

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## 四脚（支援型）

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	<b>クイックフースト回避</b>	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。
① ①	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>適用されたヒットレートを 2Hit 分軽減する（通常の回避を組み合わせてもよい）。</li> <li>一度のヒットレートに対して、1 回まで有効。</li> </ul>			
Action	習得	<b>アサルトフースト移動</b>	フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
④	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「移動」を 2 回連続して行う。</li> <li>一度の手番処理ごとに 1 回まで有効。</li> </ul>			
Passive	習得	<b>ウェポンハンガー</b>	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>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] / ダイスコスト: ①」で行う。</li> <li>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。</li> </ul>			

### 共通スキル

Action	習得	<b>フーストキック</b>	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。
②	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「レンジ: 0 / 対象: エネミー 1 体」で「弾   メレー 1Hit (-10)」の攻撃を行う。</li> <li>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。</li> </ul>			
Trigger	習得	<b>クイックターン &amp; アクセス速度調整</b>	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>サーチ判定、ハッキング判定、マニューバ判定を行うとき、ダイスを振る前に、使用を宣言できる。</li> <li>達成値を +3 する。</li> <li>1 シナリオにつき、合計で 3 回まで有効。（使用回数: ○○○）</li> </ul>			
Passive	習得	<b>追加弾倉常備</b>	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「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）。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>			
Passive	習得	<b>リペアキット常備</b>	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「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）。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>			

### 専用スキル

Trigger	習得	<b>ホバリング滞空</b>	四脚ならではの、脚を開いた滞空性能。それを使った戦術。
③	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> </ul> <p>「ホバリング状態」</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>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。</li> <li>直下射撃: 「レンジ: 2」の攻撃を、「レンジ: 1」で行うことができる。このときの攻撃は「威力補正: +10」を得る。</li> <li>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）。</li> </ul>			
Passive	習得	<b>反動軽減 (BGL/キャノン)</b>	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。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「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。</li> </ul>			
Trigger	習得	<b>部位狙い (レンジ1)</b>	四つの脚でしっかりと体勢を確保し、的確に狙いを定める射撃技術。
①	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「レンジ: 1 (ホバリング滞空によってレンジが 1 に変更されたものも含む)」の攻撃で部位決定ダイスを振るとき、コストを支払って使用を宣言できる（「火カタイプ: フラスト」の武装では使用できない）。</li> <li>部位決定ダイスを 1 個振り足して、任意の出目 1 つを部位決定ダイスの出目として採用する。</li> </ul>			
Passive	習得	<b>スリッツ</b>	相手をスタグガー状態にする予定で行動する電撃戦術。それが成功したとき、大きな余裕が生まれる。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>このスキル習得者の攻撃によってエネミーを撃破したとき、またはエネミーがスタグガー状態になったとき、「レンジ: 0 ~ 2」に存在すべての味方機体（自身も含む）は EN ダイスに 1D を追加する（この 1D はそれぞれのパイロットが振る）。</li> <li>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。</li> <li>この効果は 1 ターンに 1 回のみ有効。</li> </ul>			
Action	習得	<b>行動支援</b>	部隊の行動を同調させて、作戦を上手に推進するための指揮テクニック。
①	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>同じエリアに存在する味方機体 1 体を対象とする。</li> <li>対象に「コストで消費したダイスの出目」の EN ダイスを 1 個追加する。</li> <li>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。</li> <li>手番中に 1 回まで有効。</li> </ul>			
<b>コア拡張機能</b>			
Passive	習得	<b>ターミナルアーマー</b>	コア拡張機能「ターミナルアーマー」を解禁し装備可能とする。機体 AP 限界で自動発動するバルス防壁。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>コアへの適用ダメージが AP 損害を受けて、部位全損しそうなとき、残り ⑩ で踏みとどまる。</li> <li>1 シナリオに 1 回まで有効。</li> </ul>			