

第 2 章 キャラクター作成

CHAPTER:2

Making of PLAYER'S CHARACTER

キャラクターを創ろう！

キャラクターの作成

ここで作成するキャラクターは、ゲーム世界の中で活躍するあなたの分身であり、1年近い戦いを共に戦い抜く『戦友』です。ゲームを楽しめるかどうかは、キャラクターに愛着を持てるかどうかでかなり変わりますので、この作成手順をしっかりと読んで、愛着を持てるキャラクターをつくりましょう。

キャラクターを作成するには、『キャラクター登録用紙』に必要なデータを記入していきます。ただし途中で変更したくなることもあるでしょうから、最初は鉛筆で薄く書くかメモ用紙などを用意すると良いでしょう。(清書には油性サインペンまたはボールペンなどの耐水性の黒インクのものを使用してください。鉛筆や水性ペン、黒以外の色で書かれますと、読めなくなる場合があります)

キャラクターメイクに不安がある場合には、ひととおり作成手順や作成ルールに目を通してからキャラクターを作成することをおすすめします。

また、キャラクター作成にあたってはいくつか制限もあります。よって、必ずしもあなたのイメージ通りのキャラクターにならない場合もあるかも知れませんが、これは全てのプレイヤーに公平なキャラクター作成をしてもらうために必要なことですので、御理解ください。

説明の各項目の見出しについている数字は、『キャラクター登録用紙』の記入例の数字に対応しています。

項目名の脇に“必須”と記されている場合、その項目は必ず記入しなければなりません。“任意”と記されているなら、特に記入しなくても構いませんが、登録後に付け足すこともできません。

また、“リスト”と記されている場合は、指定された表類から該当するものを選択してその番号を記入します。“選択”とあったら、『キャラクター登録用紙』に印刷されている項目から選択して「 」で囲んでください。

いくつかの項目において、記入データが不完全だったり間違っていたりした場合、キャラクター登録が保留されることがあります。登録が保留状態ですとゲームを遊ぶことができませんので、とくに注意してください。

《全般的な制限事項》

使用できる文字

キャラクターの管理はコンピュータで行いますが、コンピュータは活字印刷に比べて扱える文字が少なく、このため使用できる文字はおのずと制限されます。

キャラクター登録で使用できる文字はJIS第1水準、JIS第2水準に該当するものとなり、旧字体やJIS第3水準以降の文字は希望通りには登録されない場合があります、類似の文字が“■”に置き換えられて登録されます。

キャラクターシートに“■”が表示されていた場合には、ゲーマーサポートに書面で申請することで、これを別な文字に変更することは可能です。

01：キャラネーム（必須）

キャラクターの姓名を決めます。“姓”、“名”それぞれを10文字以内で決めて下さい。また漢字には必ず“ヨミガナ”を振ってください。

《未記入時の処理》

“姓”“名”のどちらかでも記入されていない場合、登録は保留されます。

本名が不明等の設定は【追加設定】の欄でそれを示し、【キャラネーム】欄は必ず埋めてください。

《特記事項》

英語圏のように、表記が“名・姓”の順番になる場合でも、必ず、“姓”、“名”の順で記入してください。

例) エヴァンジェリン・マクマーリン(本名)

マクマーリン・エヴァンジェリン(登録表記)

日本以外の漢字圏のキャラクターの“読み”は、可能なら現地の呼称で表記してください。

例) 鳳 仙花(ホウ・センカ)

鳳 仙花(フェン・シェンファ)

《制限事項》

ミドルネームは登録できません。

使用できる文字は、漢字、ひらがな、カタカナだけです。漢字圏以外の【キャラネーム】はカタカナで登録してください。

あまりにもふざけた名前や、NPCと同じ名前、現代および歴史上の有名人、差別語・放送禁止用語等を含む公序良俗に反する語、他の著作物の登場人物の名前、その他表現上問題があると判断される語を書いてきた場合、登録できないことがあります。

名前に階級や肩書きを書き足しても、一切反映されません。

02：愛称（任意）

キャラクターのニックネーム、愛称、あだ名、二つ名、通り名などです。

10文字以内で決定し、“ヨミガナ”も振ってください。必要がなければ設定しなくてもかまいません。

【愛称】は公式の設定ではなく、実際にそれが用いられるかどうかはキャラクターの活躍次第となります。

《制限事項》

使用できる文字は、漢字、ひらがな、カタカナ、算用数字、英アルファベットと 文字記号表1 の文字だけです。

あまりにもふざけた名前や、NPCと同じ名前、現代および歴史上の有名人、差別語・放送禁止用語等を含む公序良俗に反する語、他の著作物の登場人物の名前、その他表現上問題があると判断される語を記入した場合、登録できないことがあります。

【愛称】欄に階級や肩書きを書き足しても、ゲームには一切反映されません。

03：所属（必須、選択）

キャラクターが所属し、ゲームでの活動舞台とする組織を選択します。

ブルーアーク と ガイアピラス のどちらかに をつけます。所属によって選択できる職業・経歴が変わりますので、よく考えて選択してください。

各組織についての詳細は、P. 9 ~ の「ワールドガイド」を参照してください。

ブルーアーク

セイレーンに反攻するために編成された、超深海潜闘艦隊。年少の若者を訓練する学校施設を持つ軍組織。

ガイアピラス

国際的な影響力を持つ NGO (民間公益組織) 野心的な性格と武装兵力が危険視されており、理念を異にするブルーアークの妨害活動を行う。

《未記入時の処理》

選択されなかった場合、選択した【職業】に準じます。

04：職業（必須、リスト）

キャラクターが所属している組織で従事している職業を 職業リスト から選んで決定します。職業については、32ページの『どの職業にしよう?』で詳しく紹介しています。

【職業】を選択すると、能力値の基礎・職業技能（職能）・階級などが決定されます。また、選択の際には違う“所属”の職業を選択しないように注意してください。

《未記入時の処理》

職業が記入されていない場合、登録は保留されます。選択した職業と所属が合っていない場合、選択された職業にあわせて所属が変更されます。

05：性別（必須、選択）

キャラクターの性別を決定します。

どちらかの“性別”に をつけます。

オカマや男装の麗人といった本来の性別と違う外見（生き方）のキャラクターを作る場合でも、必ず生まれた時点の性別を選んでください。選択できるのは男女の2種類のみで、両性具有等のキャラクターは作れません。

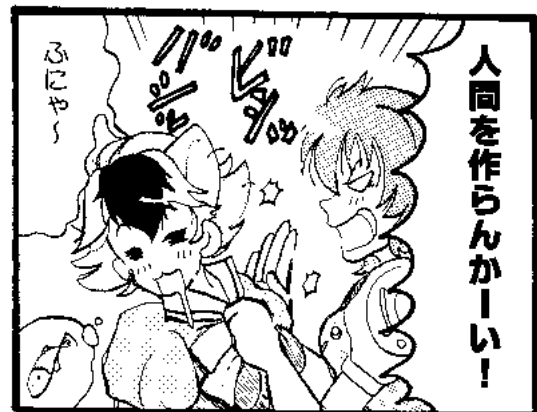
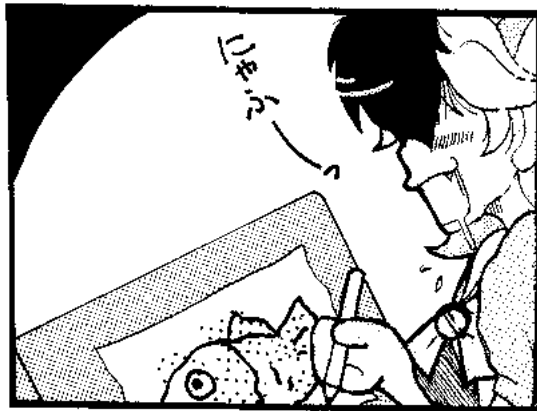
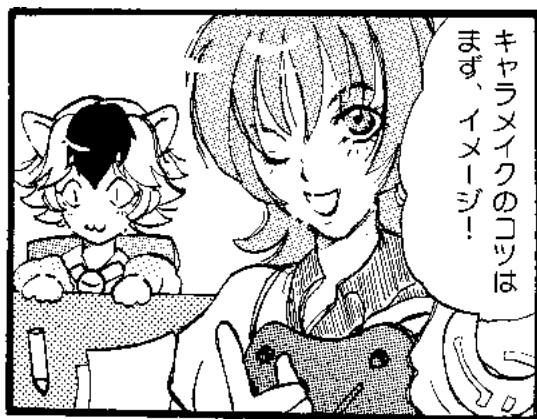
《未記入時の処理》

男 として登録されます。

06：年齢、誕生日（必須）

キャラクターの年齢と誕生日を記入します。

選択できる年齢は、16歳から34歳の間です。この際、04：職業 で選択した職業の年齢制限を越えたり下回っ



カット/タカシマシヨウロ

たりしないように注意してください。

年齢と選択できる誕生日の関係は、年齢表を、職業との関係については、32ページ以降の職業の説明を参照してください。

《未記入時の処理》

未記入の場合、選択した職業に合致する最少の年齢か、【誕生日】に準じた年齢で登録されます。【誕生日】が不明もしくは未記入のキャラクターは、1月1日が誕生日として登録されます。

《特記事項》

ゲーム内では誕生日を迎えると、その日に年齢が1歳加算されるものとします。

2020年1月1日現在の年齢を記入します。

《制限事項》

“職業”の年齢に合致していない場合、“職業”の年齢範囲に近い年齢に修正されます。

【誕生日】と【年齢】に違いが発生した場合には、【年齢】を優先します。

07：出身地（必須、リスト）

キャラクターが幼少の頃を過ごした地域です。出身地リストから1つ選んでください。

《未記入時の処理》

未記入の場合、11：日本で登録されます。

《制限事項》

出身地の選択によって、キャラクターはその地域において一般的な人種であるものとされます。それ以外を選択したい場合には、【追加設定】の欄で補足してください。また、選択した出身地がどこであっても、すべてのキャラクターはゲーム中の共通語である日本語が話せ、最低限の読み書きができるものとします。

08：能力値（必須、リスト）

キャラクターの能力値がどのような傾向にあるのかを決定します。能力値リストからタイプを選択してください。【能力値】はゲーム中、自分の長所を伸ばす形で成長します。（短所を補うようには成長しません）

【能力値】はキャラクターの基本的資質をあらわすもので、“運動”、“技術”、“精神”、“魅力”、“生命”、“霊能”の6つに分別されています。

【能力値】のバランスは、技能（武器、職能、趣味）がどのような特性を発揮するかに影響します。同じ技能でも、【能力値】のバランスが異なれば、違った使われ方をすることになります。たとえば「格闘技」という技能は、“運動”が高ければパワフルな力押し、“技術”が高ければ技の完成度が高いテクニカル、“精神”が高ければ武道の精神性や闘志の強さ、“魅力”が高ければ華美華麗な戦いぶり、“生命”が高ければダイハードなタフネス、“霊

能”が高ければ勝負運や勘、格闘センスに優れる、というように表現されます。これらの項目自体には優劣強弱の差はありません。またどのようなバランスであっても他の条件が同じなら技能に能力的な差はありません。

【能力値】はキャラクターに個性を与えます。同じ技能でもキャラクターそれぞれのイメージにあった使い方ができます。中には【能力値】のいずれかの項目と相性が悪そうに思える技能もありますが、うまい方便（アクション）を考へつくことで、逆転的に有利になる場合もあります。

運動

筋力、敏捷性など、肉体そのものの運動能力の度合いをあらわします。“技能”に対して、運動能力的な分野に影響を及ぼします。

技術

知識や経験などの豊富さ、その応用力の度合いをあらわします。“技能”に対して、テクニックや理論的な分野に影響を及ぼします。

精神

根性や肝っ玉の座り具合、精神力の度合いや精神性をあらわします。“技能”に対して、精神的な分野に影響を及ぼします。

魅力

“技能”の行使において、その成否に関わらず、行動や仕草等で他人を惹きつけるエンターテインメント性、関心を惹く度合いをあらわします。“技能”に対して、娯楽的な分野に影響を及ぼします。キャラクターの美しさをあらわすものではありません。

「他人を惹きつけるエンターテインメント性」とは、必ずしもプラスイメージではありません。他人を嫌悪させるような残虐な殺しの手口、というようなものも“魅力”が高ければ高いほど、その嫌悪の度合いが強くなります。

生命

肉体そのものの耐久性や、本能の強さ、生への執着心の強さの度合いをあらわします。“技能”に対して生命力そのものを必要とするような分野に影響を及ぼします。

霊能

運や勘の良さ、直感、センス、第六感、靈感の強さなど、内在的な霊的能力の度合いをあらわします。“技能”に対して、霊的な分野に影響を及ぼします。

《未記入時の処理》

未記入の場合、00：平均的 で登録されます。

09：外見的特徴、内面的特徴（任意、リスト）

【外見的特徴】はキャラクターの「みため」の他に、「外面」「他人に与えるイメージ」などを含まれます。

また、【内面的特徴】はキャラクターの性格や本質をあらわします。

【外見的特徴】は 外見的特徴リスト と 内面的特徴リスト の両方から選べます。内面的特徴リスト から

選択したものは、「～そうに見える」というように、内面的特徴が外見ににじみ出ているものとされます。

また、【外見】の欄に記入した特徴は、そのキャラクターの“第一印象”となります。

【内面的特徴】は内面的特徴リストのみからしか選べません。それぞれ3つまで選択(外見～、内面～)できます。

【外見的特徴】と【内面的特徴】の組み合わせによって「見たまま」のキャラクターや「意外にも」といったキャラクターを作ることができます。

《特記事項》

同じ特徴を重複して選択することはできません。

リストの中にイメージに合うものがない場合には、【追加設定】の欄を使って自由に記入してください。

10：身長、体重（必須）

キャラクターの身長と体重を決定します。【身長】はセンチメートル単位で、【体重】はキログラム単位で記入してください。小数点以下の端数は記入できません。

この時代の18歳の日本人男子の平均身長は175センチ、体重は60キロ、日本人女子の平均身長は160センチ、体重は50キロです。

《特記事項》

ヘルダイヴァーに乗るキャラクターを作りたいときには、一般的な身長・体重(140～200cm、120kg以下)を記入してください。構造上、あまりにも極端な体型・体格の持ち主は、搭乗することができません。

《未記入時の処理》

選択した【職業】の条件を満たす範囲でランダムに決定されます。

11：五感（必須、リスト）

キャラクターの視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚などについてどのような特徴があるかを決定します。五感リストから選択してください。

《未記入時の処理》

未記入の場合、000：平均的 で登録されます。

12：体色、髪色、瞳色（必須、リスト）

キャラクターのそれぞれの部位の色を示します。化粧等による、生来の地色以外の色も選べます。

それぞれ、対応するリストから番号を選択します。

《未記入時の処理》

未記入の場合、【出身地】から考えられる標準的な色で登録されます。

《特記事項》

リストの中にイメージに合うものがない場合には、

99：自由記入 を選択し【追加設定】の欄を使って自由に記入してください。

《制限事項》

094：オッドアイ の外見的特徴を選択したときだけ、左右の瞳の色を異なる色にすることができます。“瞳の色”を オッドアイ表 から選択してください。

【外見的特徴】160：アルビノ を選択すると、各“色”の選択項目が修正されます。“アルビノ”を選んでいた場合は、退色していない状態の色を設定してください。

13：武器、趣味（任意、リスト）

ここでは、そのキャラクターがもっとも得意とする技能(武器技能)を1つと、少したしなんでいる程度の技能(趣味技能)を2つ選択します。技能リスト から選択してください。

武器技能は、「美しさは女の武器」というような、キャラクターの持つ最大の強みのことで、銃剣などのいわゆる「得物」のことはありません。“武器”として選択した技能は、一般的なその道のプロをも凌ぐ、達人的な技量を持つこととなります。

趣味技能は、“技能”に関連する基礎的な知識や技術等を含みますが、その技量はいずれも素人程度です。

基本的には、“技能”そのものには優劣強弱の差はありません。優劣は“技能”を“武器”として選ぶか、“趣味”として選ぶかによって変化し、武器技能>職能(選択した職業に付随する技能)>趣味技能という扱いになっている、趣味技能は素人以上専門家未満、武器技能は専門家以上の腕前になります。

武器技能をうまく使えば「玄人はだし」のようなキャラクターも作成することができますし、変な“技能”を選択した場合でも一方的に不利なキャラクターになることはありません。

《特記事項》

趣味技能を重複して選択することはできません。

職能として得られる“技能”を、武器技能や趣味技能としても選択することができます。

14：野望（必須、リスト）

キャラクターが日常抱えている野望・志(こころざし)です。野望リスト から1つ選択してください。当てはまるものがない場合も、近いと思われるものを記入してください。

《未記入時の処理》

未記入の場合、00：無目的 で登録されます。

15：価値観（必須、リスト）

価値観は、物事の判断基準となる指針・方針で、キャラクターの行動原理を表します。価値観リスト から1つ選択してください。

《未記入時の処理》

未記入の場合、00:ただ漫然と生きている で登録されます。

《特記事項》

リストの中にイメージに合うものがない場合には、99:自由記入 を選択し【追加設定】の欄を使って自由に記入してください。

16: 性的嗜好 (必須、リスト)

キャラクターがどのような性的嗜好を持っているかを示します。18 禁的なシーンの描写の参考に使用されま
す。性的嗜好リスト から選択して下さい。

《未記入時の処理》

未記入の場合、00:ノーマル が選択されます。

《特記事項》

リストの中にイメージに合うものがない場合には、99:自由記入 を選択し【追加設定】欄に記入します。

17: 口調 (必須、リスト)

キャラクターの話し口調を指定します。これは、リアクションでキャラクターを描写するときに参考にする
ものです。

【一人称】【二人称】【三人称】【語調】の4項目を、それぞれリストから選択して登録します。

《未記入時の処理》

未記入の場合や解読不能な場合には、すべて 01 が
選択されます。

《特記事項》

リストの中にイメージに合うものがない場合には、99:自由記入 を選択し隣の欄に記入してください。

《制限事項》

ゲーム中の公用語は日本語で、すべてのキャラクターは日本語が話せ、最低限の読み書きができます。

方言やあまり一般的でない口調を指定した場合を含め、選択した口調が必ずしも正確に描写される保証はありません。

18: 口癖 (任意)

キャラクターがよく口にするセリフを記入します。

《制限事項》

使用できる文字は、漢字、ひらがな、カタカナ、算用数字、英アルファベットと 文字記号表 1 の文字だけです。

差別語・放送禁止用語や表現上問題があると判断される語などが含まれていた場合、登録できないことがあります。

19: 経歴 (必須、リスト)

キャラクターが生まれてから現在までにどのような過去を背負ってきたかを決定します。

ここで記入するものは、3年に1度くらい身の回りに起こりうるような、特に重要な体験です。

【誕生】欄は、主にキャラクターが生まれたときの状況を記入します。【1~3歳】欄は、1~3歳当時の間で起きた事件を選択し、以降も同様に選択します。

経歴は 経歴リスト1 と 経歴リスト2 の2つの表から選択できますが、それぞれのリストで選択方法が異なりますので、注意してください。

経歴リスト1 には、『キャラクターが~歳の頃に体験した事件』が列挙されています。“経歴”の年齢・性別・所属を確認し、条件が合うものを選択してください。

また、“重複”が×になっている項目は、一度しか選択できません。

経歴リスト2 は、キャラクターが~歳の頃の出来事として覚えている、『西暦~年に起きた事件』です。

“西暦”はその事件が起きた年を、“年齢”はその事件が何歳の時に起きたかを示します。(年齢「0」は誕生時に選択できる経歴です)

キャラクターの事件当時の年齢が、経歴の年齢に合致するように選択してください。西暦の各年でのキャラクターの年齢は、年齢-西暦対応表 で確認できます。

“西暦”に具体的な日付が記述されている場合、それは事件が起きた日や期間を表し、誕生時の経歴として選択する場合には、その期間中に“誕生日”を設定している必要があります。

いくつかの“経歴”の最後についている[]内の数字は 出身リスト の選択番号で、その特定の地域にのみ関わる事件であることをあらわします。これらの地域限定の経歴を選択した場合、キャラクターはその時期に当該地域にいたこととなります。また、誕生時に、地域限定の“経歴”を選択する場合は、同じ地域を“出身”として選択していなければなりません。([]内の番号を【出身】欄に記入してください)

“経歴”には“共通”の他に、所属する組織専用のものがあり、異なる組織専用のものは選択できません。

なお、経歴リスト2 のすべての“経歴”は、重複して選択することはできません。

《制限事項》

キャラクターの年齢を範囲に含まない経歴や、条件を満たしていない経歴を選択した場合、キャラクターシートには 001:特に事件はなかった が表示され、何も特別な体験をしなかったものとして扱われます。

20: 追加設定 (任意)

ここまでのキャラクター作成ルールでは設定できなかったその他の設定を、40字以内で記述できます。

この欄に記入されたものは、必ずしも設定として採用されるとは限りません。ひとりよがりな設定やゲームのバランスを崩すような設定、世界設定やNPCに大きく

影響するような設定、世界観にそぐわないような設定、表現上問題となるおそれのある設定、その他ゲーム上混乱を招きかねない設定などは不採用になります。【追加設定】はあくまでもキャラクターの個性を引き立てるものであって、キャラクターを優位にするためのものではありません。

ここまでの項目で 自由記入 を選択して本欄を使用している場合には、各項目の区別がつくように記入してください。文字数はあくまで合計で40文字です。もし複数の項目を記述しようとして文字数がオーバーしそうになったら、どれかをあきらめてください。

《制限事項》

使用できる文字は、漢字、ひらがな、カタカナ、算用数字、英アルファベットと 文字記号表1 の文字だけです。

登録結果が返送された時に、『キャラクターシート』に表示されていたものだけが追加設定として認められた設定になります。また不採用の理由については、ゲームサポートなどに問い合わせられても回答できません。御了承ください。

《不採用の例》

『超能力が使える』『目をあわせた相手は誰でも自分の虜になる』『セイレーンのスパイである』『実は将軍である』『(NPC)は自分の恋人である』『(NPC)と自分は血縁関係がある』『毎月の小遣いが1億円はある』『戦闘では絶対負けぬ』『不老不死である』『実際は だが、と偽っている(キャラクター作成ルールを逸脱するための不正な設定)』など。

特に階級は自動算出になっていますので、絶対に書かないでください。

また、恋人や家族などのNPCを追加設定に書いても、基本的にリアクションには反映されません。どうしても恋人や家族などをリアクションに登場させたい場合には、『キャラクター追加登録サービス』を使って、別途キャラクター登録をしてください。

21：ヴィジュアルイメージ

キャラクターのイメージ画を描き込むことができます。イラスト以外にも、絵心のない方は文字で表現することもできます。リアクション作成の参考といたしますが、【外見的特徴】や【内面的特徴】、【追加設定】の登録データが優先されます。

《制限事項》

自分の創作ではない印刷物やコピーなどの切り貼りは使用できません。また、公序良俗に反するものや、その他表現上問題があると判断された場合、登録できないことがあります。

プレイヤーデータの登録

ゲームを遊ぶために必要な、あなた自身のデータを登

録します。指示に従って、正確に、また読みやすく丁寧に記入してください。これらのデータは弊社ゲームの運営にのみ使用され、他の業者などに公開されることはありません。

22：住所

郵便番号は、7桁のものを記入してください。

【住所】欄は、都道府県やアパートなどの建物名などを省略せず、正確に記入してください。番地などの数字は誤読しやすいので、丁寧に記入してください。

ヨミガナも忘れずに記入します。

記入された住所と実際の住所が違っていると、郵送物が届かなくなりますので、注意してください。

23：氏名

スタートセットを送付されたプレイヤーの氏名を記入してください。この【氏名】が『キャラクター登録用紙』に記入されたものと違いますとデータ登録できません。もし結婚等で氏名が変わった場合は、66ページの『プレイヤーデータを変更したい』に従って、登録データの変更手続きを行ってください。

24：年齢

年齢を正確に記入してください。『アクエリアン～深淵のセイレーン～』は18歳未満は参加できません。未記入の場合、全ての登録・サービスが停止されますので、とくにご注意ください。

25：性別、電話番号、職業

それぞれ、正確に記入してください。

26：キャラ番号

“キャラ番号”を正確に記入してください。“キャラ番号”は、『プレイングマニュアル』を送付した封筒の宛名ラベル下部に表示されています。追加キャラクターやサブキャラクター登録の際には、- (ハイフン)の後にある下2桁は空欄にしておいてください。

27：暗証番号

「0001」～「9998」までの、任意の4桁の数字を記入してください。登録データ変更の際に、当人と識別するために必要ですので、必ず記入してください。登録した暗証番号は、メモやコピーを取るなどして忘れないようにしてください。暗証番号が不明だと、登録データの変更ができない場合があります。

「0000」「9999」はシステムが使用しますので登録できません。

28：過去参加MG会員番号

過去に弊社のメールゲームに参加経験のあるかたは、それぞれの会員番号を正確に記入してください。参加していたが会員番号が分からないという場合は、該当欄を「？」で埋めてください。

どの職業にしよう？

ここではキャラクターのなれる“職業”を紹介します。

それぞれの職業には、職能とって、仕事をする上で必要な技能が最初から振り分けられています。つまり、どの職業を選んでも、ひととおりの仕事をするためのプロフェッショナルなキャラクターをつくることができます。もし、「プロ中のプロ」のような達人級のキャラクターをつくりたい場合は、職能として持っている“技能”のどれか1つを、「武器技能」として、重複して選択するといいでしょ。

各職種についている番号は、職業リストの番号に対応しています。また、年齢の項目は、その職業を選べるキャラクターの年齢制限をあらわしています。

サブキャラクター専用職業は、メインキャラクターあるいは追加キャラクターの場合は、選択できません。

ブルーアーク専用職業 沖横須賀潜闘術科訓練校生

ブルーアークの沖横須賀潜闘術科訓練校に在籍する訓練生で、基礎課程を終え、現在は専門課程に進んでいます。やがては下士官となってブルーアークを支えるべく、日々勉強と訓練を重ねている若者たちです。

「奈落の日」以降に生まれた彼らは、どういわけかダイヴァー（ヘルダイヴァー搭乗員）としての素質に恵まれた者が多く、一日も早い彼らの実戦参加が期待されています。

101：潜闘科2年生

セイレーンと戦うため、潜闘専門のダイヴァーとしての訓練を受けている訓練生です。彼らはすでになかなか優秀なダイヴァーですが、軍人としてはヒヨッコです。年齢：17～19歳

職能：【031：射撃】 【046：潜闘機操縦】
【063：白兵潜闘】

121：整備科2年生

ダイヴァーとしての基礎訓練を受けるかわら、前線をサポートするべくヘルダイヴァーなどの潜闘兵器の整備技術を学んでいます。メカ好きが多いようです。年齢：17～19歳

職能：【017：機械整備】 【044：潜闘機開発】
【045：潜闘機整備】 【046：潜闘機操縦】

151：通信科2年生

主に通信や、マニユバ・コントロール（潜闘管制）で潜闘をサポートする、見習いオペレーターです。ダイヴァーとしての訓練も受けていますが、潜闘自体はあまり得意ではありません。年齢：17～19歳

職能：【038：情報処理】 【046：潜闘機操縦】
【053：探査・索敵】 【055：通信・管制】

ブルーアーク潜闘隊員

沖横須賀潜闘術科訓練校の潜闘科を卒業後、ブルーアークの主戦力として配属された現役ダイヴァーです。

204：潜闘隊下士官

最前線でセイレーンと命がけて戦う、荣誉あるダイヴァーです。ダイヴァー第一世代の彼らは、僅かながらもセイレーンとの実戦経験があります。

年齢：18～29歳

職能：【031：射撃】 【036：集団戦闘】
【046：潜闘機操縦】 【063：白兵潜闘】

207：潜闘隊士官

指揮官となるべく士官学校潜闘科を卒業した、優秀なエリートダイヴァーです。ダイヴァー第一世代の彼らは、僅かながらもセイレーンとの実戦経験があります。

年齢：20～29歳

職能：【031：射撃】 【036：集団戦闘】
【047：潜闘指揮】 【063：白兵潜闘】

ブルーアーク整備隊員

潜闘艦やヘルダイヴァーの整備や、ヘルダイヴァー用兵器の整備、研究、開発、試験などを担当しています。

ヘルダイヴァーに精通していますが、潜闘はあまり得意ではありません。基地勤務より、潜闘艦に乗り組んで前線をサポートすることのほうが多いようです。

221：整備隊兵卒

潜闘艦機関部要員や、潜闘艦やヘルダイヴァーの整備を主任務とする整備兵です。整備がメインですが、潜闘兵器開発の手伝いを務めることもあります。

年齢：16～33歳

職能：【017：機械整備】 【018：機械操作】
【044：潜闘機開発】

224：整備隊下士官

沖横須賀潜闘術科訓練校の整備科を卒業後、整備隊に配属された整備兵です。潜闘艦やヘルダイヴァーの整備を主任務とする一方、ヘルダイヴァーや、その専用兵器の開発・改良も担当します。

年齢：18～34歳

職能：【017：機械整備】 【018：機械操作】
【044：潜闘機開発】 【045：潜闘機整備】

227：整備隊士官

士官学校整備科を卒業した、優秀なエリート技術士官です。ヘルダイヴァーと、その専用兵器の開発・改良を主任務としています。

年齢：20～29歳

職能：【016：機械工学】 【018：機械操作】
【044：潜闘機開発】 【045：潜闘機整備】

ブルーアーク衛生隊員

基地勤務員や艦艇乗組員、ダイヴァーたちの、治療、衛生管理などを主任務とするほか、レスキュー活動や潜水医実験なども担当しています。

基地勤務より、潜闘艦に乗り組んで前線をサポートすることのほうが多いようです。

241：衛生隊兵卒

負傷兵の治療や看護などを主任務とする衛生兵です。

年齢：16～33歳

職能：【002：医療】 【019：救急救命】

244：衛生隊下士官

沖横須賀潜闘術科訓練校の衛生科を卒業後、衛生隊に配属された衛生兵です。衛生兵として戦場で医療救命任務に就くため、ダイヴァーの訓練も受けています。

年齢：18～34歳

職能：【002：医療】 【019：救急救命】

【029：サルベージ】

247：衛生隊士官

士官学校の衛生科を卒業し、軍医臨床課程を修了した優秀なエリート軍医です。

年齢：22～34歳

職能：【002：医療】 【019：救急救命】

【029：サルベージ】【041：生化学】

ブルーアーククルー

ブルーアークの艦艇乗組員です。操艦や艦の維持を担当しています。

291：航法科兵卒

ブルーアークの艦艇乗組員です。艦の維持を主任務とする一般兵です。

年齢：16～33歳

職能：【010：海洋】 【011：家事】

【018：機械操作】 【049：操縦】

294：航法科下士官

沖横須賀潜闘術科訓練校の航法科を卒業後、ブルーアーク潜闘艦に配属された艦艇乗組員です。操艦を主任務としています。

年齢：18～34歳

職能：【010：海洋】 【018：機械操作】

【025：航法】 【038：情報処理】

297：航法科士官

士官学校の航法科を卒業した、優秀なエリート航海士です。

年齢：20～29歳

職能：【010：海洋】 【014：艦船指揮】

【025：航法】 【038：情報処理】

サブキャラクター用職業（ブルーアーク）

304：潜闘隊下士官

204：潜闘隊下士官と同じ、ブルーアーク配属のダイヴァーです。

専用スペシャルアクション「潜闘援護」

指定したキャラクターの“潜闘”サブアクションを援護します。援護されたキャラクターは、戦果を上げやすく、また負傷しにくくなります。反面、援護した潜闘隊下士官は被害を受けやすくなり、戦死することもあります。

年齢：18～29歳

職能：【031：射撃】 【036：集団戦闘】

【046：潜闘機操縦】【063：白兵潜闘】

321：整備隊兵卒

221：整備隊兵卒と同じ、ブルーアーク配属の整備兵です。

専用スペシャルアクション“専任整備”

“潜闘”サブアクションで、指定したキャラクターのヘルダイヴァーを専任整備します。整備されたヘルダイヴァーは潜闘による損傷度を軽減することができます。

年齢：16～33歳

職能：【017：機械整備】 【044：潜闘機開発】

【045：潜闘機整備】【046：潜闘機操縦】

344：潜闘艦クルー

ブルーアーク艦隊を構成する僚艦（攻撃潜闘艦）のブリジクルーです。経験点を得ることにより、護衛潜闘艦や潜闘母艦の艦長などに昇進していきます。

専用スペシャルアクション「攻撃支援」

“潜闘”サブアクションで、指定したキャラクターのいるエリアの所属艦隊を強力な火力で攻撃したり、早期警戒したりして支援し、味方の損害を軽減します。乗艦の損耗率は高いため、戦死することもあります。

年齢：18～34歳

職能：【010：海洋】 【014：艦船指揮】

【025：航法】 【040：水雷戦指揮】

ガイアピアス専用職業

旗艦プライドウェン

潜闘母艦プライドウェン号に乗り組む、ボランティア（義勇兵）による潜闘部隊です。その存在はひた隠しにされ、艦の建造も極秘に進められていました。ブルーアークのような専門の教育機関を持たないかわりに、即戦力として優秀なメンバーが多く揃っています。

501：キャバルリイ

ガイアピアス所属のダイヴァー（ヘルダイヴァー搭乗員）です。元軍人やサルベージャーくずれの荒くれ者が多く、潜闘部門を担当しています。

年齢：20～34歳

職能：【031：射撃】 【036：集団戦闘】

【046：潜闘機操縦】【063：白兵潜闘】

511：サルベージ

ガイアピラス所属のダイヴァー(ヘルダイヴァー搭乗員)です。海没した旧都市や沈船から物資を引き揚げたり、輸送や海難救助を担当する、非戦闘系ダイヴァーです。

年齢：20～34歳

職能：【010：海洋】 【019：救急救命】
【029：サルベージ】【068：レンジャー】

521：メカニック

ガイアピラス所属のメカニックマンです。機関担当のほか、艦体やヘルダイヴァーの整備も担当しています。

年齢：20～34歳

職能：【017：機械整備】 【018：機械操作】
【045：潜闘機整備】【044：潜闘機開発】

541：オペレータ

ガイアピラス所属の通信士です。通信部門を担当しています。マニューバ・コントロール(潜闘管制)技術のないガイアピラスでは、ヘルダイヴァーによる潜闘にはオペレータの的確な指示が欠かせません。

年齢：20～34歳

職能：【030：指揮伝達】 【038：情報処理】
【053：探査・索敵】【055：通信・管制】

551：ナビゲータ

ガイアピラス所属の航海士です。主に操艦を担当しています。

年齢：20～34歳

職能：【010：海洋】 【018：機械操作】
【025：航法】 【066：輸送】

561：ガナー

ガイアピラス所属の砲術手です。主に艦載大型火器の管制を担当しています。

年齢：20～34歳

職能：【013：火力集中】 【018：機械操作】
【037：照準】 【040：水雷戦指揮】

591：メディック

ガイアピラス所属のメディカルスタッフ(医者や看護婦など)です。医療部門を担当し、クルーの治療や衛生管理にあたっています。

年齢：20～34歳

職能：【002：医療】 【019：救急救命】
【039：心理学】

レーベンスボルン

ガイアピラスの中でも、その存在を秘中の秘とされていた研究部門です。独自のラボ(研究施設)を持ち、ヘルダイヴァーの独自開発やバイオ技術などの研究をおこなっているようです。

621：メック

ラボで、ヘルダイヴァーやその専用兵器の開発や実験を担当しています。

年齢：20～34歳

職能：【016：機械工学】 【018：機械操作】
【044：潜闘機開発】【058：電脳科学】

691：パイオ

ラボで、生体利用技術の開発を担当しています。得体の知れない怪しい実験をしてるとも噂されています。

年齢：20～34歳

職能：【002：医療】 【041：生化学】
【042：生命工学】 【058：電脳科学】

サブキャラクター用職業(ガイアピラス)

701：キャバルリイ

501：キャバルリイと同じ、ガイアピラス所属のダイヴァーです。

専用スペシャルアクション「潜闘援護」

指定したキャラクターの“潜闘”サブアクションを援護します。援護されたキャラクターは、戦果を上げやすく、また負傷しにくくなります。反面、援護した キャバルリイ は被害を受けやすくなり、戦死することもあります。

年齢：18～34歳

職能：【031：射撃】 【036：集団戦闘】
【046：潜闘機操縦】【063：白兵潜闘】

721：メカニック

521：メカニック に同じ、ガイアピラス所属のメカニックマンです。

専用スペシャルアクション「専任整備」

“潜闘”サブアクションで、指定したキャラクターのヘルダイヴァーを整備します。整備されたヘルダイヴァーは、潜闘による損傷度を軽減することができます。

年齢：18～34歳

職能：【017：機械整備】 【018：機械操作】
【045：潜闘機整備】【044：潜闘機開発】

741：バトルクルー

ガイアピラス艦隊を構成する僚艦(攻撃潜闘艦)のブリッジクルーです。経験点を得ることにより、護衛潜闘艦や潜闘母艦の艦長などに昇進していきます。

専用スペシャルアクション「攻撃支援」

“潜闘”サブアクションで、指定したキャラクターのいるエリアの所属艦隊を強力な火力で攻撃したり、早期警戒したりして支援し、味方の損害を軽減します。乗艦の損耗率は高いため、戦死することもあります。

年齢：18～34歳

職能：【010：海洋】 【014：艦船指揮】
【025：航法】 【040：水雷戦指揮】