

# MAGIUS SHOOTING ver.6 BRAVE BULLET

## アビリティ一覧

### ■ デフォルト

PCが最初から持っている[アビリティ]です。

<b>名称:</b> ショット	<b>名称:</b> 弾幕回避	<b>名称:</b> バレットサプライ
<b>カテゴリ:</b> 攻撃/デフォルト	<b>カテゴリ:</b> 回避/デフォルト	<b>カテゴリ:</b> 戦術/デフォルト
<b>コスト:</b> なし	<b>コスト:</b> なし	<b>コスト:</b> なし
<b>効果:</b> デフォルト装備 技能チェック:B 目標値=5+装甲レベル ヒットダイス:+バレットの個数 近距離 ダメージ+2	<b>効果:</b> デフォルト装備 近距離 能力値チェック:T 遠距離 技能チェック:T 目標値=10+弾幕レベル	<b>効果:</b> デフォルト装備 自分が所持しているロードバレットを任意数、他のPCに譲渡できる

### ■ 無双/チェーン

[道中スクロール]で使用し、[チェーン]をつなげやすくします。

<b>名称:</b> ウェーブ	<b>名称:</b> かすり	<b>名称:</b> ジェノサイド・ボム
<b>カテゴリ:</b> 無双/チェーン	<b>カテゴリ:</b> 無双/チェーン	<b>カテゴリ:</b> 無双/チェーン
<b>コスト:</b> ロード=1毎	<b>コスト:</b> ロード=1毎	<b>コスト:</b> バースト=1毎
<b>効果:</b> 攻撃によるチェーンを選択 無双レベル -2 (最低=1)	<b>効果:</b> 回避によるチェーンを選択 無双レベル -2 (最低=1)	<b>効果:</b> 無双レベル-2 (最低=1) この効果は全PCが恩恵を受ける

## ■ 攻撃/属性

<ショット>と組み合わせて、「攻撃フェイズ」に使用します。

名称: レーザー
カテゴリ: 攻撃/属性
コスト: ロード=1毎
効果: <ショット>と併用 遠距離 ダメージ+1

名称: 誘導弾
カテゴリ: 攻撃/属性
コスト: ロード=1毎
効果: <ショット>と併用 近距離 行動判定+1 遠距離 行動判定+2

名称: 貫通弾
カテゴリ: 攻撃/属性
コスト: ロード=1毎
効果: <ショット>と併用 行動判定 -2 装甲レベル-1 (最低=0)

名称: 炸裂弾
カテゴリ: 攻撃/属性
コスト: ロード=1毎
効果: <ショット>と併用 ダメージ+3 近距離にいるPC全員 HP-1

名称: 近接攻撃
カテゴリ: 攻撃/属性
コスト: ロード=1毎
効果: <ショット>と併用 近距離 ダメージ+1

## ■ 回避/属性

<弾幕回避>と組み合わせて、「回避フェイズ」に使用します。

名称: 近接回避
カテゴリ: 回避/属性
コスト: ロード=1
効果: <弾幕回避>と併用 近距離での回避の行動判定を、技能 チェックで判定できる

名称: 飛び込み
カテゴリ: 回避/属性
コスト: ロード=1
効果: <弾幕回避>と併用 同一ターンの攻撃フェイズ開始時 に、近距離へ移動できる

名称: 後方離脱
カテゴリ: 回避/属性
コスト: ロード=1
効果: <弾幕回避>と併用 同一ターンの攻撃フェイズ開始時 に、遠距離へ移動できる

## ■ 回避/弾幕

対応する[ボスキャラクター]の<弾幕>を無効化し、自分への[弾幕レベル]を下げます。

名称: 切り返し ○	名称: 気合避け ☆	名称: チョン避け □
カテゴリ: 回避/弾幕	カテゴリ: 回避/弾幕	カテゴリ: 回避/弾幕
コスト: ロード=1毎	コスト: ロード=1毎	コスト: ロード=1毎
効果: 《自機狙い弾 ●》1つを無効化 この効果は自分にのみ反映する	効果: 《ばらまき弾 ★》1つを無効化 この効果は自分にのみ反映する	効果: 《ワインダー ■》1つを無効化 この効果は自分にのみ反映する

名称: ローリング △
カテゴリ: 回避/弾幕
コスト: ロード=1毎
効果: 《ホーミング弾 ▲》1つを無効化 この効果は自分にのみ反映する

## ■ 戦術/回避

宣言した同一ターンの「回避フェイズ」に、自分にだけ効果があります。

名称: 回避専念	名称: バリア
カテゴリ: 戦術/回避	カテゴリ: 戦術/回避
コスト: バースト=1	コスト: バースト=1
効果: 同ターンの回避フェイズに、行動判定+5できるが、<攻撃/属性>が使用不可になる 「ゲット・バレット」で入手するバレットの個数×2	効果: 同ターンの回避フェイズに、回避目標値=1/2 (端数切捨て)

## ■ 戦術/攻撃

宣言した同一ターンの「回避フェイズ」にダメージを受けなければ、「攻撃フェイズ」に自分だけに効果があります。

名称: チャージ
カテゴリ: 戦術/攻撃
コスト: バースト=1毎
効果: 同ターンの回避フェイズにダメージを受けなければ、攻撃フェイズにヒットダイスの個数を+5できる

名称: ロックオン
カテゴリ: 戦術/攻撃
コスト: バースト=1毎
効果: 同ターンの回避フェイズにダメージを受けなければ、攻撃フェイズに行動判定+5できる

## ■ 戦術/指揮

1人が使用すればPC全員に有利な効果を与えます。

名称: 攻撃指示
カテゴリ: 戦術/指揮
コスト: バースト=1毎
効果: 全PCの攻撃フェイズでの行動判定+2  技能チェック:M 目標値=10+(コストの使用バレット数×2) <戦術/指揮>使用は、複合した上で1ターンに1度まで

名称: 弾幕分析
カテゴリ: 戦術/指揮
コスト: バースト=1毎
効果: 全PCの回避フェイズでの行動判定+2  技能チェック:M 目標値=10+(コストの使用バレット数×2) <戦術/指揮>使用は、複合した上で1ターンに1度まで

名称: 状況打破
カテゴリ: 戦術/指揮
コスト: バースト=1毎
効果: 《ペナルティ》を1つ打ち消す この効果は全PCが恩恵を受ける  技能チェック:M 目標値=10+(コストの使用バレット数×2) <戦術/指揮>使用は、複合した上で1ターンに1度まで

名称: 弱点看破
カテゴリ: 戦術/指揮
コスト: バースト=1毎
効果: 装甲レベル-1 (最低=0) この効果は全PCが恩恵を受ける  技能チェック:M 目標値=10+(コストの使用バレット数×2) <戦術/指揮>使用は、複合した上で1ターンに1度まで

## ■ 戦術/ボム

使用した瞬間に効果を発生しますが、1ターンに1度しか使用できません。

名称: ガード・ボム
カテゴリ: 戦術/ボム
コスト: バースト=1毎
効果: 弾幕レベル-3 この効果は全PCが恩恵を受ける  1ターンに1度まで

名称: アタック・ボム
カテゴリ: 戦術/ボム
コスト: バースト=1毎
効果: ボスに対して即座にダメージ=1d を与える 与える総ダメージ -装甲レベル  1ターンに1度まで

## ■ 戦術/特殊

使用した瞬間に効果を発生します。

名称: HP回復
カテゴリ: 戦術/特殊
コスト: バースト=1毎
効果: 自分を含む任意のPC1人のHPを +1回復できる

名称: 相対移動
カテゴリ: 戦術/特殊
コスト: バースト=1毎
効果: 1つの《移動》に合わせて、自分の 現在いる距離を維持できる 位置を維持できた場合は、《移動》 の効果は受けない

## ■ 更新

[更新フェイズ]に使用します。

名称: バレット回収
カテゴリ: 更新/GB
コスト: なし
効果: ゲット・バレットの際に、技能チェック:Mが可能

名称: クリティカル
カテゴリ: 更新/AB
コスト: なし
効果: アビリティ・ブレイクの際に、技能チェック:Mが可能

## ■ 一般

戦闘以外のアビリティです。ゲーム内容によっては、使用しない場合があります。

その場合、キャラメイクで取得するアビリティの合計は6つになります。

名称: カ自慢
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:B,T カ仕事、運動など、肉体を使った行為の行動判定を、技能チェックで判定できる

名称: 機敏性
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:B,T ジャンプや短距離走など、瞬発力や敏捷力を使った行為を、技能チェックで行動判定できる

名称: 精密作業
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:T,M 操作、工作など、器用さを使った行為の行動判定を、技能チェックで判定できる

名称: 広域捜査
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:B,M なにかを探す行為の行動判定を、技能チェックで判定できる

名称: 対人交渉
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:B,M 相手に好印象を与えたり、取引を行う行為の行動判定を、技能チェックで判定できる

名称: 推理
カテゴリ: 一般
コスト: なし
効果: 技能チェック:M 推理や推測といった行為で困った際に、技能チェックで成功すれば、GMにヒントや答えを教えてもらえる……かもしれない