

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## ASSEMBLY RECORD SHEET

|                  |        |       |
|------------------|--------|-------|
| コードネーム           | 合計COAM | 部隊レベル |
|                  |        | 30    |
| ★10+20,000 ごとに★1 |        |       |

### パーツ/武装

| 頭部<br>HEAD         | EL-TH-10 FIRMEZA              | 価格               | ★×3       |      |
|--------------------|-------------------------------|------------------|-----------|------|
| 胴体部<br>CORE        | CC-3000 WRECKER               | AP<br>80×1Line   | 価格<br>★×5 |      |
| 腕部<br>ARMS         | AA-J-123 BASHO                | AP<br>80×1Line   | 価格<br>★×5 |      |
| 脚部<br>ARMS         | 06-041 MIND ALPHA             | AP<br>60×3Line   | 価格<br>★×3 |      |
|                    | Type 二脚                       |                  |           |      |
| 攻撃補助<br>FCS        | FCS-G1/P01                    | 価格               | ★×0       |      |
| 動力装置<br>GENERATOR  | DF-GN-02 LING-TAI             | 価格               | ★×0       |      |
| 噴射機能<br>BOOSTER    | FLUEGEL/21Z                   | 価格               | ★×6       |      |
| 腕武装R<br>WEAPON R   | ヘビーショットガン<br>SG-027 ZIMMERMAN | 重量負荷 1<br>EN負荷 0 | 価格<br>★×3 |      |
| 腕武装L<br>WEAPON L   | レーザーブレード<br>Vvc-770LB         | 重量負荷 0<br>EN負荷 1 | 価格<br>★×3 |      |
| 肩武装R<br>SHOULDER R | 連装グレナードキャノン<br>SONGBIRDS      | 重量負荷 1<br>EN負荷 0 | 価格<br>★×1 |      |
| 肩武装L<br>SHOULDER L | 連装グレナードキャノン<br>SONGBIRDS      | 重量負荷 1<br>EN負荷 0 | 価格<br>★×1 |      |
| 合計                 |                               | 3                | 1         | ★×30 |

### 積載上限

| 限界重量負荷 | 3      | 限界EN負荷      | 3      |
|--------|--------|-------------|--------|
| LEGS 3 | CORE 0 | GENERATOR 3 | CORE 0 |

### 行為判定

| 対システム障害         | サーチ<br>2D+ 0   | ハッキング<br>2D+ 3 | マニューバ<br>2D+ 4      |
|-----------------|--|----------------|---------------------|
| HEAD 0          | HEAD 3   | HEAD 3         | ARMS 1<br>BOOSTER 3 |
| システム障害<br>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。<br>・放電障害：発生時、全部位のライン1つにAP 損害10。<br>・ACS 障害：発生ターン中、AP 損害10以上適用されればスタグガーになる。 |                |                     |

### 機体威力補正

| 近接               | 10               | ハンドガン ショットガン     | 0  | ライフル マシンガン | -5 |
|------------------|------------------|------------------|----|------------|----|
| ARMS 10<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0  | ARMS -5<br>FCS 0 |    |            |    |
| BGL              | 0                | ミサイル キャノン        | -5 | その他        | 0  |
| ARMS 0<br>FCS 0  | ARMS -5<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0  |    |            |    |

### 機動力

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

### 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：スタグガー状態<br>・部位全損：リタイア状態            | 80×1Line | ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● |
| ARM (R) | 3    | ・1Line全損時：スタグガー状態<br>・部位全損：腕武装 R、肩武装 R が使用禁止 | 80×1Line | ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● |
| ARM (L) | 4    | ・1Line全損時：スタグガー状態<br>・部位全損：腕武装 L、肩武装 L が使用禁止 | 80×1Line | ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● |
| LEGS    | 5~6  | ・1Line全損時：スタグガー状態<br>・部位全損：回避、移動が禁止          | 60×3Line | ●●●●●●●●●●●●●●●●●●●● |

### 武装

| 腕武装R                          | レンジ | コスト  | 属性   火カタイプHit数 | 威力補正 |
|-------------------------------|-----|------|----------------|------|
| ヘビーショットガン<br>SG-027 ZIMMERMAN | 0   | ②③   | 弾   スプレッド 2Hit | 0    |
| レーザーブレード<br>Vvc-770LB         | 0   | ④⑤   | 弾   スプレッド 3Hit | +    |
| カテゴリ ショットガン                   | —   | —    | —              | 0    |
| 弾数<br>○○○○○ ◆◆◆◆◆             | スキル | バラージ |                | 0    |
| ○○○○○ ◆◆◆◆◆                   |     |      |                |      |
| ●●●●● ◆◆◆◆◆                   |     |      |                |      |
| ●●●●● ◆◆◆◆◆                   |     |      |                |      |

| 腕武装L                  | レンジ | コスト      | 属性   火カタイプHit数 | 威力補正 |
|-----------------------|-----|----------|----------------|------|
| レーザーブレード<br>Vvc-770LB | 0   | ゾロ2      | E   メレー 2Hit   | -10  |
| カテゴリ 近接               | —   | —        | —              | +    |
| 弾数<br>消費なし            | スキル | チャージ雑ぎ払い |                | 10   |
|                       |     |          |                | 0    |

| 肩武装R                     | レンジ | コスト | 属性   火カタイプHit数 | 威力補正 |
|--------------------------|-----|-----|----------------|------|
| 連装グレナードキャノン<br>SONGBIRDS | 0   | ④④④ | 爆   スプレッド 2Hit | 0    |
|                          | 1   | ④④  | 爆   スプレッド 2Hit | +    |
| カテゴリ BGL                 | 2   | ④   | 爆   スプレッド 2Hit | 0    |
| 弾数<br>○○○○◆ ◆◆◆◆         | スキル | 低弾速 |                | 0    |
| ○○○○◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |
| ●●●●◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |
| ●●●●◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |

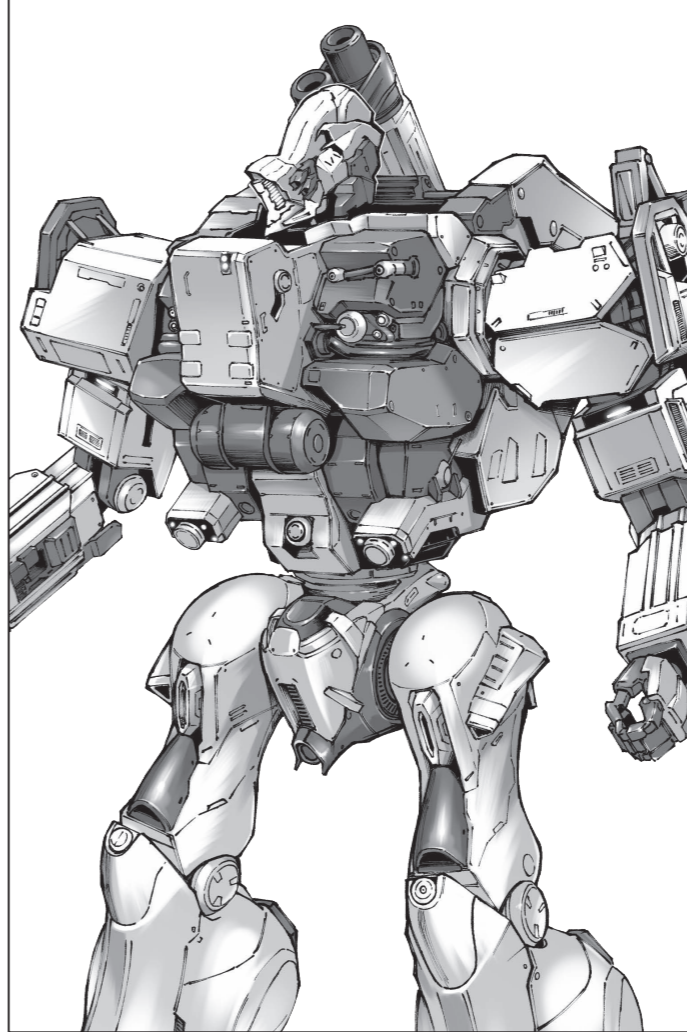
| 肩武装L                     | レンジ | コスト | 属性   火カタイプHit数 | 威力補正 |
|--------------------------|-----|-----|----------------|------|
| 連装グレナードキャノン<br>SONGBIRDS | 0   | ④④④ | 爆   スプレッド 2Hit | 0    |
|                          | 1   | ④④  | 爆   スプレッド 2Hit | +    |
| カテゴリ BGL                 | 2   | ④   | 爆   スプレッド 2Hit | 0    |
| 弾数<br>○○○○◆ ◆◆◆◆         | スキル | 低弾速 |                | 0    |
| ○○○○◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |
| ●●●●◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |
| ●●●●◆ ◆◆◆◆               |     |     |                |      |

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## 二脚 (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  | 習得                                  | クイックフースト<br>回避 | フ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。  |
|---|-------------------------------------|----------------|-----------------------------------|
| ①①  | <input checked="" type="checkbox"/> |                |                                   |
| ・適用されたダメージを2hit分軽減する (通常の回避を組み合わせてもよい)。一度の Reaction に対して、1回までしか使用できない。  |                                     |                |                                   |
| Action  | 習得                                  | アサルトフースト<br>移動 | フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。            |
| ④   | <input checked="" type="checkbox"/> |                |                                   |
| ・「移動」を2回連続して行う。<br>・1ターンに1回まで有効。  |                                     |                |                                   |
| Passive   | 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。 |
| なし  | <input type="checkbox"/>            |                |                                   |
| ・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。<br>・戦中、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。<br>・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  | 習得                                  | フーストキック                  | 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。            |
|---|-------------------------------------|--------------------------|--|
| ②   | <input checked="" type="checkbox"/> |                          |  |
| ・「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。<br>・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   | 習得                                  | クイックターン<br>&<br>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。 |
| なし  | <input checked="" type="checkbox"/> |                          |  |
| ・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。<br>・達成値を+3する。<br>・1シナリオにつき、合計で3回まで有効。(使用回数: 000)                                   |                                     |                          |  |
| Passive   | 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。                              |
| なし  | <input type="checkbox"/>            |                          |  |
| ・「弾数補充」1回は収支ペナルティを受けない (使用回数には数える)。<br>・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。<br>・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   | 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。                            |
| なし  | <input type="checkbox"/>            |                          |  |
| ・「リペアキット使用」1回は収支ペナルティを受けない (使用回数には数える)。<br>・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。<br>・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

| Action   | 習得                                  | 臨機応変                | 様々な姿勢が可能な二脚だからこそ、臨機応変に立ち回ることができる。                        |
|--|-------------------------------------|---------------------|--|
| ②  | <input checked="" type="checkbox"/> |                     |  |
| ・ENダイスに1Dを追加する。<br>・この効果は手番中に1回まで有効。   |                                     |                     |  |
| Passive  | 習得                                  | バランスEN供給<br>(ターン開始) | 二脚ならではの、バランスの良い EN 供給の技術。                                |
| なし   | <input checked="" type="checkbox"/> |                     |  |
| ・ターン開始時 ENダイスを獲得した直後、出目を行動順カードによって振り直してもよい (持ち越している ENダイスの出目にも有効)。<br>・行動順カードが6~10の場合、出目を1つ選んで振り直すことができる。<br>・行動順カードが2~5の場合、1~2つ選んで振り直すことができる。       |                                     |                     |  |
| Passive  | 習得                                  | アサルトチャージ            | アサルトフーストやクイックフーストを活用した、突撃による戦闘技術。                        |
| なし   | <input type="checkbox"/>            |                     |  |
| ・「移動 (スキル効果による移動でもよい)」の直後に行うアタックは、一度だけ「威力補正: +10」を得る。<br>・移動1回につき1回まで有効。   |                                     |                     |  |
| Passive  | 習得                                  | ダスルアタック<br>(腕武装)    | 両腕に同じ武装を装備しているときにだけできる、連続攻撃のテクニク。                        |
| なし   | <input type="checkbox"/>            |                     |  |
| ・「腕武装 R」と「腕武装 L」に同じ名称の武装を選択しているときだけ有効。<br>・腕武装でアタックをしたとき、もうひとつの腕武装の弾数を同じだけ消費することで、そのアタックは「Hit数 +1」を得る。<br>・弾数のない腕武装ではこのスキルの効果は得られない。                 |                                     |                     |  |
| Action   | 習得                                  | 近接攻撃追従性能<br>強制停止    | 近接武装の持つ「対象を自動的に追従する効果」を強制的にキャンセルすることで、戦いを有利に進めるテクニク。     |
| 特殊   | <input type="checkbox"/>            |                     |  |
| ・「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を持つ必要の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)。<br>・このとき、ダイスコストを消費した接武装は使用済みにはならない。<br>・1ターンに1回まで有効。 |                                     |                     |  |
| Action   | 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。機体を中心としたバルス爆発であり、広範囲に衝撃を与える。 |
| ゾロ2  | <input type="checkbox"/>            |                     |  |
| ・同じエリアに存在しているすべてのエネミーをスタグガー状態 (109頁) にする。<br>・1シナリオに1回まで有効。  |                                     |                     |  |