

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		価格
頭部 HEAD	HD-011 MELANDER	★×1
胴体部 CORE	VP-40S	AP 60×2Line 価格 ★×0
腕部 ARMS	AR-011 MELANDER	AP 30×3Line 価格 ★×3
脚部 LEGS	LAMMERGEIER/42F	AP 40×4Line 価格 ★×0
Type 四脚		
攻撃補助 FCS	FCS-G1/P01	価格 ★×0
動力装置 GENERATOR	VP-20S	価格 ★×3
噴射機能 BOOSTER	BST-G1/P10	価格 ★×0
腕武装R WEAPON R	レーザーライフル VP-66LR	重量負荷 0 EN負荷 1 価格 ★×1
腕武装L WEAPON L	レーザーライフル VP-66LR	重量負荷 0 EN負荷 1 価格 ★×1
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 SHOULDER L	パルスシールド SI-24:SU-Q5	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×0
合計		1 2 ★×10

積載上限	
限界重量負荷	限界EN負荷
2	5
LEGS 3 CORE -1	GENERATOR 4 CORE 1

行為判定			
対システム障害	サーチ	ハッキング	マニユバ
2D+ 0	2D+ 0	2D+ 4	2D+ 2
HEAD 0	HEAD 0	HEAD 4	LEGS 2 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	ハンドガン ショットガン	ライフル マシンガン
0	5	5
ARMS 0 FCS 0	ARMS 5 FCS 0	ARMS 5 FCS 0
BGL	ミサイル キャノン	その他
0	0	0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 0

機動力			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	2	4	4
CORE 0	CORE 0	CORE 0	LEGS 4	LEGS 4
GENERATOR 5	GENERATOR 3	GENERATOR 2	BOOSTER 0	BOOSTER 0

防御性能		
対弾	対爆	対EN
LEGS —	LEGS —	LEGS E10

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	60×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	30×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	30×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×4Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

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
レーザーライフル VP-66LR	1	連番2 ◆◆	E スナイプ 2Hit	武装 0
レーザーライフル VP-66LR	1	連番3 ◆◆◆	E スナイプ 3Hit	+
カテゴリ ライフル	—	—	—	機体 5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	チャージショット		合計 5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル		5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			

腕武装L	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
レーザーライフル VP-66LR	1	連番2 ◆◆	E スナイプ 2Hit	武装 0
レーザーライフル VP-66LR	1	連番3 ◆◆◆	E スナイプ 3Hit	+
カテゴリ ライフル	—	—	—	機体 5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	チャージショット		合計 5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル		5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			

肩武装R	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
連装グレネードキャノン SONGBIRDS	0	444 ◆◆◆	爆 スプレッド 2Hit	武装 0
連装グレネードキャノン SONGBIRDS	1	444 ◆◆◆	爆 スプレッド 2Hit	+
カテゴリ BGL	2	4 ◆	爆 スプレッド 2Hit	機体 0
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	低弾速		合計 0
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル		0
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆			

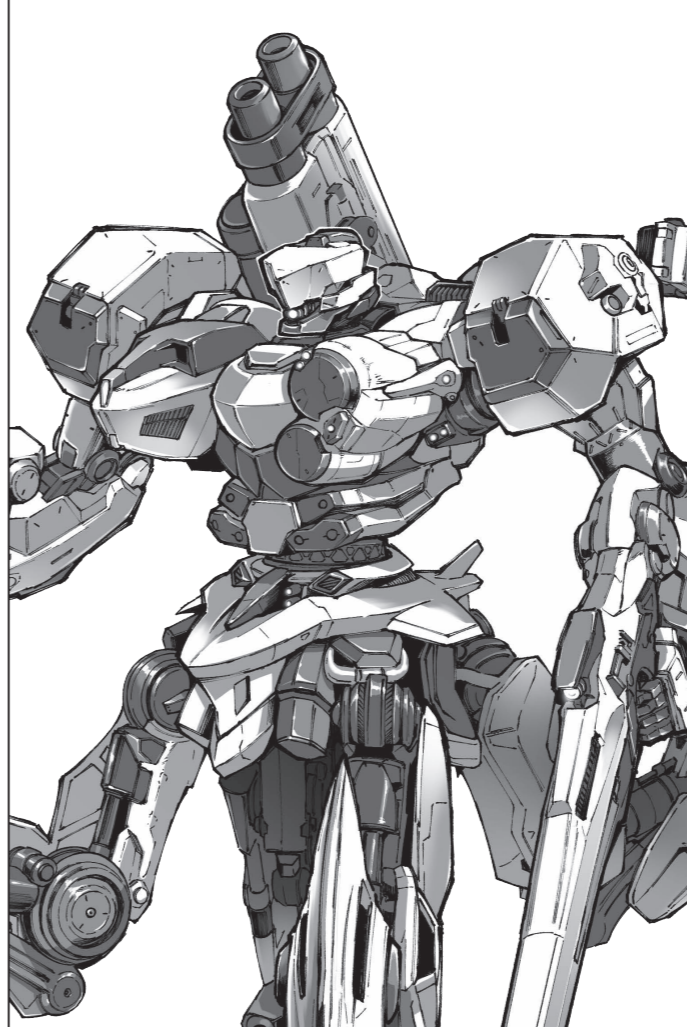
肩武装L	レンジ	コスト	追加防御性能	威力補正
パルスシールド SI-24:SU-Q5	自身	2 ◆	弾 20	武装 0
パルスシールド SI-24:SU-Q5	自身	2 ◆	爆 20	+
カテゴリ シールド	自身	2 ◆	E 20	機体 0
弾数	消費なし	シールドガード		合計 0
		スキル		0

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

四脚 (爆撃型)

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
①①	<input type="checkbox"/>	フ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	習得	アサルトフースト移動
④	<input checked="" type="checkbox"/>	フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
・「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
なし	<input type="checkbox"/>	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] / タイムコスト : 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
②	<input type="checkbox"/>	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	習得	クイックターン & アクセス速度調整
なし	<input type="checkbox"/>	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、マニユバ判定を行うとき、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:000)		
Passive	習得	追加弾倉常備
なし	<input type="checkbox"/>	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	習得	リペアキット常備
なし	<input type="checkbox"/>	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		
Trigger	習得	ホバリング滞空
③	<input checked="" type="checkbox"/>	四脚ならではの、脚を開いた滞空性能。それを使った戦術。
・ターン開始時 EN ダイスを獲得した直後、コストを支払うことで、ターン終了時まで「ホバリング状態」になる。		
[ホバリング状態] ・滞空「回避」を実行不能になる(クイックスーフト回避のみ有効)。その代わり、どのアタックレートに対してでも「1Hit」分を自動的に軽減する。 ・直下射撃:[レンジ:2] のアタックを、「レンジ:1」で行うことができる。このときのアタックは「威力補正:+10」を得る。 ・加えて、非戦闘時の「被弾イベント」でダメージの軽減を行うときに、ホバリング状態になるかどうかを選択してもよい。ホバリング状態になった場合、軽減判定の達成値を-1し、判定に成功すると2Hit分の軽減になる(通常は1Hit分軽減)。		
Passive	習得	反動軽減 (BGL/キャノン)
なし	<input type="checkbox"/>	バズーカ、グレネード、ランチャー、キャノンによる砲撃時の反動を軽減する四脚だからこそデクニック。
・[カテゴリ:BGL/キャノン] の武装でアタックを行ったとき、アタック処理後、EN ダイスに「出目: ②」を追加する。		

Action		
習得	<input type="checkbox"/>	雲隠れ
①①	<input type="checkbox"/>	障害物を利用したホバリング滞空で、エネミーからの目を避けるように行動する隠密技術。
・マップ戦闘中、またはボス戦闘中に行動順カードが「2~10」の手番の場合のみ使用可能。 ・ターン終了まで、戦場から自身のコマを取り除き、その場にいらない扱いにする(エネミーや味方からのあらゆる効果の対象にならなくなる)。 ・ターン終了時、または同じターン中にもう一度手番が回ってきた場合、この効果を失い、このスキルを持つ機体を元いたエリアに戻す。		
Passive	習得	ホバリング移動
なし	<input type="checkbox"/>	ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
・ホバリング状態の場合、手番開始時に1回だけ「移動」をコストなしで行える。何らかの[Action]を実行すると、このスキルの効果は発揮できない。 ・ホバリング移動を行った場合、EN ダイスに「出目: ②」を追加する。 ・この効果で EN ダイスが最大数を超えた場合は、即座に調整すること。		
Passive	習得	直下射撃+
なし	<input type="checkbox"/>	ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
・ホバリング状態で「直下射撃」によるアタックを「威力補正:+20」に変更する。		

Action		
習得	<input type="checkbox"/>	雲隠れ
①①	<input type="checkbox"/>	障害物を利用したホバリング滞空で、エネミーからの目を避けるように行動する隠密技術。
・マップ戦闘中、またはボス戦闘中に行動順カードが「2~10」の手番の場合のみ使用可能。 ・ターン終了まで、戦場から自身のコマを取り除き、その場にいらない扱いにする(エネミーや味方からのあらゆる効果の対象にならなくなる)。 ・ターン終了時、または同じターン中にもう一度手番が回ってきた場合、この効果を失い、このスキルを持つ機体を元いたエリアに戻す。		

Passive		
習得	<input type="checkbox"/>	ホバリング移動
なし	<input type="checkbox"/>	ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
・ホバリング状態の場合、手番開始時に1回だけ「移動」をコストなしで行える。何らかの[Action]を実行すると、このスキルの効果は発揮できない。 ・ホバリング移動を行った場合、EN ダイスに「出目: ②」を追加する。 ・この効果で EN ダイスが最大数を超えた場合は、即座に調整すること。		
Passive	習得	直下射撃+
なし	<input type="checkbox"/>	ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
・ホバリング状態で「直下射撃」によるアタックを「威力補正:+20」に変更する。		

コア拡張機能		
Trigger	習得	パルスアーマー
①	<input type="checkbox"/>	コア拡張機能「パルスアーマー」を解禁し装備可能とする。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。
・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。		