

Code-TD

Powerup Kit

Ver0.20 α

新種族、様々な追加能力の導入
魔術・超能力の導入と複雑な判定のアイテム・ロボット

NGTSVR

長斗祐介

Code-TD Powerup Kit Ver0.20a

Code-TD ノーマル Ver0.5 Powerup Kit 0.2 搭乗アイテムシート	搭乗キャラクター名		プレイヤー名					
	アイテム呼称		アイテムベース名(またはBODYベース名)					
	機影		操縦分類					
HP	機影		補助技能					
メモ			効果最低値					効果限界値
搭乗用アイテム								
名称	種別／技能	部位	効果最低値	攻撃	防御	射程	その他	
補助装備								
名称	種別／技能	部位	効果最低値	効果				
構成部品	HEAD	BODY	ARM	LEG	GEN	POW		
NAME								
HP								
装甲								
部位								
備考								
出力／重量		消費EN／EN供給		回避		合計装甲		
メモ								

目次

0. はじめに.....	4	4. アビリティ(技能・特殊分類).....	34
0. 1 Powerup Kit について.....	4	5. ゲームマスターセクション.....	35
0. 2 必要な物.....	4	5. 1 難易度設定.....	35
1. 追加項目.....	6	5. 2 エネミー.....	35
1. 1 種族.....	6	5. 3 ワールド作成.....	35
1. 1. 1 卓上戦機.....	6	5. 4 シナリオテンプレート.....	35
1. 1. 2 コーディネイト.....	8	6. 最後に.....	36
1. 1. 3 亜人.....	8	6. 1 あとがき.....	36
1. 1. 4 精霊.....	9	6. 2 参考作品.....	36
1. 1. 5 召喚生物.....	9		
1. 2 技能.....	10		
1. 3 アイテム.....	11		
1. 4 搭乗系アイテムの作成.....	13		
・全身一体型.....	15		
・部品個別型.....	19		
・搭乗専用アイテム.....	20		
1. 5 搭乗系アイテムの選択ルール..	21		
2. 本書で追加されるアビリティの分類	22		
2. 1 魔術(Wisdom).....	22		
2. 2 自然魔術(Rune).....	22		
2. 3 魔法(Magic).....	22		
2. 4 超能力(Psi).....	22		
2. 5 その他.....	22		
3. アビリティの作成.....	23		
3. 1 作成方法.....	23		
3. 2 分類.....	24		
3. 3 目的.....	25		
※召喚物について.....	29		
3. 4 範囲.....	30		
3. 5 強化.....	31		
3. 6 属性.....	32		
3. 7 使用方法・サンプル.....	33		

0. はじめに

0. 1 Powerup Kit について

本書は Code-TD 基本ルール(以下基本)において取得不可能になっているアビリティ及び、特殊なアイテムに付いて補足・追加するための追加ルールになります。利用のためには基本ルールが必要となります。なお、本書発行時点の基本ルールは Ver0.5β となっております。

また、一部の追加ワールドにおいて魔術・超能力等の作成をする場合、本書が必要になる可能性があります。

以上のことをご留意の上、手にとっていただければと思います。

0. 2 必要な物

Code-TD 基本ルール

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

レコードシート

(あれば)人数分のワールドデータ

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：このルールのこと 書中ではTD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、0～18の効果値が発生する

大成功：%ロールの目がワールド指定の割合以下だった場合に発生する。
効果値に10が加算されて計算される。

クリティカル：%ロールの目がワールド指定の割合以下だった場合に発生する。
効果値を0～(技能値/10)+10の間で自由に選べる。

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ノーマルワールド(以下ノーマル)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係する大雑把な作業の能力値

技術：感覚や、反復練習に関係する細かい作業の能力値

知力：思考能力や、学習に関係する能力値

社会：会話等の他者とのコミュニケーションに関係する能力値

技能値：成長点を割り振ると上昇する、キャラクターの性能を示す値

万能判定：多くの作業に対応するが、大成功・クリティカルの発生しない技能値

1. 追加項目

1. 1 種族

本項では基本ルールで作成できるキャラクターとは別に、主に人間以外を規定する場合のガイドラインを制定する。イメージしやすいように人型を基準に設計しているため、必要に応じてそれ以外のイメージに適用すると良い。

1. 1. 1 卓上戦機(ノーマルの場合、2036年以後の設定を想定)

テーブルトップアーミー(TA と略称)、文字通り机の上で戦えるサイズのロボットである。15cm 程度の人型フィギュアと同等の素体に、3つのコアユニットを埋め込むことで、コアユニットに応じた AI で活動する人間のパートナーである。コアユニット自体は様々な機械に用いられており約 120cm の人型サイズが介護用ロボットなどに用いられているケースも有る。PC として扱う場合、TA とその他の素体でコアブロックを交換できると設定しても良い。HP は電気工学技能による修理以外で回復することはなく、0 以下になると活動停止する。修理を行う場合、修理設備やアイテムが必要となり、1 時間で効果値/5(切捨)回復する。また、HP が何らかの理由で最大値と同値以上のマイナスになってしまった場合、コアユニットが破損し、そのキャラクター(個性・記憶)は消滅することになる。

・基礎能力値・初期技能

4つの基礎能力値は全て1でスタートする。
後述のコアユニットを3つ取り付けることで能力値・技能が割り振られる。
最高確率は人間と同様であるが、HPは素体の種類によって決定する。
本書ではTAの場合と、120cm人間型素体の場合のみ規定する。
初期技能値はコアユニットによってのみ決定する。
ただし、歩行は基本的に100%からスタートする。
GMは素体ごとに、それ以外の初期技能値を指定しても構わない。
また、最初に選んだコアユニットのみ1stコアボーナスが発生する。

・アイテムの取得

人型である限り、人間用のアイテムと同じものを使用することができる。
ただし、TA用に取得したアイテムは全て(TA)と記述され、TA以外には使用することができないサイズとなる。
人間に対して(TA)を使用した際のダメージなどについては各GMが制定すること。
本書では人間用の半分の効果が発生すると規定する。(ダメージ1/2、範囲縮小)