

# TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON

## タンク（高機動型）

### 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。
①	<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。威力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、ダイスを振る前に、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 回分は収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 回分は収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

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"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「移動」を行ったとき、ENダイスを 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)。</li> <li>一度の手番処理ごとに 1 回まで。</li> </ul>			
Passive	習得	反動無効 (BGL / キャンン)	バズーカ、グレネード、ランチャー、キャン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"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>「カテゴリ : BGL / キャンン」でアタックを行ったとき、ENダイスに 1D を追加する。</li> </ul>			
Passive	習得	高速移動	軽量タンクだからこそその、高機動力では自在に戦場を駆ける操縦技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>手番開始時、直後に 1 回だけ「移動」をコストなしで行える (ドリフトターンと組み合わせ可能)。</li> <li>他に [Action] を挟むと、このスキルの効果は発揮できない。</li> </ul>			
Passive	習得	高機動射撃	軽量タンクならではの機動力を利用した、移動しながら行う射撃技術。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>アタック ([タイプ: メレー] を除く) を行った直後、即座に「移動」をコストなしで行ってもよい (ドリフトターンと組み合わせ可能)。</li> </ul>			
Passive	習得	猛攻	リロード時間をうまく効率化した、恐るべき攻撃方法。
なし	<input type="checkbox"/>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>弾数消費のある武装でアタックするとき、使用を宣言できる。</li> <li>弾数消費を 2 倍にすることで、発生するダメージを「威力補正 : +10」する。</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。機体を中心としたパルス爆発であり、広範囲に衝撃を与える。
④ 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ナー状態 (109 頁) にする。</li> <li>1 シナリオに 1 回まで有効。</li> </ul>			