

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

四脚 (爆撃型)

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 <input type="checkbox"/>	クイックフースト回避
① ①		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。
<ul style="list-style-type: none"> 適用されたヒットレートで 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 <input type="checkbox"/>	アサルトフースト移動
④		フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
<ul style="list-style-type: none"> 「移動」を 2 回連続して行う。 一度の手番処理ごとに 1 回まで有効。 		
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	ウェポンハンガー
なし		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。
<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] / タイコスト: 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 <input type="checkbox"/>	フーストキック
②		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。一度の手番処理ごとに 1 回まで有効。
<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) のアタックを行う。 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。 		
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	クイックターン & アクセス速度調整
なし		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。
<ul style="list-style-type: none"> サーチ判定、ハッキング判定、マニューバ判定を行うとき、ダイヤを振る前に、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: ○○○) 		
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	追加弾倉常備
なし		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。
<ul style="list-style-type: none"> 「弾数補充」1 回分は取支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 <input type="checkbox"/>	リペアキット常備
なし		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。
<ul style="list-style-type: none"> 「リペアキット使用」1 回分は取支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		
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	ホバリング滞空
③		四脚ならではの、脚を開いた滞空性能。それを使った戦術。
<ul style="list-style-type: none"> ターン開始時 EN ダイスを獲得した直後、コストを支払うことで、ターン終了時まで「ホバリング状態」になる。 <p>「ホバリング状態」</p> <ul style="list-style-type: none"> 滞空: 「回避」を実行不能になる (クイックフースト回避のみ有効)。その代わりに、どのアタックレートに対しても「1Hit」分を自動的に軽減する。 直下射撃: 「レンジ: 2」のアタックを、「レンジ: 1」で行うことができる。このときのアタックは「威力補正: +10」を得る。 加えて、非戦闘時の「被弾イベント」でダメージの軽減を行うときに、ホバリング状態になるかどうかを選択してもよい。ホバリング状態になった場合、軽減判定の達成値を -1 し、判定に成功すると 2Hit 分の軽減になる (通常は 1Hit 分軽減)。 		
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	反動軽減 (BGL/キャノン)
なし		バズーカ、グレナード、ランチャー、キャノンによる砲撃時の反動を軽減にする四脚だからこそこのテクニック。
<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、アタック処理後、EN ダイスに「出目: ②」を追加する。 		
Action	習得 <input type="checkbox"/>	雲隠れ
① ①		障害物を利用したホバリング滞空で、エネミーからの目を避けるように行動する隠密技術。
<ul style="list-style-type: none"> 行動順カードが「2~10」の手番の場合のみ使用可能。 ターン終了まで、戦場から自身のコマを取り除き、その場にいない扱いにする (エネミーや味方からのあらゆる効果の対象にならなくなる)。 ターン終了時、または同じターン中にもう一度手番が回ってきた場合、この効果を失い、このスキルを持つ機体を元いたエリアに戻す。 		
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	ホバリング移動
なし		ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
<ul style="list-style-type: none"> ホバリング状態の場合、手番開始時に 1 回だけ「移動」をコストなしで行える。何らかの [Action] を実行すると、このスキルの効果は発揮できない。 ホバリング移動を行った場合、EN ダイスに「出目: ②」を追加する。 この効果で EN ダイスが最大数を超えた場合は、即座に調整すること。 		
Passive	習得 <input type="checkbox"/>	直下射撃+
なし		ホバリング滞空中は、相手の弱点を見極めやすい。
<ul style="list-style-type: none"> ホバリング状態で「直下射撃」によるアタックを「威力補正: +20」に変更する。 		

コア拡張機能		
Trigger	習得 <input type="checkbox"/>	パルスアーマー
①		コア拡張機能「パルスアーマー」を解禁し装備可能とする。機体追従型のパルス防壁を作り出し、一時的に防御性能を飛躍的に高める。
<ul style="list-style-type: none"> ダメージを適用されるときに使用を宣言できる (回避や他のリアクションと併用可能)。 ターン終了まで、「防御性能: 弾 20 / 爆 20 / E20」を得る。 1 シナリオに 1 回まで有効。 		