

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

OPERATOR RECORD SHEET

コードネーム	部隊レベル	スキル習得数
	★10+20,000 ごとに★1	(★数 / 5)

※オペレータスキルは、アセンブルごとにその獲得内容を変更してもよい。

肖像、エンブレムなど

行為判定アシスト (基本能力)

- ・オペレータは、部隊内の味方の行為判定 (079 頁) をサポートできる。
- ・部隊内の味方機体が味方僚機 (NPC 僚機は除く) が行う、行為判定に参加できる。
- ・オペレータが行為判定にすると、味方機体と味方僚機の全員の目標値が1下がる。

対システム障害	サーチ	ハッキング	マニューバ
2D+3	2D+3	2D+3	2D+3
アシスト適正:	アシスト適正:	アシスト適正:	アシスト適正:

戦闘支援オペタイス (基本能力)

- ・オペレータはオペタイスを、戦闘中に様々なサポート行動を実行できる。
- ・オペタイスとは、オペレータが、戦闘に関与することのできる行動タイスのことで、PCのENタイス (092 頁) と同様に扱う。このオペタイスを消費した様々なサポートが可能。

オペタイス最大数	オペタイス供給数	
5 →	ターン開始時 3 →	手番開始時 2 →

オペタイスでのサポート行動 (基本能力)

- ・ここに示す [Action] (112 頁) のものは、オペレータの手番処理時に使用できるスキル。
- ・ここに示す [Trigger] (113 頁) のものは、条件を満たすタイミングで使用を宣言できる。

チアー [Action]	コスト ①	・味方機体1体に、コストで消費した出目をENタイスとして分け与える。 ・このとき機体1体に対して、分け与えることができるオペタイスは1個まで。 ・対象がENタイス最大まで所持している場合、この効果は使用できない。
リペアキットサポート [Action]	コスト ⑤	・味方機体または味方僚機1体に「リペアキット使用」(069 頁) を行う。このとき、通常どおり使用回数には数える (どの部位のAPを回復するかは対象の任意)。
弾数補充サポート [Action]	コスト ⑤	・味方機体1体に「弾数補充」(069 頁) を使用する。このとき、通常どおり、使用回数には数える (どの武装の弾数を補充するかは対象の任意)。
ドツチコール [Trigger]	コスト ⑥	・味方機体または味方僚機にヒットレートが割り振られたとき、使用を宣言できる。 ・その味方機体または味方僚機に対するヒットレートのHit 数を「1」軽減する。 ・一度のヒットレートに対し、ドツチコールは1回までしか効果を発揮しない。

オペレータスキル (選択習得)

Passive	習得 <input type="checkbox"/>	アシスト適性 (行為判定アシスト補助)	行為判定アシストは簡単なようで難しい。それにはタイミングや声色など、絶妙な技術が生きる。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・アセンブルの際、「行為判定アシスト」の「アシスト適正」欄に下記の分だけ任意に数値を割り振り、ナビゲータの行為判定の基準値を上昇させる。 ・ただし、同じ基準値には最大で「+2」までしか割り振れない。 ・部隊レベル 10 ~ 19 なら、任意の基準値に「合計+3」を割り振る。 ・部隊レベル 20 ~ 29 なら、任意の基準値に「合計+4」を割り振る。 ・部隊レベル 30 ~ 39 なら、任意の基準値に「合計+5」を割り振る。 ・部隊レベル 40 以上なら、任意の基準値に「合計+6」を割り振る。 			
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	判断力 (最大数)	戦闘支援は簡単なようで難しい。それにはタイミングや声色など、絶妙な技術が生きる。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「戦闘支援オペタイス」の最大値を上昇させる。 ・部隊レベル 15 ~ 39 なら、オペタイス最大値が「6」になる。 ・部隊レベル 40 以上なら、オペタイス最大値が「7」になる。 			
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	把握力 (ターン開始供給数)	戦闘支援は簡単なようで難しい。それにはタイミングや声色など、絶妙な技術が生きる。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「戦闘支援オペタイス」の供給数を上昇させる。 ・部隊レベル 30 ~ 49 なら、ターン開始時のオペタイス供給数が「4」になる。 ・部隊レベル 50 以上なら、ターン開始時のオペタイス供給数が「5」になる。 			
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	対応力 (手番開始供給数)	戦闘支援は簡単なようで難しい。それにはタイミングや声色など、絶妙な技術が生きる。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「戦闘支援オペタイス」の供給数を上昇させる。 ・部隊レベル 20 ~ 34 なら、手番開始時のオペタイス供給数が「3」になる。 ・部隊レベル 35 以上なら、手番開始時のオペタイス供給数が「4」になる。 			
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	沈着冷静 (行為判定アシスト補助)	さらに冷静な判断を行い、パイロットの行動をサポートする。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「行為判定アシスト」の結果を見た後で、使用を宣言できる。 ・「行為判定アシスト」のタイスの出目 1 つを選び、その出目を裏面にする (②←→③ / ④←→⑤ / ⑥←→⑦)。 ・この効果はシナリオ 1 回ごとに、3 回まで使用可能 (使用回数 : 〇〇〇)。 			
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	用意周到 (リペア/弾数補充)	たった数秒でも必要な時間を縮めるためには、用意周到なサポート準備が必要不可欠。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「リペアキットサポート/弾数補充サポート」の使用に必要なタイスコストが「③」に変更になる。 			
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	緊急回避コール (ドツチコール)	咄嗟の判断力は、時として当事者よりも第三者のほうが的確な場合がある。
なし			
<ul style="list-style-type: none"> ・「ドツチコール」の使用に必要なタイスコストが変更される。 ・部隊レベル 20 ~ 34 なら、「⑤」になる。 ・部隊レベル 35 以上なら、「④」になる。 			
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	ラビッドオーダー (ターン開始)	高機動な作戦を行うときの指令。
④			
<ul style="list-style-type: none"> ・ターン開始時タイスが求められた後、行動順カードが配られた直後に使用を宣言できる。 ・味方機体と味方僚機 (NPC 僚機は除く) の全員を対象とする。対象はこのターン中、行動順カードの数字が「+0.5」になる (例えば 10 の場合は「10.5」になる)。つまり、エネミーと同じ数字であれば、味方機のほうが確実に早く動けることになる。 			
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	オフェンスオーダー (ターン開始)	攻勢に出るときの作戦命令。
①口2個			
<ul style="list-style-type: none"> ・部隊レベル 20 以上でなければ習得できない。 ・ターン開始時タイスが求められた後、行動順カードが配られた直後に使用を宣言できる。 ・味方機体全員を対象とし、対象の任意で対象のENタイス1個を選び、その出目を+1する (最大は⑥)。 ・味方僚機全員を対象とし、このターン中、対象の僚機アタックから発生する「AP 損害」を「+⑩」する。 			
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	ディフェンスオーダー (ターン開始)	守備に徹するときの作戦命令。
連番2個			
<ul style="list-style-type: none"> ・部隊レベル 30 以上でなければ習得できない。 ・ターン開始時タイスが求められた後、行動順カードが配られた直後に使用を宣言できる。 ・味方機体と味方僚機 (NPC 僚機は除く) の全員を対象とする。対象はこのターン中、対象にとつて最初に割り振られたヒットレートを、一度だけ自動的に Hit 数を「1」軽減する。 			