

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

部位	名前	属性	価格
頭部 HEAD	HC-3000 WRECKER		★×3
胴体部 CORE	AC-J-120 BASHO	AP 60× 4Line	★×3
腕部 ARMS	AC-3000 WRECKER	AP 60× 2Line	★×4
脚部 LEGS	LG-022T BORNEMISSZA	AP 80× 2Line	★×1
Type タンク			
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P12SML		★×5
動力装置 GENERATOR	VP-20D		★×5
噴射機能 BOOSTER	なし		★
腕武装R WEAPON R	バズーカ M MAJESTIC	重量負荷 1 EN負荷 0	★×4
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	★×1
肩武装R SHOULDER R	連装グレネードキャノン SONGBIRDS	重量負荷 1 EN負荷 0	★×1
肩武装L SHOULDER L	ガトリングキャノン DF-GA-09 SHAO-WEI	重量負荷 1 EN負荷 0	★×3
合計		3 0	★×30

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
5	2
LEGS 5 CORE 0	GENERATOR 3 CORE -1

行為判定

対システム障害	サーチ	ハッキング	マニユアバ
2D+ 2	2D+ 0	2D+ 5	2D+ 0
HEAD 2	HEAD 0	HEAD 5	LEGS 0 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グナーになる。

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	-10	0
ARMS -5 FCS 0	ARMS -5 FCS -5	ARMS -5 FCS 5
BGL 15	ミサイル キャノン 5	その他 0
ARMS 10 FCS 5	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 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		
6	3	2	5	6
CORE 0	CORE 0	CORE 0	LEGS 5	LEGS 6
GENERATOR 6	GENERATOR 3	GENERATOR 2	BOOSTER —	BOOSTER —

防衛性能

対弾 LEGS 弾	対爆 LEGS 爆	対EN LEGS E10
--------------	--------------	-----------------

AP

部位	部位決定	損害概要	AP	AP記録																								
CORE	1~2	・1Line全損時:スタグナー状態 ・部位全損:リタイア状態	60× 4Line	<table border="1"><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr></table>	10	10	10	10	10	●●	10	10	10	10	10	●●	10	10	10	10	10	●●	10	10	10	10	10	●●
10	10	10	10	10	●●																							
10	10	10	10	10	●●																							
10	10	10	10	10	●●																							
10	10	10	10	10	●●																							
ARM (R)	3	・1Line全損時:スタグナー状態 ・部位全損:腕武装R、肩武装Rが使用禁止	60× 2Line	<table border="1"><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td></tr></table>	10	10	10	10	10	●●	10	10	10	10	10	●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●						
10	10	10	10	10	●●																							
10	10	10	10	10	●●																							
●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●																							
ARM (L)	4	・1Line全損時:スタグナー状態 ・部位全損:腕武装L、肩武装Lが使用禁止	60× 2Line	<table border="1"><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>●●</td></tr><tr><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td></tr></table>	10	10	10	10	10	●●	10	10	10	10	10	●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●						
10	10	10	10	10	●●																							
10	10	10	10	10	●●																							
●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●																							
LEGS	5~6	・1Line全損時:スタグナー状態 ・部位全損:回避、移動が禁止	80× 2Line	<table border="1"><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td></tr><tr><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td><td>10</td></tr><tr><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td><td>●●●●●●</td></tr></table>	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●						
10	10	10	10	10	10																							
10	10	10	10	10	10																							
●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●	●●●●●●																							

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
バズーカ M MAJESTIC	0	4	爆	ブラスト 1Hit	5
腕武装L	1	4	爆	ブラスト 1Hit	+
カテゴリ BGL	2	4	爆	ブラスト 1Hit	15
弾数		追撃低弾速			
		スキル			20

腕武装L

腕武装L	レンジ	コスト	属性	火カタイプ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	0
腕武装L	—	—	—	—	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	—	5
弾数		—			
		スキル			5

肩武装R

肩武装R	レンジ	コスト	属性	火カタイプHit数	威力補正
連装グレネードキャノン SONGBIRDS	0	4	爆	スプレッド 2Hit	0
肩武装R	1	4	爆	スプレッド 2Hit	+
カテゴリ BGL	2	4	爆	スプレッド 2Hit	15
弾数		低弾速			
		スキル			15

肩武装L

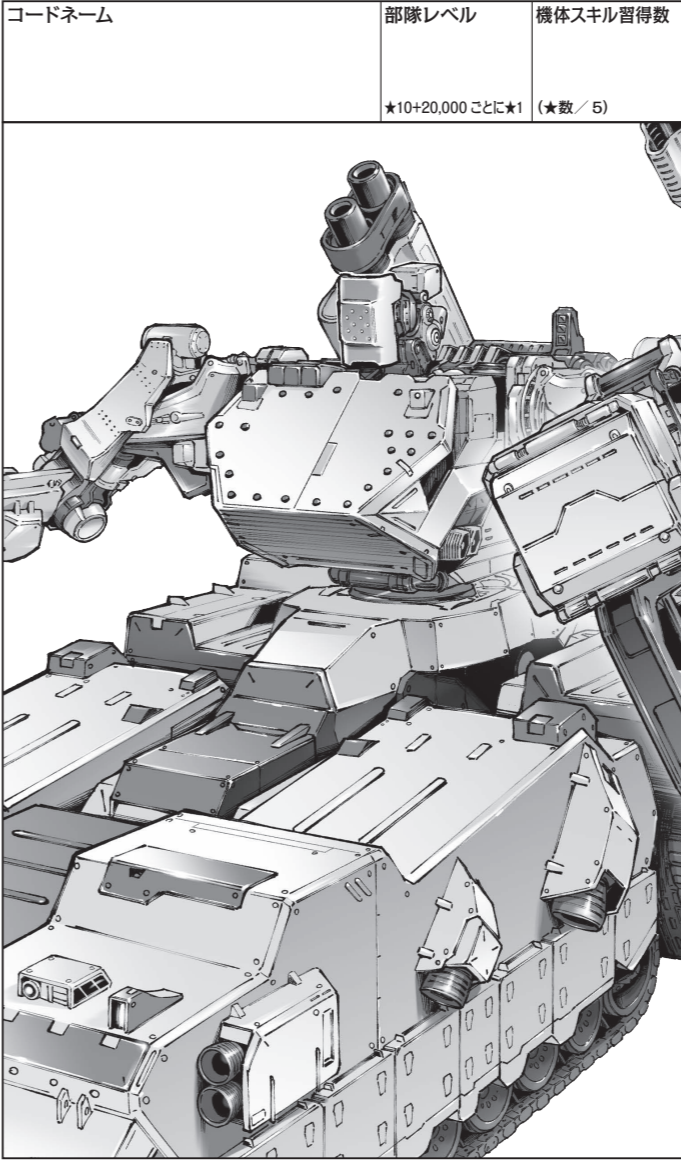
肩武装L	レンジ	コスト	属性	火カタイプHit数	威力補正
ガトリングキャノン DF-GA-09 SHAO-WEI	0	2	弾	ガトリング 3Hit	0
肩武装L	0	3	弾	ガトリング 4Hit	+
カテゴリ BGL	0	4	弾	ガトリング 5Hit	15
弾数		蜂の巣チャンス到来			
		スキル			15

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

タンク (重量型)

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	スキル名	説明
①①	☑	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。

・適用されたヒットレートに 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

Action	習得	スキル名	説明
④	☑	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。

・「移動」を 2 回連続して行う。
・1ターンに 1回まで有効。

Passive

Passive	習得	スキル名	説明
なし	☐	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	習得	スキル名	説明
②	☐	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。

・[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

Trigger	習得	スキル名	説明
なし	☐	クイックターン & アクセスメニュー調整	クイックターン機能、アクセスメニュー調整機能の拡張。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、マニユアバ判定を行うとき、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

Passive	習得	スキル名	説明
なし	☐	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

Passive	習得	スキル名	説明
なし	☐	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	習得	スキル名	説明
なし	☐	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 (アサルトフ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

Passive	習得	スキル名	説明
なし	☑	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このテクニク。

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

Trigger

Trigger	習得	スキル名	説明
②	☑	避弾経始	重装甲になりやすいタンクだからこそこの、被弾時に少しいたすをすまして装甲の厚いところにぶつかる防衛技術。

・エネミーのアタックを受けて、自身の被弾部位が決定したとき、コストを支払うことで、被弾部位を任意の別の部位に変更する。このスキルは「火カタイプ: フラスト」のアタックに対しては使用できない。

Trigger

Trigger	習得	スキル名	説明
①	☑	存在感	巨大になりやすい重量タンクだからこそこの存在感を示し、エネミーからの狙われ率をあげる戦術。

・エネミーのアタックの対象の範囲に含まれて、その範囲に複数の味方がいる場合、エネミーのアタックの対象を決定するとき、コストを支払うことで、自身を「3 体分」として対象の決定をさせる。

Passive

Passive	習得	スキル名	説明
なし	☐	ダスルアタック (肩武装)	肩武装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。

・「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。
・肩武装でアタックをしたとき、もうひとつの肩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。
・このスキルは「カテゴリ: その他」の武装では効果を発揮しない。

コア拡張機能

Action	習得	スキル名	説明
②②	☑	パルスプロテクション	コア拡張機能「パルスプロテクション」を解禁し装備可能とする。空間設置型のパルス防壁を展開する。

・この Action を行ったエリアを「プロテクションエリア」とする。
・ターン終了まで「プロテクションエリア」に存在する部隊全員は、「防衛性能: 弾 10 / 爆 10 / E10」を得る。ターン終了時に、プロテクションエリアの効果は消える。
・この効果は重複しない。
・戦闘 1 回につき、1回まで使用可能。