

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## 逆関節（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	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	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「威力修正 : +10 (結果   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、索敵やオス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

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"> <li>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）。</li> <li>効果適用後、EN ダイスに 1D を追加する。</li> <li>一度のヒットレートに対して、1 回まで有効。</li> </ul>			
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"> <li>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)。</li> <li>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)。</li> </ul>			
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"> <li>手番中にすでにアタックした武装を 1 つ選ぶ。</li> <li>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。</li> <li>1 ターンに 1 回まで有効。</li> </ul>			
Passive	習得	サポートの達人	リペアキットや弾数補充のための機能を拡張した技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「弾数補充」を同じエリアに存在する味方機体 1 体に対して使用できるようになる。</li> <li>加えて、下記の効果をそれぞれ 1 シナリオ中に 1 回ずつ有効。</li> <li>使用する「リペアキット使用」の効果が、部位 1 つの任意の AP2Line になる。</li> <li>使用する「弾数補充」の効果が、武装 1 つの任意の弾 2Line になる。</li> </ul>			
Trigger	習得	援護射撃	逆関節ならではの高機動力で、味方機体のマニューバ的行動をサポートする技術。
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を「援護対象」とする。</li> <li>援護対象がアタックするとき、コスト (ダイヤコスト : ① / 弾数コスト : 援護対象が行ったアタックのレンジと同じアタックが可能な任意の武装の残弾) を支払って使用を宣言できる。</li> <li>援護対象が行うアタックは、回避不可になる。</li> </ul>			

### 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。
②口2	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>この Action を行ったエリアを「プロテクションエリア」とする。</li> <li>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、「防衛性能 : 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。</li> <li>この効果は重複しない。</li> <li>戦闘 1 回につき、1 回まで使用可能。</li> </ul>			