

TRPG ARMORED CORE VI  
FIRES OF RUBICON  
ASSEMBLY RECORD SHEET

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

パーツ/武装

| 部位              | 名前                       | AP            | 価格     |
|-----------------|--------------------------|---------------|--------|
| 頭部 HEAD         | DF-HD-08 TIAN-QIANG      |               | ★×0    |
| 胴体部 CORE        | BD-012 MELANDER C3       | 70×2Line      | ★×2    |
| 腕部 ARMS         | DF-AR-08 TIAN-QIANG      | 70×1Line      | ★×2    |
| 脚部 LEGS         | KASUAR/42Z               | 40×2Line      | ★×0    |
| Type            | 逆関節                      |               |        |
| 攻撃補助 FCS        | FCS-G1/P01               |               | ★×0    |
| 動力装置 GENERATOR  | AG-J-098 JOSO            |               | ★×1    |
| 噴射機能 BOOSTER    | ALULA/21E                |               | ★×3    |
| 腕武装R WEAPON R   | ハンドガン HG-003 COQUILLETT  | 重量負荷 0 EN負荷 0 | 価格 ★×0 |
| 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 SHOULDER L | なし                       | 重量負荷 0 EN負荷 0 | 価格 ★   |
| 合計              |                          | 0 0           | ★×10   |

積載上限

|                  |                       |
|------------------|-----------------------|
| 限界重量負荷<br>1      | 限界EN負荷<br>2           |
| LEGS 1<br>CORE 0 | GENERATOR 2<br>CORE 0 |

行為判定

| 対システム障害 | サーチ   | ハッキング | マニニューバ         |
|---------|-------|-------|----------------|
| 2D+ 0   | 2D+ 1 | 2D+ 2 | 2D+ 3          |
| HEAD    | HEAD  | HEAD  | LEGS           |
| 0       | 1     | 2     | 3<br>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aggerになる。

機体威力補正

|                 |                 |                 |
|-----------------|-----------------|-----------------|
| 近接 5            | ハンドガン ショットガン 0  | ライフル マシンガン 0    |
| ARMS 5<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0 |
| BGL 0           | ミサイル キャンン 0     | その他 0           |
| ARMS 0<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0 | ARMS 0<br>FCS 0 |

機動力

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

防衛性能

|           |           |            |
|-----------|-----------|------------|
| 対弾 LEGS — | 対爆 LEGS — | 対EN 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agger状態<br>・部位全損:リタイア状態         | 70×2Line | 10/10/10/10/10/10 |
| ARM (R) | 3    | ・1Line全損時:スタagger状態<br>・部位全損:腕武装R、肩武装Rが使用禁止 | 70×1Line | 10/10/10/10/10    |
| ARM (L) | 4    | ・1Line全損時:スタagger状態<br>・部位全損:腕武装L、肩武装Lが使用禁止 | 70×1Line | 10/10/10/10/10    |
| LEGS    | 5~6  | ・1Line全損時:スタagger状態<br>・部位全損:回避、移動が禁止       | 40×2Line | 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 |
|-------------------------|-------|-----|-------|-----------|------|
| ハンドガン HG-003 COQUILLETT | 0-1   | 1   | 弾     | ノーマル 1Hit | 0    |
| パルスブレード Hi-32:BU-TT/A   | 0-1   | 2   | 弾     | ノーマル 2Hit | +    |
| カテゴリ                    | ハンドガン | 0-1 | 弾     | ノーマル 3Hit | 0    |
| 弾数                      | 消費なし  | スキル | パルス干渉 |           | 0    |
| 合計                      |       |     |       |           | 0    |

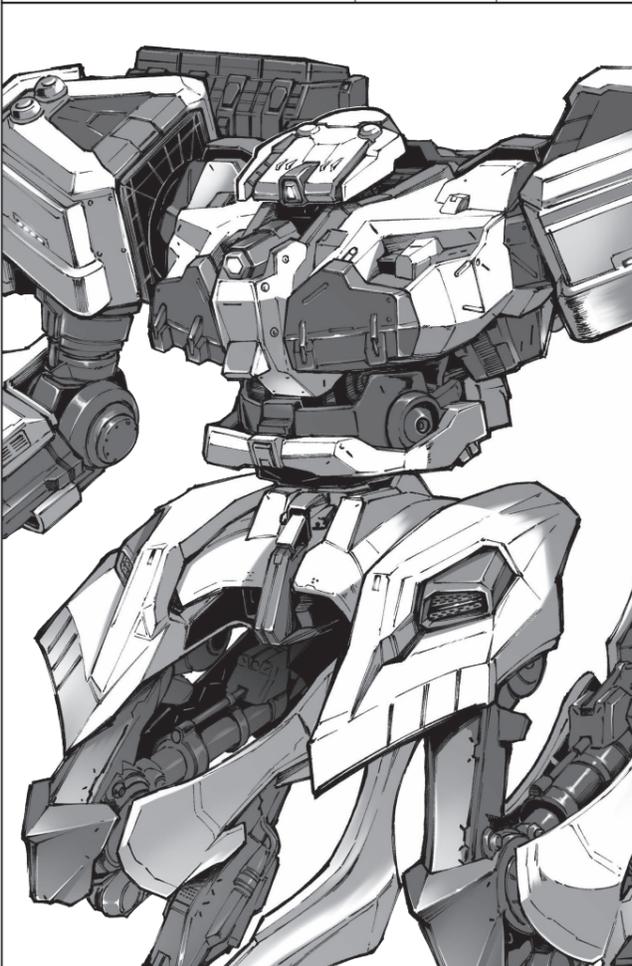
| 腕武装L                  | レンジ  | コスト | 属性    | 火カタイプHit数 | 威力補正 |
|-----------------------|------|-----|-------|-----------|------|
| パルスブレード Hi-32:BU-TT/A | 0    | 2   | E     | メレー 1Hit  | 0    |
|                       | 0    | 3   | E     | メレー 2Hit  | +    |
| カテゴリ                  | 近接   | —   | —     | —         | 5    |
| 弾数                    | 消費なし | スキル | パルス干渉 |           | 5    |
| 合計                    |      |     |       |           | 5    |

| 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 | 0    | 7   | 爆  | ミサイル 2Hit | 0    |
| カテゴリ                     | ミサイル | —   | —  | —         | 0    |
| 弾数                       | 消費なし | スキル |    |           | 0    |
| 合計                       |      |     |    |           | 0    |

| 肩武装L | レンジ | コスト | 属性 | 火カタイプHit数 | 威力補正 |
|------|-----|-----|----|-----------|------|
| なし   |     |     |    |           | 0    |
| カテゴリ |     |     |    |           | +    |
| 弾数   |     | スキル |    |           | 0    |
| 合計   |     |     |    |           | 0    |

TRPG ARMORED CORE VI  
FIRES OF RUBICON  
逆関節 (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<br>★10+20,000ごとに★1 (★数/5) |
|--------|-------|------------------------------------|



基本 OS スキル

| Reaction | 習得                                  | スキル名       | 概要                                       |
|----------|-------------------------------------|------------|--|
| ① ①      | <input type="checkbox"/>            | クイックフースト回避 | フースタを瞬間的に爆發させることで、一時的に高機動化する技術。          |
|          | <input type="checkbox"/>            | アサルトフースト移動 | フースタを高出力で噴射し続ける、突進技術。                    |
| ④        | <input checked="" type="checkbox"/> | 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。        |
|          | <input type="checkbox"/>            | ジャンプ回避     | 逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニク。着地後にさらなる行動力を得る。  |
|          | <input type="checkbox"/>            | 急降下攻撃      | 逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニク。                |
|          | <input type="checkbox"/>            | 立体機動       | 逆関節ならではの跳躍力を利用した、無尽蔵に飛び回って相手を攪乱する行動テクニク。 |
|          | <input type="checkbox"/>            | 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。    |
|          | <input type="checkbox"/>            | 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。  |

共通スキル

| Action | 習得                                  | スキル名               | 概要   |
|--------|-------------------------------------|--------------------|--|
| ②      | <input checked="" type="checkbox"/> | 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。                             |
|        | <input type="checkbox"/>            | 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。 |
|        | <input type="checkbox"/>            | 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。                              |
|        | <input type="checkbox"/>            | 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。                            |

専用スキル

| Reaction | 習得                       | スキル名     | 概要                                       |
|----------|--------------------------|----------|--|
| ②        | <input type="checkbox"/> | ジャンプ回避   | 逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニク。着地後にさらなる行動力を得る。  |
|          | <input type="checkbox"/> | 急降下攻撃    | 逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニク。                |
|          | <input type="checkbox"/> | 立体機動     | 逆関節ならではの跳躍力を利用した、無尽蔵に飛び回って相手を攪乱する行動テクニク。 |
|          | <input type="checkbox"/> | ヒット&アウェイ | 逆関節ならではの跳躍力を利用した、機動力のある近接攻撃テクニク。         |

コア拡張機能

| Trigger | 習得                       | スキル名    | 概要  |
|---------|--------------------------|---------|---|
| ①       | <input type="checkbox"/> | パルスアーマー | コア拡張機能「パルスアーマー」を解除し装備可能とする。機体追従型のパルス防壁を作り出し、一時的に防衛性能を飛躍的に高める。 |