



～目次～

はじめに	… 3
異変の起こり	… 4
て一ぶると一くあーるびーじーと東方とは	… 5
遊ぶために必要な物	… 6
用語集	… 7
神主（ゲームマスター）について	… 8
思念体を作る程度の能力（キャラメイク）	… 9
1. 嫁キャラカルテの記入	… 10
2. 作家キャラクターシートの記入	… 11
3. 所持金およびキーワードの決定	… 14
幻想入りする程度の能力（ルール）	… 16
1. 恋傘異変の流れ	… 17
2. 導入	… 17
3. 恋傘道中	… 17
① 行動順を決める	… 18
② 日常の描写	… 18
③ デートをする	… 18
④ 戦闘前行動	… 20
⑤ 戦闘	… 21
4. 縁結び～プロポーズ～	… 24
幻想郷を知る程度の能力（世界観）	… 25
幻想郷を遊び尽くす程度の能力（付録）	… 28

～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
どんな人たちが多いのか
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
嫁の前で格好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もので
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

～異変の起こり～

とある日、貴方のポストに1通の手紙が届きます。

幻想合傘～貴方と嫁の同人即売会のお知らせ～

ごきげんよう。私はサークル〇〇(卓や好きな名前)の代表です
今回、私のサークルで指定した異変を解決する同人誌を頒布しませんか？
このお手紙を出させていただいたのは(卓に座っているプレイヤー名)の
(プレイヤー人数)名です

指定する異変の内容は相合傘！

幻想郷の住人は殆どの力を失い、毛玉程度にまで落ちてしまいました。
同時に彼女たちの首元には小さく十字を切り、天に向けて矢印の形をし、
片方に彼女たちの名前が書かれた相合傘を彷彿させる痣。
彼女たちはそれが何か分からず四苦八苦していたある日、守屋の巫女がそ
れを相合傘と言い当てたことにより事が動き出しますが事は簡単なことで
はありませんでした。

幻想郷において、妖怪と人が交わるのは禁忌。
もしそんなことになってしまえば、人は妖怪になってしまい、退治対象に
なります。

かといって、番を作らなくても生きていける神や妖怪はお互いを恋愛対象
とは考えられません。

人間と妖怪のバランスを保たなければならない幻想郷にとって、
幻想郷の外のものでなければなりません。

そこで貴方には、幻想郷に入り、この異変を解決するという
「同人誌」を描いていただきたいのです。

ご連絡は、作品が出来上がってからで構いません。
前向きな検討をお願いします。

あなたはこの手紙読むや否や、創作意欲に掻き立てられ、同人誌を描き始めます。
そしてある日、根を詰めすぎたのかあなたの意識は遠のいてしまいます。

あなたが目を覚ますと
そこには恋焦がれた幻想郷が広がっていた

～てーぶるとーくあーるびーじーと東方とは～

【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) の略称。アメリカで考案されたテーブルゲームで、紙や鉛筆、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す。

【東方 Project(以下:東方)とは】

東方は愛好者から神主と親しまれている ZUN (ずん) 氏 (サークル『上海アリス幻楽団』代表) 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』による対戦格闘アクションの総称。

PC98で稼働していた作品を旧作、Windows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、妖怪、人間などが入り乱れて住む日本のどこかの山村とその周辺の間山々だった。

技術革命により色々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。そんな中、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。

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(以下:スペカ)とは】

スペカとは、殺傷能力を抑え美しさに特化した攻撃手段である。

一時期までは平和に過ごしていた影響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、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非殺傷の決闘手段を決めた。

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。

それがスペカルールである。

【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する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。

【幻想合恋傘～げんそうごうれんさん～(以下:幻合傘)とは】

幻合傘とは、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 初心者達を焦点に充てた作品です。

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。

～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ありませんが、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。

各シートのコピー

キャラクターシート(以下:キャラシ)を参加プレイヤー人数分

神主用各セッション管理シート(セッション管理シートのみ3枚)の印刷。
サイクル、戦闘管理表は全員の状況を簡単に確認するためのシートです。
任意でお使いください。

これらはサークル気分屋本舗のホームページから入手することができます。
これらのコピー、複製は個人的な利用に限り許可されています。

6面賽(6面ダイス)

賽=サイコロです。

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ですが、共通で使うとしても6個は用意しておくほうが良いでしょう。

賽1個を6回振ることで同じ結果を出すことができます。

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。

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、作中のゲームマスターを「神主」、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」と表現しています。

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。



～用語集～

【神主（ゲームマスター）】

シナリオを作成、ゲームの進行、ルールの審判、キャラのロールを行ったり、お話を語る人のことを指します。

【作家（プレイヤー）】

作家は、自らを幻想入りさせて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。本作により幻想郷入りを果たして、嫁に思いの丈をぶつけてください。

【幻想入りオンリー同人即売会】

神主を含めセッションに参加している全員が着席している卓を指します。
ここでは作家はサークル参加という立ち位置です。

【賽の読み方】

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面賽を使用します。
nD6（n個の6面賽を振ることを意味します）を振って、シチュエーションの成否を決めます。

【ROC】

ROCとは、Roll or Choice の略称です。
主に作家に選択を迫る場合に使用されます。賽を振って決めてもよいし、選択してもよい。賽を振った後に、選択してもよい。

【作家の嫁】

作家が結ばれたい幻想郷の嫁キャラクターの事を指します。
作家は神主に提示したキャラの性格情報を卓内での公式情報として扱います。その嫁をデートして、助けて、結ばれるまでの物語が本作品の主目的となります。

【絆】

嫁との絆。様々場面で絆を消費し、素敵な効果を発現させることができます。

【恋傘異変（セッション）】

本作品ではキャラクター作成～ゲーム終了までを恋傘異変と呼んでいます。

【恋傘道中（サイクル）】

本作品(機能制限版)ではデート～戦闘までを恋傘道中として、1回のみとなります。

【幻想郷の人物（NPC）】

ノンプレイヤーキャラクターの略。作家（プレイヤー）以外の幻想郷の人物を差します。基本的に神主が演じますが、他の作家が幻想郷の人物を演じて構いません。
ただし、作家の嫁については、神主が対象の作家以外が演じることは禁止します。

～神主（ゲームマスター）について～

【神主の権限】

神主は、このゲームを遊ぶときに以下の能力と権限を有します。
神主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ましょう。
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ません。

【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ますが、不測の事態は起こりえます。
その時、神主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します。
同時に、神主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ます。

【結果の棄却】

神主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グイスロールの結果を棄却し、やり直しさせる事ができます。

【結果の決定】

神主は作家が指定していないキャラクター(以下:キャラ)やその周りの設定を自由に決定することができます。
その他、作家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ます。
ただし、公平であるかを十二分に考慮した上で行ってください。

【ルール運用を間違えたら】

もし、神主ないし作家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いけません。
際限がない上、神主の持つ裁定権の有名無実化を意味してしまうからです。
個々の作家が、ルールの独自解釈による裁定を誘発する可能性があります。
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」と言って終われることにあります。
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て終わることが一番重要です。

【セッションルールの緩和】

セッションに集まった作家の経験に合わせてルールを緩和する権限を持っています。
例えば、体力や霊力を無制限にする、好感度等のハンデや初期ボーナスを付与する等の作家と相談しながら皆が楽しめる様に工夫することができます。
ただし、ルールを大きく逸脱するような追加ルールの設定や、ルールの改変は、ゲームそのものの崩壊に繋がるので禁止とします。

～思念体を作る程度の能力～

この章では、恋傘異変開始前の作家の思念体と嫁を作っていきます。
(キャラメイクをしていきます)

ここで情報の濃さにより、本編の濃さにそのまま繋がってきます。
なるべく時間を使って、よりよい幻想郷ライフを過ごしましょう。

1. 嫁キャラカルテ(以下:嫁カルテ)の記入

嫁カルテには、作家が想いを寄せる嫁の情報を記入していきます。
 作家から見た嫁はどんな性格なのかを、一人称、基本的な性格、言動などから細かく指定することができます。
 体型や服装、活動時間、普段の趣味的行動などどんな些細な事でも書いてかまいません。これらを元に神主が嫁を演じます。
 細かければ細かいほど、神主と作家の間で齟齬が生まれず楽しくプレイすることができます。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。

(注意) 嫁キャラ選択肢に紅魔郷より昔の作品のキャラ、以降でも作中に登場していないキャラの選択は二次創作履修が極めて困難なため原則不可とします。
 強く希望する場合はそのキャラを知らない参加者が置いてけぼりにならぬよう二次設定含めて簡潔かつ丁寧に説明する事で可とします。

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:がきつ・男勝り・少年口調・普通・マセてる・艶めかしい・その他() 備考 <div style="text-align: center;">④</div>		
貴方との関係	貴方()	↔	⑤ ()

- ① 作家の名前を記入します。
- ② 嫁キャラの名前を記入します。
 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ます(最大3名まで)
- 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。神主が引いてしまうくらい細かい方くらいがちょうどいいくらいに思いの丈をぶつけます。
- 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。

2. 作家キャラクターシートの記入

作家キャラシートには、貴方の分身となる作家の基本情報と、恋傘異変中に変化していく情報の初期情報を記入（次ページ）していきます。
 キャラクターシートは、丁寧に記入してください。間違ってしまうと、作品の進行に支障をきたす場合がございます。

キャラクターシート左側

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

- ⑥ 嫁カルテに書いたのと同じ作家の名前を記入します。難しい漢字の場合、読み仮名を書いてください。
- ⑦ 嫁カルテに書いたのと同じ嫁の名前を記入します。
- ⑧ 嫁キャラの種族 (大分類) を記入します。わからない場合は、神主と相談し「その場だけの公式設定として」決定しましょう。
- ⑨ 嫁キャラの種族 (小分類) を記入します。上記と同じ方法で決定しましょう。
- ⑩～⑫ ⑧で決定した嫁の種族に対応する数値を記入します。
記入する内容は14ページの表を参照してください。
- ⑬ 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します。ゲーム中に使用します。(※)
- ⑭ ステータスに良い影響を及ぼす効果と、効果時間を示した数字を管理します。ゲーム中に使用します。(※)
- ⑮ 作家の所持金を管理します。ゲーム中に使用します。
- ⑯ 作家の所持している道具の名前と効果を管理します。ゲーム中に使用します。
- ⑰ ゲーム中に決定したキーワードを書き込みます
- ⑱ キーワードに設定された内容を書き込みます。

※：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。

※ ここにない嫁キャラの種族は、神主と作家が協議して納得した上で決定すること。

	人間	妖怪	神、仙人、導師	妖精、幽霊、亡霊
体力	10	12	10	6
霊力	20	22	20	14
グレイズ性能	3	3	3	4
スペルカード名	嫁キャラ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)
弾幕密度	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) (*2)
弾幕密度	3	3	3	3
攻撃力	3	3	3	2

*1：霊力対決は「4 - (実行者の霊的影響力 - 対象の霊的影響力)」を成功出目とし、6D6を振って、成功出目以上の目の数が3つ以上で成功となり、効果が発動します。
効果は成功出目以上の目の数のラウンド数、対象の次行動時より発生します。

*2：二人で2D6ではなく、一人ずつ2D6を振ります。
(注意：同一目標に二回攻撃は出来ません)

メモスペース

3. 所持金およびキーワードの決定

【所持金の決定】

3D6を振って出目の合計値を10倍した数値を、キャラシートの⑰に記入してください。

所持金の入手は導入時に好きなように描写して構いません。

【キーワードの決定】

6D6を振り4の目以上の賽の個数（最大カテゴリ）を控え、順番は多い人から先に決定権が与えられます。（複数名同数の人がいた場合、同数の人同士で振りなおして最終的な順番を決定してください）

次に下記のキーワード一覧例（またはオリジナル一覧）からキーワードを決定します。（神主がオリジナル一覧を作っていたら構いません）

- ・最大カテゴリから1つずつキーワードをチョイスして、キャラシート右側にある専用欄に記入します。（17ページにて説明）
- ・カテゴリごとにチョイスできるキーワードは1つです。
- ・他の作家さんとキーワードは被らないようにしてください。
- ・一人一個ずつキーワードをチョイスして三巡するようにしてください。
- ・ただし、カテゴリ0～1は被っても問題ありません。
- ・『アクション』は自分が嫁キャラクターに実行する項目、『キーワード』はデート中に発言する項目です。双方とも直接的にその言葉を使う必要はなく、それを連想させる言葉や行動をもって宣言することができます。

※ この時、クリティカルやファンブルに適用できるダイスが無かった場合は1D6を振って出目の10倍のお金を獲得ないし消失として処理してください。

キーワード一覧例

カテゴリ	キーワード種	内容（目標は6D6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：全てのダイスが2以上 成功：1D6×10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：香霖堂 目標値：全てのダイスが2以上 成功：丸薬ゲット 失敗：50文消失
3	アクション	キーワード：好きな色 目標値：4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以上	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。

キーワードが決定したら、キャラクターシートの⑱にキーワードを、⑳にその内容を書き込みます。

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（ ）

作家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。

メモスペース

～幻想入りする程度の能力～

この章では、同人作家としての貴方の力量で幻想入りした思念体を、
思う存分動かしてください。
そして、嫁のハートを無事に射止めてくださいね
(本ゲームのルールと流れを説明していきます)

1. 恋傘異変の流れ

あなたの思念体は、同人誌を通して幻想入りしました。
恋傘異変を解決するために、恋傘道中を繰り返して、嫁との仲を紡いだり、他の作家の思念体の邪魔をしていきましょう。

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。

セッションは、

- ・神主と全ての作家が意思を共有するための全体の導入と作家個別の導入描写
- ・デートないし妨害工作と戦闘で1セットとなる本編たる恋傘道中
- ・縁結び〜プロポーズ〜からの個別の結末と全体の結末

の3パートからなり、この章ではそれぞれのパートを説明していきます。

2. 導入

導入は、神主と作家の共通認識を持つためのパートです。

神主はまず、全体の導入としてこの異変が幻想郷にとってどういうものなのか、それを解決するためにどのような動きがあったのかを、作家に説明してください。

その後、シーンを変えてに作家が【幻想入りオンリー同人即売会】へとやってきて実際にセッションが始まります。作家の思念体が幻想入りした描写を個別に行ってください。個別の導入例を39ページに掲載しております。是非参考にしてください。

個別導入直前に各作家に自己紹介をしてもらいましょう。実際に同人即売会に来たつもりで、自分の嫁への熱い語りをいれてもらうとより臨場感がでると思います。

3. 恋傘道中

導入が終わったら、いよいよここから本格的に物語が動いていきます。

- ① 行動順を決める
- ② 日常の描写
- ③ デートする
- ④ 戦闘前行動
- ⑤ 戦闘
- ⑥ 幕間

この7つのパートを一セットとし、一回の恋傘道中となります。

恋傘道中は1回行うことができ、神主は事前にその回数を作家に伝えておいてください。

さて、それでは各パート毎に説明をしていきます。

① 行動順を決める

作家は、全員 6D6 を振って 4 の目以上の賽の個数 + 狡猾さを神主に伝えます。
 行動はその総数が大きい作家から行っていきます。
 同じ数になった作家がいた場合は、その作家のみ再度 6D6 を振って順番を決めてください。
 神主は行動順をセッション管理シートに行動順を記入してってください。

<<セッション管理シート記入例>>

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： % → %	

- ※ お邪魔キャラは全員の行動終了後に好感度の一番高いプレイヤーの嫁キャラクターと仲が良いキャラクターを選びます。
- ※ 初期好感度は 30% とします。

② 日常の描写

行動順が決まったら、作家は嫁と楽しく（忙しくでも、悲しくでも）生活している日常の描写をしてください。
 ここは普段嫁とどんな生活をしているかを恥ずかしがらずに細かく描写します。

③ デートする

日常の描写がデートの開始を宣言します。

i. デートをする

- デートすることを宣言した場合、場所とシチュエーションを決定します。
- 作家は 6D6 を振って 4 の目以上の個数を神主に伝えてください。
- 神主はその個数を次ページのデート場所 / シチュエーション決定表からデートする場所とシチュエーションを作家に決めてもらってください。(ROC)
- 例) 個数が 4 個の場合、ダイス数 4 の項目から、ダイス数 0 ~ 1 までのどこを指定しても構いません。
- * 場所とシチュエーションは、1D6 を振って決めてもよいし、好きな場所とシチュエーションを選んでもよい。 その場合、成功ダイス数の範囲でのみしか決定権がありません。

デート場所／シチュエーション決定表

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	修業にお付き合いさせてもらいに
4	旧地獄	1～3	石桜の花見をしに…
		4～6	地霊殿へ赴く
5～6	お好みの場所	---	お好みのシーンで

場所とシチュエーションが決まったら、神主と作家は嫁をデートに誘う描写を行います。その際、他の作家は登場できません。

デート場所についての描写時は、他の作家も登場することができます。好きに茶々をいれる、お邪魔をしていた場合はその描写をするなど自由に行動してください。

対象の作家は、デート描写をしつつキーワードを使用して宣言をし、判定を行います。
 選択した3つにキーワードの内1つを選択し判定を行ってください。一度選択したキーワードは次回の恋傘道中では使用することは出来ません。
 キーワード判定で失敗した場合、絆を1つ消費することで、ダイスを1つ選んで振り直しをすることができます。

キーワード判定が終了し、作家もデートで思いの丈をぶつけ終わったら判定結果に応じた終了処理を行ったのであればいよいよ好感度ロールを行います。
 キーワード判定の結果が

- ・成功時…6D6を振って、4の目以上の賽の個数分好感度上昇
- ・失敗時…6D6を振って、3の目以下の賽の個数分好感度減少

神主は好感度ロールの結果を元に、デートの総評を描写と、セッション管理シートに好感度の変更を記入してください。

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ようになる。

④ 戦闘前行動

戦闘前行動では、所持金を使用してアイテムリスト1～3からアイテムを購入または売却をすることができます。品名の後に☆がついているアイテムは、一つだけこのシーンで使用することが可能です。

永遠亭 (アイテムリスト1)		
品名	価格(文)	効果
薬草 (☆)	30	簡易的に作られた薬です。 6D6で3以上の目を出した賽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以上の目を出した賽の数だけ霊力回復します。
毒消し (☆)	20	毒から回復します。

メモスペース

⑤ 戦闘

作家全員の戦闘前行動終了により、戦闘が開始されます。



i. 配置

配置はラウンドの最初に行います。

戦場マップ	
	壺
	貳
	参
	肆
	伍
	陸

◇配置における注意点

配置によりスペルカードによる攻撃、薬の投擲などの可否が決定されます。
 射程範囲0は同マス。射程範囲1は隣接マスとなるため、配置位置は戦闘での重要ポイントとなっています。
 投擲の射程範囲は0～1です。

◇作家の配置

・神主は戦場マップを用意します。(左図参照)
 ・作家は配置したい番号を決め、神主の合図でその番号を神主に伝えます。
 この時、配置したい番号の賽の目を隠して持つなど、他の作家にわからないようにします。
 ・マジックシリンダーを購入している場合、任意で設置することが出来ます。

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

配置決定後、行動順を決定します。

作家全員で6D6を振って4以上の目の総数+グレイズ性能を神主に申告し、神主はその数値が大きい作家から順に行動順を割り当てます。
 同じ数値の作家がいた場合、再度6D6を振って順番を決定します。
 神主はセッション管理シートの戦闘シーン欄に行動順を記入します。

作家は、行動順に以下の行動から1つを宣言し、行動をしてください。

- ii-i. 攻撃
- ii-ii. 全力回避
- ii-iii. 道具を使用

ii-i. 攻撃

宣言した作家（攻撃側）は、攻撃の対象となる作家（回避側）またはお邪魔キャラを指定します。

次に、使用するスペルカードを選択し、神主は射程範囲が誤っていないか確認します。

戦闘が成立すると、攻撃側は、スペルカードの消費霊力分、基本霊力を減らします。

攻撃は、攻撃側の弾幕密度 - 回避側のグレイズ性能を難易度とし、以下の攻撃判定表に当てはめます。

攻撃判定表

難易度	成功出目	必要数	難易度	成功出目	必要数
+3以上	1の目以上	1	-1	5の目以上	1
+2	2の目以上	1	-2	6の目	1
+1	3の目以上	1	-3以下	6の目	3
0	4の目以上	1			

攻撃側は[使用するスペルカードの攻撃力]D6を振り、攻撃判定表の成功出目の総数に補正值／霊的影響力を加味した数値が、与えたダメージとなります。(*5)

攻撃側は、そのダメージ分、累積ダメージを加算します。

回避側は、そのダメージ分、基本体力を減らします。

*5：補正值と霊的影響力の適用について

攻撃側はスペルカードの補正值分、振った賽の出目を上昇させることが出来ます。補正值が2の場合、同じ賽を2回、または2個の賽を1回上昇させることが出来ます。（毎ラウンド使用可能）

回避側は霊的影響力の数値と同じ賽の出目を失敗扱いとして消去させることが出来ます。（回避側となった場合、常時使用可能）

「神、仙人、導師」は、攻撃の対象となった時点で1D6を振って、霊的影響力を決めてください。これは攻撃される都度行います。

霊的影響力は1D6-1の値を使います（目が1の場合は0になります）

神主は戦闘管理シート（21ページ）の作家の名前の横の（ ）内にダメージ分の獲得ポイントを記入します。

ii-ii. 全力回避

宣言することで、グレイズ性能が+2になります。

キャラクターシートの向上効果に全力回避と書き込み、1を○で囲んで、その上に／を引いてください。

効果は1ラウンド（宣言したラウンドのみ）となります。

ヒント：行動順が宣言者より遅い作家がない場合は意味がありません

ii-iii. 道具を使用

宣言を行った作家は、自身の所持道具を使用することが出来ます。

アイテムの効果は、宣言前行動のアイテムリストを参照してください。

これで1ラウンド終了となります。1～4ラウンド目は配置へ、5ラウンド目は次の戦闘終了処理を行います。

iv. 戦闘終了処理

5ラウンドが終了したら、作家に獲得した累積ダメージを申告してもらいます。その際同数の作家がいた場合、対象作家に1ラウンド追加で戦ってもらい、ラウンド終了時に1ポイントでも上回っていた作家を上位とします。累積ダメージが上位であっても、体力が0になった作家は、強制的に最下位となります。

順位が決定したら、好感度決定表にしたがって、嫁の好感度を増減させます。この時、お邪魔キャラクターの体力を0にした作家は、ダイスが1つ追加されます。(最下位の場合は、好感度減少なので、マイナス効果となります)

好感度決定表

	参加作家数※1			好感度ダイスロール
	2人	3人	4人	
順位			1	4D6 で4以上の目のダイスの数だけ増加
		1	2	3D6 で4以上の目のダイスの数だけ増加
	1	2	3	2D6 で4以上の目のダイスの数だけ増加
	2	3	4	[参加者数]D6 で3以下の目のダイスの数だけ減少

規定回数が完了した場合、いよいよ縁結び～プロポーズ～と、結末を迎えます。

作家全員の心の準備が整い次第、作家は、縁結びへと進めます。

メモスペース

4. 縁結び～プロポーズ～

作家の皆さまはここまで全力を出し切って嫁と共に歩んできたことでしょう。

いよいよ、嫁に想いの丈をぶつけましょう。
しかしここは幻想郷。貴方は死んでしまうかもしれないし、不幸の底に落ちるかもしれない。

さあ。自分を、そして、嫁を信じて、さあ、縁結びの時間です。

まずはプロポーズロールを行ってください。
恥ずかしさは全て三途の川に流して、嫁にプロポーズしましょう。

同時に6D6を振りましょう。神主はその結果を控えておいてください。

※このプロポーズ成功目標はあくまで基準です。神主は、ここまでのロールによって、判定目標値を変更しても構いません。しかし、目標値を発表してはいけません。

プロポーズ成功目標（基準）

	作家参加人数			目標値
	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

全ての作家のプロポーズと判定が終了したら、いよいよクライマックスです。

神主は好感度の順にそれぞれの、作家のエンディングを描写していきます。
酸いも甘いも幸も不幸も全てが詰め込まれています。

～そして、世界は現実へ～

最後にこの同人即売会の終了の宣言と、幻想郷の異変の結末を描写します。
そして、幸福になった作家に…神主にこのように伝えられます。

「…こんな同人誌（ほん）よりも、実際に幻想郷（そこ）へ行ってみませんか？」

～幻想郷を知る程度の能力～

この章では、幻想郷の基礎知識や、地域情報など本TRPGを楽しむために様々な情報を掲載してあります。

文字が小さくて見ずらいかもしれませんが、
知っていれば楽しいと思いますので、
是非読んでみてくださいね。

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でしょう。

● 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呼ばれ親しまれている、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です。

1996年頒布の東方霊異伝から始まり今に至ります。

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、Windows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。

● 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辺の山々。

しかし、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（スペカ）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する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。

◆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ります。
あなたはセッションを通じていろんな場所で色んな人・神・妖怪と出会う事となります。
ここではその地域を少し紹介します。もし詳細を知りたくなったら『東方求聞史紀』やウェブサイトなどで調べてみると更なる世界が開けるでしょう。

◆迷いの竹林

人里から見て妖怪の山とは正反対の方向にある。
ひとたび入れば熟練の者以外、誰も脱出することができないという。
永遠亭の「八意永琳」の手にかかればどんな病気も治すという事から、治療してもらいたいのと向かう者がいるがその場合は人里に住む「上白沢慧音」に頼めば妹紅を呼んでくれるので、彼女に案内してもらおうと直接向かうことができるだろう。
セッション内では戦闘前インターバルでの回復道具の調達や体力の回復をしてくれる。ただし有料。

主に登場するキャラクター：八意永琳、蓬莱山輝夜、鈴仙・優曇華院・イナバ、因幡てゐ、藤原妹紅、今泉影狼など

◆太陽の丘

幻想郷でも奥の方にあるというひまわり畑。
太陽に向けてすり鉢状に広がっているため見つけにくいという。妖怪たちのコンサート会場になることもあり、妖怪も多く訪れる場所である。ただし、この向日葵は風見幽香が管理しておりそこに咲く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、リグル・ナイトバグ、チルノ、大妖精、メディスン・メランコリー

◆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、キスメ、黒谷ヤマメ、星熊勇儀、水橋バルスイ、伊吹萃香

◆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たくことができる。
妖怪が多くいることから人里では妖怪寺と認識されている。全員が真面目に修業しているのかと思うがそうでもなく時々サ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、多々良小傘、封獣ぬえ、ニツ岩マミゾウ

◆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、神霊廟は異なる場所に建て直されている。
新たな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

～幻想郷を遊び尽くす程度の能力～

この章では、本 TRPG を遊び尽くすための資料を集めてあります。
各シーンの描写事例や、物語の裏設定などを掲載してあります。

個別導入例（各作家の思念体の幻想入りシーン）

夜も更けようかという時間。あなたは今日もペンを手に原稿に自分の思い描いた物語を表現している最中でした。少しでも早く作品を完成までこぎつけるために、エナジードリンク等で体に鞭打っていた事でしょう。

しかし、そんなあなたの努力を嘲笑うかのように急激な睡魔が襲い掛かります。

（作家の反応待ち）

睡眠欲という荒波にもまれながらも必死に舟を漕ぎ続けていたあなたでしたが、今までの無理が祟ってしまったのかとうとうそのまま突っ伏してしまう。そして、ふと目を開けた時に見えたのはあなた自身が寝ている姿である。 どうやら意識が外に出てしまっているようだ。

（作家の反応待ち）

寝ている自分の姿に驚気を隠せないでいる時、突如隙間が開いてそこに吸い込まれる。最初は抵抗したかもしれないが不意打ちを喰らった形であったために空しくもあっけない程すぐに飲み込まれてしまう。

飲み込まれてすぐは体勢が整うまで時間を要したものの、なんとか落ち着いた時前方には空間の裂け目から上半身を乗り出してこちらを見る女性の姿がそこにあった。

「初めまして、私は八雲紫。幻想郷に住まう妖怪の賢者といえは貴方にはわかるかしら？」

（作家の反応待ち、反応によって、紫の対応を変える）

「まあ、いいわ。あなたの大好きな子と結ばれるチャンスがあるんだけど、受けてみる気はないかしら？ 心配しなくても私からの見返りは必要ないわよ。ただ、周りにも貴方と同じような方々がいるからどのような事があったとしても負けないようにね。そうそう。これを断ろうとしたり、チャンスをものに出来なかったは…こいつらがあなを待っているわよ」

紫が虚空に左手の人差し指をナイフに見立てて縦になぞると、あなたの前に亀裂走り隙間からあなたに手を伸ばす無数の餓鬼が見えました。彼らは呻くようにあなたへを食べたいと言葉を発しており、命の危険を感じるには十分な光景だったことでしょう。

（作家の反応待ち）

「あなたに会う前にあの子には話をつけてあるわ。 幻想郷での衣食住とお金の心配はしなくていいわ。 じゃ、頑張ってるね」

言い終わると同時にあなたは急激な落下感に襲われます。

【ここからは、嫁キャラ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年月が経ち、あなたがどんな行動をそれまでに行ったのかはわかりません。 とりあえず努力の甲斐もあって彼女から一定の信頼を得たあなたは、恋傘異変の解決へと向かうのでした。

ひまわり畑導の例

青い空のもとに輝くのはひまわり達。太陽の丘と呼ばれるそこは一面が美しい黄金のヒマワリが咲き誇っております。(PL名)さんと(指定キャラ)はそこに遊びに来ました

① ひまわり畑を見て回る

様々な種類のひまわりが咲く中を(指定キャラ)が楽しそうに見て笑っています。彼女もどうやらアナタと一緒に回る事が楽しいようです。上機嫌な彼女。今なら、アナタが彼女にして欲しい事が叶うかもしれません。さて、ここでキーワード回収のチャンスです

② ひまわり畑を荒らす

多種多様のヒマワリが咲き誇る太陽の丘。キラキラと輝く黄金の花を見ながら、アナタは折角だから荒らそうと思います。それを彼女に提案すると、意外にも、頷いてくれました。ストレスからだろうか、それともその無邪気さ故か。笑顔で頷いてくれています。しかしその背後には風見幽香が見えて、二人はぴしっと立って、荒らす事を止めました。何もしなければ、彼女も何もしません。笑顔で見て行ってねと言って、その場を去ります。ホッとして、彼女と顔を見合わせて、(PL名)さんは笑顔を浮かべました。そしてここでキーワード回収のチャンスです。

旧地獄導の例

(旧地獄)

地獄庁から捨てられた土地、見捨てられた土地。地下に広がるのは立派な屋敷から、違法建築のようにしか見えない建物まで。賑やかで、騒がしい地下へと赴きました

① 石桜の花見

上空から注ぐのは桜の花卉。いや、違う。よくよく見れば、それは鉱石の破片だった。キラキラと輝きながら、それ等は上空から注ぎ、一瞬の煌めきを見せながら、アナタの視界から消えていきます。その美しさに目を奪われながら、ふと彼女の顔を見て、思う事が有ります。アナタは口を開き、そして。キーワード回収のチャンスです。

② 地霊殿へ赴く

旧地獄の中の一つ。古い都の中心地にて、その屋敷は聳え建っていた。その荘厳な屋敷の庭には多くの動物が見えます。アナタが見た事が有る動物から、見た事のない動物まで。一種のサファリパーク状態です。凄いなあと思いつつながら、アナタは彼女を見ました。彼女はその動物の多さに驚いている様子です。その彼女を見て、アナタは何を想いましたか？キーワード行動です

命蓮寺、神霊廟

(命蓮寺・神霊廟)

—命蓮寺—

張り詰めたような、背筋がピンとするような雰囲気。多くの者の気配は有るが、それでも肌を感じるのは神聖な空気です。アナタは此处で1 D6を振り、偶数なら参拝、奇数なら修行に参加する事になります

—神霊廟—

月に囚んだモノ、それに何処か懐かしさが有る、異国と和風の空気が混ざり合う、建物が並んでいる。何処か厳かな空気を纏っている神霊廟をアナタは見ます。アナタは此处で1 D6を振り、偶数なら参拝、奇数なら修行に参加させて貰う事になります

① 命蓮寺・神霊廟に参拝

神聖な雰囲気を纏う、その中をアナタは参拝する事にします。何時もは彼女と楽しく会話をしているのに、何だか黙ってしまいます。しかし彼女の隣で、何かを話さないといけないと思います。何か話そう。そう思い、アナタは口を開きます

② 修行に参加させて貰いに

此处は修行に参加させて貰おうと思い、近くに居た修行僧の様な参拝者に声を掛けようとしします。しかし彼女はそれを見て、膨れ始めました。修行なら、自分とすれば良いと、アナタの服を引っ張ります。その姿を見て、アナタは口を開きます

日常描写例

【キャラクターの個別に違う環境である可能性もあるので、細かい描写は周辺の状況に合わせて変えてください (例：複数名の住人が同居していたり同じ部屋で過ごしている場合など)】

違う環境に慣れ、もはやいつもの日常となった朝、あなたは与えられた布団の上で目が覚める。きっと今日も大好きな幻想少女と過ごすことができている現実に気分が良かったに違いないだろう

(作家の反応待ち)

寝起きの第一声を口から出した後に部屋を出ると、大好きな*** (嫁キャラクターの名前) が歩いている時だった。

「おはよう。よくねむれたかしら? (嫁キャラクターの性格に合わせて口調や態度を変えてください)」

(作家の反応待ち)

そんな朝のひとつ、きっと次のデートも楽しいことになる…かもしれない。

戦闘前描写例

あなたたちは嫁と一緒にとある場所へ強制的に呼び出されます。
各々お互いに思うものがあったことでしょう。

(作家たちの反応待ち)

「フフッ。 気合があるようで(?)良かったわ」

話の切りが良いかなと言う頃に呼び出した張本人、八雲紫が口をはさみ、言葉
を続けます。

「あなたたちには私たちに変わってスペルカードバトルをしてもらいます。ここ
が幻想郷ならば一番の目玉は弾幕勝負であること位はあなたたちも理解している
はずね？」

(すっとぼけようとしている人がいた場合「ね？」と圧をかける)

使うのはあなたたちの嫁が扱うスペルカード。 勿論元々持ってない者専用
にこちらが用意したカードもあるからそれを使いなさい」

そういうと各自の嫁からスペルカードを2枚(第2版適用の場合は3枚)手渡
されます。

それぞれに専用の模様が書かれております。

「いきなり今すぐというのも困るでしょうし、準備期間を三日位あげるわ。そ
れまでに各自好きなようにそれまでを過ごしなさい。またこうやって呼び出して
あげるから遅刻の心配は無用よ」

そういうと帰り口となるスキマを開けてあなたたちを見送ります。

(その後、必要に応じて嫁キャラクターからプレイヤーに助言や文句などを言っ
てあげると雰囲気出るでしょう)

エンディング例 (プロポーズ成功時)

「あの日」からどれだけの時が流れたのか、どれだけの思い出を積み重ねたのかわからないが充実した日々を送っているとある日。

貴方は彼女と今日も仲良くデートに出かけている。

「どうですか？ この生活にはだいぶ慣れましたか？」（嫁キャラクターの口調に合わせて変化）

（作家の反応待ち）

貴方の反応が嬉しかったのか、彼女は安心を含んだやわらかく優しい笑顔を向けている。その表情はとても嬉しそうできっと貴方にとってはこれ以上ない幸せを感じた事だろう。

そして貴方の意識は何故か白く消えて行ってしまう。

気が付くと貴方の目に映るのは良く知る机と部屋。　どうやらうとうとしているうちに寝てしまっていたようだ。

ただ違うのはそれまで描いていたはずの原稿はそこに無く、横長の白き封筒が貴方の横に置いてある事だった。それを開いて取り出した手紙にはただ一言だけ書かれているのが見えた。

「幻想郷に来ませんか・・・？」

その答えの先、それはもしかすると皆さんの描く理想の同人誌として具現化されることだろう。

おしまい。

エンディング例（プロポーズ失敗時）

「ねえ、ちょっと出かけない？」（嫁キャラの口調に合わせて変化）
（作家の反応待ち）

唐突に彼女は貴方（貴女）をお出かけにお誘いする。きっと貴方はいきなりの誘いに驚いたのかもしれないが何の疑いもなくその誘いに乗った事だろう。

向かった先は無縁塚。デートするにも散歩するにもあまりにも不釣り合いで不気味に感じたのかもしれない。

どうして連れてきたのかを尋ねようと口を開こうとしたその時、まるで狙ったかのように辺り一帯が霧に覆われ彼女の姿を貴方は見失ってしまう。

（作家の反応待ち）

その声に呼応されたのか周囲から聞きなれない・・・いや、聞かずに済んで欲しかった呻き声と言っても良い声が周囲から聞こえる。視認できたそれは大勢の餓鬼。どうやらやってきた美味しそうなご馳走を求めてやってきたようだ。

「それ」らは一步、また一步と歩を進め貴方に詰め寄る。勿論抵抗はしたことだろう。助けも求めただろう。けど助けを求める声も抵抗も空しく貴方は喰らいつかれ死を覚悟した時、貴方の意識は暗転する。

ハッと目が覚めた時、それはよく知った貴方のお部屋。

どうやら今まで寝ていたようだが、あまりの夢見心地の悪さに嫌な汗をかいてしまっている。きっと貴方はそれを流すために浴室に向かった事だろう。

その夢は現かはたまた妄想か。きっとそれは何かの形で貴方が筆を手にとった時に明らかになるのかもしれない。

おしまい。

～裏設定小噺～

この度は『幻想合恋傘 ～乙女心とダイスの目～』を手にとっていただき誠にありがとうございます。

この本で語られている異変について、皆様の妄想を掻き立てる為にも、スペースを頂いた上で語らせていただこうかと思えます。

事の起こりと真相

恋傘異変は、作家さんの同人誌の中で起こった架空の異変ではなく、実際に幻想郷で起こってしまった異変でした。しかし、この異変の解決の為には、外の人間の協力が不可欠という事が判明しました。

悩む大妖怪『八雲紫』は一人の男に白羽の矢を立てました。

幻想入りした人間にして、とある白狼天狗の少女を追いかけまわしているうちに、自らも妖怪化してしまった彼に声を掛けます。

「貴方。一度外の世界に戻って、異変の解決に最適な人間を探してきて頂戴」

返事を聞く間もなく強制的にその任を負かされた彼が執った手段。それは東方が大好きな同人作家を集めて恋傘異変を題材に同人誌を描いてもらう。そして、その同人誌の中身を幻想郷に落とし込んで異変を解決する。

荒療治という言葉ですら生易しい手段が実行に移されました。

作家の思念体が、嫁との生活を共にして心の距離を縮め、嫁たる幻想郷の住人の力を得、他の作家と弾幕バトルをして自らの強さをアピールする。

弾幕バトルは、嫁との個々との距離を一気に近づける為のスパイス的要素、かつ短期間で異変を解決するための手段として使われました。

このようにして彼の目論見通り、外の人間が嫁と結ばれることにより恋傘は成熟し、恋傘異変は終焉を迎えたのです。

この異変は、内外双方の力を合わせて乗り越えた唯一の異変なのです。

しかし、結ばれた二人は所詮異世界同士の住人。真に結ばれることは永遠にあり得ません。

あの境界を操る彼女の力を除いては…

幻想恋傘
～て女心とダイヤの目～

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 上海アリス幻楽団

発行者：ときりょう
発行サークル：気分屋本舗

レミリア、フラン
志希かりん様
(@karin_smmr)

霊夢、魔理沙
みゆんらく様
(@myunracu)

早苗、こいし
たゆた。様
(@illust_tayuta00)



ユーザーサポートその他は以下

メール
kibunyahonpo
@gmail.com

サークル Twitter
@CLEkibunya

ホームページ
[https://
kibunyahonpo.
wixsite.com/circletop](https://kibunyahonpo.wixsite.com/circletop)

ユザサボ専門
Discord サーバー
[https://discord.gg/m
bdJzKX](https://discord.gg/mbdJzKX)



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。

令和2年11月8日追加

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。