

◇キャラクターメイキング◇

キャラクターは以下の設定を全て行うことで完成します。

キャラクターシート左面(人格面)の設定

1. パーソナルデータの設定
2. 属性値(性格)の設定
3. ドライブの設定
4. 技能の設定

キャラクターシート右面(身体面)の設定

4. タスクの設定
5. デバイスの設定
6. ツール・アイテムの設定

1. パーソナルデータの設定

名前、年齢、性別、外面の印象を自由に設定します。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顔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させずに生涯現役。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、後述の垂人の基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、MT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。
【Credit】	…	キャラクター作成時は、基本的にゼロを設定します。 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。
【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。
【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。

2. 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。

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。

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問題ありません。

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、自由にいるためならば、思想を曲げることすらあります。
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、身を盾にして守ります。

キーワードの設定について

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性格が表現されます。

しかし、次に、低い属性値に属するキーワードで、そのキャラクターの意外な一面として、隠れた性格があるはずです。

そして、最低値の属性値としても、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。

No.	火	水	風	土
属性らしいキーワード				
1~4	1 リーダー気質	26 寂しがり屋	51 柔軟な思考力	76 職人気質
5~8	2 有実実行	27 ひたむき	52 おしゃべり	77 質実剛健
9~12	3 元気いっぱい	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 ビックマウス	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 オトオド	56 ぶりっ子	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 声がかたい	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 スッパリ諦める	37 結局受け入れてしまふ	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 動がいい	63 というか、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 唐突にべらんめえ口調	42 隠れてホエムを書いている	67 たまに、はっちゃける	92 不意に冷める
69~72	18 火事場の豪力	43 捨て猫を捨ててきてしまふ	68 本当は皆とばしやきたい	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 計画が狂	45 秘めた悪心	70 お金にルーズ	95 頼め手に弱い
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 すぐホッキリ心が折れる
85~88	22 ええい、まよまよ!	47 懐きされると拳動不審になる	72 嫌な思い出ばかり覚えてる	97 小心者
89~92	23 あ、やっぱりこっち!	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			

※ 1D100ロールでランダムにチョイスすることもできます。

3. ドライブの設定

ドライブとは、キャラクターの記憶領域を指し、CDドライブ、Dドライブの2種あります。

いずれも、キャラクターがどのような立場で、どんな目的を抱いているかを設定し、それにまつわるどんな記憶を持っているかを表します。

記憶＝メモリーはセッションを通して取得することになります。

CDドライブ

あなたが、他人のために、組織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。

No.	役割	解説
1 経関係		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さ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。頼れるハックスや、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す。
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”ことにできるでしょう。
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、事のフォロ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らします。
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。
-	その他	-

Ｄドライブ

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。

No.	夢	解説
1	工事中	
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

4. 技能の設定

技能は、戦闘に関わらない局面での判定の成功率を、技術でカバーするものです。
3つ好きなものを選択して取得してください。
技能は、直接達成値には影響しませんが、取得することで、制御ロールの成功率、クリティカル率が上がります。
技能を取得した場合、その制御ロールのダイス目1の位と10の位を入れ替えることができます。
参考までに、成功率は以下の通り変化します。

技能なし	技能あり
90% →	98%
80% →	95%
70% →	90%
60% →	83%
50% →	74%
40% →	63%
30% →	50%
20% →	35%
10% →	18%

5. タスクの設定

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きますので、間接的に外見に現れます。

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				解説	能力値のメソッド適性						
	【出力】	【操作】	【認識】	【保守】		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。

メソッド(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】	威力…【保守】
《論理行動》	判定…【認識】	威力…【出力】
《論理防御》	判定…【操作】	威力…【保守】
《移動》	判定、威力…【出力】	
《封鎖》	判定、威力…【保守】	

6. デバイスの設定

デバイスとは、は機械に置き換わった身体部位そのものを指す「フレーム」と、そこに格納されている物理デバイス「マテリアル」、さらには身体の外には表れない論理的なデバイス「プラグイン」を総称した言葉です。
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。

フレーム、デバイスの取得と負荷について
「タスク」が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。
フレームは、頭、胸、腕、脚の各1種のみ取得できます。
この時、取得したデバイスの**負荷の合計が100%以下になるようにします。**

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。

- 【CPU稼働率に係るリスク】
- 稼働率71～85%
ルーチン進行時(主に戦闘時)の判定で、クリティカルが発生しづらくなります。
71% … 8 以下でクリティカル
72% … 7 以下でクリティカル
73% … 6 以下でクリティカル
74% … 5 以下でクリティカル
75% … 4 以下でクリティカル
76% … 3 以下でクリティカル
77% … 2 以下でクリティカル
78%～85 … 1 でクリティカル
 - 稼働率86～100%
ルーチン進行時(主に戦闘時)の判定で、達成値に-1のペナルティを受けます。
 - 稼働率101%以上
設定できません。セッション中のイベントとして発生した場合、ステータスバー№8にステート"ダウン(黒コゲ)"または"致命傷"をうけ、稼働率が100%以下になるまで、解消されなくなります。

フレームの取得について

- 【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。
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 … 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。

7. ツールの設定

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、利用可能のように修理されたもの。いわゆるアイテムです。
通常の道具と異なり、待機メソッドを実行し、"接続"することによって効果を発揮します。

- 接続のルール
- 接続には以下の条件があります。
- ・負荷の合計がリッパファを超えないこと
 - ・ツールの接続先部位の枠に空きがあること
- 頭 … 1枠
 - 腕 … 2枠
 - 胸 … 1枠
 - 脚 … 1枠

切断を宣言することで、いつでも接続状態を解除できます。