

武 装 伝 奇 R P G

神我狩

オンラインセッション
ルームパック

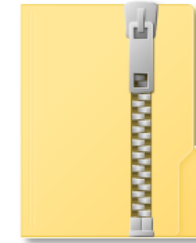
- 目次 -

- 1. 内容物2
- 2. ご利用上の注意3
- 3. ココフォリアでのご利用について.....4
- 4. ユドナリウムでのご利用について.....9
- 5. その他のオンラインツールで等のご利用について11
- 6. 本ルームパックを用いた動画や配信について11
- 7. 各種ボード・シート類の詳細.....12

1. 内容物

・画像(PNG)素材 ……全 210 点

霊力ダイスプール、戦闘地帯シート、魔境シート、
アイコン&マーカー、背景、都市 MAP、チャートとサマリー 等



kamigakari-room
pack.zip

・テキスト(TXT)素材 ……全 2 点

チャットパレット用コマンドテンプレート
ココフォリア用ルーム設定データ

・インポート用ルームデータ(ZIP) ……全 4 点

ココフォリア用ルームパック
ユドナリウム用ルームパック
※それぞれに「full」「light」バージョンあり

・解説書類(PDF) ……全 2 点

取扱説明書(本書)
利用規約

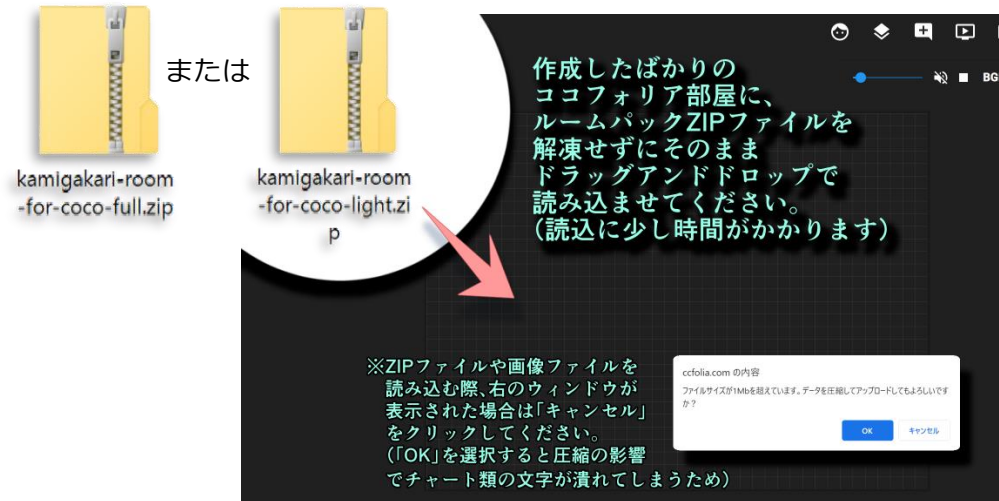
- 0-ダイスプール
- 1-戦闘マップ
- 2-魔境シート
- 3-キャラアイコン
- 4-ハンドアウトと情報アイコン
- 5-マーカー (状態変化・障害物・勾玉)
- 6-背景
- 7-チャートとサマリー
- 8-GM用素材
- 9-TXT素材
- ココフォリア用ルームパック (※このフォルダ内のZIPデータを解凍せず読み込ませてください)
- ユドナリウム用ルームパック (※このフォルダ内のZIPデータを解凍せず読み込ませてください)
- 神我狩公式ルームパック-取扱説明書.pdf
- 神我狩公式ルームパック-利用規約.pdf

2. ご利用上の注意

- ・ 利用されるオンセツールは『ココフォリア』を第一想定とし、同サービスに最適化したデザインを行っています。
(本解説書内ではココフォリアでのルーム設定を中心に解説を行っております)
- ・ 『ユドナリウム』や『VRchat』等、他のオンラインツールでのご利用も可能です。
- ・ 本ルームパックの利用規約を必ずお読みの上でご利用ください。
また、それぞれのオンラインツールの規約も必ず守ってご利用ください。
- ・ 利用規約に記載の通り、
本ルームパックの利用から生じる損害に関しましては
本ルームパック提供者は一切の責任を負わないものとします。
利用者の責任においてご利用ください。

3. ココフォリアでのご利用について

このルームパックには、ココフォリアの
新規の部屋にドラッグ&ドロップする
だけでルーム設定が完了する
「ココフォリア専用ルームパック(ZIP)」
を同梱しています。
右図を参考に読込を行ってください。



ZIP ファイルには以下の 2 種類があります。

・full バージョン(kamigakari-room-for-coco-full.zip)

ルームパックの画像素材をほぼすべて配置したルームを展開します。 ※「京都 MAP」「GM アイコン」など一部の画像素材は未配置です。

・light バージョン(kamigakari-room-for-coco-light.zip)

画像素材のうち、軽量化のために以下の内容に絞って配置したルームを展開します。

【構成内容】ディスプレイ・戦闘マップ・各アイコンとマーカー・背景(一部)・戦闘用チャート・ルールサマリー(状態変化のみ)

- 読込時に「データを圧縮してアップロードしてもよろしいですか？」のウィンドウが出た際は【キャンセル】を選択してください。
- それぞれのバージョンに含まれない画像素材をルームに追加したい場合は、画像フォルダから直接手動で取り込んで下さい。

※ ココフォリアのルーム ZIP 読込機能は現在試験提供中のため、今後仕様変更又は削除される可能性があります。

◎手動でルーム設定を行う場合

手動でルーム設定を行う場合には、画像をスクリーンパネルやシーンパネルとして取り込む際の各サイズ設定をまとめた「ココフォリア用ルーム設定データ.txt」をご用意しています。

◎見本部屋について

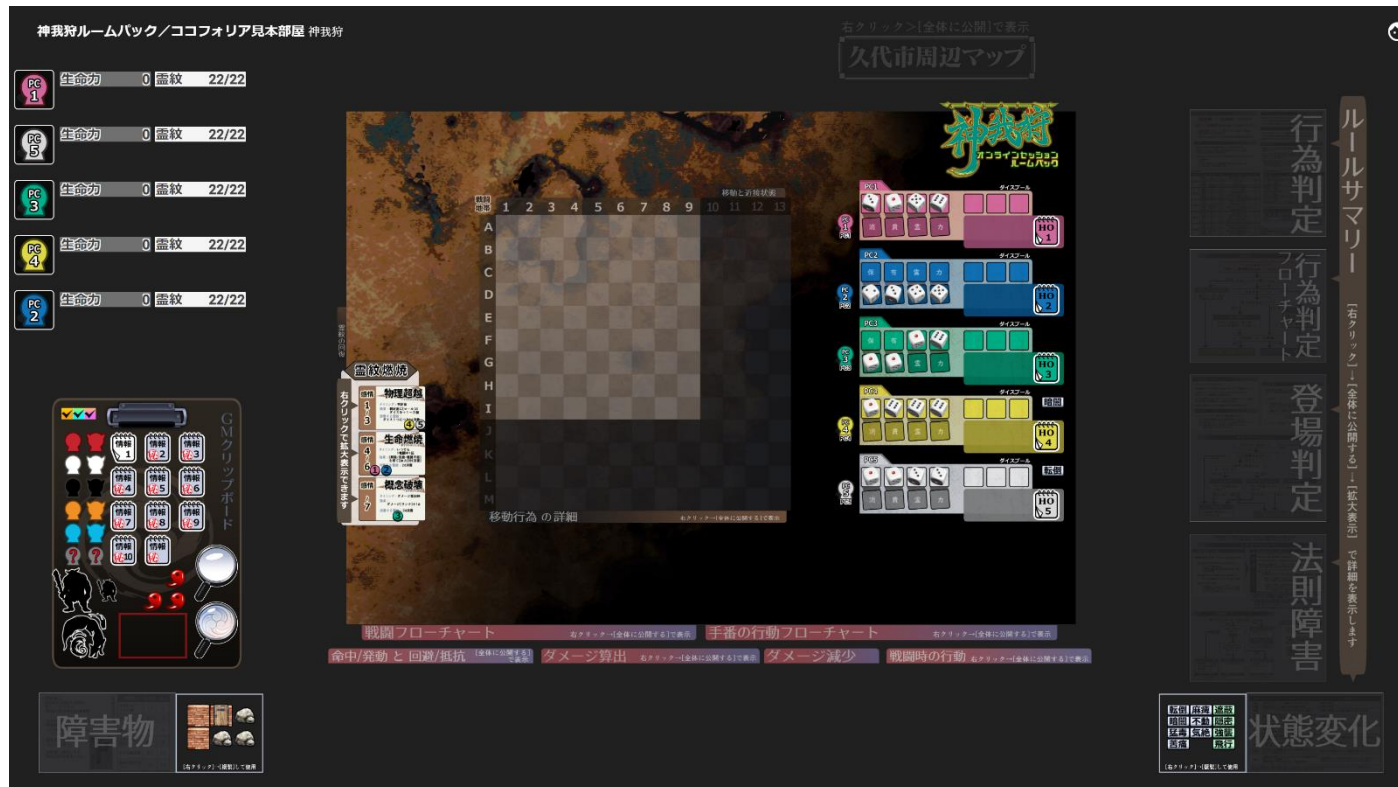
実際にココフォリア内でルームパックを展開した「神我狩ルームパック見本部屋」を用意しています。
下記リンクから直接、実装状態をご確認いただくことも可能です。

「神我狩ルームパック／ココフォリア見本部屋」リンク ⇒ <https://ccfolia.com/rooms/N0Y4wkWxh>

- ※ 見本部屋へは、ゲストユーザーとしてルームに入室する形になります。そのため、GM 専用の機能(シーン機能等)は使用することができません。
- ※ 見本部屋のスクリーンパネル等は「削除」を行わないでください。もし操作ミスなどでスクリーンパネルが表示されなくなったり、また入室時にスクリーンパネルなどが表示されていない状態にお気づきの場合は、以下までご連絡下さい。

ご連絡先: admin@ducqrews.net または twitter アカウント [@DQrews](https://twitter.com/DQrews) (DucQrews 告知用)

◎ ルームパック展開時の全体イメージ



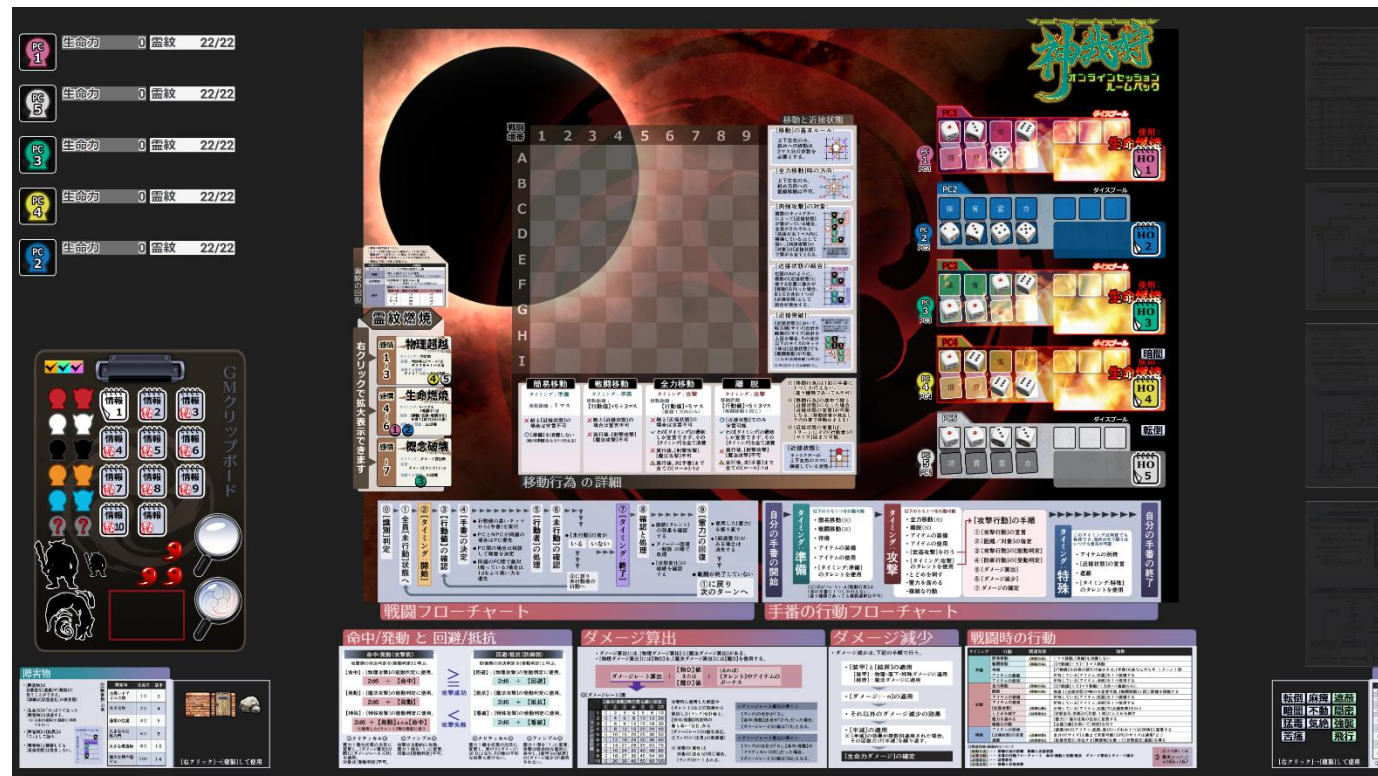
中央部は盤面(メインエリア)として「戦闘地帯シート」「霊力ダイスプール」「霊紋燃焼シート」等があり、その周囲にチャート類が非表示(タイトルバーだけ表示)の状態で作成されています。

盤面外の右側にはルールサマリーが、同様に非表示状態でまとめて配置されています。

盤面外の左側には、GM が使うアイコン等がまとめられています。

(画面左上部分はキャラクターステータスが被りがちなので、シート等の配置を避けています)

◎ ゲームプレイ中(戦闘時)の運用イメージ



戦闘用のシーン背景に変更し、戦闘中に参照したい「各チャート類」も合わせて表示状態となっています。
 戦闘地帯にコマを置き、霊紋燃焼のエリアにも現在の各 PC の感情状態をコマで表示しています。
 霊紋燃焼の効果のひとつ【生命燃焼】を使用した PC のディスプレイは、「使用済み(炎)表示」となっています。

◎ ココフォリア上での画像データの操作について

本ルームデータで多く活用しているココフォリアの機能を、下記にまとめます。

<画像にカーソルを合わせて右クリック>すると表示されるコマンドメニューから、各機能をご使用ください。



- ・【全体に公開する】
- ・【非公開にする】
- ・【自分だけ見る】

ココフォリアでは、各画像に「表面」と「裏面」を設定することができます。

裏面を設定した場合、

表面を表示する場合＝【全体に公開する】

裏面を表示する場合＝【非公開にする】

のコマンドによって、表示状態を切り替えることができます。

また、【自分だけ見る】コマンドを使うことで、そのメニューを使用した人のみが裏面になっている画像(非公開状態)の表面を表示することもできます。

- ・【拡大表示】

選択した画像をブラウザ画面中央に拡大して表示します。

拡大した画像は、画像外をクリックすることで消すことができます。

4. ユドナリウムでのご利用について

本セットはユドナリウム専用のルームパック ZIP ファイルもご用意しています。



ユドナリウムのメニューの「ZIP 読み込み」から読み込んでください。

「ユドナリウム専用ルームパック ZIP ファイル」は、以下の2種類があります

・full バージョン(kamigakari-room-for-udona-full.zip)

ルームパックの画像素材をおおかた配置したルームを展開します。 ※「京都 MAP」「GM アイコン」「背景」など、一部の画像素材は未配置です。

・light バージョン(kamigakari-room-for-udona-light.zip)

画像素材のうち、軽量化のために以下の内容に絞って配置したルームを展開します。

【構成内容】ダイスプール・戦闘マップ・各アイコンとマーカー・背景(一部)・戦闘用チャート



➤ それぞれのバージョンに含まれない画像素材をルームに追加したい場合は、画像フォルダから直接手動で取り込んで下さい。

※ 画像素材のうち、フルサイズの「久代市 MAP(citymap-1.png)」のみ、ファイルサイズ超過のためユドナリウムでは読み込めなくなっております。ユドナリウム用にリサイズした「citymap-1-resize.png」をご用意していますので、こちらをご利用ください。

5. その他のオンラインツール等でのご利用について

「ココフォリア」「ユドナリウム」以外のオンラインセッションツールや、『VRchat』等のオンラインプラットフォーム、また、オンラインに限らずオフラインセッションのために印刷をしてのご利用といった形などでも、【利用規約で定められた範囲において】であれば、本セットの画像素材をご使用いただくことができます。ご利用の際は、本ルームパックの利用規約と、各サービス先の利用規約の遵守をお願いいたします。

6. 本ルームパックを用いた動画や配信について

本ルームパックを使用したセッションの様子を撮影・編集した動画やWEB ストリーミング配信などについても、【利用規約で定められた形において】であれば、問題なく行っていただけます。

ご利用の際は、本ルームパックの利用規約と、各動画・配信サービス先の利用規約の遵守をお願いいたします。



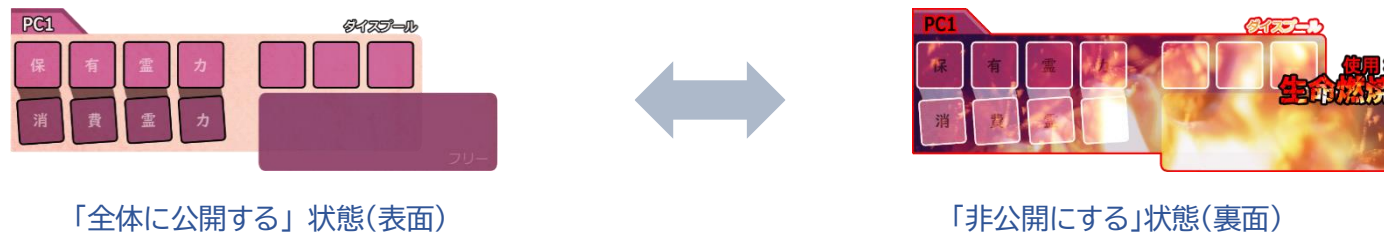
7. 各種ボード・シート類の詳細

・霊力ディスプレイ(PC5名分)



ココフォリアの機能「ダイスシンボル」を呼び出して並べることで、霊力の状態を示すために使います。
また、自 PC のアイコンや所持物(ハンドアウトや情報など含む)を置くためのスペースがあります。

霊力ディスプレイは、ココフォリアでの「表面」と「裏面」の設定を活用し、【生命燃焼使用済】用の裏面画像を用意しています。
ディスプレイを裏返す(非公開にする)ことで、【生命燃焼使用済】=これ以上この戦闘で[生命燃焼]が使えないことを示す
マーカーの役割とピンチ演出を兼ねています。



<使用状態のイメージ>

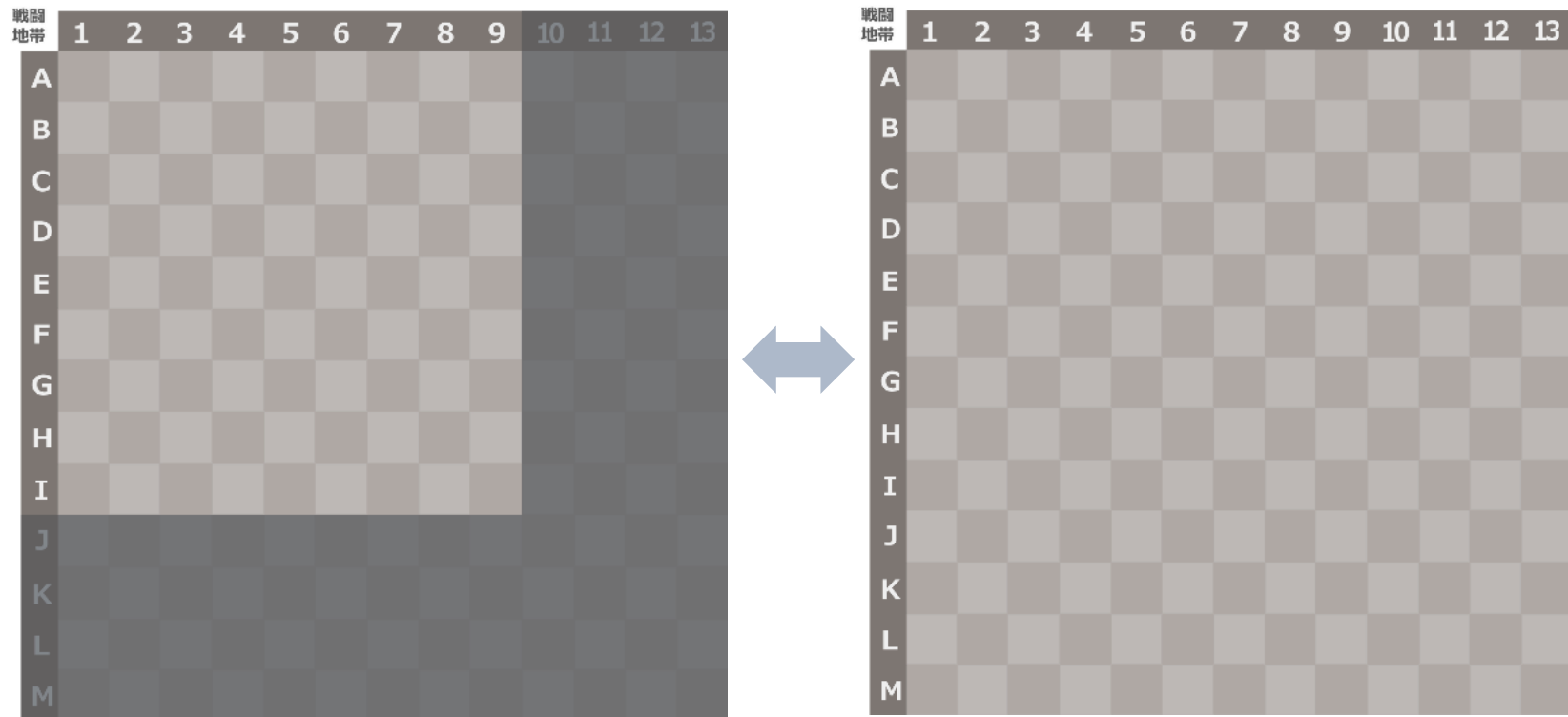
通常表示(「公開」状態)



PC1・3・4を【生命燃焼使用済み】表示(「非公開」状態)

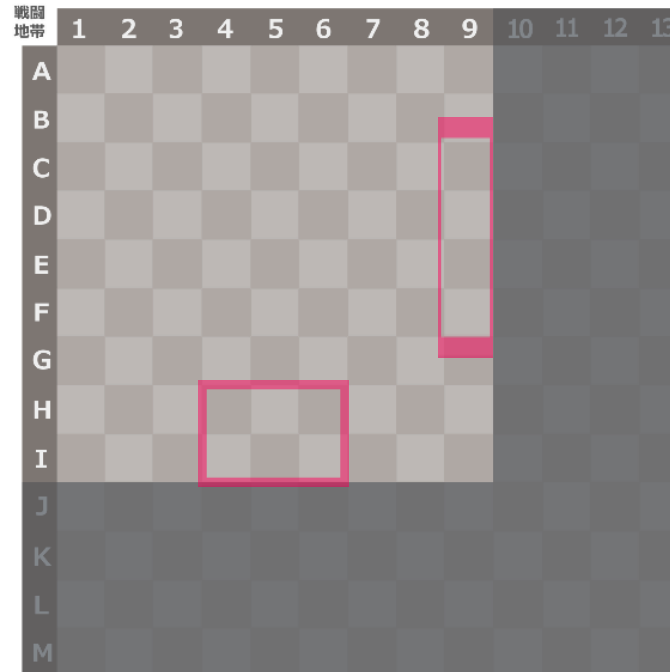


・戦闘地帯シート



戦闘時用のスクエアマップです。

マス目の数が 9x9 と 13x13 の2枚あり、【全体に公開する】⇔【非公開にする】で切り替えることができます。

・初期配置枠

戦闘開始時の PC 初期配置エリアを表示する枠です。

この画像は「サイズ固定」の設定を外してあるため、端の縦横をつまんでサイズを変えることができ、戦闘開始時の状態に対して柔軟に表現ができるようになっています。

(※ ココフォリアでは、サイズや形状を変えたくない画像には「サイズ固定」の設定をすることができます。
盤上のシート類の多くはサイズと位置の固定を行っています)

・霊力燃焼シート

霊紋燃焼

右クリックで拡大表示できます

感情 **物理超越**
-ブツリチウウエツ-

タイミング：判定前
効果：判定時に[ロール]の
ダイスを+1～3個
消費する霊紋：
ダイス1つにつき1d消費

1
2
3

感情 **生命燃焼**
-セイメイネンシヨウ-

タイミング：いつでも
1戦闘中1回
効果：[解除/気絶・戦闘不能]
を得て[体力]分[回復]
消費する霊紋：2d消費

4
5
6

感情 **概念破壊**
-ガイネンハカイ-

タイミング：ダメージ算出時
効果：ダメージ[ランク]+1d
消費する霊紋：2d消費

7
3
4

感情 **物理超越**
-ブツリチウウエツ-

タイミング：判定前
効果：判定時に[ロール]の
ダイスを+1～3個
消費する霊紋：
ダイス1つにつき1d消費

1
2
3

感情 **生命燃焼**
-セイメイネンシヨウ-

タイミング：いつでも
1戦闘中1回
効果：[解除/気絶・戦闘不能]
を得て[体力]分[回復]
消費する霊紋：2d消費

4
5
6

感情 **概念破壊**
-ガイネンハカイ-

タイミング：ダメージ算出時
効果：ダメージ[ランク]+1d
消費する霊紋：2d消費

7

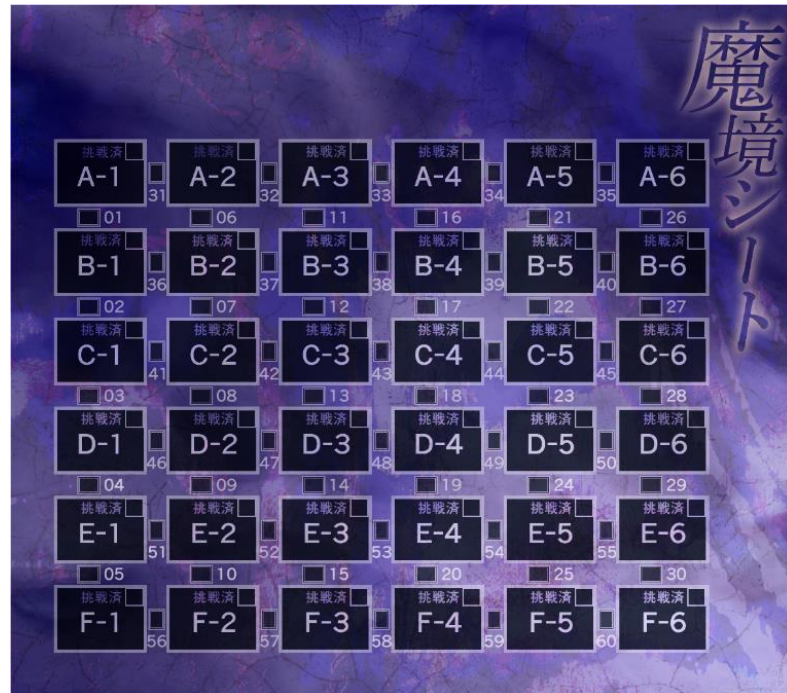
盤面右側に常時表示されています。

各 PC の[取得した感情]の数をマーカーで示すことや、霊紋燃焼の内容を確認することができます。

「霊紋燃焼」の内容ひとつずつごとそれぞれ独立した画像になっているので、右クリックで表示されるメニューから
[拡大して表示する]機能で確認する際は、ひとつずつ大きく拡大して閲覧できるようになっています。

- このシートのように、ルール確認用に配置されている画像のほとんどは、[拡大して表示する]機能を使って閲覧されることを想定しています。

・魔境シート

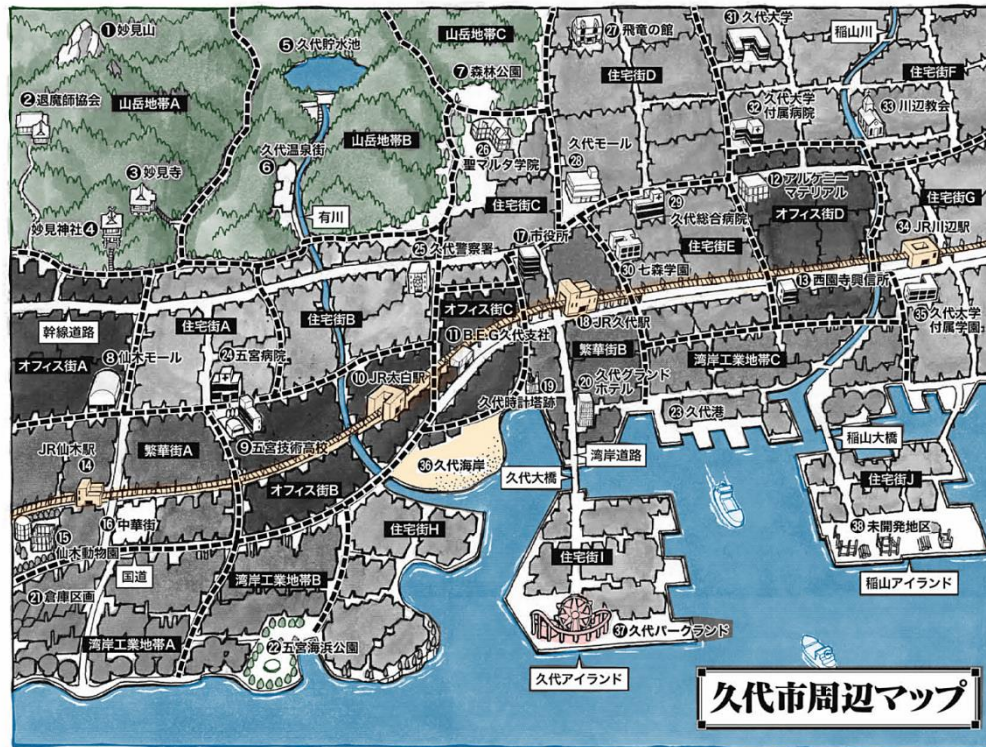


＜魔境シート表示時の盤面全体の状態＞

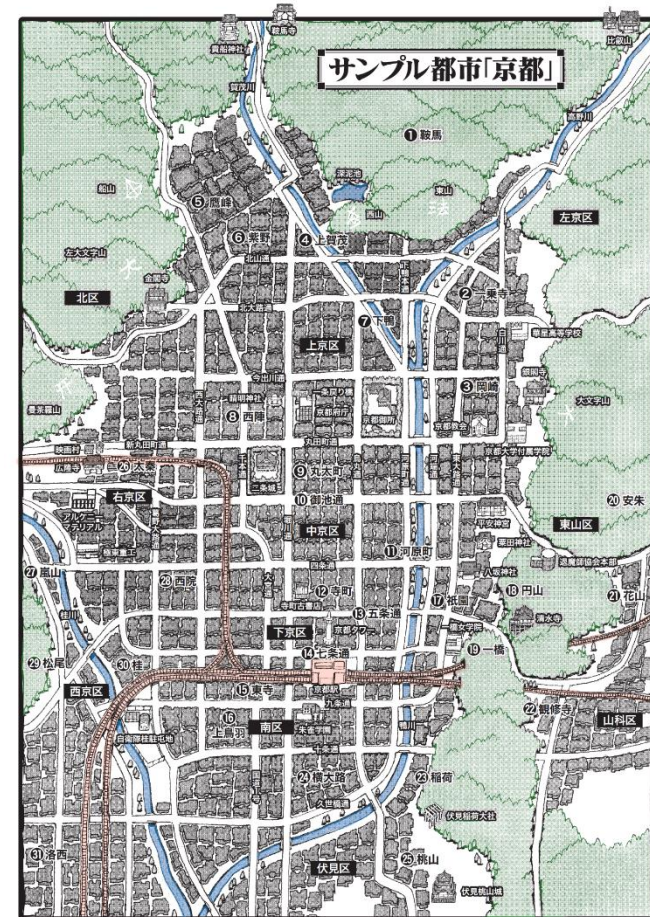
魔境ルールのためのシートです。専用のチェックマークアイコン(☑)も用意されています。

- ※ 魔境シートは、ココフォリアの「シーン」機能を使うことで、盤面中央の「戦闘地帯シート」と切り替えて表示されるよう設定を行っています。
「シーン」の切り替えはココフォリアの仕様上、ルームオーナー(GM)のみが行うことができるように設定されるため、このシートの表示の確認は「ココフォリア見本部屋」では行えなくなっております。
魔境シートの確認は、ご自身で ZIP 展開を行って作成したルームにて行うようにしてください。

・都市 MAP



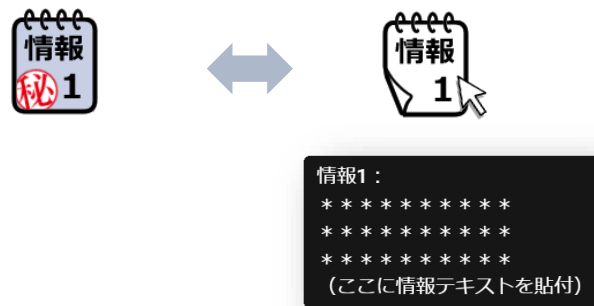
神我狩の世界で主な舞台となる【久代市】と、
神我狩拡張ルールブック『四神ガーディアン』にて大きくフューチャー
された舞台【京都】、2つの都市の MAP シートを用意しています。



●アイコンの詳細

ポーンやマーカーなどのうち、用途のわかりやすいものの説明は省略します。
使い方が特殊なもののみ、下記に解説します。

・情報アイコン



ココフォリアでは、画像に[編集]からテキストを付加することができ、その画像にマウスを重ねることで設定したテキストをロールオーバー表示することができます。

前述の「表面」「裏面」に付随する機能として、「裏面」時にはロールオーバー表示がなくなり、テキストを他の人に見られることを防ぐことができます。また「自分だけ見る」機能を使うと、自分だけが「表面」状態となる処理が行われます。

シナリオ中に渡される「情報」が秘匿中か公開されているかの取り扱いをわかりやすくするため、「情報」アイコンには「表面」「裏面」の画像を用意しています。

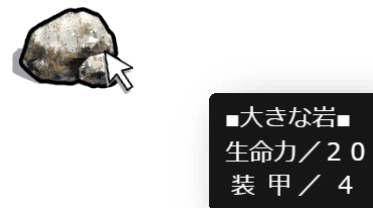
・状態変化アイコン



情報アイコンと同様に、状態変化の内容をアイコンにテキスト付加しておくことで、状態変化の内容をロールオーバー表示させて簡易に確認することができます。

全ての種類の[状態変化]アイコンをまとめたプールが盤面の右下端に用意しており、状態変化が発生したキャラにそのアイコンを添えたり外したりすることで、状態変化の管理を簡便化します。

・障害物アイコン



情報アイコン・状態変化アイコンと同様に、障害物の内容をテキスト付加しておくことで、ロールオーバー表示ができます。

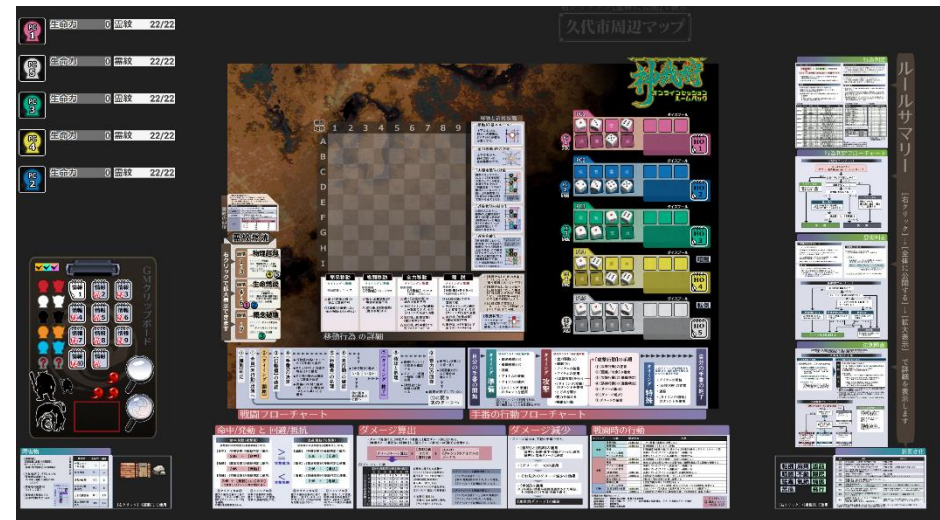
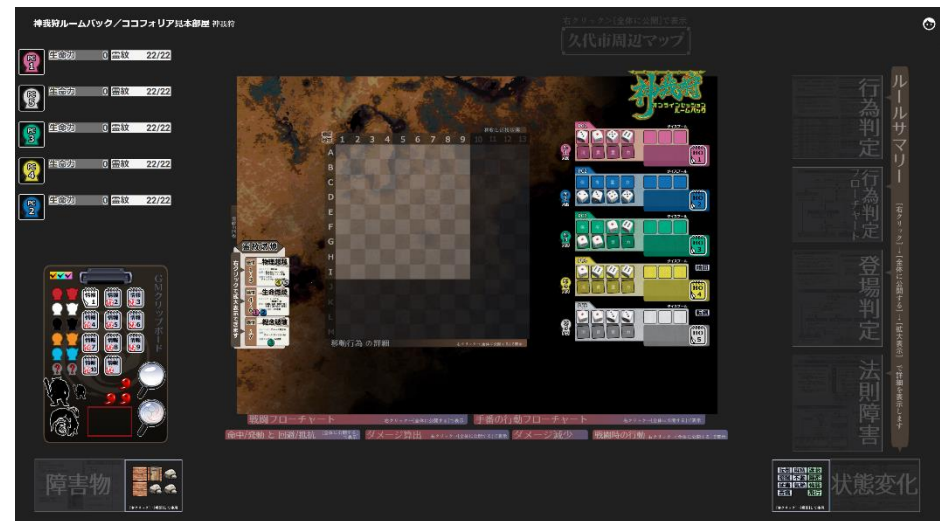
●チャート、ルールサマリー

盤面の内外には、
コマや戦闘シートを囲むような形で、
『神我狩』の基本的なルールをまとめた
チャート・ルールサマリーを配置しています。

これらのルールサマリーは
「プレイ中に必要な時だけ確認する」形の運用を
想定しています。

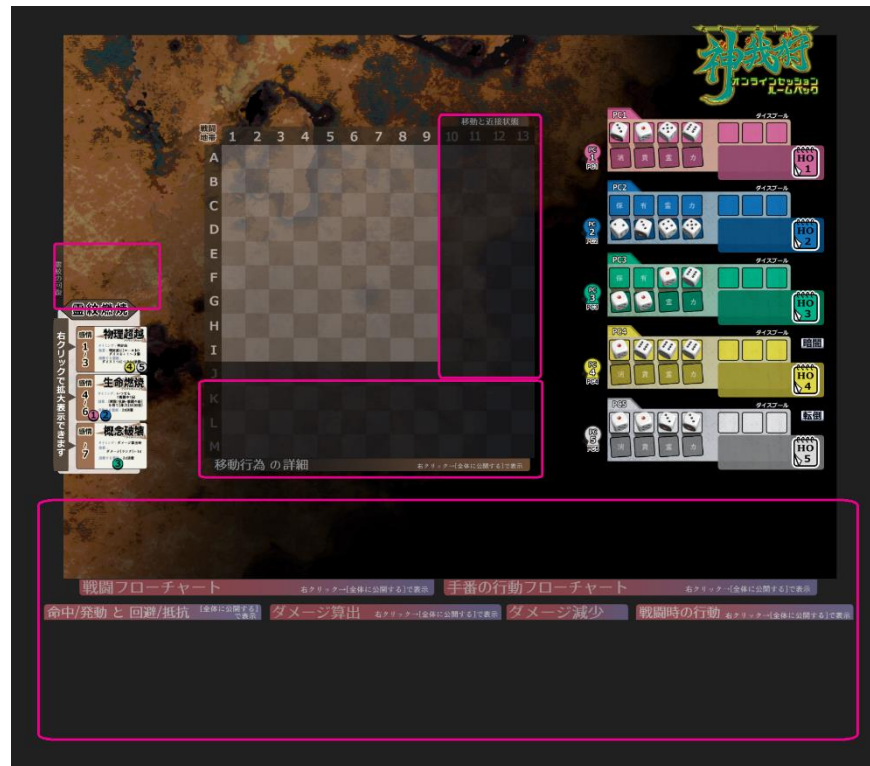
必要でない情報がすべてオープンになっていると、
どこを見ればよいのかがわかりにくく、
返って遊びにくくなってしまいます。

そのため、閲覧の必要がないときには
「非表示(タイトル部のみ表示)」にできるように
なっています。



・戦闘関連チャート(盤面内側と盤面下部のチャート類)

盤面の内側と盤面下部に配置しているチャート類は、主に「戦闘中に参照」するためのチャート類となっています。

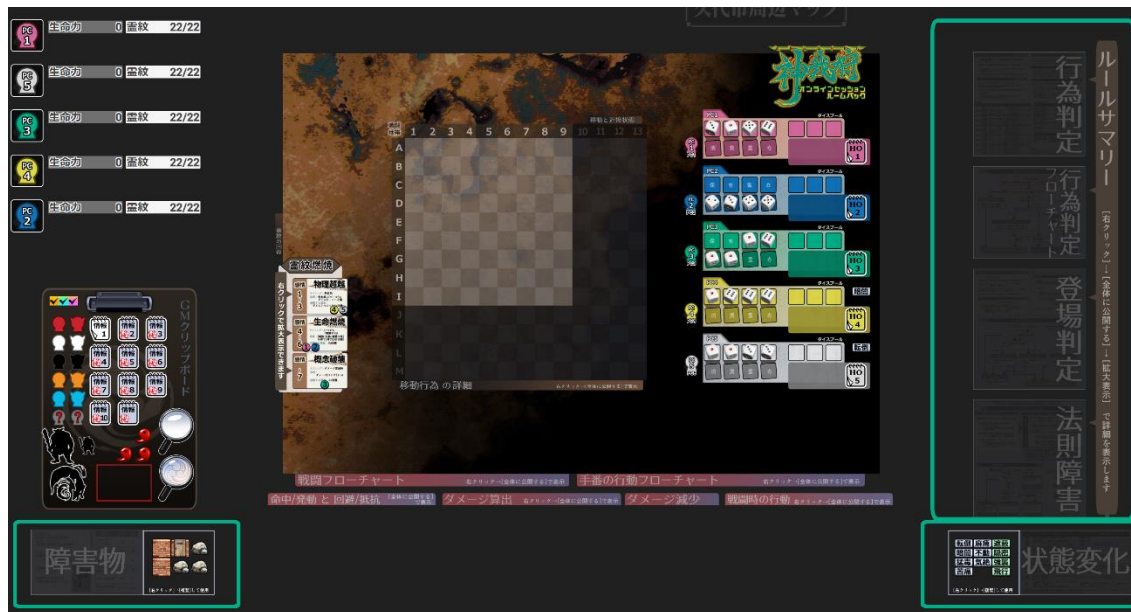


- ・戦闘フローチャート
- ・手番の行動フローチャート
- ・命中/発動 と 回避/抵抗
- ・ダメージ算出
- ・ダメージ減少
- ・戦闘時の行動
- ・移動行為の詳細
- ・移動と近接状態
- ・霊紋の回復
- ・移動行為の詳細

これらは、表示した盤面上の状態で読むこと(画像右クリック>拡大表示をせずに)ができるよう、文字サイズをなるべく大きめにしています。

・ルールサマリー(盤面外側のチャート類)

盤面の外にまとめられた【ルールサマリー】は、[拡大して表示する]機能を使つての閲覧が前提となっています。
そのため、盤面上では文字を読むことが難しい大きさまで縮小された状態で配置をしています。



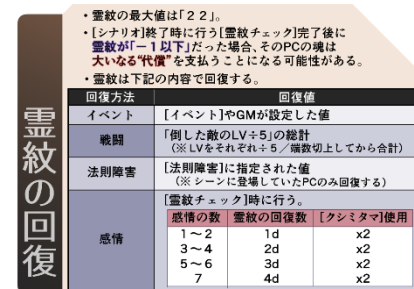
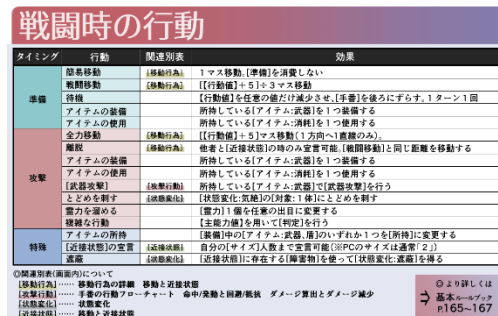
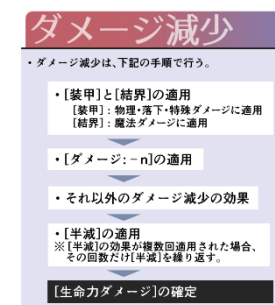
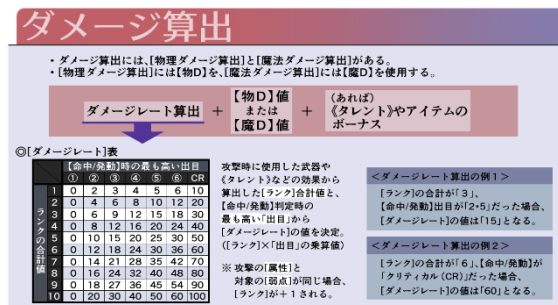
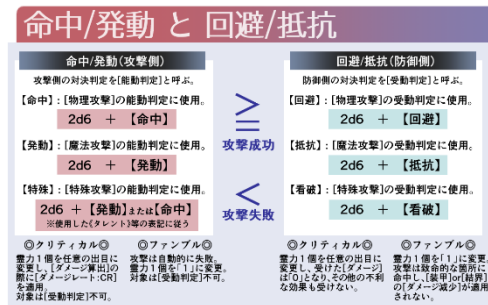
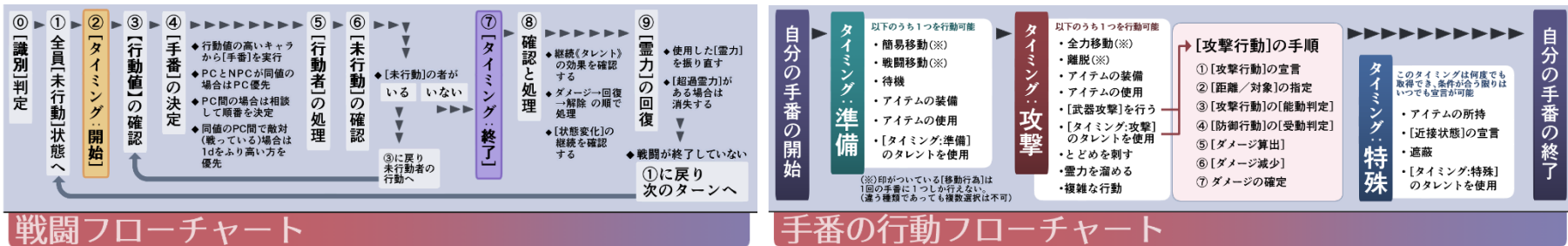
- ・行為判定
- ・行為判定フローチャート
- ・登場判定
- ・法則障害
- ・状態変化
- ・障害物

チャートとルールサマリーの内容は、原則として【神我狩 公式 PDF】(R&R サイトのユーザーサポートページから配布されている PDF) をなるべくそのままの内容で使用しています。

ただし、画像サイズによる制約や可読性確保のため、多少の表記の言い換えや内容の補完・省略を行っています。

◎チャート・ルールサマリー 一覧

・戦闘関連

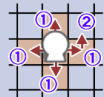


・移動関連

移動と近接状態

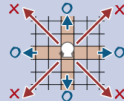
[移動]の基本ルール:

上下左右のみ。
斜めへの移動は
2マス分の歩数
を必要とする。



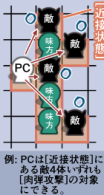
[全力移動]時の方向:

上下左右のみ。
斜め方向への
直線移動は不可。



[肉弾攻撃]の対象:

複数のキャラクター
によって[近接状態]
が繋がっている場合、
全員がそれぞれと
「前後左右1マス内に
隣接している」として
扱い、[肉弾攻撃]の
[対象]は[近接状態]
で繋がる全てとなる。



[近接状態]の結合:

右図のAのように、
複数の[近接状態]に
接する位置に誰かが
[移動]を行った場合、
BとCを含む1つの
[近接状態]として
結合が発生する。



[近接突破]:

[近接状態]において、
味方側[サイズ]合計が
敵側の[サイズ]合計を
上回る場合、その差分
以下のサイズのキャラ
1体は[近接状態]でも
[戦闘移動]が可能。
(これを[近接突破]と呼ぶ)



※PCの[サイズ]は原則「2」。

簡易移動

タイミング: 準備

移動距離: 1マス

- × 敵と[近接状態]の場合は宣言不可
- [準備]を消費しない(他の[準備]をもう1つ行える)

戦闘移動

タイミング: 準備

移動距離: 【行動値】+5÷3マス

- × 敵と[近接状態]の場合は宣言不可
- × 実行後、[射撃攻撃][魔法攻撃]不可

全力移動

タイミング: 攻撃

移動距離: 【行動値】+5マス
(直線1方向のみ)

- × 敵と[近接状態]の場合は宣言不可
- ✓ その[タイミング]の最初しか宣言できず、その[タイミング]を全て消費
- × 実行後、[射撃攻撃][魔法攻撃]不可
- △ 実行後、次[手番]まで全ての[ロール]-1d

離脱

タイミング: 攻撃

移動距離: 【行動値】+5÷3マス
(戦闘移動と同じ)

- [近接状態]でのみ宣言可能
- ✓ その[タイミング]の最初しか宣言できず、その[タイミング]を全て消費
- × 実行後、[射撃攻撃][魔法攻撃]不可
- △ 実行後、次[手番]まで全ての[ロール]-1d

※[移動行為]は1回の手番に1つしか行えない。(違う種類であっても不可)

※[移動行為]の途中で敵と[近接状態]になった場合、[近接状態]の宣言が可能となる。(移動妨害が発生しその位置で移動は止まる)

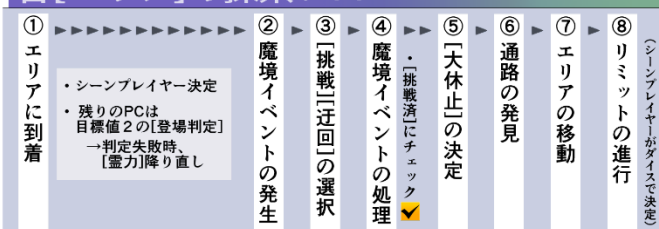
※[近接状態]の宣言は、1ターンにその[行動者]の[サイズ]回まで可能。

[近接状態]:
キャラクターが
上下左右のマスに
隣接している状態。

移動行為の詳細

・魔境関連

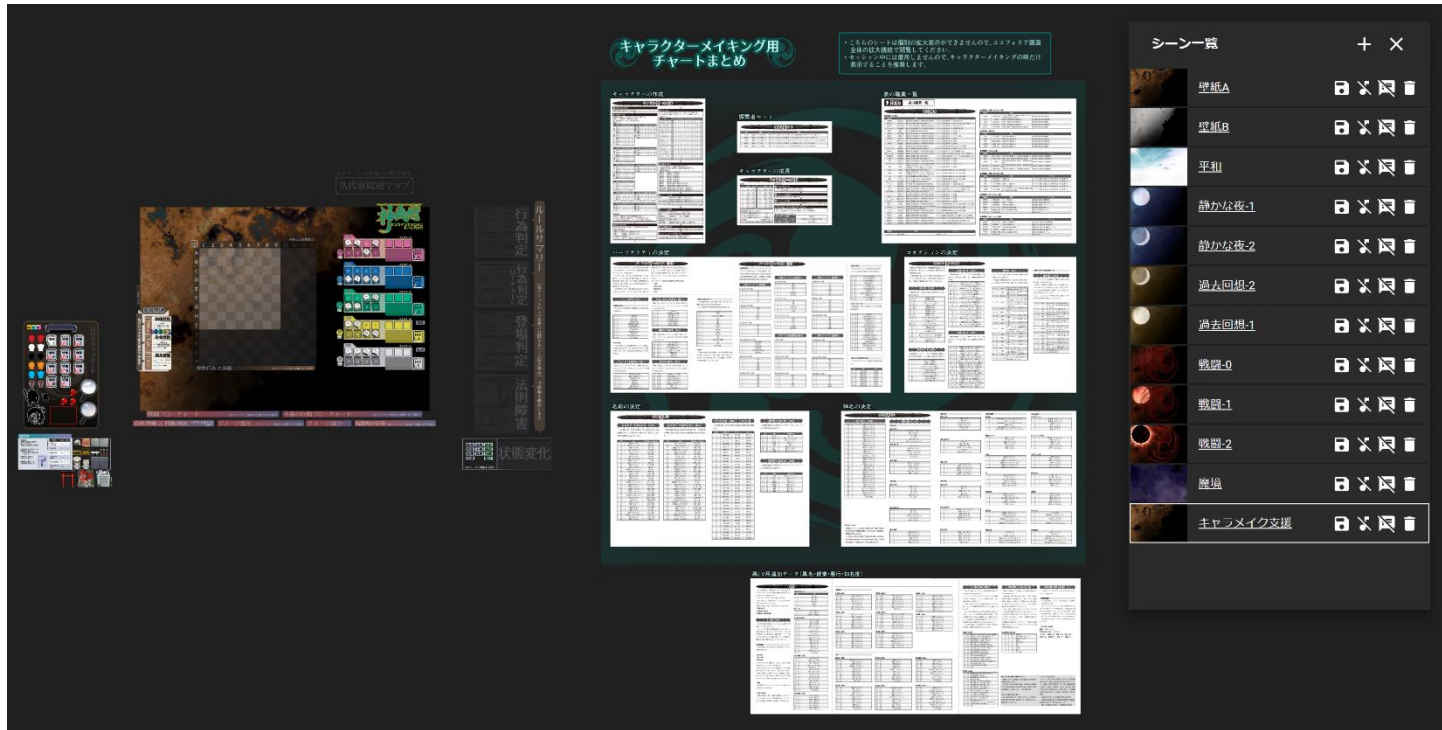
各[エリア]の探索フロー



リミットの経過行動

迂回	1d
大休止	2d
エリアの移動	1d
判定の再挑戦	1d
戦闘	1d
法則障害の突破・消去	1d
GMやシナリオの指定	指定された値

・キャラクターメイキング用チャートまとめ



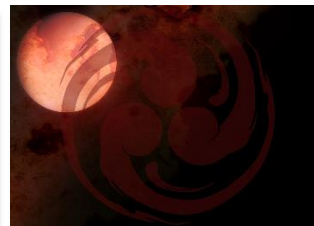
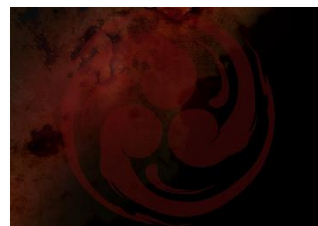
キャラクターメイキングで使用するチャートをまとめたエリアを、ルーム盤面の右側に用意しています。
このチャートまとめは、GM 限定の機能であるシーン機能で、【キャラメイク支援】を選択することで表示することができます。

キャラクターメイキングが終わった後は参照することがあまりないチャート類であることと、表示していると通信負荷がかかる可能性があるため、セッションがはじまったら「シーン」を変更して「非表示」にすることをお勧めします。

●その他、背景等

シーン変化を想定した背景をいくつか用意し、演出面の補強を行っています。

演出についてはユーザーの皆様がご自身で工夫したい箇所でもあると思いますので、あくまで汎用性のある内容に留めたものになっています。不要なチャートを整理したり、あるいはご自身で用意した別の素材を加えたりなど、本ルームパックが『神我狩』の楽しいセッションを彩る一助となれば幸いです。



●その他のアイコン・マーカー 一覧



← この「object-99.png」は、ユドナリウムで
地形の「床」または「壁」を透過させたい時に使用する画像です。

2022 年 08月05 日 Ver1.01 公開

神我狩 オンラインセッション ルームパック

ルームパック制作：合同会社 DucQrews

協力：株式会社アークライト

久実修司

周防蘇芳

『神我狩公式オンラインセッション用ルームパック』は「著：力造／N.G.P.、DucQrews、アークライト、新紀元社」が権利を有する『武装伝奇 RPG 神我狩』の二次的著作物です。

(C)力造／N.G.P.／DucQrews／アークライト／新紀元社 「武装伝奇 RPG 神我狩」

『神我狩公式オンラインセッション用ルームパック』は『武装伝奇 RPG 神我狩』の原作者並びに合同会社 DucQrews、収録図版制作者、各イラストレーターが著作権を有しています。

本件お問合せ先：

合同会社ダックルーズ

admin@ducqrews.net