

## 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)	

4. 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)

5. 武器・防具を書き写す。

武器： 短剣 (+3 / 17) [7] 3-5 / 10 / 15

武器の名称。

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。

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。

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]

防具の名称。

防具のアーモ基本値。《耐久力》+アーモの防御修正でアーモ基本値を求める(テンプレートには/の右側に書かれている)。

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。

6. その他装備品を書き写す。
7. キャラクターは初期ポシビリティ 10点を持つ。
8. 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。