

# チェンジアクションRPG MARGINAL HEROES

## マージナルヒーローズ

界渡りの勇者

### 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
	アーマメント	1	レベル
	アドベンチャー	1	レベル
	オーヴァーランダー	1	レベル
HF(ヒーローフォース)		参照ページ	登場判定
ゼロダメージ		ギP24	[幸運](F) + 3
ライジングサン		ヒP20	コネクション(F+2) + 5

能力値	体力	反射	知覚	理知	意志	幸運
基本値	12	13	13	13	12	10
能力ボーナス 基本値÷3(端数切り捨て)	A + 4	B + 4	C + 6	D + 4	E + 3	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、キュアポイズンジュエル
経験	・	
邂逅	コネクション	関係

背景	財産ポイント	1
	ハイドアウト	個人基地、家、個室

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)	ボディスーツ	ソウルスーツ	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	アドベンチャー 1	オーヴァーランダー 1		アーマークラッド	ファイター ファイター	エンチャント ソード(自)	(特) サントホルト	ミスリルシールド	ジョブ: ファイター			
命中値 (B+C)÷2	5	1	1	1	命中値 8	+1	+1	0	0		0		命中値 10	
回避値 (B+F)÷2	3	0	0	0	回避値 3	0	0	-1	0		0		回避値 2	
心魂値 (D+C)÷2	5	1	1	1	心魂値 8	+1	-1	0	0		0		心魂値 8	
魂魄値 (D+F)÷2	3	0	0	0	魂魄値 3	0	-1	-1	0		0		魂魄値 1	
行動値 B+D	8	0	0	0	行動値 8	0	0	-1	-1		-2		行動値 4	
力場値		9	7	5	力場値 21	+9	+12						力場値 42	
耐久力 (体力基本値)	12	1	1	1	耐久力 15								耐久力 15	
精神力 (意志基本値)	12	5	6	4	精神力 27	+8	+6						精神力 41	
攻撃力		1	1	1	攻撃力 3	+2	+3	(斬)+1				+2	武器1 (斬)+ 21 武器2 (雷)+ 12	

戦闘移動
[体力]÷3(端数切り上げ)×10+修正
40メートル

全力移動
戦闘移動×2
80メートル

防御修正	斬	刺	殴	炎	氷	雷	光	闇	代償
	7	7	7	4	4	4	2	2	
炎				2	2	2	2	2	なし
氷				2	2	2	2	2	なし
雷				2	2	2	2	2	なし
光				2	2	2	2	2	なし
闇				2	2	2	2	2	なし
代償									
射程				4MP	6MP				至近
				至近	50m				至近

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
異界能力	1	自	常時	自身	なし	なし	[知覚]+2、[意志]-1(計算済)	上16
異界の武器	1	変	常時	自身	なし	なし	エンチャントソードのデータ変更(計算済)	上P17
異界バリエーション	1	変	DR後	単体	至近	3MP	ダメージ軽減。2D+2点。ラウンド1回	上P17
ダイナミックスラッシュ	1	-	ムーブ	自身	なし	5MP	ダメージ+3D。シーン1回	ギP25
煌めく庇護	1	-	カバーアップ	自身	なし	3MP	行動済でもカバー可能。プロセス1回	ギP25
冒険の知識	1	-	判定の直前	自身	なし	5MP	能力値判定の達成値+2。シーン1回	ヒP20
ジョブ:ファイター	1	-	常時	自身	なし	なし	攻撃のダメージ+2、(神)以外の防御修正+1	ヒP21
魔法剣	1	-	マイナー	自身	なし	6MP	白兵攻撃を(雷)に変更、ダメージ+1D	ヒP22