

# 空の蒼を知らないキミへ セッション管理シート

<b>共通項目</b>			日付																
蒼剣が失った感情	銀剣が捧げたい感情	銀剣がほしい感情	GM																
			蒼剣																
銀剣の誓い 秘匿生命スロット (穢れチェック)		預言者みがわり	銀剣																
			竜槍																
話で死亡確定 <input type="checkbox"/>																			
<b>紅のカウント表</b> (2話目のみ8で予兆シーン) 12でシナリオDへ ※12以上蓄積、上限無し																			
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20以降

## 1話目 動乱シーン

妖魔の〈攻撃力〉

(固定8) マイナス (治安) イコール  
**(潜入力) - (防御力) = (攻撃力)**

サイクル	治安	攻撃力
1-開始	7	1
1-終了	6	2
2-終了		
3-終了		

犠牲発生回数

## 2話目

決闘シーン	闘志点 (毎度回復)	宝珠
蒼剣		1: 揺玉 <small>所持者</small>
銀剣		2: 流玉
竜槍		3: 庇玉
預言者		4: 貫玉
セレス		5: 幻玉
アンリ		6: 焦玉

宝珠 所持者 決定表

1: 銀剣	4: アンリ
2: 壁空の意志	5: 預言者
3: セレス	6: 神告の塔

◆闘志点減少時処理 (闘志点0で脱落)  
 ダメージを受け闘志点が減ったら、1D6。  
 出目が闘志点以上だと戦闘から脱落。  
 ラウンドの終了時、経過したラウンド数の闘志点が減少。

## シナリオA

はじまりの騎士 屈服チェック

共感		忠義	
友誼		憧憬	
情愛		信義	

壁空の騎士

蒼カウント (蒼の装飾品)


## シナリオB

PCの選んだ秘密

蒼剣	天・空・壁・扉・流
銀剣	天・空・壁・扉・流
竜槍	天・空・壁・扉・流

MEMO

## シナリオD

エンigma解除数

--	--	--	--	--	--	--	--

民の数  
MAX 100