

チェンジアクションRPG マージナルヒーローズ・ルールサマリー

■世界設定

西暦1999年世界は、“恐怖の大王”を称する敵性存在による襲撃を受けた。世界各国の軍隊が歯が立たない強敵を撃退したのは現代の科学や常識を超越した超人たちであった。

そんな彼らは“ヒーロー”と呼ばれるようになった。

一方、ヒーローの出現と時を同じくして、超常の力で一般人を害する者たちも現われた。彼らは“ヴィラン”と呼ばれた。

恐怖の大王はヒーローの活躍により撃退された。だが、ヴィランたちはその後も現われ続け、悪事を働いている。

そんな、ヒーローたちが活躍する21世紀を、人々は“ヒーローの世紀”と呼んだ。

それが、『マージナルヒーローズ』の舞台となる世界だ。

●ヒーロー

超常の力で平和を守る者たちの総称。世界的にヒーローの存在は知られているが、正体を隠して活動するものもいる。

PCはすべてヒーローである。

●ヴィラン

超常の力で平和に仇なす者たちの総称。

●オーディナリー

ヒーロー、ヴィラン以外の、特別な力を持たない普通の人々。

■判定方法

判定は【能力値ボーナス(戦闘値)+2D6(6面のサイコロ2個)]で達成値を算出。その達成値が難易度以上ならば判定は成功となる。

・ダイスの合計がクリティカル値(通常12)以上のなら自動成功。ファンブル値(通常2)以下なら自動失敗。

・対決で達成値が同値の場合、リアクション側の勝利となる。

■戦闘

戦闘中の行動(メインプロセス)は、ムーブアクション→マイナーアクション→メジャーアクションの順に行なう。

●ムーブアクション

・戦闘移動：【戦闘移動】mまで移動できる。

・全力移動：【戦闘移動】×2mまで移動できる。行動終了に

なる。

・離脱移動：敵とのエンゲージから離れる移動。10mまで移動できる。行動終了になる。

●マイナーアクション

・【タイミング：マイナーアクション】の特技やアイテムの使用。

・装備品の変更。

●メジャーアクション

・物理攻撃：【種別：白兵(白)、射撃(射)】の武器による攻撃。命中判定を【命中値】、防御判定を【回避値】で行なう。

・特殊攻撃：【種別：特殊(特)】の武器による攻撃。

命中判定を【心魂値】、防御判定を【魂魄値】で行なう。移動後は使用不可。

・【タイミング：メジャーアクション】の特技やアイテムの使用。

◆ダメージ

・攻撃力+2D6+特技などの修正で算出。

・命中判定がクリティカルした場合、さらにダメージに+2D6

・攻撃の対象はダメージから防御修正や特技などを引いて実ダメージを算出。その実ダメージだけFPを減らす。

・FPが0になった場合、【戦闘不能】となる。あるいはブレイクを選択することもできる。

◆ブレイク

・ブレイク中に受けるダメージは、HPが減少する。

・バッドステータスを回復し、受けなくなる。さらに特技、アイテムの代償を無視する。

・ただし、FP・HPを回復できない。

■ヒーローフォース(HF)

ヒーローやヴィランが使う超常の力。個別の効果については、「HF一覧表」を参照。

◆ブレイク効果

HFの使用者、もしくは効果の対象がブレイクしている場合に適用される、強力な効果。HFごとに設定されている。

●バッドステータス一覧

バッドステータス名	効果	回復
重圧	「タイミング：常時」以外の特技の代償が2倍になる。2倍にできない場合は、MP3点を追加する。	マイナーアクション
束縛	ムーブアクションで移動できない。>リアクションの達成値マイナス10。	ムーブアクション
腐食X	クリンナッププロセスに【FP】をXD6点失う。	アイテム、特技
マヒ	戦闘移動が行なえない。リアクションの達成値マイナス5。	アイテム、特技
流血X	リアクションを含む行為判定を行なうたびに、FPをX点失う。	FPを1点以上回復させる