

TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

逆関節（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	アサルトフースト移動	フースタ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：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

Reaction	習得	ジャンプ回避	逆関節ならではの跳躍力を使った、回避のテクニック。着地後にさらなる行動力を得る。
②	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 適用されたヒットレートを 1Hit 分軽減する（通常の回避やクイックフースト回避を組み合わせてもよい）。 効果適用後、EN ダイスに 1D を追加する。 一度のヒットレートに対して、1 回まで有効。 			
Passive	習得	立体機動	逆関節ならではの跳躍力を利用した、無尽蔵に飛び回って相手を攪乱する行動テクニック。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> ターン開始時、手番開始時 EN ダイスを獲得した直後、「出目：②」を 1 つ選んで振り直すことができる（持ち越している EN ダイスの出目にも有効）。 加えて、非戦闘時の「被弾決定イベント」でダメージの軽減を行うとき、軽減判定に成功すると 2Hit 分の軽減になる（通常は 1Hit 分軽減）。 			
Action	習得	急降下攻撃	逆関節ならではの跳躍力を利用した、強襲のテクニック。
③ ③	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 「レンジ：1」にいるエネミー 1 体を対象とする。 武装またはスキルにある「レンジ：0 または 1」のアタックパターンを 1 つ選び、アタックのための弾数を消費する（弾数消費なしの武装またはスキルを選択してもよい。その場合、弾数消費の代わりに、その武装を装備している ARM に「AP 損害：⑩⑩」を適用すること）。 上記に選択したアタックパターンを「+1Hit」して、対象にダメージを与える。 効果適用後、使用者は対象のいるエリアに強制的に「移動」する。 			
Passive	習得	ヒット&アウェイ	逆関節ならではの跳躍力を利用した、機動力のある近接攻撃テクニック。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 「カテゴリ：近接」の武装でアタックを行った直後、即座に「移動」をコストなしで行ってもよい（急降下攻撃などのスキルによるアタックも含む）。 			
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ック。
特殊	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> 「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 ダイスを追加する。このとき、出目をそれぞれ +1 してもよい（最大 6）。 このとき、ダイスコストを消費した武装は使用済みにはならない。 1 ターンに 1 回まで有効。 			

コア拡張機能

Trigger	習得	パルスアーマー	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。
①	<input type="checkbox"/>		
<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。 			