 3 社交 4

コンディション・モニター 10

装甲 6（アーマー・クロージング）

技能 長銃 2 ピストル 3 棍棒 3 脅迫 2

装備 ルガー101（スマートガン・システム適用中 精度 2UP 長銃 DP+1） 眼鏡（抵抗光補正、スマートリンク）
ナイフ メタリンク コルト・アメリカ L36

攻撃 DP ルガー101（通常弾） 敏捷 3+長銃 2+スマートリンク 1 合計 6DP

▼戦闘終了/バイクで逃げ切った後の 描写

「今の連中は、放置しておけば良いだろう。だが、他の追ってくる連中まで相手にするのは面倒だ、バイクを飛ばしていきたいが」

周辺は静かになった。とりあえずの安全が確保できたようだ。

だが、他の追手が来ないとは限らない、トラモントの言う通り、飛行場に急いだ方が良いでしょう。

○戦闘終了後、PC が移動せず、時間が経過した場合、他の場所で張っていたギャング二名（データはスナイパーライフルを持ったギャングと同様）が、車に乗ってこの場にやってくる。

PC に、そのことを伝えても移動しなかった場合、二度目の戦闘が発生するだろう。

スナイパーライフルを持ったギャングたちを捕まえて尋問した場合、ギャングたちを雇ったボス、ネポスの名前と、雇われたギャングは全員で 8 名だという事がわかるが、もたもたしていると、他の場所で張っていたギャングが二名やってくるのは同じである。

▼PC が気絶した場合

（だが、こうなる前に、シャドウランの PC には【エッジを消費して】の死者の引き金を使用する選択肢や、【エッジを燃やし】て判定の成功を買う選択肢もあることに留意。もし、死者の引き金でギャング一体と相打ちになるなら、残りのギャングは逃げていく。その場合、PC が生きていれば、トラモントが PC への治療を施したとし、PC の身体又は精神コンディションモニターを全快させてい）

描写

意識が途切れる直前に、声が聞こえた。

トラモント「降参する、着いていこう。だが、このランナーの応急手当はさせてくれ」

次に目が覚めた時、ベッドで寝かされていた PC の前には、最初に PC に依頼を持ち込んできた仲介者 NPC がおり、PC が道路の脇で寝かされていた事を PC に伝えてくる。シナリオエンド。

▼PC が死亡した場合

【エッジを消費】しての死者の引き金を使う、【エッジを燃やし】て九死に一生を得る、などの効果が存在する事に留意し、それでも PC が死亡を選択した場合、PL に好みに演出してもらい、最後の花道を作ると良いだろう。詳しい描写はここでは用意しない。PL と相談して欲しい。

●道を塞ぐギャング

◆解説

普通の戦闘での最終決戦。避ける術はなく、四体とのギャングと正面からの戦いになる。

敵のプロ意識は 1。二人倒せば、ギャングは逃げていく。

▼描写

時間が経ち、辺りは夕焼けに染まっていく。
もうすぐ飛行場だが、道路を塞いで、大きな髑髏のペイントがされた、派手なバンが二台止まっている。
その前に、四名の男が立っている。男たちは派手な揃いのジャケットを羽織り、手には銃または棍棒を持っている。

銃を持つ男が二名 棍棒を持つ男が二名。
ギャングたちのセリフ「来やがったぜ！ カモが！」「爺ともう一人ぐらい余裕だろう！」「おい、爺は殺すなよ」「ヒャッハー！」
ギャングA「ここは通行止めだ、アンタ(PC)は何だ？俺たちは、爺に用事があるんだ、素直に通してくれれば、アンタには用事はないぜ」
ギャングB「囲まれて、袋にされるのが嫌なら逃げな！」
ギャングC「どうするのが賢いか、わかるだろう？」
ギャングD「ここまでは来れたみたいだが、4対1だぜ！」

トラモント「戦うしかないと思うが、頼めるか？前の連中を倒して、車のカギを頂いて、どかして進む」

▼PCが戦うと決めた場合、以下の描写。
トラモント「あの位の相手なら、1~2名行動不能に落とし込めば、逃げ出すだろう。頼んだぞ」

ギャング「地獄で後悔しな！」

通常の戦闘を開始する。

▼戦闘時の状況 以下はイメージを助ける配置図であり、マップの用意ができるなら別のマップを用意してよいし、逆にまったくマップを使わずに戦闘を行っても良い。それぞれの敵との距離が何Mなのか、遮蔽はあるのか、さえ管理できれば、戦闘は可能なはずだ。

・戦闘配置イメージ 敵=ギャング 繁=遮蔽に出来る
繁みや樹木

繁				繁
繁	A	B		繁
繁	C		D	繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁
繁				繁

PCはこのライン上なら
好きな場所に配置可能

繁=遮蔽までの距離は、PCの初期配置によって変更。

PCが中央に位置するなら、繁みまでは15M、敵とは10M
(斜めや奥の敵との距離をリアルにしたいなら、更に増やしてよい)の距離とする。

サンセットの位置は提示していないが、対して離れた場所には居ないとする。

敵にある程度以上のダメージが入った後も、PCが逃げ腰に振舞ったり、遮蔽に隠れ攻勢を掛けないなら、痺れを切らした敵が、サンセットを狙う展開にもっていても良い。

その展開に持ち込む場合のサンセットのデータは、後記を参考にすること。

▼敵データ 4体グループでプロ意識1、として扱うが、PLがシャドウラン5thに慣れてない場合、プロ意識0にしよう。

ギャングAとB 基本ルールブックp388のプロ意識1、ルテナントではない方のグラントデータを使用。
ギャングCとD 基本ルールブックp387のプロ意識0、ルテナントではない方のグラントデータを使用。

◆トラモント(サンセット)のデータ(ストーリービルド方式)

強靱2 敏捷2 反応2 筋力2

意思5 論理3 直観4 魅力2

身体3 精神5 社交4

コンディション・モニター 11

装甲8(アクション・ビジネス・クロス)

技能 ピistol13

資質 天賦の才(ピistol)

装備 コルト・アメリカL36(通常弾) フェアライト・

カリバーン クイックドロージャー

▼PCが敗北、死亡、降伏等をした場合の描写

●移動 にある、気絶時や死亡時の描写を参考、描写を行って欲しい。

そのままの終了をGMとPLが望まない場合、この場面の近くにはペーロ(カルロ)が居る。

戦況がPCにとって不利な場合、彼がこの場にたどり着き、PCを援護し敵の数を減らすなどの展開にもっていき、こともできるだろう。

ペーロも、トラモントがギャングに連れていかれる事は望んでいない。

▼戦闘終了時の描写

ギャング「ひいひい、ゆるしてくれええええ」
ギャング達は、武器を放り出しへたり込む。

●決闘

◆ギャング達との戦闘が終わった直後、ペーロ（カルロ）がやってきて、トラモントに決闘を仕掛けようとする。

だが、トラモントは、PCに決闘を邪魔するように依頼する。

PCがトラモントの頼みを引き受けるなら、PCはペーロに【武器落とし（部位狙い/叩き落とし）】を挑む事になる。

▼描写

ギャング達は、PCに車の鍵を差出し震えていた。鍵を受け取ると、ギャング達は一目散に退散していった。

これで車を退かす事が出来るだろう。あとは飛行場へ進むだけのはずだったが、誰かが拍手する音が聞こえてくる。

現れたのは、洒落た帽子にスーツ姿の老人だ。

拍手しながら現れた老人(カルロ)「やるもんじゃないか」

カルロ「俺は、そいつ（トラモント）に用事があるんだ、通してくれるかい？」

▼PCが断ったなら以下の描写

カルロ「俺の用事に気づいているんなら、なおさら通してほしいんだがね、決着をつけたい」

老人は、腰に下げているピストルに手を掛けている。

トラモント「……ランナー〇〇（PC名）、そいつは言っても聞かないだろう、どいてやってくれ」

トラモントはそう話す、それと同時に、ランナーのコムリンクに静かに着信が入る。トラモントからのものだ。

必要な場合、以下の説明を行う。

・PCのコムリンクアドレスは、仕事の仲介者から、トラモントに知らされており、トラモントはPCのコムリンクに電話を掛ける事が出来る。

・現実の電話のように声を出さなくても、喉にマイクとシールをはってほぼ無音で会話できる、サブボーカルマイクというアイテムがある。

▼PCが断らなかった場合

カルロ「分かっているね、あんた。観客がいないのもつまらねえ、よかったら見届けて行ってくれ」

トラモントはカルロと向かい合うが、PCのコムリンクに

静かに着信が入る。トラモントからのものだ。

必要な場合、以下の説明を行う。

・PCのコムリンクアドレスは、仕事の仲介者から、トラモントに知らされており、トラモントはPCのコムリンクに電話を掛ける事が出来る。

・現実の電話のように声を出さなくても、喉にマイクとシールをはってほぼ無音で会話できる、サブボーカルマイクというアイテムがある。

▼PCが断った場合も、断らなかった場合も、以下のように、PCはトラモントから依頼される。

トラモント（サブボーカルマイクでの発言）

『……さて、ペーロは俺と決闘をやるつもりのようなのだが、俺としては、もう殺しはたくさんだ。とはいえ、普通に気絶しただけじゃ、こいつはあきらめないだろう。どうかこいつの銃を撃ち落とし、手の届かない場所に弾いてくれ。横からとはいえそれをされちゃ、さすがに引退を考えるだろう。昔のあいつなら、決闘中に横から銃を落とされるなんて、あり得なかった』

・PCが決闘に手をだしていいのかとトラモントに聞いた場合

『今の俺では、死人を出さずにこの場を収められない。俺はこいつにも死んで欲しく無い。それに、俺はサンセットではない、トラモントだ』

・PCがトラモントはサンセットなのか、や、カルロはペーロなのか、と聞いた場合

『今はただの爺だ。だから、貴方に頼む』

・PCが武器落としではなく、ペーロを直接倒した方が良いのではと言った場合

『……残りの新円報酬は、仲介人に預けてある、結果はどうなっても構わない、頼む』

●PCが依頼を引き受けたなら

◆解説

トラモントと決闘をしようとするペーロを、PCが止めるシーン。

決闘を受けたフリをしたトラモント（サンセット）、それと戦おうとするカルロ（ペーロ）が銃弾を放つ前にPCが止める事ができれば、飛行場へ。

止める事が出来ないか、PCが決闘に介入しなければ、決闘は続行される。

決闘が起きた場合、今までの護衛の最中にトラモントが傷ついてなければトラモントが勝利するが、傷ついていればペーロが勝利する。

敗北したNPCは死亡する。

▼描写

トラモント「わかった、決闘を受けよう。……ランナー（PC名でも）は見届け人を頼む」

ペーロ「そうこなくっちゃな！ ……背を向けあって、このコインが落ちたら、振り向いて……」

ペーロは、銃に落とした手とは反対側の手で、コインを弾く

ペーロ「サンセット、勝負だ！」

サンセット（トラモント）「ああ、勝負だ！ 最後の！」

・PCが望むなら、不意打ちテスト（基本ルールブック p192）を行える。判定参加者は、ペーロとPCのみ。トラモントは判定しない。

GMは、PCが不意打ちを選択する場合、トラモントがペーロの気を引いたとして、特別に+6DPの補正を得て判定できると説明すること。

ペーロは補正無しで判定。

PCとペーロの距離は、5Mとする。

◆ペーロ（カルロ）のデータ（ストーリービルド方式）

強靭3 敏捷3 反応2 筋力2

意思4 論理3 直観4 魅力3

身体3 精神5 社交4

魔力7 Ess1.25

コンディション・モニター 10

装甲8（アクション・ビジネス・クロス）

技能 ピistol12（内、アダプトパワー技能強化での増強が4）

アダプトパワー 技能強化4（ピistol） アドレナリン・ブースト2

装備 コルト・ガバメント2066（通常弾） フェアライト・カリバーン クイックドロホルスター

所持ヴィークル フォード・アメリカー

※特記

ペーロは、決闘のイニシアティブ・スコアの決定の直前にアドレナリン・ブーストを使用しているとする。

それにより、ペーロのイニシアティブ・スコアは1d6+10で決定する。

▼PCのみ不意打ちテスト成功

PCは、防御（回避）テスト不可能なペーロに、一方的に【部位狙い/叩き落とし（基本ルールブック p195）】を試みる事が出来る。

その後は、通常の戦闘と同じようにイニシアティブ・スコアを振り、行動順を決め、結果を処理する。

▼PCとペーロが同時に不意打ちテストに成功、または失敗した場合

通常の戦闘と同じように、イニシアティブ・スコアを振り、行動順を決め、結果を処理する。

▼ペーロのみ不意打ちテスト成功

不意打ちテストのルール通り、PCはペーロに対して行動が出来ない、ペーロの行動順が来ると、トラモント又はペーロが決闘の勝者となる。

決闘の勝者がどちらになるかは、解説の方針の通り。

●部位狙い/叩き落としの結果

◆解説

ペーロの拳銃を弾き飛ばせたかと、弾き飛ばせた距離で展開と演出が分岐する。

/ 展開分岐 /

▼PCがペーロに部位狙い/叩き落としを試みれた場合の描写

ペーロとトラモントが向かい合う直前、PCはペーロの拳銃を狙い、銃弾を発射する。

▼PCがペーロに部位狙い/叩き落としを試みれなかった場合の描写

PCはペーロの動きに反応できなかった。ペーロとトラモントは銃を抜き放ちながら向かい合い、銃声が響いた。しばしの沈黙の後、○○（敗北した方の名前）が、地面に崩れ落ちた。

/ 展開分岐 /

▼描写 ペーロの武器を4M以上弾き飛ばせた

銃は弾かれ、部品をまき散らしながら、遠くに落ちる。ペーロ「なっ、お前さん！」

その後の展開の一例

ペーロ「ああ、もうやってられねえ」

カルロ「……ペーロは死んだ、カルロは、昔の知り合いが居るって聞いて、のこのこやってきた間抜けだよ。てめえらなんて知りやしねえ。あばよ、ランナーとその護衛対象の爺」

カルロは、背を向けて去っていく。

※これは例であり、例えばPCがカルロを飛行機に乗るトラモントの見送りに誘うなどしたら、カルロを同行させて良い。

カルロもトラモントも、この場の完全勝者であるPCの意志に従うだろう。勝利したPCへの、演出的な報酬でもある。

この展開の場合、カルロは憎まれ口を叩く事もあるだろうが、最大限PCを認めた行動・発言を行う。

▼描写 ペーロの武器を2〜3Mの間に弾き飛ばせた銃は弾かれ、近くの地面に転がる。ペーロは手を伸ばし、拾おうとするが

トラモント「チェックメイトだ」
その前に、トラモントがペーロに銃を突きつけた。

その後の展開の一例

ペーロ「ランナー！（PCの名前をペーロが知っている場合はPC名呼び捨てに変更）……図りやがったな！ サンセット！」

トラモント「俺はトラモントだ。全部終わったんだ、昔ならお前も銃を手放したりはしまい」

ペーロ「くそっ、この状態で何を言っても、負け犬の遠吠えか。……こっちは、真面目だったのによお。服装が乱れただけじゃねえか」

トラモント「出発すれば、俺は二度とこの地を踏むつもりはない。……通して貰えるか」

ペーロ「知ってるよ！ だから今日狙ったんだろうが！……通りやがれ、くそったれ！」

※ペーロは、不満そうにはするが、この後トラモントを狙うことは無い。

この後のペーロ（カルロ）だが、PCがペーロに友好的に振舞うなら、不満をこぼしながらも、PCには友好的に振舞ってよいだろう。

▼描写 ペーロの武器を1M弾き飛ばせたペーロのすぐ近くに、銃は落ちようとする。つい、というように、ペーロは空中を舞い、落ちる途中の銃に手を伸ばす。

ペーロ「図ったな！ サンセット、お前はいつもそうだが、今まで他人の手を借りる事だけは無かったのに！」

・以降、PCの性別で描写と判定難易度が変動

/ PCが男性の場合 /

トラモント「そうだ、だが、ペーロ。観客から、否と言われたんだ。伊達者を気取っていたお前が、期待されない決闘をこれ以上続けるのか？」

ペーロ「ぐっ……！ ランナーを巻き込んだのはこっちだってのは、わかってるよ！ ランナーの前でアンタが襲われるのを見過ごせてのも無茶ってのもな！ だけど、アンタが行く国のチケットは、俺には取れないんだ！」

/ PCが女性の場合 /

トラモント「そうだ、だが……ペーロ。伊達男を気取っていたお前が、お嬢さんの懇願を無視するのか？」

ペーロ「ぐっ……！」

・解説 PCが女性の場合

ここで、ペーロの動きが、一瞬遅延した際に、トラモントから、PCにコムリンクで通話が入る。

（PCがARを起動しているなら、ARで見れるメッセージが来た事にした方がよいだろう）

トラモント『もし、銃を落とすのに失敗した時は……泣き落としてくれ。あいつは女性に弱い』

/ 描写終了後の判定 /

・解説

PCが男性でも女性でも、【エチケット】【交渉】【虚言】【統率】の内、好きな技能を一つ選んで、判定を行えるシーン。

ここで使う技能は、PLに自由に選んでもらってよい。PCが規定ヒット数以上を出せば、ペーロは決闘の続行を諦める。

PCが規定ヒット数以上を出せないか、判定を行うことを選ばず、決闘が続行された場合、トラモントかペーロが死亡する。

どちらが死亡するかは、前述の解説の通り。

▼描写

ペーロは、諦めきれないようだ。銃に伸ばす手を止める様子はない。

だが、ペーロはバツの悪そうな表情を一瞬見せた。もしかしたら、何か声を掛ければ、諦めさせることができるかもしれない。

・【エチケット】【交渉】【虚言】【統率】の内、一つを選んで判定可能

PCが男性の場合ヒット数2が、女性PCの場合ヒット数1が、目標値となる。

女性、又は男性でも幼く見えるPCが『泣き落とし』をすると宣言した場合、技能判定DPに+2のボーナスとする。

・判定成功時の展開の一例

ペーロ「……仕方ない、勝負はお預けだ」

トラモント「最後の勝負と言うから、受けたのだが」

ペーロ「うるせえ！ お預けったらお預けだ！」

トラモント「観客（PCが女性の場合は、お嬢さん）の前で、そんな態度をとっていいのか」

ペーロ「ばっ……てめえのせいだろう！（PCが居ると

我に返って) ……こほん。失礼。……素直に通すよ」

※ペーロは、トラumontに反発しながらも、PCとトラumontの進行を邪魔することは無い。

PLの望む演出やNPCとの交流を行って、シーンを閉める事。

・トラumontは、PCに向かって、以下の発言を行う。
トラumont「追加の仕事、ご苦労だった……行こうか」

・PCが、トラumontと共にその場を去るなら、以下の描写
トラumont「達者でな、ペーロ」
ペーロ「うるせー！ また追ってやるからな、絶対！」

・判定失敗時の展開の一例
「すまないな」
それは、どちらの老爺の言葉だったか。
ペーロとトラumontは銃を抜き放ちながら向かい合い、銃声が響いた。
しばしの沈黙の後、〇〇(敗北した方の名前)が、地面に崩れ落ちた。

※この後の展開は 以下の ▼描写 ペーロの武器を弾き飛ばせなかった を参考に展開すること。

▼描写 ペーロの武器を弾き飛ばせなかった
PCはペーロの動きに反応できなかった。ペーロとトラumontは銃を抜き放ちながら向かい合い、銃声が響いた。
しばしの沈黙の後、〇〇(敗北した方の名前)が、地面に崩れ落ちた。

・描写 トラumontが勝利した場合
ペーロ「へへ……さすがだぜ、サンセ……」
トラumont「……」
こと切れるペーロの姿を、トラumontは見つめていた。
その後、PCへと向き直り、彼は言った。
トラumont「しばらく待っていてくれ、仲介人への連絡を行う。……この場所に、放置したくはないんだ」

トラumontはコムリンクを使い、しばらく会話をした後、PCに言う。
トラumont「待たせたな。……行こう」

※PCがこの場で、何かを行おうとするなら、トラumontは夜7時までなら、それに付き合うだろう。

PCがこの場を離れようとしても、一緒に行きはしないが、止めることも無い。

時間が過ぎれば、トラumontは一人で飛行場に移動する。その場合も、後日PCにはバイクを含め全ての報酬が届けられる。

・描写 ペーロが勝利した場合
倒れたトラumontの元に、余裕の笑みを浮かべながら、ペーロが近づく。
ペーロ「はっ、どうせやられたフリだろ、解っているんだ、アンタの手は」
ペーロは、そのままサンセットを見ていたが、肩が震えだす。
ペーロ「……なんでだよ……」
トラumont「……見事だ」
ペーロ「うるせえ！ なんで、アンタ」
トラumont「笑え、勝利したのだから」
ペーロ「俺が勝てる訳ないだろうが！」
トラumont「老いただけだ、俺もお前も。……この後は、ランナーに、手間を、掛けな……ように……頼んだ……ぞ。……ラン、ナー、報酬は、仲介人から受け取……世話に、なった、な……」
ペーロ「……………ちくしょう」

・トラumontがこと切れた後、ペーロはPCに向かって言う。
ペーロ「……サンセットのかたき討ちをするかい？」

・かたき討ちをすると答えた場合の描写
ペーロ「そうかい。だが、俺もタダでやられる気はないぜ」
ペーロはそう言い、銃を構える。

※ペーロは発言とは裏腹に、トラumontの『ランナーに手間を掛けないように頼んだ』という言葉聞くつもりでいる。

ペーロは、PCを傷つけるつもりが無い、PCがペーロを攻撃した場合、ペーロは攻撃を避けない。

PCの殺意を持った攻撃がペーロに命中すれば、ダメージ抵抗テストなしで、ペーロは自動的に死亡する扱いとする。

PLが、この場のペーロの意図や言葉に疑いを持ったのなら、PCからペーロへの【意図を図る】【虚言】のどちらかの判定を求める事。

【意図を図る】場合は、ペーロとの対抗テストになる。PC側の純ヒット1以上でPCが勝利し、判定成功とする。

【虚言】の場合は、ヒット数1が目標値となる。

どちらの判定をしたにしろ、PCが判定成功したならば、ペーロはPCと戦うつもりが無く、PCから攻撃されれば倒されるつもりだという事を知らせる事。

ペーロが死亡したならば、EDはPC次第だ。PLと相談し、EDを作る事。

ペーロが生きているならば、トラモントの弔いをする。

以下にある【かたき討ち以外の答えの場合】を参考にしてほしい。

・かたき討ちする以外の答えの場合の展開例

ペーロ「……そうかい」

ペーロはそう言い、トラモントを見る。

ペーロ「コイツ、連れてっていいかい？ このままここに転がしておく訳にもいかないだろ」

※この場合のPCの態度は、様々な物が考えられるだろう。PLの意図を聞き、それに沿った終幕を作ろう。

PCが、ペーロにトラモントの遺体を渡すのを嫌がった場合、ペーロは素直に引き下がり、この場を去る。

▼結末描写の例 トラモント生存

目的地である飛行場への道を塞ぐ存在はもういない。

トラモント「もうしばらく、護衛を頼む」

バイクで移動しよう。

▼結末描写の例 トラモント死亡

目的地である飛行場に向かう理由はもうない、この仕事の仲介人に事情を伝えに戻った方が良いだらう。

※トラモント死亡時、仲介人に会うシーンを行う場合の方針

トラモントは、仲介人に、事前にすべての新円報酬を預けている。

その新円は、何があってもPCに渡してほしいと、仲介人はトラモントに言われている。

仲介人の性格次第で、何かがあると、トラモントが予想していたようだと思うかもしれない。

そのことをPCに伝えるかは、仲介人とPCの関係次第だろう。

●トラモント生存エンディング 沈む太陽

◆解説

護衛が終了する、トラモントとの別れのシーン。

▼描写

飛行場に着くと、夕陽は落ちる寸前だった。

トラモントは、PCに礼を言い、バイクの鍵とオーナー権を渡した。

PLに、自由に結末を演出してもらおう。

PLが望むなら、トラモントとPCの会話を行ってよい。会話が終わったら、トラモントが飛行機に乗り込む描写をやってもよいだろう。

◆結末

PCはこの場でどうするのだろうか、トラモントを見送るのか、もしかしたらカルロも共にいるのかもしれない。

PCの言葉や行動でシーンを終了しよう。

■報酬清算

カルマ報酬

キャラクターが生存した 2

シナリオ全体の難易度 1

トラモントが生存していた場合

グループがすべての目的を達成した 2

決闘を止める頼みを引き受けた場合（成功したか失敗したかは問わない）

心温まるようなラン 2

キャラが生き残り、トラモントが生存し、決闘を止める頼みを引き受けていた場合、カルマ報酬は7点となる。満たしてない項目が出た場合、その分のカルマは減らして清算する事。

新円報酬 合計 5000 新円

現物報酬 ハーレーダビッドソン・スコーピオン 手放す場合、3000 新円になるとする。

◆キャラ設定

●トラモント

▼設定

自称ただの老翁だが、正体は幾多の犯罪組織や、悪党を滅ぼした、伝説のアウトローにして拳銃使い【サンセット】

本人曰く、ランナーという風に自分が呼ばれたことは無いらしい。

若き日のペーロとライバルだったと伝聞では伝えられるが、本人はペーロとの戦いを只管避けていた。

サンセットにとって、ペーロは戦うべき相手ではなかったのだろう。

昔倒した犯罪組織のボスに関係する因縁で狙われている

トラモントは思っており、同時にペーロが現れるのは、本人にとっても予想外だった。

●カルロ

▼設定

女性にはとてもとても親切な、二枚目半風の老人。男性。昔は【ペーロ】と名乗っていた、過去を隠して、企業の歯車として過ごしていたが、サンセットが現れたという噂を聞いて、企業を抜ける。若き日のペーロも、女性に優しく(だらしなく?)、また、無法を見逃す性格でもなかった。なので、トラモント程ではなくても、ペーロの勇名は轟いていたのだが。そんな彼が、どうしてトラモントを狙っていたかは、歴史の影に隠されている。

●ネボス

▼設定

名前だけ登場。性格的には、ただの悪党。行動は小悪党。男性。老人ではない。【バイオレンス・ポッセ】の跡継ぎ争いに敗北した後の、一発逆転を狙って、サンセットを狙うことにした。

◆補足 サンセット又はペーロと PC が事前の関わり合いがあるようにする場合
PCの設定を聞いて、サンセット又はペーロと、事前の関わり合いがあったとすると、このシナリオはより楽しめるだろう。

例1：PCが若き日のサンセットと会っていてもおかしくない年齢だった場合
若い日のサンセットと、PCは出会っていた。
PLには最初そのことを伝えないが、最初にトラモントと顔を合わせた時に、記憶テストを求め、成功した場合、サンセットと知り合いだった事を思い出すようにする。記憶テストに成功しない場合でも、トラモントの顔を合わせた時何か懐かしいような気がした、などと伝えてよい。
また、そのあとも、サンセットという単語を聞いた時や、カルロが登場したときなど、適宜記憶テストを振らせてよい。
PCがサンセットと知り合いだったと思いだしたら、PCとサンセットがどんな知り合いだったかを、サンセットの設定をPLに伝えつつ、相談して決めるとよい。
また、セッション前のキャラ作成・選択時点で、凄腕の拳銃使いとPCは知り合いだったが、どんな出会い方をしたか、など、サンセット(若い時代のみ)の設定を伝え、

PLとやりとりをしつつ詳細を詰めるのもよい方法だ。

例2：PCがどこかの企業に元は属していた(属している)場合

カルロが、PCの上司だったり、隣接部署に居たことにするとよいだろう。
PCが企業を辞める時にカルロと会話したり、PCが企業と不幸な別れ方をしたならカルロがPCを援助し企業を辞める助けになったなどの設定を、PLが認めるなら付けるのも面白いだろう。

例3：PCが企業以外の組織に属していた場合

PCが属していた(属している)組織が、企業以外の、犯罪組織などである場合もあるだろう。
その場合、シナリオ内の、カルロが企業に属していたという部分を変更する必要が出てくるが、カルロとPCが同じ組織に属していた、とする方法がある。
カルロは気の良い人物で、むやみに被害を広げる行動は行わない。PCが善寄りの性格であれば、良い関係を築けている可能性が高いし、逆ならば、余り良い関係ではないかもしれない。
PLに、カルロという人物がPCと同組織に属していたと説明しつつ、どんな関係だったかを決めると良いだろう。または、カルロが企業に属しているとしたままで、PCの組織と共同作業をしたことがある、その関係で、カルロとPCは知り合っている、などの過去にしてもよいだろう。

例4：PCとカルロやサンセットの関わりがとてまなさそうな場合

例えば、PCの表の顔がただの学生だった場合、カルロと学校の中で関わり合いがあるというのは、難しいだろう。しかしそんな場合でも、家の隣に住む住人ががカルロであり、挨拶をする仲である、サンセットがしばらく泊まっていた宿の用心棒がPCである、など、カルロやサンセットとPCの関係を作ってみるとよいだろう。

以上は例であり、PCとNPCの事前の関わり合いの内容は自由にできる。

◆補足2 シナリオについて

このシナリオでは、基本ルールブック内部のルールとは違う、例外的な処理をしている場面が多い。プレイしやすさを重視しそうしているが、本来の処理を望む場合、ルールブックを参照してほしい。

●シナリオのコンセプト

『西部劇』