TORG　キャラクターメイキング

1. **テンプレートの中からキャラクターを選ぶ。**
2. **アクシオム(各世界の発展度を示す値)と能力値を書き写す。**
3. **以下のルールにのっとり、技能を選択する。**

・技能基本値＝技能レベル＋ベースとなる能力値

・キャラクターは３レベルの主要技能を持っている。

・テンプレートの選択技能の中から合計13レベル分の技能を割り振る。これは主要技能とは別に計算する。

・キャラクター作成時の技能取得レベルは３以下とする。

・ストームナイトとしての力を発揮する為に必要な〈リアリティ〉技能は必ず取得すること。

・◎が付く技能は専門技能である。取得しないと、この技能に関するロールを行うことは出来ない。

・無印の技能は一般技能である。技能を取得しなくてもベースとなる能力値でロールは可能。ただし、技能なしロールの振り足しは10のみ。

・主な攻撃技能とそれに対する防御技能一覧

|  |  |
| --- | --- |
| **攻撃技能** | **対応する防御技能** |
| **〈格　闘〉**(素手で攻撃) | **〈格　闘〉**または**〈白兵戦〉** |
| **〈白兵戦〉**(剣、ナイフなどで攻撃) |
| **〈投擲武器〉**(弓矢、手裏剣等で攻撃) | **〈回　避〉** |
| **〈銃器戦闘〉**(拳銃、ライフル等で攻撃) |
| **〈砲　門〉**(大砲、ミサイル等で攻撃) |
| **〈エネルギー兵器〉**(レーザーガン等で攻撃) |

1. **運動限界値を書き写す。**

|  |  |  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- | --- | --- |
|  | **疾　走** | **水　泳** | **跳　躍** | **登はん** | **重量挙げ** | **飛　翔** |
| **人　間** | **10**(100ｍ) | **６**(15ｍ) | **３**(４ｍ) | **２**(2.5ｍ) | **９**(60kg) |  |
| **エディーノス** | **11**(150ｍ) | **９**(60ｍ) | **６**(15ｍ) | **３**(４ｍ) | **10**(100kg) |  |
| **スタレンジャー** | **８**(40ｍ) | **６**(15ｍ) | **３**(４ｍ) | **２**(2.5ｍ) | **９**(60kg) | **８**(40ｍ) |

1. **武器・防具を書き写す。**

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **武器：** | 短　剣 | (+3／17) | [７] | 3-5／10／15 |
|  | ① | ② | ③ | ④ |

1. 武器の名称。
2. 武器のダメージ基本値。白兵戦武器・投擲武器は《筋　力》＋武器修正でダメージ基本値を求める(テンプレートには／の右側に書かれている)。一部の投擲武器、銃器、砲門、エネルギー兵器は固定値となる。
3. 武器のアクシオムレベル。この値がキャラクターの技術アクシオムを超えていると矛盾となる。
4. 武器の攻撃距離(白兵戦武器には設定なし)。距離によって命中・ダメージに修正が加わる。

|  |  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- | --- |
| **距離** | **至近距離** | **近距離** | **中距離** | **遠距離** |
| **ボーナス** | ±０(命中のみ－ボーナス無視) | ±０ | －３ | －５ |

|  |  |  |  |
| --- | --- | --- | --- |
| **防具：** | レザー | (+2／17) | [５] |
|  | ⑤ | ⑥ | ⑦ |

1. 防具の名称。
2. 防具のアーマー基本値。《耐久力》＋アーマーの防御修正でアーマー基本値を求める(テンプレートには／の右側に書かれている)。
3. 防具のアクシオムレベル。この値がキャラクターの技術アクシオムを超えていると矛盾となる。
4. **その他装備品を書き写す。**
5. **キャラクターは初期ポシビリティ10点を持つ。**
6. **キャラクターの名前や性別、経歴など設定して完成。テンプレートに特記事項がある場合はそちらに従うこと。**