

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

パーティ/武装			
頭部 HEAD	HD-012 MELANDER C3	価格 ★×2	
胴体部 CORE	BD-011 MELANDER	AP 60× 3Line	価格 ★×2
腕部 ARMS	AR-012 MELANDER C3	AP 40× 2Line	価格 ★×2
脚部 LEGS	LG-022T BORNEMISSZA	AP 80× 2Line	価格 ★×1
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P10SLT		価格 ★×1
動力装置 GENERATOR	DF-GN-02 LING-TAI		価格 ★×0
噴射機能 BOOSTER	なし		価格 ★
腕武装R WEAPON R	レーザーハンドガン VP-66LH	重量負荷 0	EN負荷 1
腕武装L WEAPON L	バズーカ DF-BA-06 XUAN-GE	重量負荷 1	EN負荷 0
肩武装R SHOULDER R	レーザーキャノン VP-60LCS	重量負荷 1	EN負荷 1
肩武装L SHOULDER L	4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	重量負荷 0	EN負荷 0
		合計	2
		合計	2
積載上限			
限界重量負荷	5	限界EN負荷	3
LEGS 5	GENERATOR 3	CORE 0	CORE 0

行為判定			
対システム障害 2D+ 2	サーチ 2D+ 3	ハッキング 2D+ 1	マニューバ 2D+ 0
HEAD 2	HEAD 3	HEAD 1	LEGS 0 BOOSTER —
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 以上適用さればスタッガーリ。			

機体威力補正			
近接 0	ハンドガン ショットガン	ライフル マシンガン	0
ARMS 0	ARMS 5	ARMS 0	ARMS 0
FCS 0	FCS -5	FCS 0	FCS 0
BGL -5	ミサイル キャノン 10	その他 0	
ARMS -5	ARMS 5	ARMS 0	
FCS 0	FCS 5	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 4	手番開始時 1	5
CORE 0 GENERATOR 5	CORE 1 GENERATOR 3	CORE -1 GENERATOR 2	LEGS 5 BOOSTER —
			LEGS 6 BOOSTER —

防御性能			
対弾 LEGS 弾 10	対爆 LEGS 爆 10	対EN LEGS E10	

AP				
部位	部位決定	損害概要	AP	AP記録
CORE	1 ~ 2	・1Line 全損時：スタッガーリ ・部位全損：リタイアリ	60× 3Line	10 10 10 10 10 10 ●● 10 10 10 10 10 10 ●● 10 10 10 10 10 10 ●● ●●●●●●●●●●
ARM (R)	3	・1Line 全損時：スタッガーリ ・部位全損：腕武装 R、肩武装 R が使 用禁止	40× 2Line	10 10 10 10 ●●●● 10 10 10 10 ●●●● ●●●●●●●●●●
ARM (L)	4	・1Line 全損時：スタッガーリ ・部位全損：腕武装 L、肩武装 L が使 用禁止	40× 2Line	10 10 10 10 ●●●● 10 10 10 10 ●●●● ●●●●●●●●●●
LEGS	5 ~ 6	・1Line 全損時：スタッガーリ ・部位全損：回避、移動が禁止	80× 2Line	10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 10 ●●●●●●●●●●●●●●●●

腕武装R	レンジ	コスト	属性	火力タイプ	Hit数
レーザーハンドガン VP-66LH	0-1	◆	E	ノーマル	1Hit
	0-1	◆◆	E	ノーマル	2Hit
カテゴリ ハンドガン	0-1	◆◆◆◆	E	ノーマル	3Hit
弾数	◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆ ◆◆◆◆◆	スキル	チャージショット		

腕武装L	レンジ	コスト	属性	火力タイプ	Hit数	威力補正
バズーカ DF-BA-06 XUAN-GE	1	◆	E	爆	1Hit	武装 0
	2	◆◆	E	爆	1Hit	+ 機体 0
カテゴリ B G L	—	—	—	—	—	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
レーザーキャノン VP-60LCS	2	◆◆	E	スプレッド	1Hit	武装 15
	2	◆◆◆◆	E	スプレッド	2Hit	+ 機体 10
カテゴリ キャノン	—	—	—	—	—	合計 25

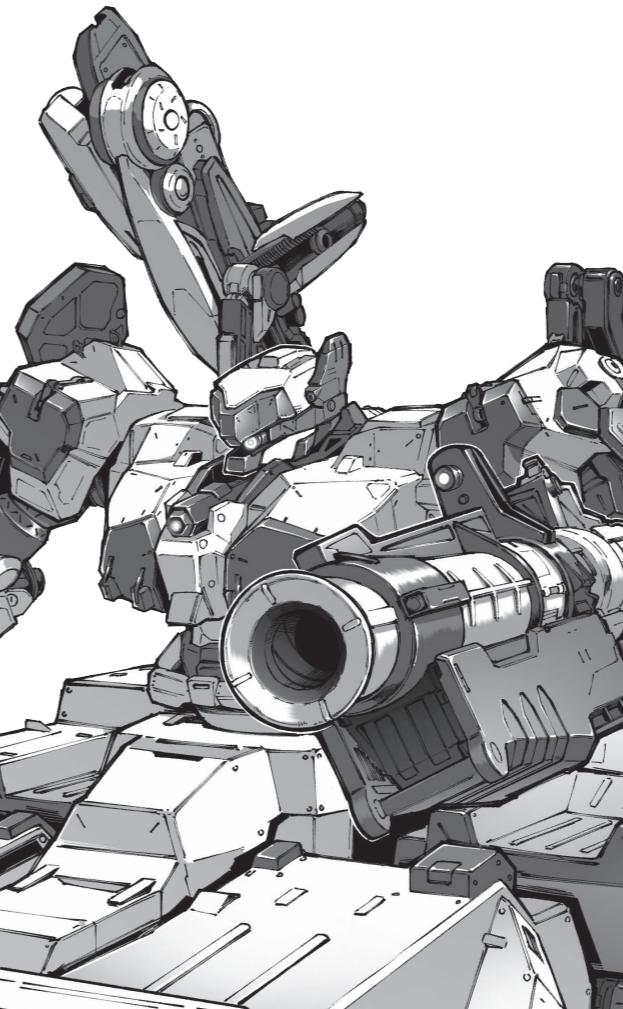
肩武装L	レンジ	コスト	属性	火力タイプ	Hit数	威力補正
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	2	◆◆	E	爆	2Hit	武装 0
カテゴリ ミサイル	—	—	—	—	—	+ 機体 10

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

タンク (重量型)

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)



共通スキル

Action	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、思いのほか有効が多い。
②	<input type="checkbox"/>		
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"/>		
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"/>		

専用スキル

Passive	習得	ドリフトターン	履帯だからこそできる、突進移動時の急速ターン技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
Trigger	習得	反動無効 (BGL/キャノン)	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無効にする重量タンクだからこそデリック。
なし	<input type="checkbox"/>		
Trigger	習得	被弾経始	重装甲になりやすい重量タンクだからこそ、被弾時に少しをずらして装甲の厚いところにぶつける防御技術。
②	<input type="checkbox"/>		
Trigger	習得	存在感	巨大になりやすい重量タンクだからこそ、存在感を示し、エネミーからの狙撃率をあげる戦術。
①	<input type="checkbox"/>		
Passive	習得	ダブルアタック (肩武装)	肩武装に同じ武装を装備しているときにだけできる、連続攻撃のデリック。
なし	<input type="checkbox"/>		