

画面右上「登録」をクリック



# ユーザーアカウント作成

名前

後で変更可能  
他人にも見える

必須

ID(ログインに使用)

後で変更不可能！  
他人には見えない

必須

メールアドレス

パスワード

後で変更可能  
他人には見えない

必須

パスワード(確認)

必須



能力値作成

キャラクター

魔物/騎獣

アイテム

魔法/神格/流派

## キャラクター能力値作成

名前

作成テスト

キャラ名ではないので適当な名前でOK

コメント

ルルブ1・p65、人間傭兵

※「#」から始まる文字列は検索用のタグとして扱われます。

スペースおよび別の「#」によって区切られます。

生まれ

技： 7 体： 10 心： 4

生まれ表の数値

※種族の選択が「人間（冒険者）」または、生まれが固定の種族の場合は無視されます。

種族

人間

なりたい種族

振る回数

3

作成

入力完了したら「作成」

ループ1・p65、人間傭兵

[1] 人間					
技:7		体:10		心:4	
A:8	B:11	C:7	D:6	E:8	F:2
器用:15	敏捷:18	筋力:17	生命:16	知力:12	精神:6
ダイス平均:3.5 / 能力値合計:84					

⇒この能力値で新規作成

[2] 人間					
技:7		体:10		心:4	
A:5	B:5	C:11	D:8	E:3	F:9
器用:12	敏捷:12	筋力:21	生命:18	知力:7	精神:13
ダイス平均:3.4167 / 能力値合計:83					

⇒この能力値で新規作成

[3] 人間					
技:7		体:10		心:4	
A:4	B:8	C:8	D:4	E:4	F:6
器用:11	敏捷:15	筋力:18	生命:14	知力:8	精神:10
ダイス平均:2.8333 / 能力値合計:76					

⇒この能力値で新規作成

3パターンの中から  
良さそうなものを選び  
「この能力値で新規作成」  
をクリックして  
キャラ作成画面へ

(名称未入力)

キャラクターデータ

フェローデータ

ユニット(コマ)設定



「保存」をクリック

保存

▼ 編集保護設定

アカウントに紐付ける (ログイン中のみ編集可能になります)

このままでOK

パスワードで保護

保護しない (誰でも編集できるようになります)

閲覧可否設定

内容を全て開示



一覧に表示



※「一覧に非表示」でもタグ検索結果・マスターリストには表示されます

グループ 自由登録



タグ

キャラクター名

キャラクター名を入力する

プレイヤー名

二つ名

フリガナ

test

この画面の内容は後で修正可能  
まずはキャラ名を入力しておいて保存しておく

クリックして展開する

成長は別途記入するので空欄にしておく

作成レギュレーション

経験点	所持金	名誉点	成長	器用度	敏捷度	筋力	生命力	知力	精神力
5500	3000	0							

※経験点は、初期所有技能のぶんを含みます。

経験点と所持金はレギュレーションの数値を入力する

種族	年齢	性別
人間	20	男
種族特徴	穢れ	
[剣の加護／運命変転]	0	
生まれ	信仰	
傭兵	プリーストの場合に選択する信仰神によって覚える魔法が違う	

初期作成時に選んだ生まれ

経験点

0  
/  
5,500

冒険者レベル

3

経験点が「0」になるまで  
職業を伸ばせる

冒険者レベルは技能の中で  
もっとも高いレベルと同値  
(この場合はファイター)

使用経験点：5,500

技能

戦士系技能

ファイター

3

グラップラー

バトルダン

フェンサー

シューター

魔法使い系技能

ソーサラー

その他系技能

スカウト

レンジャー

セージ

エンハンサー

バード

ライダー

アルケミスト

1

1

1

1

生まれ表の職業は必ず取得する  
※「1」以上にする

# 戦闘特技

1 武器習熟A/ソード

ルルブp279以降を参照

3 薙ぎ払い I

## 言語

	会話	読文
--	----	----

交易共通語

○

○

:: リカント語

セージ

セージが1上がるごとに好きな言語の会話か読分を習得可能

::

::

初期習得言語を自動記入しない

技能・特技	必筋上限	命中力	C値	追加D
ファイター技能	17	5	—	5
《武器習熟／ソード》	—	—	—	1

武器	用法	必筋	命中力	威力	C値	追加D	専用	カテゴリ	使用技能
バスタードソード	2H	17	+ <input type="text" value="5"/>	27	10	+ <input type="text" value="6"/>	<input type="checkbox"/>	ソード	ファイター

使用する武器の情報を入力する

ここを忘れがちなので注意！

技能・特技	必筋上限	回避力	防護点
ファイター技能	17	6	—
武器や装飾品による修正	—		

カテゴリ	防具	必筋	回避力	防護点	専用	備考
金属鎧	スプリントアーマー	15	<input type="text" value="5"/>	5	<input type="checkbox"/>	
盾1	盾				<input type="checkbox"/>	
他1	その他					

使用する防具の情報を入力する

使用技能	チェックを入れた防具の数値で合算▼	合計
ファイター	<input checked="" type="checkbox"/> スプリントアーマー <input checked="" type="checkbox"/> 盾1 <input checked="" type="checkbox"/> 他1	6 5
	<input type="checkbox"/> 他1	0 0

ここを忘れがちなので注意！



	装飾品	専用	効果
<input type="checkbox"/>	頭	▼	
<input type="checkbox"/>	顔	▼	
<input type="checkbox"/>	耳	▼	
<input type="checkbox"/>	首	▼	
<input type="checkbox"/>	背中	▼	
<input type="checkbox"/>	右手	▼	@敏捷+1
<input type="checkbox"/>	左手	▼	
<input type="checkbox"/>	腰	▼	
<input type="checkbox"/>	足	▼	
<input type="checkbox"/>	他	▼	@器用度+1

※左のボックスにチェックを入れると欄が一つ追加されます

※ @器用度+1 や @防護点+1 のように記述すると、常時有効な上昇効果が自動計算されます。

有効な項目は、器用度 ~ 精神力 生命抵抗力 精神抵抗力 回避力 防護点 移動力 魔力 行使判定 武器必筋上限 です。  
 同じ項目へは累積するため、同名や効果排他のアイテムには注意してください。

- p326冒険者技能アイテムの装備が必要な職業は要注意！
- 各項目につき、1つだけ装備可能。  
 ※右手に指輪と腕輪を装備するようなことはできないので注意
- 「他」には、「装飾品」となっているアイテムを装備可能。  
 ※例えば能力アップの指輪を装備できる

## 所持品

スカウト用ツール  
救命草  
魔香草

装備しないアイテムを記入する

## ▼ 収支履歴

バスタードソード::-560  
スプリントアーマー::-520  
敏捷の指輪::-500  
敏捷の指輪::-500  
器用の指輪::-500  
スカウト用ツール::-100  
救命草::-30  
魔香草::-100

使用した金額を「::-金額」形式で  
記載すると自動計算してくれる

所持金：**190 G** 預金：0 G 借金：0 G

▼容姿・経歴・その他メモ

キャラクターに関する説明欄。  
ロールプレイ用の設定情報を  
自分や他人に伝えるための項目。  
必須欄ではないが書き込むと楽しい。

▼履歴（自由記入）

キャンペーンの際に使う欄。  
過去のシナリオの履歴を記入する。  
こちらも必須欄ではない。

セッション履歴						
日付	タイトル	経験点	ガメル	名誉点	成長	
-	キャラクター作成	5500	3000	0		
12/16	[3,4]->(筋力 or 生命力)		G		筋力	
::		備考				
12/16	[2,5]->(敏捷度 or 知力)		G		敏捷	
::		備考				
12/16	[4,4]->(生命力)		G		生命	
::		備考				

シナリオが終了したり、途中で清算したりする場合に記入する欄。  
上記の例では、成長で振ったダイスの結果と、何を成長するかを記入している。

## テストキャラ

キャラクターデータ

フェローデータ

ユニット(コマ)設定

画面上からクリック

### おすすめの設定

デフォルト変数を使う  バフデバフ用変数を使う

ルビなどテキスト装飾の構文を取り除く

### 使用するオンセツール

ゆとチャadv.  Tekey  その他(BCDice使用)

ココフォリアでは必須の設定

## ✓武器攻撃の追加オプション

宣言特技などの名称と修正を入力すると、それにもとづいた命中判定および威力算出の行が追加されます。

名称（宣言特技名など）	命中修正	C値修正	ダメージ修正	出目修正	対象の武器
: 薙ぎ払い1			-3		<input checked="" type="checkbox"/> バスタードソード2H

戦闘特技による修正を設定できる。

武器	用法	必筋	命中力	威力	C値	追加D	専用	カテゴリ	使用技能	
バスタードソード	2H	17	+ <input type="text" value="5"/>	27	10	+ <input type="text" value="7"/>	<input type="checkbox"/>	ソード	ファイター	<input type="button" value="複製"/>
::			=5			=7		備考		
薙ぎ払い	2H	17	+ <input type="text" value="5"/>	27	10	+ <input type="text" value="-3"/>	<input type="checkbox"/>	ソード	ファイター	<input type="button" value="複製"/>
::			=5			=4		備考		

武器の項目を複製して修正するのと同じ効果を得られる



保存したら画面右上「出力」をクリックして「ココフォリア用」を選び、ココフォリアの部屋へ移動

### 出力

ユドナリウム用コマデータ  
(z形式ファイル)

**ココフォリア用コマデータ**  
(クリップボードへコピー)

### キャラクター

- 前景・背景を...
- スクリーンパネル
- マーカーパネル
- ダイスシンボル
- カードデッキ (トランプ)
- 貼り付け**

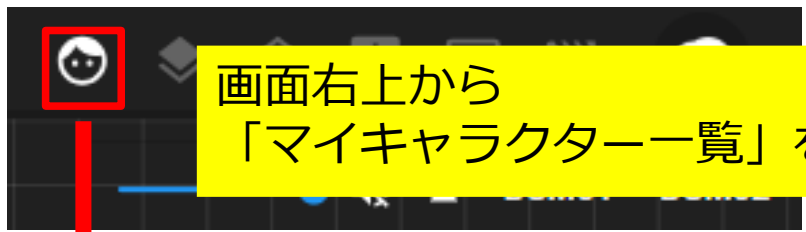
ココフォリアの画面上で右クリック「貼り付け」を選択する



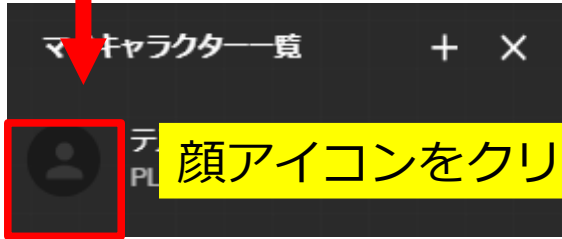
キャラ出力完了



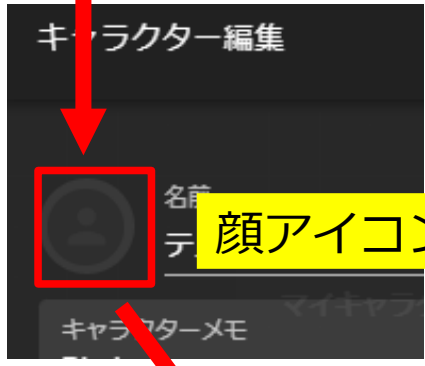
テストキャラ



画面右上から「マイキャラクター一覧」を選択



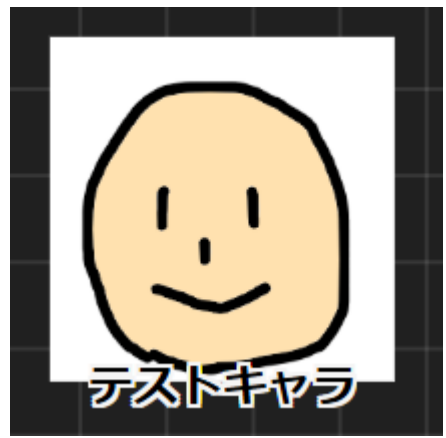
顔アイコンをクリック



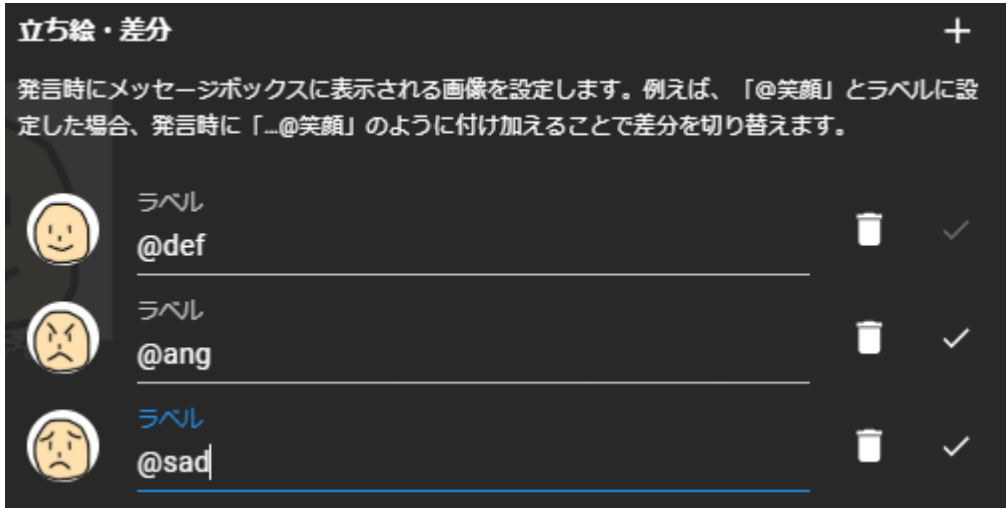
顔アイコンをクリック



発言時に表示したい画像をドラッグ&ドロップして選択



キャラクターの画像が変わる



「立ち絵・差分」を使えば表情変化もできる



テストキャラ



ここにキャラ名を入れることで  
出力したキャラになる

送信

メッセージを入力

チャットパレット



### ■非戦闘系

2d+{冒険者}+{器用B} 冒険者 + 器用

2d+{冒険者}+{敏捷B} 冒険者 + 敏捷

2d+{冒険者}+{筋力B} 冒険者 + 筋力

各種判定はチャットパレットから行う



HP・MPなど、「ステータス」で設定している項目は「:」で参照して「+XX」「-XX」「=XX」の形式で現在値に反映できる。

:HP-1|

[テストキャラ] HP: 26 → 25

HP

25/26

MP

6/6

防護

5