

◇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

5. タスクの設定
6. デバイスの設定
7. 各計算項目の設定
8. ツールの設定

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、MTI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、自由でいるためならば、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、低くはな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。

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頭がキれる(2つの意味で)	31オドオド	56ぶっっこ	81不言実行
25~28	7押しについてこい!	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慢柔不断	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約束を守る
45~48	12スッパリ諦める	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動が早い	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意外と馴れやすい	66脇が甘い	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捨て猫を抱えてきてしまう	68本当は皆とはしゃぎたい	93どうでもいい知識が深い
73~76	19意外と平党	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
77~80	20計画が狂	45秘めた悪心	70お金にルーズ	95拙手に弱い
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すくぽッカリ心が折れる
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ライブ

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。

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くなります。
5	ご意見番	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。遠親した視点で、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
-	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		
解説する。其力は面白くない。プロモの言語は不安だ。其力は初めは面白くない。面白くない。		

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。(所属クランの教務人事レベルに応じて取得数が決定します)
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				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、は身体の機械部分を総称する言葉です。細分化すると下記の種類があります。
「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的なデバイス

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、胴、腕、脚の各1種のみ取得できます。
この時、取得したフレーム、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、負荷が高すぎると、デバイスを制御しきれず、下記のリスクが発生します。

- 【負荷に係るリスク】
- ・負荷合計75%～
ルーテン進行時(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。
75% … 8 以下でクリティカル
76% … 7 以下でクリティカル
77% … 6 以下でクリティカル
78% … 5 以下でクリティカル
79% … 4 以下でクリティカル
80% … 3 以下でクリティカル
81% … 2 以下でクリティカル
82%～ … 1 でクリティカル
 - ・負荷合計86%～100%
ルーテン進行時(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。

フレームの取得について
頭、腕、胴、脚のフレームを取得することによって、各副能力値が決まります。
リストに書かれたそのままの値をPCシートに記入します。

- 【副能力値の意味】
- ・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。

また、各フレームにはマテリアルを格納する「ストレージ」が設定されています。
ストレージの分を残して目盛りを塗りつぶしてください。空いている目盛りにデバイスのNo書き入れて格納します。

デバイスの取得について
デバイスの中でも、マテリアルには「サイズ」が設定されています。
これらは負荷による取得制限のほか、フレームのストレージに収まるように設定しなければなりません。
下図のように、デバイスのNoを書き入れます。

サイズは分割して複数部位に格納しても構いません。

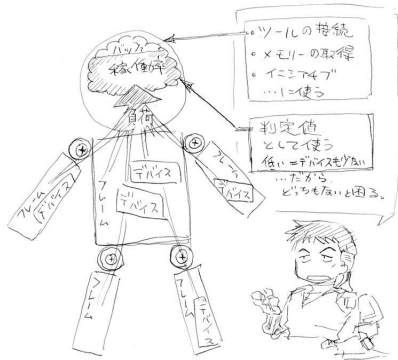
例) ストレージ: 4のフレーム (No.1のデバイスがプリセットされている)に、No.3(サイズ1)、No.5(サイズ2)のデバイスを格納する場合



7. 各計算項目の設定

上記までの設定から、計算によって下記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。
- イニシアチブ … バフファ÷10(端数切捨て)を記入します。



8. 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、利用可能な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。
接続状態は特に切断されるようなことがなければ1シーンの間維持されます。

接続のルール

接続には以下の条件があります。

- ・負荷の合計がバッファを超えないこと
- ・ツールの対応部位(頭、腕、胴、脚)にツールを接続していないこと

接続状態にあっても、バッファそのものは変動せず、イニシアチブには影響を与えません。
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。

PCは初期の所持金として一律「1,000ドル」持っています。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。
これは生活費を差し引いた「自由になる金額」です。
また、必要経費は基本的にクランから出資されますので、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。

ツールは基本的には破損したり紛失したりすることはありません。
仮に破損しても、セッションの合間に修復し、使用できるようになります。