

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	HC-3000 WRECKER	価格 ★×3	
胴体部 CORE	AC-J-120 BASHO	AP 60×4Line 価格 ★×3	
腕部 ARMS	AC-3000 WRECKER	AP 60×2Line 価格 ★×4	
脚部 LEGS	LG-022T BORNEMISSZA	AP 80×2Line 価格 ★×1	
Type タンク			
攻撃補助 FCS	FCS-G2/P12SML	価格 ★×5	
動力装置 GENERATOR	VP-20D	価格 ★×5	
噴射機能 BOOSTER	なし	価格 ★	
腕武装R WEAPON R	バズーカ M MAJESTIC	重量負荷 1 EN負荷 0 価格 ★×4	
腕武装L WEAPON L	ハンドミサイル HML-G2/P19MLT-04	重量負荷 0 EN負荷 0 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	ガトリングキャノン DF-GA-09 SHAO-WEI	重量負荷 1 EN負荷 0 価格 ★×3	
合計		3 0	★×30

積載上限	
限界重量負荷 5	限界EN負荷 2
LEGS 5 CORE 0	GENERATOR 3 CORE -1

行為判定			
対システム障害 2D+ 2	サーチ 2D+ 0	ハッキング 2D+ 5	マニユバ 2D+ 0
HEAD 2	HEAD 0	HEAD 5	LEGS 0 BOOSTER —
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 -10	ライフル マシンガン 0
ARMS -5 FCS 0	ARMS -5 FCS -5	ARMS -5 FCS 5
BGL 15	ミサイル キャノン 5	その他 0
ARMS 10 FCS 5	ARMS 0 FCS 5	ARMS 0 FCS 0

機動力			移動コスト	回避コスト
最大値 6	ENダイス ターン開始時 3	手番開始時 2	5	6
CORE 0 GENERATOR 6	CORE 0 GENERATOR 3	CORE 0 GENERATOR 2	LEGS 5 BOOSTER —	LEGS 6 BOOSTER —

防御性能		
対弾 LEGS 弾	対爆 LEGS 爆	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：スタグガー状態 ・部位全損：リタイア状態	60×4Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	60×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	60×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●
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	80×2Line	●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●● ●●●●●●●●●●

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
バズーカ M MAJESTIC	0	4	爆 プラスト 1Hit	5
腕武装L	1	4	爆 プラスト 1Hit	+
カテゴリ BGL	2	4	爆 プラスト 1Hit	15
弾数	スキル	追撃 低弾速		20

腕武装L	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
ハンドミサイル HML-G2/P19MLT-04	2	7	爆 ミサイル 2Hit	0
腕武装L	—	—	—	+
カテゴリ ミサイル	—	—	—	5
弾数	スキル	—		5

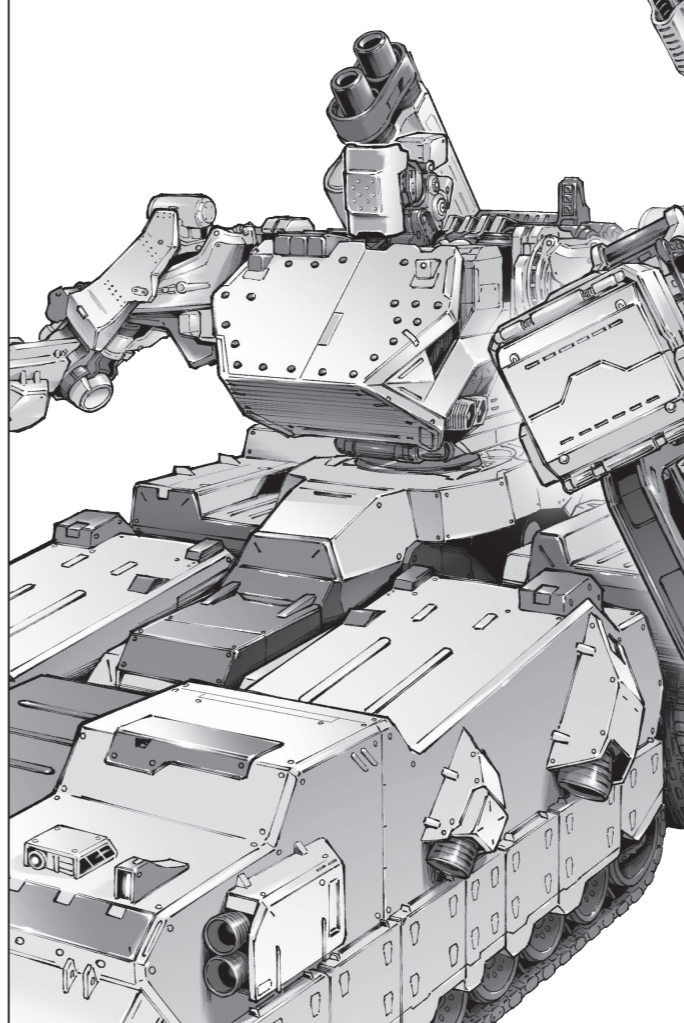
肩武装R	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
連装グレネードキャノン SONGBIRDS	0	4	爆 スプレッド 2Hit	0
肩武装R	1	4	爆 スプレッド 2Hit	+
カテゴリ BGL	2	4	爆 スプレッド 2Hit	15
弾数	スキル	低弾速		15

肩武装L	レンジ	コスト	属性 火カタイプHit数	威力補正
ガトリングキャノン DF-GA-09 SHAO-WEI	0	2	弾 ガトリング 3Hit	0
肩武装L	0	3	弾 ガトリング 4Hit	+
カテゴリ BGL	0	4	弾 ガトリング 5Hit	15
弾数	スキル	蜂の巣 チャンス到来		15

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 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	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

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	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 「移動」を行ったとき、ENダイスを1個振り足す(アサルトフースト移動などによる移動は含まない)。 1ターンにつき、1回まで。 			
Passive	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このテクニク。
なし	☑		
<ul style="list-style-type: none"> 「カテゴリ:BGL/キャノン」の武装でアタックを行ったとき、ENダイスに1Dを追加する。 			
Trigger	習得	避弾経始	重装甲になりやすいタンクだからこそ、被弾時に少許のすずらして装甲の厚いところにぶつかる防御技術。
②	☑		
<ul style="list-style-type: none"> エネミーの攻撃を受けて、自身の被弾部位が決定したとき、コストを支払うことで、被弾部位を任意の別の部位に変更する。このスキルは「火カタイプ:プラスト」の攻撃に対しては使用できない。 			
Trigger	習得	存在感	巨大になりやすい重量タンクだからこそその存在感を示し、エネミーからの狙われ率をあげる戦術。
①	☑		
<ul style="list-style-type: none"> エネミーの攻撃の対象の範囲に含まれて、その範囲に複数の味方がいる場合、エネミーの攻撃の対象を決定するとき、コストを支払うことで、自身を「3体分」として対象の決定をさせる。 			
Passive	習得	ダスルアタック (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、連続攻撃のテクニク。
なし	☐		
<ul style="list-style-type: none"> 「肩武装R」と「肩武装L」に同じ名称の武装を選択しているときだけ有効。 肩武装でアタックをしたとき、もうひとつの肩武装の弾数を同じだけ消費することで、そのアタックは「Hit数:+1」を得る。 このスキルは「カテゴリ:その他」の武装では効果を発揮しない。 			

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。
②②	☑		
<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。 			