

◇キャラクターメイキング◇

キャラクターは以下の手順で作成します。

1. 属性値(性格)の設定
2. ライフバスの設定
3. タスクの選択
4. デバイスの選択
5. ツール・アイテムの取得

1. 属性値(性格)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。
また、そのキャラクター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または創作して任意の数だけ設定してください。
※ これは能力値ではなく、消費するポイントです。デバイスの特定の機能の使用、及び、メモリーの取得、成長に使用します。

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	心の平穩を最も重んじる心。 自分がそうであるように、他者も平穩であることを望みます。 執着心が強く、自他の平穩が脅かされるとあれば、身を盾にして守ります。

No.	キーワード	火	水	風	土
1	豪快	優柔不断	奔放	頑固	
2	嘘が嫌い	博愛主義	ケロっと忘れる	物覚えが良い	
3	乱暴	癒し	散財	蓄積	
4	すぐ怒る	よく泣く	よく笑う	割と冷徹	
5	泣かれると困る	包容力	大げさ	秘密主義	
6	リーダー	秘書	営業マン	職人	
7	アニキ	お母さん	放蕩息子	オッサン	
8	情熱的	慈しみ	喜び	理性	
9	ケンカっ早い	水に流す	言いふらす	何もしない	
10	論破	なだめる	はぐらかす	論ず	
11		その他			

3. ライフバスの設定

ライフバスとは、キャラクターがどのような経歴を持っているかを表すものです。
下記、クラス、経験、夢の表より、1D10のROGにて選択してください。
選択したライフバスの中から、一つだけフォルダを選択して、ライフバスのフォルダに記述してください。
また、設定されているフォルダ名称に違和感がある場合は、MTと相談の上、名称を変更しても構いません。

No.	クラス	解説	フォルダ
0	貴族	領民から税を取って、地域を自治するものたち。	政治
1	戦士	荒事の肩代わりを請け負うものたち。	好敵手
2	僧侶	聖職者であるとともに、学者でもある。過去の資料の管理なども行っている。	書物
3	学者	この世界の森羅万象を解き明かさんとするものたち。	未調査
4	猟師	カメラを討伐し、その部位であるジャンクの売買を生業としたものたち。	動植物
5	探索者	遺跡を探索し、その結果得た遺産(レリック)の売買を生業としたものたち。	お宝
6	技師	デバイスのメンテナンスや、ジャンクを修繕してツールとして売ったりするものたち。	デバイス
7	泥棒	家屋に忍び入って、その財産をくすねて生活するものたち。	カネ持ち
8	商人	ジャンクや、ツール、レリックを流通させ、その差額で生活するものたち。	お得意さん
9	案士	冒険譚などを誦い、日銭を稼ぐものたち。	マイミュージック
10	賞金稼ぎ	指名手配の犯罪者を捕え、賞金で生活するものたち。特に危険なキメラなども賞金首となることがある。	賞金首
11	その他		任意

No.	経験	解説	フォルダ
0	引退	貴方は長く続いていた生業から引退した。あなたを縛っていたしがらみは、もうない。さあ、これからどう生きようか？	第二の人生
1	名声	貴方はかつて大きな名声を得た。	
2	失敗	貴方は故意にか、やむなくしてか、やっちゃったことがある。その黒歴史は、消そうとしてもなかなか消せないのだ。	古傷
3	失踪	貴方の大切な誰かが失踪した。貴方は手を尽くして探し出すことを誓った。再度まみえることを信じている。	彼の手がかり
4	結婚	貴方は大切な家族を得た。愛する者たちの為に、貴方はどんなことがあっても帰ってくる。今までも、これからもずっとだ。	死亡フラグ
5	出遣い	貴方は遺跡でその番人にして住人である、ポーンに出会った。その時から、胸のときめきが止まらない。ポーン可愛い。	遺跡
6	幸福	貴方は幸せだ。誰もが貴方を見てそう答える。なに不自由ない生活。波乱のない日々。これは幸せなのだろうか？貴方だけが疑問を感じ	冒険
7	借金	貴方は莫大な借金を負ってしまった。いかにして返済すべきか？いっそ逃げるか？それは貴方次第だ。	返済プラン
8	お告げ	貴方はある日、かのお方から"御言葉"を授かった。愚か者は「妄想に達しない」と嫉妬を露わにするが、意に介することはない。	御言葉のまま
9	冤罪	貴方は身に覚えのない罪で追われている。どのようにして疑いを晴らすか？それとも誰かになすりつけちゃおうか。	逃亡日記
10	恩がある	貴方は困難の極みにある時、誰かに救われた。何よりの恩返しは、自分が得た幸せを、あの人と同じように誰かに分け与えることだ。	人助け
11	その他	MTと相談の上、任意に決定すること。	

No.	夢	解説	フォルダ
0	世界の真理に辿り着く	貴方はこの世界の真理の一端に触れた。それ以来、その全貌を紐解くことこそが、貴方の命題となった。	旧文明
1	一攫千金	すぐに使ってしまうのか、そもそもどん底なのか、貴方はとにかくカネに飢えている。夢は、使っても使いきれぬほどのカネ、カネ、金だ。	金儲け
2	名声を得る	貴方は喝采を浴びることが好きだ。大勢の人間に褒め称えられたい。そのためには、誰よりも優れた結果を残すことだ。	俺の名誉
3	世界平和	貴方の夢はこの世にはびこる暴力、諍いを無くすことだ。荒んだ心に平穩をもたらせれば、その積み上げが達成につながるだろう。	癒すべき心
4	のし上がる	貴方の夢は、絶対的な権力者だ。コネとコネをつなぎ合わせ、高みに跳ぎ綱にするのだ。	使えるコネ
5			
6	本物の愛を手に入れる	貴方はロマンスを求めている。燃えるような恋、二人を引き裂く波乱、そしてそれを乗り越えて結ばれる。それがあなたの望みだ。	ロマンス
7	故郷に帰る	貴方は大いなる決心のもと、故郷を離れた。その目的が果たされるまで、貴方は故郷に帰れない。	母の為に
8	次代を育てる	貴方は自分の力に限界を感じた。これからは自分ではない、次代に自分の力を託そうと思っている。	後継者
9	跡を継ぐ	貴方には僅れの人がいる。いずれその人の下につき、己を研鑽し、技を受け継ぎたい。	修行
10	就職する	貴方は通告された。もう自宅の警備は不要だ。貴方は新たな職を得なければならぬ。	就職に向けて
11	その他	MTと相談の上、任意に決定すること。	(任意)

4. クラスの選択

廃止ルール



5. タスクの選択

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などのオペレーションソフトウェア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をシングルタスク、2と3をマルチタスクと呼びます。
【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

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3ポイント分を割り振ります。ポイントは選択した全タスク共用です。
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				解説
	【出力】	【操作】	【認識】	【保守】	
ドラゴン	7	5	4	6	炎の息を吹く、巨大な爬虫類、竜の名を冠するタスク。 高出力の炉を内蔵しており、エネルギーを放出する機能に特化している。
ケルベロス	5	6	5	6	地獄の番犬の名を冠するタスク。 "守備する"系統の機能を多数有する。
ファントム	4	7	6	5	実体定かならぬ亡霊の名を冠するタスク。 姿を消したり、障害物を無視して移動したりと、神出鬼没な機能を有する。
レヴィアタン	7	4	4	7	すべてを喰らうという海の悪魔の名を冠するタスク。 あらゆる打撃を跳ね除ける巨体と、それを御するパワーを有する。
アラクネ	4	7	5	6	美しい糸を紡ぐ蜘蛛の名を冠するタスク。 糸は敵を絡め取り、強制的に結線して、その精神を侵す。
キュクロプス	6	4	7	5	一つ目巨人の名を冠するタスク。 優れた知覚能力と、警力を有する。
ティタニア	5	6	7	4	妖精族の女王の名を冠するタスク。 その意志は万物を御し、従わせる力を持つ。
デュラハン	5	5	5	7	死を告げるという首なし騎士の名を冠するタスク。 肉体を分断させて自由に行動する機能を有する。
グリフォン	6	5	6	5	鷲の頭、翼と獅子の体躯を持つ怪物の名を冠するタスク。 機動力と認識能力に優れ、唯一、飛行する機能を持つ。
アシュラ	6	6	6	4	三面六臂の戦神の名を冠するタスク。 複数の腕を持ち、多人数に相手に戦闘する機能を持つ。

能力値の意味は以下の通りです。
戦闘中の行動を網羅した、メソッド一覧を参照することで、より、どのように使われるかが理解できると思います。

- 【出力】(エネルギー) … 何らかの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】(コントロール) … 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】(ブラウジング) … 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】(セキュリティ) … 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。

6. デバイスの選択

自分の選択したタスク、または『共通』の中から任意のデバイスを取得します。
この時、取得したデバイスのCPU使用率の合計が99%以下になりますようにします。

また、CPU使用率が高すぎると、デバイスを制御しきれず、下記のリスクが発生します。
セッション中に行うメモリーの取得にも影響しますので、基本的には70%以下に抑えておくべきでしょう。

- 【CPU稼働率に係るリスク】
- 稼働率71%以上
ルーチン進行時(主に戦闘時)の判定の達成値に-1のペナルティを負います。
 - 稼働率91%以上
判定時、クリティカルが発生しなくなります。
クリティカルの目が出た場合、制御ロール失敗となり、即座にステート"黒コゲ"を受けます。
 - 稼働率100%以上
即座にステート"黒コゲ"をうけます。最悪、死に至る場合もあります。
稼働率が99%以下になるまで、上記ステートは解除できなくなります。
- ※ 基本的にセッション中に稼働率が増減することはありません。
例外はMTがイベントとして発生させる場合のみです。

古い記述

【副能力値の意味】

- | | | |
|-------|---|---|
| ・リーチ | … | 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 | … | 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 | … | 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。 |
| ・シールド | … | 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。
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。 |