

MAGIUS SHOOTING ver.6 BRAVE BULLET

キャラクターメイキング

■ バレット

行動を有利にするパワーアップアイテムであるバレットは、レンコン状の「シリンダー」に6つまで保管できます。

スタート時の所持数は1つです。

- (リムーブ) 空の状態、またはバレットをリムーブした状態
- ロード(ロードバレット) 未使用の状態
- バースト(バーストバレット) 使用した状態

● クイックリムーブ

バレットを1つリムーブすることで、以下の効果を使用出来ます。

この効果はいつでも使用出来ます。

- ▼直前の自分の行動チェックを振りなおせる。
- ▼自分が受けた直前のダメージを0にできる。
- ▼他のPCのダメージを自分が代わりにする。(ダメージ決定後に使用可能)
- ▼ペナルティを1つ打ち消す。

■ HP

初期値は3(○が3つ)です。

バレットアクションの「自分が受けた直前のダメージを0にする。」によって、実質的には3以上あると考えていいです。

■ 自機タイプ

ウェイトイメージとともに、PCの基本能力値が決まります。

Mサイズ Middle Class 標準型	B:3 T:3 M:3
Hサイズ Heavy Arm 重装型	B:4 T:2 M:3
Sサイズ Speed Star 軽量型	B:2 T:4 M:3

■ キャラクタークラス

PCのバックボーンのイメージとともに、能力値修正や特殊能力が決まります。

CC-01 ▼ 比類なき力
能力値修正: B・T・Mのいずれかに+3
クラス特性:「アタッカー」 ボススクロールに、攻撃フェイズの行動判定+1
ブレイブエフェクト:「フルパワー」 ボスに与えるダメージを2倍にする。 (ダメージ決定後に使用)
あなたが手にしたのは、強力だが危険な力だ。ともすれば、守る力は破壊の力になるだろう。

CC-02 ▼ 与えられた使命
能力値修正: T+1 M+2
クラス特性:「リーダーシップ」 <指揮>の技能チェック+2
ブレイブエフェクト:「リフューエル」 自分以外の全PCは、バレットを3つまで入手できる。
あなたに与えられた任務は、勝利のために働くこと。それを果たすことが義務であり、尽力しなければならない。

CC-03 ▼ 危険の対価
能力値修正: B+2 M+1
クラス特性:「エキスパート」 “近距離”か“遠距離”のどちらか(キャラメイク時に選択)で、攻撃・回避フェイズの行動判定+1。
ブレイブエフェクト:「ジャミング」 使用したターンの弾幕レベル=0にする。 この効果は他のPCも恩恵を受ける。
あなたにとって戦いとは、報酬を得る仕事であり、生きる活力だ。満たされる日がいつか来るのかは、わからないが。

CC-04 ▼ 執念の追跡者
能力値修正: B+1 T+2
クラス特性:「アイスマン」 ボススクロールに、回避フェイズの行動判定+1。
ブレイブエフェクト:「ヘッジホッグ」 ボススクロールの回避フェイズに、HPにダメージを受けた際、弾幕レベルの3倍分のダメージを、ボスキャラクターに対して即座に与える。
あなたは敵によって、大切なモノを奪われた。その無念を晴らすまで、倒れるわけにはいかない。

CC-05 ▼ 戦うだけの存在
能力値修正: B+1 T+1 M+1
クラス特性:「キリングマシーン」 無双レベル-1
ブレイブエフェクト:「リミッターカット」 使用したターンの全ての行動判定に+5できるが、更新フェイズにHP-1のダメージを受ける。
あなたの存在意義は、1つでも多くの敵を倒すことだけにある。それ以外は望まれていないのだろう。

CC-06 ▼ 戦場の迷い子
能力値修正: M+3
クラス特性:「フォーチュン」 行動判定で選択したダイス目がゾロ目のとき、バレットを2つ入手する。
ブレイブエフェクト:「オールリペア」 自分を含む全PCは、HPを全回復できる。
あなたは不幸にも、戦いに巻き込まれてしまった。しかし、生き延びるためには、戦わなければいけない。