

# 異世界転生RPG カルマーラバーナ 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

- [オファー]と[プレイ]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。
- オファー：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「カルマカードの解説」表(P253)を参照。
- プレイ：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
- インタールード

### 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。

### インターリードの処理

#### 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。
- 裏面の評価(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」であつたものとして[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での目が低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するには、[AP]の現在値が1点以上残って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以上のある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枚以下になるとたびに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なえない。
交流	P C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。
脇道	P C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「脇道」の演出を自由に行なえる。演出が思いつかない場合は「脇道表」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

- 内包カルマがパラッドの「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。
  - 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。
  - 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。