

パラメータの振り方

自分のキャラを他の人にも使ってもらい、物語に盛り込んでもらうために、
 双葉学園では「パラメータ」の設定を推奨しています
 パラメータは、みんなでシェアするキャラの性能を、解りやすく把握するための数値です
 つまり、キャラの強さの目安となります

手順 自分のキャラに与えられる「キャラレベル」「ポイント数」を確認する

学年	初1	初2	初3	初4	初5	初6	中1	中2	中3	高1	高2	高3	大1	大3	社会人	教員
キャラレベル	1	1	1	2	2	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
ポイント数	8	8	10	10	12	12	14	16	18	20	22	24	25	26	27	27

手順 「ポイント数」を利用してキャラのステータスを割り振る

- A：物理攻防（近距離）
- B：物理攻防（遠距離）
- C：精神攻防（魔力）
- D：体力
- E：学力
- F：魅力
- G：運

与えられたポイント数を使って、A～G7種のステータスをキャラの性格にあわせて自由に設定してください
 各ステータスの上限は「10」です
 小学生は1が平均値、中学生は2が平均値、高校生は3が平均値だと思ってください(一部例外あり)

能力値	平均例
1	初等部平均
2	中等部平均
3	高等部平均
4	大学平均
5	努力の壁
6・7・8	特殊な才能がいる
9	超人
10	古今無双

ポイントの使い方にはルールがあり、ステータスを1つ上げるのに必要なポイント数があります

ステータス	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
必要ポイント	1	1	1	1	1	2	2	3	3	4
必要ポイント総数	1	2	3	4	5	7	9	12	15	19

【重要】ステを6以上にしていく場合、消費される必要ポイント数が増加します！

仕組がよく分からん！計算めんどい！と言う方は、ろだにあるキャラメイクシート(Excel)を使ってみよう！

[キャラメイクシート草案2.xls](#)

各ステータス要素解説

A：物理攻防（近距離）

格闘戦能力。格闘技や武道に精通しているキャラは高い
剣や槍を使うキャラももちろん高い

B：物理攻防（遠距離）

遠距離戦能力。弓、銃、手裏剣など、飛び道具を武器にしているキャラは高い

C：精神攻防

異能力に直結する精神的な強さ

D：体力

大事なステータス
最大値の10の時は、フルマラソン走りきっても、まだ42.195キロ走れそうなほどの馬鹿げた体力と考える

E：学力

いわゆる知力
8でノーベル賞級、9でガンダムがつくれる、10でタイムマシンか超光速航法を立案出来るレベル。
6-7までは一般常識や法律などにも精通としてください。

F：魅力

キャラの影響力。
設定次第で自由に調整してもよい。カワイイ子だったらそれなりに振る

G：運

2~3が普通の運とされている
なお、無職童貞がハーレムエンドを狙うなら5以上の運が必要となるか（[双葉敏明](#)参照）

参考

[能力値ランキング](#)

「スペシャルキャラ」

書きあきが登場させる有能な主役級、ライバル級、天才級のキャラに「スペシャルキャラ」の設定を付与してもよい
スペシャルキャラは、既存のポイントにボーナスポイントを加えることが許される
中等部のスペシャルキャラは「4」ポイント
高等部のスペシャルキャラは「5」ポイントが追加され、ステータスを振ることができる

スペシャルキャラの好例は「時計仕掛けのメフィストフェレス」の[時坂祥吾](#)

[スペシャルキャラとエキスパートキャラの一覧](#)

自分もスペシャルキャラを作りたい！という時の参考にしてください

参考にしたもの

パラメータ設定考案者の[設定原案](#)

パラメータシステム発明者による詳細設定がまとめられています