

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	KASUAR/44Z	価格 ★×2	
胴体部 CORE	BD-011 MELANDER	AP 60×3Line 価格 ★×2	
腕部 ARMS	AR-011 MELANDER	AP 30×3Line 価格 ★×3	
脚部 LEGS	RC-2000 SPRING CHICKEN Type 逆関節	AP 60×3Line 価格 ★×6	
攻撃補助 FCS	FC-008 TALBOT	価格 ★×4	
動力装置 GENERATOR	IA-C01G AORTA	価格 ★×9	
噴射機能 BOOSTER	BST-G1/P10	価格 ★×0	
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	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	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	3連プラズマミサイル Vvc-703PM	重量負荷 0 EN負荷 1 価格 ★×1	
合計		0 2	★×30

積載上限	
限界重量負荷 3	限界EN負荷 3
LEGS 3 CORE 0	GENERATOR 3 CORE 0

行為判定			
対システム障害 2D+ 0	サーチ 2D+ 5	ハッキング 2D+ 0	マニユールバ 2D+ 5
HEAD 0	HEAD 5	HEAD 0	LEGS 5 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 0	ハンドガン ショットガン 10	ライフル マシンガン 10
ARMS 0 FCS 0	ARMS 5 FCS 5	ARMS 5 FCS 5
BGL 0	ミサイル キャンオン 0	その他 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
ENダイス			4	3
最大値 6	ターン開始時 3	手番開始時 3		
CORE 0	CORE 1	CORE 1	LEGS 4	LEGS 3
GENERATOR 6	GENERATOR 2	GENERATOR 4	BOOSTER 0	BOOSTER 0

防御性能		
対弾 LEGS 弾 10	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	60×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	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	60×3Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

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	0
ハンドガン HG-003 COQUILLETT	0-1	2	弾 ノーマル 2Hit	+
カテゴリ ハンドガン	0-1	3	弾 ノーマル 3Hit	10
弾数	スキル			
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●				
				合計 10

腕武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
レーザーライフル VP-66LR	1	2	E スナイプ 2Hit	0
レーザーライフル VP-66LR	1	3	E スナイプ 3Hit	+
カテゴリ ライフル	—	—	—	10
弾数	スキル	チャージショット		
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●				
				合計 10

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
小型2連対ミサイル BML-G1/P31DUO-02	2	8	爆 ミサイル 2Hit	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	0
弾数	スキル	双対ミサイル		
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●				
				合計 0

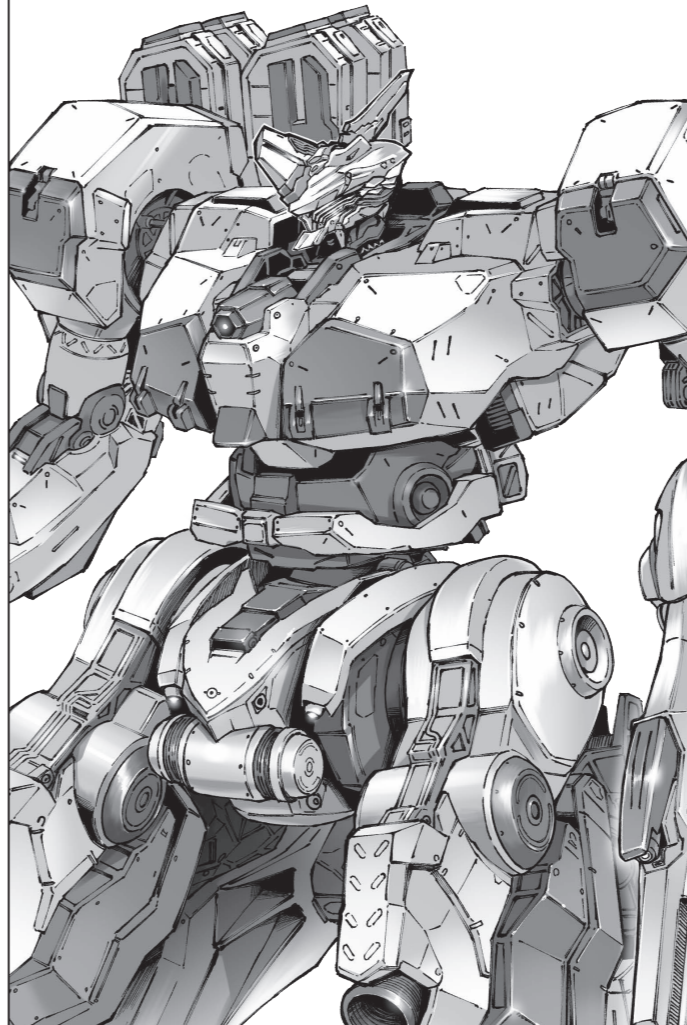
肩武装L	レンジ	コスト	属性 火力タイプHit数	威力補正
3連プラズマミサイル Vvc-703PM	2	9	E ミサイル 3Hit	0
3連プラズマミサイル Vvc-703PM	—	—	—	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	0
弾数	スキル	確実ロックオン		
●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●● ●●●●●				
				合計 0

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

逆関節 (支援型)

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。
①①	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 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	フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
④	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 「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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 「レンジ: 0 / 対象: エネミー1体」で「弾 メーラー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 メーラー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、索敵やオプジェクトに対するハッキング機能などが上昇する。
なし	☐		
<ul style="list-style-type: none"> サーチ判定、ハッキング判定、マニユールバ判定を行うとき、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	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	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 「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	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 「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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> ターン開始時、手番開始時 ENダイスを獲得した直後、「出目: ②」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)。 			

高速リロード			
Action	習得	高速リロード	リロード時間を短縮させるためのテクニク。
②	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 手番中にすでにアタックした武装を1つ選ぶ。 選んだ武装でもう一度アタックできるようになる。効果適用後、ENダイスに1Dを追加する。 1ターンに1回まで有効。 			

サポートの達人			
Passive	習得	サポートの達人	リペアキットや弾数補充のための機能を拡張した技術。
なし	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 「弾数補充」を同じエリアに存在する味方機体1体に対して使用できるようになる。 加えて、下記の効果をそれぞれ1シナリオ中に1回ずつ有効。 使用する「リペアキット使用」の効果は、部位1つの任意のAP2Lineになる。 使用する「弾数補充」の効果は、武装1つの任意の弾2Lineになる。 			

援護射撃			
Trigger	習得	援護射撃	逆関節ならではの高機動力で、味方機体のマニユールバ的行動をサポートする技術。
①※	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 同じエリアに存在する味方機体を「援護対象」とする。 援護対象がアタックするとき、コスト(ダイスコスト: ①) / 弾数コスト: 援護対象が行ったアタックのレンジと同じアタックが可能な任意の武装の残弾を)を支払って使用を宣言できる。 援護対象が行うアタックは、回避不可になる。 			

コア拡張機能			
Action	習得	バルスプロテクション	コア拡張機能「バルスプロテクション」を解禁し装備可能とする。空間設置型のバルス防壁を展開する。
②	☐		
<ul style="list-style-type: none"> このActionを行ったエリアを「プロテクションエリア」とする。 ターン終了まで「プロテクションエリア」に存在する部隊全員は、「防御性能: 弾 10 / 爆 10 / E10」を得る。ターン終了時に、プロテクションエリアの効果は消える。 この効果は重複しない。 戦闘1回につき、1回まで使用可能。 			