

クイックスタート

譚妖靈世混

혼세영요담

Quickstart · 囚人の縄

準備 30 分で最初の卓へ。



日本語版 · v1.5

<https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>



混世靈妖譚

혼세영요담

Konsei Reiyotan

「囚人の縄」・入門ワンショット

戦国ダークファンタジーTRPG・入門クイックスタート

<https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

目次

壹	ここから始める — 最初のセッション案内	5
貳	チートシート — 最初のセッション必須ルール	9
	判定 — すべての基本	10
	ゾロ目 (10%) — 二つの出目が同じとき	10
	能力値 (PC -3 ~ +3)	11
	戦闘 = 間合(ラウンド)	11
	区域 — 戦場の位置	12
	防御突破タグ	13
	状態 — よく使うもの	13
	特技の種類 — [型]・[素養]・[整備]・[構え]	13
	三道六心 — キャラクターの道と心	14
	キャラクター1段作成 (要約)	14
参	「囚人の縄」 — 入門ワンショット	15
	一行ログライン	16
	登場	16
	分隊クイックルール (この一枚で分隊戦が回る)	17
	幕0 — 牢と取引 (約15分)	18
	幕1 — 接近: 判定と初の分隊戦 (約40分)	19
	幕2 — 寺: 看破と本格的な分隊戦 (約50分)	21
	幕3 — 本堂の怪仏: 謎の絶頂 (約30分)	23
	幕3変形 — ボス戦: 呪縛者 蘆屋道清 (オプション)	26
	報酬とキャンペーンフック	27
	敵データ (正本引用 — フルスタット)	28
	GMノート — 最初のセッションを安全に	29
肆	プリジェン8人 — 完成シート	31
伍	次へ — 続けて読むもの	42

著作権および利用許諾	45
生成AI使用告知	46
付録 — 戦闘マップ（印刷用）	47

吉



ここから始める

START HERE · 여기서 시작

※

初めてですか? 準備30分、一セッション(2~3時間)あればこの世界を回せます。このページは新GMが真っ先に読む一枚です。**新しい規則はありません** — すべて **co** コアルールを指す案内です。

このゲームは

戦国時代の日本 — ただし、妖魔が実在する世界。 戦の血が大地を浸し、**霊界へ通じる門**を開く。その裂け目から鬼・天狗・怨霊・餓鬼・妖狐が溢れ出し、戦は人と人の争いでありながら同時に人と妖魔の争いとなる。プレイは大軍の戦闘ではなく**小規模な戦術交戦**(PC 2~4 + 若干の分隊 対 妖魔一群)であり、道徳はアラインメント表ではなく**三道六心** — 三つの道と六つの心 — で回る。トーンはダークファンタジー。華やかさよりも静寂のほうが恐ろしい。PCは1段の武士・浪人・退魔僧 — 領地が送った小さな事件の調査から始まる。

何が必要か

- **サイコロ**: 10面体2個(2d10)。なければ0~9を振るアプリ・表。
- **人**: GM 1名 + プレイヤー2~4名。
- **時間**: 2~3時間。
- **広げておくもの**: このページ・チートシート1枚・プリジェンシート(印刷して1人1枚)・入門ワンショット「囚人の縄」。

30分準備 (GM)

1. **世界とコアループを覚える**(5分) — このページ + チートシート一枚。
2. **入門ワンショット「囚人の縄」を読む**(15分) — **qs-02**。3幕 + **分隊戦チュートリアル**(囚人分隊・鉄砲隊)。幕ごとの進行と敵データを同梱し、新GMがそのまま読んで回せる。
3. **キャラクターを選ぶ**(5分) — 下の推奨4人。プリジェン8人完成シートを印刷して一人に一枚ずつ配る。
4. **回す**(5分の場の整えの後に開始)。

コアルールを一目で — これだけ分かればプレイできます

- **判定:** $2d10 + \text{能力値} + \text{技能} \geq \text{目標値}$ (標準11)。二つのサイコロの目が同じなら会心(大成功) / 失着(大失敗)。
- **戦闘:** 間合ごとに**活力(10+技)が高い順**で行動 → 当たれば**戦力 -1** → **戦力0で倒れる**。死は戦闘が終わった後にのみ判定。
- **位置: 区域** — 前列で組み合い、後列は安全で、敵区域は**突破**で破る。
- **道: 三道六心** — キャラクターがどの道(礼・空・玄)とどの心(明・暗)を歩むか。

※

表と数値はすべてチートシート一枚に収まっています。

推奨初パーティ — 役割が被らない4人

すぐ使える完成キャラクターです — すべて **co-04-08** プリジェンから、**コアルール一冊で自給自足**できます。

キャラクター	職業	役割	一行運用
神楽正宗	侍	前列タンク	前に立ち不動の陣で一区域を封じる
マリア	外人	鉄砲遠距離	後列から防備を破る火薬一発
蓮華	浄土僧	回復・士気	阿弥陀の盾で仲間を起こし分隊の士気を支える
花火	芸人	交渉・バフ	言葉で解き戦場の士気を引き上げる

補充・交替候補4人

プレイ人数が多いとき加えるか、初期4人のうち一人と入れ替えて使う候補です。上の初期4人と同様にすべて **co-04-08** プリジェンから取っており、入門ワンショット「**囚人の縄**」にそのまま使えます。

キャラクター	職業	役割	一行運用
疾風	浪人	機動近接	陣形に縛られない速い刀 — 心府へ潜り込み急所を狙う
影	忍び	偵察・潜入	外郭・外部へ忍び込み敵後列を偵察し奇襲する
安倍晴華	陰陽師	呪術・式神	後列から式神を操り偵察・牽制し妖魔の起源を読む
圓空	密教僧	心府近接退魔	金剛杵を手に心府へ飛び込み妖魔を真っ二つにする

スワップガイド — より機動的な前列が欲すれば正宗⇄疾風・偵察・潜入が必要なら一枠を影に・専従の呪術が必要なら一枠を晴華に・心府近接退魔が必要なら圓空。**8人フルパーティ**(初期4 + この4)なら、タンク・鉄砲・回復・交渉 + 機動近接・偵察・呪術・心府退魔で役割がほぼ被りません。

※

晴華 ⇄ 圓空。二人は以前から共に戦ってきた仲だ — 「経文を読む間、俺が前を防いでやる。」陰陽師・密教僧を共に入れると、後列の式神・呪術と心府近接退魔が噛み合う([co-04-08-05](#))。

※

職業別完成シート(1・5・10段): [co-04-08](#) **プリジェン索引**。

初セッションを回す方法(要旨)

- 勝利条件は「**達成**」で書く(殲滅ではなく)。雰囲気は華やかさよりも静寂。
- 教える順序を段階に分ける: **判定**(痕跡を読む) → **分隊戦**(雑鬼で命令二つ) → **看破**(妖狐) → **謎**(怪仏は勝てない — 偵察が正解)。
- 初セッションは**死亡規則を柔らかく** — プレイヤーが同意したときだけ致命的に。「囚人の縄」はこれらすべてを一か所にまとめてある。

※

一回回した後は: **次へ — 次のシナリオともしっかり読むもの**。・ [co](#) コアインデックス・キャラクターを自作する [co-04](#)。

弐



チートシート

CHEAT SHEET · 치트시트

※

この一枚は **co** コアルールの**正本要約**である。数値が衝突すれば常に **co** が優先する。新GMはこの章とここから始めるだけ広げれば初セッションを回せる。

判定 — すべての基本

2d10 + 能力値 + 技能熟練度 ≥ 目標値

難易度	非常に易しい	易しい	普通	標準	難しい	非常に難しい	至難	不可能
目標値	5	7	9	11	13	15	17	19

- 核心・専門行動 = **11**、本当の挑戦 = **13**、15以上は稀に。
- 修正値合計上限 **+10**。小数点は常に四捨五入(0.5は切り上げ)。
- 技能を一つも持たなければ(入門未満)**未熟練 -2**。

ゾロ目 (10%) — 二つの出目が同じとき

ゾロ目	判定	名称	効果
同じ目	成功	会心	被害一段階 ↑ (戦力 -2)
同じ目	失敗	失着	自身に 無防備 付与
10・10 (合20)	成功	天命	決定的瞬間表 (d100)
1・1 (合2)	失敗	業報	致命的失敗表 (d100)

※

QSフォールバック (天命/業報のd100表はco-11に)。天命 = 会心効果 (戦力 -2) + GMが劇的な利得を一つ (敵1体を即座に戦闘不能など)。業報 = 失着効果 (自身に無防備) + GMが不利を一つ (武器を落とす・位置の露呈)。最初のセッションでは即死なしで。

能力値 (PC -3 ~ +3)

能力値	扱うもの
勇	近接攻撃・突破・恐怖抵抗
技	行動順・精密。→ 活力最大 = 10 + 技
體	過負荷抵抗・中甲適応。→ 戦力 = 3 + 體
智	呪術威力・地形読み・分隊指揮
美	士気・交渉・制圧力オーラ(美が正なら +美)
運	運命介入・生死判定

派生: 活力最大 = 10+技・戦力 = 3+體・防備 = 装備(下記)・運命介入 = 運(最小1; 2d10のうち一つの出目を±1)。

戦闘 = 間合(ラウンド)

- 間合開始** — 全員活力を最大にリセット。
- 行動** — 残り活力が高い順に一人ずつ「一呼吸」を使う(同値は技が高い順)。一呼吸限界 **5活力**、超過すれば過負荷。
- 小康** — 全員0活力。回復・整備・環境/妖魔事件 → 次の間合。
 - 攻撃:** $2d10 + \text{勇} + \text{武芸} \geq \text{対象防備}$ → 命中時 **戦力 -1** (会心 -2)。**被害の振りなし** — 命中がそのまま被害。(武芸 = 使う武器に合う戦闘技能 — 剣術・弓術・体術・風格など — の熟練度を加える。)
 - 戦力0 = 戦闘不能**(行動不可、区域から除外)。**死は戦闘が終わった後のみ:** $2d10 + (\text{體と運のうち高い値}) \geq 11$ 生存。
 - 防御反応** (受け流し・鞘受けなど): 自分の呼吸に表記された活力 (予約 N) を前もって払っておけば、敵ターンに0活力で発動してその攻撃に対抗する (詳細手順は co-03-07)。予約なしで即興反応すれば費用1.5倍。予約は次の自分の呼吸/間合終了時に消滅。無防備状態では予約・即興を問わず防御反応不可。
 - 過負荷:** 一呼吸に5活力を超えて使えるが、直後に「 $2d10 + \text{體} - \text{超過分} \geq 11$ 」に成功してこそマヌーバが正常発動 (失敗時は残り活力消滅 + 無防備)。最初のセッションのマヌーバは1~3活力なのでほとんど起きない。(co-03-04)

※

自分の手番のコマンド — 活力の高い順に、一呼吸（≤5活力）で選んで組み合わせる：

- **移動**: 隣接区域 **2活力**（疾走3 = 移動 + その呼吸の次の攻撃 +1）。
- **攻撃**: 自分のシート「**武器技法**」表 — $2d10 + \text{能力値} + \text{武芸} \geq \text{対象の防備}$ 。
- **防御**: 受け流し・受け（シート表） — 予約 **0活力** / 即興1.5倍。
- **突破**: 敵掌握区域への進入 **3活力**（目標値は上の「区域」）。
- **特技**: **[型]** 発動（活力）・**[構え]** 維持（同時1個）・**[整備]** は小康に。
- **分隊命令**（分隊保有時 **2活力**、智+2なら1）：**一斉射撃**（鉄砲）・**盾壁形成/突進**（歩兵）。詳細はシナリオの「分隊クイックルール」。
- 回復・整備・再装填は**小康**に。

区域 — 戦場の位置

区域	意味
心府	敵味方の区別ない極近接。高危険・決定の座
前列	両側がぶつかる所。味方前列↔敵前列は隣接 — 突破なしで交戦
後列	前列後ろの安全地帯。弓手・鉄砲・指揮。突破目標
外郭	側面迂回路。隠密移動・奇襲(+2)
外部	戦場外(霊界・地下・森)。忍び・妖魔

突破(敵が掌握した区域への進入): 3活力、 $2d10 + \text{勇} \geq 11 / 13 / 15$ (敵優勢 / 完全掌握 / 狭い道封鎖)。心府強行 = 固定 **13**。失敗 = 移動できない + 無防備。

制圧力 — 各区域の味方合計 vs 敵合計。高い方が掌握し、相手は進入に突破が必要だ(上の目標値)。差5以上なら完全掌握(突破 +2)。分隊の盾壁形成はその分隊の制圧力を ×1.5 する(崩壊した分隊の貢献は0)。敵データの「制圧力 +N」がその値だ。(co-05-02)

防御突破タグ

タグ	効果
【貫通 N】	装備 (鎧・盾)防備 N 無視
【直撃 N】	非装備 防備(回避・構え・結界・地形)N 無視
【霊体】	防備自体を無視 — 防御者の 退魔 熟練でのみ防ぐ
【破壊】	装備損傷 — 伴った【貫通】減少を修理まで永続化
防備 -N	状態/デバフ(毒・呪い・束縛)。すべての攻撃者が得、下限2

防備(装備): 無装備 **10**・軽甲 **12**・中甲 **14**(-1活力)・重装甲 **16**(-2活力)・盾 **+1**。(南蛮甲13・法衣/僧服11など表にない防具はシートの確定数値をそのまま使う。)

状態 — よく使うもの

状態	効果	解除
無防備	防備 -4(下限2)、防御反応不可	自分の次の行動開始時
恐怖	攻撃 -2	勇 ≥ 11
毒	小康ごとに戦力 -1	體 ≥ 11 または解毒
出血	小康ごとに戦力 -1	體 ≥ 13 または医術 ≥ 11
過負荷	残り活力消滅 + 無防備	(一回合)
捕縛	移動不可	體 ≥ 15 または解除 ≥ 13
盲目	すべての判定 -3	1活力または1回合後

特技の類型 — [型]・[素養]・[整備]・[構え]

タグ	意味
【型】	アクティブマヌーバ — 自分の呼吸に表記された活力を消費
【素養】	パッシブ — 習得だけで常時適用(活力0)
【構え】	維持型 — 宣言後、解除まで持続、同時に1個だけ(移動時は自動解除)
【整備】	小康専用 — 間合と間合の間だけ(戦闘中は不可)
【技法】	装備由来(武器・防具・消耗品)のマヌーバ
【戦術:*】	分隊版 — 分隊命令で発動

※

出典: co-03-07。プリジェンと敵データの特技タグがこの表を指す。

三道六心 — キャラクターの道と心

三つの道 × 明心/暗心: **礼道(禮)** 忠/覇・**空道(空)** 慈/虚・**玄道(玄)** 眞/魔。規則制約ではなく**叙事ツール** — シートに **心: 礼道/忠** のように記し、道徳的選択・動機に使う。1段は通常、明心から始める。

キャラクター1段作成 (要約)

1. **職業** (最初は基本6職推奨)。
2. **能力値** **+2/+1/+1/0/0/-1** 配分(または4点購入)。
3. **背景**。
4. **技能9点** (職業 入門3+習得1・背景2・自由2)。
5. **特技3**(職業1・背景1・一般1)。
6. **装備**(武器1・防具1)。
7. **三道六心1**。

※

全体手順: **co-04** キャラクター生成。すぐ使う完成版(職業別1・5・10段): **co-04-08** プリジェン索引。



囚人の縄

THE CONVICT'S CORD · 죄인의 끈

※

この一編を読みながらそのまま回せば、最初のセッションになります。判定・戦闘に加えて分隊戦（分隊指揮）まで教えます。新しい規則はありません — すべて **co** コアルールの引用です。数値はチートシートと下の「分隊クイックルール」一枚で十分です。

分量: 1セッション（約2～3時間）。**人数:** GM 1 + PC 2～4。**PC:** 1段（推奨パーティをそのまま使えばよい）。

一行ログライン

※

囚人たちが / 罪を免れるため / 音信の絶えた高僧の寺を偵察し、生きて帰らねばならない。

真相（GMのみ）。 慈眼寺の高僧**慶海**は即身成仏を試みるうちに**怪仏** — 動くことも語ることもできない生き仏の魔物 — になった。寺は**聖化領域**に沈み、その中で**妖狐**の群れが消えた偵察兵と僧侶の**顔をして**潜んでいる。先に送った偵察兵たちは怪仏を普通に攻撃したその**霊的反射**で自滅するか、妖狐に一人ずつ消された。これは**勝つべき敵ではない**。任務は初めから「**見て来い**」だった — 正解は偵察・帰還、あるいは（退魔があれば）鎮静の儀である。無謀な正面戦は偵察兵たちの轍を踏む道だ。

登場

- **PCたち — 囚人。** それぞれ別の理由で大名の牢に囚われた（下の罪状表）。
- **片桐奉行。** 取引を持ちかける大名の家臣。無表情。「見て来い。生きて帰れば罪は問わない。」
- **左近 — 鉄砲隊長。** PCと同行する鉄砲隊の指揮足軽。お前たちが逃げればお前たちから撃つ監視役にして処刑者だ。ただし、任務中はPCの指揮に従う。
- **舞台:** 山の中腹の寺**慈眼寺**。行く道、境内、本堂の三つで十分だ。

罪状 — なぜ囚われたか（推奨パーティ基準、自由変更）

PC	罪状
正宗（侍）	無辜の者を斬れという主君の命に背いた 抗命罪
マリア（外人）	異邦の間者と疑われて投獄された 間諜の嫌疑
蓮華（浄土僧）	大名と対立した寺を庇護した 利敵
花火（芸人）	禁じられた歌で大名を風刺した 不敬罪

※

別のPCなら**借財・脱走・禁断の信仰・偶発的殺人**などから一つ選び一行で記す。罪状は1幕の動機であり3幕の選択に重みを与える。

分隊クイックルール（この一枚で分隊戦が回る）

PCは**囚人分隊**（肉の盾）と**鉄砲隊**（遠距離・処刑者）を指揮する。分隊は**自ら行動しない**。PCが自分の呼吸で**分隊命令**で動かす。

- **分隊命令の費用**: 2活力（智 +2以上なら1活力）。 `co-06-06`
- **命令3種だけ知ればよい**:
- **一斉射撃**（鉄砲隊）: 分隊命令 → $2d10 + \text{弓術} \geq \text{対象の防備}$ （鉄砲は **[貫通 全体]** で甲冑無効）。命中 = 卒1除去、合計 $13+ \rightarrow 2$ 、 $17+ \rightarrow 3$ 、会心 → 3。
- **盾壁形成**（囚人分隊）: 分隊命令 → その区域の制圧力 $\times 1.5$ 、その間合**移動不可**。壁になる。
- **盾壁突進**: 3活力 + 結束力 -1 → 敵区域進入の**突破自動成功**（判定なし）。 `co-05-03`
- **結束力（士気）** — 分隊ごとに数字一つだけ追跡: 基本3。PC（主）が倒れれば即座に全味方分隊 -1。半数が死ぬか・恐怖・心府の出入りごとに -1。**0になれば崩壊**（戦場離脱、命令不可 — 小康ごとに $2d10 + \text{美} \geq 13$ で復帰。復帰判定はその分隊を指揮・隣接するPCが自分の美で振る、隣接PCがいなければ次の小康まで待機）。**戦力0は潰滅**（永久消滅、結束力0とは異なる）。
- **分隊被害の処理**: 卒を一匹ずつ数えず小康に一括 — その間合に分隊が目に見えて削られたら（おおよそ半数の死傷）結束力 -1を一度。卒が全て除去 = 戦力0 = 潰滅。結束力と戦力は別々に追跡する。
- **処刑者フック**: PCが裏切り・逃走すれば鉄砲隊の左近はその**一斉射撃をPCに向ける**。最初のセッションでは脅しで十分だ。

※

最初のセッションではこの三つと結束力一つでよい。戦術スロット・支援分隊・無指揮表・合戦は飛ばす。詳細: `co-06-06` 分隊。

幕0 — 牢と取引（約15分）



◆ 幕0背景 — 城内の留置部屋と取引場面

※

（読み上げる）かび臭い土床の牢。格子の向こうで一人の男が灯火を手に立つ。大名の奉行、片桐。「慈眼寺へ人を送った。三人。誰も帰らなかった。お前たちが行って**見て来い**。生きて帰れば — 罪は無かったことになる。」背後から火縄の焼ける匂いがする。鉄砲足軽の一群が闇の中に立っている。

- 各PCの**罪状**を決め（上の表）一行で紹介する。動機と葛藤の種だ。
- 分隊支給: 囚人分隊**（他の囚人たち — お前たちの肉の盾） + **鉄砲隊**（左近が指揮するが、任務中はお前たちの命令に従う）。左近が釘を刺す:「逃げれば — お前たちから撃つ。」
- 「分隊クイックルール」を**ここで1分説明**する。実戦は1幕で。

※

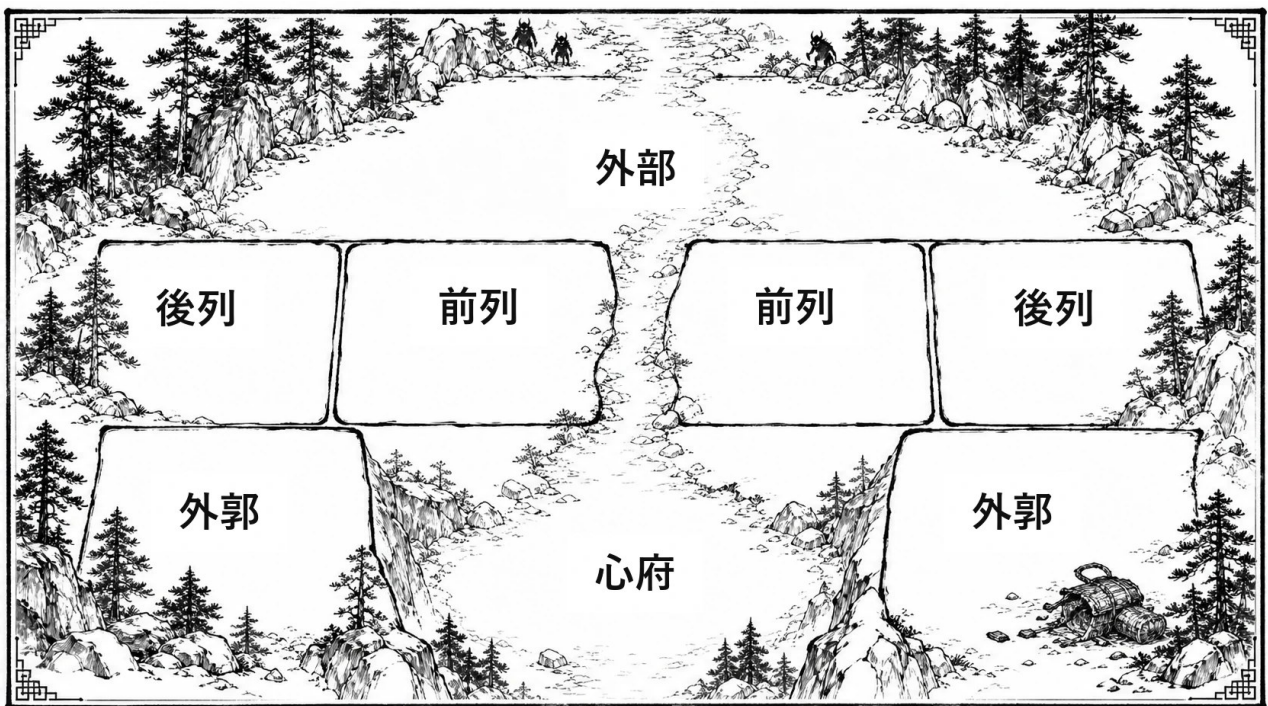
▶ **職業別の見せ場（幕0）**。（パーティにいる職業だけ選んで使う。）

- **芸人** — 奉行に**交渉**（ $2d10 + \text{美} + \text{交渉} \geq 11$ ）成功 → 消えた偵察兵に関する**手がかリ一片**（寺がただ危険なだけではないという耳打ち）。
- **侍** — 武家の威信で囚人分隊を引き締める → 囚人分隊**結束力 +1**（2 → 3）。
- **外人** — 異邦人の眼で取引を問い返す → GMが任務の真の重み（帰った者がいない）を一枚さらに明かす。

幕1 — 接近: 判定と初の分隊戦（約40分）



❖ 幕1背景 — 山道の接近と雑鬼の待ち伏せ



戦域図・幕1戦闘マップ — 山道接近の区域図

山道を上る。**初の判定を自然に**: 鳥の声が絶えた森、偵察兵の痕跡。 $2d10 + \text{能力値} + \text{技能} \geq \text{目標値}$ をここで初めて振る。

- **痕跡を読む** — 感知/生存、目標値**9**（普通）。成功時: 三筋の足跡が寺へ向かい、**帰った跡はない**。

続いて**初の分隊戦（ウォーミングアップ）**。道の途中で**飢えた野妖魔 — 雑鬼の群れ**がちらつく。軽く勝つ。

- **ここで分隊二つを初めて使う**。鉄砲隊**一斉射撃**（ $2d10 \geq$ 雑鬼には自動に近い — 雑鬼は攻撃宣言で即死）、囚人分隊**盾壁形成**で道を塞ぐ。PCたちは自分の攻撃（ $2d10 + \text{勇} + \text{武芸}$ ）も一度ずつ。
- **結束力**を初めて見せる: 雑鬼の数が多ければ囚人分隊が一度 -1 を味わう（半数の死傷）。数字一つだけ記す。

※

左近がもう一度念を押す: 「撃つのは易しい。どこを撃つかが難しいのだ。」 — 一斉射撃は**対象一つ**を指定する、ということを教える台詞。

※

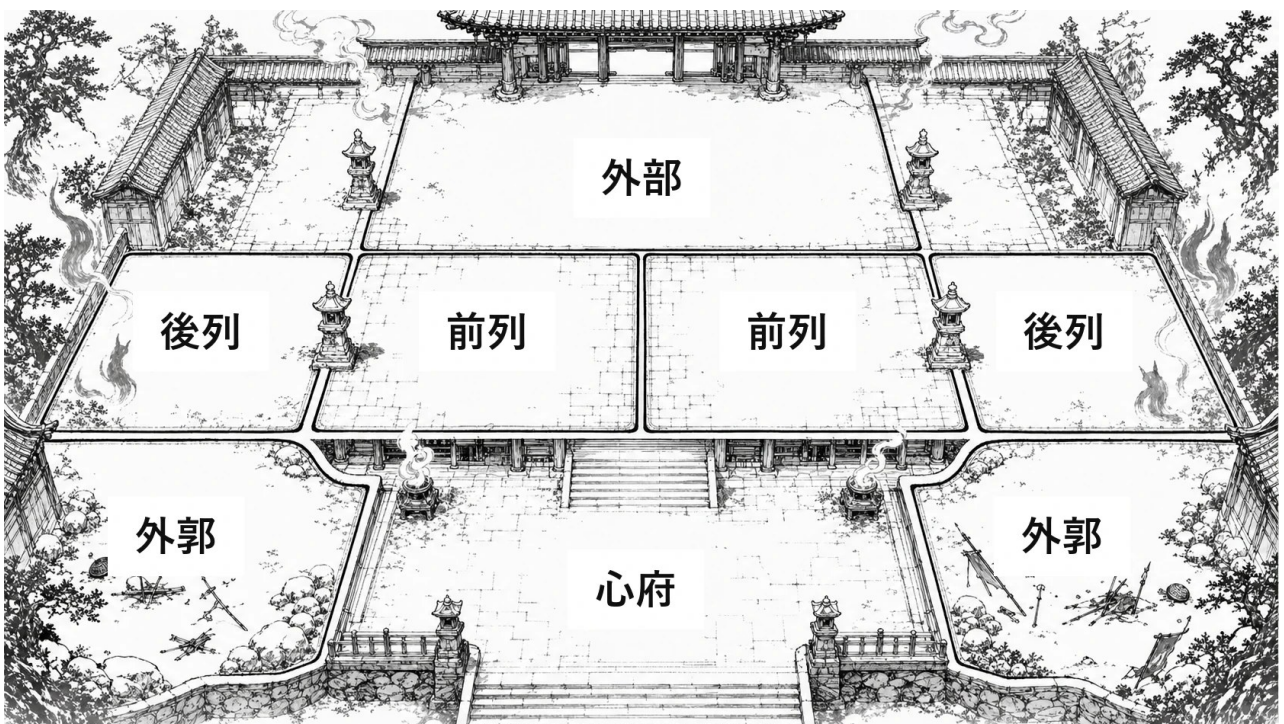
▶ **職業別の見せ場（幕1）**。

- **忍び** — 外郭へ先んじて**偵察**（感知 ≥ 9 ） → 待ち伏せを先に捉え初の分隊戦に**奇襲 +2**、または囚人分隊の初の**結束力 -1**を回避。
- **浪人** — **生存/地理**で近道を見つける → 接近が速まり有利な位置を先取する。
- **陰陽師** — **式神**を先に立てて偵察 → 道の途中の妖魔の数・位置を**先に公開**（次の奇襲を無力化）。
- **外人** — **一斉射撃**で一行を間引く → 囚人分隊の圧迫が減り**結束力を節約する**。

幕2 — 寺: 看破と本格的な分隊戦（約50分）



❖ 幕2背景 — 慈眼寺境内と妖狐の変装



戦域図・幕2戦闘マップ — 慈眼寺境内の区域図

慈眼寺の境内。**不吉な静寂**。香の匂いが濃く、空気が重い（聖化領域の縁 — 妖魔に不利で、人間にもうそ寒い）。

消えた者たちとの再会。「偵察兵」と「僧侶」が生きて迎える — しかし彼らは**妖狐**だ（変装）。

- **看破**: 感知**目標値13**。成功時、食い違った口癖・影のない足元に気づく。失敗してもGMが小さな手がかり（逆立った背毛、嘲る口元）を漏らして疑いを育てる。
- **三道六心の初の選択** — 正体を知った後: **交渉（慈）** / **尋問（眞）** / **即決処断（覇）**。シートに記した道（心）と罪状がここで重みを持つ。どの選択でも戦闘に転じうる。

本格的な分隊戦。正体が露わになった妖狐たちが**妖狐卒分隊**で挑む。囚人分隊（壁）+鉄砲隊（一斉射撃）でまともな分隊戦を一度こなす。

- 鉄砲の**[貫通 全体]**と一斉射撃が後列へ隠れる妖狐を射程で間引く（妖狐は無甲ゆえ鎧の貫通は無意味 — 鉄砲の恐ろしさは射程と安定した命中だ）。妖狐の**変装・隠身**は後列へ隠れようとするので、囚人分隊で道を塞ぎ鉄砲で間引く。
- **（選択）圧迫の追加** — 本堂の方から**浮遊怨霊分隊**が冷気を流せば、PC分隊に**結束力 -1 + 恐怖**が累積する。結束力管理が意味を持つ。

※

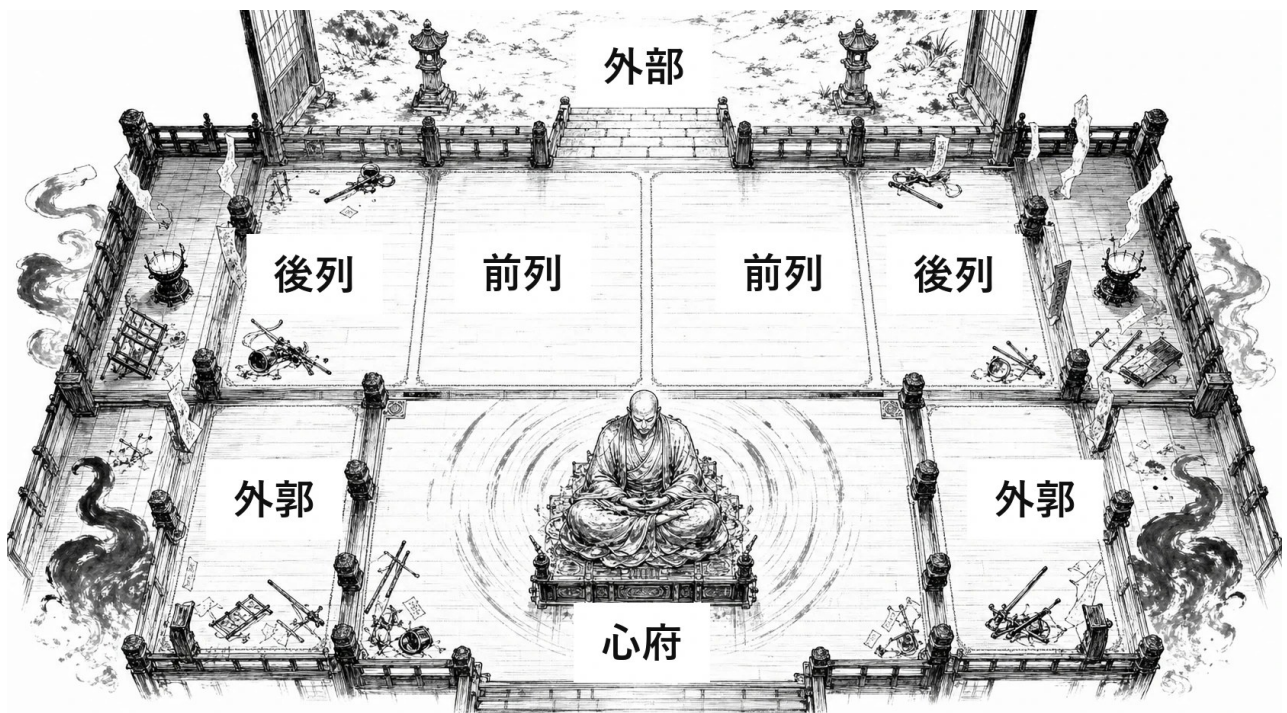
▶ **職業別の見せ場（幕2）**。

- 陰陽師 — **妖魔の起源**を読む（呪術/予言）→ 妖狐看破の**目標値13 → 11**に緩和。
- 芸人 — 「生存者」を**交渉**で探る → 食い違った答えを引き出し**看破 +2**。
- 忍び — 本堂前の**潜入偵察** → 妖狐分隊の数・隠れ処を把握（初の一斉射撃の**標的を有利に**）。
- 密教僧 — **退魔**（印契・真言）で疑わしい者を指す（退魔 ≥ 11 ）→ 妖狐の**変装を強制解除**。
- 浄土僧 — **読経・供養**で聖化領域のうそ寒さを抑える → その幕のPC分隊の**恐怖 -1**を無効。
- 外人 — 鉄砲で後列に隠れた妖狐を**射程で**捉える（**[貫通 全体]**、 $2d10 + \text{弓術} \geq \text{防備}$ ）→ 変装した一匹を確実に間引く。

幕3 — 本堂の怪仏: 謎の絶頂 (約30分)



◆ 幕3背景 — 本堂の怪仏慶海



戦域図・幕3戦闘マップ — 本堂と怪仏の区域図



◆ 怪仏慶海ボス挿絵

本堂の扉が開く。

※

(読み上げる) 巨大な金色の形象が結跏趺坐を組んだまま固まっている。人であったもの — 高僧慶海。眼は閉じられ口は封じられ、肌は漆を塗ったように硬い。動かない。語らない。しかしその周りの空気が**お前たちを押しつける**。床には先に来た偵察兵の装備が — 主のないまま — 散らばっている。

これは怪仏だ。悟るべき真実: **戦ってはならない**。怪仏は動くことも攻撃することもできず、**戦力20**で通常攻撃・技法では戦力を減らせない。**退魔の儀だけが**戦力を減らす。さらに**霊的反射** — 呪術・呪いを施術者に返す。偵察兵たちはそれを知らず自滅した。

選択肢を明確に与える:

- (A) 偵察・帰還 — **任務完遂**。初めから「見て来い」だった。見たものを携えて生きて帰れば**任務達成**だ。最も安全で、完全に有効な正解。
- (B) 鎮静の儀 — **退魔があれば**。浄土僧・密教僧・陰陽師・修験者など退魔保有者が**儀式判定**を主導する。**振り方**: 自分の呼吸に退魔判定 (目標値 鎮静13・完全封印15)。退魔命中1回 = 怪仏の戦力 -1 (co基本戦力20) なので一発では終わらない — 最初のセッションでは累積3~4回の成功 = 鎮静、と抽象化する。協力 = 他の退魔PCが自分の呼吸で助ければ主導者 +2 (修正値上限 +10内)。成功時、

慶海の魂を鎮め寺を祓う。失敗しても即死はない — 聖化領域が一度うねり、帰還を勧める。(co-04-07-24)

- (C) 正面攻撃 — 警告。呪術・呪いは**霊的反射**で返ってくる（施術者自身にその効果）。物理攻撃は硬い肌（高い防備）に弾かれる。一度試みれば**なぜ偵察兵たちが死んだのか**を身をもって教えてくれる（最初のセッションでは致命傷の代わりに強い警告で）。

※

ボスを望む卓なら → 下の「幕3変形: ボス戦」へ。怪仏は自ら固まったのではないかもしれない。

最後の圧迫（選択）。浮遊怨霊分隊がPC分隊の結束力をさらに削ろうとする。**結束力0 = 崩壊**が目の前で起これば、分隊規則の重みが完成する。浄土僧蓮華の「**阿弥陀の盾**」があれば崩壊を1で食い止める。

※

▶ **職業別の見せ場（幕3）**。

- 浄土僧・密教僧・陰陽師 — **退魔の儀**（退魔 $\geq 13 \sim 15$ 、協力時補正）を主導 → 怪仏を**鎮静・封印**（高難度ボーナス）。
- 芸人 — 生かしておいた妖狐と**最後の交渉** → キャンペーンフック（「誰が彼をそうしたのか」）を**前倒し**で入手。
- 忍び — 本堂の罟・抜け道を**感知/解除** → 危急時の**安全な退路**を確保。
- 侍 — 囚人分隊**盾壁**で浮遊怨霊の圧迫を遮る → **結束力の崩壊を遅らせる**。

幕3変形 — ボス戦: 呪縛者 蘆屋道清（オプション）



◆ 呪縛者 蘆屋道清ボス挿絵

※

怪仏の定石はそのまま — 「偵察・帰還」が依然として最も安全な正解だ。この変形は**ボス戦を望む卓**のために真相をもう一枚めくる。

真相の真相（GM）。 慶海は自ら固まったのではない。呪術師**蘆屋道清（蘆屋道清）** — 安倍家門（晴華の血筋）と対立した土御門流の堕ちた者 — が高僧を**殺して怪仏に封印し**、その聖化領域と霊脈を我が物とした。**妖狐たちは彼の式神にして手下**であり、消えた偵察兵の顔は彼が被せたものだ。（妖狐が漏らす「誰が彼をそうしたのか」の答えがまさに道清だ。）

登場。 PCが霊脈の流れを探るか怪仏に手を触れようとするとき、本堂の影から道清が歩み出る。「その仏は私のものだ。お前たちも — 良い材料になるだろう。」

蘆屋道清（蘆屋道清） — 呪級呪術師

勇	技	體	智	美	運
-1	+0	+0	+3	+2	+1

- **戦力 5・防備 14**（無甲＋符の結界）・**活力 12・制圧力 +5・心魔**（土御門の闇）
- **呪詛 [型]** — 2活力、2区域内の敵1体**次の1間合の全判定 -3**
- **呪殺 [型]** — 3活力、 $2d10 + \text{智}(+3) \geq \text{防備}$ 、**2戦力**、**[霊体]**、射程は戦場全体（鉄砲・物理とは別ライン）
- **妖狐指揮** — 分隊命令（1活力、智+3割引）→ 妖狐分隊の爪・変装を発動
- **怪仏の結界 [構え]** — 怪仏の区域に結界を維持（下の運用を参照）
- **(使わないこと) 封印術** — 1段には過酷だ。最初のセッションでは省略。

ボス戦運用 — 結界の答えは鉄砲ではなく退魔

- **重要な罨**: マリアの鉄砲 **[貫通 全体]** は**鎧・盾だけ**を無視する → 道清の**鎧の防備**は削るが（14 → 基本）、**結界は破れない**。結界を破るのは**[直撃]**か**退魔**だ。
- **勝利の鍵 = 退魔PC**: 密教僧圓空・浄土僧蓮華・陰陽師晴華（または修験者）が**退魔**で結界を破る（怪仏の自動結界は退魔 ≥ 17 、一般の結界は**3打**）。結界を剥がした後、鉄砲・近接で道清の戦力5を削る。**合同が答え** — 鉄砲で鎧を剥ぎ、退魔で結界を破り、刀で仕留める。
- **圧迫**: 道清は後列から呪詛（判定 -3）・呪殺（2戦力）でPCを削りつつ妖狐分隊を操る。浮遊怨霊分隊まで加われば結束力が危うい — 蓮華の「阿弥陀の盾」が輝く。
- **最初のセッションの安全弁**: 道清の呪殺（2戦力）は同じPCへの連打禁止 — 毎間合、別の標的へ。戦力 ≤ 3 の脆弱なPC（花火・晴華・マリア）は最初のセッションでは優先回避対象。戦力0のPCも死は戦闘後だけ（チートシート通り、柔らかく）。ペースが過酷なら浮遊怨霊分隊を抜く。

道清が倒れれば

- **結界が解ける**（能動特技停止）。妖狐たちは指揮を失って散り、借りた顔が剥がれる。
- **怪仏慶海がようやく入寂する** — 呪縛者が消えると生き仏は静かに成仏し、寺の聖化領域が鎮まる。二度目のボス戦はない。

※

最初のセッションの安全。道清は戦力5の**低い呪級**（鬼武者の一つ上）なので、4 PC + 分隊二つの合同で討てる。封印術は使わず、死亡規則は柔らかく。

報酬とキャンペーンフック

- **赦免**。生きて帰れば罪が無かったことになる — **縄が解ける**。（題名の意味。）
- **左近との関係**。処刑者だった鉄砲隊長が、共に生きて帰った後には変わる。次の冒険の同行NPC。
- **怪仏の正体**。慶海はなぜ即身成仏を急いだのか？ 寺の下**の霊脈（霊脈）**の漏れ、あるいは彼をそう追い込んだ誰か — 次号の手がかり。

- **妖狐の言葉。** 処断しなかったなら、妖狐の一匹が最後に漏らす:「あの方は自ら仏になったのではない — 誰がそうしたのか。」キャンペーンの種。(ボス戦変形をしたならその答えは蘆屋道清 — しかし彼が誰の命を受けたのかは次号へ。)

敵データ (正本引用 — フルスタット)

※

分隊攻撃 (一斉射撃など) は**命中強度表**一つで終わる — 別途の被害ロールなし:

2d10 ≥ 対象の防備 → 卒**1**除去・合計**13+** → **2**・**17+** → **3**・会心 → **3**・天命 (10・10) → **分隊全滅**。個人 (将・主) 相手は命中=**1**戦力。

※

ターン順・敵の攻撃。 分隊・雑卒は活力を追跡しない — PCが自分の呼吸の命令で動かし、敵分隊・個体は小康 (またはGMが指定した一呼吸) に行動する。活力順はPC同士でのみ問う (同値は技)。個別のボスだけが活力を持つ (道清12、PCと同じ順序規則)。敵の攻撃 = 「2d10 + 明示能力値 (+ 技法補正) ≥ PC防備」; 補正なしの雑卒は能力値のみ。浮遊怨霊の冷氣一斉はロールなしで自動適用 (防御予約でのみ対応)。

味方分隊

囚人分隊 — 卒5名 (民兵の変形)

- 戦力**1**・防備**10**・結束力**2** (囚人ゆえ低い)・制圧力**+2**
- **竹槍突撃** [戦術:型] — 2d10-2 ≥ 防備、卒1~2除去 (最大2)
- 用途: **盾壁形成** (制圧力 × 1.5、その間合移動不可) で壁になる。安物の肉の盾。

鉄砲隊 — 卒5名 (種子島)

- 戦力**1**・防備**11**・結束力**3**・制圧力**+2**
- **一斉射撃** — 分隊命令 (2活力、智+2なら1) → 2d10 + 弓術 ≥ 対象の防備、**[貫通 全体]** (甲冑無効) → 上の命中強度表を適用
- **威嚇射撃** — 無被害、一分隊 (またはPC) に**結束力 -2**。処刑者の脅迫。
- 用途: 火力。射撃後**再装填** (小康に自動) の間は移動不可。

敵

雑鬼 (雑鬼) — 雑 (1幕)

- 戦力**0**・防備 — 制圧力**0.5**・技法なし
- **攻撃宣言だけで即死。** 数だけ多いウォーミングアップ。

妖狐 — 卒、分隊で登場（2幕）

- 戦力1・防備11・制圧力+2
- **変装（變装）** [構え] — 消えた偵察兵・僧侶に偽装。**感知 ≥ 13**失敗時は発覚不可。
- **爪** [技法] — $2d10 + \text{技}(+1) \geq \text{防備}$ 、1戦力。後列へ隠れようとする。
- 鉄砲は後列へ隠れる妖狐を**射程**で捉える（ $2d10 + \text{弓術} \geq \text{防備}$ 、一斉射撃） — 変装妖狐を間引く正解。（妖狐は無甲ゆえ**貫通**は無意味; 回避・結界を破るのは**直撃**・退魔だ。）

浮遊怨霊分隊 — 卒（選択、2・3幕の圧迫）

- **冷氣一斉** [霊体] — 被害の代わりに、隣接PC分隊に**結束力 -1 + 恐怖**。
- 結束力を削って崩壊（0）を脅かす — 結束力管理に重みを乗せる圧迫源。

怪仏慶海（怪佛） — 魔人（3幕、戦う敵ではない）

- 動き・攻撃・言葉**すべて不可**・戦力20。通常攻撃・技法では減少せず、退魔の儀でのみ減少
- **聖化領域** — その区域の妖魔の防備 -2、小康ごとにその区域の妖魔の戦力 -1。人間には機械的な被害なし（雰囲気上うそ寒いだけ）。より厳しく回すならGM裁量で本堂滞在の小康ごとにPC判定 -1を累積（領域離脱時に回復）。
- **自動結界** — **霊体** 抵抗、破るには**退魔 ≥ 17**
- **霊的反射** — 呪術・呪いを**施術者自身**に返す（偵察兵たちが自滅した所以）
- **扱い方**: 「偵察・帰還」が正解。退魔陣がいれば**鎮静の儀**（退魔 ≥ 13~15、協力補正）で鎮める選択的な高難度ボーナス。
- 出典: **怪仏**

蘆屋道清（ボス戦変形） — 呪級呪術師・戦力 5 / 防備 14 / 活力 12。フルスタットは上の「幕3変形」節。

※

より多くの敵・分隊: **co-08-02** 敵テンプレート・**co-06-06** 分隊・**co-07-01** 武器。

GMノート — 最初のセッションを安全に

- **勝利 = 達成、撃滅ではない**。このシナリオの勝利は「怪仏を殺すこと」ではなく「生きて見て来ること」だ。それを初めから明らかにする。
- **死は柔らかく**。戦力0は戦闘不能だけで、死は戦闘後の判定（ $2d10 + \max(\text{體}, \text{運}) \geq 11$ ）。最初のセッションではプレイヤーの同意があるときだけ致命的に。
- **処刑者フックは圧迫であり、虐殺ではない**。左近の鉄砲はPCを統制する緊張装置だ。最初のセッションでは照準・警告までに。

- **分隊は二つで足りる。** 囚人分隊（壁）＋鉄砲隊（火力）。戦術スロット・支援分隊・合戦は次の機会に。
- **職業別の見せ場**（各幕の▶ボックス）：パーティにいる職業だけ選び、**一人も漏らさず**一度ずつは輝く瞬間を与える。利得は小さく ― 手がかり一片、目標値 -2、結束力 ± 1 、奇襲 +2 程度。
- **次の段階:** 次へ ― 次のシナリオとさらに読むもの・分隊戦をより深く **co-06**・より多くの敵 **co-08-02**。

肆



プリジェン8人

EIGHT PREGENS · 프리젠

※

すぐ使える1段完成キャラクター八枚。**推奨4人**で始め、人数が多いか入れ替えたいなら**補充4人**から持ってくる。シートをそのまま印刷して一人に一枚ずつ配ってもよい。

能力値・マヌーバ(特技)・装備・心(三道六心)は **co-04-08** プリジェンの原本そのままである。**co-04-08** サンプルは**マヌーバ中心**なので9点の技能配分を別に記さないため、下の**技能(9点)**は職業指定技能と役割に合わせた**推奨配分**である(**co-04-09**を基準に自由に調整可能)。数値が衝突した場合は **co** が優先する。

読み方:能力値6 → 活力(10+技)・戦力(3+體)・防備(装備) → 技能(判定ボーナス) → 特技(マヌーバ) → 武器 → 心。判定・戦闘規則は**チートシート**一枚で十分である。特技タグ [型]・[構え]・[素養]・[整備] の意味はチートシートの「特技の種類」表を見る。

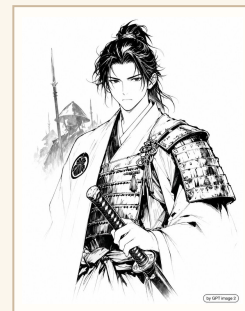
数値注意: 各シートの戦力・防備は強靱 [素養]・装備補正をすでに含んだ確定値である(二重適用禁止 — そのまま使う)。式神保有者(晴華)は式神を直接振らず式神操作(0活力)で操る。

表の読み方: 各シート末尾の**特技表**(マヌーバ)と**武器技法表**(攻撃・防御)がそのキャラクターのできる行動である。特技の種類 [型] (能動・活力)・[構え] (維持・同時1)・[素養] (常時・活力0)・[整備] (小康)はチートシートの「特技の種類」参照。武器技法は**攻撃**ルール $\geq$ **対象の防備**、**防御**ルール $\geq$ **敵の命中**。武器に合った戦闘技能がなければ**未熟練 -2**。**活力** = 一呼吸のコスト。

推奨4人 — タンク・鉄砲・ヒーラー・交渉

神楽正宗 (神楽正宗) — 侍・1段

勇	技	體	智	美	運
+2	+1	+1	+0	+0	-1



- **活力** 11・**戦力** 4・**防備** 14 (中甲)
- **技能**(9点・推奨): **剣術**(習得)・闘志・威圧・軍学・感知・生存・交渉・地理(入門)
- **武器**: 打刀(剣術)
- **心(三道六心)**: 礼道 / 忠
- **一行運用**: 前列に立ち不動の陣で一区域を封じ、囚人分隊の盾壁を統率する。

特技	類型	活力	効果
不動の陣	[構え]	2	維持する間その区域の支配を固める
家名	[素養]	—	分隊結束力 +1
強靱	[素養]	—	戦力上限 +1

武器技法	ロール	活力	効果
横斬り	2d10 + 勇 + 剣術	2	戦力 -1 (標準攻撃)
突き	2d10 + 技 + 剣術	2	戦力 -1・[貫通 2]
受け流し (防御)	2d10 + 技 + 剣術	予約1/即興2	敵の命中に抗して無効

プロフィール — 父の打刀を継いだ若き武家の嫡子。威信で囚人分隊を束ねる盾。

囚われの経緯 — 無辜の者を斬れという主君の命に背いた**抗命罪**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 $\geq$ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表): 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 $\geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

マリア (マリア) — 外人・1段

勇	技	體	智	美	運
+2	+1	+0	-1	+0	+1



- **活力** 11・**戦力** 3・**防備** 13 (南蛮甲)
- **技能**(9点・推奨): **弓術**(習得、=鉄砲)・航海・感知・生存・地理・交渉・策謀・解除(入門)
- **武器**: 種子島 / 鉄砲(弓術)
- **心(三道六心)**: 放浪者 / 無心
- **一行運用**: 後列から **[貫通 全体]** の鉄砲で敵の甲冑を無視し(2d10+弓術 ≥ 防備)一発ずつ撃ち込む。鉄砲隊一斉射撃の見本。

特技	類型	活力	効果
異国の火薬	[素養]	—	火薬・鉄砲判定 +2
流れ者の直感	[素養]	—	戦闘開始時 先攻 +1・奇襲免疫
幸運児	[素養]	—	運命介入の回数 +1

武器技法	ロール	活力	効果
直射	2d10 + 弓術 ≥ 防備	2	戦力 -1・ [貫通 全体] ・隣接区域
曲射	2d10 + 智 + 弓術 ≥ 防備	3	戦力 -1・遮蔽無視・2区域
再装填	—	2	射撃後必須・移動不可

プロフィール — 南蛮から流れてきた放浪の射手。**[貫通 全体]** の鉄砲で敵の甲冑を無視する(2d10+弓術 ≥ 防備)。

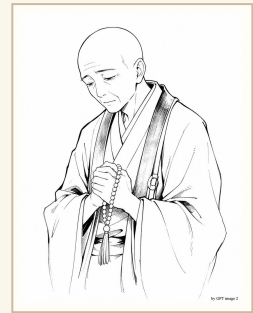
囚われの経緯 — 異邦の間者と疑われて投獄された**間諜の嫌疑**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 ≥ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 ×1.5。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 ≥ 11/13/15)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

蓮華 — 浄土僧・1段

勇	技	體	智	美	運
-1	+0	+1	+1	+2	+0



- **活力** 10・**戦力** 4・**防備** 11 (法衣)
- **技能**(9点・推奨): **医術**(習得)・退魔・予言・交渉・扇動・強健・薬草・呪術(入門)
- **武器**: 薙刀 (槍術 — 蓮華は未熟練)
- **心**(三道六心): 空道 / 慈
- **一行運用**: 美士気判定で分隊結束を蘇らせ、阿弥陀の盾で崩壊を防ぐ純粹支援・治癒。

特技	類型	活力	効果
阿弥陀の盾	[素養]	—	分隊結束力が0に達しても1で維持(戦闘1回)
経典の力	[素養]	—	妖魔対象判定 +1
強靱	[素養]	—	戦力上限 +1

武器技法	ロール	活力	効果
横掃	2d10 + 勇 -2(槍術 未熟練)	3	同じ区域の敵2体を判定・各戦力 -1
上段斬り	2d10 + 技 -2(槍術 未熟練)	2	戦力 -1・同じ+隣接区域
薙刀受け(防御)	2d10 + 技 -2(槍術 未熟練)	予約1/即興2	敵の命中を無効(隣接攻撃も防御)

プロフィール — 阿弥陀に仕える巡礼僧。士気判定と「阿弥陀の盾」で崩れる分隊を支える。

囚われの経緯 — 大名と対立した寺を庇護した**利敵**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 $\geq$ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 $\geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

花火 — 芸人・1段

勇	技	體	智	美	運
+0	+1	-1	+0	+2	+1



- **活力** 11・**戦力** 2・**防備** 10 (無甲)
- **技能**(9点・推奨): **風格**(習得、専用)・交渉・扇動・変装・感知・軍学・虚言・地理(入門)
- **武器**: 無(素手/体術)・道具: 太鼓・三味線・扇
- **心(三道六心)**: 空道 / 慈
- **一行運用**: 後列から励ましの歌で味方をバフし交渉・変装で情報を引き出す。戦闘外の社会判定の顔。急なら素手でも殴る。

特技	類型	活力	効果
戦場の花	[整備]	小康	味方戦力1回復または分隊結束 +1
励ましの歌	[型]	1	味方一人の次の判定 +1
舞の視線	[型]	2	敵分隊結束 -1

武器技法	ロール	活力	効果
素手打ち(打撃)	2d10 + 勇 -2(体術 未熟練)	1	戦力 -1
組み	2d10 + 體 -2(体術 未熟練) vs 敵 2d10 + 體	2	捕縛(移動不可 1間合)・被害なし

プロフィール — 流浪の芸人。歌と舞で味方を鼓舞し、交渉と変装で情報を引き出す。

囚われの経緯 — 禁じられた歌で大名を風刺した**不敬罪**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 $\geq$ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 $\geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

補充4人 — 機動・偵察・呪術・心府退魔

疾風 — 浪人・1段

勇	技	體	智	美	運
+1	+2	+0	-1	+0	+1



- **活力** 12・**戦力** 3・**防備** 12 (軽甲)
- **技能**(9点・推奨): **剣術**(習得)・歩法・生存・感知・偵察・地理・天運・威圧(入門)
- **武器**: 忍者刀(剣術)
- **心(三道六心)**: 放浪者 / 無心
- **一行運用**: 陣形に縛られず心府へ食い込み、低活力(1)の逆手斬りで連打する。

特技	類型	活力	効果
風の刃	[素養]	—	敵掌握区域・心府への移動 活力 -1・心府自由出入
流れ者の直感	[素養]	—	戦闘開始時 先攻 +1・奇襲免疫
幸運児	[素養]	—	運命介入の回数 +1

武器技法	ロール	活力	効果
直刺	2d10 + 技 + 剣術	2	戦力 -1・[貫通 1]
逆手斬り	2d10 + 勇 + 剣術	1	戦力 -1・潜入維持(低活力連打)
鞘受け(防御)	2d10 + 技	予約1/即興2	予約中、防備 +1・成功時 敵の命中を無効(失敗しても被害 -1戦力、最低1)

プロフィール — 主君を失い諸国を流れる剣客。陣に縛られず低活力で心府を連打する。

囚われの経緯 — 主君を失った後、諍いの末に人を斬った**偶発的殺人**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 $\geq$ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け(武器技法表): 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 $\geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

影 — 忍び・1段

勇	技	體	智	美	運
+1	+2	+0	+0	-1	+1



- **活力** 12・**戦力** 3・**防備** 12 (軽甲)
- **技能**(9点・推奨): **偵察**(習得)・感知・歩法・生存・解除・地理・天運・交渉(入門)
- **武器**: 忍者刀 + 苦無 5 (武芸 未熟練 — 奇襲特化)
- **心(三道六心)**: 玄道 / 魔
- **一行運用**: 外部・外郭へ忍び込んで偵察し、敵後列を奇襲した後に潜入を解除する。

特技	類型	活力	効果
影渡り	[素養]	—	外部・外郭の境界を自由通行
流れ者の直感	[素養]	—	戦闘開始時 先攻 +1・奇襲免疫
幸運児	[素養]	—	運命介入の回数 +1

武器技法	ロール	活力	効果
不意打ち (奇襲)	2d10 + 技 + 3 -2(未熟練)	2	戦力 -1・潜入時のみ・対象反応不可
逆手斬り	2d10 + 勇 -2(未熟練)	1	戦力 -1・潜入維持
苦無投擲	2d10 + 技 -2(未熟練)	1	戦力 -1・隣接区域・消耗

プロフィール — 外部・外郭に潜む偵察・奇襲の専門。誰の味方でもない。

囚われの経緯 — 敵大名の城に忍び込んで捕らえられた**諜報・侵入**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** 2d10 + 勇 + 武芸 $\geq$ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 $\geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

安倍晴華 — 陰陽師・1段

勇	技	體	智	美	運
-1	+0	+0	+2	+1	+1



- **活力** 10・**戦力** 3・**防備** 10 (無甲、符結界)
- **技能**(9点・推奨): **呪術**(習得)・予言・退魔・感知・地理・医術・策謀・交渉(入門)
- **式神**: **蘇緒** — 雀形・戦力 1・防備 11・偵察と遠距離打撃
- **武器**: 無 / 式神専門 (素手/体術)・護符束
- **心(三道六心)**: 玄道 / 眞
- **一行運用**: 後列から式神蘇緒を外部へ送り偵察・牽制し、妖魔の起源を読む。直接戦闘はほとんどしない。

特技	類型	活力	効果
式神使役	[型]	2	式神を召喚・解散(智+2なので戦闘当たり2體)
式神操作	[型]	0	一回合2回操作
経典の力	[素養]	—	妖魔対象判定 +1

武器技法	ロール	活力	効果
式神 蘇緒 (遠距離打撃)	式神操作で発動・蘇緒基準ロール	0 (操作)	偵察 + 遠距離 戦力 -1 (一回合2回)
素手打ち (打撃)	2d10 + 勇 -2(体術 未熟練)	1	戦力 -1 (最後の手段)

プロフィール — 安倍家の陰陽師。式神スオを外部に放ち偵察・牽制する。直接戦うことは稀。

囚われの経緯 — 禁断の術を操るという**妖術の嫌疑**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

- 判定** $2d10 + \text{能力値} + \text{技能} \geq 11$ (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。
- 攻撃** $2d10 + \text{勇} + \text{武芸} \geq \text{対象防備} \rightarrow$ 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。
- 防御** 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 $\times 1.5$ 。無防備では不可。
- 行動** 一呼吸 ≤ 5 活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** ($2d10 + \text{勇} \geq 11/13/15$)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

圓空 — 密教僧・1段

勇	技	體	智	美	運
+1	+0	+2	+1	-1	+0



- **活力** 10・**戦力** 5・**防備** 10 (無甲)
- **技能**(9点・推奨): **退魔**(習得)・闘志・強健・体術・感知・生存・薬草・呪術(入門)
- **武器**: 拳(体術) + 短刀 — (金剛杵の鬼殺しは5段)
- **心(三道六心)**: 空道 / 慈
- **一行運用**: 心府に自由進入し短兵器と組み技を一呼吸に叩き込む近接退魔僧。晴華と共に戦った縁がある。

特技	類型	活力	効果
修羅の印	[素養]	—	心府近接マヌーバ活力 -1
經典の力	[素養]	—	妖魔対象判定 +1
強靱	[素養]	—	戦力上限 +2

武器技法	ルール	活力	効果
拳 — 打撃	2d10 + 勇 + 体術	1	戦力 -1 (心府 +2)
拳 — 組み	2d10 + 體 + 体術 vs 敵 2d10 + 體	2	捕縛(移動不可 1間合)・被害なし
短刀 — 懐入り	2d10 + 技 -2(剣術 未熟練)	1	戦力 -1・[貫通 3] (心府)/[貫通 1]

プロフィール — 心府に飛び込み短兵と組みつきを一呼吸に叩き込む近接退魔僧。晴華と共に戦った縁がある。

囚われの経緯 — 妖魔に憑かれた者を退魔し、死に至らしめた**過失致死**。

このシートだけでプレイ — 最小ルール

判定 2d10 + 能力値 + 技能 ≥ 11 (標準11・挑戦13)。ゾロ目 = **会心** (被害一段階↑) / **失着** (自身に無防備)。

攻撃 2d10 + 勇 + 武芸 ≥ 対象防備 → 命中がそのまま被害 **戦力 -1** (会心 -2)。**戦力 0 = 戦闘不能** (死亡は戦闘後)。

防御 受け流し・受け (武器技法表) : 予約 **0活力** / 即興 ×1.5。無防備では不可。

行動 一呼吸 ≤ 5活力、活力の高い順 — 移動 隣接 **2** (疾走3)・突破 **3** (2d10+勇 ≥ 11/13/15)・特技 [型]=活力 / [構え]=維持 (同時1) / [整備]=小康・分隊命令 **2** (智+2なら1: 一斉射撃・盾壁)・回復・再装填=小康。

※

5段・10段成長本: 各職業の5段・達人シートは **co-04-08** プリジェンの職業別ファイルに続く。**自分で作りたいなら** **co-04** キャラクター生成の7段階(能力値 **+2/+1/+1/0/0/-1** ・技能9点・特技3・装備・三道六心)。

伍



次へ

WHAT'S NEXT · 다음으로

※

一度回したなら — いよいよ本番である。「囚人の縄」で判定・戦闘・分隊戦を覚えたのだから、コアルール **co** の正式な冒険とより深い資料へ進む番だ。

プレイヤーなら — 規則・職業・成長をプレイヤー視点で編み直した「剣客便覧」プレイヤーズハンドブックがそばにある。プリジェネを卒業して自分のキャラクターを作る方法から、GMなしで一人で回すソロモードまで。

△ 何を読むにせよ、まず **co** コアルールを開く。 **co** がすべての規則・世界・データの土台であり、**fc** (分冊)・**zn** (単発)はその上に重ねるオプトイン補強である — その新規規則は卓が採用したときのみ有効だ。

次のシナリオ — **co** から

co には十二編のシナリオが収められている。「囚人の縄」の次はこう選ぶ。

- **すぐ次 (1段)** — **co-09-01** 最初の血。コアブック自体の入門冒険。カグラ藩の山道で雑鬼 → 鬼 → 妖狐へと封鎖・分隊・三道六心を**幕別ランブック**でもう一度、より練られた舞台で。(クイックスタートを卒業し、コアブックの正式な初冒険へ。)
- **分隊戦が良かったなら** — **co-09-03** 国境城砦。セキモリ国境の霊界門の亀裂を防ぐ防衛戦。「囚人の縄」で味わった**分隊・封印・霊界**が本格化する。
- **妖魔怪談が良かったなら** — **co-09-12** 雨月の村(日本古典怪談)・**co-09-11** 画図百鬼夜行(妖魔大挙)。
- **その他の好み** — **co-09-02** 七つの剣(剣豪・剣術)・**co-09-07** 天守閣の夜(宮廷陰謀)・**co-09-09** 源家の怨霊(歴史・怨霊)・**co-09-04** 大魔の墓(ダンジョン)。一度きりでなく**キャンペーン**でつながたいなら **co-09-08** キャンペーンの種。

※

一人でさらに回したいなら **co-09-05** クラス別ソロシナリオ。GMなしで始めるなら「剣客便覧」ソロ神託と39段落ゲームブック「最初の剣」。

興味の系統別にさらに読むもの — **co** をまず、その次に **fc**・**zn**

「囚人の縄」で何に惹かれたか? その系統を **co** でまず開き、さらに深く入りたいときだけ **fc**・**zn** へ行く。

惹かれたもの	まず co	さらに深く (fc ・ zn 、オプティン)
分隊戦・軍勢	co-06 分隊	fc12 城砦攻防記 — 攻城・守城・潜入を区域で
妖魔・妖狐・怪異	co-08 敵データ・ co-02 世界	fc08 百鬼伝承記 — 妖魔の本質・図鑑・妖魔PC
退魔・寺・神聖(怪仏)	co-04 クラス(密教僧・浄土僧・陰陽師)	fc01 神聖記・ zn02 神官と巫女・ zn08 キリシタン
魔人・悪役・暗面(怪仏の闇)	co-04 魔人クラス・ co-02 三道六心	fc07 暗面心経 — 悪役・魔道プレイ
三道六心(最初の選択の重み)	co-02-02 三道六心	fc06 三道心経 — 心ガイド
鉄砲・武器	co-07 武器	fc05 名刀記・ zn04 奇異なる武器と暗器
剣術・決闘	co-04 剣術流派	fc03 日本剣豪列伝・ zn10 果たし合い — 1:1決闘
囚人・身分・家門	co-02 勢力	zn03 家門特集・ fc11 戦国人名帖 — NPC
1段の先の成長	co-04 昇段	zn09 続く旅路 — 10段の先
世界・風土をさらに	co-02 世界	fc02 戦国風土記・ fc09 諸国見聞録

※

原則一行。**co** が土台だ。**fc**・**zn** は興味が湧いた系統だけを選んで重ねる**オプティン補強**であり、その新規規則は卓が採用したときのみ点く。道に迷ったらいつでも**co** コアインデックスへ戻る。

혼세영요담・混世靈妖譚・Konsei Reiyotan

版權および利用許諾

制作者	Shellman
問い合わせ・ フィードバック	X（旧Twitter） @ds62hg・@trpg_ds62
Copyright	© 2026 Shellman.
License	Creative Commons 表示-非営利-継承 4.0 国際 (CC BY-NC-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Version	v1.5・日本語版

本資料のテキスト、表、規則説明、世界観解説は、別途表記がない限り Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License(CC BY-NC-SA 4.0) に基づいて利用できる。

利用者は、制作者名、資料名、原文の出典または配布場所、変更の有無を合理的な方法で表示しなければならない。本資料を改作・翻訳・再配列し、または本資料をもとに非商用の 2 次資料を制作する場合、その成果物は同一ライセンスまたは互換ライセンスで配布しなければならない。

商用利用、有料出版、有料プラットフォームでの配布、支援者向け有料特典への収録、別個の商品化は、制作者の事前許可なしには認められない。

ただし、CC BY-NC-SA 4.0 の表示・非営利・継承条件を守る非商用の大量印刷・配布は、部数にかかわらず認められる。

表紙画像、ロゴ、別途表記された外部引用・参考資料、第三者権利資料、プラットフォーム商標 およびサービス名は、本利用許諾に含まれない。実在の人物・歴史・宗教・民俗資料に関する記述はゲーム用の解釈であり、実在の団体や人物の公式立場を代表しない。

本文 Noto Serif KR（表題）・Yu Gothic（本文）・Cascadia Mono（ダイス）。

表紙・挿絵・地図は生成AIで制作 — 詳細は次頁。

ウェブ完全版・Full web edition — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

出典表記例

混世靈妖譚 (Konsei Reiyotan) , © 2026 Shellman, CC BY-NC-SA 4.0.
原文: <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>
変更: [なし / 一部修正 / 翻訳 / 再構成]

混

生成AI使用告知

透明性に関する告知

本資料の相当部分は、企画、草案作成、文章整理、校正の過程で生成AI(LLM)の支援を受けて制作された。

画像生成過程では GPT Image 2 モデルを使用した。日本語版・英語版の翻訳には Claude Code と Codex を使用した。

最終編集と公開責任は制作者にある。AI活用著作物に関する国内外の法律が変更された場合、本資料は該当法に従う。

생성형 AI를 활용해 제작 · 生成AIを活用して制作 · Created with generative AI

正典出典・最新版 — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

付録 — 戦闘マップ（印刷用）

幕1 — 山道接近

各幕の区域図。一枚ずつ印刷して卓に広げ、駒・マーカーを置く。区域名はチートシート「区域」を見る。

