

MAGIUS SHOOTING ver.6 BRAVE BULLET

ボス管理シート

ボス名: _____

勝利条件: _____

■ ボスのステータス

▼ 戦闘レベル

(基本=<弾幕>の装備数^{*}×2/PCの人数)

1~6: _____ /フリー: _____

* 破壊の影響は受けない

▼ 装甲レベル (基本=3) _____

▽ 攻撃目標値=5+装甲レベル

装甲レベルはPCのアビリティで変化する場合があるので注意

▼ HP (基本=30×PCの人数)

■ BAG ボス・アタック・ゲージ

順番	ボスアビリティ
1	
2	
3	
4	
5	
6	
(7)	
(8)	
(9)	
(10)	

▽ 回避目標値=10+弾幕レベル

▽ <移動>の選択は2つまで

MAGIUS SHOOTING ver.6 BRAVE BULLET

ボスアビリティ一覧

■ 弾幕

<近距離攻撃>以外は、PCの<回避/弾幕>によって、打ち消すことができます。

打ち消すことができなかつた<弾幕>の数=弾幕レベルとなります。

名称: 自機狙い弾 ● カテ ゴリ- : 弾幕 効果: 弾幕レベル+1 <切り替えし ○>で無効化される	名称: ばらまき弾 ★ カテ ゴリ- : 弾幕 効果: 弾幕レベル+1 <気合避け ☆>で無効化される	名称: ワインダー ■ カテ ゴリ- : 弾幕 効果: 弾幕レベル+1 <チョン避け □>で無効化される	名称: ホーミング弾 ▲ カテ ゴリ- : 弾幕 効果: 弾幕レベル+1 <ローリング △>で無効化される
名称: 近距離攻撃 カテ ゴリ- : 弾幕 効果 近距離 弾幕レベル+1	名称: 遠距離砲撃 カテ ゴリ- : 弾幕 効果 遠距離 弾幕レベル+1		

■ 移動

PCとの距離を変化させます。

名称: 前進 カテ ゴリ- : 移動 効果: 近距離 弾幕レベル+1 遠距離 近距離へ強制的に移動	名称: 後退 カテ ゴリ- : 移動 効果: 近距離 遠距離へ強制的に移動 2つ重複した場合、攻撃目標値+5	名称: 周り込み カテ ゴリ- : 移動 効果: 全ての《移動》で最も先に解決する 近距離と遠距離が入れ替わる 2つ重複した場合、上記に加えて、両距離の弾幕レベル+2
---	--	--

■ ペナルティ

<状況打破>や「バレットリムーブ」によって打ち消されます。

名称: アーマー
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: 装甲レベル+1

名称: ボム無効
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: <アタック・ボム>ではダメージを与えられない

名称: スモーク
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: このターンの攻撃フェイズ以降、全PCの行動判定は、全て能力値チェックで行わなければいけない

名称: フリーズ
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: このターンの攻撃フェイズが無くなる

名称: リカバリー
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: 戦術フェイズの終了時に、HP+(5×PC人数)するか、破壊されたボスアビリティを使用可能にする 無傷なら下のBAGを使用する

名称: ドレイン
カテ ゴリー: ペナルティ
効果: 戦術フェイズの終了時に、PCは所持しているバレットを2つ失う

■ その他

名称: ブランク
カテ ゴリー: その他
効果: なし 選択された場合、何も起きないか、下のBAGを使用する