

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

ASSEMBLY RECORD SHEET

コードネーム	合計COAM	部隊レベル 30 ★10+20,000 ごとに★1
--------	--------	---------------------------------

パーツ/武装			
頭部 HEAD	VP-44S	価格 ★×2	
胴体部 CORE	EL-TC-10 FIRMEZA	AP 40×3Line 価格 ★×4	
腕部 ARMS	EL-TA-10 FIRMEZA	AP 40×3Line 価格 ★×5	
脚部 LEGS	06-042 MIND BETA Type 逆関節	AP 40×4Line 価格 ★×3	
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P10SLT	価格 ★×1	
動力装置 GENERATOR	VP-20C	価格 ★×6	
噴射機能 BOOSTER	ALULA/21E	価格 ★×3	
腕武装R WEAPON R	リニアライフル LR-036 CURTIS	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×1	
腕武装L WEAPON L	バイルバンカー PB-033M ASHMEAD	重量負荷 1 EN負荷 0 価格 ★×3	
肩武装R SHOULDER R	小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	重量負荷 0 EN負荷 0 価格 ★×2	
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 価格 ★×0	
合計		1 0	★×30

積載上限	
限界重量負荷 2	限界EN負荷 4
LEGS 2 CORE 0	GENERATOR 4 CORE 0

行為判定			
対システム障害 2D+ 2	サーチ 2D+ 2	ハッキング 2D+ 2	マニユバ 2D+ 4
HEAD 2	HEAD 2	HEAD 2	LEGS 4 BOOSTER 0
システム障害 ペナルティ	<ul style="list-style-type: none"> 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 -5	ライフル マシンガン 5
ARMS 5 FCS 0	ARMS 0 FCS -5	ARMS 5 FCS 0
BGL 0	ミサイル キャンオン 5	その他 0
ARMS 0 FCS 0	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 FCS 0

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

防御性能		
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：スタグガー状態 ・部位全損：リタイア状態	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	40×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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 火力タイプHit数	威力補正
リニアライフル LR-036 CURTIS	1	②③	弾 スナイプ 2Hit	0
リニアライフル LR-036 CURTIS	1	②③④	弾 スナイプ 3Hit	+
カテゴリ ライフル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	チャージ高速弾	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—

腕武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
バイルバンカー PB-033M ASHMEAD	0	①②	弾 メレー 1Hit	10
—	—	—	—	+
カテゴリ 近接	—	—	—	5
弾数	—	—	チャージアタック 追撃	15
—	—	—	スキル	15

肩武装R	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	1	⑦	爆 ミサイル 2Hit	0
—	—	—	爆 ミサイル 2Hit	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	双対ミサイル	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—

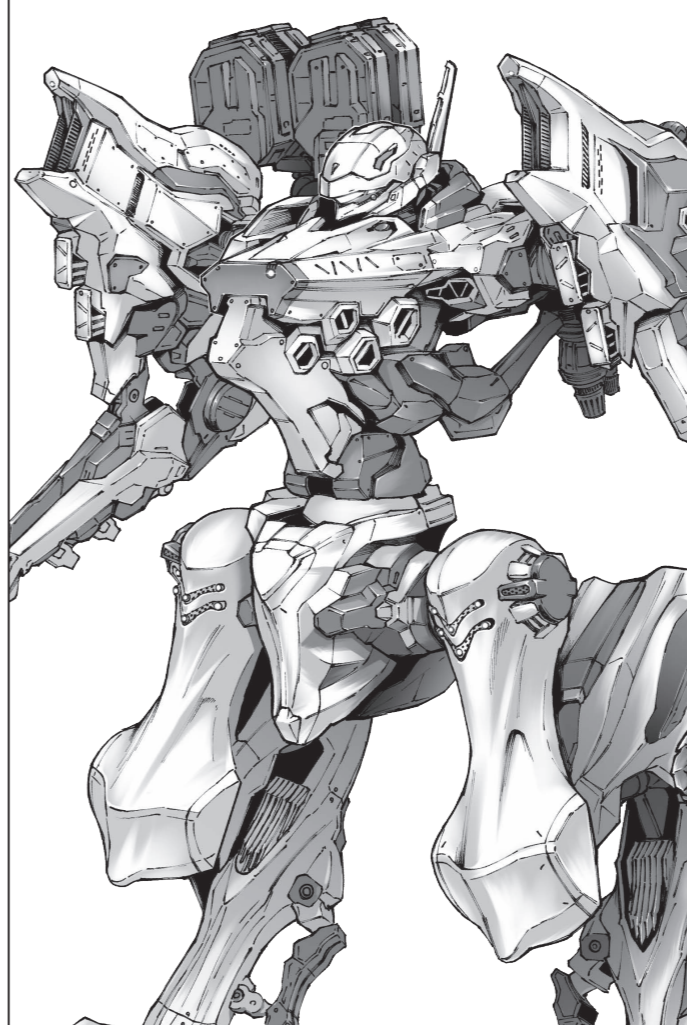
肩武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
4連装ミサイル BML-G1/P20MLT-04	2	⑦	爆 ミサイル 2Hit	0
—	—	—	—	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	スキル	5
◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	◆◆◆◆ ◆◆◆◆	—	—

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 ①①	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	✓	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。
・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 ④	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	✓	フースタ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 なし	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	□	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	習得 ②	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	□	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。
・「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 なし	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	□	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 なし	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	□	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	習得 なし	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	□	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			
Reaction	習得 ②	ジャンプ回避	逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニック。着地後にさらなる行動力を得る。
②	✓	ジャンプ回避	逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニック。着地後にさらなる行動力を得る。
・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 なし	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ック。
なし	✓	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ック。
・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 ①③	急降下攻撃	逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニック。
①③	✓	急降下攻撃	逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニック。
・「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 なし	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ック。
なし	✓	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ック。
・「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 特殊	①	近接攻撃追従性能強制停止
①	□	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ック。		
・「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 ①	バルスアーマー
①	□	バルスアーマー
コア拡張機能「バルスアーマー」を解除し装備可能とする。機体追従型のバ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。		
・ダメージが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。		