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	LAMMERGEIER/44F			価格 ★×0
胴体部 CORE	LAMMERGEIER/40F	AP 50×2Line		価格 ★×1
腕部 ARMS	LAMMERGEIER/46F	AP 30×3Line		価格 ★×1
脚部 LEGS	NACHTREIHER/42E Type 二脚	AP 50×2Line		価格 ★×1
攻撃補助 FCS	FC-006 ABBOT			価格 ★×2
動力装置 GENERATOR	DF-GN-02 LING-TAI			価格 ★×0
噴射機能 BOOSTER	BUERZEL/21D			価格 ★×1
腕武装R WEAPON R	ショットガン SG-026 HALDEMAN	重量負荷 0	EN負荷 0	価格 ★×0
腕武装L WEAPON L	レーザーブレード Vvc-770LB	重量負荷 0	EN負荷 1	価格 ★×3
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	価格 ★×1
肩武装L SHOULDERL	なし	重量負荷	EN負荷	価格 ★
	合計	0	1	★×10

積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
1	4
LEGS 2 CORE −1	GENERATOR 3 CORE 1

行為判定

対システム障害	サーチ	ハッキング	マニューバ
2D+ 0	2D+ 3	2D+ 0	2D+ 4
HEAD 0	HEAD 3	HEAD 0	LEGS 3 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
10	5	0
ARMS 5 FCS 5	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 FCS 0
BGL	**ミサイル キャノン**	**その他**
−5	−5	0
ARMS 0 FCS −5	ARMS 0 FCS −5	ARMS 0 FCS 0

機動力

ENダイス 最大値	ENダイス ターン開始時	ENダイス 手番開始時	移動コスト	回避コスト
4	4	3	3	2
CORE −1 GENERATOR 5	CORE 1 GENERATOR 3	CORE 1 GENERATOR 2	LEGS 3 BOOSTER 0	LEGS 2 BOOSTER 0

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	50×2Line	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	30×3Line	⑩⑩⑩●● ●●● ⑩⑩⑩●● ●●● ⑩⑩⑩●● ●●● ●●●●● ●●●
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	30×3Line	⑩⑩⑩●● ●●● ⑩⑩⑩●● ●●● ⑩⑩⑩●● ●●● ●●●●● ●●●
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	50×2Line	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
ショットガン SG-026 HALDEMAN	0	2 3 ◆◆	弾｜スプレッド 2Hit	武装 0
	0	4 5 ◆◆◆	弾｜スプレッド 3Hit	＋ 機体 5
カテゴリ ショットガン	—	—	—	合計 5
弾数 ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル			

腕武装L	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
レーザーブレード Vvc-770LB	0	ゾロ2	E｜メレー 2Hit	武装 −10
	—	—	—	＋ 機体 10
カテゴリ 近接	—	—	—	合計 0
弾数 消費なし	スキル	チャージ薙ぎ払い		

肩武装R	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
連装グレネードキャノン SONGBIRDS	0	4 4 4 ◆◆	爆｜スプレッド 2Hit	武装 0
	1	4 4 ◆◆	爆｜スプレッド 2Hit	＋ 機体 −5
カテゴリ BGL	2	4 ◆	爆｜スプレッド 2Hit	合計 −5
弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	低弾速		

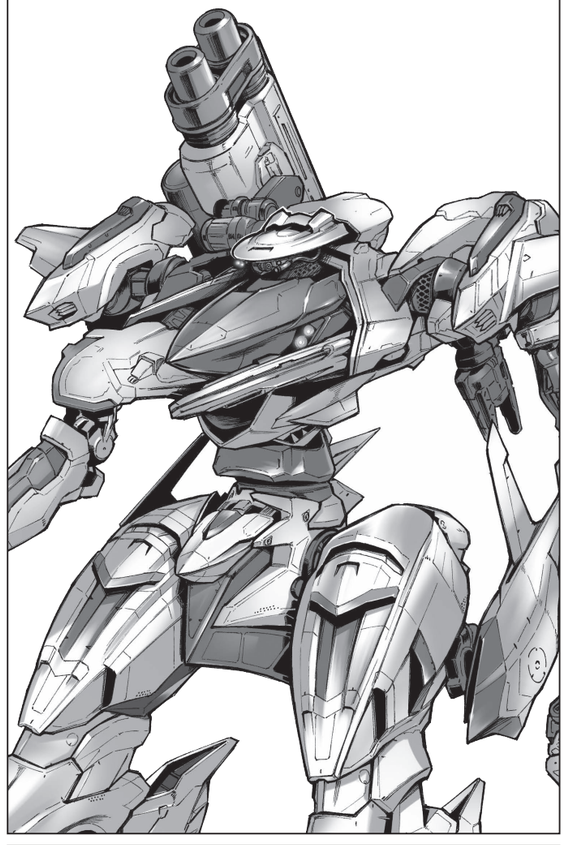
肩武装L	レンジ	コスト	属性｜火力タイプHit数	威力補正
なし				武装
				＋ 機体
カテゴリ				合計
弾数	スキル			

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

二脚 （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 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。

・適用されたダメージを2hit 分軽減する（通常の回避を組み合わせてもよい）。
・一度の Reaction に対して、1回までしか使用できない。

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。

・「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 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。

Passive なし	習得 ☐	アサルトチャージ	アサルトブーストやクイックブーストを活用した、突撃による戦闘技術。

・「移動（スキル効果による移動でもよい）」の直後に行うアタックは、一度だけ「威力補正：+10」を得る。
・移動1回につき1回まで有効。

Passive なし	習得 ☐	ダブルアタック（腕武装）	両腕に同じ武装を装備しているときにだけできる、連続攻撃のテクニック。

・「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。
・腕武装でアタックをしたとき、もうひとつの腕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。
・弾数のない腕武装ではこのスキルの効果は得られない。

Action 特殊	習得 ☐	近接攻撃追随性能強制停止	近接武装の持つ「対象を自動的に追随する効果」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。

・「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が持つ必要な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近接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

Action ゾロ2	習得 ☐	アサルトアーマー	コア拡張機能「アサルトアーマー」を解禁し装備可能とする。機体を中心としたパルス爆発であり、広範囲に衝撃を与える。

・同じエリアに存在しているすべてのエネミーをスタッガー状態（109 頁）にする。
・１シナリオに1回まで有効。