

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

二脚 (オールレンジ型)

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	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"> 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	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"> 「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	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"> 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。
②	<input type="checkbox"/>		
<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。・一度の手番処理ごとに 1 回まで有効。 			
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"/>		
<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、ダイスを振る前に、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 : 〇〇〇) 			
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"/>		
<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	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"/>		
<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

Action	習得	臨機応変	様々な姿勢が可能な二脚だからこそ、臨機応変に立ち回ることができる。
②	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> EN ダイスに 1D を追加する。 この効果は手番中に 1 回まで有効。 			
Passive	習得	バランス EN 供給 (ターン開始)	二脚ならではの、バランスの良い EN 供給の技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> ターン開始時 EN ダイスを獲得した直後、出目を行動順カードによって振り直してもよい (持ち越している EN ダイスの出目にも有効)。 行動順カードが 6 ~ 10 の場合、出目を 1 つ選んで振り直すことができる。 行動順カードが 2 ~ 5 の場合、1 ~ 2 つ選んで振り直すことができる。 			
Trigger	習得	部位狙い (汎用)	バランスの良い二脚だからこそ、どんな武装でも的確に狙いを定めることができる。その技術。
①	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> アタック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)。 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。 			
Action	習得	高速リロード	リロード時間を短縮させるためのテクニック。
②	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 手番中にすでにアタックした武装を 1 つ選ぶ。 選んだ武装でもう一度アタックできるようになる。効果適用後、EN ダイスに 1D を追加する。 1 ターンに 1 回まで有効。 			
Action	習得	マニュアルエイム	オート照準機能を使わずに、己の目と腕を信じて行う射撃技術。じっくりと腰を据えて射撃体勢を取ることで威力を上げる技術。
①	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 手番中に次に行うアタック (「火カタイプ: メレー/フラスト」を除く) は、一度だけ「威力補正 : +10」の効果を得る。 			

専用スキル

Passive	習得	ターミナルアーマー	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"> コアへの適用ダメージか 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。 1 シナリオに 1 回まで有効。 			