

# キャラクターのつくりかた

「双葉学園」では強さのインフレによる世界観の崩壊を防ぐため、キャラクターにパラメータを設定しています  
このページでは、投稿作品に登場するキャラクターの設定・能力を数値化する方法を解説します  
また、各数値についての概念・ルールについても解説します  
パラメータを設定してから作品作りに取り掛かってよし  
作品作りをしてから数値化に取り組んでもよし

実際にゲームを行う訳ではありませんので厳密にパラメータの数値にこだわる必要はありませんが、  
せっかくのシェアワールドですので、キャラの設定は積極的に公開して楽しむのがいいと思います

## まず「基本設定」をつけよう

一番楽しい作業？ テンプレを活用してください

- 【名前】
- 【学年・クラス】
- 【性別・年齢・身長・体重】
- 【性格】
- 【生い立ち】
- 【基本口調・人称】
- 【その他】

## パラメータを設定しよう

みんなで世界観を共有するため、キャラの能力を数値化します

- [基本パラメータ](#)
  - [A:レベル](#)
  - [B:物理攻防\(近\)](#)
  - [C:物理攻防\(遠\)](#)
  - [D:精神攻防](#)
  - [E:体力](#)
  - [F:学力](#)
  - [G:魅力](#)
  - [H:運](#)
- [能力値パラメータ](#)
- [パラメータの割り振り](#)
- [スペシャルキャラ](#)
- [エキスパート](#)
- [「長編作品の場合についての注意書き」](#)
- [「成長」](#)
- [「特徴」](#)

## 基本パラメータ

### A:レベル

このパラメータのみ年齢やキャラクターによってほぼ固定。

学園生は年次が繰り上がる毎に1ずつ上昇する。

初等部の場合、1-2が標準。初等部三年までが1、四年生以上が2である。

中等部の場合、3-5が標準。中等部一年生の殆どは3、三年生は5である。

高等部の場合、6-8が標準。高等部一年生の殆どは6、三年生は8である。

生徒会長、風紀委員長、有力な部活動の長、これらには+1される。

単独では立場が弱いいじめられっ子、特に気が弱いキャラ、これらには-1される。

レベルは人間関係の強弱を示す物であり、絶対的ではない。

ただし、日常生活においてはほぼこの序列に従って行動する事になる。

2レベル相手と違う場合は、人前ではレベルが低いキャラは高いキャラのほぼいいなりになる。

団体交渉の状態を再現する時はその限りではないので、柔軟に。

悪評が広まった、などの状態の時は、程度にもよるが-1した状態と考えるとよい。

初等部については「気持ち低い程度」として扱う事。

どちらにしても大人相手には団結でもしない限り、初等部の影響力はキャラ単独ではほぼ皆無。

普通の教職員は一律で12(普通の社会人は11-1)、教頭が14、校長16。

「教頭に叱られたらみんな逃げ出す」のはやはり当たり前になる。

大学生は9が-二年、10が三四年と考えるとよい。

他はこれを目安にして柔軟に設定する事。

## B:物理攻防（近）

格闘戦能力。高いレベルの場合は格闘技や武道に精通してる事になる。  
剣や槍を使う場合もこれが影響する。  
主にバトルで考慮されるパラメータだが、ちょっとしたいざこざにも影響してくる。  
体力と深く関連があり、このパラメータに体力を足したものが実際の戦闘力に近い。  
もちろんだがあまりバカ=学力がない場合は、ひっかけられたりもするはずなので、これだけをあてにしてもしょうがない。

## C:物理攻防（遠）

遠距離戦能力。弓、銃、手裏剣、その他謎飛び道具系の特技を使う場合に影響する。  
これもバトルで考慮されるパラメータだが、日常には殆ど役立たず。  
ただ、バトルでは色々便利な使い方が出来るはず。  
またこっちの方はやや体力には非依存であり、運や学力は影響してくるだろう。  
多分訓練しないとあがらない能力。

## D:精神攻防

魔力とかなんとかその手。頭が悪い奴と運がない奴は基本的にうまく使えない、はず。  
系列によらず、上位パラのキャラクターには基本勝てないという設定の方がいいと思う。  
相性の問題があると思うが、現在考慮していない。  
様々な使い方が考えられるが、あまり無茶な事をしない方がいいかも。

## E:体力

三大基本パラメータの一つ。これがなくちゃ始まらない、  
あらゆる状況で影響してくる。  
日常生活では大して気にしなくてもいいかもしれないが、冒険などではとても大事。  
元気な時、疲れてる時、柔軟に対応して考えて欲しい。  
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てください。

## F:学力

三大基本パラメータの一つ。学力ではなく知力と言うべきかもしれないが、  
単に頭の良さだけでなく、学園生活での序列すら決める重要な要素。  
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してください。  
その上の頭が良すぎるキャラについては、日常に必要な一般常識を知らない、あるいは無視しがちとなります。  
キガイと紙一重のキャラが作りたい人は容赦なく割り振ってください。

## G:魅力

三大基本パラメータの一つ。体力学力と並んであらゆる場面で意味を持つ要素。  
影響力といてもいいかもしれない。  
バカかもしれないが可愛いキャラ、の方が多分、頭がいいが可愛げ無いキャラよりも影響力が強い。  
キャッキョウフフがしたい場合はこれに割り振ってください。  
もっとも、魅力があるかどうかは、それを表現出来るかどうかは書きあきの手腕次第なので、「こいつは魅力あるだろう」という声を読み手に多ければ、勝手にプラス1とか2しても可。ただ、設定段階では縛りに忠実に、話の中での位置づけについてもそうするべき。

## H:運

三大基本パラメータに準ずるパラメータ。  
書きあきの気分によって左右されると思いますが、これもまた重要なパラメータです。  
一般家庭出身ならまず1はありません。普通程度の学園生なら中等部は2、高等部で3。  
それ以上になってくると色々変わってきます。  
8で航空機事故に遭わずだったのに、たまたま腹痛で乗らなかったレベル。  
10で地下に設営された作戦司令部にバンカーバスターが直撃したのに、なぜか五体満足で普通に救出されてしまうレベル。  
周り中化物に囲まれた、というシチュでも、何故か「あ、ここに抜け道があるよ！」などという強引な展開をさせた上でピンピンしてるようなキャラには割り振ってください。  
じゃんけんとかくじ引きに無類に強いキャラにも、  
ちなみに「成長」では殆ど上がらないはずですが、  
主人公は高い方がいいでしょう。  
モテモテくんなら4は欲しいです。ハーレムなら5以上。魅力とのかねあいになるが、

## 能力値パラメータ

B以下は、パラメータを割り振って設定する。

またレベルは厳密な意味ではパラメータではない。

能力が平均化されるのは避けられないが、これはエピソードを積み重ねる事で「成長」出来る。

書きあきが頑張る事で、作中のキャラは「成長」していく。

これについては後述。

|        |      |
|--------|------|
| 初等部一二年 | 8    |
| 初等部三四年 | 10   |
| 初等部五六年 | 12   |
| 中等部一年生 | 14   |
| 中等部二年生 | 16   |
| 中等部三年生 | 18   |
| 高等部一年生 | 20   |
| 高等部二年生 | 22   |
| 高等部三年生 | 24   |
| 大学一二回生 | 25   |
| 大学三四回生 | 26   |
| 平均的社会人 | 27   |
| エキスパート | 35前後 |

以上が、各年次において登場人物に与えられるポイントの全て。

物語の社会人と比べると学園生の能力は比較でいえばやや高く設定されている。

これはバトルを前提にしている為である。

初等部については、特に低学年については後述のスペシャルキャラ以外、戦闘力については事実上皆無である。平均的な初等部一二年生については、全てのパラメータに1を割り振った後に「運」に更にプラス1という形になるであろう。事実上パラメータ固定と言っても良い。

大学生については、一回生と二回生、三回生と四回生がセットになっている。数値化出来る能力という点では高等部などに比べると目立った差はない。作中での対応などによって、年長者である事を示すのが望ましい。大学院生については社会人と同様に扱う事。

また社会人であっても二十歳に満たない場合などは大学一二回生のパラメータを使用するなど柔軟に対処して欲しい。

## パラメータの割り振り

このシステムではパラメータの上限と下限を大きくはしない。

ゲームのルールではなく、一応の目安になる程度でよいからである。

よって、簡単に設定出来る事を重視している。

パラメータはほぼ自由に設定出来る。

ただしどのパラメータにも最低で1を割り振らねばならない。

一つでもかけると学園では生活していけないと考えるとわかりやすい。

各パラメータの上限は一応10。一応というのは以下の様な理由がある。

パラメータを1増やすには、通常与えられたポイントを1消費する。

しかし、それは5まで。6-7までは1あげるのにポイントが2必要。8-9については3、10については実に4が必要。

つまり、どれかのパラメータを10にするには、 $5 + 4 + 6 + 4 = 19$  必要なのである。

よって、他の全てのパラメータを犠牲にしてもどれかを最大にするというキャラは、高等部三年生で24であるという関係上できない。 $19 + 6 = 25 > 24$  であるから。

(物理攻防(遠)10 = 某ゴロゴの狙撃力くらいと考えて欲しい。)

書きあきが設定する時は、多少のパラツキがありつつも、標準的なキャラにした方が展開はしやすいと思う。

ただし、以下のルールである「スペシャルキャラ」によって一応破る事は出来る。

## スペシャルキャラ

書きあきが一つのエピソードにおいて、登場させる有能な主役級、もしくは強力なライバル級、天才級のキャラとして、二人までスペシャルキャラを登場させる事が出来る。スペシャルキャラには中等部で4、高等部で5まで、更にポイントを与える事が出来る。勿論上限全てを使う必要はない、乱発しない事が望ましく、また「成長」を使う事でほぼ同等に持っていく事も出来る。例外的処置と考えた方がよい、主人公すらスペシャルにしない方が面白いかもしれない、あるいは最大値までふらないとか。

## エキスパート

35前後という驚異的なポイントを与えられている特別なキャラ、教職員、もしくは社会人に設定出来る。これもやはり乱発はしない方がよい、出来れば1エピソードで一人、作中の表現で強さを表現して欲しい。全てのパラメータに5ずつ割り振る事が出来る様になっている。パラメータの5は標準的な作中の人間が頑張れば誰でも到達出来る最大値ぐらいと設定されてある。何かに大きくふるよりも全て5のキャラの方がバトルでも優勢になるはず。当然だがポイント非依存のレベルも高い、ただ、エキスパートのレベルは「正体を現した!」、「正体を隠している!」で違わせた方が面白いと思われる。

## 「長編作品の場合についての注意書き」

比較的短いものであれば、上記の制限で問題なくエピソードを完結させる事が出来るでしょう。しかし、長編になるとこの制限に従うと展開的に厳しい場合が出てくる事は予想出来ます。その為、長編作品については必ずしも上記の縛りに準ずる必要はありません。長編作品はエキスパートは三人まで、スペシャルなら五人まで、これを大体の上限として設定しても良い事とします。物語を書いていく中でどうしても足りなくなった場合は、その旨を宣言した上で追加しても構いません。ただ、あくまでも「作品を書く為に必要になったから」という方向性を意識した上で、追加するようにしてください。殆どのお話では、アクセントになるキャラクターである、エキスパートが三人、スペシャルは五人の枠内に収まる筈ですから。

## 「成長」

書きあきが一つのエピソードを書き終わった時、それが例えば冒険や葛藤を伴い、それを乗り越えるか克服した場合は、ポイントが1ないし、2、場合によっては3以上が与えられます。これは書きあきが割り振ってよし、もっとも戦闘訓練などでは魅力や学力は基本上がりません、体力などがあがるのが順当でしょう。ただ、その場合もパラメータ配分のルールには拘束されます。これによって長期シリーズが登場した場合、それらの登場キャラクター達は、ぐんぐんと強くなっていく事が出来る。中編一つで1ポイント、長編なら2~4ポイント、勿論作中での立場でも変わりますが、これは魅力的なキャラが出来た場合、他の書きあきの作中に登場する時にも適用されます。頑張っって積み重ねる事で、シェアードワールド中で「俺TUEEE!」な主人公にする事も可能。また学年次が上がる時には2追加されます。最初は中等部一年生だったが、今は三年生の話を書いている。こういう時はさりげなく四つ分のポイントを割り振って置いてください、

## 「特徴」

キャラクターを印象づけるポイント、良い面と悪い面がセットになっている様なものをつけるとうい、真面目=堅物、幼い=アホっぽい、大人っぽい=年寄り臭いlorババ臭いlor老けて見えるこんな感じで、メリットデメリットがはっきりしてるだろう物ならここは自由に。

## その他特記事項

モンスターの設定について  
モンスターは一对一では学生相手には優位な立場を持っているのが多く登場する。パラメータの設定については上記に準ずる。わらわらと出てくるものについては、一对一ならば学生達よりも弱くてもよい、モンスターについては約束事を守る限りは自由に設定してもよい、ただ、特に強いキャラクター(エキスパート)が処理出来ないほど強いモンスターについては慎重に設定する事、ストロングポイントや弱点についてもあらかじめ決めておく事が望ましい、モンスターもシェアするのを前提にするならば、パラメータは設定し、これを公表する事、

武器などの設定について  
銃器・刀剣・謎兵器・マジックアイテムなどは、概ね「~のパラメータにプラス1」とかそういう感じで設定すること、このあたりも感覚的に決めてよいが、万能になりかねないものについては慎重に設定する事、

シェアする設定の場合は、これも公表するのが望ましい。

## 立てた設定を登録しよう

基本的な設定とパラメータ設定ができればよいよ登録です  
[キャラクターテンプレート](#)を活用してください

[作品登場キャラ設定](#)のページに登録します  
あとは作品を書いて・投稿して・読んでみんなでニヤニヤしましょう

### キャラ製作例改訂版

#### その1

中等部二年女子:上限16  
名前:虹野双葉  
スペシャルキャラ適用無しで設定

レベル:4(中等部二年標準)

物理攻防(近):4  
物理攻防(遠):1  
精神攻防:2  
体力:2  
学力:2  
魅力:3  
運:2

特技:合気道「物理攻防(近)に含まれる」  
特徴:口りな外見「その手の趣味の人には魅力はプラス2、ヘンな人に気に入られる事も」

#### プロフィール:

小柄でちょっとおバカ。ツインテールの猫好き。  
だがクラスの一部男子には密かだが根強い人気。  
語尾に「にゃー」をつける癖が驚いたり、動揺すると出る。これは独り言の時の癖でもある。  
合気道が特技で、動揺すると手近の周囲の人間(とりあえずは男)を投げる癖がある。  
能力全体はこの年次としてはまあ標準的。

#### その2

高等部一年生男子:上限20  
名前:多田野一人  
スペシャルキャラ適用無しで設定

レベル:5

物理攻防(近):3  
物理攻防(遠):3  
精神攻防:4  
体力:3  
学力:3  
魅力:2  
運:2

特技:特になし  
特徴:特になし。強いていえば地味で存在感がない。隠れだが強烈な目立ちたがり。

#### プロフィール:

中肉中背。容姿も普通。しかし、地味。  
どれくらい地味かといえば、病欠の時に面倒なクラス内の仕事をいない間に勝手に押しつけられたりもしないレベル。学業成績も普通で病欠もあまりしないので、凄く印象が薄い。  
本人はあまりにも特徴のない事を内心ではとても苦にしている。  
時々目立ちたがって騒ぐ。そしてそれを諦めないが、周囲はごく自然にスルーしている。  
友人関係も割と地味なので固められているが、それでも地味さや空気さは一人をこえる事はない。キングオブ空気。  
化け物とのバトルでも空気になる可能性があるが、その時はもしかしたらその特徴故に活躍出来るかも。  
しかし、多分すぐに忘れ去られる。

以上の事は、あくまでも参考意見。叩き台として利用してください。  
長々とした記述になりましたが、実際にキャラを考えてみるとそう複雑ではないはず。  
まったりと長編にしたい場合は中等部からじっくりと。  
普通の書きあきはメインを高等部で設定するとよいでしょう。