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	NACHTREIHER/44E			価格 ★×1
胴体部 CORE	NACHTREIHER/40E	AP 70×1Line		価格 ★×1
腕部 ARMS	AR-012 MELANDER C3	AP 40×2Line		価格 ★×2
脚部 LEGS	EL-TL-11 FORTALEZA Type タンク	AP 50×3Line		価格 ★×1
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P10SLT			価格 ★×1
動力装置 GENERATOR	AG-J-098 JOSO			価格 ★×1
噴射機能 BOOSTER	なし			価格 ★
腕武装R WEAPON R	マシンガン MG-014 LUDLOW	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×0
腕武装L WEAPON L	レーザーライフル VP-66LR	重量負荷 0	EN負荷 1	価格 ★×1
肩武装R SHOULDER R	4連装垂直ミサイル BML-G1/P01VTC-04	重量負荷 1	EN負荷 0	価格 ★×1
肩武装L SHOULDERL	4連装垂直ミサイル BML-G1/P01VTC-04	重量負荷 1	EN負荷 0	価格 ★×1
	合計	2	1	★×10

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
3	3
LEGS 4 CORE −1	GENERATOR 3 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+ 2	2D+ 0	2D+ 3	2D+ 2
HEAD 2	HEAD 0	HEAD 3	LEGS 2 BOOSTER —

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
0	−5	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 5 FCS −5	ARMS 0 FCS 0
BGL	**ミサイル キャノン**	**その他**
−5	10	0
ARMS −5 FCS 0	ARMS 5 FCS 5	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
6	4	2	4	4
CORE 1 GENERATOR 5	CORE 0 GENERATOR 4	CORE 0 GENERATOR 2	LEGS 4 BOOSTER —	LEGS 4 BOOSTER —

防御性能

対弾	対爆	対EN
LEGS —	LEGS 爆 10	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	70×1Line	⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
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	40×2Line	⑩⑩⑩⑩● ●●● ⑩⑩⑩⑩● ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
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	40×2Line	⑩⑩⑩⑩● ●●● ⑩⑩⑩⑩● ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
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	50×3Line	⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ●●●●● ●●●

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
マシンガン MG-014 LUDLOW	0	連番2 ◆◆	弾｜ガトリング 2Hit	武装 0
	0	連番3 ◆◆◆	弾｜ガトリング 3Hit	＋ 機体 0
カテゴリ マシンガン	—	—	—	合計 0
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		

腕武装L	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
レーザーライフル VP-66LR	1	連番2 ◆◆	E｜スナイプ 2Hit	武装 0
	1	連番3 ◆◆◆	E｜スナイプ 3Hit	＋ 機体 0
カテゴリ ライフル	—	—	—	合計 0
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◇◇◇◇◇ ◇◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	チャージショット		

肩武装R	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
4連装垂直ミサイル BML-G1/P01VTC-04	2	7 ◆◆	爆｜ミサイル 2Hit	武装 0
	—	—	—	＋ 機体 10
カテゴリ ミサイル	—	—	—	合計 10
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	上部狙い		

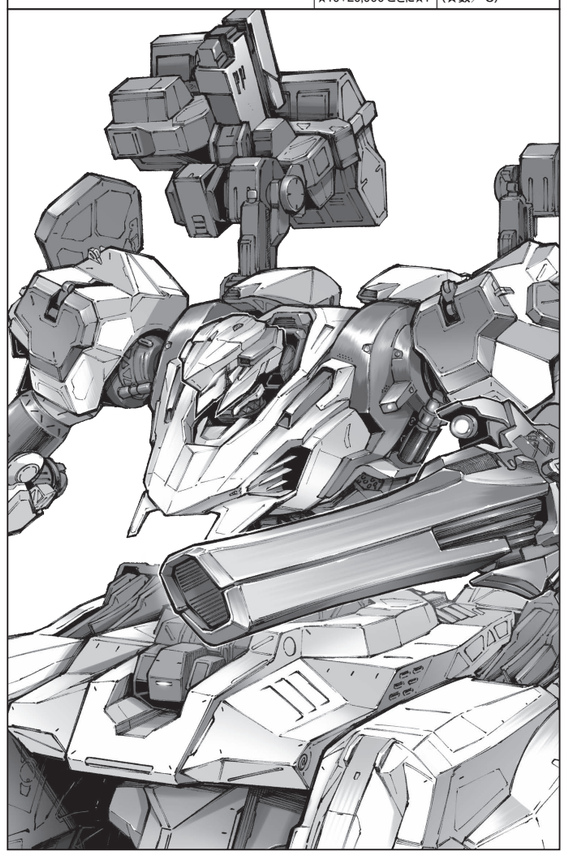
肩武装L	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
4連装垂直ミサイル BML-G1/P01VTC-04	2	7 ◆◆	爆｜ミサイル 2Hit	武装 0
	—	—	—	＋ 機体 10
カテゴリ ミサイル	—	—	—	合計 10
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	上部狙い		

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

タンク（高機動型）

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 ①①	習得 ☑	クイックブースト回避	ブースター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	ブースター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 ①	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。威力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

Passive なし	習得 ☐	ドリフトターン	履帯だからこそできる、突進移動時の急速ターン技術。

・「移動」を行ったとき、ENダイスを１個振り足す（アサルトブースト移動などによる移動は含まない）。
・１ターンにつき、１回まで。

Passive なし	習得 ☐	反動無効（BGL／キャノン）	バズーカ、グレネード、ランチャー、キャノンによる砲撃時の反動を無効にする重量タンクだからこそのテクニック。

・「カテゴリ：BGL／キャノン」でアタックを行ったとき、EN ダイスに1D を追加する。

Passive なし	習得 ☐	高速移動	軽量タンクだからこその、高機動力はで自在に戦場を駆ける操縦技術。

・手番開始時、直後に１回だけ「移動」をコストなしで行える（ドリフトターンと組み合わせ可能）。他に［Action］を挟むと、このスキルの効果は発揮できない。

Passive なし	習得 ☐	高機動射撃	軽量タンクならではの機動力を利用した、移動しながら行う射撃技術。

・アタック（[タイプ：メレー]を除く）を行った直後、即座に「移動」をコストなしで行ってもよい（ドリフトターンと組み合わせ可能）。

Passive なし	習得 ☐	猛攻	リロード時間をうまく効率化した、恐るべき攻撃方法。

・弾数消費のある武装でアタックするとき、使用を宣言できる。
・弾数消費を２倍にすることで、発生するダメージを「威力補正：+10」する。

コア拡張機能

Action ソロ2	習得 ☐	アサルトアーマー	コア拡張機能「アサルトアーマー」を解禁し装備可能とする。機体を中心としたパルス爆発であり、広範囲に衝撃を与える。

・同じエリアに存在しているすべてのエネミーをスタッガー状態（109 頁）にする。
・１シナリオに１回まで有効。