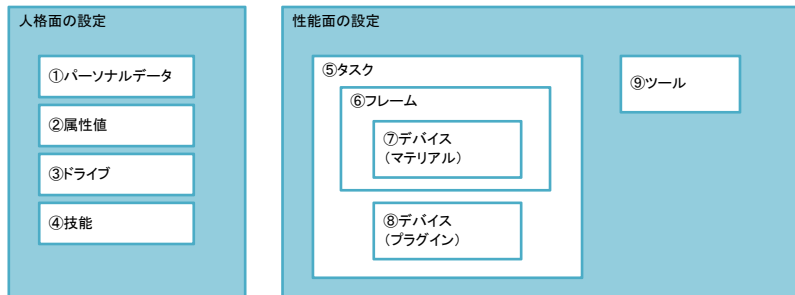


◇PCメイキング概要◇

PCを構成する要素は下図の通りです。
下記要素の全てを設定し、PCを作成します。



- ① 名前、年齢、性別などの設定です。
- ② 性格を表す設定です。
底力で判定を成功させるような使い方をします。
- ③ キャラクターの記憶領域です。
他者との繋がりを管理する項目です。
- ④ 主に戦闘時以外の、デバイスに依らない技術力を表します。
- ⑤ デバイスを制御する潜在意識のようなものです。
選択したタスク次第で⑥、⑦の取得できる内容が変わります。
- ⑥ 身体部位(頭、腕、脚、胴)パーツ構成の設定です。
- ⑦ 身体の機械部分を表します。
各部位のストレージに収まる範囲で設定します。
- ⑧ 実体のないアプリケーションを表します。
取得の際にストレージの影響を受けません。
- ⑨ いわゆるアイテムです。
所持金を消費して購入します。

◇パーソナルデータの設定◇

1. 設定内容の解説

- 名前、年齢、性別、外面の印象など、自由に設定します。ここでは設定の目安を記載します。
- 【PC名】 … メタルエイジの人々は、特定言語の音の印象に縛られずに名前をつけています。現存する言語に近い命名をしてもいいですし、まったくオリジナルな韻で命名しても不自然とは思われません。
- 【年齢】 … 以下の設定を目安に、自由に決めてください。
メタルエイジでの平均寿命は100歳程度。成人は国によって異なることもありますが、16歳程度です。
また、メタルエイジの人間は、機械の部位(デバイス)を持たずに誕生しますが、およそ10歳頃からデバイスが全身に発現してきます。
あまり低いと、デバイスを持っていることが不自然になります。低くとも9歳以上に設定しましょう。
また、メタルエイジの人間は、加齢による衰えをあまり感じせずに生涯現役。ピンピンコロリの傾向が強いです。
- 【性別】 … 男、または女に設定します。心が異性だとしても、肉体の性別を設定します。
また、後述の亜人のモナーフとなる生き物が両性具有、性転換するものであっても、人間は人間なので、男女の差があります。
本当に突然変異としての設定であるならば、GMIに許可を得て設定しましょう。
- 【クラン】 … PCが所属するクランの名称を設定します。他のメンバーと相談して、ふさわしい名前を付けてください。
クランとは、わかりやすく言えば企業と考えてもらって構いません。セッションを共にするPCは、基本的には同じクランに所属します。
とはいえ、しぼりは緩く、クランとは別に副業を持っていたりも構いません。
- 【Credit】 … PCがセッションを経て得た"信頼"を表す値で、経験値とほぼ同義です。
キャラクター作成時は、基本的にゼロを設定します。
- 【外面の印象】 … イラストでキャラクターの外面を表現します。文字で身体的特徴を表しても構いません。
身長、体重については厳密に設定すると、セッション中不都合となることがあるため、敢えて設定しないことをお勧めします。
また、体重については、必ず"水に沈む"だけの体重(密度)があります。
二足歩行する動物のような姿の"亜人"に設定することもできます。
- 《亜人》について
別種族ではなく、人間の1形態であり、交配も可能です。複数の動物が混ざって誕生することは基本的にありません。
ルール上は人間と全く変わらず、差別はありません。人間と亜人はおよそ5:5の割合で存在します。
亜人は学術用語の為、一般的には「大の人」などと表現されます。
- 【プレイヤー】 … 作成者が分かるように名前を書いておきましょう。

◇属性値（性格）の設定◇

1. 値の設定

METAL AGEではキャラクターの性格を以下の4属性の数値で表現します。

合計で10点になるよう、数値を割り振ってください。

ここぞという時、底力を出すために使用するポイントですが、属性ごとに用途が変わるようなことはありません。

属性値	解説
火	自分の思想を貫くことを最も重んじる心。 自分がそうであるように、他者も思想を貫くべきだと考えます。 思想同士の衝突も厭わず、衝突してこそ、心が通うとすら思っているフシがあります。
水	他者との協調を最も重んじる心。 喜びや悲しみを分かち合うことに長けており、理屈で測りがたい部分を察し、共存を目指します。 その為に、自分の意志を押し殺すこともままあります。
風	自由であることを最も重んじる心。 無用な衝突を嫌い、利害の調整をもって回避することに長けています。 物事に固執せず、自由でいるためならば、思想を曲げることもあります。
土	心の平穏を最も重んじる心。 自分がそうであるように、他者も平穏であることを望みます。 執着心が強く、自他の平穏が脅かされるとあれば、身を直にして守ります。

2. キーワードの設定

PCの属性値がどのようなことを表しているのか、キーワード一覧より選択(ROC)または創作して任意の数だけ書き込んでください。

キーワードは、セッション中にも自由に追加することができます。空白の項目があってもかまいません。

補足:どのようなキーワードが面白い？

相対的に「どの属性値が高いか」によって、そのキャラクターの表に出ているキーワードがあります。

しかし、他の属性値にも、そのキャラクターの意外な一面として、隠れた性格(キーワード)があるはずです。

さらに、最低値の属性だとしても、ふり絞ればその属性に見合った行動ができる。そうやって克服するべきネガティブイメージのキーワードも面白いはずです。

そういった観点から、ここでは表に出てくる性格「属性らしいキーワード」そして意外な性格として「普段は見せない一面としてのキーワード」、

克服するネガティブイメージとして「属性の“低さ”を表現したキーワード」を例に挙げています。

キーワード一覧

No.	火	水	風	土
属性らしいキーワード				
1～4	1 リーダー氣質	26 寂しがり屋	51 柔軟な思考力	76 職人気質
5～8	2 有言実行	27 ひたむき	52 おしゃべり	77 質実剛健
9～12	3 元氣いっぱい	28 聞き上手	53 手が早い	78 不屈の魂
13～16	4 振り向かない	29 包容力	54 ビッグマウス	79 本の虫
17～20	5 躊躇わない	30 涙	55 大物なのかバカなのか	80 几帳面
21～24	6 頭がキレる(2つの意味で)	31 オトオト	56 ぶりっこ	81 不言実行
25～28	7 オレについてこい！	32 感激屋	57 すぐに打ち解ける	82 真面目一徹
29～32	8 ゴリ押し上等	33 優柔不断	58 嘘をつかないと息ができない	83 人を見る目がある
33～36	9 声がかい	34 クランのママ	59 巧みな指使い	84 朴念仁
37～40	10 決断が早い(正しい訳じゃない)	35 泣き上戸	60 笑い上戸	85 借りは返す
41～44	11 決して諦めない	36 温厚な人柄	61 自由奔放	86 約束は守る
45～48	12 スツパリ諦める	37 結局受け入れてしまう	62 忘れっぽい	87 ケツはオレが持つ
49～52	13 切り替えが早い	38 勘がいい	63 とうとう、人の話を聞いてない	88 権威に左右されない
53～56	14 責任はオレが取る	39 以心伝心	64 細かいことは気にしない	89 冷徹
57～60	15 手段を選ばない	40 動物が寄って来る	65 美的センスがある	90 不器用ですから
普段は見せない一面としてのキーワード				
61～64	16 やる時はやる	41 意外と騙されやすい	66 脳が甘い	91 田舎モンな一面がある
65～68	17 唐突にべらめえ口調	42 隠れてホエムを書いてる	67 たまに、はっちゃける	92 不意に冷める
69～72	18 火事場の氣力	43 捨て猫を拾ってきてしまう	68 本当は皆とほしやきたい	93 どうでもいい知識が深い
73～76	19 意外と辛党	44 目からよく汗がでる	69 本当に感激してる訳じゃない	94 根性だけはある
77～80	20 計画が雑	45 秘めた恋心	70 お金にルーズ	95 勝手に手強い
属性の“低さ”を表現したキーワード				
81～84	21 諦めが悪い	46 感謝の仕方が分からない	71 嘘が下手くそ	96 すぐホツキリ心が折れる
85～88	22 ええい、ままよ！	47 優しくされると挙動不審になる	72 嫌な思い出ばかり覚えてる	97 小心者
89～92	23 あ、やっぱこっち！	48 ニブチン	73 融通がきかない	98 強がってても足がガクガク
93～96	24 イマイチ押しが足りない	49 空気が読めてない	74 口を開く度、人を怒らせる	99 物覚えが悪い
97～100	25 自分を信じられない	50 強情	75 笑顔がひきつっている	100 行き当たりばったり
-	その他			

◇ドライブの設定◇

1. ドライブ(記憶領域)の概要

ドライブとは、キャラクターのデータ記憶領域を指します。
CDドライブ、Dドライブの2種あり、いずれも、キャラクターがどのような立場で、どんな目的を抱えているかを設定し、それにまつわるどんな記憶を持っているかを記入していくものです。
記憶＝メモリーは、後述の初期取得の他、セッションを通して取得することになります。

2. CDドライブの設定 … クランでの立ち位置

あなたが、他人のために、組織(クラン)の一員として効率的に動くための記憶をつかさどるドライブです。(ROC)
下記の一覧から選択(ROC)または創作して「C:」の右側に記入してください。

No.	役割	解説
1	雑用係	あなたは、なんだかんだでこき使われる事が多い下っ端です。嫌味なアイツや、ひそかに支えてくれるあの人に特別なメモリーを抱くでしょう。
2	なだめ役	あなたは、いざこざの仲裁をいつの間にかやられている事が多い人です。いざこざを起こす人の真意を、お母さんのような視点でメモリーしています。
3	切り込み隊長	あなたは、矢面に立たされる事が多く、仲間の道を切り開いてきました。頼れるバックスや、ライバルクランの先鋒に、特別なメモリーを抱くことが多いで
4	交渉役	あなたは、クランの顔として交渉に臨む時に頼られる人です。相手組織の交渉役(と思われる人物)をメモリーしておくことが多いです。
5	意見番	あなたは、古参メンバーの一人で、クランを今に至るまでを見守ってきました。達観した視点で、色々なメモリーを“持っていた”ことのできるでしょう。
6	経理担当	あなたは、クランの財布を預かる立場です。いつも備品を壊してくるあの人や、取引先の値切り相手をメモリーすることが多くなります。
7	後方支援	あなたは、車のフォロワーや後始末を任される事が多い人です。トラブルが起こる前に後始末の準備をするべく、問題児をメモリーしています。
8	ムードメーカー	あなたは、緊張した状況を、適度に緩和させる雰囲気づくりに長けた人です。メンバーがどうすれば笑うのか？個別にメモリーしていたりします。
9	諜報員	あなたは、様々な情報収集を任されることが多く、クラン外部の情報に、いつも耳を向けています。その分、内部の状況には疎くなりがちです。
10	まとめ役	あなたは、組織の最終的な意思決定を任されることが多い立場です。適材適所を見極めるため、メンバーを“能力”としてメモリーすることが多くなります

3. Dドライブの設定 … PCが抱く夢

あなたが個人的に掲げている目標——“夢”(ドリーム)にまつわる記憶をつかさどるドライブです。
下記の一覧をもとに選択(ROC)または創作して「D:」の右側に記入してください。

一覧は、「現在」と「過去」の組合せで構成されています。「現在」が欲求表したものになっており、なぜその欲求を持つに至ったのか、理由としての「過去」があります。
組合せには「現在:会いたい(親族)」「過去:別れ(親族)」のように、違和感のない組み合わせもありますが、「現在:知りたい(動植物)」「過去:誇り(絵師)」のように、無関係な組合せもあります。
そうした場合も、なぜそうなったのか、想像を巡らせて、「私の絵に命を吹き込む」(絵に動植物の命というリアリティが足りないと感じている)など、意識した内容を記述します。
思いつかない場合はそのまま記入しておき、思いついた時に書き直すという形でもかまいません。

欲求	No.	内容
手に入れたい	あなたには、何が何でも手に入れたいものがあります。どうすれば手に入られるでしょうか。	
	1.2 お金！	世の中お金です。愛はお金で買えますが、愛でお金は稼げません。
	3.4 名声、喝采	あなたは目立ちたがり屋です。そこに権柄の概念はなく、喝采を浴びたなら成功なのです。
	5.6 無二の財宝	伝説に聞く秘宝か、あの人の心か、あなたは唯一無二のお宝を求めています。
	7.8 家族	あなたは愛するべき存在、素敵な生活を夢見しています。アテはありません。
	9.10 地位	地位さえあれば、なんでも手に入ります。お金が湧き上がる仕組みだって作れるのです。
恋こがれる	今は見ているだけの存在がいます。あなたはそこにどう思われたいのでしょうか。	
	11.12 愛されたい	あの人の事を考えると胸が苦しくなります。もし好きと言われたら、あなたはもうどうなってしまおうでしょう。
	13.14 見たい	あなたは、密かに恋する想いを秘めています。もし知られたら、この想いは壊れてしまいます。
	15.16 成功してほしい	あなたは、あの人の人生そのものに恋してしまいました。もっともっと輝いてほしいと思っています。
	17.18 傷つけない	あの人の傷つく姿を見た時、ゾクッとしました。もう一度、あの凍るような美しさを見たいと思っています
	19.20 殺されたい	あの人に自分を終わらせてもらいたいと思いました。期待しながら裏腹な言動を繰り返しています。
世界を変える	あなたは世界を変えたいという野望を抱いて言います。何をしようとしているのでしょうか。	
	21.22 社会の仕組み	一部の人間に金が集まるこのシステム。あなたはそれを破壊したいと思っています。
	23.24 心に救いを	人々の貧しい心を清くしたい。あさましい欲から解放させてあげたい。という欲を抱えています。
	25.26 文明の発展	旧文明に比べれば今の文明はまるでまこと。旧文明に学び、技術を発展させたいと思っています。
	27.28 正義の執行者	法の影に隠れてのうとなきでいる悪人を、あなたは許しません。法で裁かれぬ者に鉄槌を。
	29.30 恐怖と混乱を	あなたの望みは世界を闇で覆う事。手始めにスカーターめくりや落とす穴、やることは山積みです。
自由になりたい	あなたは何ものかに束縛されていると感じています。あなたを束縛しているものはなんなのでしょうか。	
	31.32 クラン	あなたは本不意ながら今のクランに所属しています。夢は独立？それともニートでしょうか。
	33.34 家庭	あなたは家庭で厳しくつけられ、風が溜まる想いをしています。
	35.36 借金	しつこく借金で立ててくる連中になんざりしています。今日はどうやって煙に巻こうか。
	37.38 顧客	何かと突っ掛てくるお客がいます。難癖をつけるためにお金を払っているんじゃないかと思っていま
	39.40 ストーカー	いつ、どこにいてもその視線を感じます。それがなくならない限り、あなたの心は自由になりません。
自分を変える	あなたは今の自分自身に満足していません。あなたの思い描く理想の自分はどのような人物なのでしょう。	
	41.42 技術を磨く	あの時は技術が足りませんでした。もっともっと高めへ。同じ失敗は繰り返したくありません。
	43.44 心を愛したい	内向的な所？無鉄砲な所？それとも下品な所でしょうか。あなたはそれを直したいと思っています。
	45.46 強くなりた	純粹な力。それこそがパワー。パワーは常に腐敗に結果をもたらします。もっともっと強くなりた
	47.48 偉くなりた	どんな手を使っても、のし上がりたい。誰もかれも顧て使ってやれるぐらいに。
	49.50 変身したい	目指すのは全くの別人です。でもなかなか環境がそれを許しません。
会いたい	あなたには、会いたい人がいます。なぜ、その人に会いたいのでしょうか。	
	51.52 まだ見ぬ出会い	会いたいののは特定の人物ではありません。未来の伴侶か、親友か、どんな人を探求しているのでしょ
	53.54 親族	あなたは親族の一人を探しています。その人はあなたにとってどんな人なのでしょう。
	55.56 有名人	あなたは、とある分野で有名な人物に会いたいと思っています。
	57.58 敵	ライバルか、仇敵か、あなたはその人に会い、決着をつけねばなりません。
	59.60 不思議な人	かつて夢に見た？あの人の、なぜか会わなければいけないと思っています。
楽しく生きる	あなたは今の生活が楽しくて仕方ありません。どうすれば、より楽しむことができるでしょうか。	
	61.62 仲間	苦楽を共にし、支えあい、少しずつ知り合いましたが、まだまだ仲良くなれるはずですよ。
	63.64 クラン	あなたの所属クランはまだまだ有名に、大きくなります。あなたがするのです。
	65.66 仕事	クランの仕事に関わって、解決していく。それが純粹に楽しいのです。
	67.68 教育	失敗ばかりの後輩。人知れず手助けして、成功に導く。その時の表情が可愛らしいのです。
	69.70 生活	いつもの街並、いつもの食事、いつもの仕事にいつものベッド。それらすべてが輝いています。
守りたい	あなたには守りたい存在があります。あなたはそれを、どうすれば守り切れるでしょうか。	
	71.72 仲間	かけがえのない仲間。荒事も多い仕事ですが、誰一人欠けるわけにはいきません。
	73.74 生活	老いた親が、幼い兄弟が、家であなたを待っています。彼らが、あなたの強さの源なのです。
	75.76 自分	なんだかんだ言って自分が一番大切なのです。人間関係も、自分を守るための手段です。
	77.78 故郷	あなたの故郷は問題を抱えています。貧困か、過疎か、あなたはその問題を解決したいと思っていま
	79.80 自然	あなたが守りたいものは人や町ではありません。美しいものを美しいままに残したいと思っています。
知りたい	あなたは、あるものについて深く知りたいと願っています。どうすればそれを知ることができるでしょう。	
	81.82 動植物	木々や虫、空舞う鳥たちは、なんであんなに美しいのでしょう。あなたがその秘密を解き明かすのです
	83.84 人の心	笑い、泣き、怒る。当たり前の、しかし教科書通りにならない心の動き。それを解き明かしたい。
	85.86 デバイス	デバイスは進化すると言いますが、環境でも進化すると思っています。どんな法則なのでしょう。
	87.88 異性	それは「宇宙を知りたい」と同義かもしれません。いえいえ、あくまで学術的な観点で…コソコソ
	89.90 古代文明	どのように栄え、なぜ滅びたのか。あなたはその存在そのものに魅了されています。
伝えたい	あなたには、色々な人と共有したいと思うものがあります。それを広めるにはどうすればいいでしょう。	
	91.92 芸術	あなたが見知った美しいものを多くの人に広めたいと思っています。
	93.94 宗教	それは皆が幸せになれる概念なのです。皆が同じように信じれば、輝きはなくなるでしょう。
	95.96 旨いもの	あなたがかつて口にした秘伝の味。目指すはその再現です。
	97.98 アイドル	全国を熱狂させるアイドルがいます。少なくともあなたは熱狂しています。友人みんな巻き込みたい！
	99.100 マルチ商法	いい商品を共有したい。会員に勧誘して共有すれば、報酬もある。素晴らしいビジネスです。

過去	No.	内容
栄光	あなたは栄光ある家柄に生まれました。あの日のあなたは、今のあなたをどのように思うでしょうか。	
	1.2	騎士
	3.4	貴族
	5.6	あなた代々、神に仕える家柄にうまれました。
	7.8	王族
	9.10	あなたは、国を治める家に生まれました。ゆくゆくはあなたが国を背負って立つはずでした。
誇り	あなたは昔い生まれながら、自分に誇りを持っていました。今もあなたは変わらず誇りを抱いているでしょうか。	
	11.12	農家
	13.14	商人
	15.16	泥棒
	17.18	技師
	19.20	絵師
出会い	あなたはその日、大切な人と出会いました。それから、あなたの人生は一変したのです。	
	21.22	結婚、出産、あるいは養子、あなたはかけがえのない家族を得ました。
	23.24	憧れの人
	25.26	逃げてばかりだったあなたをとっ捕まえて、性根を叩きなおしてくれた人がいました。
	27.28	弟子
	29.30	不思議な人
別れ	あなたはその日、誰かと別れました。それがあなたにとって大切な人だと、今になって気づいたのです。	
	31.32	ある店員
	33.34	親族
	35.36	ペット
	37.38	幼馴染
	39.40	先生
孤児	あなたは、気づけば今の生き方をしています。自分の生まれの事を今は忘れてます。	
	41.42	王家の血
	43.44	キメラの子
	45.46	救われた命
	47.48	転生者
	49.50	古代の囚人
妄想	あなたは平凡に生まれ、生きてきました。こんな事件があったら、思ったこともありますがそんな事は起こりませんでした。	
	51.52	冒険
	53.54	物欲
	55.56	恋愛
	57.58	爆発
	59.60	災害
一変	あなたは、生まれ変わったと言ってもいいほどの転記が訪れました。あなたを変えたものは何でしょうか。	
	61.62	就職
	63.64	恋愛
	65.66	買い物
	67.68	冤罪
	69.70	贖罪
放浪	あなたは世界を放浪し、様々なものを見てきました。	
	71.72	人の愛
	73.74	争い
	75.76	文化
	77.78	芸術
	79.80	自然
成功	あなたは、かつて大きな成功を収めました。功績は称えられましたが、それは過去のもです。	
	81.82	退治
	83.84	ポナンティア
	85.86	技術者
	87.88	顔面
	89.90	宝くじ
秘密	あなたは、あることを隠して生きています。何を、なぜ隠しているのでしょうか。	
	91.92	性別
	93.94	年齢
	95.96	素顔
	97.98	犯罪歴
	99.100	性癖

4. メモリーの初期取得

一緒にセッションを行うPCを一人選択して記入します。メモリーされていないPCがないように選択してください。

PCが他にいない場合は、GMがセッションに登場させるNPCを一人指定します。共に行動する、または物語に関わりの深いNPCを指定してください。

選択したら、メモリーに名前を記入します。関係には、関係性を一言で表す言葉を下記一覧から選択(ROC)または創作して記入し、コメントにはそれを補足するような内容を記入します。

関係、コメントは、思い浮かなければ空白のままでも構いません。セッション中に、自由に書き換えられます。

【ポジティブ】

No.	関係	解説
1	ライバル	相手に対抗心を抱いています。
2	友情	相手に友情を抱いています。
3	ビジネス	相手を良きパートナーとして見ています。
4	尊敬	相手のことを尊敬しています。
5	恋心	相手に恋心を抱いています。
6	庇護	相手を守るべき人と思っています。
7	保護者	相手を保護者として慕っています。
8	敬愛	相手を敬い、奉仕したいと思っています。
9	信頼	相手の能力を高く買っています。
10	愛情	相手に深い愛情を抱いています。

【ネガティブ】

No.	関係	解説
1	嫉妬心	相手のことを妬ましく思っています。
2	腐れ縁	相手と一緒にいることを面倒だと思っています。
3	邪魔者	相手のことを目的達成の障害として見ています。
4	バシリ	相手のことを見下しています。
5	やなやつ!	相手のことが嫌いです。今の所は。
6	お荷物	相手を守る義務があり、面倒だと思っています。
7	過保護	相手からの干渉をうざったく思っています。
8	甘え	相手を承認欲求を満たす存在として見ています。
9	依存	相手の能力に頼り切り、仕事を丸投げしています。
10	独占欲	相手を思うあまり他者に妬みを感じています。

◇技能の設定◇

1. 技能概要

技能とは、デバイスに依存しない、PCの技術を表します。特定の行動に関して達成値にボーナスを得られます。
ただし、これはある程度、時間をかけられることを前提としたものであり、ボーナスは、戦闘時等、瞬発力が求められる状況では、一部の例外を除き、無効となります。

また、技能は取得しなくてもボーナスを得られないだけで、誰でも実行できます。

2. 技能の取得

PCは、作成時、3ポイントの経験値 (EXP) を持っており、EXPを消費して技能を取得できます。

技能欄にあるEXPの項目に3と記入してください。

技能取得に必要なEXPは特別な記載がない限り「現在のレベル+1」ポイントです。

《例》

新規取得の場合	…	0 (現在のレベル)+1	→	1ポイント
1→2レベルの場合	…	1 (現在のレベル)+1	→	2ポイント
0→2レベルの場合	…	1 (0→1レベル)+2 (1→2レベル)	→	3ポイント

技能一覧を参照して選択、取得してください。

EXPは使用せず温存しても構いません。

技能一覧の各項目の意味は以下の通りです。

名称	…	技能の名称です。
カテゴリ	…	技能を使用できる対象を示しています。 物理: 実体のある対象に使用できます。 論理: 論理的な対象、データに使用できます。 なし: 物理、論理に関わらず使用できます。
難易度	…	該当の行動を行う場合、達成値に受けるペナルティです。
解説	…	技能の内容、効果の説明です。
能力値: 理由	…	行動の際、達成値となる能力値を示しています。 ただし、ここに記載の能力値はあくまでも目安であり、どの能力値で達成値を求めるか、最終的にはGMが決定します。 書かれている能力値で、達成値を求める理由も併記してありますので、判断の一助にしてください。
対決	…	対抗判定となった場合、行為の対象が達成値を求める際の目安の能力値です。 前項と同様、状況に合わせてGMが最終的に基準となる能力値を決定します。

3. 技能の効果

技能を取得していると、その行為をする際、達成値をレベル分上下することができます。

ただし、計算元となる達成値は難易度ぶんのペナルティを受けます。

難易度: -1、レベル: 2の場合、達成値に±1することができます。

◇タスクの設定◇

1. タスク概要

タスクとは、人間の成長に伴って発現する機械組織の能力傾向を表す言葉です。
タスクそのものにこれといった実体はなく、人体をパソコンに例えるならば、Windows、MAC OSなどのオペレーションシステムと似た位置づけです。
この選択によって、取得できるデバイスが決まってくるので、間接的に外見に現れてきます。

タスクは、下記パターンのように、3つ選択することになります。

【パターン1】 … タスクA×3
【パターン2】 … タスクA×2 、 タスクB×1
【パターン3】 … タスクA×1 、 タスクB×1 、 タスクC×1

タスクは、選択した分だけ、Ver. が上がります。1つ選択→Ver. 1.0、3つ選択→Ver.3.0という具合です。
下表より、タスクの能力値を参照して、キャラクターシートに記載します。
この時、能力値にそのタスクのVer.分の割り振りポイントが得られます。
一つの能力値につき込んでも、別のタスクの別の能力値に割り振ってもかまいません。

▲注意▲ 能力値は合算しません。タスクごとに別々に記載します。

タスク	能力値 【出力】	【操作】	【認識】	【保守】	解説	能力値のコマンド適性	物理行動	物理防御	論理行動	論理防御	移動	封鎖
ドラゴン	7	6	4	5	工事中 デバイスの性能が固まらないと嘘情報しか書けないため	22	◎	△	×	○	◎	△
セイレーン	7	5	6	4		22	○	△	○	△	◎	×
ファントム	4	7	5	6		22	○	○	△	◎	×	○
アラクネ	6	7	5	4		22	◎	△	△	◎	○	×
キュクロプス	4	6	7	5		22	△	○	◎	○	×	△
ティタニア	5	5	7	5		22	△	○	◎	△	△	△
レヴィアタン	5	4	6	7		22	△	◎	○	×	△	◎
デュラハン	6	5	4	7		22	○	○	×	△	○	◎
ケルベロス	5	6	5	6		22	○	○	△	○	△	○
アシュラ	6	5	6	5		22	○	○	○	△	○	△
	55	56	55	54								

能力値の意味は以下の通りです。

- 【出力】 … 全身を使う行動を行う際の威力や、速さに影響します。
筋力、敏捷性、瞬発力を表します。
- 【操作】 … 複雑な行動を行う際の精度や、速さに影響します。
器用さ、合理性を表します。
- 【認識】 … 状況を把握、整理する際の妥当性や、判断の早さに影響します。
知力、観察力を表します。
- 【保守】 … 現状を維持する際の強固さ、準備の早さに影響します。
生命力、記憶力、忍耐力を表します。

コマンド(戦闘中の行動)に必要な能力値は以下の通りです。

- 《物理行動》 判定…【操作】 威力…【出力】
- 《物理防御》 判定…【認識】
- 《論理行動》 判定…【認識】
- 《論理防御》 判定…【操作】
- 《移動》 判定、威力…【出力】
- 《封鎖》 判定…【保守】 威力…【出力】

◇デバイスの設定◇

1. デバイス概要

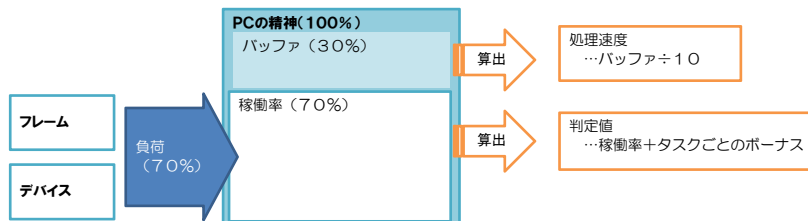
デバイスとは、は身体の機械部分を表す総称です。
デバイスには細かく分けると以下の種類があります。

「フレーム」: 機械に置き換わった身体部位そのもの
「マテリアル」: フレームに格納されている物理デバイス
「プラグイン」: 身体の外には表れない論理デバイス(アプリケーションプログラム)

ルール上は、マテリアル、プラグインを単にデバイスと呼び、フレームはフレームと呼びます。
主にコマンド(戦闘時の行動)に関連して、それを強化するような機能を持ちます。

2. フレーム、デバイスによる精神への負荷について

フレーム、デバイスの取得に当たって、ポイントを消費するようなことはありませんが、取得するほどにPCの精神に負荷がかかります。
負荷の合計は100%以下になるようにしなければなりません。また、負荷が高すぎるとクリティカルしづらくなるなど、様々な制限がかかって来るほか、
負荷を基にして算出される「バフファ」、「処理速度」といった値が比例して減少してしまいます。
その代わり、判定の基本となる「判定値」は負荷が高いほど高くなるため、調節しながらバランスよく取得する必要があります。



用語の意味は下記のとおりです。

判定値 … 制御ロールの目標値となる項目で、1D100の結果≤判定値となった時に、成功となります。
より多くのデバイスが稼働していると、様々な状況に対応しやすいことを表しています。

バフファ … 精神的な余裕を表す値です。
ツール(アイテム)を接続して使用する場合や、メモリーを取得する場合に必要なります。
また、セッション中に登場したデータファイルなどを記憶するのにバフファが必要です。

処理速度 … 主に戦闘時のイニシアチブに影響します。
稼働率が低いほど、精神に余裕があり、動作が速いことを表しています。

負荷が高すぎた場合の影響は下記の通りです。

【負荷に係る影響】

稼働率(負荷の合計)が下表に該当する場合、クリティカル値、ファンブル値、達成値が変動します。
以下のパターンを目安にデバイスを取得することをお勧めします。よほどのことでない限り、86%以上にはしないほうが良いでしょう。
「全く影響を受けない74%以下」
「クリティカル値に影響を受けない77%以下」
「達成値に影響を受けない85%以下」

稼働率	クリティカル値	ファンブル値	達成値
75%	9	99	±0
76%	9	98	±0
77%	9	97	±0
78%	8	96	±0
79%	7	95	±0
80%	6	94	±0
81%	5	93	±0
82%	4	92	±0
83%	3	91	±0
84%	2	90	±0
85%	1	90	±0
86～95%	1	90	-1
96%～	1	90	-2

3. フレームの取得について

フレーム一覧から頭、腕、脚、胴に該当するフレームを必ず1つ選択してください。自分の選択したタスクに一致するもの。あるいは、共通と書かれているものを取得できます。
選択したフレームの名称、機能、身体性能、負荷をそれぞれの部位に記入します。
ストレージはデバイスの取得に関わる項目です。記入方法は「デバイスの取得について」を参照してください。

一覧項目の意味は下記のとおりです。

名称 … フレームの名称です。

タスク … そのフレームを取得できるタスクを表します。
該当のタスクを選択しなければ取得できません。

部位 … フレームがどの部位に該当するかを表します。

身体性能 … フレームに依存して決定する項目です。意味は下記のとおりです。

・リーチ … 「腕」フレームに設定されています。
自分の手が届く範囲を表します。
主に白兵武器の射程に関係します。

・ムーブ … 「脚」フレームに設定されています。
走力を表します。
主に戦闘時の移動距離に関係します。

・サイト … 「頭」フレームに設定されています。
自分が認識できる範囲を表します。
主に射撃武器の射程に関係します。
サイトの範囲内しか見えない訳ではなく、行動の効果を正確に伝えられる範囲です。

・シールド … 「胴」フレームに設定されています。
物理的、論理的にダメージを受けた際の耐久力を表します。
高いほど、ダメージを無効化しやすくなります。

ストレージ … フレームに設定できるデバイス(マテリアル)の量を表します。
デバイスを取得するには、そのサイズ以上のストレージが必要です。

負荷 … フレーム取得にかかる負荷です。デバイスも併せた合計値が100以下でなければなりません。

機能 … フレームに設定された特殊な機能です。

プリセット … フレームに初期設定されたデバイスです。
プリセットデバイスは、フレームそのものでもあるため、ストレージは必要ありません。

4. デバイスの取得について

デバイス一覧から任意の数、選択してください。
フレームにプリセットされたデバイスがある場合、自動的に取得します。(サイズ、負荷はフレームに計上されているため、ありません)
一覧項目の意味は下記のとおりです。

タスク	…	そのデバイスが取得できるタスクを表します。 該当のタスクを選択しなければ取得できません。 共通となっているデバイスはどのタスクでも取得できます。
名称	…	そのデバイスの名称です。
カテゴリ	…	そのデバイスが物理的なものか、論理的なものかを表します。 ・マテリアル … 物理的なデバイスでサイズがあり、フレームに十分なストレージがなければ取得できません。 下記の例のように、フレームのストレージにデバイスのNo.(PCシート上のデバイス欄左側の数字)を記入し、どこに設定されているかを表現します。 サイズは分割して複数部位に格納しても構いません。

例) ストレージ: 4のフレーム (No.1のデバイスがプリセットされている)に、No.3 (サイズ1)、No.5 (サイズ2)のデバイスを格納する場合

ストレージ									
3	5								1

・プラグイン	…	論理的なデバイス、いわゆるアプリケーションプログラムです。 サイズがなく、ストレージが必要ない代わりに、負荷が高いという特徴があります。 論理空間へは基本的にプラグインしか持ち込むことはできません。
対応コマンド	…	そのデバイスがどのコマンド(戦闘時の行動)に対応したものを表します。
解説	…	デバイスイメージの説明です。
機能	…	デバイスのシステム上の効果を説明しています。 デバイスの詳細な使用方法(対応コマンドに与える影響)はルールセクション「デバイスの使用」の項を参照してください。
サイズ	…	デバイスの大きさを表します。
負荷	…	デバイスがCPUに与える負荷を表します。

◇各計算項目の設定◇

1. 計算項目概要

これまでの設定内容から、以下の項目を算出します。

稼働率	…	フレーム、デバイスの負荷の合計を記入します。
判定値	…	稼働率＋各タスクのVer×10を記入します。
バフファ	…	100-稼働率を記入します。
処理速度	…	バフファ÷10(端数切捨て)を記入します。

◇ツールの購入◇

1. ツール概要

ツールとは、動植物から切り離されたデバイス(ジャンク)が、利用可能なように修理されたものです。広義では道具全般を指しますが、この項目では前者の解説をします。

2. ツールの接続について

ツールは、基本的に道具と考えてよいのですが、必ず”接続”をしてPCからエネルギーを供給しなければ動きません。
接続に判定はいりませんが、時間と、相応の負荷がかかります。
戦闘中等、ラウンド進行時は、《準備》コマンドを実行して接続する必要があります。
同時に接続しておけるツールは、負荷の合計がバフファ以下に収まる範囲までです。バフファ以上に購入しても構いませんが、同時には使えません。

注意点

ツールの負荷は、デバイスと違って、稼働率に影響しません。
また、負荷がかかっても、バフファそのものの値は変動しません。
したがって、処理速度も変動しません。

3. ツールの購入

PCは初期の所持金として一律「1,000\$」(ドル)を持っており、ここからツールを購入して所持しておくことができます。
半分(500\$)は個人の持参分、もう半分はクランからの支給品という扱いです。これは生活費を差し引いた「自由になる金額」です。
また、セッション中、必要となる経費は基本的にクランが負担しますので、使い切ってしまうても問題はありません。
金銭の価値は1ドル100円程度と考えてください。

ツール一覧から所持金の許す範囲で購入してください。
一覧項目の意味は以下のとおりです。

名称	ツールの名称です。これは便宜上の名称であり、自由に名称、イメージを変更しても構いません。 どれだけイメージを変更させたとしても、得られる効果は同じです。
カテゴリ	※仮項目。現状は、弾薬を組み合わせる場合の射撃かそれ以外か、しか意味を持ちません。
対応コマンド	ツールがどのコマンドと組み合わせられるかを表しています。
対応部位	ツールをどの部位に接続できるかを表しています。 対応部位が同じツールは、同時に接続できません。 ”-”のものは、上記の制約がないツールです。”どこでも”のものは、任意の部位に接続できることを表しています。
使用回数	ツールを組み合わせ使用できる回数を表します。ツールを接続することで、最大まで回復します。
威力	ダメージ処理(攻撃側)に加算する値です。
防御力	ダメージ処理(防御側)に加算する値です。
射撃・ステート	コマンドの同項目に該当する値です。 組み合わせで使用する場合、デバイスの[Rep]と同様に扱います。
負荷	ツールを接続した際にかかる負荷です。 バフファを超える量のツールは接続できませんが、接続せずに所持している分には問題ありません。
価格	ツール購入にかかる代金です。
価格(資産)	クラン共有の資産として購入する場合の割引価格です。 PC作成時は関係ありません。
機能	ツールの特別な機能を記載してあります。[Rep][Add][SP]の扱いについては、デバイスの項を参照してください。