

ねこトラメソッドによる絶対的能力表

2011.05.27 版

以下の内容は、ねこトラの汎用 RPG における 16 ステータスから引用したものです。元のページは全文引用を許可してくださっています。ここにお礼申し上げます。

ねこトラメソッド : <http://totora.jpn.org/mj/doc/16status.html>
ハル☆すた : <http://l-seed.jp/harusuta/> 退魔神学園wiki : <http://l-seed.jp/miwiki/>

汎用 RPG における 16 ステータス

	攻撃系		防御系	
体格	筋力	体力	耐久	生命
機敏さ	器用	敏捷	反応	視力
知性	知識	知恵	集中	精神
可能性	魔力	資質	魅力	幸運

Physical Status (身体的ステータス)

筋力

身体的ステータス > 体格に関するステータス > 攻撃力に影響するもの

腕力や脚力など、純粹な力（筋肉）の強さを表す数値。筋力が高い奴が殴れば、それだけ威力は上がる。ただし、どちらかというとい瞬発力に近いものがあるので、重たい武器を扱えるかどうかはまた別の話。体力が低ければたとえ持てたとしてもすぐに疲れてしまう。

- 筋力 01 : 手のひらサイズの妖精や虫程度。箸より重いものを持ってない。
- 筋力 05 : 小柄な妖精や小学生の子ども程度。
- 筋力 08 : 一般的な成人女性程度の筋力。
- 筋力 10 : 一般的な成人男性程度の筋力。パンチングマシンで言うと 100kg 前後が出るくらい。
- 筋力 14 : 短距離走の選手やスポーツマン。
- 筋力 16 : 名のある格闘家。
- 筋力 20 : 重量挙げ選手。
- 筋力 23 : スーパーマン。
- 筋力 25 : ミノタウロス級。
- 筋力 30 : サイクロプス級。

体力

身体的ステータス > 体格に関するステータス > 攻撃力に影響するもの

おもに持久力を表す数値。マラソンランナーなどが高い。これが高ければ重い武器をずっと振り回し続けられるし、プレートメイルを着たまま走り回することも出来る。ともかくタフな奴になれるステータス。

- 体力 05 : 妖精や鳥。病弱な人。
- 体力 07 : 学者や魔術師。おおむね運動不足の人。

- 体力 10：健康な成人程度の体力。1500m で疲れるくらい。
- 体力 13：定期的に運動をする人。冒険者や旅人。
- 体力 15：重い剣を振りまわす戦士。厚い鎧を着た騎士。
- 体力 17：マラソン選手。
- 体力 18：ライカンスロープや野生動物など強靱な体力をもつもの。
- 体力 19：ポール・ウェポンなどを振り回す傭兵や重戦士。
- 体力 30：巨大な身体を持つモンスターや巨人。

耐久

身体的ステータス > 体格に関するステータス > 防御力に影響するもの

頑強さ、および頑健さを表す数値。骨ががっしりしているか肉厚があるためか、殴られてもびくともしない。これが高ければ、皮の下に鎧を着ているようなものである。同時に病気や肉体的状態以上に対する耐性も強い。

- 耐久 03：ひどく病弱な人。外を出歩くことも出来ない。
- 耐久 05：妖精や子ども。病弱な人
- 耐久 06：インドア派。見た目に健康的じゃない人。色白。
- 耐久 10：健康な成人男性程度。それなりの病気に免疫耐性がある。
- 耐久 13：肉厚な人。皮下脂肪はすばらしいクッションである。
- 耐久 15：病気知らず。体格がとてものがっしりとしている人。
- 耐久 17：強靱な肉体を持つ種族。ドワーフ。
- 耐久 40：ゴーレム。

生命

身体的ステータス > 体格に関するステータス > 防御力に影響するもの

生命の脈動する度合いを表した数値。人による個人差は少なく、主に種族の違いによって変化する。いわゆるところの HP に近い。これが少なくなると、死へ近づいていることになる。

- 生命 05：高齢者。妖精。
- 生命 08：エルフ・人間の子ども。
- 生命 10：普通の人間。
- 生命 14：ドワーフやライカンスロープ。
- 生命 16：野生動物。
- 生命 20：吸血鬼・鬼・モンスター。
- 生命 30：魔法生物。
- 生命 40：ドラゴン。

器用

身体的ステータス > 機敏さに関するステータス > 命中や回避に影響するもの

手先の器用さに関する数値。料理を作ったり、罌をはずしたり、短刀を自在に扱うことができる。ひどく不器用だと剣を振るのもままならないし、魔法は黒い煙を上げる。具体的な成功率に関してはそれぞれの技能に依存するが、その根底をなす数値。

- 器用 04：典型的ドジ体質。すぐに転ぶ。
- 器用 07：不器用な人。
- 器用 10：見習い戦士。一通り剣を振り回してみたことがある程度。
- 器用 12：料理が得意な主婦。

- 器用 15：盗賊。職人。
- 器用 18：プロの盗賊。
- 器用 20：手品師・サーカス団員。

敏捷

身体的ステータス > 機敏さに関するステータス > 命中や回避に影響するもの

早く走ったり，素早く行動するための数値。いわゆる移動力や，ターンの行動順に直接影響してくる。身のこなしの軽さも含まれており，体重が重いとやや不利な数値になる。また，年齢を重ねると徐々に下がっていく。

- 敏捷 05：病弱な人。高齢者。
- 敏捷 07：運動が苦手な人。肥満な人。
- 敏捷 10：100メートルを15秒以内に走れる程度。普通の大人。
- 敏捷 12：足の早い人。12/100[m/sec]。
- 敏捷 14：子どもや身体の小さい種族。妖精。
- 敏捷 15：体操選手や格闘家。盗賊。
- 敏捷 18：猫科の野生動物。競走馬。

反応

身体的ステータス > 機敏さに関するステータス > 移動や行動に影響するもの

いわゆるところの反射神経。咄嗟に飛んでくる矢を避けたり，敵の剣筋を見切って素早く剣をあわせたりする。回避率や防御率に直接的に影響する数値。感覚の鋭さでもあるので，聴力の高さもこの数値に影響してくる。ただ，第六感はこの数値に含まない。

- 反応 05：鈍感な人。反応が薄い人。ぼーっとしてる人。
- 反応 08：まったりのんびりとした人。
- 反応 10：普通の反応。
- 反応 12：敏感な人。周囲の危険を素早く察知して行動できる。
- 反応 15：体操の選手や拳法の達人。
- 反応 19：真剣白羽取りが出来る。

視力

身体的ステータス > 機敏さに関するステータス > 移動や行動に影響するもの

文字通り目の良さ。遠くを見通したり，細かいものを見分けたりする。現代人はこの値が極めて低い。遠くの的に矢を命中させるには，まず視力が無ければ話にならない。敵の剣の動きを察するにも視力があるし，罅を見つけるのも同様である。

- 視力 00：盲目
- 視力 03：視力 0.1 以下。メガネ無しではほとんど何も見えない。
- 視力 05：視力 0.3 程度。メガネ無しでは日常生活に支障が出る。
- 視力 08：視力 0.7 程度。メガネはまだ要らないが，遠くのものや細かい字が判別しにくい。
- 視力 10：視力 1.0 以上。日常生活では全く困らない。
- 視力 12：視力 2.0 以上。
- 視力 14：高い精度の動体視力を持っている。飛んでくるボールの模様が見える。
- 視力 15：暗視が効き，暗いところでもはっきりものが見える程度。
- 視力 20：鷹の目。数キロ先のものが見える。

Mental Status(精神的ステータス)

知識

精神的ステータス > 頭脳に関するステータス > 知力に影響するもの

どれだけの量の知識を身に付けているかどうか。テストで学年トップや、大学の教授的な頭の良さ。一概に、学力に励んだ量だけこの数値が上がる。生活上の知恵や経験は知識に含まれない。魔法の習得条件になる。

発想力なども、学力に励むことによってある程度得られるが、それらは知恵に区分する。下の表に知識 40 がスーパーコンピュータとされているが、スーパーコンピュータは計算力の高さが重要であるから、例として適切でない可能性がある。大容量 HDD と理解したほうがよい。(この段落は、成瀬詩織による追記である。)

- 知識 03： まともな言語を話すことも難しい。身振り手振りが主な交渉手段。
- 知識 05： 会話には支障がないが、読み書きに自信が無い。
- 知識 07： 小学校レベル。簡単な読み書きと単純な計算が出来る。
- 知識 10： 中学卒業レベル。一通りの読み書きや四則演算，科学的思考が出来る。
- 知識 12： 高校卒業レベル。応用的な考え方や，やや専門的な知識がある。
- 知識 14： 大学卒業レベル。かなり専門的な知識がある。ただそれが偏っていることも。
- 知識 17： 大学教授レベル。長年積んで来た研究により，かなりの知識が蓄えられている。
- 知識 40： スーパーコンピュータ。

知恵

精神的ステータス > 頭脳に関するステータス > 知力に影響するもの

生活上の知恵や技術のノウハウ，駆け引きや話術の巧みさなど，一般的な知識をどのように使うかを主にした数値。勉学というよりはむしろ，経験や年齢を重ねることによって育っていく。器用と対を成す数値で，知覚系技術の習得に特に効果を発する。魔法の成功率などに主に影響する。

発想力なども，知恵に区分する。こういった意味の発想力は，ある程度勉学によっても得られるため，経験や年齢に加えて，学習の程度もこの値をある程度左右する。(この段落は，成瀬詩織による追記である。)

- 知恵 03： 猫レベル。3歳程度の幼児。
- 知恵 05： 小学生くらいの子ども。知能の低い種族。
- 知恵 06： 世間知らず。箱入り娘。常識はずれ。
- 知恵 08： 学生やあまり世間慣れしていない大人程度。
- 知恵 10： 一般的な大人のレベル。
- 知恵 13： 頭の回転が早い人。やり手のセールスマン。
- 知恵 15： 詐欺師。交渉人。ギャンブラー。
- 知恵 18： 名探偵。軍師。諸葛亮孔明。

集中

精神的ステータス > 頭脳に関するステータス > 精神に影響するもの

一つのことに物事を集中したり，取り組んだりする力。さらに未知の危険を第六感によって察知する能力も含む。魔法の詠唱の際には，素早く唱えたり，高い効果を期待することが出来る。必殺技の発動にも関連がある。

- 集中 03：鳥頭。3歩歩けばすぐに忘れる。
- 集中 07：ぼんやりした人。いつも注意散漫で、熱中することがない。
- 集中 10：普通。それなりに集中できるが、完璧ではない。
- 集中 14：物事に集中して取り組むことができる。記憶したことを、すらすらと詠唱できる。
- 集中 16：瞑想したまま数時間を過ごすことができる。
- 集中 18：未知なる災害を第六感によって予知できる。
- 集中 20：目をつぶったままぶつからずに歩くことができる。
- 集中 25：目をつぶったまま遠くの目標に矢を命中させることができる。心眼の使い手。

精神

精神的ステータス > 頭脳に関するステータス > 精神に影響するもの

精神の強靭さ。これが低いと不安定な人になり、感情の起伏が激しかったりする。高ければ悪口を言われてもめげないし、極限の状態でも対処できる。過去に精神的な傷跡を負った人は、これが極端に高かったり低かったりする。魔法に対する抵抗力に関係する。

- 精神 03：絶望しており、心がばらばらに砕けている。非常に不安定。
- 精神 05：情緒不安定で感情の起伏が激しいか、すぐに落ち込みやすい。
- 精神 07：傷つきやすい人。間違いを指摘されると怒りやすい。
- 精神 08：熱血タイプ。売られた喧嘩は買わずにはいられない。
- 精神 10：ごく普通に怒ったり笑ったりする人。
- 精神 12：滅多に怒らず穏やかで、笑顔を崩さない。
- 精神 14：ポーカフェイスか、全く感情に流されない。他人に評価されてもあまり気に留めない。
- 精神 17：心を乱されることが無く、感情を他人に曝け出さない。
- 精神 20：世の中全てを悟った人。

魔力

精神的ステータス > 可能性に関するステータス > 魔法に影響するもの

魔力の保有量を表す数値。いわゆるところの MP。一度にどれだけの規模の魔法を使えるかや、その回復量などに影響する。魔法の攻撃力には直接影響しない。

- 魔力 00：魔法が存在しない世界の住人。アンドロイド。
- 魔力 01：魔法が存在する世界だが、魔法が使えない人。
- 魔力 05：魔法を好んで使わない人。戦士系。
- 魔力 10：魔法が存在する世界での一般人レベル。
- 魔力 14：普通の魔法使い程度。
- 魔力 16：高位の魔法使い、魔女。
- 魔力 18：賢者。邪術師など、人間としては最高レベルの魔法使い。
- 魔力 20：絶対的な魔力を有する存在。
- 魔力 30：ラスボス。

資質

精神的ステータス > 可能性に関するステータス > 魔法に影響するもの

魔法にどれだけ順応しているかの数値。これが高ければ、同じ魔法でもより高い効果を発揮するようになる。魔法使いにとっては最も重要なステータスの一つ。魔法攻撃力に影響する。

響する。

- 資質 01：棒を倒して行き先を決める程度の能力。
- 資質 04：10 円玉を持ち上げる程度の能力。
- 資質 06：枯れ草に火をつける程度の能力。
- 資質 10：火の玉を撃ち出す程度の能力。
- 資質 12：小さな竜巻を起こす程度の能力。
- 資質 14：天より稲妻を進らせる程度の能力。
- 資質 18：空を飛ぶ自在に飛ぶ程度の能力。
- 資質 20：瞬間移動する程度の能力。
- 資質 25：街一つ吹き飛ばす程度の能力。
- 資質 30：時を操る程度の能力。

魅力

精神的ステータス > 可能性に関するステータス > 交流に影響するもの

見た目の美しさのほかに、人を惹きつけるカリスマ性も含まれる。大勢の人間を指揮する支配者などは、この数値が高いことが多い。パーティの士気や統率が上がりやすくなる。NPC の反応や、ステータス異常に対する抵抗に影響する。

- 魅力 02：ゴブリンかスライム人間。
- 魅力 05：容貌の醜い人。性格の悪い人。社会的の地位の低い人。周囲から明らかにマイナスの扱いを受ける。
- 魅力 08：周囲から疎まれやすい性格の人。往々にして厚かましい人はこのくらい。
- 魅力 10：普通の人。特に嫌な印象は持たれないが、比較的ありふれた顔である。
- 魅力 12：美人・美形。例え中身がアレでも、顔がよければ世の中得をするものである。
- 魅力 15：かなりの美人。超絶美形。もしくは非常に信頼された人。
- 魅力 17：アイドル。魅力の高さのあまり、周囲は逆に萎縮してしまうほど。
- 魅力 18：一流俳優。一国の支配者。
- 魅力 20：国民的英雄。偉大なる皇帝。

幸運

精神的ステータス > 可能性に関するステータス > 交流に影響するもの

運の良さ。天性のものがほとんどだが、己の力で運をおびき寄せ寄せる類の人間もいる。最後に頼れるのは運の力だ。一部の回避率や、金銭およびアイテムの入手確率などに影響する。

- 幸運 03：非常に運が悪い人。道を歩けばペンキが落ちて、株を買えば大暴落。
- 幸運 05：薄幸の美人。数奇な運命を歩んできた人。
- 幸運 08：運の悪い人。何をやっても裏目に出してしまう。
- 幸運 10：平凡な人。地道に稼いで年を取って年金暮らしでそのまま寿命を迎えるのかも。
- 幸運 12：運いい人。冒険をやるからには、このくらいの運は無いと命がいくつあっても足りないくらい。
- 幸運 14：何をやっても上手くいく。でもときたまそれを覆すような大失敗をする。
- 幸運 16：道を歩けばお金を拾い、株を買えば大金が転がり込む。
- 幸運 18：ギャクメーカー・レベルによる回復を試みることができる。
- 幸運 20：足元の草が全部四葉のクローバー。