

# 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	DF-HD-08 TIAN-QIANG	価格	★×0	
胴体部 CORE	BD-012 MELANDER C3	AP 70× 2Line	価格 ★×2	
腕部 ARMS	DF-AR-08 TIAN-QIANG	AP 70× 1Line	価格 ★×2	
脚部 LEGS	KASUAR/42Z	AP 40× 2Line	価格 ★×0	
Type 逆関節				
攻撃補助 FCS	FCS-G1/P01	価格	★×0	
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	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	EN負荷	価格 ★
合計		0	0	★×10

### 積載上限

限界重量負荷	限界EN負荷
1	2
LEGS 1 CORE 0	GENERATOR 2 CORE 0

### 行為判定

対システム障害 2D+ 0	サーチ 2D+ 1	ハッキング 2D+ 2	マニユーマ 2D+ 3
HEAD 0	HEAD 1	HEAD 2	LEGS 3 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グガーになる。		

### 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 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0
BGL	0	ミサイル キャノン	0	その他	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	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	3	3	2	1
CORE 0	CORE 1	CORE 1	LEGS 2	LEGS 2
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	70× 2Line	●●●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●●●●
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	70× 1Line	●●●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●●●●
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	70× 1Line	●●●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●●●●
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× 2Line	●●●●●●●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●●●●●●●

### 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
ハンドガン HG-003 COQUILLETT	0-1	1	弾   ノーマル 1Hit	武装 0
パルスブレード Hi-32:BU-TT/A	0-1	3	弾   ノーマル 2Hit	+ 0
カテゴリ ハンドガン	0-1	3	弾   ノーマル 3Hit	0
弾数 消費なし	スキル			合計 0

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	2	E   メレー 1Hit	武装 0
	0	3	E   メレー 2Hit	+ 0
カテゴリ 近接	—	—	—	0
弾数 消費なし	スキル			合計 5

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

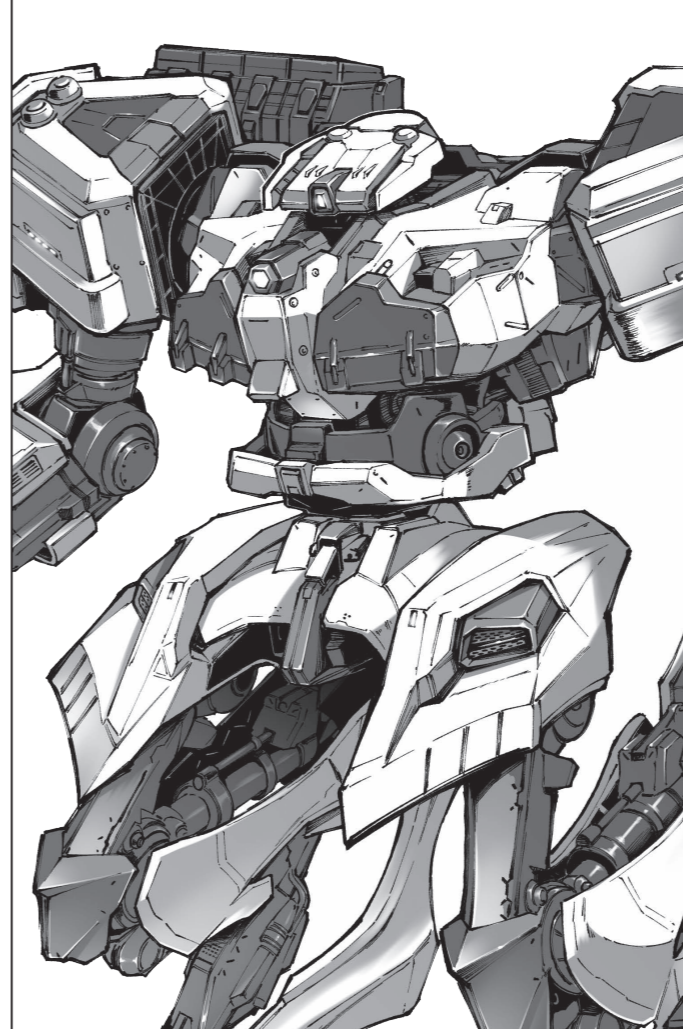
肩武装L	レンジ	コスト	属性   火力タイプHit数	威力補正
なし				武装 0
				+ 0
カテゴリ				0
弾数	スキル			合計 0

# 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
	★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	<input type="checkbox"/>		
・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	フースタを高出力で噴射し続ける、突進技術。
④	<input checked="" type="checkbox"/>		
・「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	<input type="checkbox"/>		
・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	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	<input checked="" type="checkbox"/>		
・「レンジ:0 / 対象:エネミー1体」で「弾   メレー1Hit (-10)」の攻撃を行う。 ・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	<input type="checkbox"/>		
・サーチ判定、ハッキング判定、マニユーマ判定を行うとき、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	<input type="checkbox"/>		
・「弾数補充」1回分は取返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	<input type="checkbox"/>		
・「リペアキット使用」1回分は取返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

Reaction	習得	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。
②	<input type="checkbox"/>		
・適用されたヒットレートを1Hit分軽減する(通常の回避やクイックフースト回避を組み合わせてもよい)。 ・効果適用後、ENダイスに1Dを追加する。 ・一度のヒットレートに対して、1回まで有効。			
Passive	習得	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
・ターン開始時、手番開始時 ENダイスを獲得した直後、「出目:□」を1つ選んで振り直すことができる(持ち越しているENダイスの出目にも有効)。 ・加えて、非戦闘時の「被弾決定イベント」でダメージの軽減を行うとき、軽減判定に成功すると2Hit分の軽減になる(通常は1Hit分軽減)。			
Action	習得	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。
③③	<input type="checkbox"/>		
・「レンジ:1」にいるエネミー1体を対象とする。 ・武装またはスキルにある「レンジ:0または1」の攻撃パターンを1つ選び、攻撃のための弾数を消費する(弾数消費なしの武装またはスキルを選択してもよい)。その場合、弾数消費の代わりに、その武装を装備しているARMに「AP 損害:⑩⑩」を適用すること。 ・上記に選択した攻撃パターンを「+1Hit」して、対象にダメージを与える。 ・効果適用後、使用者は対象のいるエリアに強制的に「移動」する。			
Passive	習得	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
・「カテゴリ:近接」の武装で攻撃を行った直後、即座に「移動」をコストなしで行ってもよい(急降下攻撃などのスキルによるアタックも含む)。			
Action	習得	近接攻撃追従性能強制停止	近接武装の持つ「対象を自動的に追従する効果」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ク。
特殊	<input type="checkbox"/>		
・「カテゴリ:近接」の武装が未使用の場合、その武装の攻撃パターンを持つ必要の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

Trigger	習得	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、一時的に防御性能を飛躍的に高める。
①	<input type="checkbox"/>		
・ダメージを適用されるときに使用を宣言できる(回避や他のリアクションと併用可能)。 ・ターン終了まで、「防御性能:弾20 / 爆20 / E20」を得る。 ・1シナリオに1回まで有効。			