# 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<br>★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<br>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<br>CORE −1 | GENERATOR 3<br>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<br>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<br>FCS 5 | ARMS 0<br>FCS 5 | ARMS 0<br>FCS 0 |
| **BGL** | **ミサイル キャノン** | **その他** |
| −5 | −5 | 0 |
| ARMS 0<br>FCS −5 | ARMS 0<br>FCS −5 | ARMS 0<br>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 |
|---|---|---|---|---|
| 4 | 4 | 3 | 3 | 2 |
| CORE −1<br>GENERATOR 5 | CORE 1<br>GENERATOR 3 | CORE 1<br>GENERATOR 2 | LEGS 3<br>BOOSTER 0 | LEGS 2<br>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<br>・部位全損：リタイア状態 | 50×2Line | 10 10 10 10 10 ●●●<br>10 10 10 10 10 ●●●<br>●●●●● ●●●<br>●●●●● ●●● |
| ARM (R) | 3 | ・1Line 全損時：スタッガー状態<br>・部位全損：腕武装 R、肩武装 R が使用禁止 | 30×3Line | 10 10 10 ●● ●●●<br>10 10 10 ●● ●●●<br>10 10 10 ●● ●●●<br>●●●●● ●●● |
| ARM (L) | 4 | ・1Line 全損時：スタッガー状態<br>・部位全損：腕武装 L、肩武装 L が使用禁止 | 30×3Line | 10 10 10 ●● ●●●<br>10 10 10 ●● ●●●<br>10 10 10 ●● ●●●<br>●●●●● ●●● |
| LEGS | 5～6 | ・1Line 全損時：スタッガー状態<br>・部位全損：回避、移動が禁止 | 50×2Line | 10 10 10 10 10 ●●●<br>10 10 10 10 10 ●●●<br>●●●●● ●●●<br>●●●●● ●●● |

## 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 | + |
| カテゴリ ショットガン | — | — | — | 機体 5 |
| 弾数 ◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◇◇◇◆◆ ◆◆◆◆◆ | 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 |
|---|---|---|---|---|
| レーザーブレード Vvc-770LB | 0 | ゾロ2 | E｜メレー 2Hit | 武装 −10 |
| | — | — | — | + |
| カテゴリ 近接 | — | — | — | 機体 10 |
| 弾数 消費なし | スキル | チャージ薙ぎ払い | | 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 |
|---|---|---|---|---|
| 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 | + |
| カテゴリ BGL | 2 | 4 ◆◆ | 爆｜スプレッド 2Hit | 機体 −5 |
| 弾数 ◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆<br>◇◇◇◇◆ ◆◆◆◆◆<br>◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆<br>◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ | スキル | 低弾速 | | 合計 −5 |

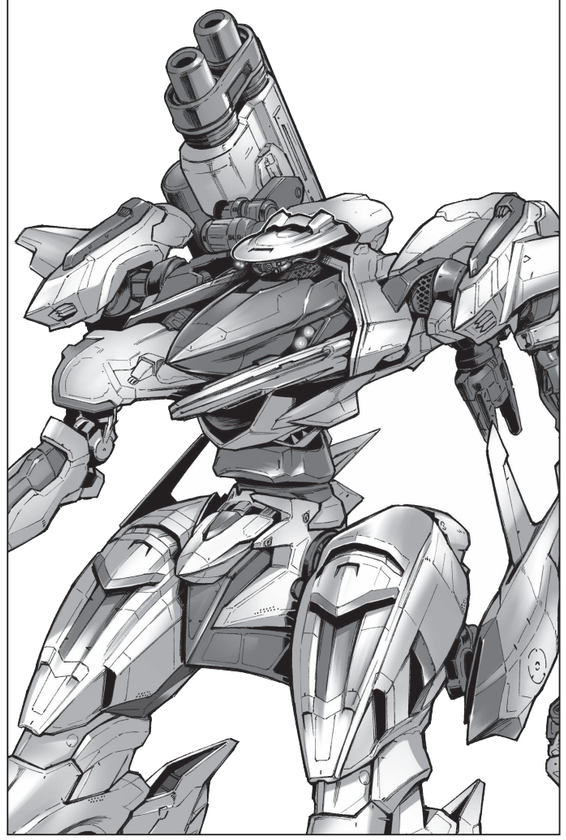
| 肩武装L | レンジ | コスト | 属性｜火力タイプHit数 | 威力補正 |
|---|---|---|---|---|
| なし | | | | 武装 |
| | | | | + |
| カテゴリ | | | | 機体 |
| 弾数 | スキル | | | 合計 |

# 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 1 1 | 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。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。

| 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。