

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>