

扶桑武俠傳

演出者用台本記録帳

シナリオ名

山寺の幽霊

「脇役」外道キャラクター・シート

名前:	黄 足駝(おう そくだ)	
口癖:	「俺のために死にな」	
	【雷(武力)】13	2 【風(機敏)】
陽	【沢(魅力)】10	5 【山(自我)】 陰
	【火(知力)】7	8 【水(感覚)】
生き様	鳥 / 功名(名を挙げるため、策を弄す)	
功夫	【雷(武力)】<虎爪掌3> 命力防御不可	
武器	なし	
命力	15 / 4 D	
特殊攻撃	白虎掌法奥義 雷砲掌	
使用回数:	1回	活劇段階: 第三段階
対象:	1人	
効果:	ダメージカード+ 2枚	

名前:	犬武俠	
口癖:	「グルルルル」	
	【雷(武力)】5	10 【風(機敏)】
陽	【沢(魅力)】2	13 【山(自我)】 陰
	【火(知力)】5	10 【水(感覚)】
生き様	花 / 忠義(主人に絶対の忠誠)	
功夫	【雷(武力)】<剣聖剣法3>	
武器	剣[殺傷値7]	
命力	12 / 3 D	
特殊攻撃	剣聖七星剣 北斗 餓狼剣	
使用回数:	2回	活劇段階: 第三段階
対象:	1人	
効果:	ダメージカード+ 2枚	

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: 馬賊

[賊徒人数]:	10人	[賊徒レベル]:	2
[賊徒命力]:	50	[殲滅値]:	12
	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: 大蘭鏢局

[賊徒人数]:	10人	[賊徒レベル]:	1
[賊徒命力]:	50	[殲滅値]:	25
	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

「恐怖と陰謀」
 しばらく街がなく、よほどの健脚でない限り野営を余儀なくされる街道に幽霊騒動がおきている。
 不気味な街道で何が起きているのか。

シナリオの舞台

舞台その1 情景・設定

暑さを我慢すればのどかな昼下がり
 真昼間からやたら賑わう客棧

舞台その2 情景・設定

変わり映えのないなだらかな街道、大きな切り株

舞台その3 情景・設定

街道沿いの寂れた古寺、すぐ側に墓地もあり、不気味な
 雰囲気漂わせている

舞台その4 情景・設定

街道から離れた暗い森の中

シナリオの設計図

第一幕 PCの登場・状況設定

街の規模からするとやたら大きな客棧、昼飯時も過ぎてい
 るというのに大勢の客で賑わっていて騒々しいが、皆どこ
 か不安げでもある

開幕(始まりの情景)

PC達は客棧で幽霊の噂を耳にする、健脚の武俠や山道でも
 平気な鍛えられた馬でもない限り一日では次の街まで行けな
 いらしい

出発への扉

客棧の主から幽霊退治の依頼を受ける
 まだ日は高いが夜になると何が起ころのか

第二幕 冒険

馬賊と大蘭鏢局と池輪々に出会う。
 馬賊は人通りの少ないうちにこの一帯を根城にしようと
 やってきている。
 鏢局は馬を用意して昼のうちに走る抜ける気だったが馬
 賊と揉めてしまったため一旦引き返すことにするが、どうし
 ても急ぎのものがあるのでPC達に護衛を願い出る。
 池輪々はどうやら武術の心得もあるらしい謎の女。

事件その1 絆(第二幕開始後30分以内)

客棧を離れてしばらくすると馬賊と大蘭鏢局が争っている、馬
 賊は道の先に逃げ出し、鏢局の連中は引き返すが、どうして
 も急ぎの配達があると言い、一人だけPC達に同行を願い出
 る。

「宿敵」の影(第二幕開始後30分前後)

あたりも暗くなった頃、古寺が見える、寺には先客の武俠(池
 輪々)がいて、この辺りの伝説を聞かせてくれる。
 馬賊は先に行ってしまったらしい。

事件その2 死(第二幕開始後40~50分)

丑三つ時、遠くから「助けてくれー」と叫ぶ声がする、音のする
 方から馬賊が走ってきて、奥には火の玉が見える。一方、すぐ
 側の墓場で武俠の断末魔の声を上げるが、行方不明になる。

解決への扉

馬賊たちはとにかく森の方で幽霊が出たと騒ぎ立て、町の方
 へ行ってしまう。鏢局の者は「一人にしないでくれよ」と言い、P
 C達と一緒に森の奥へ進みたがる。

第三幕 決戦と解決

大蘭鏢局は幽霊騒ぎで、武俠も恐れる道を堂々と渡ること
 で名をあげようとしていた。
 そのためにこの地域で野良犬を調教している武俠の輪々
 を説得し、幽霊騒ぎを起こさせていた。
 犬好きの輪々はこの地での野良犬たちの安住を片に協力
 していたが、鏢局の犬たちへの扱いに疑問を感じていた。

「宿敵」の登場・決戦

森の奥の火の玉の正体は野犬の群れで、松明を持って走り
 回っていた。野犬はPC達を見ると襲い掛かる。
 墓場で池輪々を探すと不意を討たれる、墓場の中から幽鬼の
 ように輪々が現れ、PC達に襲い掛かる。

解決とエピローグ

輪々を倒し、幽霊騒ぎはすべてこの者たちのせいだったことが
 分かる、もちろん大蘭鏢局は白を切り通すことになる。