

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

幸せの鉄人

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
	プリティ	2	レベル
	クラフター	1	レベル
			レベル
HF(ヒーローフォース)		参照ページ	登場判定
フェニックスホープ		P146	[幸運](F) + 4
エクステンション		チP34	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	6	11	15	15	14	12
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 2	B + 3	C + 5	D + 5	E + 4	F + 4

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、リペアジュエル
経験	・	
邂逅	コネクション	関係

背景	財産ポイント	2
	ハイドアウト	超小規模基地、 喫茶店、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)
		プリティ	クラフター			バトル	スーツ	武器	その他	その他	その他			
命中値 (B+C)÷2	4	1	0		命中値	0	0	+1	0				命中値	6
回避値 (B+F)÷2	3	2	1		回避値	0	0	0	0				回避値	6
心魂値 (D+C)÷2	5	2	0		心魂値	+2	+1	+1	+1				心魂値	12
魂魄値 (D+F)÷2	4	2	1		魂魄値	+1	+1	0	0				魂魄値	9
行動値 B+D	8	2	1		行動値	+1	+1	+1	0				行動値	14
力場値		8	6		力場値	+6	+6						力場値	26
耐久力 (体力基本値)	6	2	1		耐久力	9							耐久力	9
精神力 (意志基本値)	14	14	7		精神力	35	+10	+8					精神力	53
攻撃力		2	0		攻撃力	2	+3	+2	(刺/殴)+9				武器1 (刺/殴)	+ 16
													武器2	+

戦闘移動	新	3	3
[体力]÷3(端数切り上げ)×10+修正	刺	2	2
30メートル	殴	1	2
	炎	3	4
	氷	3	4
	雷	3	4
	光		
	闇		
	代償		
	射程		

全力移動	新	3	3
戦闘移動×2	刺	2	2
60メートル	殴	1	2
	炎	3	4
	氷	3	4
	雷	3	4
	光		
	闇		
	代償		
	射程		

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
華麗なる技	1	-	メジャー	単体	武器	1MP	ホイップウィップによる特殊攻撃。移動後可	P148
伝説の戦士	1	-	本文	自身	なし	4MP	特殊攻撃かFP回復する特技と同時。効果+1D	P148
気合入れ	2	変	マイナー	自身	なし	6MP	ダメージ+2D。(ブレイク中、さらに+1D)。シーン1回	P149
アイテムクラフト	1	自	判定後	単体	視界	なし	能力値判定+3。財産ポイント1点消費。シナリオ1回	チP34
マジカルクッキング	1	変	常時	自身	なし	なし	ホイップウィップのデータ変更(計算済み)	チP35
機能追加:武器威力	1	変	セットアップ	単体	至近	4MP	シーン中、対象の武器の「攻撃力」+3	チP35