

<https://yutorize.2-d.jp/ytsheet/sw2.5/>



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
I D (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		後で変更可能 他人には見えない	
パスワード			必須
パスワード(確認)			必須

登録



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」

ルルプ1・p65、人間傭兵

[1] 人間

⇒この能力値で新規作成

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

[2] 人間

⇒この能力値で新規作成

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

[3] 人間

⇒この能力値で新規作成

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

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・マイ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

人間

年齢

20

性別

男

種族特徴

[剣の加護／運命変転]

穢れ

0

生まれ

傭兵

信仰

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

生まれ表の職業は必ず取得する
※「1」以上にする

その他系技能

スカウト

1

レンジャー

1

セージ

1

エンハンサー

1

バード

ライダー

アルケミスト

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

::

::



☐ 初期習得言語を自動記入しない

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

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	+	27	10	+	☐	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		5	☐	
盾1	盾				☐	
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	☒ スプリントアーマー ☒ 盾1 ☒ 他1	6	5
	☐ 他1	0	0

ここを忘れがちなので注意！

装飾品		専用	効果
☐	頭		
☐	顔		
☐	耳		
☐	首		
☐	背中		
☐	右手	敏捷の指輪	@敏捷+1
☐	左手	敏捷の指輪	
☐	腰		
☐	足		
☐	他	器用の指輪	@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	
::						

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		☒ 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	+ 5	27	10	+ 7	☐	ソード	ファイター	☐
::			= 5			= 7		備考		複製
薙ぎ払い	2H	17	+ 5	27	10	+ -3	☐	ソード	ファイター	☐
::			= 5			= 4		備考		複製

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

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

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

キャラ出力完了

ラング:



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

マイキャラクター一覧



顔アイコンをクリック

キャラクター編集



顔アイコンをクリック

画像選択

ROOM

ALL

Unsplash

前景

背景

キャラクター

ス

NOIMAGE



発言時に表示したい画像を
ドラッグ&ドロップして選択



テストキャラ

キャラクターの画像が変わる

立ち絵・差分

発言時にメッセージボックスに表示される画像を設定します。例えば、「@笑顔」とラベルに設定した場合、発言時に「...@笑顔」のように付け加えることで差分を切り替えます。



ラベル

@def



ラベル

@ang



ラベル

@sad



「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



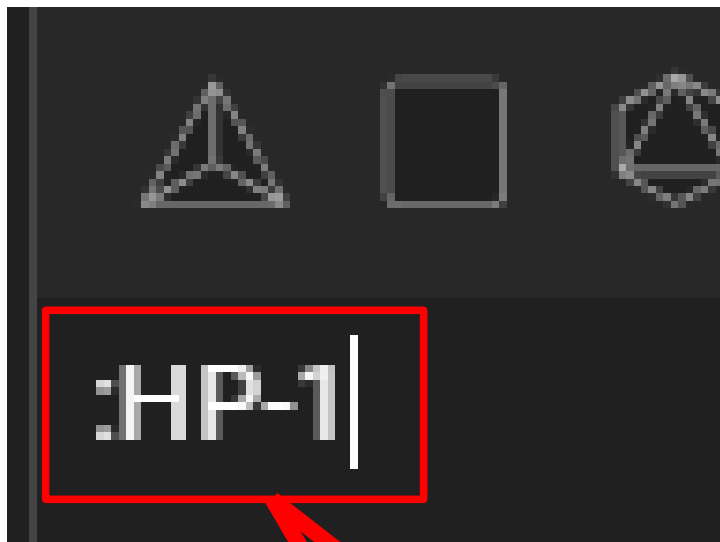
■非戦闘系

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。

