

異世界転生RPG カンサーバダ ルールサマリー

行為判定と対決

行為判定

- ・GMは能力値、行為タグ、[有利][不利]を指定する。
- ・プレイヤーはダイスロール(D100)を行なう。
 - ▶[習熟]＝ダイスロールは「スワップロール」となる。
 - ▶[有利]＝ダイスロールを2回行ない好きな方の出目を適用。
 - ▶[不利]＝ダイスロールを2回行ないより高い方の出目を適用。
- ・出目と成功率を比較する。
 - ▶出目が「成功率」以下→[成功]。
 - ▶出目が「成功率」より高い→[失敗]。

対決

- ・能動側が[失敗]
 - ▶受動側の[勝利]
- ・能動側が[成功]
 - ▶受動側が「成功」→出目の小さい側が[勝利]。
 - ▶双方の出目が同じ場合、能動側が[勝利]。
 - ▶受動側が「失敗」→能動側が[勝利]。

カルマカードとチート

カルマカード

- ・[オファァ]と[ブレイズ]の2種類のプレイ方法がある。
- ・プレイされたカードは[カルマプール]に置く。
- ・オファァ: 渡した相手のキャラクターに演出や行動の提示を行なう。
 - ▶演出の内容は「カルマカードの解釈」表(P253)を参照。
- ・ブレイズ: PCやNPCの行動や演出に対する称賛を表す。

チート

- ・[プレイヤーズコール]を行う。
 - ▶発動させる[汎用効果]または[固有効果]と[強度]を宣言する。
- ・宣言できる[強度]は、[限界強度]までとなる。
- ・[カルマプール]を[強度]枚消費する。
- ・[限界強度]を超えて使用する場合、[カルマプール]を消費する代わりに「限界強度を超えた値」D10の[重傷]を受ける。

【HP】【装甲値】【部隊値】

【HP】

- ・下限値は「【HP】の最大値」。
- ・自発的に【HP】の現在値を「0」にすることはできない。
- ・〈治療〉判定で〈感覚〉点回復できる。

【装甲値】と【部隊値】

- ・ダメージを受ける際、【HP】の代わりに減少できる。
- ・自発的に【HP】を減少させる場合は代用できない。
- ・下限値は「0」。
- ・【装甲値】は〈修理〉判定で〈感覚〉点回復できる。
- ・【部隊値】は〈補給〉判定で〈感覚〉点回復できる。

バラッド

プロローグ

感応フェイズ

- ▶化身を決定する。
- ▶発生するチャプター数を宣言する。

導入フェイズ

- ▶各PCに導入の演出を行う。

チャプター

事件フェイズ

- 事件の演出
- [事件]の提示
- [使命]の提示

介入フェイズ

- ピリオド数の宣言
- [タスク]の提示
- ↓
- ピリオド①
- ↓
- ピリオド②
- ↓
- インターラード

エピローグ

- ▶バラッドの結末を演出する。
- ▶PCの後日談を演出する。

※チャプターの数や構成などはバラッドによる。
※ピリオドの数はチャプターによる。

ピリオドの処理

- ▶PC全員はピリオドの開始時に[行動]の権利を1回ずつ得て、「ピリオドの手順」に従って行動を行う。
- ▶全員は[行動]を終えたらそのピリオドは終了する。
- ▶現在のピリオドを終了し、ピリオドがまだ残っている場合は、次のピリオドを開始する。
- ▶[使命]が達成された場合は「介入フェイズの終了」に進んでもよい。

インターラードの処理

①回復の処理

- ▶[治療][修理][補給]を1回ずつ行なう。

②カルマの算出

- ▶介入フェイズで発生したカルマが、各PCの「内包カルマ」と「潜在カルマ」に加算される。
- ▶真如の評価(1～3点)、地球への働きかけ(1点)によるカルマも加算する。

③【カルマカード】のリセット

- 「カルマカードの準備」を行なう。

④チャプターの終了

- ▶チャプターがまだ残っている場合は、次のチャプターへ進む。
- ▶チャプターが残っていない場合、「エピローグ」(P266)へ進む。

バトルの流れ

①セットアップ

- ▶各ユニットは1D10を振り、出目以下の任意の値(最小1)を[AP]に加算し、[AP]の現在値とする。
- ▶[AP]の現在値の数字が書かれているマスに自分のコマを配置する。
- ▶この処理は原則としてエネミー側から先に行なう。
- ▶[モブ]が付与されたエネミーは、出目が「5」であったものとして[AP]の現在値を決定する。
- ▶[AP]の現在値がマイナスの値で前のラウンドを終了した場合、現在のラウンドの[AP]の現在値からマイナスの値を差し引くこと。

②ターンユニットの決定

- ▶[AP]の現在値がもっとも高いユニットがターンを開始する。
- ▶同値のユニットが複数存在する場合はD100の目が高い方がターンを開始する。

③ターンの開始

- ▶ターンユニットは1回の[行動]と、[行動]の直前に[割込]として1回の[移動]を行なえる。
- ▶[消費AP]が1点以上の効果を宣言をするには、[AP]の現在値が1点以上残っていないなければならない。
- ▶処理の終了後に[AP]の現在値を[消費AP]だけ減少させる。
- ▶[AP]の現在値はマイナスの値になることもある。

④ターンの終了と【AP】の現在値の確認

- ▶[行動]が終了したらターンは終了する。
- ▶[AP]の現在値が1以上のユニットが存在する場合は「ターンユニットの決定」に戻る。存在しない場合は「ラウンド終了」に進む。

⑤ラウンドの終了

- ▶全ユニットの[AP]の現在値が0以下になるとラウンドは終了する。
- ▶バトルの終了条件を満たさなければ「セットアップ」に戻る。

ラウンド進行中の手札補充

- ▶ラウンド進行中は、[手札]が2枚以下になるたびに3枚になるように補充できる。

介入フェイズの[行動]

行動	解説
介入	提示されている[タスク]を行なって事件に介入する。提示されている[タスク]をひとつ選択し、[解決方法]に従って処理を行なう。
休息	休息をとり英気を養う。[治療][修理][補給]を各1回行なうことができる。
調達	所持金を消費してアイテムを取得する。ただし、この[行動]はアイテムを購入できる状況でなければ行えない。
交流	PCと親密な交流を行なう。[山札]に[カルマカード]を3枚追加し、さらに[手札]が3枚になるように補充する。
協道	PCの個人的な用事やサイドストーリーを演出する。プレイヤーは[協道]の演出を自由に行なえる。演出が思いつかない場合は「協道表」を使用してもよい。[山札]に[カルマカード]を3枚追加し、さらに[手札]が3枚になるように補充する。

攻撃の手順

①攻撃の宣言

- ▶攻撃の[消費AP]を確認する。

②対象の決定

- ▶攻撃の「射程」内のエリアのユニットを選択可能。
- ▶攻撃の「対象」(P270)に従いユニットを選択。

③攻撃判定

- ▶指定された行為タグで能動判定を行なう。
- ▶[成功]すれば「ダメージ決定」に進む。
- ▶出目の1の位が[C値]以上→「クリティカル」
- ▶出目の1の位が[F値]以下→「ファンブル」
- ▶[C値]≤[F値]の場合、[F値]を優先して適用する。

④ダメージ算出

- ▶攻撃の[威力]がダメージとなる。
- ▶「クリティカル」→[威力]が2倍になる。
- ▶「ファンブル」→[威力]が「0」になる。

⑤防御の宣言(任意)

- ▶宣言しない場合は「ダメージの適用」に進む。
- ▶防御の[消費AP]を確認する。
- ▶エリア②～⑤にいる→[消費AP]=[「1」]
- ▶エリア①にいる→[消費AP]=[「5」]

⑥防御判定

- ▶指定された行為タグで受動判定を行なう。
- ▶[勝利]→攻撃の処理は終了。
- ▶[失敗]or「敗北」→「ダメージの適用」に進む。

⑦ダメージの適用

- ▶攻撃の対象はダメージの値だけ[HP]が減少する。
- ▶[HP]の代わりに[装甲値][部隊値]を減少可能。

⑧【AP】の消費

- ▶[攻撃]と[防御]の[消費AP]だけ、それぞれのユニットの[AP]の現在値を消費する。

超過AP

- ▶[行動]や[割込]を行った際、[AP]の現在値を消費する代わりに[超過AP]を消費できる。
- ▶[消費AP]の値に「※」が付いている場合、[超過AP]から消費できない(効果中に書かれている例外を除く)。
- ▶[AP]の現在値がマイナスの場合、任意の時点で[超過AP]を任意の値だけ消費し、消費した値と同じだけ[AP]の現在値を回復できる(最大0まで)。

【AP】の現在値とコマの位置の関係

- ▶キャラクターの[AP]の現在値と、そのキャラクターのコマが存在するマスの数字は常に同じ値となる。
- ▶[行動]や[スキル]の使用などでキャラクターの[AP]の現在値が増減した場合、コマは[AP]の現在値と同じ数字のマス移動する。
- ▶[移動]などによってキャラクターを表すコマの位置が移動した場合、移動先のマスの数字と同じ値まで、キャラクターの[AP]の現在値が増減する。

一般エネミーのモブ化

- ▶[内包カルマ]がバラッドの「適正カルマ」の半分以下の一般エネミーは[モブ]として扱える。
- ▶モブとして扱うエネミーには[モブ]タグが付加される。
- ▶[モブ]はバトル中、以下のルールを適用する。
 - ①すべての行為判定を自動成功するが、「防御」を宣言できない。
 - ②セットアップで[AP]の現在値を決定する際、ダイスの出目がすべて「5」であるものとして[AP]の現在値を決定する。