

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## 二脚 (強襲型)

### 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"> <li>適用されたダメージを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Reactionに対して、1回までしか使用できない。</li> </ul>			
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"> <li>「移動」を2回分連続して行う。</li> <li>一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>			
Passive	習得	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"> <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	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"> <li>「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。</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。・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>			
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"> <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、ダイヤを振る前に、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: 〇〇〇)</li> </ul>			
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"> <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	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"> <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

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"> <li>ENダイヤに1Dを追加する。</li> <li>この効果は手番中に1回まで有効。</li> </ul>			
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"> <li>ターン開始時ENダイヤを獲得した直後、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ダイヤの出目にも有効)。</li> <li>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。</li> <li>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。</li> </ul>			
Passive	習得	アサルトチャージ	アサルトフーストやクイックフーストを活用した、突撃による戦闘技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「移動 (スキル効果による移動でもよい)」の直後に行うアタックは、一度だけ「威力補正: +10」を得る。</li> <li>移動1回につき1回まで有効。</li> </ul>			
Passive	習得	ダブルアタック (腕武装)	両腕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"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「腕武装R」と「腕武装L」に同じ名称の武装を選択しているときだけ有効。</li> <li>腕武装でアタックをしたとき、もうひとつの腕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。</li> <li>弾数のない腕武装ではこのスキルの効果は得られない。</li> </ul>			
Action	習得	近接攻撃追従性能 強制停止	近接武装の持つ「対象を自動的に追従する効果」を強制的にキャンセルすることで、戦いを有利に進めるテクニク。
特殊	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「カテゴリ: 近接」の武装が未使用の場合、その武装のアタックパターンを持つ必要なダイスコストを消費し、同じ数だけENダイヤを追加する。このとき、出目をそれぞれ+1してもよい (最大6)。</li> <li>このとき、ダイスコストを消費した近接武装は使用済みにはならない。</li> <li>1ターンに1回まで有効。</li> </ul>			

### コア拡張機能

Action	習得	アサルトアーマー	コア拡張機能「アサルトアーマー」を解禁し装備可能とする。機体を中心としたハルス爆発であり、広範囲に衝撃を与える。
④口2	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>同じエリアに存在しているすべてのエネミーをスタグガー状態 (109頁) にする。</li> <li>1シナリオに1回まで有効。</li> </ul>			