

『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』 エラッタ（誤り）と追記

Ver. 2025年04月10日 / 文責：グループSNE

▼エラッタの訂正と追記

・『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』の表記や記述に、ここで示すエラッタ（誤り）があります。ユーザーの皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びいたします。
 ・また、より遊びやすくするために、追加で解説した方が良いと判断した部分についての、追記も示しています。

▼本文書の扱い方

・本文書は、内容を改変しない限り、自由に印刷・配布して問題ありません。
 ・特に重要なエラッタについては、更新日に「★」を示しています。

・『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』を、プレイヤーでしか遊ぶつもりがない人は、「第6章 エネミーセクション～第7章 ゲームマスターセクション」（179頁～339頁）のエラッタと追記についてはネタバレ要素を含むため、その部分は参照しないことを推奨します。

▼問い合わせ受付

・本文書および、別途で掲載している「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』 Q & A」を参照しても疑問が解消されない場合、下記までお問合せください。
 ※質問に関する個別回答はせず、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』 エラッタ（誤り）と追記」または「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』 Q & A」の更新を以て回答となります。ご了承ください。
 ※内容によってはお答えできない場合があります。

▼メールアドレス

webmaster@groupsne.co.jp
 ※件名は「TRPG AC6 Q&A宛」をお願いします。

▼メールフォーム

<http://www.groupsne.co.jp/form.html>
 ※作品名の欄は「TRPG AC6」とご記入ください。

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラッタ・追記 |
|-------------|-----|--|---------------------------------------|
| 250318 | 027 | サンプル1 / 二脚（中量）>アセンブルシート>パーツ / 武装>腕武装 R>重量負荷 | ・誤：0 ・正：1 |
| 250318 | 027 | サンプル1 / 二脚（中量）>アセンブルシート>パーツ / 武装>合計>重量負荷 | ・誤：0 ・正：1 |
| 250318 | 027 | サンプル1 / 二脚（中量）>スキルシート>パーツ / 専用スキル（下の「ターミナルアーマー」の欄） | ・誤：専用スキル ・正：コア拡張機能 |
| ★ 250220 | 027 | サンプル1 / 二脚（中量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 029 | サンプル2 / 二脚（軽量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 031 | サンプル3 / 逆関節（軽量）>アセンブルシート>機動力>最大値>GENERATOR | ・誤：GENERATOR 4 ・正：GENERATOR 5 |
| ★ 250318 | 031 | サンプル3 / 逆関節（軽量）>アセンブルシート>武装>肩武装 R>レンジ | ・誤：0 ・正：2 |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラー・追記 |
|-------------|-----|---|---|
| ★ 250220 | 031 | サンプル3／逆関節（軽量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 033 | サンプル4／四脚（中量）>アセンブルシート>パーツ／武装>腕部 ARMS>名称 | <ul style="list-style-type: none"> ・誤： AR-011 MELANDER AP ・正： AR-011 MELANDER |
| ★ 250220 | 033 | サンプル4／四脚（中量）>アセンブルシート>武装>肩武装L>アタックパターン | <ul style="list-style-type: none"> ・誤： コスト / 追加防御性能 4 / 弾弾 4 / 爆爆 4 / EE ・正： コスト / 追加防御性能 2 / 弾20 2 / 爆20 2 / E20 |
| ★ 250220 | 033 | サンプル4／四脚（中量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 035 | サンプル5／タンク（軽量）>アセンブルシート>パーツ／武装>噴射機能 BOOSTER>名称 | <ul style="list-style-type: none"> ・誤： {空欄} ・正： なし |
| ★ 250318 | 035 | サンプル5／タンク（軽量）>アセンブルシート>武装>肩武装Rと肩武装L（2ヶ所）>カテゴリ | <ul style="list-style-type: none"> ・誤： スナイプ ・正： ミサイル |
| ★ 250220 | 035 | サンプル5／タンク（軽量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 037 | サンプル6／タンク（重量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 039 | サンプル7／二脚（中量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 041 | サンプル8／二脚（重量）>スキルシート>共通スキル>ブーストキック>効果 | <ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラッタ・追記 |
|-------------|-----|--|--|
| ★ 250220 | 043 | サンプル9／逆関節（軽量）＞アSEMBルシート＞武装＞腕武装L＞スキル | ・追記： 追撃 |
| ★ 250220 | 043 | サンプル9／逆関節（軽量）＞スキルシート＞基本OSスキル＞クイックブースト回避＞習得 | ・誤： {空欄} ・正： {チェックを入れる} |
| ★ 250220 | 043 | サンプル9／逆関節（軽量）＞スキルシート＞共通スキル＞ブーストキック＞効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 045 | サンプル10／逆関節（中量）＞スキルシート＞共通スキル＞ブーストキック＞効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 047 | サンプル11／四脚（中量）＞アSEMBルシート＞武装＞腕武装R＞スキル | ・誤： 部位狙い+ ・正： 部位狙い（武装） |
| ★ 250220 | 047 | サンプル11／四脚（中量）＞アSEMBルシート＞武装＞肩武装R＞スキル | ・誤： チャージレーザー ・正： チャージ高速弾 |
| ★ 250220 | 047 | サンプル11／四脚（中量）＞武装＞肩武装L＞アタックパターン | ・誤： 追加防御性能 弾 爆爆E E 弾弾爆爆E E ・正： 追加防御性能 弾20 爆20／E 20 弾20／爆20／E 20 |
| ★ 250220 | 047 | サンプル11／四脚（中量）＞スキルシート＞共通スキル＞ブーストキック＞効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 049 | サンプル12／タンク（重量）＞スキルシート＞共通スキル＞ブーストキック＞効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| 250318 | 071 | 弾薬補充回数の管理＞3行目 | ・誤：（2ヶ所） ・PCの部隊で} 支援物資補給回数を1回実行したら、} ・正：（2ヶ所） ・PCの部隊で支援物資補給回数を1回実行したら、 |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラー・追記 |
|-------------|-----|--|--|
| ★ 250410 | 084 | 右段>収支「弾数消費ゼロ」>4行目と6行目(2ヶ所) | <p>・誤：(2ヶ所) 「弾数消費ゼロ」の1体ごとに、</p> <p>・正：(2ヶ所) 「弾数消費ゼロ」の武装1つごとに、</p> |
| 250318 | 086 | 右段>下から3行目 | <p>・誤： を行わなければなりません。</p> <p>・正： を行わなければなりません。</p> |
| ★ 250318 | 103 | コラム「アタックの例」>5段落目の文章 | <p>・誤：(3ヶ所) その後、味方機体αは「レンジ：1」にいるエネミー1体に、ヒットレートを与えます。味方機体αは「武装威力補正：0 / 機体威力補正：5」で、対象に「ヒットレート：弾 スナイプ Hit + 5」を与えます。</p> <p>・正：(3ヶ所) その後、味方機体αは「レンジ：1」にいるエネミー1体に、ヒットレートを与えます。味方機体αは「武装威力補正：5 / 機体威力補正：0」で、対象に「ヒットレート：弾 スナイプ 2Hit + 5」を与えます。</p> |
| 250318 | 106 | 行動回数>4行目 | <p>・誤： ナビゲータ</p> <p>・正： オペレータ</p> |
| 250318 | 123 | パーツデータの見方：武装スキル>■武装スキル例：ハンドガン系スキル>帯電ニードル弾>効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |
| 250318 | 150 | ハンドガン系スキル>帯電ニードル弾>効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |
| 250318 | 157 | BGL系スキル>放電障害付与>効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |
| ★ 250318 | 159 | PFAU/66D (パルスハンドミサイル) >アタックパターン>レンジ1とレンジ2 (2ヶ所) >属性 火力タイプ Hit数 | <p>・誤：(レンジ1とレンジ2ともに) 爆 スナイプ 3hit</p> <p>・正：(レンジ1とレンジ2ともに) E スナイプ 3Hit</p> |
| 250318 | 160 | 近接系スキル>チャージ帯電>効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |
| 250318 | 160 | 近接系スキル>放電障害付与>効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラッタ・追記 |
|-------------|-----|--|---|
| 250318 | 166 | IA-C01W3:AURORA (光波キャノン) > アタックパターン > コスト > 8◆◆と14◆◆◆◆ (2ヶ所) > 属性 火力タイプ Hit数 | <p>・誤： (2ヶ所) コ ミサイル 2Hit コ ミサイル 4Hit</p> <p>・正： (2ヶ所) E ミサイル 2Hit E ミサイル 4Hit</p> |
| 250318 | 168 | BGL系スキル > 帯電ニードル弾 > 効果 | <p>・誤： 放電障害</p> <p>・正： 強制放電</p> |
| ★ 250318 | 168 | BGL系スキル > 蜂の巣 > 効果 | <p>・誤： この武装で1Hit以上のダメージを受けた対象に対し、命中した1Hitにつき「威力補正：+5」する。</p> <p>・正： このスキルを持つ武装の攻撃を対象が完全回避しなかった場合、1~3Hitであれば「威力補正：+5」、4Hit以上であれば「威力補正：+10」する。</p> |
| ★ 250318 | 184 | モブエネミーの独自ルール > モブエネミーのイベントスケジュール表 | <p>・追記： イベントスケジュール表で行動順やレンジを確認した結果、どのようなイベント (基本的に攻撃によるヒットレート) が発生するのかは、GMが216頁から掲載のモブエネミーのデータを参考に「スケジュールのイベント内容」としてあらかじめ設定しておきます。本書のサンプルシナリオ (224頁~) で示す「スケジュールのイベント内容」では、「レンジ内の味方1体を対象とした攻撃のヒットレート」を示しています。</p> |
| 250318 | 189 | ハーミット > エネミーアクション (アタックパターン) > ハンドガン > 適正レンジ | <p>・誤： 0-1</p> <p>・正： 0</p> |
| 250318 | 189 | ハーミット > エネミーアクション (アタックパターン) > バズーカ > 適正レンジ | <p>・誤： 0</p> <p>・正： 1</p> |
| 250318 | 194 | ミルクトウース > エネミーアクション (アタックパターン) > 行動優先度 A (上の欄から順に) | <p>・誤： (上から順に) 1 — 2 3 —</p> <p>・正： (上から順に) 1 — — 2 —</p> |
| 250318 | 195 | ライガーテイル > エネミーアクション (アタックパターン) > 炸裂弾投射器 > 適正レンジ | <p>・誤： 0-1</p> <p>・正： 0</p> |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラッタ・追記 |
|-------------|-----|--|--|
| 250318 | 195 | ライガーテイル>エネミーアクション（アタックパターン）>行動優先度A（上の欄から順に） | <p>・誤：（上から順に）</p> <p>2 — — 1 3 —</p> <p>・正：（上から順に）</p> <p>2 — — 1 — —</p> |
| 250318 | 196 | ロックスマス>エネミーアクション（アタックパターン）>行動優先度Aと行動優先度B | <p>・誤：（AとBともに、上から順に）</p> <p>1 — 2 1 — 2 3 3 — —</p> <p>・正：（AとBともに、上から順に）</p> <p>1 3 — 1 2 2 3 — — —</p> |
| 250318 | 198 | スティールヘイズ・オルトウス>エネミーアクション（アタックパターン）>実弾オービット>適正レンジ | <p>・誤： 0</p> <p>・正： —</p> |
| ★ 250318 | 200 | 武装ヘリ>エネミーアクション（アタックパターン）>行動優先度B | <p>・誤：（上から順に）</p> <p>3 2 1</p> <p>・正：（上から順に）</p> <p>3 1 2</p> |
| ★ 250220 | 200 | AH12:HC HELICOPTER（武装ヘリ）>備考／スキル | <p>・誤： ※①その行動の行動順カードが「8以上」の場合、追加で「回避：2」を得る。「7以下」の場合、追加で「回避：1」を得る。</p> <p>・正： ※①その行動の行動順カードが「8以上」の場合、追加で「回避回数：2」を得る。「7以下」の場合、追加で「回避回数：1」を得る。この効果はターン終了まで続く。</p> |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラー・追記 |
|-------------|-----|---|--|
| 250318 | 202 | ジャガーノート>エネミーアクション（アタックパターン）>行動優先度Aと行動優先度B | <p>・誤：（AとBともに、上から順に）</p> <p>1 2 2 1 3 3</p> <p>・正：（AとBともに、上から順に）</p> <p>1 3 3 1 2 2</p> |
| ★ 250318 | 202 | ジャガーノート>備考／スキル>②解説1行目 | <p>・誤： ターン終了まで指定されたエリアに設置される。</p> <p>・正： ターン終了まで、このアクション実行時の行動順カードのスタートと同じエリアに設置される。</p> |
| 250410 | 211 | エア>備考／スキル>※②「コーラルシールド」に追記 | <p>・追記： 「コーラルシールド」のAPが10以上ある場合、このエネミーに対するアタックでは部位決定を行わず、必ず「コーラルシールド」へのアタックとなる。「コーラルシールド」のAPが0となった場合はスタグガが発生し、それ以降は通常どおり1Dして部位決定を行う。「コーラルシールド」のAPが0の場合は部位決定で「コーラルシールド」が選ばれることはなく、「コア直撃」は発生しない。</p> |
| 250220 | 215 | ALLMIND（第二形態）（オールマインド（イグアス））>備考／スキル | <p>・誤： ※⑥アタック処理後、対象と同じエリアに移動し、「回避回数」が1回増加する。回避回数増加の効果は累積する。</p> <p>・正： ※⑥アタック処理後、対象と同じエリアに移動し、「回避回数」が1回増加する。回避回数増加の効果は累積する。回避回数の増加はターン終了まで続く。</p> |
| 250220 | 219 | IA-24:KITE（カイト）>備考／スキル | <p>・誤： ※①このエネミーは「回避：1」を持つ。</p> <p>・正： ※①このエネミーは「回避回数：1」を持つ。</p> |
| ★ 250220 | 225 | サンプルシナリオの共通イベント>イベントスケジュール表の「R」 | <p>・誤： {見出し} イベントスケジュール表の「R」 イベントスケジュール表（184 頁）と、その内容に「R 数値」という表記がありますが、これは「レンジ」を示します（例：「R 1-2」は「レンジ1-2」のことです）。</p> <p>・正： {見出し} イベントスケジュール表の補足 イベントスケジュール表（184 頁）と、その内容の「R 数値」は、「レンジ」を示します（例：「R 1-2」は「レンジ1-2」）。また、対応する「スケジュールのイベント内容」表のヒットレートの対象は、特に補足がなければ「レンジ内の1体」です。</p> |
| ★ 250220 | 228 | SCENE01 マップ戦闘>冒頭の「※注意」 | <p>・誤： ※注意 ・ここからは戦闘開始となるため、戦闘のルール（088 頁）に沿って進行すること。</p> <p>・正： ※注意：GMは次頁のマップ戦闘用シートの内容をプレイヤーに確認してもらい、「まずはクリア条件①の達成が必要だ」と伝えること。以降、戦闘のルール（088 頁）に沿って進行すること。</p> |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラッタ・追記 |
|-------------|-----|---|--|
| ★ 250220 | 229 | マップ戦闘用シート 「SCENARIO-01 SCENE01」 | <p>・誤： {行3列C} ゲリラ部隊① {行3列D} ゲリラ部隊③ {行5列C} ゲリラ部隊① {クリア条件①} ・「マーカー①②③」を「調査」する。</p> <p>・正： {行3列C} ゲリラ部隊② {行3列D} ゲリラ部隊④ {行5列C} ゲリラ部隊③ {クリア条件①} ・「マーカー①②③」を「調査」する（「調査」の処理方法は下記の「※マーカー」を参照）。</p> |
| 250318 | 232 | マップ戦闘用シート>行 3列F | <p>・誤： 解放戦線MT</p> <p>・正： 解放戦線MT④</p> |
| 250318 | 237 | SCENE01 テスターACへの 強襲->ボス戦闘 | <p>・誤：（2ヶ所） 「テスターAC/Lv10（188頁）」</p> <p>・正：（2ヶ所） 「TESTER AC/Lv10（189頁）」</p> |
| ★ 250318 | 244 | SCENE03 マップ戦闘> [サブジェネレータ4 つ 破壊/描写] の7~9行目 | <p>・削除：（次の2文を削除） また、アイボールの行動回数が次のターンからPC人数回になる。PCはこのタイミングでアイボールに対して解析判定を行うこと。</p> |
| 250318 | 298 | 左段>1行目 | <p>・誤： 封鎖機構特務上尉：一度リストに乗った</p> <p>・正： 封鎖機構特務上尉：一度リストに載った</p> |
| 250220 | 331 | マップ戦闘用シート 「コーラススポット調 査」 | <p>・誤： コーラススポット調査</p> <p>・正： コーラルスポット調査</p> |
| 250220 | 332 | [クリア条件②追加] | <p>・誤： [クリア条件②追加] 生存しているPCすべてが「クリア条件①の初期位置（行1列D）」で、クリア条件を満たして戦闘を終了する。</p> <p>・正： [クリア条件②追加] 生存している味方機体と味方僚機すべてが「初期位置（行1列D）」にいる状態で、ターン終了する。</p> |
| ★ 250220 | 343 | スキルシート>二脚 （オールレンジ型）>共 通スキル>ブーストキッ ク>効果 | <p>・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</p> |
| 250318 | 343 | スキルシート>二脚 （オールレンジ型）>専 用スキル（下の「ターミ ナルアーマー」の欄） | <p>・誤： 専用スキル</p> <p>・正： コア拡張機能</p> |
| ★ 250220 | 344 | スキルシート>二脚（強 襲型）>共通スキル> ブーストキック>効果 | <p>・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</p> |

| 更新日 | 掲載頁 | 掲載箇所 | エラー・追記 |
|-------------|-----|---|---------------------------------------|
| ★ 250220 | 345 | スキルシート>逆関節 (強襲型)>共通スキル >ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 346 | スキルシート>逆関節 (支援型)>共通スキル >ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 347 | スキルシート>四脚(爆 撃型)>共通スキル> ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 348 | スキルシート>四脚(支 援型)>共通スキル> ブーストキック>効果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 349 | スキルシート>タンク (高機動型)>共通スキ ル>ブーストキック>効 果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |
| ★ 250220 | 350 | スキルシート>タンク (重量型)>共通スキ ル>ブーストキック>効 果 | ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。 |