

異世界転生RPG カンサマバババ レコードシート

キャラクター名
プレイヤー名
GM名
プレイ日時

副能力値

【HP】	【装甲値】	【部隊値】	【AP】
最大値	最大値	最大値	
現在値	現在値	現在値	超過AP

チート

チート名	概要	限界強度	限界突破
		[潜在カルマ] ÷ 5	[限界強度] × 2

汎用効果	【行動】消費AP:5/射程:0/対象:1体	【割込】消費AP:0/射程:0/対象:1体
<input type="checkbox"/> 直接攻撃	強度 1 ~ [強度] × 10 ダメージ 〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 他 ()	
<input type="checkbox"/> 回復	強度 1 ~ [強度] × 10 回復 【HP】【装甲値】【部隊値】	
<input type="checkbox"/> BS付与	強度 2 ~ [萎縮] [硬直] [憎悪 / ()] [喪失] [崩壊 (〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉)] [朦朧]	
<input type="checkbox"/> BS解除	強度 2 ~ [萎縮] [硬直] [憎悪 / ()] [喪失] [崩壊 (〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉)] [朦朧]	
<input type="checkbox"/> 保護	強度 1 ~ [強度] × 10 ダメージ減少 〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 他 ()	
<input type="checkbox"/> 攻撃強化	強度 1 ~ [強度] × 10 ダメージ増加 〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 他 ()	
<input type="checkbox"/> 回復強化	強度 1 ~ [強度] × 10 回復増加 【HP】【装甲値】【部隊値】	
<input type="checkbox"/> 保護強化	強度 1 ~ [強度] × 10 ダメージ減少増加 〈地〉〈水〉〈火〉〈風〉〈空〉 他 ()	
<input type="checkbox"/> 射程変更	強度 1 ~ 0 ~ [強度] チート 他 ()	
<input type="checkbox"/> 対象変更	強度 1 ~ [強度] 列 ※強度 2 倍で [n 列/選択] チート 他 ()	

ステータス

ステータス	効果	ステータス	効果
<input type="checkbox"/> [重傷n]	[HP]の最大値がn点減少/解除:[重傷]を回復する効果でnの値を減少可能。[O]になるか[余剰]が発生した時点で解除	<input type="checkbox"/> [BS: 朦朧]	[行動][割込]を宣言不可。ターンを開始時に[AP]を5消費してターン終了/解除:ターン終了時、(意志)判定の[成功]
<input type="checkbox"/> [昏睡]	[HP]の現在値が0以下で発生。[昏睡]が解除されるまで[BS: 朦朧]を受ける/解除:[HP]の現在値を1以上に回復する	<input type="checkbox"/> [再生n]	[AP]の現在値が1段下がるごとに[HP]をn点回復/解除:[再生]を解除する効果を受ける。常時効果の[再生]は解除されない
<input type="checkbox"/> [死亡]	[HP]の現在値が-[(本来の) [HP]の最大値]になった時点で発生。一切の行動をとることができない	<input type="checkbox"/> [復元n]	[AP]の現在値が1段下がるごとに[装甲値]をn点回復/解除:[復元]を解除する効果を受ける。常時効果の[復元]は解除されない
<input type="checkbox"/> [解脱]	転生という永遠の苦しみから解放された状態。ゲームから除外され[再転生]を行なうこともできない	<input type="checkbox"/> [高揚n]	[AP]の現在値が1段下がるごとに[部隊値]をn点回復/解除:[高揚]を解除する効果を受ける。常時効果の[高揚]は解除されない
<input type="checkbox"/> [BS: 萎縮]	[行動]の[消費AP]に+5/解除:ターン終了時、(意志)判定の[成功]	<input type="checkbox"/> [隠密]	効果の対象に選択されない/解除:[行動]を行なうか、ほかユニットが[消費AP:5]で(知覚)判定を行ない[成功]する
<input type="checkbox"/> [BS: 硬直]	[移動][防御]を行なえない/解除:ターン終了時、(頑健)判定の[成功]	<input type="checkbox"/> [騎乗]	騎獣を編成している場合のみ可能。防御判定で(回避)を用いる場合、代わりに(騎乗)で行なうが、判定に[不利]を受ける
<input type="checkbox"/> [BS: 憎悪]	指定された対象を優先的に攻撃の対象に選択しなければならない/解除:ターン終了時、(意志)判定の[成功]	<input type="checkbox"/> [搭乗]	乗物を装備している状態。防御判定で(回避)を用いる場合、代わりに(操縦)で行なうが、判定に[不利]を受ける
<input type="checkbox"/> [BS: 喪失]	すべての判定に[不利]を受ける/解除:ターン終了時、(頑健)判定の[成功]	<input type="checkbox"/> [飛行]	攻撃判定に[有利]を得るが、防御判定に[不利]を受ける。[地形]の効果を受けない
<input type="checkbox"/> [BS: 崩壊n]	[AP]の現在値が1段下がるごとにn点のダメージ(属性の指定あり)/解除:ターン終了時、(頑健)判定の[成功]		

バラッド			
バラッド名	チャプター数	天魔・眷属	[欲望]

チャプター①				
チャプター名	ピリオド数	事件	使命	取得カルマ
タスク	解決方法	タスク	解決方法	
タスク	解決方法	タスク	解決方法	
タスク	解決方法	タスク	解決方法	

チャプター②				
チャプター名	ピリオド数	事件	使命	取得カルマ
タスク	解決方法	タスク	解決方法	
タスク	解決方法	タスク	解決方法	
タスク	解決方法	タスク	解決方法	

カルマカードの解釈 (オファー)							悟り表 (D100)		
スート	因縁	チート	キーワード				スート	出目	結果
♠ スペード	「因縁」についての演出	チートを用いた演出	クール 冷静	ゴージャス 華麗	ダイサイド 決断	デス 死	♠ スペード	01-10	あなたは己が最強であることを悟る。変化なし。
♣ クラブ			スマート 聡明	ウィット 機転	ケアフル 慎重	トゥルース 真理	♣ クラブ	11-30	あなたは力を出し切ったことを悟る。【HP最大値】に等しい値の[重傷]を受ける。
◇ ダイヤ			ソシヤリティ 社交	ゼスト 興味	ポジティブ 積極	デザイア 欲望	◇ ダイヤ	31-50	あなたは生命力を燃やし尽くしたことを悟る。【HP】の上限が-[HP最大値]([重傷]ではない)になり、あなたは[死亡]する。
♥ ハート			パッション 情熱	デボーション 献身	コーポレーション 協調	ラブ 愛	♥ ハート	51-75	すべての苦しみが取り払われたことを悟る。以後、あなたが[死亡]した場合、即座に[解脱]する。
ジョーカー			リベリオン 反逆	リバーサル 逆転	フェイト 運命	ワイルドカード 切札	ジョーカー	76-00	すべての苦しみから解放されたことを悟る。あなたは即座に[解脱]する。

カルマカードの使い方

カルマカードの準備 (チャプター開始時)

- ▶ プレイヤーはそれぞれ [限界強度] 枚をトランプから引いて [山札] にする
- ▶ プレイヤーとGMは [山札] から 3 枚引いて [手札] にする

オファー (事件フェイズ~介入フェイズ終了まで)

- ▶ [手札] を他のプレイヤーやGMに渡すことで、スートの解釈を意識した演出を提示する
- ▶ 提示されたプレイヤー (GM) は提示された内容を取り入れてPC (NPC) の演出を行なう → **プレイ (カルマプールになる)**

プレイ (事件フェイズ~介入フェイズ終了まで)

- ▶ 自分以外のPCやNPCの演出に対して [手札] を渡すことでプレイヤーやGMを褒める → **プレイ (カルマプールになる)**

カルマプール (チャプター終了まで維持)

- ▶ プレイしたカードは [カルマプール] となり、以下の効果を使用するために消費できる
- ・ **チートの使用:** [強度] 枚

[手札] の補充 (ピリオド終了時・バトルは即時)

- ▶ ピリオド開始時に [手札] が 3 枚になるように [山札] から補充する
- ▶ バトルでは [手札] を 1 枚渡すたびに [山札] から 1 枚補充する

チートの使い方

発生させる現象と効果の宣言 (プレイヤーズコール)

- ▶ チートで扱える現象の範疇で **発生させたい現象** とそれによって **得たい効果** を宣言する (汎用効果参照)

GMの承認

- ▶ GMが宣言した内容がチートで扱える現象に対して適切であるかを判断し、承認する

[強度] の決定

- ▶ 宣言された効果の [強度] を決定する
- ▶ 決定した [強度] が [限界強度] を超えている → **宣言の取り下げ** or **[限界突破]**

[カルマプール] の確認と消費

- ▶ [カルマプール] から [強度] に等しい枚数のカードを消費する → **効果発動**
- ▶ [強度] に等しい枚数のカードを消費できない → **宣言の取り下げ**

[限界突破]

- ▶ [限界強度] を 1 超えるごとにカードの代わりに 1D10 点の [重傷] を受けることで、より高い [強度] の効果を発動できる

[悟り]

- ▶ GMが許可すればどのような効果でも発生させることができる。ただし、「悟り表」を 1 回振らなければならない。

バラッドの流れ

プロローグ: 感応フェイズ

- ▶ 真如からのお告げを受ける

プロローグ: 導入フェイズ

- ▶ PCがバラッドの舞台に導入される

チャプター: 事件フェイズ

- ▶ [事件] と [使命] を提示される

チャプター: 介入フェイズ

- ▶ 指定されたピリオド数が経過するまでに、[使命] を達成するべく行動する

ピリオド

ピリオドにつき各PCは 1 回の [行動] を行ない、全員が [行動] を終わったらピリオドは終了する

- ▶ **介入:** 事件に介入 → **[タスク] を行なう**
- ▶ **休息:** [治療] [修理] [補給] を各 1 回
- ▶ **調達:** アイテムの取得
- ▶ **交流:** 他のPCと交流 → **[山札] + 3 枚**
- ▶ **協進:** 個人的な用事を演出 → **[山札] + 3 枚**

チャプター: インタールード

- ▶ [山札] [手札] [カルマプール] をリセット
- ▶ 発生したカルマの算出を行なう
- ※地球への働きかけ (SNS への書き込み) を行なうとカルマ + 1 点
- ▶ 次のチャプター (なければエピローグ) へ

エピローグ

- ▶ バラッドの結末や後日談を演出する