

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## タンク (重量型)

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	クイックフースト回避
① ①	<input type="checkbox"/>	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。
・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)。 ・一度のヒットレートに対して、1 回まで有効。		
Action	習得	アサルトフースト移動
④	<input type="checkbox"/>	フースターを高出力で噴射し続ける、突進技術。
・「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	ウェポンハンガー
なし	<input type="checkbox"/>	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。
・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] / ダイスコスト: 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	フーストキック	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"/>		
・「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	クイックターン & アクセス速度調整	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"/>		
・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	追加弾倉常備	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"/>		
・「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	リペアキット常備	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"/>		
・「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

Passive	習得	ドリフトターン	履帯だからこそできる、突進移動時の急速ターン技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
・「移動」を行ったとき、ENダイヤを 1 個振り足す (アサルトフースト移動などによる移動は含まない)。 ・一度の手番処理ごとに 1 回まで。			
Passive	習得	反動無効 (BGL / キャンン)	バズーカ、グレナード、ランチャー、キャンによる砲撃時の反動を無効にする重量タンクだからこそこのテクニク。
なし	<input type="checkbox"/>		
・「カテゴリ: BGL / キャンン」の武装でアタックを行ったとき、EN ダイスに 1D を追加する。			
Trigger	習得	避弾経始	重装甲になりやすいタンクだからこそこの、被弾時に少し的をずらして装甲の厚いところにぶつける防御技術。
②	<input type="checkbox"/>		
・エネミーのアタックを受けて、自身の被弾部位が決定したとき、コストを支払うことで、被弾部位を任意の別の部位に変更する。このスキルは「火カタイプ: フラスト」のアタックに対しては使用できない。			
Trigger	習得	存在感	巨大になりやすい重量タンクだからこそこの存在感を示し、エネミーからの狙われ率をあげる戦術。
①	<input type="checkbox"/>		
・エネミーのアタックの対象の範囲に含まれて、その範囲に複数の味方がいる場合、エネミーのアタックの対象を決定するとき、コストを支払うことで、自身を「3 体分」として対象の決定をさせる。			
Passive	習得	ダブルアタック (肩武装)	肩武装に同じ武装を装備しているときにだけできる、連続攻撃のテクニク。
なし	<input type="checkbox"/>		
・「肩武装 R」と「肩武装 L」に同じ名称の武装を選択しているときだけ有効。 ・肩武装でアタックをしたとき、もうひとつの肩武装の弾数を同じだけ消費することで、そのアタックは「Hit 数: +1」を得る。 ・このスキルは「カテゴリ: その他」の武装では効果を発揮しない。			

## コア拡張機能

Action	習得	パルスプロテクション	コア拡張機能「パルスプロテクション」を解禁し装備可能とする。空間設置型のパルス防壁を展開する。
∞口2	<input type="checkbox"/>		
・この Action を行ったエリアを「プロテクションエリア」とする。 ・ターン終了まで「プロテクションエリア」に存在する部隊全員は、「防御性能: 弾 10 / 爆 10 / E10」を得る。ターン終了時に、プロテクションエリアの効果は消える。 ・この効果は重複しない。 ・戦闘 1 回につき、1 回まで使用可能。			