

# 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			
<b>【HP】</b>	<b>【装甲値】</b>	<b>【部隊値】</b>	<b>【AP】</b>
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	
♠ スベード	「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	♠ スベード	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]を終え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