

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		価格
頭部 HEAD	HD-033M VERRILL	★×4
胴体部 CORE	DF-BD-08 TIAN-QIANG	AP 80×3Line 価格 ★×3
腕部 ARMS	AC-2000 TOOL ARM	AP 50×2Line 価格 ★×0
脚部 LEGS	AL-J-121 BASHO	AP 70×3Line 価格 ★×5
	Type 二脚	
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P05	価格 ★×3
動力装置 GENERATOR	VP-20D	価格 ★×5
噴射機能 BOOSTER	BUERZEL/21D	価格 ★×1
腕武装R WEAPON R	バーストマシンガン A-E-210 ETSUJIN	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×3
腕武装L WEAPON L	バルスブレード Hi-32:BU-TT/A	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×2
肩武装R SHOULDER R	小型3連対ミサイル BML-G1/P32DUO-03	重量負荷 1 EN負荷 0 価格 ★×3
肩武装L SHOULDER L	レーザーキャノン VP-60LCS	重量負荷 1 EN負荷 1 価格 ★×1
	合計	2 1 ★×30

積載上限	
限界重量負荷	限界EN負荷
3	2
LEGS 4 CORE -1	GENERATOR 3 CORE -1

行為判定			
対システム障害	サーチ	ハッキング	マニユーバ
2D+ 4	2D+ 3	2D+ 2	2D+ 2
HEAD 4	HEAD 3	HEAD 2	LEGS 1 BOOSTER 1
システム障害 ペナルティ	<ul style="list-style-type: none"> 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 10。 ACS 障害：発生ターン中、AP 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	ハンドガン ショットガン	ライフル マシンガン
0	0	5
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 5
BGL	ミサイル キャノン	その他
0	5	-5
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 FCS -5

機動力			移動コスト	回避コスト
最大値	ENダイス			
6	ターン開始時	手番開始時	4	4
CORE 0	CORE 0	CORE 0	LEGS 4	LEGS 4
GENERATOR 6	GENERATOR 3	GENERATOR 2	BOOSTER 0	BOOSTER 0

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：スタグガー状態 ・部位全損：リタイア状態	80×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
ARM (R)	3	・1Line全損時：スタグガー状態 ・部位全損：腕武装 R、肩武装 R が使用禁止	50×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
ARM (L)	4	・1Line全損時：スタグガー状態 ・部位全損：腕武装 L、肩武装 L が使用禁止	50×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
LEGS	5~6	・1Line全損時：スタグガー状態 ・部位全損：回避、移動が禁止	70×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

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
バーストマシンガン A-E-210 ETSUJIN	0	23	弾 ガトリング 3Hit	5
カテゴリ マシンガン	—	—	—	5
弾数	消費なし	スキル	高速リロード	10

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

肩武装R	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
小型3連対ミサイル BML-G1/P32DUO-03	1	10	爆 ミサイル 3Hit	0
	2	11	爆 ミサイル 3Hit	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	消費なし	スキル	双対ミサイル 高速ロックオン	5

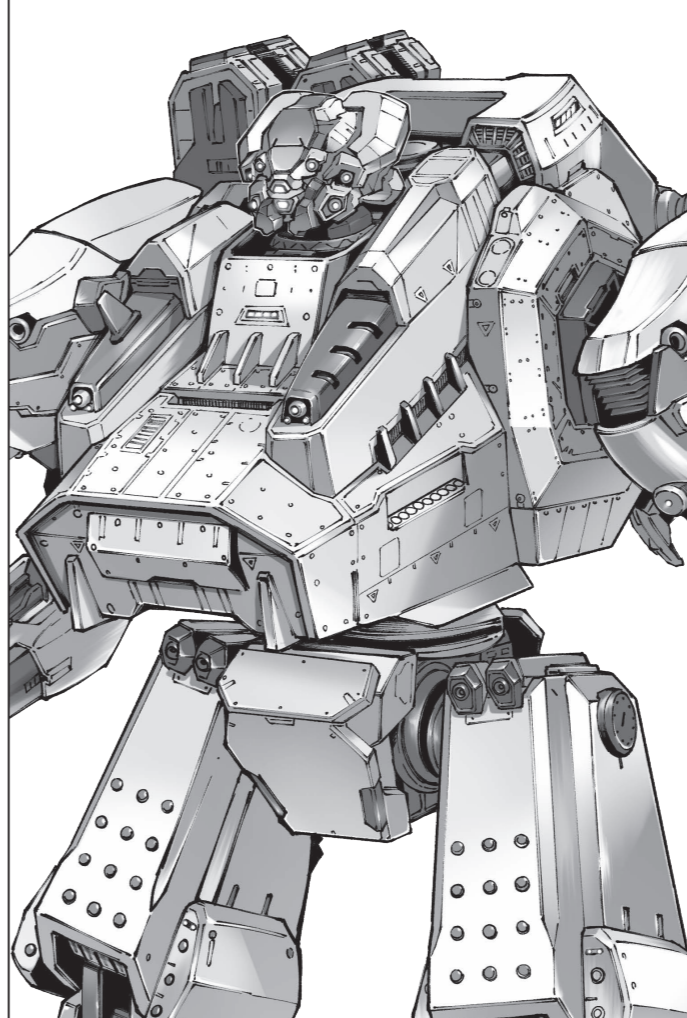
肩武装L	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
レーザーキャノン VP-60LCS	2	44	E スプレッド 1Hit	15
	2	55	E スプレッド 2Hit	+
カテゴリ キャノン	—	—	—	5
弾数	消費なし	スキル	チャージショット	20

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

二脚 (オールレンジ型)

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	✓		
<ul style="list-style-type: none"> 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	習得	アサルトフースト移動	フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
④	✓		
<ul style="list-style-type: none"> 「移動」を2回連続して行う。 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	□		
<ul style="list-style-type: none"> 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	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	✓		
<ul style="list-style-type: none"> 「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	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。
なし	□		
<ul style="list-style-type: none"> サーチ判定、ハッキング判定、マニユ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: 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	□		
<ul style="list-style-type: none"> 「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	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	□		
<ul style="list-style-type: none"> 「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

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	✓		
<ul style="list-style-type: none"> ENダイスに1Dを追加する。 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(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	✓		
<ul style="list-style-type: none"> 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)。 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。 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。 			
Trigger	習得	部位狙い(汎用)	バランスの良い二脚だからこそ、どんな武装でも的確に狙いを定めることができる。その技術。
①	□		
<ul style="list-style-type: none"> アタックで部位決定ダイスを振るとき、コストを支払って使用を宣言できる(「火カタイプ: スラスト」の武装では使用できない)。 部位決定ダイスを1個振り足して、任意の出目1つを部位決定ダイスの出目として採用する。 			
Action	習得	高速リロード	リロード時間を短縮させるためのテクニック。
②	□		
<ul style="list-style-type: none"> 手番中にすでにアタックした武装を1つ選ぶ。 選んだ武装でもう一度アタックできるようになる。効果適用後、ENダイスに1Dを追加する。 1ターンに1回まで有効。 			
Action	習得	マニュアルエイム	オート照準機能を使わずに、己の目と腕を信じて行う射撃技術。じっくりと腕を据えて射撃姿勢を取ることで威力を上げる技術。
①	✓		
<ul style="list-style-type: none"> 手番中に次に行うアタック(「火カタイプ: メレー/スラスト」を除く)は、一度だけ「威力補正: +10」の効果を得る。 			

専用スキル

Passive	習得	ターミナルアーマー	コア拡張機能「ターミナルアーマー」を解禁し装備可能とする。機体AP限界で自動発動するパルス防壁。
なし	□		
<ul style="list-style-type: none"> コアへの適用ダメージが AP 100を超えて、部位全損しそうとき、残り10で踏みとどまる。 1シナリオに1回まで有効。 			