扶桑武侠傳

演出者用台本記録帳

シナリオ名

すれ違いの刹那

「脇役」「外道」キャラクター・シート

名前：　未定
口癖：　「恨み晴らすが江湖の掟」

♥【雷（武力）】13　↔　2【風（機敏）】♠
陽【沢（魅力）】7　↔　8【山（自我）】陰
♦【火（知力）】1　↔　14【水（感覚）】♣

生き様	風／恩義（恩を受けた相手に報いる）
功夫	PC4の門派功夫
武器	PC4の門派武器
命力	15／　4 D
特殊攻撃	PC4の門派奥義

使用回数：2回　　活劇段階：第四段階
対象：
効果：

名前：
口癖：

♥【雷（武力）】　↔　【風（機敏）】♠
陽【沢（魅力）】　↔　【山（自我）】陰
♦【火（知力）】　↔　【水（感覚）】♣

生き様	
功夫	
武器	
命力	／
特殊攻撃	

使用回数：　　活劇段階：
対象：
効果：

名前：
口癖：

♥【雷（武力）】　↔　【風（機敏）】♠
陽【沢（魅力）】　↔　【山（自我）】陰
♦【火（知力）】　↔　【水（感覚）】♣

生き様	
功夫	
武器	
命力	／　D
特殊攻撃	

使用回数：　　活劇段階：
対象：
効果：

名前：
口癖：

♥【雷（武力）】　↔　【風（機敏）】♠
陽【沢（魅力）】　↔　【山（自我）】陰
♦【火（知力）】　↔　【水（感覚）】♣

生き様	
功夫	
武器	
命力	／　D
特殊攻撃	

使用回数：　　活劇段階：
対象：
効果：

「賊徒」キャラクター・シート

名称：　東廠の一味

[賊徒人数]：　20人　[賊徒レベル]：3
[賊徒命力]：　60　[殲滅値]：　20

	陰（♠♣）	陽（♥♦）
1～3	一段階活劇	二段階活劇
4～10	二段階活劇	三段階活劇
11～13	三段階活劇	四段階活劇

名称：

[賊徒人数]：　[賊徒レベル]：
[賊徒命力]：　[殲滅値]：

	陰（♠♣）	陽（♥♦）
1～3	零段階活劇	零段階活劇
4～10	零段階活劇	一段階活劇
11～13	一段階活劇	二段階活劇

シナリオのテーマ

「すれ違い」
お互い相手を思っての裏切り。
というかシナリオはアドリブ

シナリオの舞台

舞台その1　情景・設定
各PC達の修行する場

舞台その2　情景・設定
大き目の街、PC2の居場所。

舞台その3　情景・設定

舞台その4　情景・設定

シナリオの設計図

第一幕　ＰＣの登場・状況設定

各PCの消せない記憶に従って、合うものがいればPC1～PC4として割り当てる。
特になければ、出番順、そうでもなければGMの左隣から順番

□①開幕（始まりの情景）～②出発への扉★
PC1：師は、PC1と、PC2の師の弟子を対決させる約束をしている。そこへまず挨拶に行くよう命じる。
PC2：師匠が昔話として、兄弟子の話を始める、PC2が行方を知らないと、悲しい顔をする。
PC3：弟弟子が殺されたので、仇をとるように命じられる。
PC4：門派の裏切り者を探し出し、抹殺する事を命じられる。

第二幕　冒険

PC1とPC2の師は、両親をなくしたPC1の双子をそれぞれ引き取り、将来武功を競わせる約束をしていた。
だが、PC2の師はその後、兄弟で争うことは良くないと思い、引き取った子に武術を真面目に教えなかった。
それが優しさゆえだと気づかなかった宿敵は、出奔し、独学で武功を究めた。

宿敵と外道は、お互いの目的を果たすため、邪魔者を協力して排除しようとしている。

□③事件その1　絆（第二幕開始後３０分以内）
PC1はPC2の師の居場所にたどり着く、PC2の師は、PC1の顔を見て驚く、PC2の兄弟子はPC1と双子。
PC3の弟弟子は、PC2と同じ門派の技で殺害されている。
PC4は、裏切り者を追っているうちに、PC3と出会う。

□④「宿敵」の影（第二幕開始後３０分前後）
聞き込みをすると、PC1らしき人物と、PC4の追っている人物が同行していることが分かる。

□⑤事件その2　死（第二幕開始後４０～５０分）
PC2の師が重傷を負っている、手段はPC4と同じ門派の技。
PC1とPC2に対し、「次はお前だ」と言葉を残している。

□⑥解決への扉★
宿敵と出会う手段はPC達の意見とその場の勢いを尊重。
易占判定で一番運の良かったものに見つけてもらう。

第三幕　決戦と解決

宿敵は、PC2を倒す事で師に認められると思っている。
外道は、PC3の門派に恨みがある。

□⑦「宿敵」の登場・決戦
PC1&PC2vsPC1の兄弟にしてPC2の兄弟子（宿敵）
PC3&PC4vsPC3の弟弟子の仇にしてPC4の裏切り者（外道）
の図式とする。

□⑧解決とエピローグ
宿敵は武術を教えてもらえなかった事を恨んでいた。
外道も、なんらかの悲しいわけがあったことにする。