

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

ASSEMBLY RECORD SHEET

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

## パーツ/武装

頭部 HEAD	HC-2000 FINDER EYE	価格 ★×0
胴体部 CORE	CC-2000 ORBITER	AP 50×3Line 価格 ★×0
腕部 ARMS	AC-2000 TOOL ARM	AP 50×2Line 価格 ★×0
脚部 LEGS	2C-2000 CRAWLER	AP 40×3Line 価格 ★×0
Type 二脚		
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P10SLT	価格 ★×1
動力装置 GENERATOR	AG-J-098 JOSO	価格 ★×1
噴射機能 BOOSTER	ALULA/21E	価格 ★×3
腕武装R WEAPON R	アサルトライフル RF-024 TURNER	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×1
腕武装L WEAPON L	ハルスブレード Hi-32:BU-TT/A	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×2
肩武装R SHOULDER R	4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×0
肩武装L SHOULDER L	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
合計		0 0 ★×10

## 積載上限

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

## 行為判定

対システム障害	サーチ	ハッキング	マニユールバ
2D+ 2	2D+ 1	2D+ 1	2D+ 0
HEAD 2	HEAD 1	HEAD 1	LEGS 0 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 10ダメージ。 ・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	-5	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS -5	ARMS 0 FCS 0
BGL	ミサイル キャンオン	その他
0	5	0
ARMS 0 FCS 0	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		
5	4	2	③	②
CORE 0	CORE 0	CORE 0	LEGS 3	LEGS 3
GENERATOR 5	GENERATOR 4	GENERATOR 2	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	50×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

## 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
アサルトライフル RF-024 TURNER	1	③	弾   スナイプ 1Hit	5
カテゴリー ライフル	1	③④⑤	弾   スナイプ 3Hit	0
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	—
スキル	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	5

腕武装L	レンジ	コスト	属性   火カタイプHit数	威力補正
ハルスブレード Hi-32:BU-TT/A	0	②	E   メレー 1Hit	0
カテゴリー 近接	—	—	—	0
弾数	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
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	2	⑦	爆   ミサイル 2Hit	0
カテゴリー ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	—
スキル	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	5

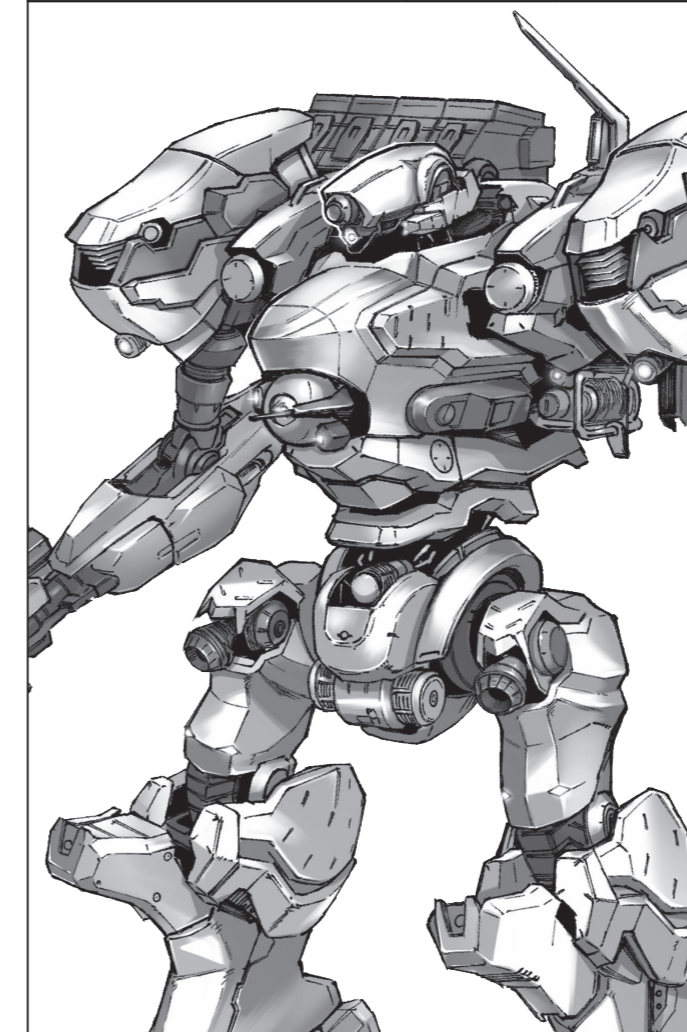
肩武装L	レンジ	コスト	属性   火カタイプHit数	威力補正
小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	1	⑦	爆   ミサイル 2Hit	0
カテゴリー ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	—
スキル	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—	5

# 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	☑		
・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	☑		
・「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	☐		
・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。
②	☐		
・[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。・一度の手番処理ごとに1回まで有効。			
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	☐		
・サーチ判定、ハッキング判定、マニユールバ判定を行うとき、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	☐		
・「弾数補充」1回分は取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	☐		
・「リペアキット使用」1回分は取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	☐		
・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	☐		
・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	☐		
・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	☐		
・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	☐		
・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	☐		
・コアへの適用ダメージか AP 10ダメージを受けて、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。			