

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

EXPENSE REPORT SHEET

エネミー AP 管理

10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10
10 10	10 10	10 10

メモ

収支表 (任務中)

項目と回数	概要	ロング	ショート
支援物資補給 ○	・シナリオ中に使用ポイントがある ・部隊の全機体の AP 全回復 ・部隊の全機対の全武装の弾数全補充	▼-6,000	▼-2,000
弾数補充 ○○○○○	・バトル中にも (①) 使用可能 ・使用者の任意武装 1 つの任意の弾数を 1Line ぶん全補充。	▼-1,200	▼-400
リペアキット ○○○○○	・バトル中にも (①) 使用可能 ・使用者の任意部位 1 つの任意の AP を 1Line 分全回復。	▼-1,200	▼-400
精神負荷 ○○○○○ ○○○○○	・行為判定 (システム障害に対する抵抗含む) のダイス 1 つを振りなおす。 ・使用制限はなし。 (バトルの EN ダイスには使えない)	▼-300	▼-100
機体大破 ○○○	・機のコア AP が全損した場合、その機体は大破したことになる。 ・合計 3 回の大破で、ミッション失敗。	▼-6,000	▼-2,000

収支表 (リザルト)

項目	概要	ロング	ショート
+目的達成報酬	・ミッションクリア報酬	△+30,000	△+10,000
+AP 損害ゼロ	・AP に全くの損害がない ・「1 機ごと」にボーナス	△+1,200	△+400 3 回まで
+弾数消費ゼロ	・武装単位で計算 (弾数消費なし) ・「武装 1 つごと」にボーナス	△+600	△+200
-機体小破	・AP 損害 1Line ごとに計算 ・「1Line 全損ごと」にペナルティ	▼-600	▼-200
-弾薬費用	・弾数消費 1 列ごとに計算 (近接除く) ・「1Line 使い切るごと」にペナルティ	▼-600	▼-200
+追加報酬 -追加損害			

僚機

僚機の性能	<ul style="list-style-type: none"> 性能は「部隊レベル」によって下記の表のとおり変化する。 部位はコア部位のみ。部位全損で撃破され「機体大破」となる。 手番処理中には「移動 2 回」を行うことができ、それとは別途で「僚機アタック/リペアキット使用/シナリオ内アクション」のいずれかを 1 回だけ実行可能。 バトルでは PC と同じように手番カードをもつ (2 枚中、高いカードを使うのも同じ)。 システム障害「カメラ妨害」が無効。
僚機のアクション	<ul style="list-style-type: none"> 一度の手番に 2 回「移動」可能。移動は 1 回ずつ行い、移動の「前」や「後」に、他のアクションを実行可能。 僚機アタックは「レンジ：0-2 / 対象：エネミー 1 体」。弾数消費なしで、対象に下記の表の損害を与える。 リペアキット使用とシナリオ内アクションのためにダイスコストを必要としない。
僚機の行為判定	・僚機の行為判定は、「対システム障害/サーチ/ハッキング/マニューバ」を問わず、下記の表の「行為判定基準値」で行う。

部隊レベル	僚機の AP	行為判定基準値	僚機アタック※
★10 ~ 19	50×5Line	+2	AP 損害：⑩⑩⑩
★20 ~ 29	60×5Line	+3	AP 損害：⑩⑩⑩⑩
★30 ~ 39	70×5Line	+3	AP 損害：⑩⑩⑩⑩
★40 ~	80×5Line	+4	AP 損害：⑩⑩⑩⑩

※僚機アタックは回避されず、対象の回避を 1 回消費させる。

僚機 1 の AP	僚機 2 の AP
⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩	⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩
⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩	⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩
⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩	⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩
⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩	⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩
⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩	⑩⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩⑩⑩