

Code-TD

セッテルンド

Ver0.20 α

Knights & Magic の世界で暴れてみよう

NGTSVR

長斗祐介

Code-TD		キャラクター名				プレイヤー名						
セッテルンド Knights & Magic Ver0.2 キャラクターシート		設定										
HP	(体力+1)×5		イニシアチブ値		知+技		MP	(知+社)×3		M供給	知+社	
体力			技術			知力			社会			
最高			最高			最高			最高			
名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	名称	確率	大 C	
歩行			精密動作			基礎学力			魅力			
運動			目星			直感						
耐久												
									セッション参加履歴・成長数			
武器												
種別	名称		効果最低	攻撃力	防御力	射程	その他					
防具												
種別	名称		装甲 / 魔甲		その他		回避制限合計					
アイテム												

目次

0. はじめに.....	4
0. 1 本書について.....	4
0. 2 必要な物.....	4
1. キャラクターメイク.....	6
1. 1 基礎能力値の設定.....	6
1. 2 能力値.....	6
1. 3 アビリティ.....	7
2. ルールセクション.....	8
2. 1 追加ルール.....	8
2. 2 追加戦闘ルール.....	9
2. 3 選択・拡張ルール.....	10
3. データ.....	11
3. 1 技能.....	11
3. 2 アイテム.....	12
人間用アイテム.....	12
騎士・全身一体型.....	16
騎士・部品個別型.....	22
騎士用アイテム.....	14
甲冑・全身一体型.....	23
甲冑・部品個別型.....	26
甲冑用アイテム.....	26
3. 3 アビリティ.....	27
・ 3. 3. 1 技能や出身.....	27
・ 3. 3. 2 魔法.....	28
4. ゲームマスターセクション.....	31
4. 1 エネミー.....	31
5. 最後に.....	32
5. 1 あとがき.....	32
5. 2 参考作品.....	32

0. はじめに

0. 1 本書について

この本は NGTSVR 発行の TRPG ルールである Code-TD のワールドデータです。
取り扱っているのは Web 小説 **Knights & Magic** 及び、
その書籍版 **ナイツ&マジック** とアニメに関するデータです。
現在は本体共にアルファ版であり、データの検証中です。
そのため、各所に不都合が生じると思いますが、ご了承ください。
本書の運用のためには **Code-TD** 本体と、**PowerUpKit** が必要となります。

本家 **PowerUpKit** にロボットが追加できたことでやっと更新できました。

0. 2 必要な物

10 面体ダイス 2 個

(%ダイスを振れるアプリでもよい)

キャラクターシート

騎士シート

レコードシート

2 個のゼムクリップ(MP の管理に使用します)

(あれば)人数分の TD、PK、ワールドデータ

ルールの穴があっても対応できる寛容な心

その他ヘクスマップが使える環境があるといいかもしれません

0. 3 用語集

Code-TD : ルール本体のこと 書中では TD と略す

PowerUpKit : TD の追加ルールのこと。書中では PK と略す

ダイス : いわゆるサイコロ 行動のランダム性を表すために使う

%ロール : 10 面ダイスを二つ振り、10 の位と 1 の位として判定する
テンズダイス(10、20~00表記のダイス)が一つあるとよい

効果値 : 10 面ダイスを二つ振り、それぞれの値の合計値で判定する
0~9の目が二つ出るので、2~20の効果値が発生する
0は基本的に10として扱う

ワールド : 世界観設定 プレイ時には一つ作るか選ぶ必要がある
製作したワールドによっては能力値やスキルが丸ごと変化する
本書掲載のワールドはセッテルンド(K&M)である

プレイヤー : 演者 キャラクターを操作する人 PL

ゲームマスター : 監督 シナリオを進行する人で、ルールの裁定者 GM

体力 : 筋力や運動能力に関する大雑把な作業の能力値

技術 : 感覚や、反復練習が関係する細かい作業の能力値

知力 : 思考能力や、学習が関係する能力値

社会 : 会話等の他者とのコミュニケーションが関係する能力値

1. キャラクターメイク

1. 1 基礎能力値の設定

キャラクターにはステージごとに一定の能力点が配布される
本書でプレイするセッテルンドでは 12 点が配布される

プレイヤーは配布された能力点を体力・技術・知力・社会の 4 つの能力に
1～6 点の範囲で割り振ることが出来る

1. 2 能力値

多くの能力値は基礎能力値とスキル、成長値によって計算される

HP は(体力+1)×5 で計算される

回復値は体力の基礎能力値と同値になる

MP は(知力+社会)×3 で計算される

MP 供給は知力+社会で計算される

イニシアチブは技術+知力で計算される

最高確率は基礎能力値×50 で計算される

また、セッテルンドでは以下の技能の初期値が決まっている
魔力操作：知力×20%(万能判定)

歩行・運動・耐久・精密動作・目星・基礎学力・直感・魅力
以上については基本ルールのノーマルを参照のこと。

技能値には成長点を割り振ることで、成長確率分の数値を増加できる
セッテルンドでは作成時のキャラクターは 50 点の成長点を保有している
作成段階で基礎能力値を成長させることはできない。

1. 3 アビリティ

キャラクターは成長点を支払い、アビリティを取得することで特殊な行動を行えるようになったり、専用の技能が使えるようになる。また、セッテルンドの魔法もアビリティとして扱われる。

種類が種族になっているアビリティはキャラクターの種族を表す。メイキング時のみ取得可能で、各キャラクター一つしか取得できない。(巨躯は未完成データ)

1. 4 アイテム

キャラクターは成長点を支払い、アイテムを取得することが出来る。セッテルンドではアビリティによって取得できるアイテムが変わる。特に幻晶騎士類は操騎士アビリティがないと本来取得できないため、プログラム取得者は特に注意しなければならない。もちろん原作のエルネスティのように自由に使用できない状態を再現する理由で取得しないとしてもかまわない。

1. 5 知力：プログラムを取得したい人へ

まず前提として、本書基準で作成したキャラクターは原則、取得不能である。これはセッテルンドに存在しない考え方であるため、技能そのものはエルネスティ同様にノーマルなどのワールドから持ち込む必要がある。セッテルンド出身者が取得したい場合は所持者に訓練してもらうこと。

知力：プログラムは操縦全種類と魔術の判定の代わりに使用できるが、関連アビリティの取得やアイテムの取得が出来ないようになっている。これはエルネスティが1章において書物にて魔法を学習したことや、実際動作している騎士からプログラムを逆コンパイルしたように、一度本来の手順を学習しなければ使用できないと判断している。

そのため、序盤は成長点不足で性能が他のキャラクターより低くなり、中盤から一気に強くなる仕様になっていることに注意する。