

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON マップ戦闘用シート 「SCENARIO-26」

行1								
行2		2			3			
行3			4			5		
行4		6			7			
行5			8			9		
行6		10		11			12	
行7			▼初期位置					
行8								
	列A	列B	列C	列D	列E	列F	列G	列H

クリア条件①		・「アイスワーム頭部」を撃破する。
アイスワーム頭部 (コア部位) (モブエネミー)	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスワーム頭部 (コア)。アイスワームは全身がセカンダリシールドで守られ、さらに頭部はプライマリシールドで守られており、損害を与えられる機会が限られる。 ・GMは毎ターン開始時に 2D して、頭部がどの場所に現れるかを定める (エリア内の数値参照)。 ・アイスワームには、この頭部にしかダメージと AP 損害を適用されない。ただしPCたちがプライマリシールドをAP0にし、ラストティが狙撃でセカンダリシールドを剥がさなければ、この頭部にダメージと AP 損害を適用できない。 ・頭部は「レベル:40」「AP:240×1Line」、プライマリシールドは「AP:100×1Line」。どちらも状態異常無効。 ・頭部へのダメージと AP 損害は、プライマリシールドが AP10 以上ある限り、まずプライマリシールドに適用される。そしてプライマリシールドが AP0 になったターンの終了時、ラストティが狙撃で頭部セカンダリシールドを剥がすイベント発生。 ・セカンダリシールドを剥がされた次のターンの開始時、アイスワームの「頭部と胴体3つ」は、「前のターンと同じエリアに存在/ターン終了まで、一切アクションしない状態」になり、さらに「頭部」は「ターン終了まで、コア部位にダメージとAP損害が適用される状態」になる。そしてターン終了時に、プライマリシールドの AP が最大値まで回復する。 ・「スタンニードルランチャー VE-60SNA」によるアタックはプライマリシールドに対して「威力補正:+30」する。 ・プライマリシールドは「パルスアーマー」として扱う (例:武装スキル「パルス干渉」が有効)。 	
アイスワーム胴体 (モブエネミー)	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスワーム胴体 (3つ存在。レベル30)。装甲が厚くセカンダリシールドに守られており、一切の損害を受けない。 ・胴体の周囲 (レンジ 0-1 にある全てのエリア) にいると、ダメージを受けることがある (イベントスケジュール表参照)。 ・GMは毎ターン開始時に 2D して、胴体 3つがどこに現れるかを定める (エリア内の数値参照)。ただし胴体は、頭部や他の胴体と同エリアに現れず、同じなら 2D を振り直す。 ・味方は、胴体のいるエリアにとどまるような「移動」は不可 (「アサルトブースト移動」でのみ、通過可能)。 	
アイスワーム子機 (モブエネミー)	<ul style="list-style-type: none"> ・アイスワームより排出される、攻撃性能を持つ子機。 ・GMは毎ターン開始時に 2D して、子機 2 体を戦場に増やす (エリア内の数値参照)。ただし頭部と胴体がアクションしないターンには増えず、最大 10 体までしか増えない。 ・一度出現すると、撃破されるまで残り続ける。 ・「レベル:30」「AP:40×2Line」「撃破報酬:なし」 	
NPC僚機	<ul style="list-style-type: none"> ・イグアス、スネイル、チャティの3人も NPC 僚機として戦闘開始時に初期位置に配置される。 ・これらの操作は、PC が相談して行う。 ・性能などは、味方僚機と同じものを使う。 	