

目次

1. 最初に（この資料は何だじえ？）	2
2. キャラクター作成の流れ.....	3
2.1. ダイスを振りましょう.....	4
2.2. キャラクターの詳細を決めましょう.....	5
2.3. チャットパレット用の情報を準備しよう！	7
2.4. キャラ作成を完了させよう！！	10
3. クトゥルフのダイスロール詳細.....	18
3.1. 簡単なロール.....	18
3.2. 1/1D3のSANチェック.....	18
3.3. 簡単なロールの変化形.....	19
3.4. 特殊なロール.....	21
4. ぷち卓独自の説明.....	23
4.1. トランシーバー方式.....	23
4.2. 文字色およびPC発言について.....	24
4.3. 耐久力やSANの減少などの操作.....	24
5. ココフォリア設定.....	25
5.1. 立ち絵について.....	25
5.2. 文字色について.....	25
5.3. チャットパレットについて.....	26
5.4. カットインについて.....	27
5.5. その他気づきにくい機能.....	28
6. ぷち卓ハウスルール.....	29
6.1. キャラクター作成時の振り直しルール.....	29
6.2. ぷち卓で設定されているオリジナル職業や技能.....	30
7. 困った時は(トラブルシューティング).....	31



1. 最初に（この資料は何だじえ？）



クトゥルフ TPRG 初心者の方が、ココフォリアで快適にプレイしていただくために、キャラクター作成からダイスの振り方までを簡単にまとめた資料です。
また、ぷち卓でのローカルルールなども記載しています。

「クトゥルフ TPRG したいけどちょっと自信ないな…」
という人は読んでおくと安心できるかもしれません。



2. キャラクター作成の流れ



クトゥルフ TRPG は、プレイヤー(Player:PL と略します)が
ゲーム内のキャラクター(PlayerCharacter:PC と略します)になり切って
ゲームをするテーブルトークゲームです。

このため、ゲームを始める前に PL は PC を作る必要があります。

詳細を知りたい方はクトゥルフ TPRG のルールブック(通称るるぶ)を
読んでいただくのが一番ですが、とりあえずほとんど何も知らない人向けに
キャラクター作成の作り方を説明します。

途中で出てくる用語について、**意味が分からなくてもとりあえず
手順に従ってそのまま作業してください。**最後まで読めば意味が分かるようになっています。

2.1. ダイスを振りましょう

まずは、そのPCの能力がどのくらい優れているか(劣っているか)を決めるために、いくつかの能力値をダイスを振って決定します。

これは、以下のサイトのサービスを使うのが便利です。

『レッツ☆キャラ作成 : <http://cthuwebdice.session.jp/chara/>』

The screenshot shows the 'レッツ☆キャラ作成' (Let's☆Character Creation) website. The page title is 'レッツ☆キャラ作成' and the subtitle is 'ダイス音は下記か、スマホの音量で調節してください! ⇒キャラの作成方法はこちら'. There are two buttons: '通常キャラ作成' (Normal Character Creation) and 'カスタムキャラ作成' (Custom Character Creation). The '能力値' (Ability Values) section is highlighted with a red box. It shows a table of stats with dice rolls and a '能力値' column. The 'SAN値、ポイント' (SAN Value, Points) section is also visible, showing a table of points for various attributes.

能力	ダイス	一括で振る	能力値
STR(筋力)	3D6	11	11
CON(体力)	3D6	17	17
POW(精神力)	3D6	14	14
DEX(敏捷性)	3D6	13	13
APP(外見)	3D6	10	10
SIZ(体格)	2D6+6	3+6	9
INT(知性)	2D6+6	12+6	18
EDU(教育)	3D6+3	7+3	10
年収・財産	3D6	12	700万 3500万

項目	数式	ポイント
SAN (正気度)	POW×5	70
幸運	POW×5	70
アイデア	INT×5	90
知識	EDU×5	50
耐久力	(CON+SIZ)÷2	13
マジックポイント	POW×1	14
職業技能ポイント	EDU×20	200
趣味技能ポイント	INT×10	180
ダメージボーナス	STR+SIZ	0

ダイスを振った後、赤枠で囲った欄のメモしておいてください。

なお、結果が気に入らない場合に振り直してよいかなどのルールは

ゲームキーパー(Keeper:KP と略します)次第なので、事前に確認しておいてください。

(ルルブによる一般的な例は P45)

なお、ぷち卓では振り直しやステータスの入れ替えを許可しています。

詳細は[ぷち卓ハウスルール]を参照してください。

2.2. キャラクターの詳細を決めましょう

ダイスで決定した数値を記録したら、以下のサイトで数値を入力します。

『キャラクター保管所 : https://charasheet.vampire-blood.net/coc_pc_making.html』

キャラクター保管所 リスト モバイル版 ヘルプ ログイン

[トップ](#) / [Webサービス](#) / [キャラクター保管所](#) / [クトゥルフPC作成ツール](#)

保存する
Title:
パスワードで保護する
保護しない
自分以外から隠す

データ出力

どんとふ連携用
対象:
部屋番号:
パス: なし(クリックで設定)
コマ名: PC名と同じ(クリックで変更)
画像:
画像を選択する

新規作成
タグなし

生まれ・能力値 通常表示 非表示

	STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU	HP	MP	初期SAN	アイディア	幸運	知識
能力値	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	▼	0	0	0	0	0	0
その他増加分														
一時的増減														
現在値	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0

[1ページ上部へ](#)

SAN 通常表示 非表示

現在SAN値 / 不定領域:

[1ページ上部へ](#)

技能 通常表示 非表示

戦闘・武器・防具	通常表示	非表示
所持品・所持金	通常表示	非表示
パーソナルデータ	通常表示	非表示

その他メモ

灰色になっている部分は、赤枠で囲った部分を入力すれば自動計算されます。[SAN]については、[生まれ・能力値]表の[初期SAN]の値を入力してください。

[生まれ・能力値]の欄を埋めると、そのPCが持っている職業Pと興味Pが自動的に計算されます。左側と右側のポイント値が一致するように(全て使い切れるように)、好きな技能を取ってください。
※ただし、クトゥルフ神話技能にポイントを振る事はできません。

職業Pというのは、PCの職業に関連する技能に振るポイントで、趣味Pが自由に振れるポイントです。

生まれ・能力値											通常表示				非表示	
能力値	STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU	HP	MP	初期SAN	アイデア	幸運	知識		
10	12	14	11	13	11	13	15	12	14	70	65	70	75			
その他増加分																
一時的増減																
現在値	10	12	14	11	13	11	13	15	12	14	70	65	70	75		
	STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU	HP	MP	初期SAN	アイデア	幸運	知識		

↑ページ上部へ

SAN			通常表示		非表示	
現在SAN値	70	99	(不定領域 : 56)			

↑ページ上部へ

技能				通常表示		非表示	
職業P	300	300	うち追加分 :				
興味P	130	130	うち追加分 :				
表示	<input type="checkbox"/> 初期値の技能を隠す <input type="checkbox"/> 複数回成長モード						

<戦闘技能>								通常表示		非表示	
成長	戦闘技能	初期値	職業P	興味P	成長分	その他	合計				
<input type="checkbox"/>	回避	22					22				
<input type="checkbox"/>	キック	25					25				
<input type="checkbox"/>	組み付き	25					25				
<input type="checkbox"/>	こぶし(パンチ)	50					50				
<input type="checkbox"/>	頭突き	10					10				
<input type="checkbox"/>	投擲	25					25				
<input type="checkbox"/>	マーシャルアーツ	1					1				
<input type="checkbox"/>	拳銃	20					20				
<input type="checkbox"/>	サブマシンガン	15					15				
<input type="checkbox"/>	ショットガン	30					30				
<input type="checkbox"/>	マシンガン	15					15				

ここで職業について説明します。クトゥルフ TPRG では、

「この職業のキャラならこの技能を持っているはずだ」という関連付けがあります。(るるぶ P48)
 基本的にはるるぶの記載に従いますが、自身で考えた結果好きに取ってもらっても構いません。

(「私の職業はプロ雀士、プロ雀士なら感覚が鋭いはずだから

《聞き耳》技能が職業として必須のはず」のような感じ)

この辺はやはり KP 依存になりますので KP に確認してみてください。

残りはパーソナル情報です。武器や戦闘技能を持っている場合[戦闘・武器・防具]に記載してください。

ここも基本るるぶに従う必要があるので KP に相談してください。

[所持品・所持金]はある程度自由に。ただその PC の職業や年齢、境遇からみて

あまりに乖離している場合は何かしら KP を説得する材料が必要になると思います。

[パーソナルデータ]の[その他メモ]には、そのキャラが

どんなキャラクターなのかをわかりやすく簡潔に記載します。

(KP や他の PC がこの PC にどう絡むのか考える手助けになります)

また、職業 P と技能 P の割り振り根拠についても軽く触れておくと KP が助かると思います。

2.3. チャットパレット用の情報を準備しよう！

ここまででキャラクターの作成は完了ですが、もう少し準備が必要です。

今作成したキャラクターのURLをコピーして、次のサイトで貼り付けてください。

『ちやれつとぱつと Ver.2.0b - どどんとふ用チャットパレット作成ツール：

<http://xaviertown.sakura.ne.jp/chatpalette/>』

具体的には、まずキャラクター保管所のサイトでURLをコピーします。この時、

「自分以外から隠す」にチェックが入っている場合は必ず外してください。

チェックがついていると、次に紹介するサイトから保管所のデータが上手く読み取れず失敗します。

The screenshot shows a browser window with the URL <https://charasheet.vampire-blood.net/2099555> highlighted in red. Below the browser, the website interface is visible. On the left, there is a '保存する' (Save) section with a checkbox labeled '自分以外から隠す' (Hide from others) which is checked and highlighted with a red box. To the right, a character sheet for '宮永照' (Miyainari Teru) is displayed, including a table of stats.

	STR	CON	POW	DEX	APP	SIZ	INT	EDU	HP	MP	初期SAN	アイテア	幸運	知識
能力値	10	12	14	11	13	11	13	15	12	14	70	65	70	75
その他増加分														
一時的増減														
現在値	10	12	14	11	13	11	13	15	12	14	70	65	70	75

↓URLコピーして……

↓貼り付け！

The screenshot shows the website xaviertown.sakura.ne.jp/chatpalette/. A text box contains the URL <https://charasheet.vampire-blood.net/2099555>, which is highlighted with a red box. Below the text box, there are radio buttons for '振った技能だけチャットパレット化' (Only skills used for chat palette) and 'CCB' (checked), 'CC', and '1d100'. A message says '1d100は、CCBでうまく動かない場合にお試しください。' (1d100 may not work well with CCB, please try it). There is also a 'クエリ送信' (Send query) button.

この時、「振った技能だけチャットパレット化」のチェックは外してください。

これがONの場合、振らなかった技能に関する情報が出力されません。

この意味が分からない場合はチェックを外しておいた方が無難です。

変換が成功した場合は、以下のようにテキストが表示されるので、赤枠部分を全て選択してコピーしておいてください。

ちやれつとぽつ Ver.2.0b - どんとふ用チャットパレット作成ツール

[NEW] URLの貼り付けで出力できるようになりました。

振った技能だけチャットパレット化 CCB CC 1d100

1d100は、CCBでうまく動かない場合にお試しください。

抽出方法：全て出力 / ダイスポット：CCB

```
【能力値*1】 ----
CCB<=({STR}*5) 【STR】
CCB<=({CON}*5) 【CON】
CCB<=({POM}*5) 【POM】
CCB<=({DEX}*5) 【DEX】
CCB<=({APP}*5) 【APP】
CCB<=({SIZ}*5) 【SIZ】
CCB<=({INT}*5) 【INT】
CCB<=({EDU}*5) 【EDU】

CCB<=({SAN}*5) 【SANチェック】
CCB<=65 【アイデア】
CCB<=70 【幸運】
CCB<=75 【知識】

【技能値】 -----
CCB<=22 【回避】
CCB<=25 【キック】
CCB<=25 【組み付き】
CCB<=50 【こぶし (パンチ)】
CCB<=10 【頭突き】
CCB<=25 【投擲】
CCB<=1 【マーシャルアーツ】
CCB<=20 【拳銃】
CCB<=15 【サブマシンガン】
CCB<=30 【ショットガン】
CCB<=15 【マシンガン】
CCB<=25 【ライフル】
CCB<=60 【だいなも (こぶし)】
CCB<=30 【応急手当】
CCB<=1 【鍵開け】
CCB<=15 【隠す】
CCB<=10 【隠れる】
---
```


こうなった場合は失敗です。情報が正しく出力されていません。手順を再度見直してみてください。

```
抽出方法：全て出力 / ダイスボット：CCB
【能力値×n】 ---
CCB<=({STR}*5) 【STR】
CCB<=({CON}*5) 【CON】
CCB<=({POW}*5) 【POW】
CCB<=({DEX}*5) 【DEX】
CCB<=({APP}*5) 【APP】
CCB<=({SIZ}*5) 【SIZ】
CCB<=({INT}*5) 【INT】
CCB<=({EDU}*5) 【EDU】

CCB<={SAN値} 【SANチェック】
CCB<= 【アイデア】
CCB<= 【幸運】
CCB<= 【知識】

【技能値】 -----

//////////
//STR =
//CON =
//POW =
//DEX =
//APP =
//SIZ =
//INT =
//EDU =
//db = +
```

2.4. キャラ作成を完了させよう！！

後少しです。最後に、ココフォリアにログインしてチャットパレットにデータを貼り付けます。

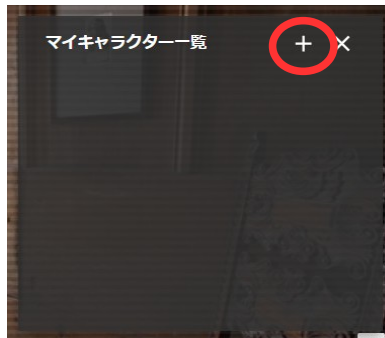
まずは、参加するココフォリアのURLをブラウザで開き、ルームに入室してください。

(URLは開催場所でまちまちだと思うので、その時のKPに聞いてください)

入室するとこんな感じになります。画面上部の顔っぽいアイコンをクリックします。



[マイキャラクター一覧]で+ボタンを押します。



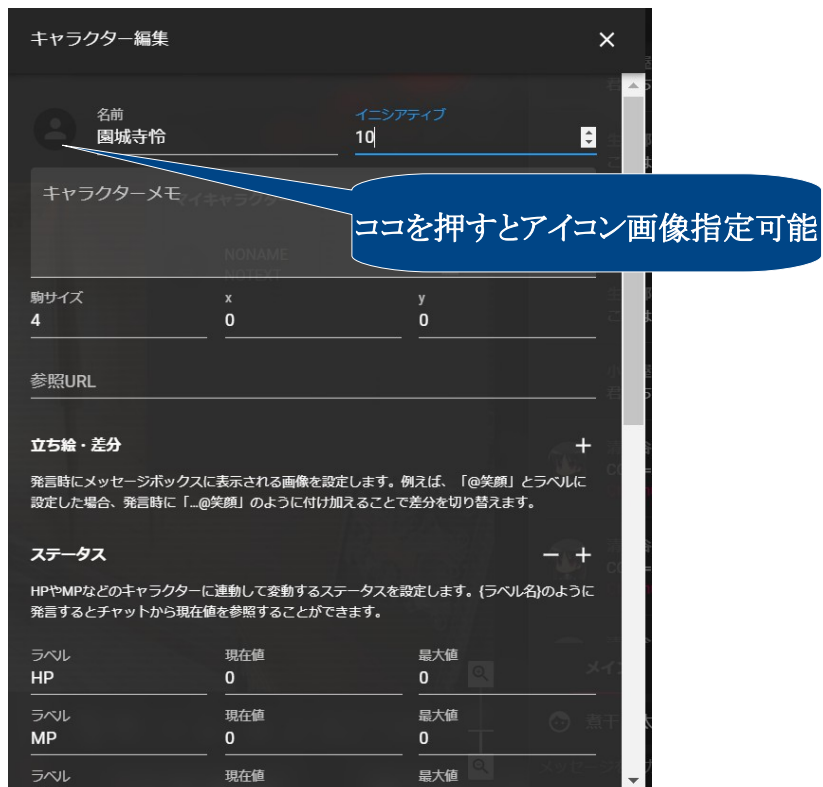
「なんとなく見ればわかるやろ？」的な項目が並びますので、

自身のPCに合わせて数値を入力してください。

なお[イニシアティブ]は速度のことで CoC では DEX に該当します。

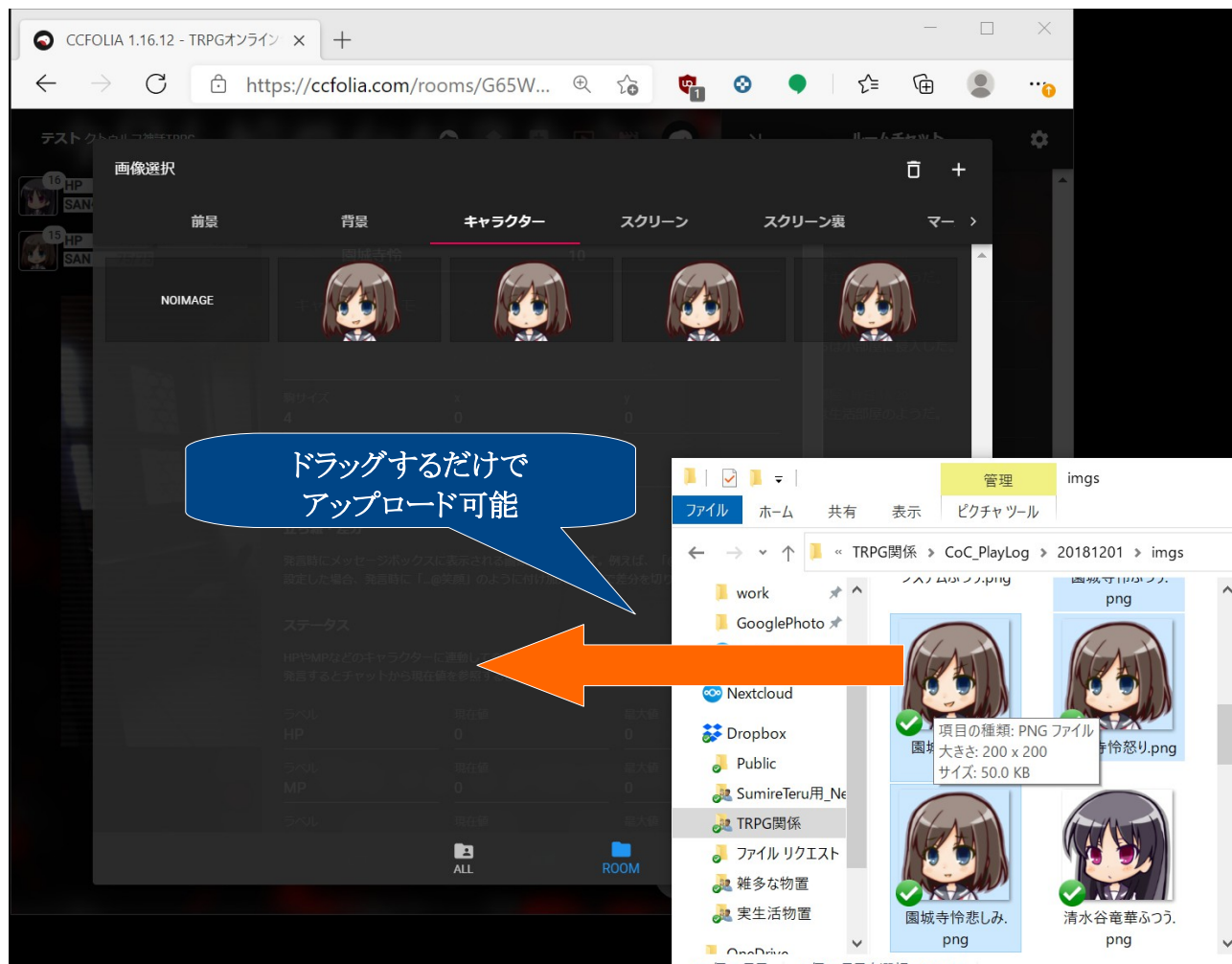
この値が早い順にアイコンが整列されます。

名前左横のアイコンをクリックするとアイコン画像が設定できます。

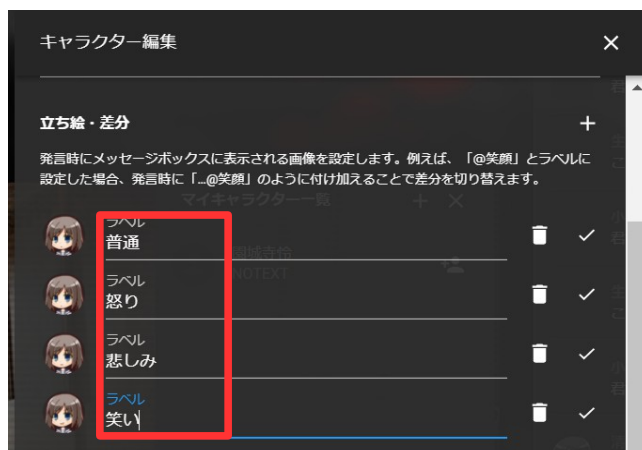


立ち絵差分については、右端の[+]を押すことで画像を追加できます。

最初は画像が何も表示されていないと思いますが、この画面に対してエクスプローラーから画像をドラッグするだけでアップロードできます。複数画像を同時にアップロード可能です。

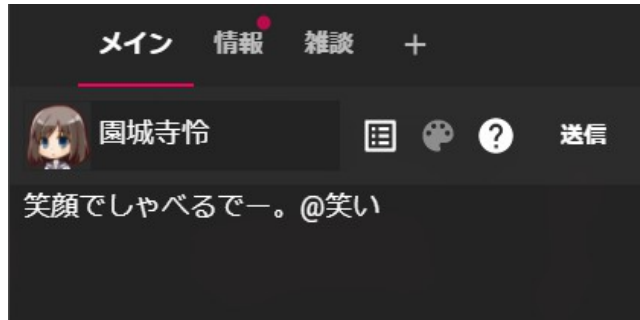


後は差分の画像数分追加してそれぞれ名前をつけてください。

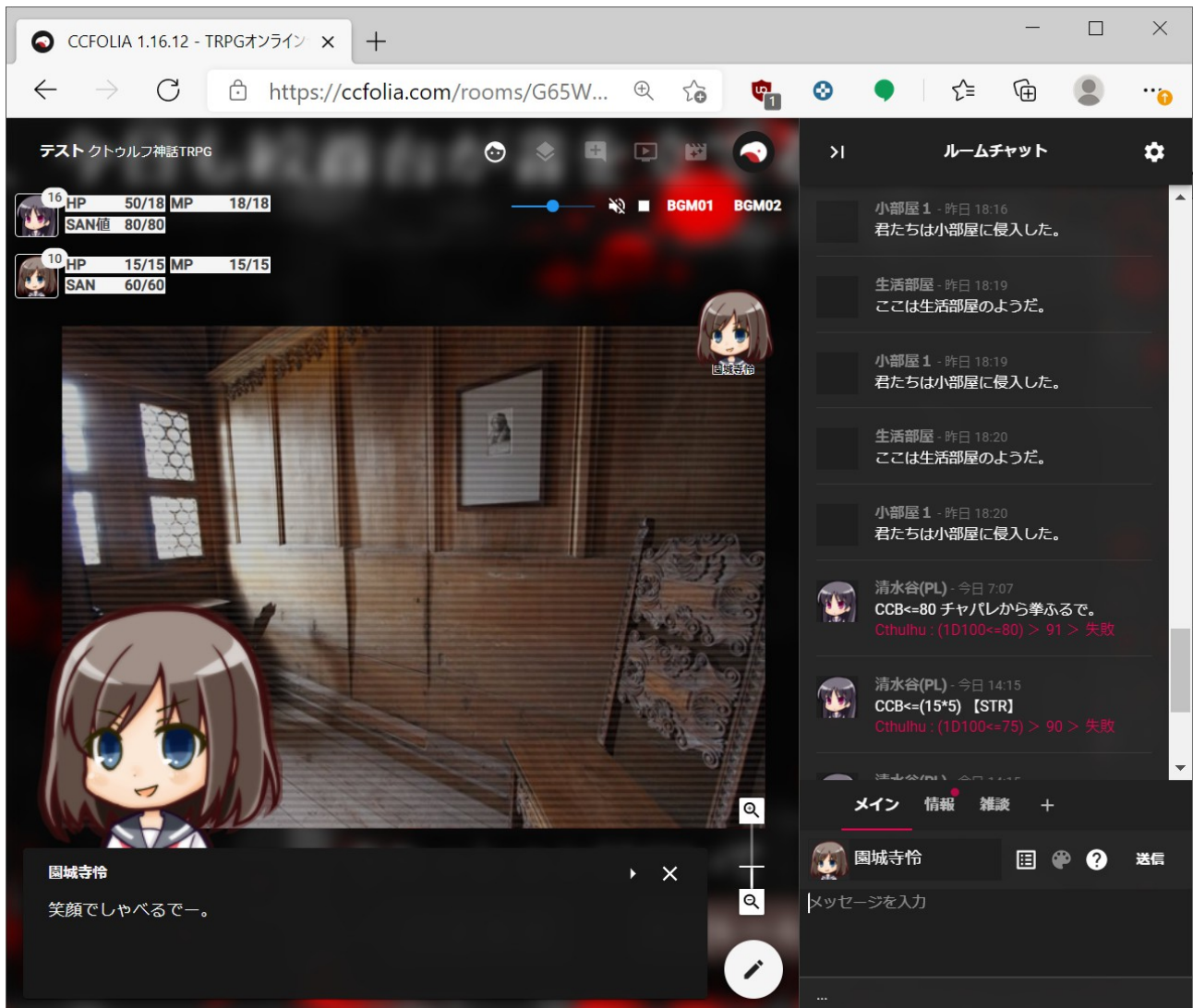


<参考>

ここで作成した差分については、チャットウィンドウで文章の末尾に[@名前]とつけることで使用することができます。例えばこんな漢字で入力すると……



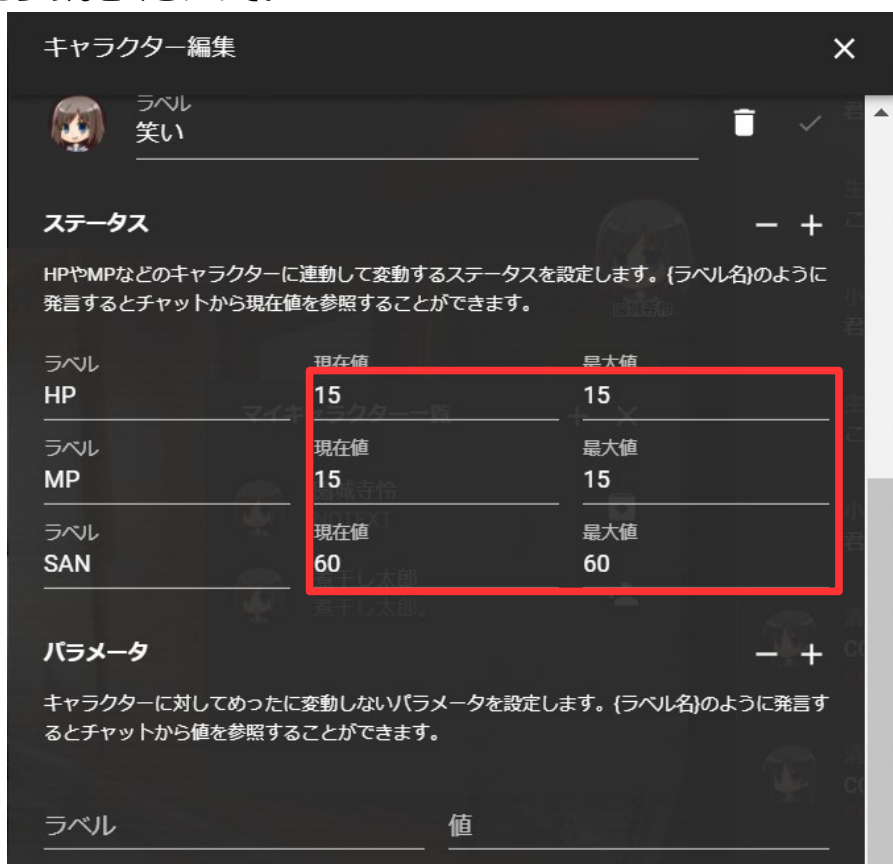
こんな感じでメッセージウィンドウの画像が変更されます。なお以降はまた「@名前」を付けて差分を変更しないとずっとここで設定したままの画像になるので、発言に合わせて適宜差分指定を変えてあげるとおしゃれです。



キャラクター作成画面の続きに戻ります。ステータスについては一覧画面でも表示される、頻繁に変更されるステータスを入力します。CoCの場合はHP,MP,SAN くらいかと思いますが、何をステータスとして表示するかはKPが決めていると思うのでそちらに従ってください。

ステータスとして表示されている項目に、自分のPCの値を入力します。

パラメータについてはそれ以外の値を設定しますが、基本的には指定しなくても良いかと思います。全部設定してたらめんどくさいので。

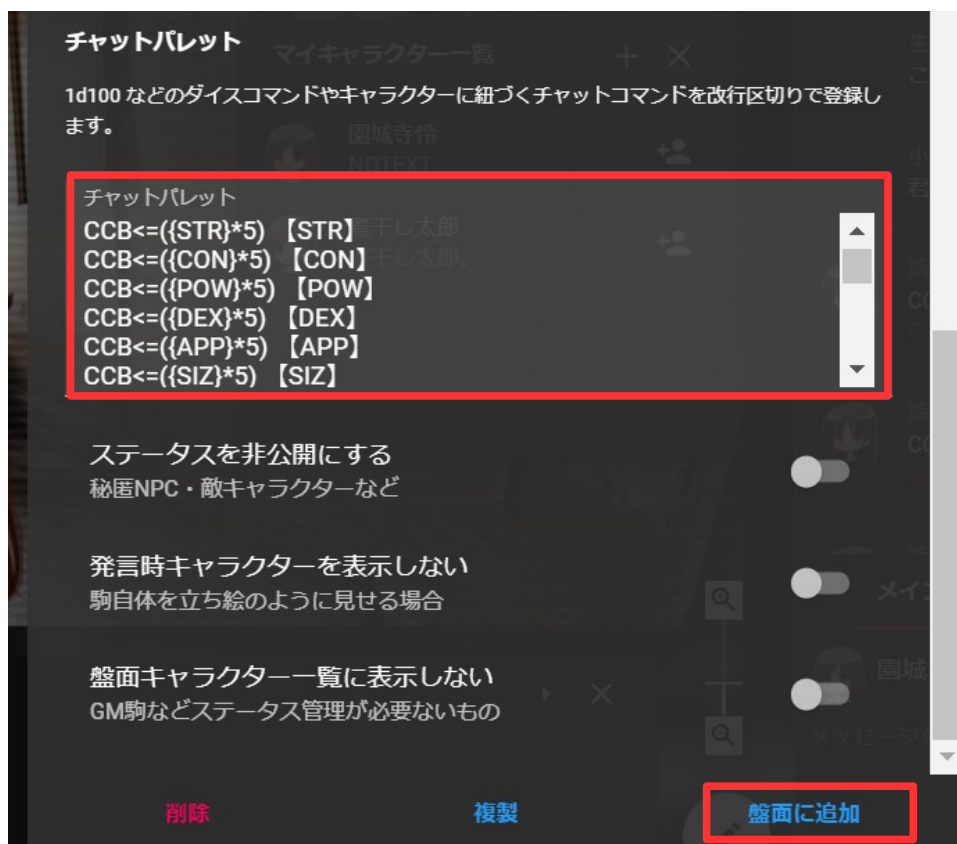


The screenshot shows a 'キャラクター編集' (Character Edit) window for a character named '笑い' (Laugh). The 'ステータス' (Status) section is expanded, showing a table of current and maximum values for HP, MP, and SAN. The values are highlighted with a red box.

ラベル	現在値	最大値
HP	15	15
MP	15	15
SAN	60	60

The 'パラメータ' (Parameter) section is also visible below the status table.

最後にチャットパレットです。『ちゃれっとぱっと Ver.2.0b - どどんとふ用チャットパレット作成ツール』で作った文字列をそのまま貼り付けてください。最後に[盤面に追加]を行うことでキャラ作成が完了します。



これでキャラ作成が完了しました。画面右下のチャット欄で自分の作成した PC を選択して発言できることを確認してください。

ここで最後にわかりにくい「チャットパレット」について説明しておきます。

例えば、「あなたのキャラで幸運ロールしてください」と言われたとしましょう。

これ、初心者には結構厳しい要求だと思います。

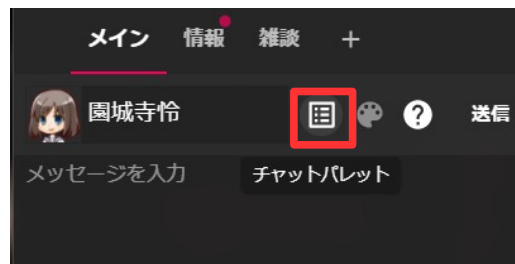
(厳密に言うと『100面ダイスを振って出た数値と、能力値 POW の値を 5 倍した値を比較してください』の意味です)

ですが、これまで説明した作業が終わっていれば、[幸運]の計算の仕方を覚えてなくても、[幸運]の数値を記憶していなくても簡単にダイスを振る事ができます。

チャットパレットの[幸運]に関する行をダブルクリックしたら終わりです。

それだけで幸運ロールが実行できます。このように、
複雑なダイスロールを瞬時に行えるようにするために、
チャットパレットが必要になってくるのです。

チャットパレットはチャット欄の、キャラクターの名前のすぐ横のボタンから選べます。

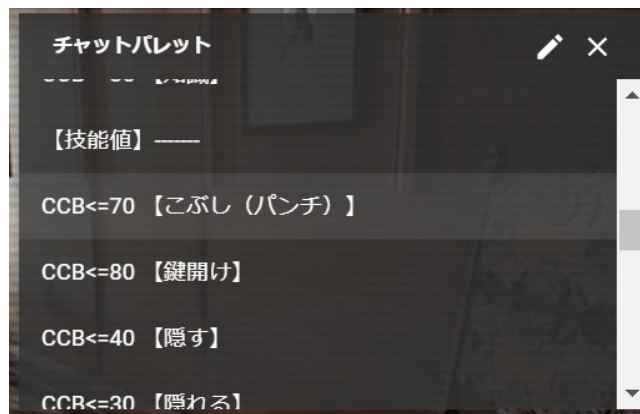


後はチャットパレットから必要なロールを選択すれば OK です。

1回クリックするとチャット欄に入力されるので、

画像差分の指定など追加記入が必要なら追記して発言してください。

何も追記が必要なければチャットパレットの項目をダブルクリックすれば即座に発言できます。



残念ながら現在のココフォリアではチャットパレットを複数タブで管理することはできません。

ちょっと探しにくいですがそこはまあ我慢ということで……

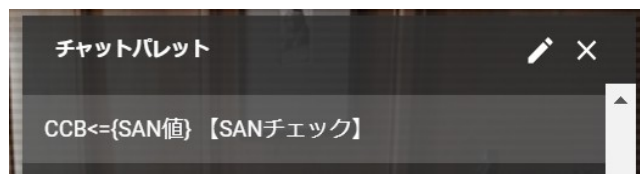
ここで、上の図のチャットパレット内容について少しだけ触れておきます。例えば
 [CCB<=({STR}*5) 【STR(筋力)】]という呪文は何？という事です。
 一つずつ説明するとこうなります。

CCB	<=	{STR}	*	5	【STR(筋力)】
CoC のルールでダイスを振ってください。クリファンなどの Bonus も適用します	右に示す値より ダイス値が小さければ 成功と判定してください	チャットパレット末尾に定義してある STR から値を持ってきたうえで、 値を 5 倍してください (上のチャットパレットだと{STR}は7 に置き換えられる)			このロールの意味を示すコメントです。 ログが見やすくなります

※まめひさ：B は正確には Battleround の略らしいけど、
 別にバトル以外にも使うし Bonusの方が覚えやすいと思うわ

ここで重要なのは、{STR}や{POW}などの文字列が、
 自動的にチャットパレットにある数値に変換される事です。
 つまり、あなたの STR や POW の値を逐一覚えておかなくてもよいという事です。
 このような文字列を「変数」と呼びます。変数はチャットパレットに定義したもののほか、
 キャラクター作成時にステータスやパラメータで設定した項目も使用できます。

例えば、[耐久力]や[SAN 値]はチャットパレット変換ツールで変数化してくれませんが、
 ステータスに値を入力しておけば、チャットパレットの以下の項目が使えるという事です。
 (逆に言うとステータスに自分のキャラクターのデータを入れておかないと使えないので注意)



ここまでで基本的なダイスロールはできるようになったはずですが。
 最初はちょっと大変かもしれませんが、手順に従って盲目に作業すれば
 まあ使えるようになるのでとりあえずは手を動かしてみてください。



3. クトゥルフのダイスロール詳細



ここまでで基本的なダイスロールについては簡単に実行できるようになりました。
ですが、実際にクトゥルフ TRPG のプレイをしていると他にもいくつか特殊なケースがでてきます。
なので、初歩的なダイスロールも含めて少し詳しく説明していきます。

3.1. 簡単なロール

今までやってきたロールです。[能力値ロール][技能ロール][SAN チェック]などと言われたら、
すでにチャットパレットに入っているロールで対応できるので、チャットパレットから
該当のロールを探してください。

3.2. 1/1D3 の SAN チェック

クトゥルフではよく使われる表現ですが、これは
「SAN チェックを行って、成功した場合は 1、失敗した場合は 1D3 の減少です」
という意味になります。なのでまずは SAN チェックロールをしてください。

さらに失敗した場合の「1D3」は「3 面ダイスを 1 回振った結果を出す」という意味です。
これはチャットパレットに登録されていないので手打ちしてください。[1D3+1]なども
そのまま言われた通りチャットウィンドウに入力すればいいです。
1D6+2 などになっても同じです。



3.3. 簡単なロールの変化形

例えば、[POWの5倍でロールしてください]と言われたなら簡単です。

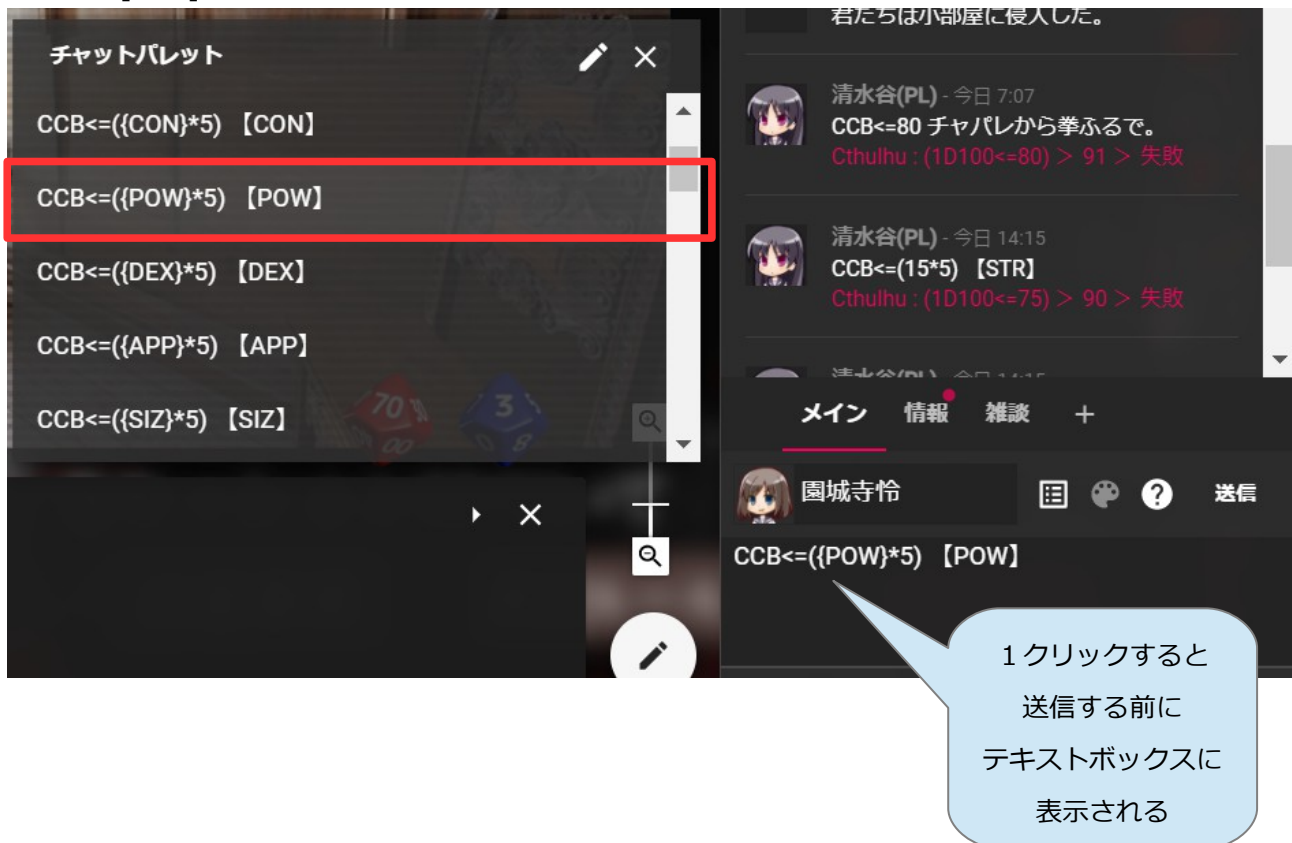
チャットパレットに登録済みの情報を使えばいいわけです。

ですが、時には[POWの4倍でロールしてください]だとか、[POWの5倍に-2してください]と言われるケースがあります。

このような場合はひと工夫が必要です。

まずはチャットパレットから POW 5倍ロールを探して、「1回だけクリック」します。

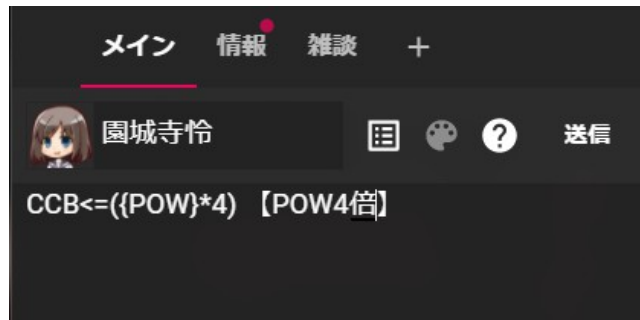
すると、[送信]ボタンの横に選択したロールが文字列として表示されます。



ここの値を、KP に要求されたようにいじってやれば良いという事になります。

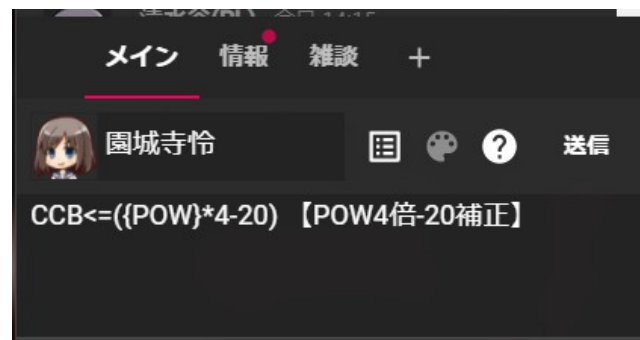
例えば POW 4 倍なら[*5]の部分を[*4]に修正するだけです。

ついでにコメントも直しておくとも後でログを見た時にわかりやすく親切かと思います。



[POW の 5 倍に-20 してください]の場合はちょっと面倒です。正解はこうなります。

四則演算の順番が正しくなるように()で囲み、**さらに計算式全体を()で囲ってください。**



なぜこのような手作業が必要かという、流石に[POW*1][POW*2][POW*3][POW*4]…なんて全部チャットパレットに登録しておくのは逆に煩雑で使いにくいからです。

ここは我慢して手打ちしてください。

3.4. 特殊なロール

<RESB : 抵抗ロール>

クトゥルフの判定ロールとして、「抵抗表判定」という判定方法があります。

(抵抗[表]と呼ぶのは、ルルブ P60 にある表で判定する事からきている)

これは、何かの行動を相手の意志を無視して無理矢理実行したい場合に、抵抗を無視して押し通せたかを判定するものです。

(対象となるのは必ずしも人間や生物とは限りません)

この時の判定式は以下のようになります(覚えなくていいです)。

$$\text{成功率} = 50 + (\text{実行したい側の能力値} - \text{実行される側の能力値}) * 5(\%)$$

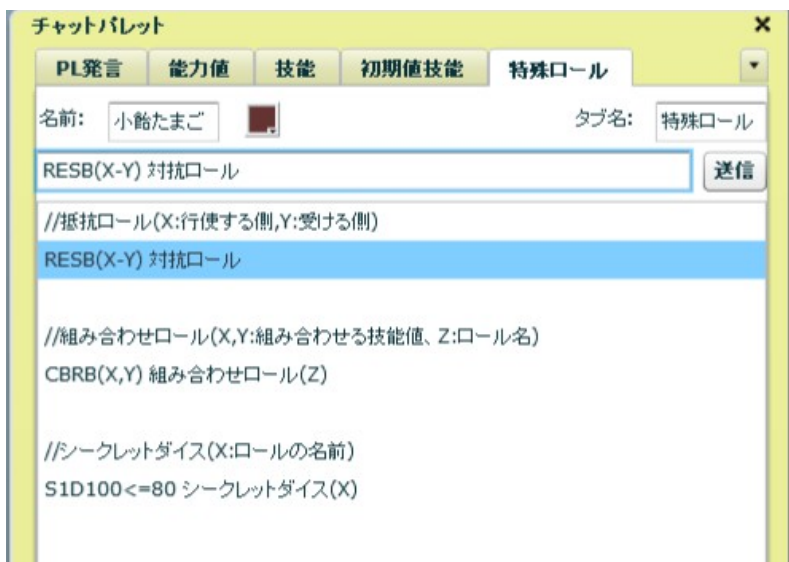
例えば、STR10 の弘世が STR5 の宮永を押し倒したい場合、成功率は $50 + (\text{弘世の STR} - \text{宮永の STR}) * 5 = 50 + (10 - 5) * 5 = 75\%$ になります。

この計算を毎回するのは面倒なので自動化してくれるのが[RESB]です。

(RESistance + Bonus 判定有の略と覚えるとわかりやすい)

RESB(実行する側の能力値-実行される側の能力値)で記述すると自動的に抵抗判定を行ってくれます。

以下のように登録しておくとういでしょう。いざという時 X と Y の値を書き換えるだけで実行できます。(画像はどどんとふのもですがココフォリアでも指定内容は同じです)



<CBRB : 組み合わせロール>

これはまだぶちKP卓では使っていませんが、こういうロールもあります。

例えば、「なんか高いところにある看板をなんとか目星したい」という状況の時、

「まずはジャンプ(《跳躍》)して、さらに《目星》する」という事になります。

こういうロールの事を「組み合わせロール」と言います。

この場合、まずダイスを1回振り、出た目に対して2つの技能の両方が成功したら成功、という判定になります。

この煩雑な処理を自動化してくれるのが CBRB(ComBination Roll+B)です。

例えば今回の例の場合で《跳躍》：70、《目星》：50 なら以下のように記載します。



The image shows a screenshot of a chat window titled "チャットパレット" (Chat Palette). It has several tabs: "PL発言" (PL Speech), "能力値" (Ability Value), "技能" (Skill), "初期値技能" (Initial Skill), and "特殊ロール" (Special Roll). The "特殊ロール" tab is selected. Below the tabs, there are input fields for "名前:" (Name) with the value "小髷たまご" and "タブ名:" (Tab Name) with the value "特殊ロール". A text input field contains the text "CBRB(70,50) 組み合わせロール(跳躍と目星)". To the right of this field is a "送信" (Send) button.

その他あれば随時追加していきます。



4. ぷち卓独自の説明



ぷち卓ではテキストセッションでの効率的なやりとりと、ログの可読性向上のために3つの簡単な操作ルールを適用します。必ずしもルール通り行動しなくても全然怒ったりはしませんが、ご理解の上ご協力いただけるとスムーズにプレイできるかもしれません。
※初KPが模索中のルールなので、もっといい案があれば改善していきます。

4.1. トランシーバー方式

会話の応答にトランシーバー方式を採用します。
KPが描写を終える時は末尾に[>]の記載をします。
これが「描写終わりました。どうしますか？どうぞ」の意味です。
描写を始めていて[>]が出てない場合は発言を待ってください。
(雑談は好きなタイミングでOKです)
また、PLがKPに処理を進めて欲しい場合も同様とします。
PLが複数いて、どちらも行動できるシチュエーションの場合、基本的に二人とも[>]を付けるまでは相談タイムとしてKPは待ちます。

例-----

KP:宮永照が何か言いたそうだ。
KP:よく見れば、手でお腹を押さえている。>←「描写終わったよ！どうしますか、どうぞ」
PL1:私もお腹をそつと撫でます。>←「KP処理してください、どうぞ」
PL2:特に何もしません。>←「KP処理してください、どうぞ」※単に>でもいいです
KP:では、宮永はじろりと睨みつけてきました。
KP:どうやらお腹がすいたのを察して欲しかったようです。
KP:宮永の意思をくみ取れなかった弘世は0/1のSANチェックです。>←「SANチェックお願いします、どうぞ」

……とは言ったものの、正直この辺りは状況次第です。明らかに待つ必要がないような場合とかKPとPLが1対1の場合などはトランシーバーを待たずに進める場合もあります。
基本的には長めの文章を打ったり、お見合いが続いていると感じた時に使う事が多いです。

4.2. 文字色および PC 発言について

ログを参照する時の可読性を向上させるため、簡単な文字色のルールを採用します。

KP はメッセージの文字色に[0000FF(青)]か[669900(黄緑)]を使用します。

PL は上記以外の文字色を指定していただけると嬉しいです。

ログでこんな感じになることを期待しています。

例-----

KP: どうやらお腹がすいたのを察して欲しかったようです。>

照: 「貴女は本当に董なの？本物なら顔を見ただけでわかるはず」

照: と言いながらコークスクリューを叩きこみます。>

董: 「ぐはっ！！」

董: 甘んじて受けます。>

とはいえあまり気にしなくていいです。どうせログ出力時にはこっち側でいい感じに編集します。

4.3. 耐久力や SAN の減少などの操作

基本的には KP がイニシアティブ表を操作するので何もしなくてよいです。

これは KP 側で一元管理する事で、ステータス変化をログに残すためです。

※ただしこれはあくまでぶちが KP の場合です。

KP さんによって運用は異なるので、都度 KP に聞いてみてください。



5. ココフォリア設定



5.1. 立ち絵について

ここはキャラ作成時に説明したので省力します。

5.2. 文字色について

現状のココフォリアでは、キャラクター名の文字色は変更できますが、

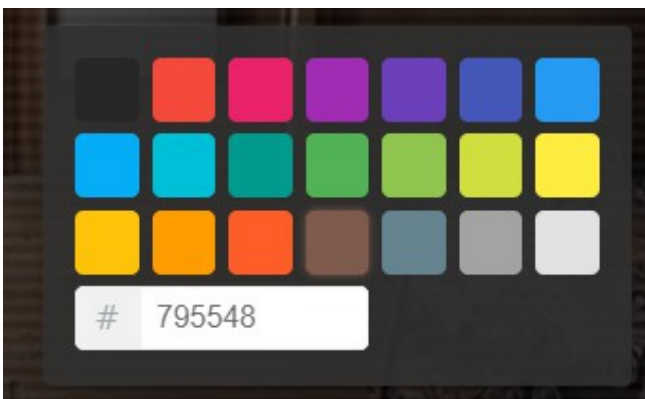
プレイ中のログウィンドウの文字色は変更できません。しかし、

ログ出力時には文字色として反映されるのでできれば変更しておいてください。

チャット欄の色塗りパレットっぽいアイコンをクリックします。



カラーパレットが表示されるのでパレットから色を選ぶか、数値を手入力します。



変更前と変更後で、キャラクター名の色が変わっていることがわかります。



5.3. チャットパレットについて

チャットパレットについては、前述のページに従ってキャラクターシート of 情報を登録しておきましょう。

5.4. カットインについて

ぶち卓の場合、立ち絵に対応する画像を登録済みの事が多いです。

チャットの発言で特定の文字を入力するとカットインとして画像が表示されるようになっています。

例えば以下の例で言えば【廊下画像】と入力すると廊下のカットインが表示されます。



カットインはユーザーが自分で設定することはできず、KP(ルームマスター)のみが設定できます。

セッションごとに使える立ち絵やカットインの情報は異なります。

事前にKPに確認しておくといいです。

5.5. その他気づきにくい機能

チャットウィンドウでは[CTRL+ENTER](またはSHIFT+ENTER)などで発言の改行が可能です。
きりのいいところで改行させたいんだ！という方はご活用ください。



6. ぶち卓ハウスルール



ぶち卓でのみ有効となるハウスルールです。他の卓では適用されない可能性が高いです。
別 KP のセッションに参加する場合は都度 KP に確認してください。

6.1. キャラクター作成時の振り直しルール

ぶち KP 卓ルールは基本以下のようにします。

- ①振り直しは一括振り直しを 2 回までしてもよい(つまり一括を 3 回まで振ってよい)
- ②能力値ロールの値を入れ替えてもよい(STR と APP の値を交換する、など)
- ③他の能力値から別の能力値に上限 3 ポイントまで移動してよい(3 回まで)
- ④年齢の下限は[EDU+6]歳。年齢を低くする場合は EDU も低くする(例外を作りたい場合ぶちに相談)

6.2. ぷち卓で設定されているオリジナル職業や技能

【プロ雀士】

<オカルト>、<心理学>、<芸術：麻雀>、<言いくるめ>、<聞き耳>、<目星>
+その他その時代の特色的な技能としてさらに一つの技能。

【嗅覚敏感（目星）】

宮永照専用技能。基本目星と同様だが、嗅覚に対してこの技能を使用する場合のみ
+20の補正を得る。ただし、酷い悪臭を嗅いだ場合 SAN チェック(0/1)とする。

【顔面ソムリエ（心理学）】

弘世董専用技能。基本心理学と同様だが、宮永照に対して行使する場合のみ+20の補正を得る。

【投擲（アーチェリー）】

アーチェリー用の弓矢(後述)を使用できる。判定は投擲と同様。

【リカーブボウ】

投擲武器と火器の特徴を併せ持った武器として扱う。矢は別途必要。

(ダメージ 1D8+1：耐久 8：故障ナンバー 96：射程 30m～90m で STR 依存)

1 ラウンドで照準を合わせ 1 ラウンドで攻撃する。

使用するために必要な技能は投擲(アーチェリー)。



7. 困った時は(トラブルシューティング)



過去にぷち卓でセッションをした時に発生した問題について記載しておきます。

<ダイスが振られないよ・または結果がおかしいよ>

大半は入力ミスです。基本的にダイスロールは手打ちするのではなく、キャラクターシートから自動生成されたロールを使ってください。

とはいえ、「STRの4倍ロールね」など、**チャットパレットに登録済みのロールがなく手打ちしないといけないケースもあります。**

手書き時にやりがちな失敗について以下に列挙します。

・CCBを使っておらず成否判定が狂う

自動生成されたチャットパレットをベースに使っていれば発生しない問題です。

チャットパレットが正しく作られているか(手打ちで作ってないか)確認してください。

どどんとふでダイスを振る場合、[CCB]と入力する方法と[1D100]のように入力する方法があります。これらは成否判定の方法が異なるため、手打ちする場合でも[CCB]を使ってください。

[CCB<=({STR}*5)]と[1D100<=({STR}*5)]ではクリティカルとファンブルの判定で結果が異なります。

(1D100では96でもファンブル扱いにならないなど)

また、単に[CCB]や[1D100]と入力した場合は成否判定が行われません。

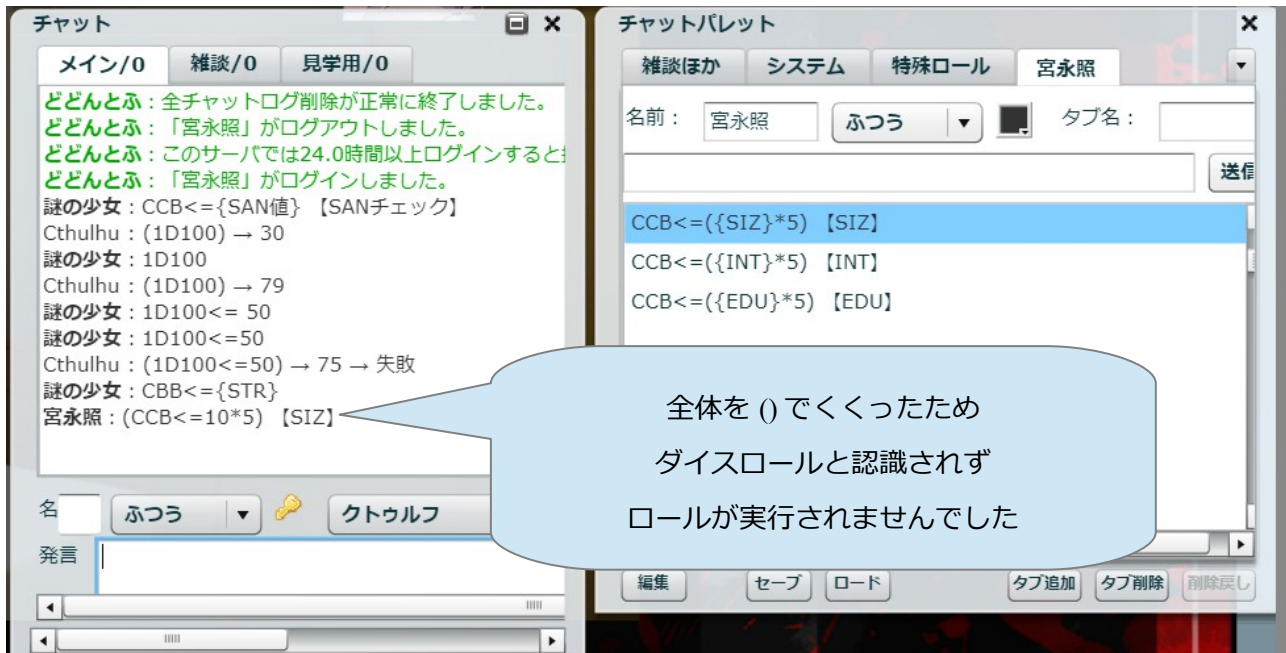
・[<=]を[≦]と全角記号で入力している

自動生成されたチャットパレットをベースに使っていれば発生しない問題です。

チャットパレットが正しく作られているか(手打ちで作ってないか)確認してください。

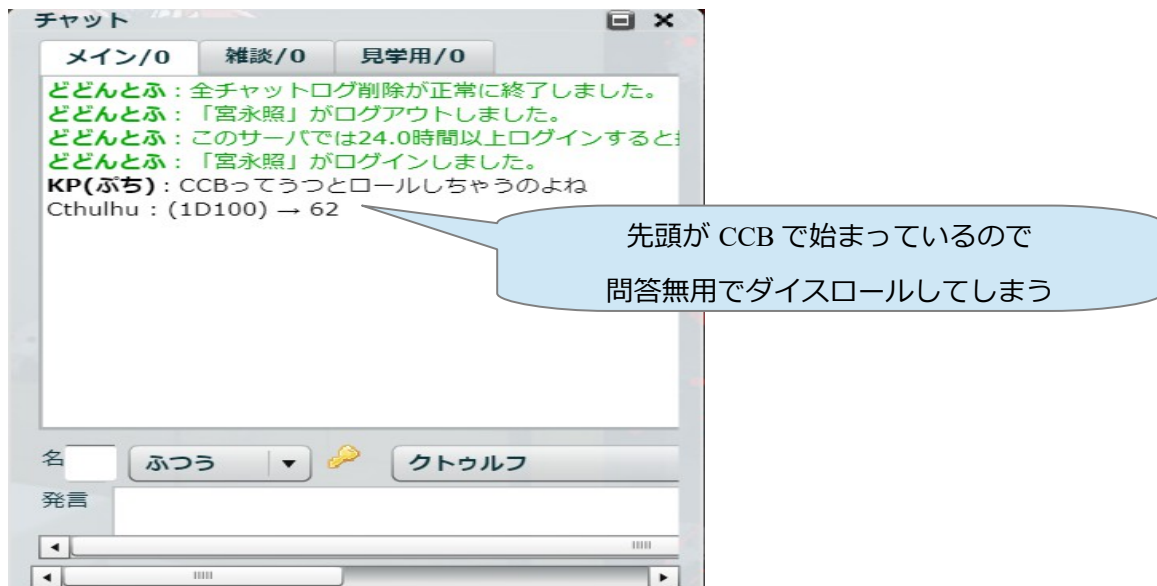
・(CCB<=4*5)【STR】のように全体を()でくくっている

(画像はどどんとふですがココフォリアでも同様です)



()でくくるのは $CCB \leq (4 * 5)$ のように計算式の部分だけにする必要があります

逆に、先頭文字が CCB で始めると、ロールするつもりがなくてもダイスロールになります。



まあ実害はあまりありませんが、例えば[CCBBAA と記載されている。何かの暗号だろうか]のような文言を打った時にいきなりダイスロールが動作して焦るケースがあるかもです。

このような時は[【CCBBAA】 と記載されている。何かの暗号だろうか]のように CCB の前に何か文字を入れる事で回避する事が可能です。

—以上—