

『コード:レイヤード』サマリー

『コード:レイヤード』とは

舞台は2116年、地球。

“大侵攻(アグレッション)”と呼ばれる大戦争によって世界は荒廃した。

戦いは終わったが、超高度AIによって作られた機械仕掛けの怪物“ベクター”はいまだに世界を闊歩し、人びとが生活できる場所は限られている。

怪物たちに立ち向かえるのは、“コード”と呼ばれる英雄や偉人たちのデータに適合し、それを“レイヤー”に具現化できる存在、——すなわち“レイヤード”だけだ。

PCはレイヤードとなり、人びとを守るため、そして世界を取り戻すために戦うのである。

世界観用語

アルケオン

根源情報構成粒子。生物の精神波に反応してさまざまな現象を起こす非物質粒子。エネルギーはもちろん、物質ですら自在に生成することができる。

コード

伝説や伝承などに登場する英雄や偉人、怪物などの精神を再現したプログラム。コードと自らの精神を共鳴させることでアルケオンへの干渉、およびレイヤーの実体化が可能となる。

レイヤー

コードの才能や能力を、アルケオンへ干渉することで実体化させたもの。武器や防具、本人の実体化など、さまざまな形態が存在する。

レイヤード

コードに適合し、レイヤーを扱う才能を持つ人間のこと。PC。

エンフォーサー

英雄や偉人のコードをバイオボディにインストールした、一種の人造人間。

ベクター

自律戦闘機械。怪物のコードによって自律起動する兵器であり、多くは機械仕掛けの怪物のような外見をしている。

判定ルール

能力値判定

- ・GMが指定した【能力値】個のダイスをロールする。
 - ・判定値(原則的に6)以下の出目のダイスを数える。
 - ・1の出目はクリティカルとして扱う。
 - ・「判定値以下の出目のダイスの個数」
+「クリティカルしたダイスの個数」
+特技やアイテムによる修正
=判定の達成値
- (つまり、クリティカルしたダイスは「判定値以下の出目のダイス」2個分として扱う)
- 難易度 ≤ 達成値 → 判定成功
難易度 > 達成値 → 判定失敗

技能判定

- ・GMが指定した【技能レベル】+【技能が属する能力値】個のダイスをロールする。
- 以下は能力値判定と同じ。

ファンブル

判定値以下のダイスがひとつもなかった場合、判定はファンブルとなる。ファンブルが発生した場合、特技やアイテムによる達成値を上げる効果はすべて無効となる。

ACNの使用方法

ACNを消費することで、次の効果を得られる。

判定ダイスの増加

判定の直前にACNを1点消費することで、判定のダイス数に+5できる。1回の判定に対して、複数使用可能。

達成値の上昇

判定の直後にACNを1点消費することで、判定の達成値に+1できる。1回の判定に対して、1回のみ使用可能。

特技の代償

特技の代償に指定されている場合、ACNを消費することで特技を使用できる。

バッドステータス一覧表

バッドステータス	効果	回復
邪毒	クリンナッププロセスに[HP]を[邪毒のレベル×5]失う。	特技やアイテムの効果でのみ回復する。
重圧	特技の代償(ACNを除く)に+ [重圧のレベル] する。	クリンナッププロセスで回復する。
憎悪	憎悪を対象を含まない攻撃の命中判定の達成値を-2する。	メインプロセス終了と同時に回復する。
放心	すべての判定にダイスペナルティ2を受ける。	クリンナッププロセスで回復する。
捕縛	物理攻撃を行なえず、リアクションの判定にダイスペナルティ1。	マイナーアクションとして回復を行なえる。
マヒ	すべての判定の達成値が-1される。	マイナーアクションとして回復を行なえる。
狼狽	移動を行なえず、メジャーアクションの判定にダイスペナルティ1。	マイナーアクションとして回復を行なえる。