

## フロアリファレンス

## 幕の進行手順

## ①開幕

## ②場

- 1) 登場するキャラクターの決定  
前の【場】にPCが登場していないPLで【合気チット】が一番少ないPLを優先する
- 2) 【裁定者】の決定  
【場】にPCが登場していないPLで【合気チット】が一番多いPL
- 3) 【場】の状況の解説
- 4) 【場】の演出
- 5) 繰り返し(1~4)

## ③閉幕

## ④幕間

## 幕間の進行手順

## ①消費した【気合】を【業】に転化する

カラクリや蟲の追加、珠の補充などの【気合】を消費する特殊な装備を入手する

専門技能を新規取得する

次幕の【業】の欄を書き直す

## ②諸行無常フェイス

【因縁】ひとつにつきひとつの操作が可能

諸：【因縁】をひとつ作成する

【合気チット】をひとつ、GMに提出すること

【因縁】の対象がPCならそのPLに【合気チット】を渡すこと

【因縁】の対象がNPCならそのGMに“NPCの気合”として【合気チット】を渡すこと

行：【因縁】の段階を1段階、上昇させる

上昇した段階分【因縁】コスト合計が上昇する

中級	10
上級	20
特級	40

無：【因縁】をひとつ昇華して“技能無し”にする

昇華した【因縁】の段階分【因縁】コスト合計と【業】が減少する

中級	-10
上級	-30
特級	-70

常：【因縁】を書き換える

【因縁】の内容を変更する。ただし、対象を変更することはできない。

書き換えた【因縁】は段階がひとつ下がり、そのコスト分の【業】を減少させる

諸行無常フェイスの終了時に【業】が108を超えていると修羅になる

## ③セッションログシートに記入する

## ④【因縁】ロールを行って【気合】を入手

【共感】<【因縁】>で判定を行なう。この判定の【成功数】が【気合】になる

次幕の【気合】の欄を書き直すこと

## ⑤他のPLやGMと相談する

## ⑥休憩を取る

プレイの流れ

