

# Code-TD

## コアシステム

2021-04-11Ver

**みんなで作る新しい世界と汎用性の高い一発判定**

**NGTSVR**

**長斗祐介**

Code-TD		キャラクター名				プレイヤー名					
ノーマル Ver1.00		設定									
キャラクターシート											
HP	(体力+1)×5				イニシアチブ値	知+技					
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	その他			回避制限合計			
アイテム											

## 目次

0. はじめに.....	4
0. 1 Code-TD 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 能力値の計算.....	6
1. 3 初期技能の決定.....	6
1. 4 アイテムの取得.....	6
2. ルールセクション.....	7
2. 1 行為判定.....	7
2. 2 セッション進行.....	9
2. 3 戦闘ルール.....	10
<b>2. 4 HP などの回復.....</b>	<b>13</b>
2. 5 アフタープレイ.....	14
2. 6 セッション間成長.....	14
2. 7 選択・拡張ルール.....	15
3. サンプルデータ(ノーマル)(一部).....	16
3. 1 技能.....	16
3. 2 アイテム.....	19
3. 3 アビリティ.....	22
4. ゲームマスターセクション.....	23
4. 1 難易度設定.....	23
4. 2 エネミー.....	24
4. 3 ワールド作成.....	25
5. 索引.....	26
6. 判定サマリー.....	27
7. 最後に.....	28

## 0. はじめに

### 0. 1 Code-TD について

このルールは作者である長斗祐介が、サークル NGTSVR においてより自分に合った基本ルールを作成しようとした企画で、10 面体ダイスを使うこと、判定ロールの回数を減らすこと、その上でデータを優先し、運の重要性を削ることを考えました。多くのルールに比べ、判定の扱いが特殊なものとなっています。また、本体を汎用ルールとして世界観設定を別に持つ形にしています。本コアシステムは本体代わりに使用することができるルール仕様書です。本体や PK を購入する際の参考資料や、プレイ時のルール確認にお使いください。

### 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(本書のコピーか PDF 版)

レコードシート(本書のコピーか PDF 版)

(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

簡易戦闘シートは本書後部にレコードシートと共に載せてあります

### 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

1D10：10面ダイスを一つ振り、出た目を読む

%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

セッション：一度のゲームプレイを表す言葉。

エピソード：そのセッションに使われる物語、シナリオなどとも。 EP

ラウンド：全員の行動が一回行われるまでの単位。 R

キャラクター：プレイヤーの操作する存在 PC

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

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

アイテム：PCの所有する武器・防具・道具・車両・友人などすべてを表す言葉

アビリティ：専門の訓練や知識がないと扱えない特殊な技術を表す言葉

成長点：セッション終了時にもらえる、アイテムや技能を購入するためのポイント

## 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

本書のみでプレイするノーマルワールド(以下ノーマル)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

1～5 点の範囲で割り振ることが出来る

ノーマルではこの能力値は作成後に変更されることはない

### 1. 2 能力値の計算

能力値は基礎能力値によって計算される。

HP は(体力+1)×5 で計算される

イニシアチブは知力+技術で計算される

最高確率は基礎能力値×50 で計算される

### 1. 3 初期技能の決定

技能値にはコスト分の成長点を支払うことで、各対応能力値の数値と同値を増加できる

また、コスト分の成長点を支払うことで、初期値で新規技能を取得できる

ノーマル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

GM はこの数値を年齢×5 点などと状況に合わせて変更しても良いとする

ノーマルワールドでは以下の技能の初期値が決まっている

歩行の技能値は 100% からスタートする(ただし、体力が 1 の場合は 50% となる)

運動の技能値は体力×20、耐久の技能値は体力×10 と同値となる

精密動作の技能値は技術×20、目星の技能値は技術×10 と同値となる

基礎学力の技能値は知力×20、直感の技能値は知力×10 と同値となる

魅力の技能値は社会×20 と同値となる

### 1. 4 アイテムの取得

キャラクターは成長点を支払い、永久的にアイテムを取得できる

シナリオ中に壊されても次のシナリオでは改めて使用することができるようになる

ノーマルのアイテムは本書 3. 2 アイテム(P21)に掲載されている

また、素手は購入する必要はなく、特別な理由がない限りいつでも準備し、

使用することができる

また、戦闘時に最初に使用する武器を決めておくと良い

## 2. ルールセクション

### 2. 1 行為判定

TD では、すべての判定を 10 面体ダイス 2 個で行う。  
また、判定は%ロールと効果値の複合ロールで行われる。

例：出目 5 0・7 能力が 5 7 %以上なら成功、効果値は 1 2  
出目 1 0・1 能力が 1 1 %以上なら成功、効果値は 2

この時、%ロールが能力に応じた一定値を下回ったときに大成功、  
更に一定値を下回ったときにクリティカルが発生する  
ノーマルでは大成功は技能値の  $1/2$ 、クリティカルは  $1/10$  である  
大成功の場合は効果値に + 1 0 して計算に移る

例：能力値 1 0 0 % 出目 1 0・6 効果値は 7 だが大成功で 1 7

クリティカルの場合は、 $0 \sim (\text{技能値} / 10) + 10$  までの数値の中から、  
効果値として用いたい値を指定することができる。計算は切り捨て。

例：能力値 1 5 5 % 出目 0 0・9 効果値は 9 だが、  
プレイヤーは  $0 \sim 25$  までの値から自由に効果値を選べる

%ロールに失敗した場合は、効果値は 0 ではなく「無し」となり、  
自動的に判定は失敗する。

例：能力値 2 0 % 出目 5 0・1 %ロールに失敗

判定に成功している場合、効果値を難易度と比較し、難易度以上なら成功  
難易度以下の場合は GM が失敗もしくは部分成功の判断を行う。  
判定を行うキャラクターが対応した能力を持っていなかった場合、  
万能判定を利用することができる。

能力値に対応した万能判定値で判定を行うことができる。  
ただし、この判定では大成功・クリティカルは発生しない。  
プレイヤーは技能値判定を放棄し、万能判定を行うこともできる。

取得方法の無い技能値の万能判定に成功した場合、成功したセッションの終了時に GM と相談の上 0%、20%、万能技能値の半分のいずれかの値で習得することが可能である。

アイテムを使用した判定を行う場合は、アイテムごとの効果最低値を効果値が上回る必要がある。

効果値を下回った場合、アイテムを正しく扱うことが出来なかったり、武器の場合は、武器に振り回されてしまったりする。

この場合は%判定に失敗したのと同じ扱いとしても良い。

戦闘時に回避等の結果、効果値が0以下になった場合も同様である。

作業に時間の定義が必要な場合、基本的な行動は10秒単位で行われるとする。

本人の技能に関係ない判定を行いたい場合、幸運判定を行う。

これは1D100を行い、GMの指定した値より低い数字が出るかだけの判定である。

状況によりGMは目標値を非公開で行っても良いし、効果値をみてその後の結果に反映しても構わない。



## 2. 2 セッション進行

セッションは基本的にオープニング・ミドル・クライマックスの3フェイズに分けて進行される。

オープニングフェイズはGMがPLにシナリオの状況を伝えたり、実行してほしいことや方針を表現するためのフェイズである。必要であればアイテムの調達やキャラクターの調整が行えるとよい。ただし、巻き込み型の導入である場合などはその例に含まれない。所持金が必要となる場合、ノーマルでは調達技能の効果値×5000円持っているとする。

ミドルフェイズはシナリオの進行を行うフェイズである。主にGMが指定したシチュエーションに対してプレイヤーが動作を行い、必要に応じて判定を行うことで、シナリオが進行していく。戦闘が必要となった場合は次項戦闘ルールを用いる。

クライマックスフェイズはシナリオの結末を描くフェイズである。クライマックスフェイズではミドルフェイズの進行に合わせ、シナリオを終了するためのイベントを発生させる。このゲームにおいては、最後のイベントが戦闘である理由はない。

以下に例を挙げる。

オープニングフェイズ：弓術大会があることを友人に聞かされる

ミドルフェイズ：弓の手配や、実践演習を行う

クライマックスフェイズ：大会での実射判定

GMはフェイズの変更時に宣言を行うこと。

使用するステージにこれらの処理が合わないと感じる場合は利用しなくても良い。

クライマックスフェイズが終わったらアフタープレイとし、GMは経験点の配布と、必要に応じて成長処理を行う。

## 2. 3 戦闘ルール

戦闘時の配置管理は簡易マップかヘクスマップを使うことを想定している。  
簡易マップの場合は陣営ごとに前衛・後衛の配置のみを行う。  
射程のある武器は名称表記の(中)(遠)に従って射程を管理する。  
(中)は2エリア、(遠)は3エリア届くため、自陣後衛から敵陣後衛まで届く。  
ヘクスは基本1ヘクス辺り3mで、キャラクターサイズなどに合わせて上下する。  
移動や射程で数値に端数が出たときは原則切り捨てとする。  
1ヘクス内にキャラクターがスタックできるマップが望ましい。  
できない場合は、キャラが隣接したヘクスを同一ヘクスとして扱う。

戦闘はラウンド制で、イニシアチブ順に各キャラクターが行動を行う。  
イニシアチブはイニシアチブ値+1D10で戦闘毎に決定し、戦闘中は変動しない。

イニシアチブが同値となった場合は、プレイヤー優先の上で誰が優先で動くかを決定し、戦闘中の変更は行わないこととする。

順番が回ってきたキャラクターはマイナー・メジャーの二種類の行動をそれぞれ一つずつ行うことができる。  
全員の行動が終わったら、状況の確認・更新を行い、次のラウンドへ移る。

マイナーは移動・会話・扱いが簡単なアイテムの使用、武器の切り替えができる。  
移動する場合、歩行技能値もしくは走行技能値による判定を行う。  
歩行判定の効果値×1m分の移動もしくは走行判定の効果値×2m分の移動を行うことができる。  
メジャーの行動を放棄することによって、10m増加することもできる。  
武器は種別：盾を除き、一つだけ準備することができる。  
盾装備不可のアイテムを準備した場合は、盾を「使用」することはできない。

メジャーでは攻撃・扱いが難しいアイテムの使用などが出来る。  
攻撃には装備品に応じた能力値を用いる。  
各装備には対応技能値が指定されているので、使用する装備に応じた能力値判定を行い、効果値に従って命中・ダメージ判定を行う。  
この時、装備品の射程に応じた対象を予め選択する必要があり、  
射程が効果値で変動する装備の場合は、この時点で射程不足になった場合、  
攻撃が失敗する。対抗判定に入ってから射程不足は発生しない。

例：弓の射程は $(A-5) \times 5m$ である。このとき 50m 先の的を射る場合には、  
 $(15-5) \times 5m = 50m$  であるため、15 以上の効果値が必要となる。

攻撃の対象となったキャラクターは対抗判定を行う事ができる。  
対抗判定には回避と防御があり、一度の攻撃に対しどちらか一方のみを行うことができる。

回避は攻撃の効果値を減少させる対抗判定である。  
回避技能値ないし、万能判定の運動技能値で判定を行い、  
その効果値を攻撃判定の効果値から減少させることができる。  
この効果値は装備品により上下し、基本的には減少することになる。  
これによって攻撃側の効果値やダメージが 0 以下になった場合、攻撃は失敗する。  
ただし、効果最低値以下でも攻撃は失敗しない。すでに攻撃は行われているためである。

回避によって効果値が決定したら、算出したダメージから装甲点を引く。  
装甲点は服や鎧、バリアなどによって発生する。攻撃の特性により無視される場合もある。  
固定ダメージアイテムの場合は固定ダメージから装甲点を引くことになる。

防御は攻撃のダメージを軽減させる対抗判定である。  
防御に使う装備品に応じた技能値で判定を行い、  
その効果値および装備品に応じた最終ダメージを軽減させる。  
基本的には大型の装備ほどダメージを軽減するが、  
回避の効果値に制限がかかったり、回避不能になったりする。  
対応する装備品がない場合、耐久技能値で判定を行うこともできる。本項補足を参照。

連射・連撃武器を使用する場合は処理が追加される。  
銃器や一部の武器は、効果値を効果最低値で割った回数(小数点以下切り捨て)命中し、  
対象の装甲を引いたダメージに倍率をかけることになる。  
回避された場合、命中回数が変わることに注意する。

例：小型リボルバー(中)(連)の効果値が 22 の場合、 $22/8$  で 2 回のため、  
装甲が 6 の場合は $(10-6) \times 2$  でダメージが 8 となる。  
回避判定の効果値が 7 だった場合は $(22-7)/8$  で 1 回となり、  
装甲が同じく 6 の場合は  $10-6$  で 4 のダメージとなる。

攻撃・回避・防御判定をまとめると、

「攻撃の成功判定→回避判定→ダメージ値・装甲計算→連射→防御判定」となる。  
すべて出目から算出される効果値のみで計算が行われるため、  
予めメモ欄などに自分用のアイテムごとの計算式などを用意しておくが良い。

HP が 0 以下になった場合、即座に耐久能力値による判定を行う。  
効果値が HP の - の数値以上でなかった場合、その場で死亡する。  
判定に成功しても、HP が回復するまで、ダメージを受ける度に  
耐久能力値による判定を行う。

使用されたアイテムなどによっては HP 以外に対してダメージを与える場合もある。  
HP 以外の数値が 0 以下になった場合は、GM が判断を行う。

また、回避も防御もできないダメージは耐久で判定を行うとする。  
例として、毒を受けている場合などは GM が規定した時間ごとにダメージを受ける。  
戦闘時は 1 ラウンドごとにダメージが発生するとしたほうが良い。

補足事項：耐久によるダメージ軽減について

万能技能である耐久によるダメージ軽減は基本、「効果値(G) / 2」で計算するとする。  
これは正規の防御技能(盾、回避など)と比較して取得が簡易であるため、  
正規の防御技能の価値を相対的に上げるためのものである。  
これが不満である場合、GM が卓内での耐久技能の扱いについて予め説明すること。  
また、耐久技能のコストを 1 から 2 に上げるなどして、  
「効果値(G)」だけ軽減できるとしても良い。

## 2. 4 HP などの回復

TDにおいて、通常 HP などを回復する手段は休息によるものとする。

1時間の休息を取るごとに、体力の能力値だけ HP が回復する。

これは、部位欠損などが復活するなどは意味していないため、GM が部位欠損等のペナルティを与えた場合は、個別に処理を行う。

緊急時に回復する場合は、救急箱などの回復アイテムを使用する。

ただし、これらのアイテムには一セッションあたりの使用制限が有り、一人に対して何度でも使用できるものではない。

逆に、対応した技術さえあれば回復量は大きめに設定してもいいだろう。

HP 以外のリソースを設定した場合は、それぞれに対応した能力値を使用する。

超能力や魔術などであれば MP などを作成することになると思われるが、対応能力値は知力でも、回復基準は社会のほうが良いかもしれないなど、それぞれに合わせて指定する必要がある。

どちらの回復の場合も、技能に寄って回復を早めることができる。

HP であれば自然治癒、MP であれば信仰などが良いかもしれない。

ノーマルでは自然治癒を取得している場合、体力+A / 10点回復する。

## 2. 5 アフタープレイ

セッションの終了時には成長点が配布される。

成長点はシナリオ中の行動によって変動し、ノーマルの場合には

- ・シナリオの大目的を達成した 1~5点
- ・シナリオの個人目的を達成した 1点
- ・シナリオのシークレットを達成した 2点
- ・良いロールプレイを行った 1点

程度の配布を想定している。

成長点を技能値に割り振ることで、新たな技能値を取得したり、現在の技能値を成長させたりすることができる。

アイテムなどに割り振ることによって、新しいものを取得できる。  
価格欄に有る成長点を割り振ることによって取得できる。

技能値を上昇させる場合は、1点毎に成長確率分、能力値が増加する。

技能値は最大確率まで成長させることができる。

オーバーしてしまった場合は、その分は消失してしまう。

技能値が増加した分、大成功とクリティカルも変動するので注意すること。

この成長点はプレイヤーのものであり、レコードシートを持ち込むことでそのプレイでを使用したキャラクター以外への使用も許可される。

## 2. 6 セッション間成長

技能の種類によっては長期間の学習が必要なものがある。

これは通常のアフタープレイでは習得することができない。

対応したスキルは長期(3)のように、必要な成長点とともに、長期の記述がある。

このスキルを習得する場合は、キャンペーン間の休息時や、シナリオ上長期学習を行えるタイミングにのみ習得が許可される。

GMはこのルールにより進行が阻害されると判断した場合は、このルールを無視してスキルを習得させることもできる。

現時点でノーマルのルールには採用されていない。

## 2. 7 選択・拡張ルール

効果値判定の際、ダイスを1～10で読む形にすることが出来る。

この場合、出目は2～20になる。効果値が平均2上昇するため、戦闘時のダメージが上昇し、短期化する可能性がある。

α版においては基本ルールとして導入されていたが、

目の読みやすさとクリティカルの優位性を出すために拡張ルールに回された。

判定を行う対象のHPが減少していた場合、

GMは効果値にペナルティをかけることが出来る。

目安としては、HPが1/4削れるごとに1～2減少させることで、怪我や損傷によるペナルティを再現できる。

ただし、やりすぎると一方的になりすぎるため、リアリティを重視したい卓を除いては、お勧めすることはできない。

(そもそもこのルールは戦闘を行い、防御判定に失敗すれば死ぬバランスで作成している。)

大成功・クリティカルの値はワールドによって異なるが、GM判断で閾値を変更することができる。

例として、ノーマルで大成功1/3、クリティカル1/5で判定を行うこともできる。

クリティカルの発生率を上げすぎると、ダイスの意味合いが薄くなり、高能力者一人で全て終わらせてしまいかねないので注意が必要。

基本の回避が強力すぎると思った場合、連続回避にペナルティをかけることが出来る。

同ラウンド中に回避判定を行うたびにA-2程度にすると適度なペナルティになる(はず)。

0.99βまでの防御・回避判定は、

効果値算出→(回避・防御)→ダメージ算出→連射→装甲→最終ダメージ算出だった。

このとき、防御の判定で固定ダメージ系の装備が無効化されることが多く、

耐久判定でも小型リボルバーが無効化される自体が発生した。

そのため、煩雑になるが現行の判定方法に変更された。

こちらのほうが良いと思われる場合はGM判断で使用する事。

成長点配布はGMのさじ加減で自由に行うことが出来る。

ただし、技能値が200を超え始めると大きくバランスが変化するので注意。

### 3. サンプルデータ(ノーマル)(一部)

#### 3. 1 技能

成長点を消費することで取得することが出来る。

技能によっては条件があり、それを満たす必要がある。

必要成長点はコストと表記される。長期記述もここになる。

初期値はその技能を最初に取得した時点の技能値。

対応した能力値と同値だけ、成長時に技能値を増やすことができる。

ノーマルではこれらの技能は技能値の 1/2 で大成功、1/10 でクリティカルが発生する。

キャラクターシートの大/C 欄を利用するとわかりやすくなる。

##### ・万能判定技能

大成功もクリティカルも発生しない代わりに、多くの判定に利用できる技能。

成長はさせられるが、101%以上にする意味は全く無い。

対象となる技能は基本的に前提条件の無い技能値に限られる。(GM 指定の場合は除く)

名称	条件	コスト	初期値	能力値
説明				
歩行	なし	1	100	体力
足に分類される部位で歩くための動作。特別な要件がない限り100%でスタートする。				
運動	なし	1	体力×20	体力
基本的な運動動作。体力が必要な行動や、戦闘技能の代わりに使用可能。回避もできる。				
耐久	なし	1	体力×10	体力
基本的なダメージ軽減。生存判定や持続ダメージ判定などにも用いられる。				
精密動作	なし	1	技術×20	技術
細かな作業への適性。やり方が分かればある程度までは実行できる。				
目星	なし	1	技術×10	技術
大雑把な調べごとができる。探偵の基本。				
基礎学力	なし	1	知力×20	知力
学習意欲から、分野を問わず雑学までを収集した結果まで。どの学問にも対応している。				
直感	なし	1	知力×10	知力
それまでの経験を重ね合わせ、知るはずのない知識までたどり着いてしまう。				
魅力	なし	1	社会×20	社会
立居振舞や会話能力、見た目の麗しさも含めてその人の人間としての魅力。				



・一般判定技能

日常生活などで使用される一般・専門的な技能。

専門技能に分類されるものはコストが2以上に分類されることが有る。

名称	条件	コスト	初期値	能力値
説明				
力技	なし	1	20	体力
大きな物を動かしたり、蓋を開けたりする作業に使用する。				
自然治癒	なし	2	0	体力
休息時のHP回復量に効果値/10を加算することができる。				
解錠	なし	2	0	技術
物理的な鍵の正攻法以外での解除を行う技術。対応したアイテムがないと難度上昇。				
回避	なし	2	0	技術
攻撃を見極めて逸らし、避ける技術。未取得の場合は<<運動>>で対応する。				
言語	なし	1	20	知力
多国語を操るための技能。国・種族の言葉ごとに<英語>などとし、別に取得する。				
暗記	なし	1	20	知力
物事を記憶する、または記憶したことを思い出すための技術。				
交渉	なし	2	20	社会
相手に対して有利に状況を整えるための会話技術。				
調達	なし	1	20	社会
物品を入手するための交渉術や伝手を表す能力。 オープニングフェイズでシナリオ開始時の所持金を決定する際にも使用される。				
演奏	なし	1	20	社会
楽器を通して自分の表現を行うための技術。				

・戦闘判定技能

主に戦闘時に使用される専門的な技能。

大型武器を使用する技能については力技技能値が一定値以上必要になる。

名称	条件	コスト	初期値	能力値
説明				
格闘	なし	1	20	体力
分類: 格闘の武器を使いこなすことができる				
鈍器	なし	1	20	体力
分類: 鈍器の武器を使いこなすことができる				
分類: 大型鈍器にも使用できるが、大成功・クリティカルは発生しない				
柔術	なし	2	20	技術
分類: 柔術のアビリティを使いこなすことができる				
投擲	なし	1	0	技術
分類: 投擲の武器を使いこなすことができる				

必要とする技能が足りていない場合は GM と相談の上、追加することができる。

また、中には能力値の種類と技能が有っていないと感じる場合もあるかもしれない。

例えば<歌唱>は<<技術>>に分類されると思った場合には、

GM の許可を取った上で<<技術>>能力として取得しても構わないとする。

これらのパターンでコストが見合わない(高すぎる・低すぎる)と感じた場合は、

GM がセッション中のステージ対応として設定し直しても構わないとする。

(個別のステージ作成もそういうところから発生する)

ただし、あくまで PL と GM の双方に同意が取れた場合のみにしたほうが無難である。

### 3. 2 アイテム

アイテムは主に成長点で取得することができる。  
 一度取得したアイテムはセッションごとに自動で補充される。  
 ワールドによって、資金による購入制をとる場合がある。  
 この場合は取得したアイテムは再購入しない限り補充されない。  
 ノーマルではどちらも採用できるようになっている。  
 投擲するものは一回使用時の金額、弓や銃器の基本発射物は数に制限をかけていない。  
 これらは特殊な矢弾に限り、所有数で制限するようにしている。  
 基本発射物を管理する場合、アイテム元値の 1/10 など調整すると良い。  
 到達技能を用いる場合の難易度は未設定である。状況に応じて指定すると良い。

種別はそのアイテムを使用する技能を示している。複数ある場合は使用する技能を選ぶ。  
 効果最低は、そのアイテムの効果最低値である。x が付いている物は連撃・連射対応を表す。  
 射程はそのアイテムを武器として使った場合の射程距離である。  
 至近以外のものは通常、接近状態では使用することができないものとする。  
 それ以外の判定においては GM が適切に目標効果値を設定すること。  
 簡易戦闘に対応するものは(遠)(中)が、連撃に対応するものは(連)が名前に付記される。  
 攻撃力はそのアイテムを武器として使った場合の威力である。  
 防御力はそのアイテムを防具として使った場合の軽減能力である。  
 効果はそのアイテムのその他の効果を示している。  
 価格はそのアイテムを取得する際に必要な成長点／金額である。  
 アイテムの効果表記中の A・G は判定の効果値を示している。

#### 武器

名称	種別	効果最低値	攻撃力	防御力	射程
説明				価格	
素手	格闘	0	A/2	-	至近
手に何も持っていない状態。格闘技能によっては凶悪な武器。				0/0	
トンファー	格闘	5	A-5	G-5	至近
主に木材を丁字型に加工したもの。攻撃にも防御にも使え、 警棒として採用する国もある。				2/20,000 円	
小型リボルバー (中)(連)	銃器	8x	10	-	30m
初心者でも扱えるサイズの銃。2~6 発装填。当たると痛い。				4/100,000 円	

## 防具

名称	種別	装甲点	その他防御	効果
説明				価格
制服	防具	1	-	-
学生用の制服のみならず、一般的な仕事着を指す。				1/15,000 円
リストバンド	補助	1	-	-
主に布製の腕輪。汗を拭くのに使う場合もある。				1/2,000 円

## 道具

名称	種別	効果最低値	効果
説明			価格
エキストラ	魅力	5	情報収集など
よく会話する友人などのつて。判定の代行はできない。			3/非売品
救急箱	医学	5	HP 回復 A-10 (最低 1)
簡易な傷を治すための医療道具の詰め合わせ。 シナリオ中に一人一度しか使えない。			1/5,000 円
スマートフォン	コンピュータ	5	情報収集など
どこでも使用できる電話兼コンピュータ。			1/60,000 円

効果の記述のないアイテムは主にフレーバーとして使うためのものであるが、特定の行動をするために必要なもの、としてシナリオで使うこともできる。

例：友人の結婚式に出るためにフォーマルが突然必要になってしまった

下水道の調査を引き受けたがランタンやライトの持ち合わせがなかった など

値段は高めに見積もっており(2021年現在)、緊急で購入することを想定している。

比較的グレードが低いものをピックアップしているつもりなので、

より高価なもの、専門的なものを購入する場合は相応の金額を指定すること。

アイテムには上位品が存在する場合がある。

固有名称がつく場合もあるが、基本的な性能は元のアイテムに準じる、

名称のない上位品は+1や+2と表記され、数値分効果最低が落ちる。

また、攻撃力・射程・防御力・効果に-値があれば、数値分0に近づける。

成長点での価格はランクごとに倍々想定で、通常非売品となる。

トンファー+1	格闘	4	A-4	G-4	至近
主に木材を丁字型に加工したもの。 攻撃にも防御にも使え、警棒として採用する国もある。				4/非売品	

銃器はダメージを固定値とする代わりに、連撃／連射カテゴリに属するものが多い。

ただし、一部の大型ライフルなどはこれに含まれない。

アイテムの中には車や作業用ロボットなど、乗り込んで使用するものがある。

更にこの中には、搭乗員がすべての作業をこなさなくとも自動で作業してくれる、

自動運転および半自動作業機能を持ったものが含まれている。

これらのアイテムには万能判定を代わりに行うことができる技能値が指定されている

場合があり、たとえ本人が対応技能をほとんど習得していない状態でも、

それなりの効果値を出すことができるようになっている。

PowerUpKitにて収録したため、そちらを参照のこと。

### 3. 3 アビリティ

アビリティはアイテムと同様に個別に購入する形となる。  
ただし、成長点の消費以外で取得することは原則不可能である。

本書でのノーマルへの実装は無く、別売の PK にて導入可能である。

ノーマルでは超能力などを実装できるようにしている。  
いくつかの効果を組み合わせて一つの能力を組み立てて購入できるようになっている。

名称	種別	効果最低値	タイミング
説明			価格
組み合わせ			
サイコキネシス	超能力	12	メジャー
対象の物体を A-10m 動かすことができる。			3 / 非売品
超能力 + 操作 + 単体 + 不安定 + 無			
テレパス	超能力	11	メジャー
200m 先までの特定の対象と思考会話できる。			2 / 非売品
超能力 + 念話 + 単体 + 延長(1) + 無			

## 4. ゲームマスターセクション

### 4. 1 難易度設定

このゲームはまず%ロールに成功しないと判定が成功しません。  
そのため、難易度の数値自体はある程度低くても問題ないです。

目安

難易度0：基本的な作業 本を読むなど

難易度5：不器用なら失敗しそうな作業 プラモデルの組み立てなど

難易度10：それなりにお金がもらえる コンピュータの初期設定など

難易度15：プロの仕事 誰もが唸る料理を作成する

難易度20：オリンピックで上位入賞できるレベル

難易度25：人類の限界領域に到達している

大成功・クリティカルを考慮しなければ効果値は0～18ですので、

難易度5だと1割しか失敗しません(2D10で5以下は10%)

出目11がちょうど確率でも中間値になりますが、100%以下の判定だと  
80～90台が失敗になってくるためかなり難易度が上がります。

プレイヤーの主技能が100%を越えてくるまではかなり難しいでしょう。

戦関係の技能に関しては難易度10以上を基準にすると良いです。

TDは戦闘を前提としたルールではありませんので、この調整が一番の問題になります。

複数人の効果値を合計した結果で状況が決定するパターンや、

別の判定をこなすことに寄って難易度が低下するパターンが必要となるでしょう。

そのためTDのミドルフェイズでは、いかにクライマックスフェイズに繋げるか、  
といった流れを前提に順序を組み立てる必要があるでしょう。

ただ、それも技能値がとてつもなく高いPCが一人いれば解決する事態です。

そのPCが参加できない理由や、シナリオの流れを作ってあげるのも大切です。

特にキャンペーンを通して技能値の高いPCが出てきた場合、

それに合わせるとともに、別の技能が必要な状況を作ってあげましょう。

## 4. 2 エネミー

エネミーは HP・装甲値・効果値・イニシアチブを固定で持っています。

判定を行わないため、失敗は発生しません。

持たせるアイテムによって攻撃力も決定します。

耐久能力値の判定も固定値になるため、効果値＝最大マイナス HP です。

効果値は前項同様、最低で 10 程度にしておくことを推奨します。

回避・防御に成功しないとそれなりのダメージを受ける程度になり、

例示のように素手攻撃の効果 10 ならダメージは 5 点スタートで、

体力 1 のキャラクターでも 2、3 回の直撃に耐えられます。

威力のバランス調整は武器の方で行うと良いでしょう。動物系は斧などを基準に。

装甲は防御判定を行わないことを前提に 2～3 高めにしておく良いでしょう。

以下サンプルデータです。

効果減算値は回避時、効果値 1 ごとにどれだけダメージを減らせるかを表しています。

Name	HP	攻撃種別	攻撃	効果値	効果減算値	装甲	Ini	射程	攻撃名称
不良 A	15	格闘	8	16	1/2	3	3	至近	素手
犬	20	格闘	15	15	1	3	3	至近	牙

GM の処理が追いつくのであれば、必要技能だけを設定したキャラクターをエネミーとして出現させても良いと思います。

例：

剣術師範 HP20 装甲 1 Ini5 効果 D 攻撃：木刀 A-5

剣術：150% 回避：50% 投擲術：80%

100%を超えた能力値を持つエネミーは、判定を失敗しません。

また、大成功・クリティカルを考慮すると凶悪な敵となりえます。

ボス戦などの特別な理由がない限り使用しないといいでしょう。

また、回避・防御により時間がかかる可能性もあります。

効果値の D 表記はダイスを振る、の表記として使用しています。

また、イニシアチブをグループごとにプレイヤー同様に 1D10 して決めてもよいです。

行動順が変わるだけでも戦略は大きく変わるので、基本値を-3 ほどして試すとよいです。



### 4. 3 ワールド作成

ワールド作成時に必要なのは、スキル・アビリティ・アイテムです。  
基本となる能力値はノーマルのものを流用します。

ただし、ワールドに名称が合わない・基礎値がおかしい場合は、  
そのワールドに合わせて修正しても構いません。

例：歩行100%だと身体が不自由なキャラクターが再現できない

社会系の能力は知力で吸収することができるので、必要に応じて  
新しい基礎能力値を追加することも可能です。

既存の能力値で対応させられないスキルが必要な場合などに利用し、  
新しい能力値を作成すると良いでしょう。

また、HP だけではリソースが足りなくなる場合、  
知力基準などでMP を追加すると良いです。

社会攻撃の導入されるワールドなどにはMP を追加予定です。

特殊なMP の追加事例については、ワールド：セッテルンドを参考に  
していただけると助かります。

ワールドによって初期成長点や大成功・クリティカル<sup>①</sup>の値を調整すると、  
最初から派手な判定を行ったり、いつまでも地味な判定になったりします。  
クリティカルを0.1～0.5の固定値にしても良いでしょう。

クリティカルの範囲を広くできるようにしているのは、手加減のためです。  
(相手の効果値に合わせて効果値を指定できるのが大きい)

ですので、これらの設定はワールドの雰囲気に合わせてと良いでしょう。

## 5. 索引

アイテム .....	19	上位品 .....	21
アイテムの取得 .....	6	初期技能 .....	6
アビリティ .....	22	成長点配布 .....	14
アフタープレイ .....	14	セッション間成長 .....	14
一般判定技能 .....	17	セッション進行 .....	9
イニシアチブ .....	10	選択ルール .....	15
エネミー .....	24	戦闘判定技能 .....	18
オープニングフェイズ .....	9	耐久 .....	12
回避 .....	11	大成功 .....	7
回復 .....	13	難易度 .....	23
基礎能力値 .....	6	能力値 .....	6
技能値の上昇 .....	14	万能判定技能 .....	16
クライマックスフェイズ .....	9	防御 .....	11
クリティカル .....	7	マイナー .....	10
行為判定 .....	7	ミドルフェイズ .....	9
幸運判定 .....	8	メジャー .....	10
効果最低値 .....	8	連射・連撃 .....	11
サンプルデータ .....	16		

## 6. 判定サマリー

### 6. 1 行為判定

判定は、各判定に対応した技能値による、%ロールと効果値の複合ロールで行われる。  
%ロールに失敗した場合は、効果値は0ではなく「無し」となり、自動的に判定は失敗する。

例：能力値 60% 出目 50・7 %ロールに成功、効果値は12  
能力値 20% 出目 50・1 %ロールに失敗

判定に成功している場合、効果値を難易度と比較し、難易度以上なら成功、  
難易度以下の場合はGMが失敗もしくは部分成功の判断を行う。

複数の技能が関係してくる場合は、その中で一番低い技能値を参照する。

この際、片方の技能を取得していない場合は取得している技能を用いた万能判定とする。

### 6. 2 対抗判定

二人以上のキャラクターが行った行為判定を比較する場合は、  
行為判定の効果値の大小を比較することとする。

戦闘時の回避・防御に関してはP11を参照のこと。

### 6. 3 大成功・クリティカル

%ロールが能力に応じた一定値を下回ったときに大成功、  
更に一定値を下回ったときにクリティカルが発生する。

ノーマルでは大成功は技能値の1/2、クリティカルは1/10とする。

大成功の場合は効果値に+10して計算に移る。

例：能力値 100% 出目 10・6 効果値は7だが大成功で17  
クリティカルの場合は、0～(技能値/10)+10までの数値の中から、  
効果値として用いたい値を指定することができる。計算は切り捨て。

例：能力値 155% 出目 00・9 効果値は9だが、  
プレイヤーは0～25までの値から自由に効果値を選べる

### 6. 4 万能判定

判定を行うキャラクターが対応した能力を持っていなかった場合、  
能力値に対応した万能判定値で判定を行うことができる。

また、他の技能を万能判定値として利用する事もできる。要GM判断。

この判定では大成功・クリティカルは発生しない。

例：VR空間の乗馬判定は「乗馬」「電脳体操作」の2技能による複合判定となる。

このとき、「電脳体操作」がなければ「乗馬」を用いた万能判定となる。

プレイヤーは技能値判定を放棄し、万能判定を行うこともできる。

## 7. 最後に

### 7. 1 あとがき

Code-TD の本体を未入手の方に配布するためのデータが本書になります。

本書は基本的に無償配布、コピー自由となりますので、

実際のプレイ時にルール参照する際などにもお使いください。

オンラインセッションの際や、とりあえずルールを確認したいという方にどうぞ。

基本ルールではゲームをやるにあたって必要なサンプルデータが追加されており、

テンプレートが2種類、電子版にはテストプレイで使ったエピソードが付いてきます。

DLSite 様で販売させていただいておりますので、よろしければ参照してください。

セールには自動で参加する設定になっております。

できれば多くの方に楽しんでいただければ幸いですし、

ワールドを作って配布していただければなお嬉しいです。

無償・有償問いませんし、関東圏内で売っていれば買います。

ぜひ仲間が増えてもらえると いいなあ

Twitter 及びメールにて意見要望等受け付けておりますので、

1.00 販売以後であってもご連絡いただければと思います。

連絡先：@lyricalacademy [lyrical@lyric.ivory.ne.jp](mailto:lyrical@lyric.ivory.ne.jp)

公式ページ：<http://ngtsvr.com> (2021年現在、工事中です 表紙共々デザイナー募集)

こちらから各種シート類などもダウンロードすることができます。

2021-04-11 長斗 祐介@NGTSVR

GM側後衛

GM側前衛

PL側前衛

PL側後衛

Code-TD ノーマル Ver1.00 レコードシート	シナリオ名	
	日付	GM名
	キャラクター名	プレイヤー名

HP		イニシアチブ

メモ

装備欄

種別	名称	効果最低	攻撃力	防御力	射程
種別	名称	装甲	その他		回避制限合計

アイテム

		所持金
シナリオの全体目的を達成した		その他
シナリオの個人目的を達成した		取得経験点
良いロールプレイが出来た		



Code-TD コアシステム

製作：NGTSVR 長斗祐介

発行日：2021/04/11