

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 HEAD	VP-44S	価格 ★×2
胴体部 CORE	EL-TC-10 FIRMEZA	AP 40×3Line 価格 ★×4
腕部 ARMS	EL-TA-10 FIRMEZA	AP 40×3Line 価格 ★×5
脚部 LEGS	06-042 MIND BETA	AP 40×4Line 価格 ★×3
	Type 逆関節	
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P10SLT	価格 ★×1
動力装置 GENERATOR	VP-20C	価格 ★×6
噴射機能 BOOSTER	ALULA/21E	価格 ★×3
腕武装R WEAPON R	リニアライフル LR-036 CURTIS	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×1
腕武装L WEAPON L	バイルバンカー PB-033M ASHMEAD	重量負荷 1 EN負荷 0 価格 ★×3
肩武装R SHOULDER R	小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×2
肩武装L SHOULDER L	4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×0
	合計	1 0 ★×30

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
2	4
LEGS 2 CORE 0	GENERATOR 4 CORE 0

行為判定

対システム障害 2D+ 2	サーチ 2D+ 2	ハッキング 2D+ 2	マニユバ 2D+ 4
HEAD 2	HEAD 2	HEAD 2	LEGS 4 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
5	-5	5
ARMS 5 FCS 0	ARMS 0 FCS -5	ARMS 5 FCS 0
BGL	ミサイル キャノン	その他
0	5	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 FCS 0

機動力			移動コスト	回避コスト
ENダイス				
最大値	ターン開始時	手番開始時		
5	4	3	③	②
CORE 1	CORE 0	CORE 0	LEGS 3	LEGS 3
GENERATOR 4	GENERATOR 4	GENERATOR 3	BOOSTER 0	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：スタグガー状態 ・部位全損：リタイア状態	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×4Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

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
リニアライフル LR-036 CURTIS	1	②③	弾 スナイプ 2Hit	0
リニアライフル LR-036 CURTIS	1	②③④	弾 スナイプ 3Hit	+
カテゴリ ライフル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	チャージ高速弾	—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—

腕武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
バイルバンカー PB-033M ASHMEAD	0	②③	弾 メレー 1Hit	10
バイルバンカー PB-033M ASHMEAD	—	—	—	+
カテゴリ 近接	—	—	—	5
弾数	弾数なし	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	チャージアタック 追撃	—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	15
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—

肩武装R	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	1	⑦	爆 ミサイル 2Hit	0
小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	2	⑧	爆 ミサイル 2Hit	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	双対ミサイル	—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—

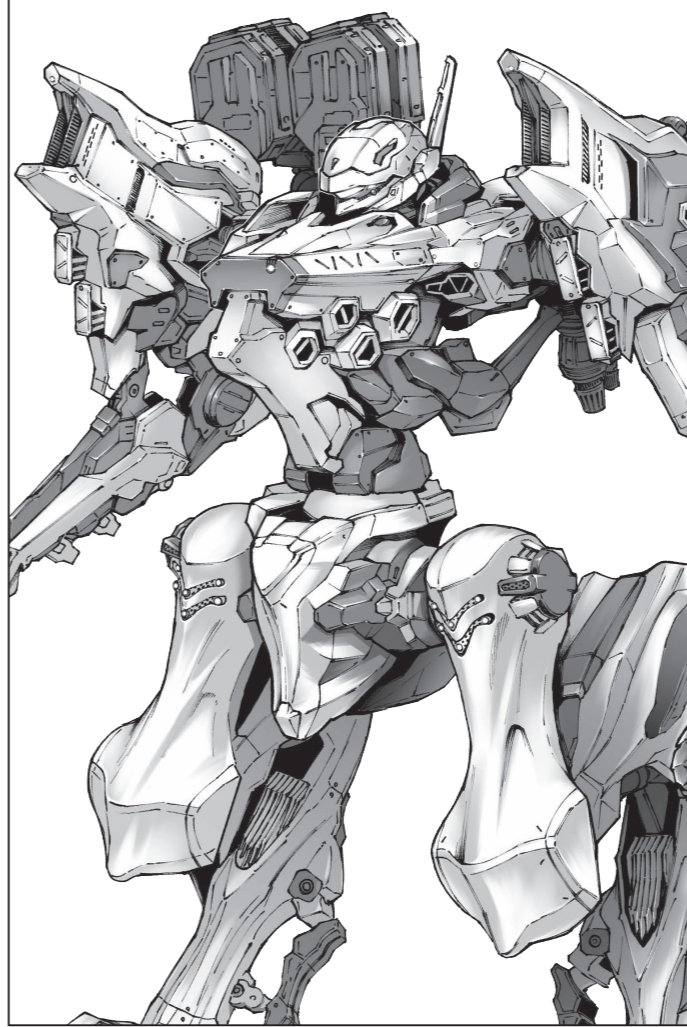
肩武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	2	⑦	爆 ミサイル 2Hit	0
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	—	—	—	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—
	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆		—

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	習得	クイックフースト回避	フ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。
①①	<input checked="" type="checkbox"/>		
・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。 ・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。 ・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	<input 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。 ・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 & アクセスメージ調整	クイックターン機能、アクセスメージ調整機能の拡張。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 type="checkbox"/>		
・サーチ判定、ハッキング判定、マニユバ判定を行うとき、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	<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)。 ・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	<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)。 ・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	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。
②	<input checked="" type="checkbox"/>		
・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フ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	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攪乱する行動テクニック。
なし	<input checked="" type="checkbox"/>		
・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	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。
③③	<input checked="" type="checkbox"/>		
・「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:⑩⑩」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	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。
なし	<input checked="" type="checkbox"/>		
・「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)。			

近接攻撃追従性能強制停止

Action	習得	近接攻撃追従性能強制停止	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ック。
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)。 ・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	習得	バルスアーマー	コア拡張機能「バルスアーマー」を解除し装備可能とする。機体追従型のバ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。
①	<input type="checkbox"/>		
・ダメージが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。			