TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

ASSEMBLY RECORD SHEET

コードネーム	合計COAM	部隊レベル
		10 ★10+20,000 ごとに★1

パーツ／武装

頭部 HEAD	DF-HD-08 TIAN-QIANG			価格 ★×0
胴体部 CORE	BD-012 MELANDER C3	AP 70×2Line		価格 ★×2
腕部 ARMS	DF-AR-08 TIAN-QIANG	AP 70×1Line		価格 ★×2
脚部 LEGS	KASUAR/42Z Type 逆関節	AP 40×2Line		価格 ★×0
攻撃補助 FCS	FCS-G1/P01			価格 ★×0
動力装置 GENERATOR	AG-J-098 JOSO			価格 ★×1
噴射機能 BOOSTER	ALULA/21E			価格 ★×3
腕武装R WEAPON R	ハンドガン HG-003 COQUILLETT	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×0
腕武装L WEAPON L	パルスブレード Hi-32:BU-TT/A	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×2
肩武装R SHOULDER R	4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×0
肩武装L SHOULDERL	なし	重量負荷	EN負荷	価格 ★
	合計	0	0	★×10

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
1	2
LEGS 1 CORE 0	GENERATOR 2 CORE 0

行為判定

対システム障害	サーチ	ハッキング	マニューバ
2D+ 0	2D+ 1	2D+ 2	2D+ 3
HEAD 0	HEAD 1	HEAD 2	LEGS 3 BOOSTER 0

システム障害ペナルティ
- カメラ障害：発生ターン中、ミサイル系アタックが使用不可。
- 放電障害：発生時、全部位のライン１つに AP 損害 10。
- ACS 障害：発生ターン中、AP 損害 10 以上適用されればスタッガーになる。

機体威力補正

近接	ハンドガン ショットガン	ライフル マシンガン
5	0	0
ARMS 5 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0
BGL	**ミサイル キャノン**	**その他**
0	0	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0

機動力

ENダイス 最大値	ターン開始時	手番開始時	移動コスト	回避コスト
5	3	3	2	1
CORE 0 GENERATOR 5	CORE −1 GENERATOR 4	CORE 1 GENERATOR 2	LEGS 2 BOOSTER 0	LEGS 2 BOOSTER −1

防御性能

対弾	対爆	対EN
LEGS —	LEGS —	LEGS —

AP

部位	部位決定	損害概要	AP	AP記録
CORE	1～2	・1Line 全損時：スタッガー状態 ・部位全損：リタイア状態	70×2Line	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 ●●●●● ●●●● ●●●●● ●●●
ARM (R)	3	・1Line 全損時：スタッガー状態 ・部位全損：腕武装 R、肩武装 R が使用禁止	70×1Line	10 10 10 10 10 10 10 10 ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
ARM (L)	4	・1Line 全損時：スタッガー状態 ・部位全損：腕武装 L、肩武装 L が使用禁止	70×1Line	10 10 10 10 10 10 10 10 ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
LEGS	5～6	・1Line 全損時：スタッガー状態 ・部位全損：回避、移動が禁止	40×2Line	10 10 10 10 ● ●●● 10 10 10 10 ● ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●

武装

腕武装R

	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
ハンドガン HG-003 COQUILLETT	0−1	1 ◆	弾｜ノーマル 1Hit	武装 0
	0−1	111 ◆◆	弾｜ノーマル 2Hit	＋
カテゴリ ハンドガン	0−1	1111 ◆◆◆	弾｜ノーマル 3Hit	機体 0
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		合計 0

腕武装L

	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
パルスブレード Hi-32:BU-TT/A	0	ゾロ2	E｜メレー 1Hit	武装 0
	0	ゾロ3	E｜メレー 2Hit	＋
カテゴリ 近接	—	—	—	機体 5
弾数 消費なし	スキル	パルス干渉		合計 5

肩武装R

	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	2	7 ◆◆	爆｜ミサイル 2Hit	武装 0
	—	—	—	＋
カテゴリ ミサイル	—	—	—	機体 0
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		合計 0

肩武装L

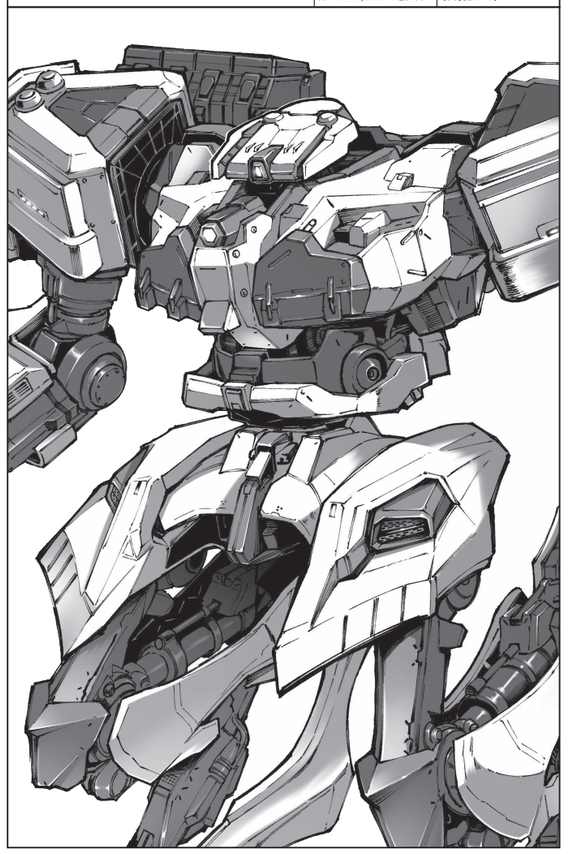
	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
なし				武装
				＋
カテゴリ				機体
弾数	スキル			合計

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

逆関節 （強襲型）

OS SKILL RECORD SHEET

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



基本 OS スキル

Reaction 1 1	習得 ☐	クイックブースト 回避	ブースタを瞬間的に爆発させることで、一時的に高機動化する技術。

・適用されたヒットレートを 2Hit 分軽減する（通常の回避を組み合わせてもよい）。
・一度のヒットレートに対して、１回まで有効。

Action 4	習得 ☑	アサルトブースト 移動	ブースタを高出力で噴射し続ける、突進技術。

・「移動」を２回分連続して行う。
・１ターンに１回まで有効。

Passive なし	習得 ☐	ウェポンハンガー	肩武装を「腕武装の補助武器格納」として用いることのできる拡張機能。

・アセンブルの際に、肩武装の代わりに、腕武装を選択できる。
・戦闘中、同じ腕に選択している武装の選択部位（腕武装Rと肩武装R、または腕武装Lと肩武装L）を交換可能。「[Action] ／ダイスコスト：1」で行う。
・非戦闘時（行為判定中などは除く）であればいつでも交換可能。

共通スキル

Action ②	習得 ☑	ブーストキック	脚部を使ったキック攻撃。重量の乗ったその攻撃は、思いのほか有効なことが多い。一度の手番処理ごとに１回まで有効。

・「レンジ：０／対象：エネミー１体」で「弾｜メレー 1Hit（−10）」のアタックを行う。
・この[Action]の直前に「移動（どんな移動でもよい）」を行っている場合は「威力補正：+10（結果「弾｜メレー 1Hit（±0）」）」を得る。

Trigger なし	習得 ☐	クイックターン ＆ アクセス速度調整	クイックターン機能、アクセス速度調整機能の拡張。これにより機動力がアップし、索敵やオブジェクトに対するハッキング機能などが上昇する。

・サーチ判定、ハッキング判定、マニューバ判定を行うとき、ダイスを振る前に、使用を宣言できる。
・達成値を＋３する。
・１シナリオにつき、合計で３回まで有効。（使用回数：○○○）

Passive なし	習得 ☐	追加弾倉常備	あらかじめ予備追加弾倉を常備することにより、ミッション中での費用を抑える。

・「弾数補充」１回分は収支ペナルティを受けない（使用回数には数える）。
・このスキルを持つ機体ではない、他の味方機体が弾数補充を実行した場合も有効。
・このスキルを持つ機体１体ごとに、１シナリオに１回まで有効。

Passive なし	習得 ☐	リペアキット常備	あらかじめ予備リペアキットを常備することにより、ミッション中での費用を抑える。

・「リペアキット使用」１回分は収支ペナルティを受けない（使用回数には数える）。
・このスキルを持つ機体ではない、他の味方がリペアキット使用を実行した場合も有効。
・このスキルを持つ機体１体ごとに、１シナリオに１回まで有効。

専用スキル

Reaction ②	習得 ☐	ジャンプ回避	逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニック。着地後にさらなる行動力を得る。

・適用されたヒットレートを1Hit分軽減する（通常の回避やクイックブースト回避を組み合わせてもよい）。
・効果適用後、EN ダイスに 1Dを追加する。
・一度のヒットレートに対して、１回まで有効。

Passive なし	習得 ☐	立体機動	逆関節ならではの跳躍力を利用した、無尽蔵に飛び回って相手を撹乱する行動テクニック。

・ターン開始時、手番開始時 EN ダイスを獲得した直後、「出目：⚀」を1つ選んで振り直すことができる（持ち越している EN ダイスの出目にも有効）。
・加えて、非戦闘時の「被弾決定イベント」でダメージの軽減を行うとき、軽減判定に成功すると2Hit 分の軽減になる（通常は 1Hit 分軽減）。

Action ソロ3	習得 ☐	急降下攻撃	逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニック。

・「レンジ：１」にいるエネミー1体を対象とする。
・武装またはスキルにある「レンジ：０または１」のアタックパターンを1つ選び、アタックのための弾数を消費する（弾数消費なしの武装またはスキルを選択してもよい。その場合、弾数消費の代わりに、その武装を装備している ARM に「AP 損害：10 10」を適用すること）。
・上記に選択したアタックパターンを「+1Hit」して、対象にダメージを与える。
・効果適用後、使用者は対象のいるエリアに強制的に「移動」する。

Passive なし	習得 ☐	ヒット＆アウェイ	逆関節ならではの跳躍力を利用した、機動力のある近接攻撃テクニック。

・[カテゴリ：近接」の武装でアタックを行った直後、即座に「移動」をコストなしで行ってもよい（急降下攻撃などのスキルによるアタックも含む）。

Action 特殊	習得 ☐	近接攻撃追随性能 強制停止	近接武装の持つ「対象を自動的に追随する効果」を強制的にキャンセルすることで、載いを有利に進めるテクニック。

・「カテゴリ：近接」の武装が未使用の場合、その武装のアタックパターンが持つ必要なダイスコストを消費し、同じ数だけ EN ダイスを追加する。このとき、出目をそれぞれ+1 してもよい（最大 6）。
・このとき、ダイスコストを消費した武装は使用済みにはならない。
・１ターンに１回まで有効。

コア拡張機能

Trigger 1	習得 ☐	パルスアーマー	コア拡張機能「パルスアーマー」を解禁し装備可能とする。機体追従型のパルス防壁を作り出し、一時的に防御性能を飛躍的に高める。

・ダメージを適用されるときに使用を宣言できる（回避や他のリアクションと併用可能）。
・ターン終了まで、「防御性能：弾 20 ／爆 20 ／ E20」を得る。
・１シナリオに１回まで有効。