

퀵스타트

혼세영요담

죄인의 끈

混世靈妖譚 · 入門一幕

한국어판 · v1.5

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

KONSEI REIYOTAN · QUICKSTART

混

혼세영요담

混世靈妖譚

Konsei Reiyotan

「죄인의 끈」 · 입문 원샷

전국시대 다크 판타지 TRPG · 입문 퀵스타트

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

목차

壱	여기서 시작 — 첫 세션 가이드	5
貳	치트시트 — 첫 세션 필수 규칙	9
	판정 — 모든 것의 기본	10
	더블 (10%) — 두 주사위 눈이 같을 때	10
	능력치 (PC -3 ~ +3)	11
	전투 = 간합(라운드)	11
	구역 — 전장의 위치	12
	방어 돌파 태그	13
	상태 — 자주 쓰는 것	13
	특기 유형 — [형]·[소양]·[정비]·[자세]	13
	삼도육십 — 캐릭터의 길과 마음	14
	캐릭터 1단 만들기 (요약)	14
參	「죄인의 끈」 — 입문 원샷	15
	한 줄 로그라인	16
	등장	16
	분대 빠른 규칙 (이 한 장이면 분대전이 굴러간다)	17
	막 0 — 감옥과 거래 (약 15분)	18
	막 1 — 접근: 판정과 첫 분대전 (약 40분)	19
	막 2 — 사찰: 간파와 본격 분대전 (약 50분)	21
	막 3 — 본당의 괴물: 수수께끼의 절정 (약 30분)	23
	막 3 변형 — 보스전: 주박자 아시아 도세이 (옵션)	26
	보상과 캠페인 훅	27
	적 데이터 (정보 인용 — 폴 스탯)	28
	GM 노트 — 첫 세션을 안전하게	29
肆	프리젠 8인 — 완성 시트	30
伍	다음으로 — 이어서 읽을 거리	41
	판권 및 이용 허락	44

생성형 AI 사용 고지	45
부록 — 전투맵 (인쇄용)	46

吉



여기서 시작

START HERE · はじめに

※

처음이에요? 준비 30분, 한 세션(2~3시간)이면 이 세계를 굴릴 수 있습니다. 이 페이지는 새 GM이 가장 먼저 읽는 한 장입니다. **새 규칙은 없습니다** — 전부 **co** 코어를 가리키는 안내입니다.

이 게임은

전국시대 일본 — 단, 요마(妖魔)가 실재하는 세계. 전쟁의 피가 땅을 적시고 **영계(靈界)로 통하는 문**을 연다. 그 틈으로 오니·텐구·원령·아귀·요호가 쏟아져, 전쟁은 사람과 사람의 싸움이면서 동시에 사람과 요마의 싸움이 된다. 플레이는 대군 전투가 아니라 **소규모 전술 교전**(PC 2~4 + 약간의 분대 대 요마 한 무리)이고, 도덕은 정렬표가 아니라 **삼도육심(三道六心)** — 세 길과 여섯 마음 — 으로 굴러간다. 톤은 다크 판타지: 화려함보다 정적이 더 무섭다. PC는 1단의 무사·낭인·퇴마승 — 영지가 보낸 작은 사건 조사부터 시작한다.

무엇이 필요한가

- **주사위:** 10면체 2개(2d10). 없으면 0~9 굴리는 앱·표.
- **사람:** GM 1명 + 플레이어 2~4명.
- **시간:** 2~3시간.
- **퍼 놓을 것:** 이 페이지 · 치트시트 1장 · 프리젠 시트(인쇄해 1인 1장) · 입문 원샷 「죄인의 끈」.

30분 준비 (GM)

1. **세계와 핵심 루프 익히기**(5분) — 이 페이지 + 치트시트 한 장.
2. **입문 원샷 「죄인의 끈」 읽기**(15분) — **qs-02**. 3막 + **분대전 튜토리얼**(죄인 분대·철포대). 막별 진행과 적 데이터를 동봉해, 새 GM이 그대로 읽으며 굴릴 수 있다.
3. **캐릭터 고르기**(5분) — 아래 추천 4인. 프리젠 8인 완성 시트를 인쇄해 한 사람에게 한 장씩 나눠 준다.
4. **굴린다**(5분 자리 정리 후 시작).

핵심 루프 한 눈에 — 이것만 알면 플레이됩니다

- **판정:** $2d10 + \text{능력치} + \text{기능} \geq \text{목표치}$ (표준 11). 두 주사위 눈이 같으면 회심(대성공) / 실착(대실패).
- **전투:** 간헐마다 **활력(10+기)이 높은 순**으로 행동 → 맞으면 **전력 -1** → **전력 0이면 쓰러짐**. 죽음은 전투가 끝난 뒤에만 판정.

- **위치: 구역** — 전열에서 맞붙고, 후열은 안전하며, 적 구역은 **돌파**로 뚫는다.
- **길: 삼도육심** — 캐릭터가 어느 길(예·공·현)과 어느 마음(명·암)을 걷는가.

※

표와 수치는 전부 **치트시트** 한 장에 들어 있습니다.

추천 첫 파티 — 역할이 겹치지 않는 4인

바로 쓸 수 있는 완성 캐릭터입니다 — 전부 **co-04-08 프리젠**에서, **코어를 한 권으로 자급자족**됩니다.

캐릭터	직업	역할	한 줄 운용
카구라 마사무네	사무라이	전열 탱커	앞에 서서 부동의 진으로 한 구역을 잠근다
마리아	외인	철포 원거리	후열에서 방비를 뚫는 화약 한 발
렌게	정토승	회복·사기	아미타의 방패로 동료를 일으키고 분대의 사기를 떠받친다
하나비	예인	교섭·버프	말로 풀고 전장의 사기를 끌어올린다

※

완성 시트(인쇄용): 프리젠 8인 — 완성 시트. 탱커·철포·회복·교섭이 한 번에 도는 무난한 4인이다. (5·10단 성장본·자해형 고위험직 수험자 등은 **co-04-08 색인**에.)

더 다듬어진 플레이어용 6종 템플릿(놀이 팁·관계표 포함, **ex1** 보유 시): **ex1-99-03**.

보충·교체 후보 4인

플레이 인원이 많을 때 더하거나, 초기 4인 중 하나와 바꿔 쓰는 후보입니다. 위 초기 4인과 마찬가지로 전부 **co-04-08 프리젠**에서 가져왔고, 입문 원샷 「**죄인의 끈**」에 그대로 쓸 수 있습니다.

캐릭터	직업	역할	한 줄 운용
하야메	낭인	기동 근접	진형에 매이지 않는 빠른 칼 — 심부로 파고들어 급소를 노린다
카게	시노비	정찰·잠입	외곽·외부로 숨어들어 적 후열을 정찰하고 기습한다
아베 세이카	음양사	주술·식신	후열에서 식신을 부려 정찰·견제하고 요마의 기원을 읽는다
엔쿠	밀교승	심부 근접 퇴마	금강저를 들고 심부에 뛰어들어 요마를 두 동강 낸다

스왑 가이드 — 더 기동적인 전열을 원하면 마사무네↔하야메 · 정찰·잠입이 필요하면 한 자리를 카게로 · 전담 주술이 필요하면 한 자리를 세이카로 · 심부 근접 퇴마가 필요하면 엔쿠. **8인 풀파티**(초기 4 + 이 4)면 탱커·철포·회복·교섭 + 기동근접·정찰·주술·심부퇴마로 역할이 거의 겹치지 않습니다.

※

세이카 ↔ 엔쿠. 두 사람은 전부터 함께 싸운 사이이다 — "경문을 읽는 동안 내가 앞을 막아 주겠다." 음양사·밀교승을 함께 넣으면 후열 식신·주술과 심부 근접 퇴마가 맞물린다([co-04-08-05](#)).

※

직업별 완성 시트(1·5·10단): [co-04-08](#) 프리젠 색인.

첫 세션을 굴리는 법 (요지)

- 승리 조건은 "**달성**"으로 쓴다(격멸이 아니라). 분위기는 화려함보다 정적.
- 가르치는 순서를 단계로 쪼갬다: **판정**(흔적 읽기) → **분대전**(잡귀로 명령 둘) → **간파**(요호) → **수수께끼**(괴불은 못 이긴다 — 정찰이 정답).
- 첫 세션은 **죽음 규칙을 부드럽게** — 플레이어가 동의할 때만 치명적으로. 「죄인의 끈」은 이 모두를 한 자리에 담아 둔다.

※

한 판 굴린 뒤엔: **다음으로 — 다음 시나리오와 더 읽을 거리.** · [co](#) 코어 인덱스 · 캐릭터 직접 만들기 [co-04](#).

式



치트시트

CHEAT SHEET ・ チートシート

※

이 한 장은 **co** 코어룰의 **정본 요약**이다. 수치가 충돌하면 언제나 **co**가 우선한다. 새 GM은 이 장과 여기서 시작만 하면 첫 세션을 굴릴 수 있다.

판정 — 모든 것의 기본

2d10 + 능력치 + 기능 숙련도 ≥ 목표치

난이도	아주 쉬움	쉬움	보통	표준	어려움	매우 어려움	극난	불가능
목표치	5	7	9	11	13	15	17	19

- 핵심·전문 행동 = **11**, 진짜 도전 = **13**, 15 이상은 드물게.
- 수정치 합계 상한 **+10**. 소수점은 항상 반올림(0.5는 올림).
- 가진 기능이 하나도 없으면(입문 미만) **비숙련 -2**.

더블 (10%) — 두 주사위 눈이 같을 때

더블	판정	이름	효과
같은 눈	성공	회심(會心)	피해 한 단계 ↑ (전력 -2)
같은 눈	실패	실착(失着)	자신에게 무방비 부여
10·10 (합 20)	성공	천명(天命)	결정적 순간표 (d100)
1·1 (합 2)	실패	업보(業報)	치명적 실수표 (d100)

※

QS 폴백(천명/업보 d100 표는 [**co-11**]에). **천명** = 회심 효과(전력 -2) + GM이 극적 이득 하나(적 1체 즉시 전투불능 등). **업보** = 실착 효과(자신 무방비) + GM이 불리 하나(무기 떨어·위치 노출). 첫 세션엔 즉사 없이.

능력치 (PC -3 ~ +3)

능력치	다루는 것
용(勇)	근접 공격·돌파·공포 저항
기(技)	행동 순서·정밀. → 활력 최대 = 10 + 기
체(體)	과부하 저항·중갑 적응. → 전력 = 3 + 체
지(智)	주술 위력·지형 읽기·분대 지휘
미(美)	사기·교섭·지배력 오라(미가 양수면 +미)
운(運)	운명 개입·생사 판정

파생: 활력 최대 = 10+기 · 전력 = 3+체 · 방비 = 장비(아래) · 운명 개입 = 운(최소 1; 2d10 중 한 주사위를 ±1).

전투 = 간합(라운드)

- 간합 시작** — 전원 활력을 최대로 리셋.
- 행동** — 남은 활력이 높은 순으로 한 명씩 "한 호흡"을 쓴다(동률은 기 높은 순). 한 호흡 한계 **5활력**, 초과하면 과부하.
- 소강** — 모두 0활력. 회복·정비·환경/요마 사건 → 다음 간합.
 - 공격:** $2d10 + 용 + 무예 \geq 대상 방비$ → 적중 시 **전력 -1** (회심 -2). **피해 굴림 없음** — 명중이 곧 피해. (무예 = 쓰는 무기에 맞는 전투 기능 — 검술·궁술·체술·풍격 등 — 의 숙련도를 더한다.)
 - 전력 0 = 전투 불능**(행동 불가, 구역에서 제외). **죽음은 전투가 끝난 뒤에만:** $2d10 + (체와 운 중 높은 값) \geq 11$ 생존.
 - 방어 반응**(받아치기·칼집 막기 등): 자기 호흡에 표기 활력(예약 N)을 미리 내 두면 적 턴에 **0활력**으로 발동해 그 공격에 맞선다(상세 절차 [co-03-07]). 예약 없이 **즉흥 반응**하면 비용 **1.5배**. 예약은 다음 자기 호흡/간합 종료 시 소멸. **무방비 상태에선 예약·즉흥 불문 방어 반응 불가.**
 - 과부하:** 한 호흡에 **5활력**을 넘겨 쓸 수 있으나, 직후 $2d10 + 체 - 초과분 \geq 11$ 에 성공해야 메뉴버가 정상 발동(실패 시 **남은 활력 소멸 + 무방비**). 첫 세션 메뉴버는 1~3활력이라 거의 안 난다. [co-03-04]

※

내 차례 커맨드 — 활력 높은 순으로, 한 호흡(≤5활력)에 골라 조합한다:

- **이동**: 인접 구역 **2활력** (질주 3 = 이동 + 그 호흡 다음 공격 +1).
- **공격**: 내 시트 「**무기 기법**」 표 — $2d10 + \text{능력치} + \text{무예} \geq \text{대상 방비}$.
- **방어**: 받아치기·막기(시트 표) — 예약 **0활력** / 즉흥 1.5배.
- **돌파**: 적 장악 구역 진입 **3활력** (목표치 위 「구역」).
- **특기**: **[형]** 발동(활력) · **[자세]** 유지(동시 1개) · **[정비]**는 소강에.
- **분대 명령**(분대 보유 시 **2활력**, 지+2면 1): **일제 사격**(철포) · **방패벽 형성/돌진**(보병). 상세는 시나리오 「분대 빠른 규칙」.
- 회복·정비·재장전은 **소강**에.

구역 — 전장의 위치

구역	뜻
심부	피아 구분 없는 극근접. 고위험·결정의 자리
전열	양측이 맞붙는 곳. 아군 전열↔적 전열은 인접 — 돌파 없이 교전
후열	전열 뒤 안전지대. 궁수·철포·지휘. 돌파 목표
외곽	측면 우회로. 은밀 이동·기습(+2)
외부	전장 밖(영계·지하·숲). 시노비·요마

돌파(적이 장악한 구역 진입): 3활력, $2d10 + \text{용} \geq 11 / 13 / 15$ (적 우세 / 완전 장악 / 좁은 길 봉쇄). 심부 강행 = 고정 **13**. 실패 = 이동 못 함 + 무방비.

지배력 — 각 구역의 **아군 합 vs 적군 합**. 높은 쪽이 **장악**하고, 상대는 진입에 **돌파**가 필요하다(위 목표치). 차이 **5 이상이면 완전 장악**(돌파 +2). 분대의 **방패벽 형성**은 그 분대 지배력을 **×1.5**한다(붕괴한 분대 기여는 0). 적 데이터의 **지배력 +N**이 그 값이다. [co-05-02]

방어 돌파 태그

태그	효과
[관통 N]	장비 (갑옷·방패) 방비 N 무시
[직격 N]	비장비 방비(회피·자세·결계·지형) N 무시
[영체]	방비 자체를 무시 — 방어자의 퇴마 숙련으로만 막음
[파괴]	장비 손상 — 동반된 [관통] 감소를 수리 전까지 영구화
방비 -N	상태/디버프(독·저주·속박). 모든 공격자가 이득, 하한 2

방비(장비): 무장 없음 10 · 경갑 12 · 중갑 14(-1활력) · 중장갑 16(-2활력) · 방패 +1. (남만갑 13·법의/승복 11 등 표에 없는 방어구는 시트의 확정 수치를 그대로 쓴다.)

상태 — 자주 쓰는 것

상태	효과	해제
무방비	방비 -4(하한 2), 방어 반응 불가	자기 다음 행동 시작 시
공포	공격 -2	용 ≥ 11
독	소강마다 전력 -1	체 ≥ 11 또는 해독
출혈	소강마다 전력 -1	체 ≥ 13 또는 의술 ≥ 11
과부하	남은 활력 소멸 + 무방비	(한 간합)
포박	이동 불가	체 ≥ 15 또는 해제 ≥ 13
맹목	모든 판정 -3	1활력 또는 1간합 후

특기 유형 — [형]·[소양]·[정비]·[자세]

태그	뜻
[형]	액티브 메뉴버 — 자기 호흡에 표기 활력 소모
[소양]	패시브 — 습득만으로 상시 적용(활력 0)
[자세]	유지형 — 선언 후 해제까지 지속, 동시에 1개만 (이동 시 자동 해제)
[정비]	소강 전용 — 간합과 간합 사이에만(전투 중 불가)
[기법]	장비 유래(무기·방어구·소모품)의 메뉴버
**[전술:]*	분대판 — 분대 명령으로 발동

※

출처: [co-03-07]. 프리젠과 적 데이터의 특기 태그가 이 표를 가리킨다.

삼도육심 — 캐릭터의 길과 마음

세 길 × 명심/암심: **예도(禮)** 忠/霸 · **공도(空)** 慈/虛 · **현도(玄)** 眞/魔. 규칙 제약이 아니라 **서사 도구** — 시트에
심: 예도/忠 처럼 적고 도덕적 선택·동기에 쓴다. 1단은 보통 명심에서 시작.

캐릭터 1단 만들기 (요약)

1. **직업** (처음엔 기본 6직 권장). 2. **능력치** +2/+1/+1/0/0/-1 배분(또는 4점 구매). 3. **배경**. 4. **기능 9점**(직업
입문3+습득1 · 배경2 · 자유2). 5. **특기 3**(직업1·배경1·일반1). 6. **장비**(무기1·방어구1). 7. **삼도육심 1**.

※

전체 절차: co-04 캐릭터 생성. 바로 쓸 완성본(직업별 1·5·10단): co-04-08 프리젠 색인.

参



죄인의 끈

THE CONVICT'S CORD · 囚人の縄

※

이 한 편을 읽으며 그대로 굴리면 첫 세션이 됩니다. 판정·전투에 더해 **분대전(분대 지휘)**까지 가르칩니다. **새 규칙은 없습니다** — 전부 **co** 코어를 인용입니다. 수치는 **치트시트**와 아래 「분대 빠른 규칙」 한 장으로 충분합니다.

분량: 1세션(약 2~3시간). **인원**: GM 1 + PC 2~4. **PC**: 1단(추천 파티 그대로 쓰면 된다).

한 줄 로그라인

※

죄인들이 / 죄를 면하려 / 소식이 끊긴 고승의 사찰을 정찰하고 살아 돌아와야 한다.

진상(GM만). 자안지(慈眼寺)의 고승 **게이카이(慶海)**는 즉신성불(即身成佛)을 시도하다 **괴불(怪佛)** — 움직이지도 말하지도 못하는 산 부처의 마물 — 이 되었다. 사찰은 **성화(聖化) 영역**에 잠겼고, 그 안에서 **요호(妖狐)** 무리가 사라진 정찰병과 승려의 **얼굴을 하고** 숨어 있다. 먼저 보낸 정찰병들은 괴불을 평범하게 공격했다가 그 **영적 반사**에 자멸하거나 요호에게 하나씩 사라졌다. **이것은 이겨야 할 적이 아니다**. 임무는 처음부터 "**보고 와라**"였다 — 정답은 정찰·귀환, 혹은 (퇴마가 있다면) 진정 의식이다. 무모한 정면전은 정찰병들의 전철을 밟는 길이다.

등장

- **PC들 — 죄인**. 각자 다른 이유로 다이묘의 감옥에 갇혔다(아래 죄목 표).
- **카타기리 부교(奉行)**. 거래를 제안하는 다이묘의 가신. 무표정. "보고 와라. 살아 돌아오면 죄를 묻지 않는다."
- **사촌(左近) — 첩포대장**. PC와 동행하는 첩포대의 지휘 아시가루. **너희가 도망치면 너희부터 쏘는 감시역이자 처형자다**. 단, 임무 중에는 PC의 지휘에 따른다.
- **무대**: 산 중턱의 사찰 **자안지**. 가는 길, 경내, 본당 셋으로 충분하다.

죄목 — 왜 갇혔는가 (추천 파티 기준, 자유 변경)

PC	죄목
마사무네 (사무라이)	무고한 자를 베라는 주군의 명을 거역한 항명죄
마리아 (외인)	이방의 첩자로 의심받아 투옥된 간첩 혐의
렌게 (정토승)	다이묘와 척진 사찰을 비호한 이적(利敵)
하나비 (예인)	금지된 노래로 다이묘를 풍자한 불경죄

※

다른 PC라면 **빛·탈영·금단의 신앙·우발적 살인** 등에서 하나 골라 한 줄로 적는다. 죄목은 1막의 동기이자 3막의 선택에 무게를 준다.

분대 빠른 규칙 (이 한 장이면 분대전이 굴러간다)

PC는 **죄인 분대**(고기방패)와 **철포대**(원거리·처형자)를 지휘한다. 분대는 **스스로 행동하지 않는다**. PC가 자기 호흡에 **분대 명령**으로 움직인다.

- **분대 명령 비용: 2활력** (지(智) **+2 이상**이면 **1활력**). `co-06-06`
- **명령 3종만 알면 된다:**
- **일제 사격**(철포대): 분대 명령 → $2d10 + \text{궁술} \geq \text{대상 방비}$ (철포는 **[관통 전체]**로 갑주 무효). 적중 = 줄 **1** 제거, 합 **13+ → 2, 17+ → 3**, 회심 → 3.
- **방패벽 형성**(죄인 분대): 분대 명령 → 그 구역 지배력 **×1.5**, 그 간합 **이동 불가**. 벽이 된다.
- **방패벽 돌진: 3활력 + 결속력 -1** → 적 구역 진입 **돌파 자동 성공**(판정 없음). `co-05-03`
- **결속력(사기) — 분대당 숫자 하나만 추적:** 기본 **3**. **PC(주)가 쓰러지면 즉시 전 아군 분대 -1**. 절반이 죽거나 공포·심부 출입마다 **-1**. **0이 되면 붕괴**(전장 이탈, 명령 불가 — 소강마다 $2d10 + \text{미(美)} \geq 13$ 으로 복귀; 복귀 판정은 그 분대를 지휘·인접한 PC가 자기 미로 굴린다, 인접 PC 없으면 다음 소강까지 대기). **전력 0은 궤멸**(영구 소멸, 결속력 0과 다름).
- **분대 피해 처리:** 줄을 한 마리씩 세지 말고 **소강에 일괄** — 그 간합 분대가 눈에 띄게 깎였으면(대략 절반 사상) **결속력 -1**을 한 번. **줄이 전부 제거 = 전력 0 = 궤멸**. 결속력과 전력은 **별개**로 추적한다.
- **처형자 혹:** PC가 배신·도주하면 철포대 사콘은 그 **일제 사격을 PC에게** 돌린다. 첫 세션엔 위협으로 충분하다.

※

첫 세션엔 이 셋과 결속력 하나면 된다. 전술 슬롯·지원 분대·무지휘표·합전은 넘어간다. 상세: `co-06-06` 분대.

막 0 — 감옥과 거래 (약 15분)



❖ 막 0 배경 — 성 안 유치장과 거래 장면

※

(읽어준다) 곰팡내 나는 흙바닥 감옥. 격자 너머로 한 사내가 등불을 들고 선다. 다이묘의 부교 카타기리. "자안지로 사람을 보냈다. 셋. 아무도 돌아오지 않았다. 너희가 가서 **보고 와라**. 살아 돌아오면 — 죄는 없던 일이 된다." 등 뒤에서 화승 타는 냄새가 난다. 첩포 아시가루 한 무리가 어둠 속에서 있다.

- 각 PC의 **죄목**을 정하고(위 표) 한 줄로 소개한다. 동기와 갈등의 씨앗이다.
- **분대 지급: 죄인 분대**(다른 죄인들 — 너희의 고기방패) + **첩포대**(사콘이 지휘하나, 임무 중엔 너희 명령에 따른다). 사콘이 못박는다: "도망치면 — 너희부터 쏜다."
- 「분대 빠른 규칙」을 **여기서 1분 설명**한다. 실전은 1막에서.

※

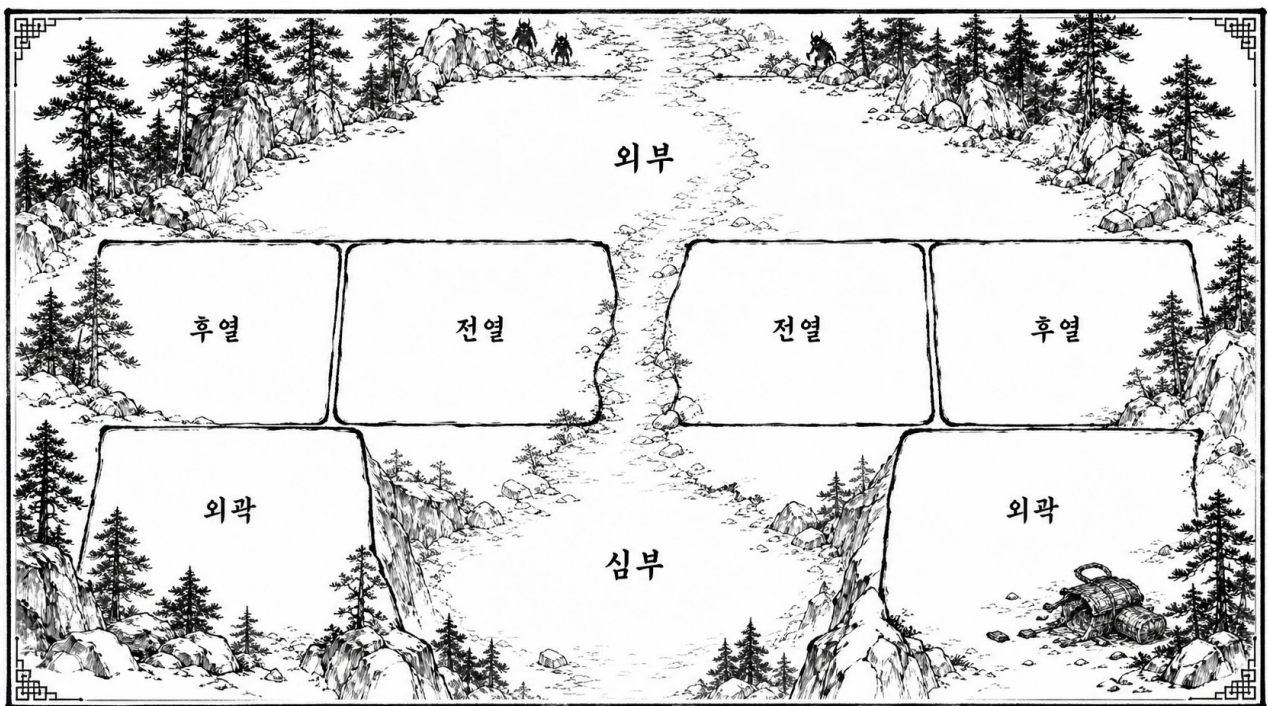
▶ **직업별 활약 거리 (막 0)**. (파티에 있는 직업만 골라 쓴다.)

- **예인** — 부교에게 **교섭**($2d10 + \text{미} + \text{교섭} \geq 11$) 성공 → 사라진 경찰병에 관한 **단서 한 조각**(사찰이 그냥 위험한 게 아니라는 귀뜸).
- **사무라이** — 무가의 위신으로 죄인 분대를 다잡음 → 죄인 분대 **결속력 +1**(2 → 3).
- **외인** — 이방인의 눈으로 거래를 되물음 → GM이 임무의 진짜 무게(돌아온 자가 없다)를 한 겹 더 드러낸다.

막 1 — 접근: 판정과 첫 분대전 (약 40분)



❖ 막 1 배경 — 산길 접근과 잡귀 매복



戰域圖·막 1 전투맵 — 산길 접근 구역도

산길을 오른다. **첫 판정을 자연스럽게:** 새소리가 끊긴 숲, 정찰병의 흔적. $2d10 + \text{능력치} + \text{기능} \geq \text{목표치}$ 를 여기서 처음 굴린다.

- **흔적 읽기** — 감지/생존, 목표치 **9**(보통). 성공 시: 세 갈래 발자국이 사찰로 향하고, **돌아온 자국은 없다**.

이어 **첫 분대전(위밍업)**. 길목에서 **굶주린 들요마 — 잡귀 떼**가 어른거린다. 가볍게 이긴다.

- **여기서 분대 둘을 처음 쓴다**. 철포대 **일제 사격**($2d10 \geq$ 잡귀엔 자동에 가깝다 — 잡귀는 공격 선언 즉시), 죄인 분대 **방패벽 형성**으로 길을 막는다. PC들은 자기 공격($2d10+용+무예$)도 한 번씩.
- **결속력**을 처음 보여준다: 잡귀의 수가 많으면 죄인 분대가 한 번 -1을 맞본다(절반 사상). 숫자 하나만 적는다.

※

사콘이 한 번 더 상기시킨다: "쏘는 건 쉽다. 어디를 쏘느냐가 어렵지." — 일제 사격은 **대상 하나**를 지정한다는 것을 가르치는 대사.

※

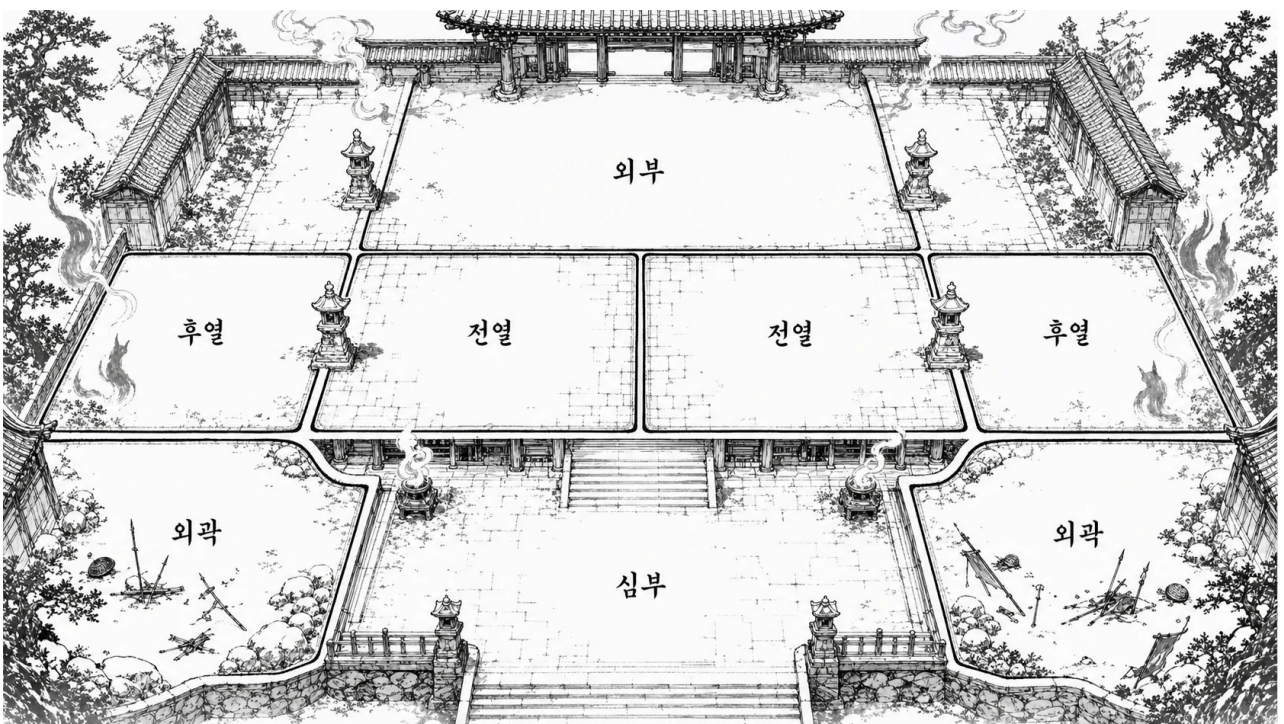
▶ **직업별 활약 거리 (막 1).**

- **시노비** — 외곽으로 앞서 **정찰**(감지 ≥ 9) → 매복을 미리 잡아 첫 분대전 **기습 +2**, 또는 죄인 분대의 첫 **결속력 -1을 회피**.
- **낭인** — **생존/지리**로 지름길을 찾음 → 접근이 빨라져 유리한 위치를 선점.
- **음양사** — **식신**을 앞세워 정찰 → 길목 요마의 수·위치를 **미리 공개**(다음 기습을 무력화).
- **외인** — **일제 사격**으로 한 줄을 숙음 → 죄인 분대의 압박이 줄어 **결속력을 아낀다**.

막 2 — 사찰: 간파와 본격 본대전 (약 50분)



❖ 막 2 배경 — 자안지 경내와 요호의 위장



戰域圖·막 2 전투맵 — 자안지 경내 구역도

자안지 경내. **불길한 정적.** 향내가 짙고, 공기가 무겁다(성화 영역의 가장자리 — 요마에게 불리하고, 인간에게도 으슬으슬하다).

사라진 자들과의 재회. "정찰병"과 "승려"가 살아 반긴다 — 그러나 그들은 **요호**다(변장).

- **간파:** 감지 **목표치 13**. 성공 시 어긋난 입버릇·그림자 없는 발치를 알아챈다. 실패해도 GM이 작은 단서(곤두선 등털, 비웃는 입가)를 흘려 의심을 키운다.
- **삼도육십 첫 선택** — 정체를 안 뒤: **교섭(慈)** / **심문(眞)** / **즉결 처단(霸)**. 시트에 적은 길(심)과 죄목이 여기서 무게를 갖는다. 어떤 선택이든 전투로 번질 수 있다.

본격 분대전. 정체가 드러난 요호들이 **요호 줄 분대**로 덤빈다. 죄인 분대(벽) + 철폐대(일제 사격)로 제대로 된 분대전을 한 번 치른다.

- 철폐의 **[관통 전체]**와 일제 사격이 후열로 숨는 요호를 사거리로 쏜다(요호는 무갑이라 갑옷 관통은 무의미 — 철폐의 무서움은 사거리와 안정된 명중이다). 요호의 **변장·은신**은 후열로 숨으려 하니, 죄인 분대로 길을 막고 철폐로 쏜다.
- **(선택) 압박 추가** — 본당 쪽에서 **부유 원령 분대**가 냉기를 흘리면, PC 분대에 **결속력 -1 + 공포**가 누적된다. 결속력 관리가 의미를 갖는다.

※

▶ **직업별 활약 거리 (막 2).**

- **음양사** — **요마의 기원**을 읽음(주술/예언) → 요호 간파 **목표치 13 → 11**로 완화.
- **예인** — "생존자"를 **교섭**으로 떠봄 → 어긋난 대답을 끌어내 **간파 +2**.
- **시노비** — 본당 전 **잠입 정찰** → 요호 분대의 수·은신처 파악(첫 일제 사격의 **표적을 유리하게**).
- **밀교승** — **퇴마**(인계·진언)로 의심 가는 자를 짚음(퇴마 ≥ 11) → 요호의 **변장 강제 해제**.
- **정토승** — **독경·공양**으로 성화 영역의 으슬함을 누름 → 그 막 PC 분대의 **공포 -1을 무효**.
- **외인** — 철폐로 후열에 숨은 요호를 **사거리로** 잡음(**[관통 전체]**, 2d10+궁술 $\geq$ 방비) → 변장한 한 마리를 확실히 쏜다.

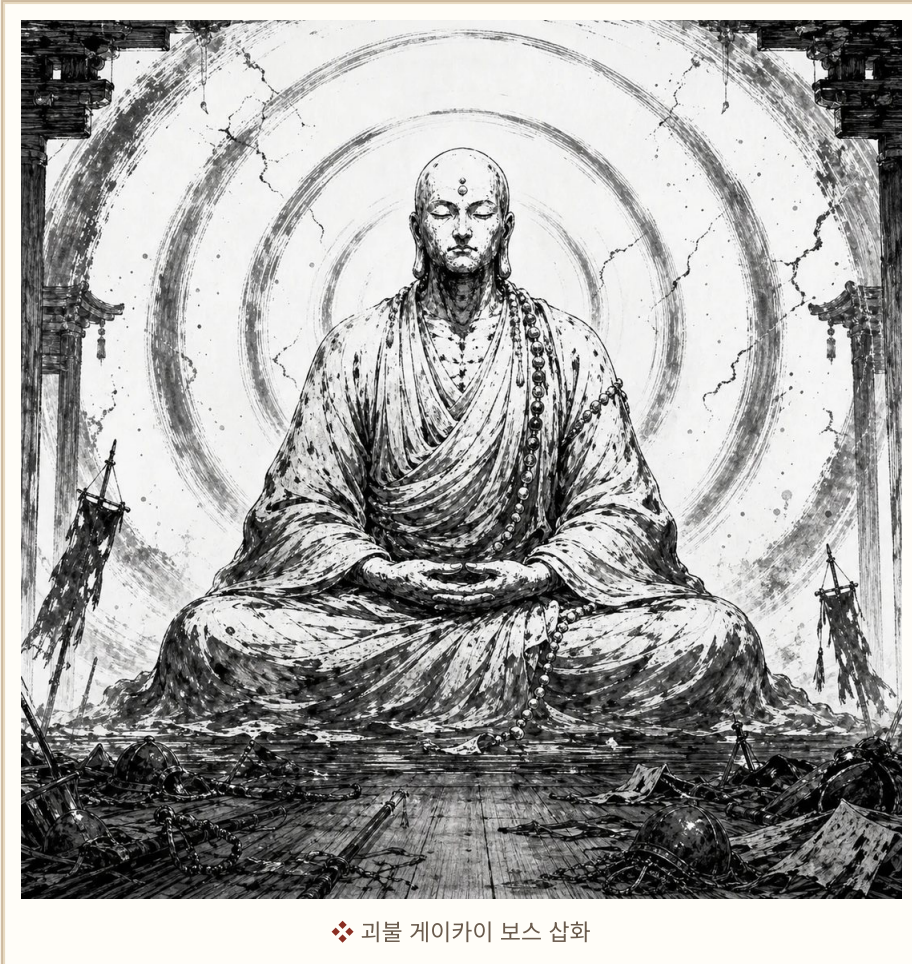
막 3 — 본당의 괴불: 수수께끼의 절정 (약 30분)



❖ 막 3 배경 — 본당의 괴불 게이카이



戦域図·막 3 전투맵 — 본당과 괴불 구역도



❖ 괴물 게이카이 보스 삽화

본당 문이 열린다.

※

(읽어준다) 거대한 금빛 형상이 가부좌를 튼 채 굳어 있다. 사람이었던 것 — 고승 게이카이. 눈은 감겼고 입은 봉해졌으며, 살갗은 칠을 한 듯 단단하다. 움직이지 않는다. 말하지 않는다. 그러나 그 둘레의 공기가 **너희를 밀어낸다**. 바닥에는 먼저 온 경찰병의 장비가 — 주인 없이 — 흩어져 있다.

이것은 괴물이다. 깨달아야 할 진실: **싸우면 안 된다.** 괴물은 움직이지도 공격하지도 못한다. 전력은 **20**이지만 통상 공격·기법으로 줄일 수 없고, **퇴마 의식만** 전력을 감소시킨다. 게다가 **영적 반사** — 주술·저주를 시전자에게 되돌린다. 경찰병들은 그것을 몰라 자멸했다.

선택지를 명확히 준다:

- **(A) 경찰·귀환 — 임무 완수.** 처음부터 "보고 와라"였다. 본 것을 들고 살아 돌아가면 **임무 달성**이다. 가장 안전하고, 완전히 유효한 정답.
- **(B) 진정 의식 — 퇴마가 있다면.** 정토승·밀교승·음악사·수험자 등 퇴마 보유자가 **의식 판정**을 주도한다.
굴리는 법: 자기 호흡에 **퇴마 판정**(목표치 **진정 13**·완전 봉인 15). 퇴마 적중 1회 = 괴물 전력 -1(co 기본 전력 20)이라 한 방엔 안 끝난다 — 첫 세션엔 **누적 3~4회 성공 = 진정**으로 추상화한다. **협력** = 다른 퇴마 PC가 자기 호흡으로 도우면 주도자 **+2**(수정치 상한 +10 내). 성공 시 게이카이의 혼을 가라앉히고 사찰을 정화한다. 실패해도 즉사는 없다 — 성화 영역이 한 번 출렁이고, 귀환을 권한다. [co-04-07-24]

- **(C) 정면 공격 — 경고.** 주술·저주는 **영적 반사**로 되돌아온다(시전자 자신에게 그 효과). 물리 공격은 단단한 살갓(높은 방비)에 튕긴다. 한 번 시도하면 **왜 경찰병들이 죽었는지** 몸으로 가르쳐 준다(첫 세션엔 치명상 대신 강한 경고로).

※

보스를 원하는 탁자라면 → 아래 「막 3 변형: 보스전」으로. 괴물은 스스로 굳은 게 아닐지도 모른다.

마지막 압박(선택). 부유 원령 분대가 PC 분대의 결속력을 마저 깎으려 든다. **결속력 0 = 붕괴**가 눈앞에서 일어나면, 분대 규칙의 무게가 완성된다. 정토승 렌게의 **「아미타의 방패」**가 있으면 붕괴를 1에서 막는다.

※

▶ **직업별 활약 거리 (막 3).**

- **정토승·밀교승·음양사** — **퇴마 의식**(퇴마 $\geq 13\sim15$, 협력 시 보정) 주도 → 괴물을 **진정·봉인**(고난도 보너스).
- **예인** — 살려 둔 요호와 **마지막 교섭** → 캠페인 혹("누가 그를 그렇게 만들었지")을 **앞당겨 입수**.
- **시노비** — 본당의 함정·뒷길을 **감지/해제** → 위급 시 **안전한 퇴로** 확보.
- **사무라이** — 죄인 분대 **방패벽**으로 부유 원령의 압박을 가림 → **결속력 붕괴를 늦춘다**.

막 3 변형 — 보스전: 주박자 아시야 도세이 (옵션)



※

괴물 정석은 그대로다 — "정찰·귀환"이 여전히 가장 안전한 정답이다. 이 변형은 **보스전을 원하는 탁자**를 위해 진상을 한 겹 더 들춘다.

진상의 진상(GM). 게이카이는 스스로 굳은 게 아니다. 주술사 **아시야 도세이(蘆屋道清)** — 아베 가문(세이카의 핏줄)과 척진 쓰치미카도류의 타락한 자 — 가 고승을 **죽여 괴물로 봉인**하고 그 성화 영역과 영맥을 제 것으로 삼았다. **요호들은 그의 식신이자 부하**이며, 사라진 정찰병의 얼굴은 그가 씌운 것이다. (요호가 흘리는 "누가 그를 그렇게 만들었지"의 답이 바로 도세이다.)

등장. PC가 영맥의 흐름을 캐거나 괴물에 손대려 할 때, 본당 그림자에서 도세이가 걸어 나온다. "그 부처는 내 것이다. 너희도 — 좋은 재료가 되겠군."

아시야 도세이 (蘆屋道清) — 주급 주술사

용	기	체	지	미	운
-1	+0	+0	+3	+2	+1

- **전력 5 · 방비 14** (무갑 + 부적 결계) · **활력 12 · 지배력 +5 · 심魔**(쓰치미카도의 어둠)
- **저주(呪詛)** [형] — 2활력, 2구역 내 적 1체 **다음 1간합 모든 판정 -3**
- **주살(呪殺)** [형] — 3활력, $2d10 + 지(+3) \geq$ 방비, **2전력**, [영체], 사거리 전장 (철포·물리와 다른 라인)
- **요호 지휘** — 분대 명령(1활력, 지+3 할인) → 요호 분대의 발톱·변장 발동
- **괴불의 결계** [자세] — 괴불 구역에 결계 유지 (아래 운용 참조)
- **(쓰지 말 것) 봉인술** — 1단엔 가혹하다. 첫 세션엔 생략.

보스전 운용 — 결계의 답은 철포가 아니라 퇴마

- **중요한 함정**: 마리아의 철포 [관통 전체]는 **갑옷·방패만** 무시한다 → 도세이의 **갑옷 방비**는 깎지만(14 → 기본), **결계는 못 뚫는다**. 결계를 뚫는 건 [직격] 이나 **퇴마**다.
- **승리의 열쇠 = 퇴마 PC**: 밀교승 엔쿠·정토승 렌게·음양사 세이카(또는 수험자)가 **퇴마**로 결계를 깬다(괴불 자동 결계는 퇴마 ≥ 17 , 일반 결계는 **3타**). 결계를 벗긴 뒤 철포·근접으로 도세이의 전력 5를 깎는다. **합동이 답** — 철포로 갑옷을 벗기고, 퇴마로 결계를 깨고, 칼로 마무리.
- **압박**: 도세이는 후열에서 저주(판정 -3)·주살(2전력)로 PC를 깎으며 요호 분대를 부린다. 부유 원령 분대까지 더하면 결속력이 위태롭다 — 렌게의 「아미타의 방패」가 빛난다.
- **첫 세션 안전판**: 도세이 **주살(2전력)은 같은 PC 연타 금지** — 매 간합 다른 표적, 전력 ≤ 3 약체(하나비·세이카·마리아)는 첫 세션 우선 회피 대상. **전력 0 PC도 죽음은 전투 후에만**(치트시트대로, 부드럽게). 페이스가 험하면 **부유 원령 분대를 뺀다**.

도세이가 쓰러지면

- **결계가 풀린다**(능동 특기 정지). 요호들은 지휘를 잃고 흩어지며, 빌린 얼굴이 벗겨진다.
- **괴불 게이카이가 비로소 입적(入寂)한다** — 주박자가 사라지자 산 부처는 고요히 성불하고, 사찰의 성화 영역이 가라앉는다. 두 번째 보스전은 없다.

※

첫 세션 안전. 도세이는 전력 5의 **낮은 주급**(오니 무사 한 칸 위)이라 4 PC + 분대 둘의 합동으로 잡힌다. 봉인술은 쓰지 말고, 죽음 규칙은 부드럽게.

보상과 캠페인 후

- **사면**. 살아 돌아오면 죄가 없던 일이 된다 — **끈이 풀린다**. (제목의 의미.)
- **사촌과의 관계**. 처형자였던 철포대장이, 함께 살아 돌아온 뒤엔 달라진다. 다음 모험의 동행 NPC.
- **괴불의 정체**. 게이카이는 왜 즉신성불을 서둘렀는가? 사찰 아래 **영맥(靈脈)**의 누수, 혹은 그를 그렇게 몰아간 누군가 — 다음 호의 실마리.
- **요호의 말**. 처단하지 않았다면, 요호 하나가 마지막에 흘린다: "그분은 스스로 부처가 된 게 아니야 — 누가 그렇게 만들었지." 캠페인 씨앗. (**보스전 변형**을 했다면 그 답은 아시아 도세이 — 그러나 그가 **누구의 명**을 받았는지는 다음 호로.)

적 데이터 (정보 인용 — 폴 스탯)

※

분대 공격(일제 사격 등)은 **명중 강도 표** 하나로 끝난다 — 별도 피해 굴림 없음:

$2d10 \geq$ 대상 방비 → 줄 **1 제거** · 합 **13+ → 2 · 17+ → 3** · 회심 → **3** · 천명(10·10) → **분대 전멸**. 개인(장·주) 상대는 적중 = **1전력**.

※

턴 순서·적 공격. 분대·잡졸은 활력을 추적하지 않는다 — PC가 자기 호흡 명령으로 움직이고, **적 분대·개체는 소강** (또는 GM이 지정한 한 호흡)에 행동한다. 활력 순서는 **PC끼리만** 따진다(동물은 기). 개별 보스만 활력을 갖는다 (도세이 12, PC와 같은 순서 규칙). **적 공격** = $2d10 +$ 명시 능력치(+ 기법 보정) $\geq$ PC 방비 ; 보정 없는 잡졸은 능력치만. **부유 원령 냉기 일제**는 굴림 없이 자동 적용(방어 예약으로만 대응).

아군 분대

죄인 분대 — 줄 5명 (민병대 변형)

- 전력 **1** · 방비 **10** · 결속력 **2**(죄인이라 낮다) · 지배력 **+2**
- 죽창 돌격** [전술:형] — $2d10-2 \geq$ 방비, 줄 1~2 제거(최대 2)
- 쓰임: **방패벽 형성**(지배력 $\times 1.5$, 그 간합 이동 불가)으로 벽이 된다. 싸구려 고기방패.

철포대 — 줄 5명 (타네가시마)

- 전력 **1** · 방비 **11** · 결속력 **3** · 지배력 **+2**
- 일제 사격** — 분대 명령(2활력, 지+2면 1) → $2d10 +$ 궁술 $\geq$ 대상 방비, **[관통 전체]** (갑주 무효) → 위 명중 강도 표 적용
- 위협 사격** — 무피해, 한 분대(또는 PC)에 **결속력 -2**. 처형자의 협박.
- 쓰임: 화력. 사격 후 **재장전**(소강에 자동) 동안 이동 불가.

적

잡귀 (雜鬼) — 잡 (1막)

- 전력 **0** · 방비 — · 지배력 **0.5** · 기법 없음
- 공격 선언만으로 즉사**. 수만 많은 위밍업.

요호 (妖狐) — 줄, 분대로 등장 (2막)

- 전력 **1** · 방비 **11** · 지배력 **+2**
- 변장(變裝)** [자세] — 사라진 경찰병·승려로 위장. **감지 ≥ 13** 실패 시 발각 불가.
- 발톱** [기법] — $2d10 +$ 기(+1) $\geq$ 방비, 1전력. 후열로 숨으려 한다.

- 철포는 후열로 숨는 요호를 **사거리**로 잡아낸다(2d10+궁술 $\geq$ 방비, 일제 사격) — 변장 요호를 숨는 정답.
(요호는 무감이라 **[관통]**은 무의미; 회피·결계를 뚫는 건 **[직격]**·퇴마다.)

부유 원령 분대 — 졸 (선택, 2·3막 압박)

- **냉기 일제** [영체] — 피해 대신, 인접 PC 분대에 **결속력 -1 + 공포**.
- 결속력을 깎아 붕괴(0)를 위협한다 — 결속력 관리에 무게를 싣는 압박원.

괴불 게이카이 (怪佛) — 마인 (3막, 싸우는 적이 아니다)

- 움직임·공격·말 **모두 불가** · 전력 **20**(통상 공격·기법으로 감소하지 않으며 퇴마 의식으로만 감소)
- **성화 영역** — 그 구역 **요마** 방비 -2, 소강마다 그 구역 요마 전력 -1. **인간에겐 기계적 피해 없음**(분위기상 으슬할 뿐). 더 뻑뻑하게 굴리려면 GM 재량으로 본당 체류 소강마다 PC 판정 -1 누적(영역 이탈 시 회복).
- **자동 결계** — **[영체]** 저항, 깨려면 **퇴마 ≥ 17**
- **영적 반사** — 주술·저주를 **시전자 자신에게** 되돌린다(정찰병들이 자멸한 까닭)
- **다루는 법**: 「정찰·귀환」이 정답. 퇴마진이 있으면 **진정 의식**(퇴마 $\geq 13\sim 15$, 협력 보정)으로 가라앉히는 선택적 고난도 보너스.
- 출처: 괴불

아시아 도세이(보스전 변형) — 주급 주술사 · 전력 5 / 방비 14 / 활력 12. 풀 스탯은 위 「막 3 변형」 절.

※

더 많은 적·분대: **co-08-02** 적 템플릿 · **co-06-06** 분대 · **co-07-01** 무기.

GM 노트 — 첫 세션을 안전하게

- **승리 = 달성, 격멸 아님**. 이 시나리오의 승리는 "괴불을 죽이는 것"이 아니라 "**살아서 보고 오는 것**"이다. 그것을 처음부터 분명히 한다.
- **죽음은 부드럽게**. 전력 0은 전투 불능일 뿐, 죽음은 전투 후 판정($2d10 + \max(\text{체}, \text{운}) \geq 11$). 첫 세션엔 플레이어 동의가 있을 때만 치명적으로.
- **처형자 혹은 압박, 학살이 아니다**. 사곤의 철포는 PC를 통제하는 긴장 장치다. 첫 세션엔 조준·경고까지만.
- **분대는 둘로 족하다**. 죄인 분대(벽) + 철포대(화력). 전술 슬롯·지원 분대·합전은 다음 기회에.
- **직업별 활약 거리**(각 막의 ► 박스): 파티에 있는 직업만 골라, **한 명도 빠짐없이** 한 번씩은 빛나는 순간을 준다. 이득은 작게 — 단서 한 조각, 목표치 -2, 결속력 ± 1 , 기습 +2 정도.
- **다음 단계: 다음으로 — 다음 시나리오와 더 읽을 거리** · 분대전 더 깊이 **co-06** · 더 많은 적 **co-08-02**.

肆



프리젠 8인

EIGHT PREGENS · プリジェン

※

바로 쓰는 1단 완성 캐릭터 여덟 장. **추천 4인**으로 시작하고, 인원이 많거나 교체하고 싶으면 **보충 4인**에서 가져온다. 시트를 그대로 인쇄해 한 사람에게 한 장씩 나눠 줘도 된다.

능력치·메뉴버(특기)·장비·심(삼도육심)은 **co-04-08 프리젠티** 원본 그대로다. **co-04-08** 샘플은 **메뉴버 중심**이라 9점 기능 배분을 따로 적지 않으므로, 아래 **기능(9점)**은 직업 지정 기능과 역할에 맞춘 **권장 배분**이다(**co-04-09** 기준으로 자유 조정 가능). 수치 충돌 시 **co**가 우선한다.

읽는 법: 능력치 6 → 활력(10+기)·전력(3+체)·방비(장비) → 기능(판정 보너스) → 특기(메뉴버) → 무기 → 심. 판정·전투 규칙은 **치트시트** 한 장으로 충분하다. 특기 태그 **[형]·[자세]·[소양]·[정비]**의 뜻은 치트시트 「**특기 유형**」 표를 본다.

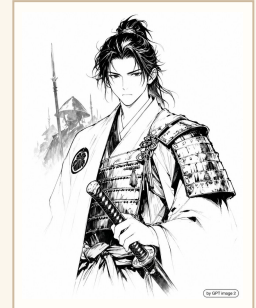
수치 주의: 각 시트의 **전력·방비**는 **강인 [소양]·장비 보정을 이미 포함한 확정값**이다(중복 적용 금지 — 그대로 쓴다). 식신 보유자(세이카)는 식신을 직접 굴리지 않고 **식신 조종**(0활력)으로 부린다.

표 보는 법: 각 시트 끝의 **특기 표**(메뉴버)와 **무기 기법 표**(공격·방어)가 그 캐릭터가 할 수 있는 행동이다. 특기 유형 **[형]**(능동·활력)·**[자세]**(유지·동시 1)·**[소양]**(상시·활력 0)·**[정비]**(소강)는 치트시트 「특기 유형」 참조. 무기 기법은 **공격** 굴림 $\geq$ **대상 방비**, **방어** 굴림 $\geq$ **적 명중**; 무기에 맞는 전투 기능이 없으면 **비속력 -2**. **활력** = 한 호흡 비용.

추천 4인 — 탱커 · 첼포 · 힐러 · 교섭

카구라 마사무네 (神樂正宗) — 사무라이 · 1단

용	기	체	지	미	운
+2	+1	+1	+0	+0	-1



- **활력** 11 · **전력** 4 · **방비** 14 (중갑)
- **기능**(9점 · 권장): **검술**(습득) · 투지 · 위압 · 군학 · 감지 · 생존 · 교섭 · 지리(입문)
- **무기**: 우치가타나 (검술)
- **심(삼도육십)**: 예도 / 忠
- **한 줄 운용**: 전열에 서서 부동의 진으로 한 구역을 잠그고, 죄인 분대의 방패벽을 통솔한다.

특기	유형	활력	효과
부동의 진	[자세]	2	유지하는 동안 그 구역의 지배를 굳힌다
가문의 이름	[소양]	—	분대 결속력 +1
강인	[소양]	—	전력 상한 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
횡베기	2d10 + 용 + 검술	2	전력 -1 (표준 공격)
찌르기	2d10 + 기 + 검술	2	전력 -1 · [관통 2]
받아치기 (방어)	2d10 + 기 + 검술	예약1/즉흥2	적 명중에 맞서 무효

프로필 — 아버지의 우치가타나를 물려받은 젊은 무가의 적자. 위신으로 죄인 분대를 다잡는 방패.

죄인이 된 계기 — 무고한 자를 베라는 주군의 명을 거역한 **항명죄**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** $2d10 + 능력치 + 기능 \geq 11$ (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** $2d10 + 용 + 무예 \geq$ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0 = 전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 $\times 1.5$. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5 활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**($2d10+용 \geq 11/13/15$) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

마리아 (マリア) — 외인 · 1단

용	기	체	지	미	운
+2	+1	+0	-1	+0	+1



- **활력** 11 · **전력** 3 · **방비** 13 (남만갑)
- **기능** (9점 · 권장): **궁술** (습득, =철포) · 항해 · 감지 · 생존 · 지리 · 교섭 · 책략 · 해제 (입문)
- **무기**: 타네가시마 / 철포 (궁술)
- **심(삼도육심)**: 방랑자 / 無心
- **한 줄 운용**: 후열에서 **[관통 전체]** 철포로 적의 갑옷을 무시하고 (2d10+궁술 ≥ 방비) 한 발씩 쫓는다. 철포대 일제 사격의 본보기.

특기	유형	활력	효과
이국의 화약	[소양]	—	화약 · 철포 판정 +2
떠돌이의 직감	[소양]	—	전투 시작 선공 +1 · 기습 면역
행운아	[소양]	—	운명 개입 횟수 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
직사	2d10 + 궁술 ≥ 방비	2	전력 -1 · [관통 전체] · 인접 구역
곡사	2d10 + 지 + 궁술 ≥ 방비	3	전력 -1 · 엄폐 무시 · 2구역
재장전	—	2	사격 후 필수 · 이동 불가

프로필 — 남만에서 흘러든 떠돌이 사수. **[관통 전체]** 철포로 적의 갑옷을 무시한다 (2d10+궁술 ≥ 방비).

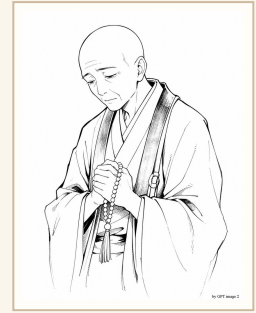
죄인이 된 계기 — 이방의 첩자로 의심받아 투옥된 **간첩 혐의**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** 2d10 + 능력치 + 기능 ≥ 11 (표준 11 · 도전 13). 같은 눈 = **회심** (피해 한 단계 ↑) / **실착** (자신 무방비).
- 공격** 2d10 + 용 + 무예 ≥ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1** (회심 -2). **전력 0 = 전투불능** (사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기 · 막기 (무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 ×1.5. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2** (질주 3) · 돌파 **3** (2d10+용 ≥ 11/13/15) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2** (지 +2면 1: 일제사격 · 방패벽) · 회복 · 재장전 = 소강.

렌게 (蓮華) — 정토승 · 1단

용	기	체	지	미	운
-1	+0	+1	+1	+2	+0



- **활력** 10 · **전력** 4 · **방비** 11 (법의)
- **기능**(9점·권장): **의술**(습득) · 퇴마·예언·교섭·선동·강건·약초·주술(입문)
- **무기**: 나기나타 (창술 — 렌게는 비속련)
- **심(삼도육심)**: 공도 / 慈
- **한 줄 운용**: 미(美) 사기 판정으로 분대 결속을 되살리고, 아미타의 방패로 붕괴를 막는 순수 지원·치유.

특기	유형	활력	효과
아미타의 방패	[소양]	—	분대 결속력이 0에 닿아도 1로 유지(전투 1회)
경전의 힘	[소양]	—	요마 대상 판정 +1
강인	[소양]	—	전력 상한 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
횡소	2d10 + 용 -2(창술 비속련)	3	같은 구역 적 2체 판정 · 각 전력 -1
상단 베기	2d10 + 기 -2(창술 비속련)	2	전력 -1 · 같은+인접 구역
나기나타 받기 (방어)	2d10 + 기 -2(창술 비속련)	예약1/즉흥2	적 명중 무효 (인접 공격도 방어)

프로필 — 아미타를 섬기는 순례승. 사기 판정과 「아미타의 방패」로 무너지는 분대를 붙든다.

죄인이 된 계기 — 다이묘와 척진 사찰을 보호한 **이적(利敵)**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** 2d10 + 능력치 + 기능 ≥ 11 (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** 2d10 + 용 + 무예 ≥ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0 = 전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 ×1.5. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**(2d10+용 ≥ 11/13/15) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

하나비 (花火) — 예인 · 1단

용	기	체	지	미	운
+0	+1	-1	+0	+2	+1



- **활력** 11 · **전력** 2 · **방비** 10 (무갑)
- **기능** (9점 · 권장): **풍격**(습득, 전용) · 교섭 · 선동 · 변장 · 감지 · 군학 · 거짓 · 지리(입문)
- **무기**: 없음 (맨손/체술) · 도구: 북 · 샤미센 · 부채
- **심(삼도육심)**: 공도 / 慈
- **한 줄 운용**: 후열에서 격려의 노래로 아군을 버프하고 교섭 · 변장으로 정보를 쫓다. 전투 밖 사회 판정의 얼굴. 급하면 맨손으로라도 친다.

특기	유형	활력	효과
전장의 꽃	[정비]	소강	아군 전력 1 회복 또는 분대 결속 +1
격려의 노래	[형]	1	아군 한 명의 다음 판정 +1
춤의 시선	[형]	2	적 분대 결속 -1

무기 기법	굴림	활력	효과
맨손치기 (타격)	2d10 + 용 -2(체술 비숙련)	1	전력 -1
잡기	2d10 + 체 -2(체술 비숙련) vs 적 2d10 + 체	2	포박(이동 불가 1간합) · 피해 없음

프로필 — 떠도는 예인. 노래와 춤으로 아군을 북돋고, 교섭과 변장으로 정보를 쫓다.

죄인이 된 계기 — 금지된 노래로 다이묘를 풍자한 **불경죄**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** 2d10 + 능력치 + 기능 ≥ 11 (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** 2d10 + 용 + 무예 ≥ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0 = 전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 ×1.5. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**(2d10+용 ≥ 11/13/15) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

보충 4인 — 기동 · 정찰 · 주술 · 심부퇴마

하야메 (疾風) — 낭인 · 1단

용	기	체	지	미	운
+1	+2	+0	-1	+0	+1



- **활력** 12 · **전력** 3 · **방비** 12 (경갑)
- **기능** (9점 · 권장): **검술** (습득) · 보법 · 생존 · 감지 · 정찰 · 지리 · 천운 · 위압 (입문)
- **무기**: নিজ자 (검술)
- **심(삼도육심)**: 방랑자 / 無心
- **한 줄 운용**: 진형에 매이지 않고 심부로 파고들어, 낮은 활력(1)의 역수 베기로 연타한다.

특기	유형	활력	효과
바람의 칼날	[소양]	—	적 장악 구역 · 심부 이동 활력 -1 · 심부 자유 출입
떠돌이의 직감	[소양]	—	전투 시작 선공 +1 · 기습 면역
행운아	[소양]	—	운명 개입 횟수 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
직자	2d10 + 기 + 검술	2	전력 -1 · [관통 1]
역수 베기	2d10 + 용 + 검술	1	전력 -1 · 잠입 유지 (저활력 연타)
칼집 막기 (방어)	2d10 + 기	예약1/ 즉흥2	예약 유지 동안 방비 +1 · 성공 시 적 명중 무효 (실패해도 피해 -1전력, 최소 1)

프로필 — 주군을 잃고 떠도는 검객. 진형에 매이지 않고 낮은 활력으로 심부를 연타한다.

죄인이 된 계기 — 주군을 잃은 뒤, 시비 끝에 사람을 벤 **우발적 살인**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** 2d10 + 능력치 + 기능 ≥ 11 (표준 11 · 도전 13). 같은 눈 = **회심** (피해 한 단계 ↑) / **실착** (자신 무방비).
- 공격** 2d10 + 용 + 무예 ≥ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1** (회심 -2). **전력 0** = **전투불능** (사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기 · 막기 (무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 ×1.5. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2** (질주 3) · 돌파 **3** (2d10+용 ≥ 11/13/15) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2** (지 +2면 1: 일제사격 · 방패벽) · 회복 · 재장전 = 소강.

카게 (影) — 시노비 · 1단

용	기	체	지	미	운
+1	+2	+0	+0	-1	+1



- **활력** 12 · **전력** 3 · **방비** 12 (경갑)
- **기능** (9점 · 권장): **정찰**(습득) · 감지 · 보법 · 생존 · 해제 · 지리 · 천운 · 교섭(입문)
- **무기**: 닌자토 + 쿠나이 5 (무예 비숙련 — 기습 특화)
- **심(삼도육심)**: 현도 / 魔
- **한 줄 운용**: 외부·외곽으로 숨어들어 정찰하고, 적 후열을 기습한 뒤 잠입을 해제한다.

특기	유형	활력	효과
그림자 건너기	[소양]	—	외부·외곽 경계를 자유 통행
떠돌이의 직감	[소양]	—	전투 시작 선공 +1 · 기습 면역
행운아	[소양]	—	운명 개입 횟수 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
불의 일격 (기습)	$2d10 + 기 + 3 - 2(비숙련)$	2	전력 -1 · 잠입에서만 · 대상 반응 불가
역수 베기	$2d10 + 용 - 2(비숙련)$	1	전력 -1 · 잠입 유지
쿠나이 투척	$2d10 + 기 - 2(비숙련)$	1	전력 -1 · 인접 구역 · 소모

프로필 — 외부·외곽으로 숨어드는 정찰·기습 전문. 누구의 편도 아니다.

죄인이 된 계기 — 적 다이묘의 성에 숨어들다 붙잡힌 **첩보·침입**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** $2d10 + 능력치 + 기능 \geq 11$ (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** $2d10 + 용 + 무예 \geq$ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0** = **전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 $\times 1.5$. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5 활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**($2d10+용 \geq 11/13/15$) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

아베 세이카 (安倍晴華) — 음양사 · 1단

용	기	체	지	미	운
-1	+0	+0	+2	+1	+1



- **활력** 10 · **전력** 3 · **방비** 10 (무갑, 부적 결계)
- **기능**(9점 · 권장): **주술**(습득) · 예언 · 퇴마 · 감지 · 지리 · 의술 · 책략 · 교섭(입문)
- **식신**: **스오(蘇緒)** — 참새형 · 전력 1 · 방비 11 · 정찰과 원거리 타격
- **무기**: 없음 / 식신 전문 (맨손/체술) · 호부 다발
- **심(삼도육심)**: 현도 / 眞
- **한 줄 운용**: 후열에서 식신 스오를 외부로 보내 정찰·견제하고, 요마의 기원을 읽는다. 직접 전투는 거의 하지 않는다.

특기	유형	활력	효과
식신 사역	[형]	2	식신 소환·해산 (지+2라 전투당 2체)
식신 조종	[형]	0	한 간합 2회 조종
경전의 힘	[소양]	—	요마 대상 판정 +1

무기 기법	굴림	활력	효과
식신 스오 (원거리 타격)	식신 조종으로 발동 · 스오 기준 굴림	0 (조종)	정찰 + 원거리 전력 -1 (한 간합 2회)
맨손치기 (타격)	2d10 + 용 -2(체술 비속련)	1	전력 -1 (최후 수단)

프로필 — 안배(安倍) 가문의 음양사. 식신 스오를 외부로 보내 정찰·견제한다. 직접 싸우는 일은 드물다.

죄인이 된 계기 — 금단의 술법을 부린다는 **요술(妖術)** 혐의.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** $2d10 + \text{능력치} + \text{기능} \geq 11$ (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** $2d10 + \text{용} + \text{무예} \geq \text{대상 방비}$ → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0 = 전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 $\times 1.5$. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5 활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**($2d10+\text{용} \geq 11/13/15$) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

엔쿠 (圓空) — 밀교승 · 1단

용	기	체	지	미	운
+1	+0	+2	+1	-1	+0



- **활력** 10 · **전력** 5 · **방비** 10 (무갑)
- **기능** (9점 · 권장): **퇴마**(습득) · 투지 · 강건 · 체술 · 감지 · 생존 · 약초 · 주술(입문)
- **무기**: 주먹 (체술) + 탄토 — (금강저 오니고로시는 5단)
- **심(삼도육심)**: 공도 / 慈
- **한 줄 운용**: 심부에 자유 진입해 단병기와 잡기를 한 호흡에 몰아넣는 근접 퇴마승. 세이카와 함께 싸운 인연이 있다.

특기	유형	활력	효과
수라의 인	[소양]	—	심부 근접 메뉴버 활력 -1
경전의 힘	[소양]	—	요마 대상 판정 +1
강인	[소양]	—	전력 상한 +2

무기 기법	굴림	활력	효과
주먹 — 타격	2d10 + 용 + 체술	1	전력 -1 (심부 +2)
주먹 — 잡기	2d10 + 체 + 체술 vs 적 2d10 + 체	2	포박(이동 불가 1간합) · 피해 없음
탄토 — 품 파고들기	2d10 + 기 -2(검술 비속련)	1	전력 -1 · [관통 3] (심부)/[관통 1]

프로필 — 심부에 뛰어들어 단병기와 잡기를 몰아넣는 근접 퇴마승. 세이카와 함께 싸운 인연이 있다.

죄인이 된 계기 — 요마에 들린 자를 퇴마하다 그를 죽음에 이르게 한 **과실치사**.

이 시트만으로 플레이 — 최소 규칙

- 판정** 2d10 + 능력치 + 기능 ≥ 11 (표준 11·도전 13). 같은 눈 = **회심**(피해 한 단계 ↑) / **실착**(자신 무방비).
- 공격** 2d10 + 용 + 무예 ≥ 대상 방비 → 명중이 곧 피해 **전력 -1**(회심 -2). **전력 0 = 전투불능**(사망은 전투 후).
- 방어** 받아치기·막기(무기 기법 표): 예약 **0활력** / 즉흥 ×1.5. 무방비면 불가.
- 행동** 한 호흡 ≤ 5활력, 활력 높은 순 — 이동 인접 **2**(질주 3) · 돌파 **3**(2d10+용 ≥ 11/13/15) · 특기 [형]=활력 / [자세]=유지(동시 1) / [정비]=소강 · 분대 명령 **2**(지 +2면 1: 일제사격·방패벽) · 회복·재장전 = 소강.

※

5단·10단 성장본: 각 직업의 5단·달인 시트는 co-04-08 프리젠허 직업별 파일에 이어진다. **직접 만들고 싶다면** co-04 캐릭터 생성의 7단계(능력치 +2/+1/+1/0/0/-1 · 기능 9점 · 특기 3 · 장비 · 삼도육심).

伍



다음으로

WHAT'S NEXT · 次へ

※

한 판 굴리셨다면 — 이제 본판입니다. 「죄인의 끈」으로 판정·전투·분대전을 익혔으니, 코어를 **co**의 정식 모험과 더 깊은 자료로 넘어갈 차례.

플레이어라면 — 규칙·직업·성장을 플레이어 시점으로 다시 엮은 「검객편람」 플레이어 핸드북이 곁에 있다. 프리젠을 졸업하고 네 캐릭터를 만드는 법부터, GM 없이 혼자 굴리는 솔로 모드까지.

⚠ **무엇을 읽든 먼저 **co** 코어를 펴다.** **co**가 모든 규칙·세계·데이터의 바닥이고, **fc** (분책)·**zn** (단발)은 그 위에 얹는 **옵트인 보강**이다 — 그 신규 규칙은 타자가 채택할 때만 유효하다.

다음 시나리오 — **co**에서

co에는 열두 편의 시나리오가 실려 있다. 「죄인의 끈」 다음은 이렇게 고른다.

- **바로 다음 (1단)** — **co-09-01** 첫 번째 피. 코어북 자체의 입문 모험. 카구라번 산길에서 잡귀 → 오니 → 요호로 봉쇄·분대·삼도육심을 **막별 런북**으로 한 번 더, 더 다듬어진 무대에서. (퀵스타트를 졸업하고 코어북의 정식 첫 모험으로.)
- **분대전이 좋았다면** — **co-09-03** 국경 성채. 세키모리 국경의 영계 문 균열을 막는 방어전. 「죄인의 끈」에서 맞본 **분대·봉인·영계**가 본격화한다.
- **요마 괴담이 좋았다면** — **co-09-12** 우게츠 마을(일본 고전 괴담) · **co-09-11** 화도 백귀야행(요마 대거).
- **그 밖의 취향** — **co-09-02** 일곱 검(검호·검술) · **co-09-07** 천수각의 밤(궁정 음모) · **co-09-09** 미나모토가의 원령(역사·원령) · **co-09-04** 대마의 무덤(던전). 한 판이 아니라 **캠페인**으로 잇고 싶다면 **co-09-08** 캠페인 씨앗.

※

혼자서 더 굴리고 싶다면 **co-09-05** 클래스별 솔로 시나리오. GM 없이 시작하려면 「검객편람」 솔로 오라클과 39문단 게임북 「첫 검」.

흥미 갈래별 더 읽을 거리 — **co** 먼저, 그다음 **fc**·**zn**

「죄인의 끈」에서 무엇에 끌렸는가? 그 갈래를 **co**에서 **먼저** 펴고, 더 깊이 들어가고 싶을 때만 **fc**·**zn**으로 간다.

끌린 것	먼저 co	더 깊이 (fc · zn , 옵트인)
분대전·군세	co-06 분대	fc12 성채공방기 — 공성·수성·잠입을 구역으로
요마·요호·괴이	co-08 적 데이터 · co-02 세계	fc08 백귀전승기 — 요마의 본질·도감·요마 PC
퇴마·사찰·신성(괴불)	co-04 클래스(밀교승·정토승·음양사)	fc01 신성기 · zn02 신관과 무녀 · zn08 키리시탄
마인·악역·암면(괴불의 어둠)	co-04 마인 클래스 · co-02 삼도육심	fc07 암면심경 — 악역·마도 플레이
삼도육심(첫 선택의 무게)	co-02-02 삼도육심	fc06 삼도심경 — 마음 가이드
철포·무기	co-07 무기	fc05 명도기 · zn04 기이한 무기와 암기
검술·결투	co-04 검술 유파	fc03 일본검호열전 · zn10 하타시아이 — 1:1 결투
죄인·신분·가문	co-02 세력	zn03 가문 특집 · fc11 전국인명첩 — NPC
1단 너머 성장	co-04 승단	zn09 계속되는 여정 — 10단 너머
세계·풍토를 더	co-02 세계	fc02 전국풍토기 · fc09 제국건문록

※

원칙 한 줄. **co**가 바닥이다. **fc**·**zn**은 흥미가 생긴 갈래만 골라 엮는 **옵트인 보강**이며, 그 신규 규칙은 탁자가 채택할 때만 켜진다. 길을 잃으면 언제나 **co** 코어 인덱스로 돌아온다.

혼세영요담 · 混世靈妖譚 · Konsei Reiyotan

판권 및 이용 허락

제작자	셸먼 (Shellman)
문의 · 피드백	X(구 트위터) @ds62hg · @trpg_ds62
Copyright	© 2026 셸먼.
License	Creative Commons 저작자표시-비영리-동일조건변경허락 4.0 국제 (CC BY-NC-SA 4.0) https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/
Version	v1.5 · 한국어판

본 자료의 텍스트, 표, 규칙 설명, 세계관 해설은 별도 표기가 없는 한 Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License(CC BY-NC-SA 4.0)에 따라 이용할 수 있다.

이용자는 제작자명, 자료명, 원문 출처 또는 배포 위치, 변경 여부를 합리적인 방식으로 표시해야 한다. 본 자료를 개작·번역·재배열하거나 이를 바탕으로 비상업적 2차 자료를 제작하는 경우, 해당 결과물은 동일한 라이선스 또는 호환 가능한 라이선스로 배포해야 한다.

상업적 이용, 유료 출판, 유료 플랫폼 배포, 후원 보상품 포함, 별도 상품화는 제작자의 사전 허락 없이 허용되지 않는다.

다만 CC BY-NC-SA 4.0의 표시·비상업·동일조건변경허락 조건을 지키는 비상업적 대량 인쇄·배포는 수량과 관계없이 허용된다.

표지 이미지, 로고, 별도 표기된 외부 인용·참고 자료, 제3자 권리 자료, 플랫폼 상표 및 서비스명은 본 이용 허락에 포함되지 않는다. 현실 인물·역사·종교·민속 자료에 대한 서술은 게임용 해석이며, 실제 단체나 인물의 공식 입장을 대변하지 않는다.

본문 Noto Serif KR(표제) · Noto Sans KR(본문) · Cascadia Mono(주사위).

표지·삽화·지도는 생성형 AI로 제작 — 자세한 내용은 다음 장.

웹판 전체 보기 · Full web edition — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

출처 표기 예시

혼세영요담(混世靈妖譚, Konsei Reiyotan), © 2026 셸먼, CC BY-NC-SA 4.0.

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

변경: [없음 / 일부 수정 / 번역 / 재구성]



생성형 AI 사용 고지

투명성 고지

본 자료의 상당 부분은 기획, 초안 작성, 문장 정리, 교정 과정에서 생성형 AI(LLM)의 도움을 받아 제작되었다.

이미지 생성 과정에는 GPT Image 2 모델을 사용했다. 일본어판·영어판 번역에는 Claude Code와 Codex를 사용했다.

최종 편집과 공개 책임은 제작자에게 있다. AI 활용 저작물에 대한 국내외 법률 변동 사항이 있을 경우, 해당 법률을 따른다.

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

정보 출처 · 최신판 — <https://konsei-reyotan-rpg.pages.dev/>

부록 — 전투맵 (인쇄용)

막 1 — 산길 접근

각 막의 구역도, 한 장씩 인쇄해 탁자에 펴고 말·마커를 올린다. 구역 이름은 치트시트 「구역」을 본다.

