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	VE-44A			価格 ★×3
胴体部 CORE	BD-012 MELANDER C3	AP 70×2Line		価格 ★×2
腕部 ARMS	AR-012 MELANDER C3	AP 40×2Line		価格 ★×2
脚部 LEGS	VP-424 Type 四脚	AP 50×3Line		価格 ★×1
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P12SML			価格 ★×5
動力装置 GENERATOR	VP-20S			価格 ★×3
噴射機能 BOOSTER	BUERZEL/21D			価格 ★×1
腕武装R WEAPON R	アサルトライフルⅡ RF-025 SCUDDER	重量負荷 1	EN負荷 0	価格 ★×3
腕武装L WEAPON L	ハンドミサイル HML-G2/P19MLT-04	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×1
肩武装R SHOULDER R	可変式レーザーキャノン VE-60LCB	重量負荷 2	EN負荷 2	価格 ★×4
肩武装L SHOULDERL	パルスシールド投射機 EULE/60D	重量負荷 0	EN負荷 1	価格 ★×5
	合計	3	3	★×30

積載上限

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

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	0	5
ARMS 0 FCS 0	ARMS 5 FCS −5	ARMS 0 FCS 5
BGL	**ミサイル キャノン**	**その他**
0	10	0
ARMS −5 FCS 5	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
5	2	3	4	4
CORE 0 GENERATOR 5	CORE −1 GENERATOR 3	CORE 1 GENERATOR 2	LEGS 4 BOOSTER 0	LEGS 4 BOOSTER 0

防御性能

対弾	対爆	対EN
LEGS —	LEGS —	LEGS E10

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	⑩⑩⑩⑩⑩ ⑩⑩● 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
アサルトライフルⅡ RF-025 SCUDDER	1	2 3 ◆◆	弾｜スナイプ 2Hit	武装 5
	1	2 3 4 ◆◆◆	弾｜スナイプ 3Hit	＋
カテゴリ ライフル	1	2 3 4 5 ◆◆◆◆	弾｜スナイプ 4Hit	機体 5
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	狙撃 部位狙い（武装）		合計 10

腕武装L	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
ハンドミサイル HML-G2/P19MLT-04	2	7 ◆◆	爆｜ミサイル 2Hit	武装 0
	—	—	—	＋
カテゴリ ミサイル	—	—	—	機体 10
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		合計 10

肩武装R	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
可変式レーザーキャノン VE-60LCB	2	4 4 ◆◆	E｜スプレッド 2Hit	武装 5
	2	5 5 ◆◆◆	E｜スプレッド 3Hit	＋
カテゴリ キャノン	—	—	—	機体 10
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◇◇◇◇ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	チャージショット チャージ高速弾		合計 15

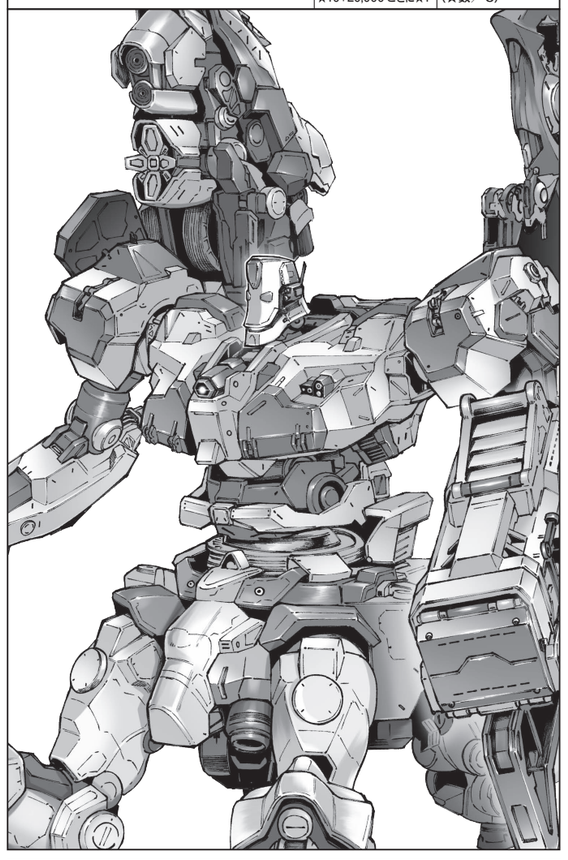
肩武装L	レンジ	コスト	追加防御性能	威力補正
パルスシールド投射機 EULE/60D	自身	3 ◆	弾 20	武装 0
	自身	6 ◆◆	爆 20 ／ E20	＋
カテゴリ その他	自身	9 ◆◆◆	弾 20 ／爆 20 ／ E20	機体 0
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◇◇◇◇ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	シールド投射		合計 0

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

四脚（支援型）

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 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

Trigger ③	習得 ☑	ホバリング滞空	四脚ならではの、脚を開いた滞空性能。それを使った戦術。

・ターン開始時 EN ダイスを獲得した直後、コストを支払うことで、ターン終了時まで「ホバリング状態」になる。

「ホバリング状態」
・滞空：「回避」を実行不能になる（クイックブースト回避のみ有効）。その代わり、どのアタックレートに対しても「1Hit」分を自動的に軽減する。
・直下射撃：「レンジ：2」のアタックを、「レンジ：1」で行うことができる。このときのアタックは「威力補正：+10」を得る。
・加えて、非戦闘時の「被弾イベント」でダメージの軽減を行うときに、ホバリング状態になるかどうかを選択してもよい。ホバリング状態になった場合、軽減判定の達成値を−1し、判定に成功すると 2Hit 分の軽減になる（通常は 1Hit 分軽減）。

Passive なし	習得 ☑	反動軽減（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軽減にする四脚だからこそのテクニック。

・「カテゴリ：BGL ／キャノン」の武装でアタックを行ったとき、アタック処理後、EN ダイスに「出目：⚂」を追加する。

Trigger ①	習得 ☐	部位狙い（レンジ1）	四つの脚でしっかりを体勢を確保し、的確に狙いを定める射撃技術。

・「レンジ：１（ホバリング滞空によってレンジが１に変更されたものも含む）」の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（「火力タイプ：フラスト」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。

Passive なし	習得 ☑	ブリッツ	相手をスタッガー状態にする予定で行動する電撃戦技術。それが成功したとき、大きな余裕が生まれる。

・このスキル習得者のアタックによってエネミーを撃破したとき、またはエネミーがスタッガー状態になったとき、「レンジ：０～２」に存在すべての味方機体（自身も含む）は EN ダイスに 1D を追加する（この 1Dはそれぞれのパイロットが振る）。
・この効果で EN ダイスが最大数を超えた場合は、即座に調整すること。
・この効果は１ターンに１回のみ有効。

Action ①	習得 ☑	行動支援	部隊の行動を同調させて、作戦を上手に推進するための指揮テクニック。

・同じエリアに存在する味方機体１体を対象とする。
・対象に「コストで消費したダイスの出目」の EN ダイスを１個追加する。
・この効果で EN ダイスが最大数を超えた場合は、即座に調整すること。
・手番中に１回まで有効。

コア拡張機能

Passive なし	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。

・コアへの適用ダメージか AP 損害を受けて、部位全損しそうなとき、残り⑩で踏みとどまる。
・１シナリオに１回まで有効。