



げんそうごうれんさん
幻想合恋傘

~乙女心とダイスの目~

目次

はじめに	… 3
あらすじ	… 4

始める前に

・TRPGとは、幻想合恋傘とは、東方Projectとは、幻想郷とは、スペルカードとは	… 5
・異変とは	… 6
本書の読み方	… 6
遊ぶために必要なもの	… 6

ゴールデンルール

マスターの権限、ルール決定、決定の棄却結果の決定、ルール運用を間違えたらセッションの目的	… 7
--	-----

用語集

ダイスの読み方、ROC、クリティカル、ファンブル、セッション、幻想入りオンリー同人即売会、神主、運営、(同人)作家、PC、NPC嫁キャラクター	… 8
---	-----

世界観

人間の里(人里)、博麗神社、太陽の丘、命蓮寺、旧地獄・地霊殿、神霊廟、夢殿大祀廟	… 9
--	-----

キャラクターメイクの章

セッション開始準備	…11
嫁キャラクターカルテへの記入	…11
作家が主人公として演じるキャラクターの情報を設定する(キャラクターシート左側)	…12
キーワード一覧	…13
プレイヤー別キーワード表	…14
キャラクターシート右側	…14
サンプルステータス	…15

ルールの章

ネームをきっていこう!	…17
セッション管理シート	…17
導入例	…17
デートをする	…18
デート場所、シチュエーション決定表	…18
デート評価	…19
評価の反応例	…19
戦闘開始に移る前に…	…20
・永遠亭	…20
・状態異常	…20

戦闘開始

・配置	…21
・攻撃を行う	…21
・全力回避を行う	…22
・道具を使う	…22

戦闘終了処理

・好感度決定方法	…22
・サイクル終了処理	…23
・《プロポーズロール》で物語の最後を彩ろう!	…23
・《エンディング》で最後を締めくくろう!	…23

世界観や基礎知識の章

・東方プロジェクトとは	…26
・世界観、大雑把な知識	…26
・スペルカードとは	…26
・異変とは	…26
・幻想郷の地域、人間の里(人里)	…26
博麗神社、太陽の丘、命蓮寺、旧地獄・地霊殿、神霊廟、夢殿大祀廟	…27
オカルトボール事件	…28
・頻出用語索引	…28
・遊んでくれたVtuberさん	…29
・諸注意等	…30

はじめに

この度は数ある TRPG、並びに数ある東方 TRPGの中から
我がサークルの作品を遊ぶ対象に選んでいただきありがとうございます。

この作品は東方 Project の二次創作作品であり、
ゲームバランスを優先する過程で
原作と違う設定を含んでいることをご了承ください。

頒布市場に当たる【同人即売会】、
それも【東方オンリー】に来る人々はどんな人たちが多くのか、
そしてその人達はどのような風に嫁キャラを愛している傾向が強いのか逆算し作ら
れた、
恐らく同人 TRPG 史上 5 指に入るほど頭の悪い作品だと思っております。

キャッチコピーは
【プレイヤーの数だけ薄い本ができる TRPG】です。

最終目的たる嫁キャラと結ばれるために
各プレイヤーがデートロールを通して嫁への愛を語り、
時に他のプレイヤーの障害になり、
嫁の前でかっこつけるゲームとなっております。

故に TRPG としては非常にお粗末かもしれないし、
人によってこの TRPG は受け入れ難いことでしょう。
それは仕方のない事です。

ふざけあうことに抵抗がないのであれば、
たまにはこんなのも良いかという気持ちでお時間を作っていただければ幸いです。

あと、ペース配分を間違えた&例大祭に受かるなんて微塵にも思ってなかったの
で
GM 向けの情報やキャラ情報が間に合いませんでした。
次の本でまとめて乗っけますのでご容赦ください。

真面目にお手伝い欲しいよおおお

令和 2 年 3 月 22 日
サークル「気分屋本舗」 代表 ときりょう

【追加】 令和 2 年 11 月 8 日

頒布時から今日までの間に追加したシート類や修正や実装→未実装に変えた
ルールなどに書き換えました。参照の上遊んでいただきますようお願い申し上げます。

あらすじ…

時は都市伝説異変真っ只中の幻想郷。
次々と流れ着く都市伝説に一部を除いた住人は翻弄されていた。
そんな中、追い打ちをかけるように新たな都市伝説が表れ、猛威を振るうことになる。

その都市伝説とは『相合傘』。

幻想郷の住人は全員殆どの力を失い、毛玉程度にまで落ちてしまった。
同時に、彼女たちの首元には小さく十字の左から中央線の天辺にむけて線を引っ張ったものと、その片隅に小さく自分の名前を書かれた痣のような物があることに気づく。

それが何を意味するのか分からず四苦八苦していたある日、洩矢の一寸がこう呟く。

「これって【相合傘】みたいで懐かしく思えますね…？」

もはやこれに賭けるしかない…

そう判断した者たちは早速行動を開始するが、事は簡単ではなかった。

幻想郷において「妖怪」と結ばれた「人」は妖怪化の可能性がある、

人の妖怪化はご法度であると同時に退治対象である。

かといって結ばれなくても生きていける妖怪や神にとってお互いを恋愛対象になぞと考えられない。人間と妖怪たちのバランスを保つためにも結ばれるなら幻想郷の外の間でなければいけない…その結論に至り、一定の感情を住人にもつ人間を幻想郷に迎え入れることにした…。

だが発案した者たちは知らなかった…迎え入れた者たちがあんな奴らだったとは…。

所変わってここは現代。

君は部屋で嫁のグッズに囲まれて恍惚とした表情を浮かべる一人のオタクです。

今日も嫁キャラへの愛を育んでいると突如、浮遊感が君を襲う。

目の前の空間に亀裂が走り、隙間の中から妖艶な女性が上半身を乗り出し3枚のカードを渡される。

「あなたの夢、叶えてあげる。代わりに彼女たちの力を取り戻す手伝いをして頂戴」

そこには君が見慣れた技の名前とシンボルとなる絵が描かれている。

今の彼女たちは非常に不安定で、何らかの形で能力を使わねば消えてしまう。

そこで君には代わりにその力を使ってライバルと競い合ってもらおうという事だそう。

その対価として、嫁から信用されている限り君の命は保証されること、嫁が生活の世話をしてくれることが伝えられる。

ただし、あなたが自らの嫁の心を射止めることができず、かつ他の誰かが各々の嫁の心を射止めてしまった場合は「名も無き妖怪」の餌になる運命が待っているとも忠告も添えて…。

果たして君は大好きな嫁への告白を成功させることができるのか…？

始める前に

【TRPGとは】

TRPGとは、テーブルトークロールプレイングゲーム (Table Talk Roleplaying Game)、タクティカルロールプレイングゲーム (Tactical Role playing Game) の略称。テーブルゲーム、特にミニチュアゲームから派生した物で、アメリカで考案された

テーブルトップゲームです。紙、鉛筆、多種多様なサイコロを用いて人間同士の会話とルールブックに記載されたルールにしたがって遊ぶ対話をメインとしたロールプレイングゲームである。

【幻想合恋傘(以下：幻合傘)とは】

幻想合恋傘とは、東方 project (以下、東方) の二次創作TRPGです。二次創作という方向から東方を好きになった人たちの中でもキャラ萌えを強く感

じる人達やTRPG初心者達を焦点にした作品です。ルールとしても簡単に、そしてとことん萌えて笑えるようにシステムを考えました。

【東方 Projectとは】

東方プロジェクトは愛好者から神主と親しまれているサークル『上海アリス幻楽団』代表ZUN(ずん)氏によってつくられた縦スクロールシューティングシリーズ、並びにサークル『黄昏フロンティア』によるの対戦格闘アクションの総称。1996年頒布の東方霊異伝から始まり今に至る。東

方でも旧作、新作と分かれており、PC98で稼働していた作品を旧作、ウインドウズで始まった紅魔郷以降を新作と呼び、同じ東方ではあるが世界観は全くの別物とされている。この「幻想合恋傘」では新作の世界観や設定を参考に進めていくものとする。

【幻想郷とは】

幻想郷は日本のどこかの山村とその周辺の山々だった。そこは妖怪、人間が入り乱れて住む地域であった。技術革命により色んな事象が解明されるに連れ、神への信仰や妖怪への恐怖が薄れてしまう中で妖怪の賢者と妖怪退治専門家の代表で話し合いが行われた。そこで世界と結界で分けることにより自らの存在意義を残すことを決定する。そこで、博麗の者が外の世

界の人間が迷い込まないようにするために結界を張り、更にその内側に妖怪の賢者が常識、非常識の境を曖昧にする結界を張った。このことにより外界からは陸続きでありながら途絶され、妖怪や神などが人の形を成しながら存在する妙な世界が出来上がった。妖怪や神、人間は共存とまではいかずとも上手くやっている。

【スペルカードとは】

スペルカードとは、殺傷能力を抑え美しさに特化した攻撃手段。一時期までは平和に過ごしていたが、そのせいで力が劣化してしまいある日やってきた侵略者になす術無くほとんどが返り討ちに遭ってしまった。妖怪の賢者によって侵略者は退治されたが、賢者は危機感を覚えて人間の代表者たる博麗

の者と会談してルールに基づいた決闘手段を決めた。殺し合いをせず、美しさを競う決闘手段。手持ちの技(スペルカード)が打ち破られたら負けと認めてそれ以上戦わず、勝った者もそれ以上の追い打ちはしないという決闘。それがスペルカードルールである。

【異変とは】

異変とは意図的に幻想郷全体、もしくは一部の平穏を脅かした事件全体を指す。妖怪の力の根源は人間からの恐怖心である。神の力の源は信仰である。妖怪は事件を起こしては人々を恐怖に陥らせることで力を得る。しかし、力の源そのものは幻想郷にある人里に住まう人間からしか得られないので人間

を根絶させるわけにはいけない。そこで妖怪退治専門家が首謀者を退治することで修業とし、神は教えを説くという形で信仰を得て力を得るというのが一連の流れである。異変は言い換えるなら神や妖怪、妖怪退治専門家が自らの力を衰えさせないための修行の時間ともいえる。

本書の読み方

①キャラクターメイクの章	① キャラクターを作るまでの流れを説明します。
②ルールの章	② 遊ぶのに必要なルールの説明をしていきます。
③世界観や基礎知識の章	③ 地域、異変、基礎知識などの説明をしていきます。
④あとがき、その他	④ その他筆者の戯言などをご紹介します。

遊ぶために必要な物

ルールブック

本書のこと。最低限一冊は持っていればゲームの進行に問題は無いが、プレイヤー全員が持っていた方が進行はもっとスムーズに進ませることができます。

機能制限版各シートのコピー

キャラクターシートを参加プレイヤー人数分、神主用プレイヤー管理シート、嫁キャラクターカルテ、お邪魔キャラクター管理シート、戦場マップ、選択キーワード管理シート、セッション管理シートのコピー。これらはサニクル気分屋本舗のブログから入手することができる。これらのシートは個人的な利用に限り許可されている。

6面ダイス

ダイス=サイコロである。このTRPGにおいて、プレイヤー各々が個人で所持していることが望ましいが、共通で使うとしても6個は用意しておくほうが良い。

筆記用具

鉛筆、消しゴム等の筆記具。フリクションタイプのボールペンだとゴミも出ないので良いかもしれませんが。

東方という作品を「同人の視点から」楽しむ心

この作品は、卓を「幻想入りオンリー同人即売会」ととらえ、ゲームマ

スターを「神主」「イベント主催(運営)」、プレイヤーを「自らを幻想入りさせる同人誌を描く同人作家」と位置付けておられます。それ故に各々の作品感を大事にし、お互いを尊重し合える広い心で遊びましょう。

仲間

残念な事に、一人で遊ぶことができません。貴方を含め3~5人の友人を募ってください。

『ゴールデンルール』

【ゲームマスターの権限】

GMは、このゲームを遊ぶときに以下の能力と権限を有する。GMは能力や権限の行使するために、正しいルールであるように努める事。同じくらい全てのプレイヤーに対して公平な判断を行わないといけない。

【ルール決定】

セッションで演出される場所は、幻想郷における現実で、楽しく遊ぶために必要であろう事象を予測してルール設定をしているが、不測の事態は起こりえます。その時、GMにはそれを円滑に進めるための最終的な決定権があるものとする。同時に、GMは存在するルールの変更や除外、修正の決定を行うことができる。

【結果の棄却】

GMは自身が確認していない、あるいは許可していない好意判定やダイスロールの結果は棄却し、やり直しさせる事ができる。

【結果の決定】

GMはプレイヤーが指定していないキャラクターやその周りの設定を自由に決定することができる。その他、プレイヤーのロールの出来や交渉等で結果を自由に決定することができる。ただし、公平であるかを十二分に考慮した上で行う事。

【ルール運用を間違えたら】

もし、GMないしプレイヤーがルールの適用を間違った場合は、速やかに訂正し、以降正式ルールに則った処理をする事。その際、時間を遡って適用済みの結果を適用しなおしてはならない。際限がない上、GMの持つ裁定権の有名無実化を意味してしまうからである。個々のプレイヤーが、ルールの独自解釈による裁定を誘発刷る可能性がある。楽しく遊ぶためにもそれは避ける様最大限努力する事。

【セッションの目的】

セッションの最終目的は、全参加者が「楽しかった」と言われて終わることにあります。可能な限り正確な判定や場に合わせた演技等でお互い楽しむために努力し、また遊びたいと思っ終わることが一番重要です。

【用語集】

『幻想合恋傘 ～乙女心とダイスの目～』で出てくるゲーム用語やルールについて必要な物を纏めて説明しておきます。

【ダイスの読み方】

幻合傘のゲーム中に行為がうまく行ったかの乱数を表現するために6面体サイコロを使用します。

・nD

n個（nは1以上の整数）のサイコロ（サイコロ＝ダイス＝Dice）を振る事を示す。基本的には目の合計だが、ここではルールやゲームマスターからの指定が無い限りは4～6の目を出したサイコロの個数で成否等の判断を行います。

【ROC】

ROCとは、Roll or Choiceの略称である。表の項目を任意に選択しても良いことを表す。振った後に改めて選択しても構いません。

チャートなどで、ROCするとあった場合、上記の様に項目を一つに絞る意図です。

【クリティカル】

この幻合傘では、一度に多数の6面ダイスを使用するので、6の目を出したダイス3つを1つのクリティカルと扱います。基本的に失敗になっているダイスを1つ成功の扱いとし、失敗になっているダイスが無い場合は1つ成功ダイスを追加するか絆を1つ追加として処理を行います。

【ファンブル】

クリティカルとは逆に1の目のダイス3つを1つのファンブルという扱いをする。基本的に成功になっているダイスを1つ失敗の扱いとし、成功になっているダイスが無い場合は1つ失敗ダイスを追加するか絆を1つ消失として処理を行います。

【セッション】

幻合傘ではキャラクター作成～ゲーム終了までをセッションと呼んでいます。

【幻想入りオンリー同人即売会】

GMを含めセッションに参加しているプレイヤー全員が着席している卓を指す。ここではプレイヤーはサークル参加という立ち位置です。

【神主、運営】

シナリオを作成、ゲームの進行、ルールの審判、キャラクターのロールを行ったり、お話を語るゲームマスターやGMのことを指します。

【（同人）作家】

プレイヤーは、自らを幻想入りさせ好きなキャラクターに猛アタックする漫画を描いている一人の作家である。作家は漫画を通して自身を面白おかしく描写していきます。

【PC】

プレイヤーキャラクターの略で作家の分身。デートを通じて自身を色々なシチュエーションに身を置くことになります。

【NPC】

ノンプレイヤーキャラクターの略。出番となっているキャラクター以外のキャラクターを指すが、これは神主以外人間が独自の視点から操作しても良い。ただし、他のプレイヤーが指定した嫁キャラクターを神主以外人間が演じてはいけません。

【嫁キャラクター】

作家が結ばれたいキャラクターの事を指す。作家はPCを使って神主に提示したキャラクターの性格情報を卓

内での公式情報として扱い、結ばれる

までの物語を描いていきます。原則としてこれは神主が演じます。

【世界観】

世界観の章でも語るが、更なる詳細は『東方求聞史紀』やウェブサイトなどで調べてみると更に世界を知ることができますが、ここでは一部をご紹介します。

人間の里（人里）

人間が唯一安全に暮らすことのできる場所。害がない妖怪などが出入りすることもある。

博麗神社

幻想郷の東端にある寂れた神社。妖怪が出入りする現場を発見されたこともあるので妖怪神社と呼ばれることもある。

香霖堂

魔法の森入り口辺りで見ることができ古道具屋。

魔法の森

妖怪にも人間にも居心地が悪い原生林の森。

霧の湖

湖やその周囲が常に霧が立ち込めている事からこの地名がついた。

廃洋館

霧の湖の近くにある古びた洋館。

妖怪の山

天狗や河童、一部の神がここに住んでいる山で主に天狗、河童が多くその他山姥などが住んでいる。

守矢神社

妖怪の山の山頂にある大きな神社。

迷いの竹林

一度入れば熟練の者以外、誰も脱出することができない竹林。

三途の河

どんな水泳自慢でも泳ぎ切ることもかなわず沈んでしまう謎の川。わたるには死神に渡し賃を出して舟を漕いでもらわねばならない。

紅魔館

湖の畔にある窓のない紅く大きなお屋敷。

太陽の丘

幻想郷でも奥の方にあるというひまわり畑。

冥界・白玉楼

地獄行きを免れた魂が行き着く先の一つが冥界。そこは静かなのに四季があり成仏か転生をするまでの間、幽霊としてそこで過ごすことができるという。

白玉楼はそこにある美しい庭園のある大きなお屋敷で代々西行寺家が管理している。

壱縁塚

ここには誰からも供養されない人たちの墓地。幻想郷の結界のすぐ近くにある。

命蓮寺

人里に近い場所にあるお寺。

旧地獄・地霊殿

幻想郷の地下にある捨てられた地獄。

神霊廟、夢殿大祀廟

夢殿大祀廟は神子が眠っていたお墓のような建物。

輝針城

上空に逆さの状態で存在しており、天守閣すら存在しているお城。

キャラクターメイクの章



セッション開始準備

<div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">1、嫁キャラカルテの作成</div> <div style="text-align: center; font-size: 2em;">▼</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px; margin-bottom: 10px;">2、作家さんのキャラクターメイク、並びに神主向けプレイヤー管理シート、プレイヤー別キーワード管理表への記入</div> <div style="text-align: center; font-size: 2em;">▼</div> <div style="border: 1px solid black; padding: 5px;">3、お邪魔キャラシート記入</div>	<p>1、作家さん各々が思いを寄せる登場人物への性格を嫁キャラカルテに書いてもらいます。</p> <p>2、嫁キャラカルテに書いてもらったキャラクターの種族を元にキャラクターシートと、神主向けプレイヤー管理シートに記入をしてもらってください。詳細な手順はキャラクターメイクの場所にてお伝えします。この時に神主は嫁キャラカルテに書いてもらったイメージを頭に浮かべられるようにしましょう。</p> <p>3、嫁キャラカルテに書いてもらった嫁キャラと仲が良いキャラクターを決定し、そのキャラクターのデータをお邪魔キャラ管理シートに書き込みましょう。</p>
--	---

嫁キャラカルテへの記入 嫁キャラカルテ

プレイヤー名1	①		
嫁キャラ名	②	好感度	③ %
性格カルテ	一人称：ボク・私・あたし・自分・その他（ ） 基本：子供っぽい・年相応・普通・大人しい・口数少ない・無口・その他（ ） 態度：厳しい・優しい・普通・そっけない・無関心・その他（ ） 言動：がさつ・男勝り・少年口調・普通・マセてる・艶めかしい・その他（ ） 備考		
	④		
貴方との関係	貴方（ ） ←→	⑤	（ ）
嫁キャラと関係の深いキャラ	⑥		
貴方との関係	貴方（ ） ←→	⑦	（ ）

『嫁キャラカルテ』は、作家さん各々が思いを寄せるキャラクターがどんな性格なのか、場合によってはどんな体格なのかを神主に伝えるために必要にして大切なツールです。これに記

- ① 作家の名前を書き込みましょう。
- ② 嫁キャラの名前を書き込みましょう。複数名の嫁キャラを攻略したいという人にはそのシート1枚を使って指定人数分書き込んで貰い

入してある内容が、濃密であればあるほど解釈違いが少なくなります。見た神主が引いてしまうくらいで丁度良い位ですので、遠慮なく愛を語りましょう。

- ③ 好感度を記入します（初期30%）
- ④ 嫁キャラの性格を記入します。見た神主が引いてしまうくらい細か

ます（最大3名まで）

い方が丁度良いでしょう。

- ⑤ 幻想郷にやってきて一定の信頼を得られた直後に作家と嫁キャラの社会的関係性を記入する場所です。
- ⑥ 好感度が全員の中で高かった場合

にお邪魔キャラとして登場するキャラクターです。

- ⑦ そのキャラクターと作家との社会的関係性を記入します。

作家が主人公として演じるキャラクターの情報を設定する

左側から順に説明していきます。

名前	⑧																	
嫁キャラ名	⑨																	
種族 (大分類)	⑩						種族 (小分類)						⑪					
基本体力	1	2	3	4	5	6	7	8	9	⑫			13	14	15	16	17	18
基本霊力	⑬						グレイズ性能						⑭					
状態異常	⑮ ()						1・2・3・4・5											
向上効果	⑯ ()						1・2・3・4・5											
所持金	⑰						文											
所持道具	品名						効果											
													⑱					
選択キーワード																		
キーワード			内容															
⑲			目標値：6D6で 以上の目を 以上 成功ボーナス： 失敗ペナルティ： ⑳															

- ⑧ 作家さん自身の名前です。どんな名前でも問題ありませんが読みやすい名前である方が良いでしょう。

- ⑨ あなたが思いを寄せるキャラクターの名前です。複数名いる場合はその数だけキャラクターシートが必要となります。(複数選ぶ)

場合のルールは追加ルールの章にて説明)

- ⑩ 嫁キャラの大分類としての種族です。わからない場合は神主や皆に聞いて「その場だけの公式設定として」決定しましょう。
- ⑪ 嫁キャラの詳細な種族になります。これもわからない場合は上記と同じ方法で決定しましょう。
- ⑫ あなたの耐久力です。これ以降のステータスは種族別に決定されますので、内容は 17 ページの基本ステータスを書き写します。
- ⑬ 唯一の攻撃手段であるスペルカードを使用する度に消費されます。残量には気を付けましょう。
- ⑭ 多方面から飛んでくる弾を上手に

判断して避けることができるかを示した数字です。高い程ダメージを受けにくいです。

- ⑮ 毒や麻痺等ステータスに悪影響を及ぼす項目と効果時間を示した数字を管理できます。※注意
- ⑯ ステータスに良い影響を及ぼす効果とその効果時間を示した数字を管理できる場所です。※注意
- ⑰ あなたの持っているお金です。
- ⑱ 道具の名前や効果を書き込む場所です。
- ⑲ キーワードを書き込む場所です。
- ⑳ キーワードの目標値や成功時のボーナスや失敗時のペナルティを書き込みます。

注意：状態異常、向上効果は重ね掛けができません。一度効果が発動してしまうと、同じ内容であっても効果が終了するまでは無効の扱いになります。

こちら側で行うべきこと

先に 3 D 6 を振って出目の合計値を 10 倍してください。イメージとしては、幻想郷にやってきて嫁キャラの下で下働きしたり他の人のお手伝いをするなどして稼いだお小遣いみたいな感じで良いと思います。

次に決めるのはキーワードです。まず作家全員 6 D 6 を振り、4 以上の数字を出したダイスの数を宣言してください。

この多い順にキーワードを決定します。この時成功したダイスの数の範囲内で 1 カテゴリーにつき 1 つずつしか選択することができません。さらに自分より手番が早い人が選んだキーワードを選ぶことはできません。
注意：例外として 0 ~ 1 のカテゴリーのみ重複しても良いものとします。キーワードは以下からお決めましょう。

キーワード一覧

(内容は回によって変更しても大丈夫です)

成功数 カテゴリ	キーワード種	内容 (目標は 6 D 6 を振って出す目標)
0 ~ 1	アクション	キーワード：お金をたかる 目標値：5 以上の目のダイス 3 つ以上 成功：1 D 6 × 1 0 文ゲット、好感度 - 1 失敗：好感度 - 5
2	キーワード	キーワード：迷いの竹林 目標値：5 以上の目のダイス 3 つ以上 成功：万能薬ゲット 失敗：戦闘で最初のターンだけグレイズ性能 - 1

3	アクション	キーワード：好きな色 目標値：3以上の目のダイス4つ以上 成功：好感度+2 失敗：戦闘開始から3ターン状態異常（毒）になる
4	アクション	キーワード：一服を盛る 目標値：4以上の目のダイス3つ以上 成功：任意のプレイヤー1名をこのサイクルの戦闘開始から3ターン状態異常（毒）にする 失敗：このサイクルの戦闘開始3ターン自分が状態異常（毒）になる。

※1…自分で行動することでのみ宣言できるキーワード。
 ※2…自分が拾っても良いし、嫁に拾わせる事で宣言しても良い。
 注意：これは三題斬であり、キーワードはそれを連想させる内容であれば言葉そのまま使用しなくても良い。

キーワードが決定したら『プレイヤー別キーワード表』にも記入してもらってください。自分がどんなキーワードを拾ったのか、それにはどんな内容が書かれているのか把握しやすくなります。

プレイヤー別キーワード表

プレイヤー名			
成功数	キーワード種	成功数、ボーナス、ペナルティ詳細	
	キーワード ・ アクション	キーワード： 目標：6 D 6で 以上の目のダイス つ以上 成功： 失敗：	
回収サイクル		成否その他	成功・失敗・その他（ ）

キャラクターシート右側

内容はほぼ共通しているので一括。詳細な見方やイメージは戦闘で説明。

カード名	⑲		
射程範囲	⑳	消費霊力	㉑
対象数	㉒	弾幕密度	㉓
攻撃力	㉔		
累積ダメージ	1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 ㉕ 15 16 17 18 19 20 21 22 23		

- ⑲ スペルカードの名前。選んだ嫁キャラクターのであれば重複しない限り好きな名前を使用しても問題ありません。
- ⑳ 弾幕が届く範囲です。
- ㉑ スペルカードを使用するために消費される霊力の量です。
- ㉒ 一度に攻撃できる数です。
- ㉓ 弾幕同士がどれだけ密集しているのかを示す。高い程当てやすくなります。
- ㉔ 何発の弾が直接飛んでいくのかを示す数字です。
- ㉕ 他の作家さんのキャラクターや、お邪魔キャラクターに与えたダメージの総数をカウントする場所。これを忘れると損するので記帳は忘れないようにしましょう。

スペルカードの性能はステータス同様に選んだ嫁キャラクターの種族によって決定されます。（よくわからない場合は卓内での公式設定として遊びましょう）
内容は以下となります。

	人間	妖怪	神、仙人、導師	妖精、幽霊、亡霊
体力	10	12	10	8
霊力	20	22	20	17
グレイズ性能	3	3	3	4
スペルカード名	嫁キャラクターから好きな物を使用して良い			
射程範囲	0～1	1	0～1	0～1
消費霊力	3	3	3	3
対象数	1	1	1	2（同方向）
弹幕密度	3	3	3	3
攻撃力	3	3	3	2
スペルカード名	嫁キャラクターから好きな物を使用して良い			
射程範囲	1～2	2	2	2
消費霊力	3	3	3	3
対象数	1	1	1	2（同方向）
弹幕密度	3	3	3	3
攻撃力	3	3	3	2

※1：霊力対抗の方法は実行者の霊的影響力から対象の霊的影響力を差し引き、0の場合6D6を振って4以上の数字を3つ以上で成功、成功数のターン数だけ次のターンからその効果が発動します。

※2：戦闘で使用可能。実行者と同じ列ないし隣接する列にのみ実行できます。

作家さんがキャラクターシートを書き終えたらその内容を神主用プレイヤー管理シートにも書いてもらいましょう。内容はキャラクターシートとほぼ同じです。

その間に神主は作家さんから貰った嫁キャラクター情報を元にイメージを固めつつ、『お邪魔キャラ管理シート』に記入をしましょう。

セッションの開始準備は以上になります。

ルールの章



ネームをきっていこう！

キャラクターシートの作成が完了したら、いよいよセッションの開始です。まずはシーンを描写していく順番を決定します。全員6D6を振って4以上の目を出したダイスの数+狡猾さを宣言してください。同じ数になった場合は同じ数を出した人同士でやり直しましょう。

この時の成功数がデートの時にあなたが選択できる地域を左右しますのでその数字も一緒に覚えておくように神主は作家さんに伝えましょう。

次に神主は忘れないようにするために『セッション管理シート』の日常シーンの場所書き込みしましょう。(上から順に出番が開始されます)

セッション管理シート (第 サイクル)

順番	名前	好感度変動	暫定順位
日常シーン	1 作家名： 作家B	好感度： %→ %	
	2 作家名： 作家D	好感度： %→ %	
	3 作家名： 作家C	好感度： %→ %	
	4 作家名： 作家A	好感度： %→ %	
お邪魔	キャラクター名： 攻撃対象：		

出番になった作家さんは以下の項目に沿って自己紹介しましょう。

- ・自分が操るキャラクターの名前
- ・指定した嫁キャラクターの名前
- ・あなたにとっての嫁キャラクターの性格イメージ
- ・意気込み (任意)

導入の方法は神主が自由に行っても良いですが、もし良いイメージが浮かばなかった場合は、以下の方法を用意させていただきましたので参考にしてください。第2、第3サイクル開始の場合は導入は省略してそのまま順番決定を行ってください。

導入例

幻想郷が新たな都市伝説異変の解決に動いているその頃。時は同じくして場所は幻想郷の外。貴方(貴女)は嫁キャラクターのグッズに愛情を注ぐ一人のオタクです。

(プレイヤーの反応を待つ)

そんな感じで楽しんでる最中でした。まるで最初から床が無かったかのような状態になり、貴方(貴女)は突如空いた穴にすっぽり落ちてしまいます。

最初は落下感に襲われておりましたが、すぐにそれはなくなりました。しかし、今度ふわふわとした浮遊感に悩まされます。やっと姿勢が落ち着いたら、貴方(貴女)の視線の先の空間が裂けたと思ったらその隙間から妖艶な女性が体を乗り出してきました。その女性は貴方(貴女)に尋ねます。

「こんにちは、初めまして。私は八雲紫。幻想郷に住まう妖怪の賢者と言えば貴方(貴女)なら分かっていただけじゃないかしら…?」

(プレイヤーの反応を待ち、それに合わせて紫の反応を変化させる)

「まあいいわ。貴方(貴女)、○○(嫁キャラクターの名前)と結ばれるチャンスがあるとしたら受けてみる気はないかしら?見返りはないわ。ただ貴方(貴女)は大好きなあの子と凄く仲良くなれば良いだけよ…。でも、あまり仲良くすることができなかつたら…」

彼女はそう言うと、左手の人差し指をナイフに見立てて、すうっと縦に動かすと、あなたの目の前の空間が裂け、名も知性もない妖怪が貴方に向かって手を伸ばそうとしている映像を映し出します。

(プレイヤーの反応を待つ)

「まあ、貴方（貴女）に会う前に話をつけてあるから衣食住と簡単なお仕事位は与えてくれるでしょう。まあ、頑張っってね」
そう言うと反応を待たずして違う空間に貴方は落とされてしまいました。落ちていくことを確認した後に紫は何かを思い出します。
「あら、どんな人を送り込むかという事を相手に伝えておくのを忘れていたわ。まあ、彼（彼女）なら上手にやってくれることでしょう」

【ここからは嫁キャラクターの環境や性格に合わせて出会いを描写してください】

この出会いからどれだけの月日がたったかは知りませんが、とりあえず彼女から一定の信頼を得た後の話がこの第1サイクルとなります。

神主はサイクルの開始を宣言したら作家さんに行動を宣言を促してください。出来る行動は以下となります。

・デートをする

→純粋にデートに誘って好感度やボーナスを獲得しに向かいます。

・他の作家に邪魔をする

→『お邪魔ロール』を行って他の作家さんにキーワードを押し付けつつ好感度を強奪しに行きます。

・休息を取る

→100文を支払って永遠亭で静養します。体力と霊力が10ずつ回復します。

デートをする

デートすることを宣言したら場所とシチュエーションを決定します。作家さんに6D6を振って4以上の数字を出したダイスの数を宣言してもらってください。その成功したダイスの数の範囲の地域を選ぶことができます。（例：3つ成功した場合は最初の旧地獄から上までの範囲）地域を選んだら次はその地域から選ぶことができるシチュエーションを決定しましょう。

（例：迷いの竹林を選んだ場合、『永遠亭の診察を受けに行っって…』、もしくは

『竹林で迷子になって…』のどちらかになります）

また、ROCに倣ってダイスで決定することもできます。その場合、成功ダイスの範囲の中でのみとなります。（4つ成功した場合、二つ目の『旧地獄』か二つ目の『霧の湖とその周辺』のみとなります）方法は、1D6を振ってその目の数で地域が決まり、もう一度1D6を振ってその目の数によってシチュエーションを決定します。迷ったりやったことがないシチュエーションを楽しみたいと思った時は試してみると良いでしょう。

デート場所、シチュエーション決定表

成功ダイス数	場所	シチュエーション	
0～1	神主指定	---	神主指定
2	太陽の丘 (ひまわり畑)	偶数	ひまわり畑を見て回る
		奇数	ひまわり畑を荒らす
3	命蓮寺 神霊廟	偶数	命蓮寺か神霊廟を参拝
		奇数	修業にお付き合ひさせてもらいに
4	旧地獄	1～3	石桜の花見をしに…
		4～6	地霊殿へ赴く
5	お好みの場所	---	お好みのシーンで

デート場所、シチュエーションを決定したら神主演じる嫁キャラクターをデートにお誘いしてみましょう。デートシーンは基本的に神主と1対1で描写します。デート場所に到着してからであれば他の作家さんは自由にそのシーンに参加することができます。ただし、嫁キャラクターに選ばれていないキャラクターであること、出番となっている作家さんを主役として立てることを忘れないことを絶対に忘れないよう肝に銘じさせることを忘れないでください。

キーワードを使用した時は神主にもわかりやすく宣言を行ってもらいましょう。

作家に宣言をしてもらったら、6D6を振ってもらって各キーワードに設定された目標値以上になっているか判定を行い、成功の場合は指定されたボーナスの処理と絆の一つチェックを入れ、失敗だった場合はペナルティに記載されている内容の処理を行いましょう。

ボーナスやペナルティ、ロールが終わったら次は【好感度ロール】を行います。これは、嫁キャラクターが今日一日を終えてデート全体をどう受け止めたのかを評価する時間とイメージしましょう。判定方法や結果を反映した反応の例、絆の使い道は以下になります。

デート評価

キーワード取得	判定方法 (6D6)
成功	4～6を出した数だけ上昇
失敗	1～3を出した数だけ減少

評価の反応例

成功数	反応ロール方法
-5～-6	最早口も利かない、視線を合わすどころか無視で一貫する。
-3～-4	侮蔑の言葉を投げる。もしくは言葉少なめにすぐ退散してしまう。
-2～+2	当たり障りのない言葉をかける。
+3～+4	楽しかった事を態度や言葉で伝えるようになる。
+5～+6	体全体で喜びを表現したり、作家が喜ぶ行動を起こす様になる。

最後に好感度が上下した場合セッション管理シートに記入を行います。

記入例は以下の様になります。
注意：初期値は30%

セッション管理シート (第 サイクル)

順番	名前	好感度変動	暫定順位
日常シーン	1 作家名： 作家B	好感度：30%→35%	1位
	2 作家名： 作家D	好感度：30%→28%	2位
	3 作家名：	好感度： %→ %	
	4 作家名：	好感度： %→ %	
お邪魔	キャラクター名： 攻撃対象：		

戦闘開始に移る前に…

お邪魔キャラクター含めた全員の行動が完了したら次は《戦闘前準備》に入ります。戦闘前準備とは、戦闘に入る前に行う買い物を指します。ここでは所持金の範囲内であれば好きなだけ道具などを購入したり、回復アイテム（☆のつ

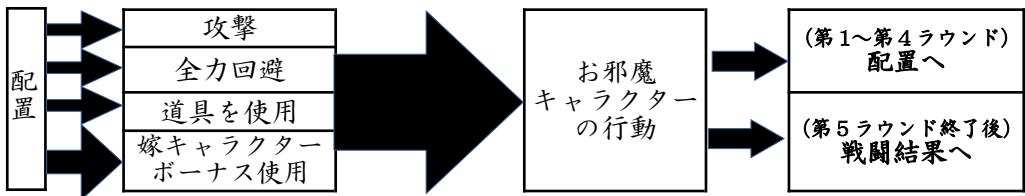
いたアイテム）であれば一つだけその場で使用することができます。購入できないアイテムは以下になります。お邪魔キャラクターは基本的に道具は未所持ですが、神主の判断で持たせても良い。

永遠亭（永琳の営む診療所）		
品名	価格(文)	効果
薬草	30	簡易的に作られた薬です。 6D6で3以上の目を出したグイスの数だけ体力回復します。
丸薬	30	簡易的に作られた薬です。 6D6で3以上の目を出したグイスの数だけ霊力回復します。
毒消し	20	毒から回復します。

状態異常の内容と処理の仕方	
症状	処理方法等
毒、火傷	一定ターンの間、行動終了後に2のダメージが入ります。

戦闘開始！

戦闘前準備が終わったらいよいよ戦闘開始です。戦闘の大体の流れは下の図のようになります。能力や道具を使った場合を除き、行動は一人につき一つのみとします。



配置

配置はラウンドの最初に行います。

まず、神主は戦闘マップを用意しましょう。

戦場マップ	
	壺
	貳
	参
	肆
	伍
	陸

次に、作家さん全員で配置したい場所を指定してもらいます。6面ダイス一つを配置したい列と同じ目をして手のひらに隠し、神主の合図とともに手をどかして公表します。ここまでの動作を《配置決定》と言います。この時に作家さんに注意してもらいたいのはスペルカードで攻撃、ないし妖怪の場合は能力、謎の薬、超謎の薬を投擲する場合は**射程範囲**です。スペルカードには各々に攻撃できる場所があり、場所によって（特に妖怪にとって）一方的に相手から攻撃されたりお互い攻撃できないこともあります。お邪魔キャラクターの配置は神主の任意で同時に行っても、ダイスによるランダムで決定しても構いません。

例：射程範囲が《2》で、配置した場所が《参》だった場合、《壺》と《伍》には攻撃出来ませんが、それ以外の場所には攻撃できません。そして、《0～1》の場合《貳》～《肆》の範囲内となります。

投擲、能力の射程範囲は0～1とします。

第1ラウンド ()
作家A ()
作家D ()
作家C ()
作家B ()
お邪魔キャラ ()

配置決定が完了したら次は順番を決定します。全員で6D6を振って4以上を出した数+グレイズ性能を宣言してもらい、多い順に行動を開始します。セッション管理シートの《戦闘シーン》の記入例は左図ようになります。ラウンドの横の()はラウンド終了をわかりやすくするためのチェックボックス、名前横の()は行動終了のチェックボックス、並びに獲得ポイントを書き込む為の場所です。

攻撃を行う

作家さんが攻撃を宣言したら、神主は対象を指定してもらいます。射程範囲内に対象がいることを確認してもらった後、消費霊力と同じ数字を基本霊力から差し引くように指示します。次に神主は攻撃側の**弾幕密度**から回避側の**グレイズ性能**を差し引いて以下の**目標値**を宣言します。

成功目標ダイス目

差し引き値	目標値
-3以上	クリティカル以外自動失敗※1
-2	6の目のダイスの成功扱い
-1	5以上の目のダイスを成功扱い
0	4以上の目のダイスを成功

	扱い
+1	3以上の目のダイスを成功扱い
+2	2以上の目のダイスを成功扱い
+3	ファンブル以外自動成功※1

※1 妖精は攻撃力2に付、1の目のダイス2つをファンブル、6の目のダイス2つをクリティカルと扱う。

次に作家さんに**攻撃力**と同じ数のダイスを振らせます。目標値に達したダイスの数と同じ数字を回避側は**基本体力**から差し引き、攻撃側は**ポイント**として**累積ダメージ**の数字を与えたダメージの数だけ消してターン終了となります。この時2つほど注意しないといけないのは、攻撃側のスペルカードの**補正值**の使用す

る意思の有無と回避側の靈的影響力の確認
 認です。補正值は攻撃に出た目を増
 加させることで調節することができます。
 この補正值は、ラウンド終了毎に同じ数
 字を使う事ができますので、使えるタイ
 ミングがあるなら躊躇なく使うよう指
 しててください。6に補正值を使った場
 合は1に戻って適用とします。

靈的影響力とは、その数字と同じ出目を
 出したダイスは本来は成功でも失敗と同
 じ効果を生じさせます。
 神主はここまでの内容を反映した結果
 をセッション管理シートの【戦闘シー
 ン】内の作家の名前の横の()内に
 チェックと獲得ポイント数を書き込ん
 でください。

全力回避を行う

全力回避を宣言したら神主はキャラク
 ターシート内の【向上効果】の()に
 全力回避と1を○で囲った上で斜線を
 引張って貰った上でグレイズ性能の数字
 の横に+2と書き込んでもらってくだ

さい。ただし、この効果はこのラウン
 ドのみであり、その人より手番が早い人
 がいない場合は意味がないので注意して
 ください。

グレイズ性能	3 + 2
--------	-------

向上効果	(全力回避) 1 · 2 · 3 · 4 · 5
------	-------------------------------------

道具を使う

道具を使うという宣言を作家から聞い
 たらその道具に記載されている内容に
 そつた処理を行ってください。謎の薬、
 超謎の薬を投擲して使用する場合、同じ
 列、ないしは隣接する列の相手にのみ使
 用可能です。その場合は使用者と当て
 ようとしている相手の《グレイズ性能》
 を差し引き、『攻撃を行う』の回にて書
 いてある成功目標ダイス目に従い6 D 6
 を振り、3つ以上出した場合成功となり

ます。失敗した場合はその道具は一つ
 消えてなくなり、成功した場合は使用者
 が謎の薬、超謎の薬効果ランダム表に記
 載してある数字に従いダイスを振って効
 果を決定します。回避側はそれで起き
 た効果内容は『謎の薬』とします。
 ターン数が記載されていない場合は戦闘
 が終了するまでは、回復行動(丸薬や薬
 草など)を行わない限り効果が消滅しな
 いものとします。

戦闘終了処理

5ラウンドが終了したら、作家さんに
 獲得したポイントを宣言してもらいます。
 その際同数の作家さんがいた場合は同
 数同士で1ラウンドずつ戦ってもらい1
 ポイントでも多く獲得できた方を上位に
 決定しましょう。

順位が確定したらまず嫁キャラクター
 から見た戦闘の評価をしてもらいましょ
 う。評価に使うダイスは以下の表のよう
 になっております。ただし、お邪魔
 キャラクターを倒した作家は、振るダイ
 スの数が1つ増えます。

好感度決定方法				
	参加作家数 ※1			判定方法
	2人	3人	4人	
順位	1	1	1	参加者数 D 6 で 4 以上の目のダイスの数だけ上昇
		2	2	(参加者数 - 1) D 6 で 4 以上の目のダイスの数だけ上昇
			3	2 D 6 で 4 以上の目のダイスの数だけ上昇

	2	3	4	参加者数D6で3以下の目のダイスの数だけ減少
--	---	---	---	------------------------

※1：体力が0になった者は最下位と同じ扱い。

サイクル終了処理

ここまでの処理が終わったら最後にサイクル終了前の最後の処理としてサイクル終了までにあなたが嫁キャラクターや他のキャラクターの下で働いて得たお金を3D6の合計値の10倍を所持金に加える処理を作家に指示してサイクル終了を宣言しましょう。ここまでの流れを3回追えたのであれば次のプロポーズロールへと進みましょう。

《プロポーズロール》で物語の最後を彩ろう！

第3サイクルの終了処理まで終わったのであればいよいよプロポーズロールへと移行します。この結果次第であなたの生死、幸不幸が決定されます。全ての作家さんに6D6を振ってもらい、神主は好感度の順位に合わせて結果を発表してください。神主は発表前に任意で作家さんにプロポーズさせてその演技次第で結果を前後させても良い。順位別のプロポーズ成功目標は以下の表のとおりです。
注意：神主は目標値の発表を原則禁止です。

プロポーズ成功目標				
	作家参加人数			判定方法
	2人	3人	4人	
順位	1	1	1	4以上の目のダイス3つ以上
		2	2	4以上の目のダイス4つ以上
			3	4以上の目のダイス5つ以上
	2	3	4	6以上の目のダイス4つ以上

《エンディング》で最後を締めくくろう！

プロポーズロールの結果の発表が終わったらいよいよエンディングです。それぞれの結果に合わせて描写をしてい

きましょう。思い浮かばない人のためにエンディングの例も用意させていただきました。参考までにご利用ください。

成功時の描写例

あのプロポーズから何か月、何年経ったことだろうか。○○（嫁キャラの住まう地域のどこか）にて××（嫁キャラ）は今日も～～している。

「この生活には慣れましたか？（嫁キャラ口調に合わせて変化）」

そう言って振り返る彼女の視線の先には一人の青年（作家さんの描写しているキャラクターの年齢に合わせて少年、少女などに置き換え）が立っている。

〈嫁キャラを指定した作家さんの返答待ち〉

貴方の返答を聞いて安心した彼女はやわらかい笑顔をあなたに見せる。たまたま目にかかった髪をかき分ける彼女の薬指にはあなたと同じ銀色に光るリングが目に入る。その輝きは太陽の光を反射しているのかそれとも二人の未来を伝えようとしているのか。その結末は二人がこれから描いていくことだろう。

失敗時の描写例其の1（一般）

幻想郷の果ての果て、ここは無縁塚のとある場所。ここに一匹の名も知性もない妖怪が空腹が満たされたことを嬉しく思いながらおおきなゲップとともに何かを吐き出す。それは××（失敗した作家名）だった人間の亡骸である。妖怪の血と肉となった貴方は違った形で幻想郷の礎として残るのである。

失敗時の描写例其の2

（四季映姫、幽々子、妖夢、小町等の死後も会える嫁キャラを指定した人）

あなたはとある真っ白な空間で目を覚ます。そこは何もない平原。どこなんだろうと思って見渡していると遠くから土煙が上がっているのが見える。何だろうと思っているとそこには逞しい筋肉を持ち、眩しい笑顔の男たちがこちらに向かってくるがよく見ると下半身までも逞しいことになっているのがわかる。周りの誰かを狙っていると思って周囲を見渡すもそこには自分しかない。それが何を意味するのかを理解した時、あなたは別の地獄を見ていただろう。

世界観や基礎知識の章



東方基礎知識集

ここには古参の東方が好きな人が概ね共通して認識している東方の異変や地域の情報を記載してあります。読んでおくことで更に描写がしやすくなると思うので是非とも活用してください。もし、深く知りたくなったらインターネットや設定資料集などを調べるともっと深く知ることができるとでしょう。
有料の第1版ではさらに広範囲な知識が記載してあります。

東方プロジェクトとは…？

東方プロジェクトは愛好者から神主と親しまれているサークル『上海アリス幻楽団』代表のZUN（ずん）氏によってつくられた縦スクロールシューティングシリーズ、並びにサークル『黄昏フロンティア』によるの対戦格闘アクションの総称。1996年頒布の方でも旧作、新作と分かれており、PC98で稼働していた作品を旧作、ウインドウズで始まった紅魔郷以降を新作と呼び、同じ東方ではあるが世界観は全くの別物とされている。この「幻想合恋傘」では新作の世界観や設定を参考に進めていくものとする。

世界観、大雑把な知識

舞台は日本のどこかの山村と、その周りが山々だった。しかし、博麗の者が辺の世界に人間が迷い、更にその内側、すなわち結界を張った、非常識の境を突破する結界を張った。このことにより外界からは陸続きでありながら途絶され、妖怪や神などが人の形を成した。妖怪や神、人間は共存する。妖怪や神、人間は共存する。妖怪や神、人間は共存する。

スペルカードとは

スペルカードとは殺傷能力を抑え、美しさに特化した攻撃手段。一時期、では平和に過ごしていたが、そのせいで力が劣化してしまいくちど返り、た侵略者になす術無いくほとど返り、討ちに遭ってしまった。妖怪の賢者には、よって侵略者は退治されたが、賢者は危機を覚悟して人間に代表者としてルールに基づいた決闘手段を決めた。

殺し合いをせず、美しさを競う決闘手段。手持ちの技（スペルカード）が打ち破られたら負けと認めてそれ以上戦わず、勝った者もそれ以上の追い打ちはしないという決闘。それがスペルカードルールである。

異変とは

異変とは意図的に幻想郷全体、もしくは一部の平穏を脅かした事件全体を指す。妖怪の力の根源は人間から恐怖心である。神の力の源は信仰である。妖怪は事件を起こしては人々を恐怖に陥らせることで力を得る。しかし、力の源そのものは幻想郷にある人里に住まう人間からしか得られないので人間を根絶させるわけにはいけない。そこで妖怪退治専門家が首謀者を退治することで修業とし、神は教えるという形で信仰を得る力を得るというの一連の流れである。異変は言い換えるなら神や妖怪、妖怪退治専門家が自らの力を衰えさせないための修行の時間ともいえる。

幻想郷の地域

幻想郷と一口に言ってもいろんな場所がある。あなたはセッションを通じていろんな場所で色々な人物(?)と出会う事だろう。こではその地域を少し紹介する。もし詳細を知りたくなったのなら『東方求聞史紀』やウェブページなどで調べてみると更に世界を知ることができるだろう。

人間の里（人里）

人間が安全に暮らすことのできる場所にして、妖怪の賢者に影をうけながら守られた場所。（人間が滅びるなど自分たちの滅亡をも意味しているため）人間の生活に必要なものは基本的にここで手に入る。時折人間以外の者も訪れることがあるが、妖怪退治専門家や妖怪の賢者が目を光らせているので

こで人間が襲われるという事はまず起
きないだろう。
主に登場するキャラクター：八雲藍、橙、
上白沢音、藤原妹紅、本居小鈴、樟木
田阿求、博麗霊夢、霧雨魔理沙、茨木
華扇、二ツ岩マミゾウ、十六夜咲夜、早苗、
鈴仙・優曇華院・イナバ、東風谷早苗、
聖白蓮、豊聡耳神子、ミスティア・
ローレライ

博麗神社

幻想郷の東端にある寂れた神社。こ
こには博麗の者が住まうはずなのだが、
参拝者は非常に少ないというのでもこり
こに住まう「博麗霊夢」自身があまりで
積極的な布教活動をしていないからで
ある。時々妖怪や妖精の姿も目撃され
ており、本当に人間の味方なのか疑
たくなる程だ。
主に登場するキャラクター：博麗霊夢、
霧雨魔理沙、東風谷早苗、茨木華扇、
伊吹萃香、サニー・ミルク、ルナチ
イルド、スターファイア

太陽の丘

幻想郷でも奥の方にあるというひま
わり畑。太陽に向けてすくすくという
妖怪たちのコンサート会場となる。こ
もあり、妖怪も多く訪れる場所である。
ただし、ここの向日葵は幽香が管
理しており、うっかりそこの向日葵
を傷つけたり折ったりしようものなら
問答無用で挽き肉にされるだろう。
主に登場するキャラクター：風見幽香

命蓮寺

人里に近い場所にあるお寺。人妖神
仏全て等しく平等という観念の下誰で
も門をたくこら人が妖に妖怪と認識
くいるところから人里では妖怪寺と
されている。全員が真面目に修業して
いるのかと思うがそうでもない時々
ボって遊んでいるようだ。
主に登場するキャラクター：聖白蓮、寅
丸星、ナズーリン、村紗水蜜、幽谷響
子、雲居一輪、雲山、封獣ぬえ、二
ツ岩マミゾウ、多々良小傘

旧地獄・地霊殿

幻想郷の地下にある捨てられた地獄
の事。そこには嫌われた妖怪が住んで
おり、怨霊なども多く存在するという。
奥には地霊殿、更にその奥に灼熱地獄
跡がある。
主に登場するキャラクター：古明地さとり、
古明地こいし、火焰猫燐、霊鳥路
空、伊吹萃香、キスメ、黒谷ヤマメ、
星熊勇儀、水橋パルスィ

神霊廟、夢殿大祀廟

夢殿大祀廟は神子が眠っていたお墓
のような建物。今やもぬけの殻で、神
の霊廟は異なる場所に建て直されている。
新たる神霊廟は仙人になるべく修業し
ている者達が道場施設として住み込
んでいる。
主に登場するキャラクター：豊聡耳神子、
物部布都、蘇我屠自古、霍青娥、宮古
芳香

幻想郷で起きた異変

幻想郷では時々異変が起きる。その
ほとんどは「博麗霊夢」を始めとした
妖怪退治専門家や異変を好ましく思っ
てない者によって収められている。こ
こではその異変の概要をほんの少し
だけ語っていき。

オカルトボール事件

幻想郷の外に住む超能力者「宇佐見
董子」が幻想郷の博麗大结界を破壊す
る目的で都市伝説を封じ込めたオカル
トボールを幻想郷に散りばめたこと
により始まった事件（**東方深秘録**）。目
論見はすべて見破られただけでなく、
宇佐見董子自身が元の世界に帰れな
くなり、色々な妖怪に追い掛け回され、
神子に泣きついて元の世界に帰るもオ
カルトボールの危険性を知って現代ま
で追いかけた霊夢に退治され、魔理沙
の恩上で口外無用を条件に解放され、
事件は一応の解決となった。
登場したキャラクター：博麗霊夢、霧雨
魔理沙、茨木華扇、二ツ岩マミゾウ、
藤原妹紅、少名針妙丸、雲居一輪、雲
山、豊聡耳神子、物部布都、聖白蓮、
河城にとり、古明地こいし、宇佐見董
子、秦こころ

索引

あ行

- ・異変(いへん) ……4, 6
- ・お邪魔キャラ管理シート
(おじゃまきやらかんりしーと) ……11, 23, 30

か行

- ・神(かみ) ……16
- ・神主(かぬし) ……5, 8
- ・神主用プレイヤー管理シート
(かぬししょうふれいやーかんりしーと) ……12
- ・キーワード(きーわーど) ……14
- ・キャラクターシート
(きゃらくたーしーと) ……15, 30
- ・グレイズ性能
(ぐれいずせいなのう) ……16, 29
- ・幻想郷(げんそうきょう) ……4, 5
- ・狡猾さ(こうかつさ) ……16, 23
- ・好感度(こうかんど) ……11, 22
- ・攻撃力 ……29

さ行

- ・射程範囲(しゃていはんい) ……29
- ・消費霊力(しょうひれいりょく) ……29
- ・スペルカード ……5
- ・スペルカード名
(すぺるかーどめい) ……16
- ・セッション管理シート
(せっしょんかんりしーと) ……19, 22, 23
- ・仙人(せんにな) ……16
- ・戦闘前準備
(せんとうまえじゅんび) ……24
- ・選択キーワード管理シート
(せんたくきーわーどかんりしーと)
- ・戦闘終了処理
(せんとうしゅうりょうしり) ……30

た行

- ・対象数(たいしょうすう) ……29
- ・体力(たいりょく) ……12
- ・弹幕密度(だんまくみつど) ……29
- ・都市伝説、オカルトボール
(としでんせつ、おかるとぼーる) ……4, 42
- ・デート(でーと) ……20
- ・導師(どうし) ……16

な行

- ・人間(にんげん) ……16

は行

- ・配置(はいち) ……28
- ・プレイヤー別キーワード表
(ふれいやーべつきーわーどひょう) ……15
- ・プロポーズ(ぶろぼーず) ……31
- ・補正值(ほせいち) ……29
- ・亡霊(ぼうれい) ……16

や行

- ・幽霊(ゆうれい) ……16
- ・妖怪(ようかい) ……16
- ・妖精(ようせい) ……16
- ・嫁キャラクターカルテ
・嫁キャラクターボーナス
(よめきゃらくたーぼーなす) ……16, 22, 30

ら行

- ・霊力(れいりょく) ……29
- ・霊的影響力
(れいてきえいきょうりょく) ……29

遊んでくれたVtuberの皆さま

敬称略、順不同(掲載許可有)

仙界 シノブ
小日向 狐影
おすろのこ
神風 珀夜
セーリィ・咲桜樹
惑う器のファクト
奈々志乃デュラノ助
おぎのみのり
Kikyo
三姫 俊
藤原 ゆき
元魔王 MAO
なしりん
魔霧
九青 竜
わたりたま
ゆめみがち

@senkaishinobu
@kokage_kohinata
@osuosuuro
@hakuyaslive
@cerry419_player
@fact_rein
@koreHAhidoio
@ogino_otaku
@kikyo_Vtuber
@miki_shun0718
@yukeyf
@formerdemonking
@Nashi_Rinn
@minimamu1027
@9jouryu_V
@wataritama
@dreamgirl_cigar

紙部 九朗
ライム・リマイン

Ailice

有田 ちはる
華月 エアリ
音子野 セン
煌目 綺麗
桜馬 トウカ
夜藻 喰メグ
来栖翔 蒼牙
琴葉 駆音
巴 濤

耶倉 あにゃ

(=アナスタシア・ローゼス) @Roses1224

@_kamibukurou_

@raimu_rimaimu

@Ailice_R

@arita_tiharu

@bluemoonairy

@nekonosen

@kirameki_rei

@SakumaTouka

@v_yomogui_megu

@kurusu_vtuber

@Kotonoha_Kuon

@MioTomoeV



みなさん気さくに遊んでくださり
有難うございます。
もう感謝感激なのですよ～!

幻想合恋傘 ～乙女心とダイスの目～

初版刊行 2020年 3月22日
第2修正版刊行 2021年
原作 東方Project/ZUN 上海アリス幻樂団

発行者：ときりょう
発行サークル：気分屋本舗
<http://kibunyahompo.blogspot.com/>

イラスト
影狼、あうん：夏壺あーる様 (@natsuichi_r)
椀、文、はたて、一部背景：ひかにゃん様 (@hikanyan)
響子、妖夢：志希かりん (@karin_smmr)
壺ページ目の椀と謎の白狼：ノロハヤナギ (@downagi)

メールアドレス：kibunyahonpo@gmail.com
Twitter：@CLEkibunya
Blog： <http://kibunyahompo.blogspot.com/>

無断転載 複製

本書の無断複製（コピー、スキャン、デジタル化など）並びに無断複製物の譲渡および配信は一部の例外を除き禁止します。また、本書を代行業者などに依頼して複製する行為は個人間などの利用だとしても一切認められません。
乱丁、落丁などございましたら上記のメールアドレス宛に連絡ください。

追記

幻想合恋傘をやってみたいという奇特な人には下記地域に限りGM（神主）として出張いたします。
名古屋（含む尾張地域）、京都（含む京都南部）、奈良県北中部、三重県北中部、大阪（日本橋より東）、滋賀県中南部
ご希望の方はサークルTwitterやメールなどでご一報くだされば極力お時間を取るよう努めさせていただきます。

GM運営サポート、ユーザーサポート専用Discordサーバーもあります。
広報担当Vtuber『日寺亮』までお問い合わせください。



ようこそ東方Project 幻想入りオンリー
「幻想合恋傘」へ！

ここでは様々な作家さんが自分を幻想入り
させて好きなキャラクターとイチイチヤ
する漫画を描くみなさんで今日もいっぱい
です！

物語の最後はロマンチックな恋物語か、そ
れとも悲惨な最期なのかは作家の筆一つ
…！

今日もまた楽しい物語を発見しに行きませ
んか…？