

Skill table:

A (+5)	B (+6)	C (+7)	D (+8)	E (+9)	F (+10)	G (+12)	H (+13)
artisan razor sharp X shot dmg up speed charge punish draw crit draw hearing wind res fencing heavy blow severe blow fate carving rapid fire stamina tranquilizer elemental blight res recoil speed eating	guard guard up evade distance evasion KO tech potential constitution determination reload speed load up fast sheathe stamina recovery exhaust damage recovery level status attack	poison paralysis sleep	anti-snow/mud quake res sharpener anti-septic anti-defense down normal shot addon	X elemental attack protection	attack defense expert bomb boost flute speed setup lasting power shot/phial addon (other than norm) capture guru precision combo plus negate stealing anti-heat anti-cold dung master speed gathering transport presence hunter gunnery hunger	psychic vision wide-area hp recovery speed	X elemental res health stun gathering whim combo rate gluttony

This document is on the charm formula and basic information about charms for MHP3rd.

All the following information is what I gathered from various websites, mainly Japanese ones. I'll list the sites at the end.

Many of the information may not be 100% correct. They are still being researched.

First of all, there are 3 items that become charms: mysterious, shiny, and timeworn.

I will be mainly be focusing on timeworn, especially the rare 7 dragon charm.

Most (if not all) skills are divided into 8 groups.

They all have a max amount of skill points that they can reach.

Charms can also have up to 3 decoration slots.

Notes:

It doesn't look like there are any charms with A+5 S3 or B+6 S3, but there are A+4 S3, A+5 S2, B+5 S3, B+6 S2.

You can actually make your own charm using cheats. The max skills can go with the cheat I found was 32 for both skill slots (any skills) and S3. I won't post the link here but people will find/make one eventually. Hint: mhp3 cwc 2ch

All charms are actually premade and predetermined in tables.

You are assigned a table when you load the game.

Simple example:

On table 1, there is a evasion+4, crit draw +2 dragon charm.

When you are in table 1 and get a dragon charm, there is a chance that the charm will become the example charm, or any other dragon charm on the table.

The example isn't actually 100% correct. Each charm has a different chance to obtain it depending on how many timeworn and shiny charms you appraise at the end of the quest.

The example charm, evasion+4, crit draw +2, has a .01% chance to obtain when you have 1 timeworn and 0 shiny and .92% chance with 10 timeworn and 14 shiny.

You will have to look at the data to determine the chances. Some charms have 0% chance to obtain with a certain number of timeworn and shiny charms.

You switch tables whenever you start the game up.

Some info about the RNG:

The number advances with certain action, including player actions, npc actions, and time. The number freezes once you go to the rewards screen (not 100% sure). From there, shiny and timeworn charms advances the number in specific amounts. The max number is 5400 and it loops back from there. So, that's the reason why some charms can't have shiny charms to appear and why you might get 2 same charms in the rewards. This also means you can't get some charms if you land on a certain number because the number skips over the certain charm number and keeps looping.

<http://www43.atwiki.jp/mhpomamori/pages/25.html>

<http://www44.atwiki.jp/mhp3ransutyousei/>

<http://www43.atwiki.jp/mhp3ransuu>

Sources:

[2ch charm thread search](#)

[2ch charm decoding thread search](#)

<https://docs.google.com/document/d/1ZA2rG35AD8Tzi4IIR4IL6YBCiH9bV-939E2clp2ftH0/edit?pli=1#>

Japanese wiki about charms:

<http://www42.atwiki.jp/mhp3/pages/210.html>

<http://www43.atwiki.jp/mhpomamori/pages/14.html>

Tools:

<http://hore.mokoaki.net/>

<http://mhp3omamori.appspot.com/>

<http://www7b.biglobe.ne.jp/~yumedori/omamolist.html>

translation script (updated to translate both tools):

<http://www.gamefaqs.com/boards/991479-monster-hunter-portable-3rd/57903509>

<http://userscripts.org/scripts/show/95170>

Thanks to BPCM for making the translation script.

Using hore.mokoaki.net

Top page:

炭鉱夫が頑張るツール **Tool for miners**
(´・ω・`) <使ってくれてありがとう **Thank you for using**

- [ホレp6](#) **New version - table identifier**

同時に出土したお守りを入力し、生成順を考慮する事により効率よく現在のテーブルを絞り込めるVer

- [ホレp5](#) **Old version**

同時に出土したお守りじゃなくてもOKだけど、効率が落ちる旧Ver

- [護石テーブル 簡易スキル検索](#) **Skill search**

- [護石テーブル閲覧](#) **Table search**

他のサイトさん

[もんはん☆おまもり](#) **Links**

[お守りナビ](#)

mokoriso+hore@gmail.com **Tool creator email**

**Image created:
1/23/2011**

Click the skill search link to find a charm that you want.

炭鉱夫がテーブル内スキル検索するための簡易ツールです。

Result amount

Example search

スキル Skills (up to 4)	スロット数 Slots any	テーブルTable	表示件数
匠 Artisan <input type="button" value="v"/> 指定なし none <input type="button" value="v"/>	斬れ味 Rzshrp <input type="button" value="v"/> 指定なし <input type="button" value="v"/>	More than or = 0 <input type="button" value="v"/> 等しい <input type="button" value="v"/> Less than or =	anything なんでもよし <input type="button" value="v"/> max 25 最大25件 <input type="button" value="v"/>

Image created:
1/23/2011

3434件中 / 25件表示

RNG #	Creation #	Type	Rarity	Skill 1	Skill 2	Slots	Table	Total points	Distribution
23339	4323	古びたお守り	龍の護石	斬れ味 +5	匠 +3	0	2	8	■
11544	5336	古びたお守り	龍の護石	匠 +5	斬れ味 +3	0	12	8	■
2377	3447	古びたお守り	龍の護石	匠 +5	斬れ味 +2	0	6	7	■
45820	3041	古びたお守り	龍の護石	斬れ味 +4	匠 +3	0	7	7	■
54987	4741	古びたお守り	龍の護石	斬れ味 +4	匠 +2	0	3	6	■
32506	4879	古びたお守り	龍の護石	斬れ味 +5	匠 +1	0	6	6	■
37526	1840	古びたお守り	龍の護石	斬れ味 +3	匠 +3	0	7	6	■

New version - table identifier:

炭鋺夫が現在のテーブルを特定するためのツールです。

同時に入手したお守りを複数個入力することにより、絞りこみながら効率よく現在のテーブルを特定することが出来るはず

現在のテーブルは [2] の可能性があります

Example table matching

Search button (left)

検索 リセット

護石種類	スキル名 1	スキル数 1	スキル名 2	スキル数 2	Slots	Message
龍の護石	斬れ味	5	匠	3	スロ0	テーブル[2]内に存在します
Rarity	Skill 1	1 pt 1	Skill 2	1 pt 2	スロ0	Exists on table [#]
		1		1	スロ0	
		1		1	スロ0	
		1		1	スロ0	
		1		1	スロ0	

検索 リセット

現在のテーブルは [2] の可能性があります

Your most probable current table is [#]

Image created:
1/23/2011

Example distribution table:

例の番号	生成順	お守り種類	護石種類	スキル1	スキル2	スロット数	テーブル
26525	4582	古びたお守り	龍の護石	回避距離 +3	攻撃 +10	1	11

	光 0	光 2	光 4	光 6	光 8	光 10	光 12	光 14	光 16	光 18	光 20
古 1	1 0.0185%	2 0.037%	0 0.0%								
古 2	2 0.037%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 3	4 0.0741%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 4	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 5	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 6	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 7	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 8	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 9	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								
古 10	5 0.0926%	3 0.0556%	0 0.0%								

Column: Number of timeworn charms
Row: Number of shiny charms

Blue box: Best chance to obtain at that amount of timeworn
Green box: Can be obtained. Do not throw away shiny
Red/Purple box: Throw away shiny for better chance
Grey box: Can't obtain charm at that ratio

なぞおまは全て捨てましょう Throw away all mysterious charms
塊は捨てなくて良いみたいです You probably don't have to throw away windworn

- 青のセル: 採掘可能です。その古おまの個数で、一番確率が高い光おま個数のセルです。これを狙うべきです
- 緑のセル: 採掘可能です。光おまが増えるほど(右に行くほど) 確率が高くなる傾向な気がします
- △赤のセル: 採掘可能です。その古おまの個数なら、光るお守りを全部捨てた方が確率が高いセルです。これは避けるべきです
- ×灰のセル: 採掘出来ません。根性で古おまを掘るか、光おまを掘るか、光おまを捨てましょう

Image created:
2/3/2011

Using mhp3omamori.appspot.com

Sorry for the blurry pictures.

Top page:

[検索](#) [テーブルを特定する\(new!\)](#) [テーブルを合わせる\(new!\)](#) [テーブルを眺める](#) [設定](#) [基礎知識・使い方](#)

お守りからテーブル情報を検索 (古びたお守りと光るお守りの両方に対応しています。 / 検索結果は、列名クリックでソートできます。 / スマートフォン・IEなど、処理速度に心配がある場合は、スキル1だけでなくほかの項目も指定したほうが動作が速いです。)

テーブル [指定しない](#) Table menu More than or = Skill 2, same menu as Skill 1 Slot #

スキル1 [指定しない](#) -- Skill 2 [指定しない](#) -- スロット -- [お守りを検索](#) Search button

[Skill 1](#) [Skill 1 pt Less than or =](#) [スキル2の条件をクリア](#) [条件を全てクリア](#)

Find charm using RNG number
 乱数種 (Seed ID) から確率分布を検索
 乱数の数値をこのサイトに打ち込めというのを見て来た方は、ここにその値を入力して「確率分布を検索」をクリックしてください。

[古びたお守り \(龍・王・女王\)](#) [確率分布を検索](#) Search button

Menu: Timeworn Shiny

※ 生成順の値ではなく、乱数の値 (検索結果のいちばん左の列にある値) を入力してください。検索結果をクリックしてもOKです。

Image created: 1/23/2011

Example search:

お守りからテーブル情報を検索 (古びたお守りと光るお守りの両方に対応しています。 / 検索結果は、列名クリックでソートできます。 / スマートフォン・IEなど、処理速度に心配がある場合は、スキル1だけでなくほかの項目も指定したほうが動作が速いです。)

テーブル [指定しない](#) Razorsharp 2 or over Example search

スキル1 [匠](#) 5 Skill 2 [斬れ味](#) 2 以上 スロット -- [お守りを検索](#)

[Artisan 5](#) [スキル1の条件をクリア](#) [スキル2の条件をクリア](#) [条件を全てクリア](#)

乱数種	テーブル	スキル1	値1	スキル2	値2	刃	古光	護石	入手のしやすさ
11544	12	匠	5	斬れ味	3		古	龍	■
2377	6	匠	5	斬れ味	2		古	龍	■

RNG # Table Skill 1 points Skill 2 points Slots type rarity Obtainability

Image created: 1/23/2011

Example table distribution:

Row: Number of shiny charms Column: Number of timeworn charms

Blue box: Don't throw away shiny Red box: Throw away shiny Black boxes: Can't get with that Combination

光る \ 古びた	0	2	4	6	8	10	12	14	16	18	20
1	1 0.019%	2 0.037%	1 0.019%	1 0.019%	0 0.000%						
2	3 0.056%	3 0.056%	2 0.037%	1 0.019%	0 0.000%						
3	5 0.093%	4 0.074%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
4	6 0.111%	5 0.093%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
5	7 0.130%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
6	8 0.148%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
7	9 0.167%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
8	9 0.167%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
9	9 0.167%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						
10	9 0.167%	6 0.111%	3 0.056%	1 0.019%	0 0.000%						

基本情報

RNG #	Table	Skill 1	pt 1	Skill 1	pt 2	Slot	Type	Rarity
11544	12	匠	5	斬れ味	3	0	古びた	龍

Image created:
1/23/2011

Example table matching (tab 2):

今居るテーブルを特定するための機能です。探掘したお守りの情報を入力してください。古びたお守りと光るお守りの両方に対応しています。

Skill 1	pt 1	Skill 2	pt 2	Slot	Accept button
スキル1 龍属性攻撃	3	スキル2 KO	-3	スロット 0	決定 クリア
スキル1 斬れ味	5	スキル2 研ぎ師	-9	スロット 0	決定 クリア
スキル1 -選択してください-	--	スキル2 -----	--	スロット 0	決定 クリア
スキル1 -選択してください-	--	スキル2 -----	--	スロット 0	決定 クリア
スキル1 -選択してください-	--	スキル2 -----	--	スロット 0	決定 クリア すべてクリア

Current table is #

現在のテーブルは **1** です。

テーブル番号 ＼ お守り	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
1つ目	○	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×	×
2つ目	○	×	×	×	×	×	×	×	×	○	×	×
3つ目												
4つ目												
5つ目												

Example table matching

Row: table #
Column: charm #

Image created:
1/23/2011

Landing on a specific table:

これは、狙ったテーブルにピンポイントで合わせるための機能です。 **Landing on a specific table**

【手順1】 PCとPSPの同期

最初に、現在使っているPCとPSPの時刻差をお守りナビに記録します。

一度PSPのメニュー画面に戻り、「設定」→「日付と時刻設定」→「日付と時刻」→「手動で設定する」を開いてください。

年月日・時分はそのままでもかまいませんので、秒だけ"00"に合わせ、**「PSPとPCの時刻差をお守りナビに記録」ボタンとPSPのoボタンを同時に押してください。**

これで、PCとPSPの時刻差をお守りナビに記録できます。

It's a bit hard to explain. Set your PSP time in second to "00"
At the same time, push this button.

PSPとPCの時刻差をお守りナビに記録

※PCとPSPの時間設定をそろえる必要はありません。0秒を設定するタイミングとボタンを押すタイミングだけ合わせてください。そうすれば、お守りナビがPCとPSPのズレを考慮してテーブルを表示します。

※この手順は、一度実行すると結果がブラウザに保存され、基本的には再実行する必要はありません。例外的に「このPCで別のPSPを同期させた場合」、「ブラウザのクッキーを保存しない設定にしている場合」は再実行してください。

※この手順はいつでも再実行しても以降の手順に悪影響を与えませんので、気軽に実行してください。

【手順2】 ゲームを再起動してテーブルを狙う

まずはじめに、PSPIはメニュー画面のUMDを選択した状態で待機させておきます。

下にある「テーブル合わせ開始」を押すと、秒数とテーブルを示す書枠が移動し始めます。

狙っているテーブルが青くなったら、すぐにoボタンを押してゲームを起動してください。「秒」の表示は手順3で使用するためのもので、手順2ではテーブル番号だけ気にすればOKです。

ゲームが始まったら、お守りを握って鑑定し、テーブルを特定してください。目的のテーブルに入っていたら、手順3を実行する必要はありません。目的のテーブルに入らなかったら、手順3と手順2を繰り返して調整を行ってください。

※PSPのメニュー画面では、UMDIにカーソルを合わせた状態で一定時間待ち、UMDの読み込みが落ち着くまで待ってからテーブル合わせを行ってください。

※PSPのメニュー画面はしばらく放置するとスクリーンセーバー機能が働くので、定期的にoを押すなどして回避してください

Now, go to the game icon. If you are using the UMD,
wait about 30 seconds to let the UMD settle down.

Since this instruction is for UMD, loading from the
memory stick might have different timing.

テーブル合わせ開始

テーブル合わせ停止

Push this button to stop

Push this button

調整テーブルリスト

0秒: テーブル10	1秒: テーブル10	2秒: テーブル1	3秒: テーブル12	4秒: テーブル6	5秒: テーブル2	6秒: テーブル5	7秒: テーブル1	8秒: テーブル10	9秒: テーブル3
10秒: テーブル3	11秒: テーブル6	12秒: テーブル11	13秒: テーブル7	14秒: テーブル6	15秒: テーブル9	16秒: テーブル1	17秒: テーブル7	18秒: テーブル8	19秒: テーブル9
20秒: テーブル8	21秒: テーブル5	22秒: テーブル10	23秒: テーブル7	24秒: テーブル12	25秒: テーブル10	26秒: テーブル4	27秒: テーブル7	28秒: テーブル10	29秒: テーブル8
30秒: テーブル7	31秒: テーブル7	32秒: テーブル6	33秒: テーブル11	34秒: テーブル4	35秒: テーブル3	36秒: テーブル2	37秒: テーブル5	38秒: テーブル7	39秒: テーブル6
40秒: テーブル2	41秒: テーブル1	42秒: テーブル11	43秒: テーブル8	44秒: テーブル1	45秒: テーブル1	46秒: テーブル4	47秒: テーブル3	48秒: テーブル5	49秒: テーブル6
50秒: テーブル1	51秒: テーブル6	52秒: テーブル9	53秒: テーブル7	54秒: テーブル4	55秒: テーブル8	56秒: テーブル1	57秒: テーブル1	58秒: テーブル2	59秒: テーブル7

The current table
you should land
on will be
highlighted blue.
Start the game
when the table
you want is
highlighted.

【手順3】 起動時の読み込みラグの調整

手順2で目的のテーブルにひらななかった場合は、あなたが使用しているPSPのUMD読み込み時間に合わせた調整が必要になります。

UMD読み込みタイムラグ（PSPメニューでoを押してから、PSPのロゴが暗転してゲームを読み込み始めるまでの時間）の秒数を設定してください。

お守りナビの中の人のPSP（PSP-2000）の場合、16秒ちよい（16250ms）くらいでした。

If you land on a different table, find how many boxes forward or backward the table is on.

（調整例 その1）「4秒: テーブル6」を狙ったのに、どうやら「6秒: テーブル5」になってしまったようだ。→ 2000ミリ秒増やす

For example, you wanted 4s table 6, but you landed on 6s table 5. Increase by 2000ms

（調整例 その2）「5秒: テーブル2」を狙ったのに、テーブル11になった。「2秒: テーブル1」なのか「7秒: テーブル1」なのか分からないから調節できない。→ 「5秒: テーブル2」のひとつ後ろにある「6秒: テーブル5」を狙い、どのテーブル1だったのかを特定してから調節する

UMD読み込みタイムラグ: 16250 ms (下のバーやリンクでも調節できます)

-1000 -250 +250 +1000 デフォルトに戻す Millisecond timelag adjuster

Image created:
1/23/2011

You don't need to turn your PSP off to switch tables. Just go back to the XMB (main menu) and start the game.

How to find what charm you want:

Go to <http://hore.mokoaki.net/skill>

The first drop down menu is the skill you want.

The second drop down menu is the second skill you want. This is optional.

Hit the button at the right.

Here, it will list the charms that have the skill(s) you specified.

It will list them from the highest potential points of the skills including slots.

The first column is the charm number. You can use this on the distribution table tool.

The second column is the charm rarity. 龍の護石 is dragon charm, 王の護石 is king charm, and 女王の護石 is queen charm.

The third and fourth columns are the skills and their points.

The fifth column is the number of slots.

The sixth column is the table number the charm is in.

The seventh column is the potential points of the skill(s).

Grayed out boxes mean you get (or can get) skill points of your specified skill from that skill slot/decoration slot.

From here, you can just skip to determining or getting on the table or use the distribution table tool to find out the chances of getting your charm.

(They put a distribution table on this site too. Just click the blue box at the very last column of the charm. You can skip the next step)

How to use the distribution table tool:

The table tool is on <http://mhp3omamori.appspot.com/>

You put in the charm skills or the # and it shows the number of timeworn vs the number shiny table.

It goes up to 10 timeworn and 20 shiny.

For example, the cons+6 atk+8 is #25729.

When you put that # in the box in the 2nd box, the table comes up. Left most column is # of timeworn charms. Top most row is # of shiny charms. Blue boxes mean you don't need to throw away shiny charms. Red boxes mean you should throw away shiny charms for a better chance. Black means you can't get the charm with that timeworn/shiny combo.

The # in the box shows the chance to get over 5400 and the percent is shown below that #.

So the best combo for that charm according to the table is 10 timeworn and 16 shiny at 44/5400 or .81%

Usually it is the best to have as much timeworn. The # of shiny depends as some charms can't be obtained with shiny or lowers the chance with shiny charms. In this case, more shiny is usually better.

How to land on a specific table:

<https://spreadsheets2.google.com/ccc?key=tBPMv7KDESvN-9ohRY6EjJw&hl=ja#gid=16>

(from charm decoding thread 3)

Simply put, the RNG for determining the table uses your PSP's date and time when MHP3rd was/is started/loading.

<http://mhp3omamori.appspot.com/> has a timer tool. (3rd tab).

How to find out what table you are on:

First, dig up some timeworn charms.

Then go to this <http://hore.mokoaki.net/p6>

Here there are 5 rows to put in 5 charms.

The first drop down menu is the rarity of the charm. From rare 1 at the bottom to rare 7 below the blank.

The second drop down menu is the skill in skill slot 1. You will have to match the characters for that.

The third drop down menu is the points for skill slot 1.

The fourth drop down menu is the skill in skill slot 2.

The fifth drop down menu is the points for skill slot 2.

The sixth drop down menu is the number of slots. It goes from 0 to 3.

I just did a volcano run so I'll use that as an example.

I got 3 timeworn charms (and two windworn weapons, sns and lance. I didn't have those before so I feel lucky):

queen, artisan+3, all ele atk-2, S0

king, severe blow+5, ice ele atk+2, S0

king, const+3, carving+1, S0

I put those in the tool.

According to the tool, all the charms were found on table 5. So, I'm most likely on table 5 right now.

If you want to change tables, you will have to quit the game. Going back to the PSP main menu (xmb) works.

GameFAQs topic:

<http://www.gamefaqs.com/boards/991479-monster-hunter-portable-3rd/57588649>

Thank you to everyone who contributed. Thank you especially to the people who made the tools and decoded charms.

ツール作った人、お守り解体した人、本当に感謝してます。

Document made by Holywoodchuck

Most (if not all) information came from the hard working people at 2ch.

Contact: Holywoodchuck@hotmail.com