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 Type 二脚	AP 40×3Line		価格 ★×0
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 1	EN負荷 0	価格 ★×1
腕武装L WEAPON L	パルスブレード 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 SHOULDERL	小型２連双対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×2
	合計	1	0	★×10

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
3	2
LEGS 3	GENERATOR 2
CORE 0	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+ 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 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	−5	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS −5	ARMS 0 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

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	4	2	3	2
CORE 0 GENERATOR 5	CORE 0 GENERATOR 4	CORE 0 GENERATOR 2	LEGS 3 BOOSTER 0	LEGS 3 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：スタッガー状態 ・部位全損：リタイア状態	50×3Line	⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ●●●●● ●●●
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	50×2Line	⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
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	50×2Line	⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ⑩⑩⑩⑩⑩ ●●● ●●●●● ●●● ●●●●● ●●●
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	40×3Line	⑩⑩⑩⑩● ●●● ⑩⑩⑩⑩● ●●● ⑩⑩⑩⑩● ●●● ●●●●● ●●●

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 RF-024 TURNER	1	3 ◆	弾 | スナイプ 1Hit	武装 5 + 機体 0
	1	34 ◆◆	弾 | スナイプ 2Hit	
カテゴリ ライフル	1	345 ◆◆◆	弾 | スナイプ 3Hit	
弾数 ◇◇◇◇◇ ◇◇◇◇◇ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◇◆◆◆◆ ◇◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		合計 5

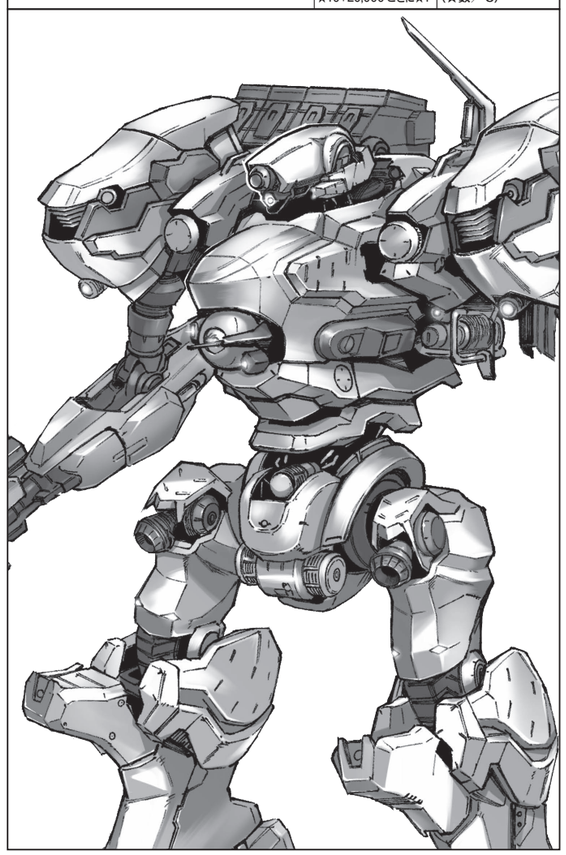
腕武装L	レンジ	コスト	属性 | 火力タイプ Hit数	威力補正
パルスブレード Hi-32:BU-TT/A	0	ゾロ2	E | メレー 1Hit	武装 0 + 機体 0
	0	ゾロ3	E | メレー 2Hit	
カテゴリ 近接	—	—	—	
弾数 なし	スキル	パルス干渉		合計 0

肩武装R	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	武装 0 + 機体 5
	—	—	—	
カテゴリ ミサイル	—	—	—	
弾数 ◇◇◇◇◆ ◇◇◇◇◆ ◇◇◇◇◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	—		合計 5

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

Action ②	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。

・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 なし	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。

・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 ①	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。

・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。

Action ②	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。

・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 ①	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。じっくりと腰を据えて射撃体勢を取ることで威力を上げる技術。

・手番中に次に行うアタック（「火力タイプ：メレー／フラスト」を除く）は、一度だけ「威力補正：+10」の効果を得る。

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。