

## ～ぴよなりうむの使い方～

「ぴよなりうむ」ではGMが用意した背景にキャラクターのコマを配置しながらセッションを行うことができ、普段のチャットルームでは難しい**熟練戦闘**が採用されることも多いため、非常に嬉しい機能です。

一方で、普段のチャットルームとは勝手が違うためにこの足を踏む人も少なくはないでしょう。

なので、初めてぴよなりうむを遊ぶ方のために「事前準備・手引書」のようなものを作成しました。

ぴよなりうむをやってみようかなというPL・GMへの一助となれば幸いです。

① 百の剣亭トップページから、左側のルーム一覧の下にある「ぴよなりうむ」をクリックします

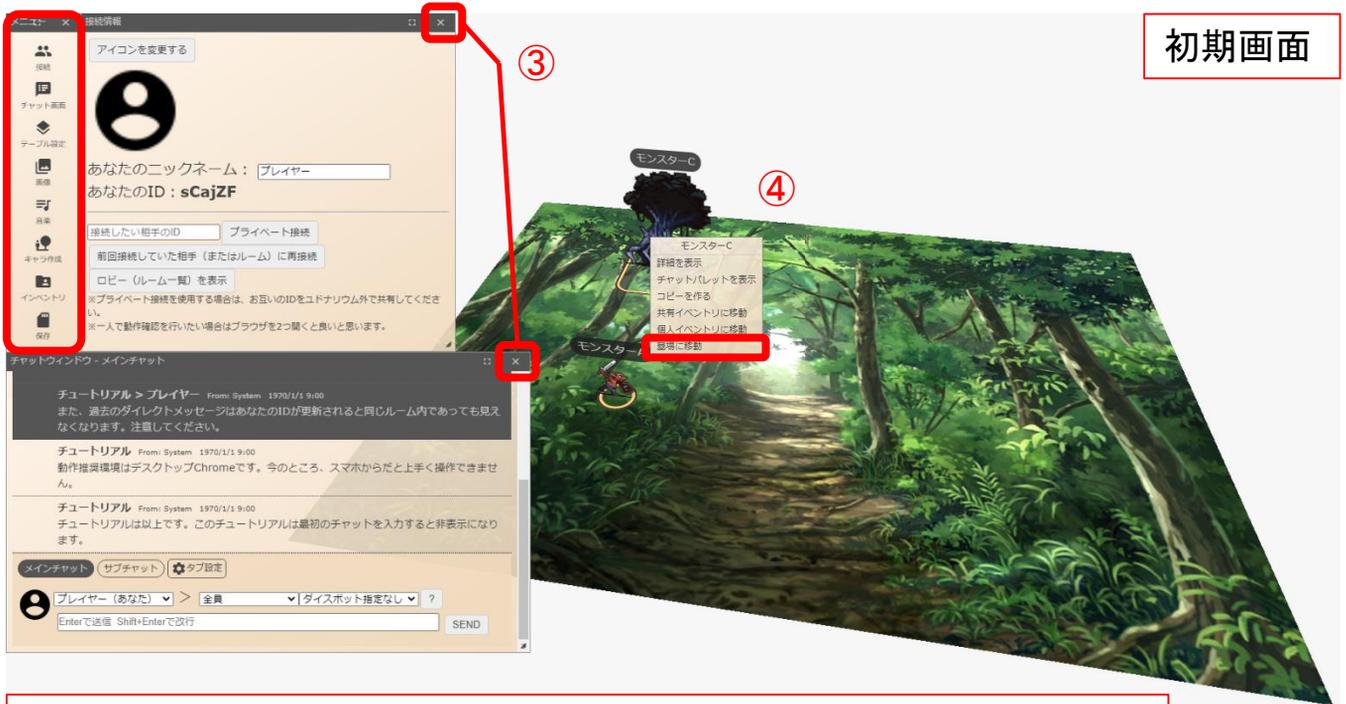
百の剣亭



② ぴよなりうむ (百の剣亭 ユドナリウム) をクリックします (ぴよなりうむのサイトに移動します)  
※うっかり戻るボタンを押すと、面倒なので新しいウィンドウ、あるいは新しいタブで開いておくことをお勧めします

初期画面になります。この時点では誰とも接続は繋がっていないので安心してください。

## メニュー



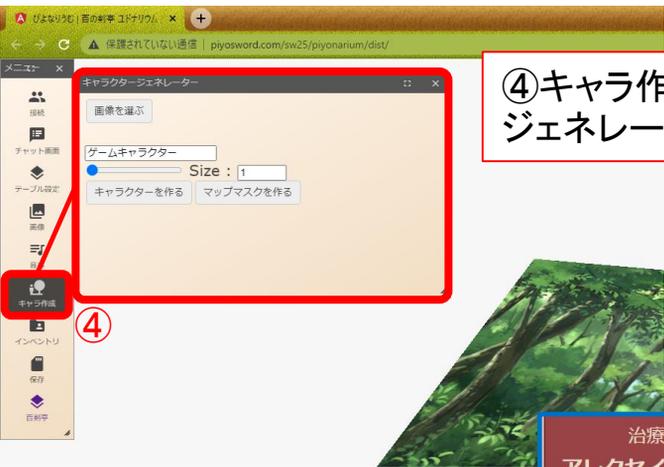
初期画面

③初期画面では「接続情報」と「チャットウィンドウ」が開かれています、左上のメニューからいつでも出せるので、一度閉じてしまいましょう

④キャラクターとして「モンスターA」「モンスターC」がいますが、これも邪魔なので消してしまいます。キャラクターを右クリックするとメニューが表示されるので、一番下の「墓地に移動」をクリックします。「モンスターA」も同様に消します。



# ～キャラクターを作成しよう～



④キャラ作成をクリックし、キャラクタージェネレーターを開きます

## 百剣亭キャラクターシート

治療も絵もいい出来じゃろ？ 俺はどっちも得意なんじゃよ。

### アレクセイ

(略称：アレク)

グループ	☆3	タグ	属性	分らない											
種族	リルドラケン	性別	男	年齢	42	生まれ	神宮 (2.5 II)	冒険者ランク	ダガー (駆け出し)	行動方針	前衛 防衛 回復				
冒険者レベル	7	経験点	2850 / 24350	名義点	298 / 428	補欠点	0	キャラクター画像		基本値	足跡踏判定 (特獣) 10 異常感知判定 (特獣) 10 危険感知判定 (特獣) 10 探索判定 (特獣) 10 裏面回避判定 (特獣) 10				
技	A	成長	0	敏捷度	8	0	1	冒険者判定	基本値	水泳判定 ※2 9 登攀判定 ※1 11 跳躍判定 ※1 9 腕力判定 11 真偽判定 10					
4	B	成長	4	敏捷度	13	0	2	※1 金庫箱は-4のペナルティ ※2 金庫箱不可	基本値	行動判定(ライダー) 10 魔物知識判定 10 受け身判定 ※1 9 騎乗判定 9 地形作動判定 10 応急手当判定 10 懸点回避判定 10					
5	C	成長	11	筋力	25	0	4	※1 金庫箱は-4のペナルティ	基本値	敬称行使判定 5 見識判定 5 文獻判定 5 薬品手判定 5					
13	D	成長	12	生命力	29	0	4	能力	基本値	特殊能力解放 9					
8	E	成長	4	知力	17	2	3	所持金	8,858 G	預金/借金	0 G				
6	F	成長	6	精神力	19	0	3	自動取得	1 《かほろ II》 3 《魔法拡大/数》 5 《ガーディアン I》 7 《防具習熟A/金庫箱》	エンハンサー技能	【ビートルスキン】 アルケミスト技能	ライダー技能	【探索指令】 【遠隔指示】 【特獣強化】 【魔法指示】 【特殊能力解放】 【HP強化】 【HP超強化】	言語	会話 読文 ○ ○ ドラゴン語 魔動機文明語 ○ ○
ライダー	7	移動力	13	生命力/HP	11	50									
プリースト (グレンダール)	6	全力移動	39	精神抵抗力/MP	10	37									
アルケミスト	2														
エンハンサー	1														
一般技能	レベル	魔法特徴	【騎の成肉】 【尻尾が武器】 【剣の加護/風の真】												
調教師/ティマー	5														
外科医/サージョン	5														

システム

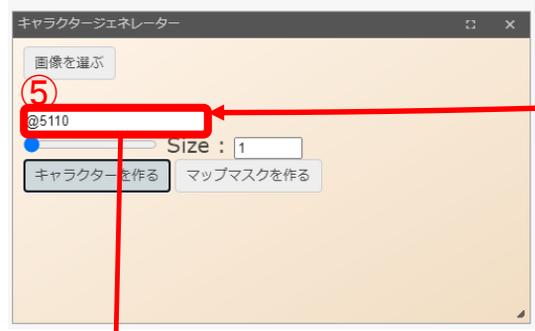
キャラクター番号  
このキャラクターの番号は 5110 です。

(ゆとチャット用)  
ゲームルームチャット入室時、キャラ名の後ろに@5110をつけると、入室時のキャラ名にこのキャラクターシートの最新のシートへのリンクゲームルームチャット入室時、キャラ名の後ろに@5110.1608984512をつけると、入室時のキャラ名にこのキャラクターシート (バックアップ)

(びよなりうむ用)  
びよなりうむでキャラクター作成時 (キャラクタージェネレーター使用時)、キャラクター名に@5110を入力して作成すると、現在のキャラ

アビリティ強化回数: 0 / アビリティ消費数/獲得数: 0/8

構成DATA



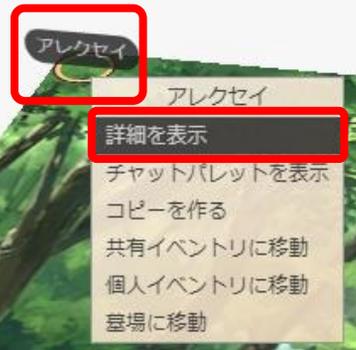
⑤キャラクタージェネレーターの「ゲームキャラクター」と書かれている名前欄にキャラクターシート下部にある「(びよなりうむ用)」の項目に書かれた“@”から始まる数字を入力し、「キャラクターを作成」をクリックします。

MAP左上にキャラクターシートの情報が反映されたコマが作成されました

## ～キャラクター情報を編集しよう～

⑥コマを右クリックし、「詳細を表示」を選びます

ぴよなりうむでのキャラクターシートが表示されました。既にHP、MP、各種ステータスと戦闘特技が記載されています。



キャラクターシート - アレクセイ

編集切り替え 画像変更 保存 テーブル

<b>common</b>	<b>リソース</b>
name アレクセイ	HP 50 / 50
size 1	MP 37 / 37

<b>情報</b>	<b>能力</b>
ここに説明を書く あいうえお	器用度 8
説明	敏捷度 13
任意の文字列	筋力 25
1	生命力 29
2	知力 19
メモ	精神力 19

<b>戦闘特技</b>
Lv1 かぼうⅡ
Lv3 魔法拡大/数
Lv5 ガーディアンⅠ
Lv7 防具習熟A/金属鎧

### 情報

金属鎧に身を包んだ赤い鱗のリルドラケン。グレンダールを奉ずる神官でありながら、ラクシアでは異端と

### 説明

### 戦闘用アイテム

MCC⑤×3、魔晶石⑤×2、⑩×1  
〈月光の魔符+1〉×2

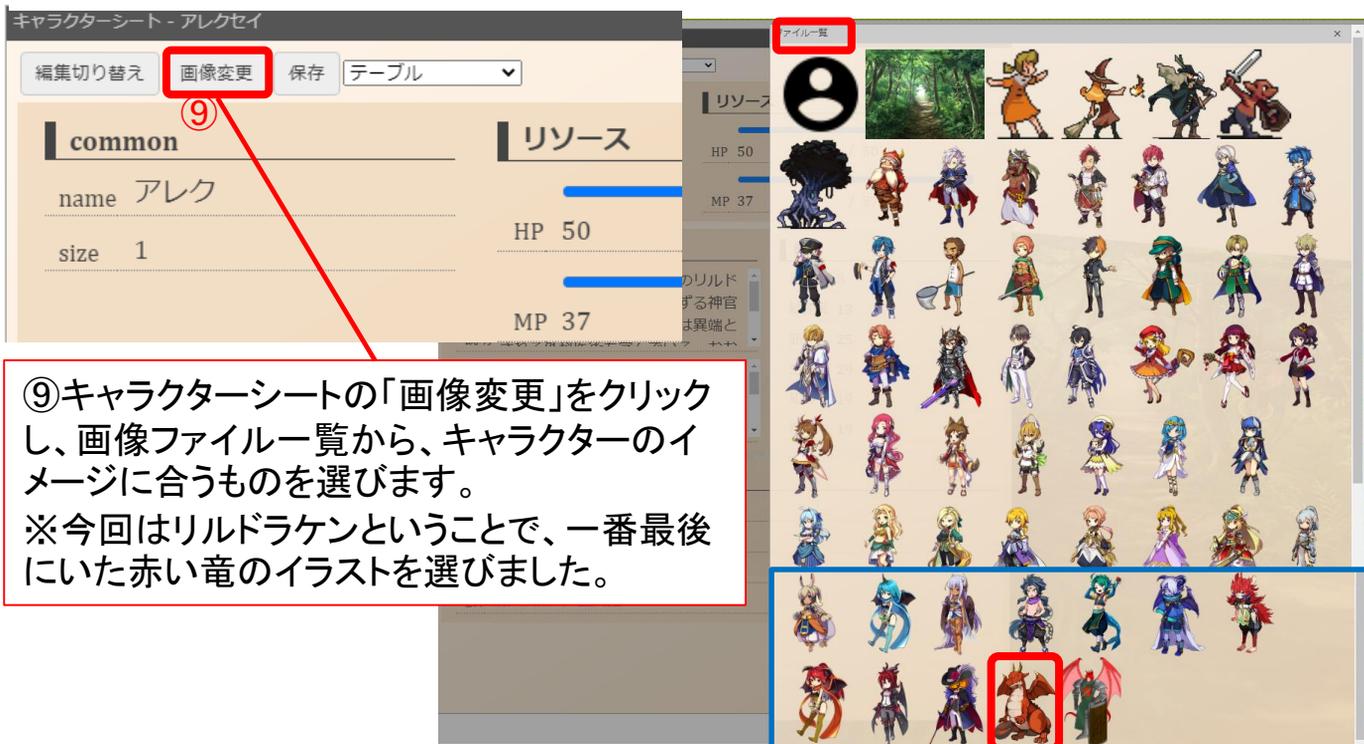
### メモ

⑦「情報」欄があります。簡単な自己紹介を記載するといいでしょう(省略可)

⑧「説明」欄としてメモを記載することができます。戦闘用アイテムを記載しておくことをお勧めします。

※他の人も見ることができるので、〈魔晶石〉を含めたMPを把握することができて便利です。

## ～キャラクター画像を設定しよう～



キャラクターシート - アレクセイ

編集切り替え 画像変更 保存 テーブル

⑨

common

name アレク

size 1

リソース

HP 50

MP 37

ファイル一覧

⑨キャラクターシートの「画像変更」をクリックし、画像ファイル一覧から、キャラクターのイメージに合うものを選びます。  
※今回はリルドラケンということで、一番最後にいた赤い竜のイラストを選びました。



キャラクターシート - アレクセイ

編集切り替え 画像変更 保存 テーブル

common

name アレク

size 1

リソース

HP 50 / 50

MP 37 / 37

情報

金属鎧に身を包んだ赤い鱗のリルドラケン。グレンダールを奉ずる神官でありながら、ラクシアでは異端と

説明

能力

器用度 8

敏捷度 13

筋力 25

生命力 20

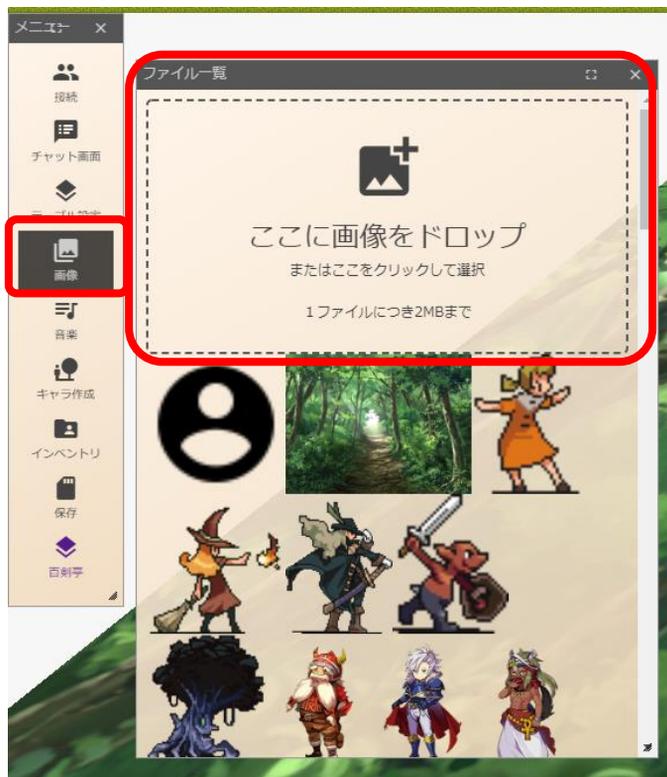
アレク

キャラクター画像が選択され、MAP上のコマにも反映されました。

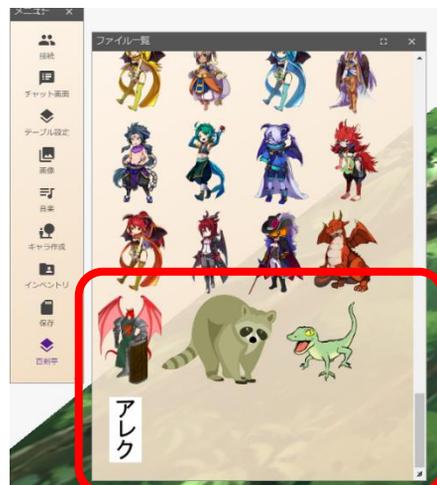
ぴよなりうむには、初期画像に「ゆるドラ素材」が使用されています。戦士や魔法使い、竜など、素敵なイラストが一通り揃っているので、**キャラクター画像を自分で準備して**いなくても問題ありません。

## ～キャラクター画像を設定しよう: 応用編～

先ほどはデフォルトの画像を使いましたが、「やはり自分のキャラには合わない！」という時もあるでしょう。その際には自分で用意した画像をアップロードして使用することができます。



左上のメニューの「画像」を選ぶと、ファイル一覧が表示されます  
画像ファイルをドロップすることで画像を追加することができます。



追加した画像



追加した画像を選択してみた結果です。  
少々味気ないかも知れませんが、名前を書いただけの画像でもコマとして活用する分には問題ありません。

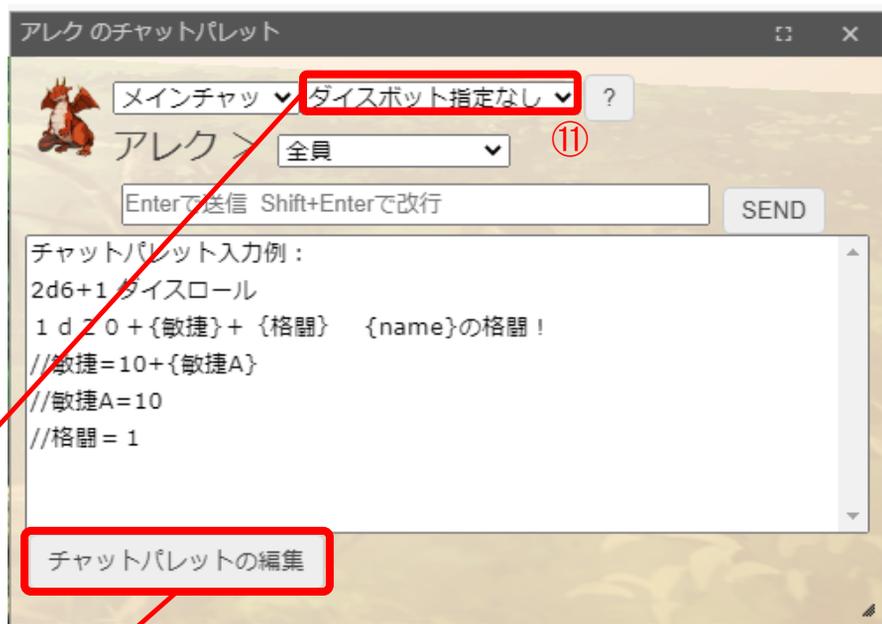
## ～チャットパレットを編集しよう～

チャットパレットは、普段のチャットルームで使用している「ダイスコード」のようなものです。  
※ぴよなりうむを使用するうえで必須ではありませんが、ぴよなりうむのダイスの振り方は普段のものと微妙に異なるので、慣れるという意味も兼ねて事前に作成しておくことをお勧めします。

発言	ダイスコード	複数行	修復
D [2d6+10]探索 (ドンダウレス)	D [2d6+5]見識 (アルケミ)	D	
D [2d6+10]廃物知識 (ライダー)	D [2d6+10]弱点隠蔽	D	
D [2d6-2]アレク回避	D [2d6+11]アレク生命抵抗	D [2d6+10]アレク精神抵抗	
D [2d6+8]ドンダウレス回避	D [2d6+10]ドンダウレス生命抵抗	D [2d6+9]ドンダウレス精神抵抗	
D [2d6+9]神聖魔法行使	D [R10+9]回復量	D [R30+9]回復量	

アレク

⑩コマを右クリックし、「チャットパレットを表示」を選択します。



⑪ダイスポッドをクリックし、「ソードワールド2.5」を選択します

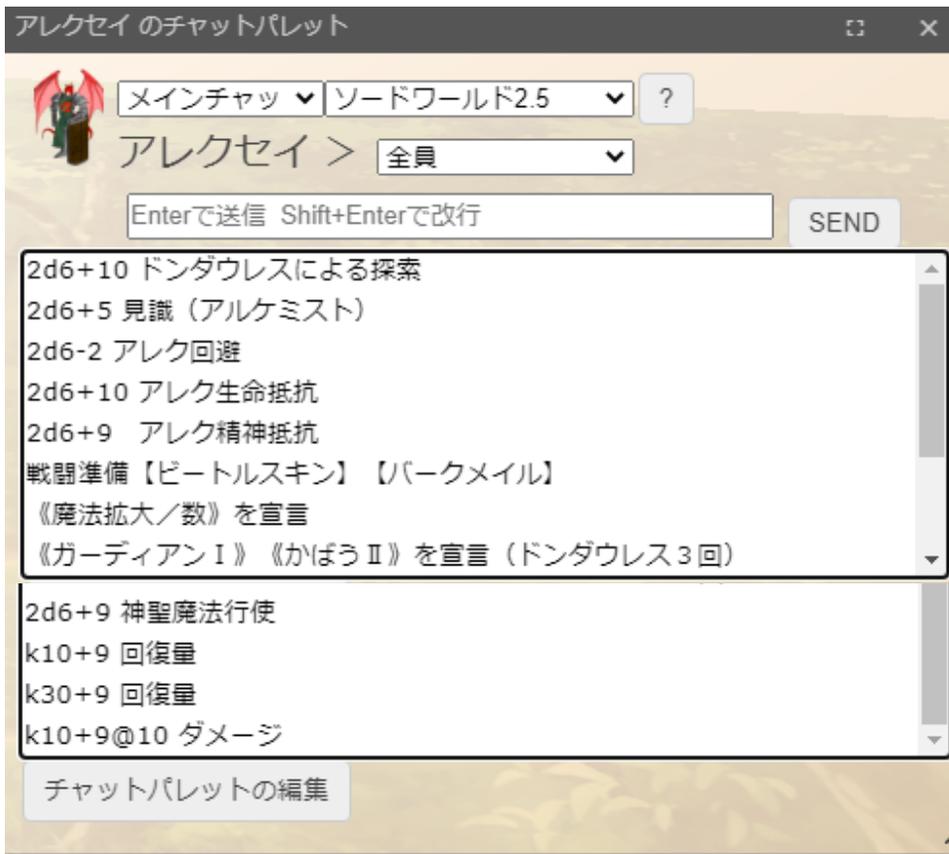
⑫「チャットパレットの編集」をクリックします。

チャット入力時のダイスの振り方は、⑪横の「？」を押すと詳細が記載されています。

簡単に違いを言うと、

- ・普段のチャットルームで使用している“[]”（角括弧）が不要
- ・ダイスコード（“2d6+5”、“k20+5”など）はチャットの先頭に入力する必要がある
- ・ダイスコードの後に “スペース” 発言 と入力すると 発言 とダイスコードが同時にできる。
- ・威力表参照の文字が“k”のみで“R”は不可（つまり、“R20+9”ではダイスが振られないので、“k20+9”と入力する必要がある。）

## ～チャットパレットを編集しようPart2～



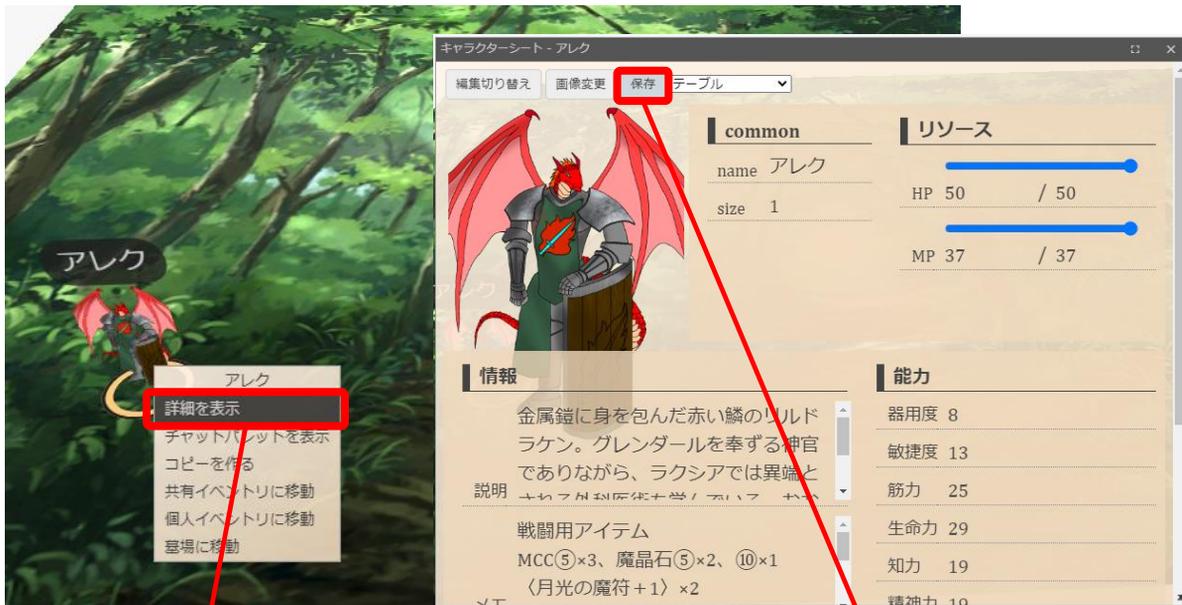
編集済みのチャットパレットです。セッション中にこのチャットパレットを開いておくことで、スムーズにダイスを振ることができます。

※すべての行為判定を記載するのは大変ですし逆に使いづらくなりますが、回避、生命・精神抵抗などは記入しておくとな非常に便利です。

※これは事前に記入しておくことで「さくさく進めよう」というものではなく、ダイスコードの入力に必要な手間を省くことで「RPの方に頭を回せる」ために活用するとよいでしょう。RPLしてこそその楽しいTRPGですからね♪

～キャラクターを保存しよう～

ここまでお疲れさまでした。これにてキャラクター作成は完了です。  
しかし、この操作は毎回するのは大変なので、ファイルを保存しておきましょう。

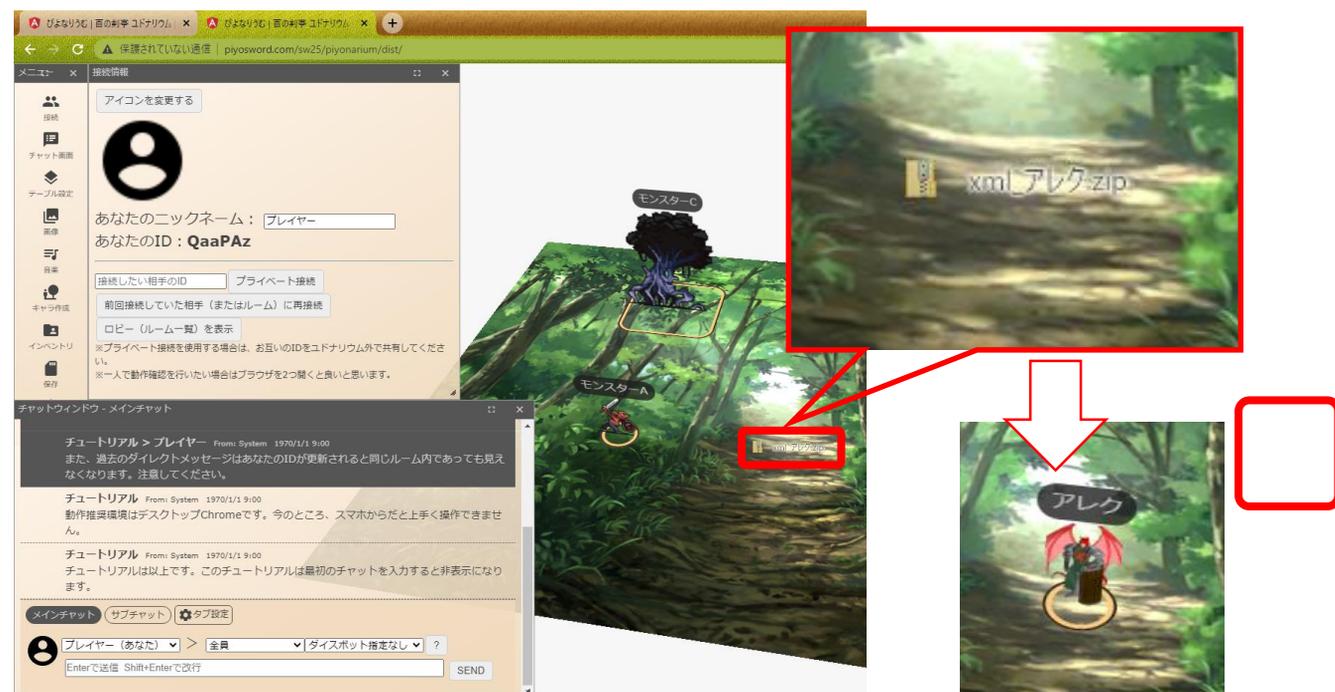


⑬コマを右クリックし、「詳細を表示」を選択し、キャラクターシートを表示します

⑭キャラクターシート上部の「保存」をクリックします。



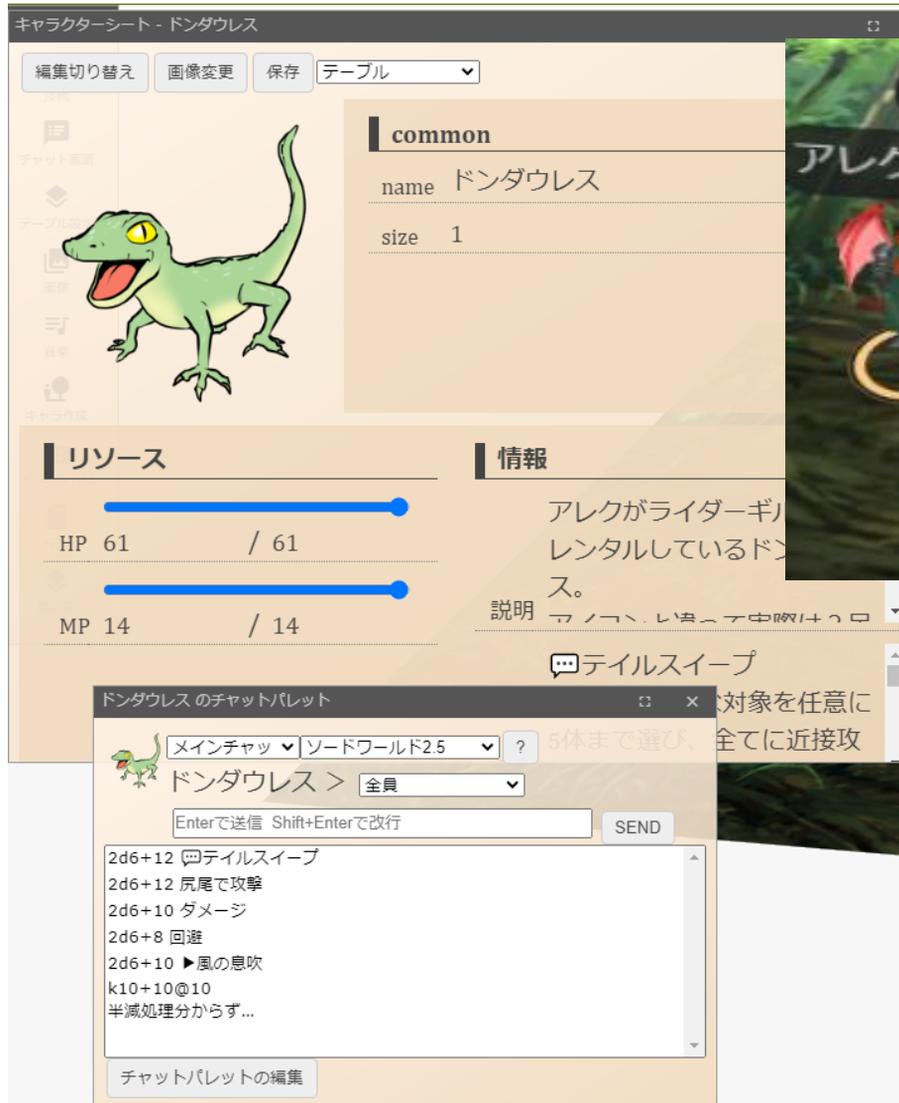
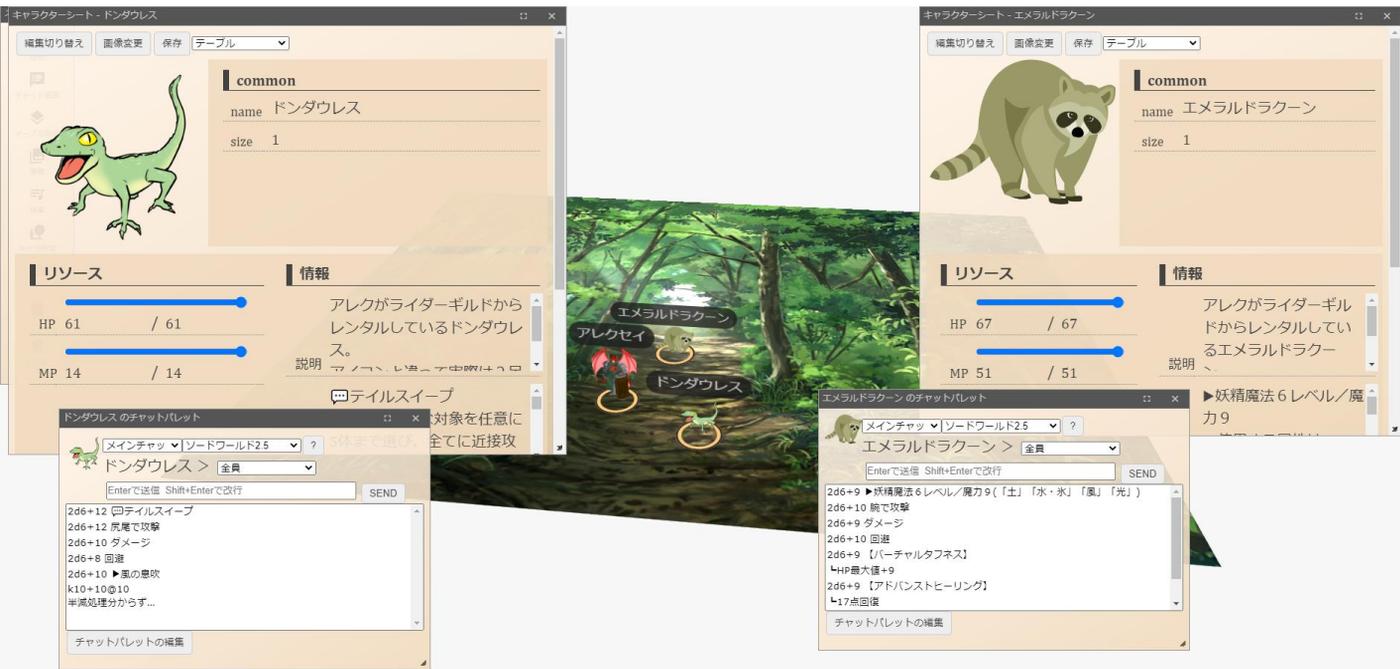
キャラクターのファイルが作成されました。



保存したファイルを「ぴよなりうむ」の画面にドラッグすると、先ほど保存したキャラクターが作成されます。(別タブで開いたぴよなりうむにドラッグしています。)  
これでセッションへの参加もばっちりです！

## ～キャラクター作成&保存:補足～

最後に、ライダーやコンジャラー、フェアリーティマーなど、PC以外のキャラクターを使用する場合は、そのキャラクターのコマを事前に作成しておくことをお勧めします。



個別のチャットパレットも作成しておくことが可能です。騎獣に関しては元となるイメージがある分、フリー素材を探しやすいですよ。実際、このドンダウレスとエメラルドラクーンの画像は、フリーイラストです。