

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

行動する司令

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
プレイヤー名		変身前の姿	
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	HF(ヒーローフォース) 参照ページ	登場判定
	アーマメント / 1 レベル	ゼロダメージ ギP24	[幸運](F) + 3
	コマンダー / 1 レベル	ダブルアクセル チP38	コネクション(F+2) + 5
	ガンズリンガー / 1 レベル		

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	10	15	13	13	12	10
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 3	B + 5	C + 4	D + 4	E + 4	F + 3

ライフパス	オース	アイテム
出自	・平和を守る	衣服、携帯端末、GPS、 キュアポイズンジュエル、 キュアナンブナンスジュエル
経験	・	
邂逅	コネクション 関係	

背景	財産ポイント 3
	ハイドアウト 中規模基地、複合施設、 指令室、調理室

戦闘値表	戦闘値ベース (端数切り捨て)	クラス/レベル			未装備(小計)	ボディ	ソウル	武器1	武器2	オプション	その他1	その他2	その他3	戦闘値 現在値(合計)
		アーマメント 1	コマンダー 1	ガンズリンガー 1		アーマークラッド	コマンダースーツ	レイブラスター(銃)	総司令マント					
命中値 (B+C)÷2	4	1	1	2	命中値 8	+1	+1	0		+1				命中値 11
回避値 (B+F)÷2	4	0	0	0	回避値 4	0	0	0		0				回避値 4
心魂値 (D+C)÷2	4	1	1	0	心魂値 6	+1	+1	0		+1				心魂値 9
魂魄値 (D+F)÷2	3	0	0	0	魂魄値 3	0	0	0		0				魂魄値 3
行動値 B+D	9	0	1	1	行動値 11	0	0	-2		-2				行動値 7
力場値		9	5	5	力場値 19	+9	+8							力場値 36
耐久力 (体力基本値)	10	1	1	1	耐久力 13									耐久力 13
精神力 (意志基本値)	12	5	7	4	精神力 28	+8	+6							精神力 42
攻撃力		1	1	1	攻撃力 3	+2	+3	(光)+7						武器1 (光)+ 15 武器2 +

戦闘移動
[体力]÷3(端数切り上げ)×10+修正
30メートル

全力移動
戦闘移動×2
60メートル

新	7	6												新	14
刺	5	5								1				刺	11
毘	7	4								1				毘	12
炎	4	2								1				炎	7
氷	4	2								1				氷	7
雷	4	2								1				雷	7
光	2									1				光	3
闇	2									1				闇	3
代償														代償	
射程								4MP							
								20m							

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
光彩バリア	1	変	DR後	単体	至近	3MP	ダメージ軽減[3D+5]点。ラウンド1回	ギP25
異次元対応機能	1	変	常時	自身	なし	なし	ダメージ軽減効果+3(計算済み)。宇宙、水中、異次元のペナルティ無視	ギP24
勝利への下準備	1	自	判定後	単体×	視界	6MP	能力値判定+2。シーン1回	チP38
ヒーローズアッセンブル	1	変	セットアップ	自身	なし	5MP	他のPCがいる場合に使用可。次の攻撃のダメージ+4D。シナリオ1回	チP39
成功の道筋	1	-	判定後	単体×	視界	6MP	判定振り直し。対象は拒否可。ラウンド1回	チP39
アシストショット	1	変	DR前	単体×	本文	3MP	20m以内にダメージ増加[1D+2]点。ラウンド1回	ヒP24
マキシマムバレット	1	変	DR前	自身	なし	6MP	ダメージ+2D。攻撃の対象がBSがブレイク中なら、さらに+2D。シーン1回	ヒP25