

TRPG **ARMORED CORE VI** FIRES OF RUBICON **マップ戦闘用シート** 「SCENARIO-10 SCENE02」

| | | | | | | | | |
|----|----|----|-----|-------|-----|----|----|----|
| 行1 | | | | | | | | |
| 行2 | | | ※高所 | | ※高所 | | | |
| 行3 | | | | | | | | |
| 行4 | | | | | ※高所 | | | |
| 行5 | | | ※高所 | | | | | |
| 行6 | | | | | | | | |
| 行7 | | | | | | | | |
| 行8 | | | | ▼初期位置 | | | | |
| | 列A | 列B | 列C | 列D | 列E | 列F | 列G | 列H |

| | |
|---------------|---|
| クリア条件① | ・「GHOST①②③」をすべて破壊する。 |
| ※高所 | ・このエリアから発生するアクションは「威力補正(A P損害) : +10」を得る。 |
| GHOST | <p>・「IA-27:GHOST」。どうやらレーダーにも視界にも写らない敵がいるようだ。</p> <p>・IA-27:GHOST①②「レベル: 10」「AP: 30×2 Line」「撃破報酬: △+300」</p> <p>・IA-27:GHOST③「レベル: 20」「AP: 30×2 Line」「撃破報酬: △+500」 毎ターン復活するパルスアーマー「AP: 40×1Line (1Line 全損でスタッガー状態になる)」</p> <p>(見えない敵のルール)</p> <p>・このエネミーの位置は、毎ターン変動する(イベントスケジュールのランダム抽選によって)。</p> <p>・エネミーの位置がわからない限り、アタックの対象にはできない。</p> <p>・このエネミーが手番処理でアクションを行ったとき(対象にアタックできたとき)のみ、そのターン中は、そのエネミーの場所を公開する。</p> <p>・見えない敵をなんとか「察知」するために、味方機体(僚機)がシナリオ内アクションとして「コスト: ①(僚機は不要)」を支払うことで「自分のいるエリアと隣接するレンジ 1 距離のエリアすべて」に対して「8 サーチ」判定に挑戦できる。成功したとき「察知」したエリアにエネミーがいれば、そのターン中は場所を公開する。</p> |
| | |
| | |