チェンジアクションRPG
MARGINAL HEROES
マージナルヒーローズ

競技の支配者（GC）

ギガキャラクターシート

キャラクター名／ヒーロー名	性別	年齢
	変身前の姿	
プレイヤー名	使用経験点	

外見		
	瞳の色	髪の色
	肌の色	身長・体重

レベル

キャラクターレベル	／	3 レベル
ミュータント	／	1 レベル
エクセレント	／	1 レベル
アスリート	／	1 レベル

HF（ヒーローフォース）

	参照ページ
ライジングサン	バP16
グレイトサクセス	ワP24

登場判定

【幸運】（F）
＋ 4

コネクション（F+2）
＋ 6

能力値

	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	12	13	12	13	13	12
能力ボーナス 基本値÷3（端数切り捨て）	A ＋ 4	B ＋ 4	C ＋ 4	D ＋ 4	E ＋ 4	F ＋ 4

ライフパス

出自

経験

邂逅

オース

・平和を守る

・

コネクション

	関係

アイテム

衣服、携帯端末、リペアジュエル、
GPS、ソニックダッシュ

背景

財産ポイント 6

ハイドアウト 中規模基地、個室、
グッズ開発、スポーツ施設

戦闘値表

戦闘値表	戦闘値ベース（端数切り捨て）	クラス／レベル ミュータント／1	エクセレント／1	アスリート／1	未装備（小計）	ボディスーツ メタモルスーツ	ソウルスーツ スインスーツ	ギガスロット ギガミュータント	武器1 タックルチャージ（目）	武器2	オプション クイックスパイク	その他1	その他2	戦闘値 現在値（合計）
命中値 (B+C)÷2	4	1	1	1	命中値 7	+1	+1	−1	0		0			命中値 8
回避値 (B+F)÷2	3	1	0	1	回避値 5	0	0	−1	0		+1			回避値 5
心魂値 (D+C)÷2	4	1	1	0	心魂値 6	+1	−1	0	0		0			心魂値 6
魂魄値 (D+F)÷2	3	0	0	1	魂魄値 4	0	0	0	0		−1			魂魄値 3
行動値 B+D	8	1	2	2	行動値 13	+1	+1	−1	−2		+1			行動値 13
力場値		7	5	7	力場値 19	+6	+8	0						力場値 33
耐久力 【体力基本値】	12	2	1	1	耐久力 16									耐久力 16
精神力 【意志基本値】	13	6	6	6	精神力 31	+6	+6	0						精神力 43
攻撃力		1	0	0	攻撃力 1	+3	+2	+2	〈殴〉+10					武器1 〈殴〉＋ 18
														武器2 ＋
防御修正 斬						5	6	3						斬 14
防御修正 刺						3	5	2						刺 10
防御修正 殴						5	4	2						殴 11
防御修正 炎						2								炎 2
防御修正 氷						2								氷 2
防御修正 雷						2								雷 2
防御修正 光														光 0
防御修正 闇														闇 0
代償									4MP					代償
射程									至近					

戦闘移動

【体力】÷3（端数切り上げ）×10＋修正

50 GCM

全力移動

戦闘移動×2

100 GCM

特技

特技名	レベル	種別	タイミング	対象	射程	代償	効果	参照ページ
変身!	1	自	オート	自身	なし	なし	変身状態となる	P194
超人種	1	自	常時	自身	なし	なし	【意志】と【幸運】の基本値＋1（計算済み）	バP16
変異：スピードスター	1	変	セットアップ	自身	なし	6MP	シーン中、攻撃のダメージと【行動値】＋2	バP17
変異障壁	1	変	DR後	単体	至近	8MP	ダメージ軽減［3D＋3］点。ラウンド1回	バP19
覚悟の試合	1	変	本文	自身	なし	10MP	クライマックス開始時に使用。シーン中、攻撃のダメージ＋4	チP31
幻影フェイント	1	変	判定後	自身	なし	4MP	判定を振り直す。ラウンド1回	チP31
弱点看破	1	−	メジャー	単体	武器	4MP	攻撃後、シーン終了まで対象の〈神〉以外の防御修正−5（最低0）	ワP23
ハザードプラン	1	変	判定前	単体	50m	5MP	判定のC値−2（下限9）、F値＋1（上限12）。ラウンド1回	ワP23

※自己使用に限り複製を許可します。 ©2024 Charge Saegusa / FarEast Amusement Research Co., ltd.