

TRPG **ARMORED CORE VI** FIRES OF RUBICON **マップ戦闘用シート** 「SCENARIO-10 SCENE05」

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

<b>クリア条件②</b>	・「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 (AP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 (+※特殊)」「撃破報酬：△+500」</p> <p>※特殊：追加部位としてパルスアーマー「AP：40×1Line」がある。コア部位より先にパルスアーマーにダメージが適用され、パルスアーマーが1Line全損した場合もスタagger状態になる。パルスアーマーは毎ターン開始時に(前のターンに全損していても)最大値まで回復する。</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>