

『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』Q & A

Ver. 2025年07月01日／文責：グループSNE

▼本文書の扱い方

・本文書は、『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』（以下、「本作」、または書籍のことを「ルールブック」と呼称）のよくある質問をまとめたものです。

・ルールの疑問が発生した場合、本文書と併せ、別途の「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」も参照してください。

・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Q&Aについては、更新日に「★」を示しています。

・本作を、プレイヤーでしか遊ぶつもりがない人は、「エネミー」と「シナリオ」のQ&Aについてはネタバレを含むため、その部分は参考しないことを推奨します。

・本文書では、本作「086頁、319頁、340頁」に掲載しているQ&Aと重複する疑問については、お答えしません。本文書を読む前に、まずは本作「086頁、319頁、340頁」の内容をご確認ください。

▼問い合わせ受付

・本文書および、別途で掲載している「『ELDEN RING TRPG』エラッタと追記」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。

・なお、世界観やNPCにかかわる質問にはお答えできませんので、ご了承ください。

・エラッタが適用されている内容や、同じ内容の質問や、同様の意図の回答がある質問には、原則としてお答えしません。

・不明瞭なご質問に対しては、お答えできません。できるだけ具体的に「どのルールに対する質問なのか」または「どのデータやシナリオ部分に対する質問なのか」を明記してください。

・ゲーム進行に一切関係しない質問（ゲームバランスやデータのイメージ等）については、回答しない場合があります。

※質問に関する個別回答（メールに対する返信）はせず、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」、または本文書の更新をもっての回答となります。ご了承ください。

※ここで示している条件以外にも、内

▽メールアドレス

webmaster@groupsne.co.jp

※件名は「TRPG AC6 Q&A宛」でお願いします。

▽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。

また可能な限り、疑問点の浮かんだ「頁」を明記してください。

▼Q&Aの項目

・更新した最新の内容については【New】と示します。

・本文書は質問をカテゴリ化し、「前提知識→プレイヤー→ベースルール→バトル→パーティスキル→エネミー→シナリオ→マスタリング→軽微な疑問」のカテゴリ順で掲載しています。

・ゲーム進行にほとんど影響を与えない質問や、効果やルールの説解については、本文書の後半の「軽微な疑問」にまとめます。これらについては、冒頭で参照頁を示さず、更新の際に【New】も付記していません。

・掲載している質問の概要は、次のとおりです。

▽前提知識

・このゲームは1人でも遊べるのか？
・PCのACを4体以上にして遊べるのか？

▽プレイヤー

・初めて遊ぶときには、各プレイヤーが自分のACをアセンブルしてもよいのか？
・PCの部隊レベルは、全員同じでなければならないのか？
・味方僚機やオペレータは、PC人数に数えるのか？□
・味方僚機なしで、PCのAC 1～2体だけで遊んでもよいのか？

▽ベースルール

・APがILineしかない部位にダブルの適用ダメージを受けるとどうなる？
・精神負荷でENダイスは振りなおせるのか？

・収支「弾数消費ゼロ」の考え方への疑問

・【New】全部位チェック方法を部位全損と組み合わせるとどうなるのか？

▽バトル

・行動順を任意で遅らせることはできるのか？

・武装のレンジは、「レンジ以下」のエリアを対象にできるのか？

・行動順カードで機体1体に対して「A」2枚を配付されたら？
・ENダイスは出目ごと持ち越されるのか？

・【New】ENダイス最大値を超えたダイスは、どこから除去するのか？

・イベントスケジュール表のランダム抽選のダイスは公開情報か非公開情報か？

・【New】エネミーのアタックパターンにある効果はいつ公開するのか？

▽パーティとスキル

・スキルシートのスキルには、項目による習得の優先度があるのか？

・アサルトブースト移動の間に、別のアクションを挟めるのか？

・【New】「アサルトブースト」後に「アサルトチャージ」を2回連続で発揮できるのか？

・ブーストキックは一度の手番に何度も使用できるのか？

・ブーストキックの威力補正は、移動なしと移動ありとで、どれだけの差になるのか？

・機体スキル「ウェポンハンガー」で同じ武装を4つ選択できるのか？

・「ホバリング滞空」発揮中に「直下射撃」で「低弾速」武装を使つたらどうなるのか？

・【New】「ホバリング滞空」の1Hit軽減の効果と「双対ミサイル」の関係は？

・武装スキルにある「放電障害」とは何か？

・ブーストキックに機体威力補正は加えるのか？

- ・ [New] 「ブーストキック」は「ヒット＆アウエイ」と組み合わせができるか？
- ・ 四脚（爆撃型）の機体スキル「雲隠れ」への疑問
- ・ 自律兵器のコスト消費はいつ行うのか？
- ・ 「蜂の巣」が同名で異なる効果のは仕様なのか？
- ・ 機体スキル「ダブルアタック」はRとして続けて実行できるのか？
- ・ [New] 「急降下攻撃」は武装スキルと併用可能か？
- ・ [New] 「急降下攻撃」と武装の扱いはどうなるのか？
- ・ [New] 「反動無効（B G L／キャノン）」で増えるENダイスは、どのように処理するのか？
- ・ [New] A P I Lineのエネミーに「チャンス到来」は有効か？
- ・ [New] 「シールド継続展開」の継続時間中に、回避や[Reaction]可能か？

▽シナリオ

- ・ [New] 被弾イベントの対象はどのように選ぶのか？
- ・ サンプルシナリオのモブエネミーのアタックの対象は何体なのか？
- ・ 「※高所」の効果は、同じく「※高所」のエリアにいる相手にも有効なのか？
- ・ [New] 「※高所」の効果はどこまで有効なのか？
- ・ [New] サンプルシナリオ15・16・19はロングシナリオではないか？

▽マスタリング

- ・ 現状ナシ

▽軽微

（ゲーム進行に対する影響が少ないと判断される質問は、このカテゴリで示しています。このカテゴリは、ここでは内容を示しません）

▽エネミー

- ・ [ネタバレあり] 武装ヘリの「旋回」の効果は、いつまで続くのか？
- ・ [New] [ネタバレあり] バルテウスのスキル「ILine全損」には「パルスアーマー」も含まれるのか？
- ・ [New] パルスアーマーのエネミーにブラストのヒットレートを与えるとどうなるのか？
- ・ [New] 回避回数が2回以上あるエネミーは、一度に複数回の回避を行うのか？
- ・ [New] エネミーは、適合しない属性に対しても無駄なリアクションするのか？

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250220	前提知識	このゲームは1人でも遊べるのか？
Q. このゲームは、1人でも遊べますか？		
A. 基本的に、いいえ。本作は、1人で遊ぶことを想定していません。		
本作はルールブック005頁にも示しているとおり、「GM1と、プレイヤー1～4人」の合計2～5人で遊ぶことを前提としてデザインしています。また本作はTRPGであるため、「複数人数で遊ぶ楽しさ」を最重要視していることもあります。		
ただし、他にも複数種類のTRPGの経験がある、TRPGのベテランプレイヤーであれば、本作付属のサンプルシナリオについては、GMとプレイヤーを兼任して1人で遊べるかもしれません。とはいえたうした遊び方をする場合、1人で「GM兼プレイヤー」の役割をこなさなければならず、膨大な量のルールとデータを1人で扱わなければならなくなり、シナリオの内容を把握した状態（いわゆるネタバレの状態）で遊ぶことになるため、本作で本来想定している「楽しさ・面白さ」が大幅に損なわれる可能性があります。		
250220	前提知識	PCのACを4体以上にして遊べるのか？
Q. このゲームは、プレイヤーが扱うACを4体以上にしても遊べますか？ また、プレイヤー5人以上でも遊べますか？		
A. 基本的に、いいえ。本作は、「プレイヤー1～4人と、GM1人で遊ぶこと」を想定しており、さらにプレイヤー4人の場合には「AC3体と、オペレーター1人」で遊ぶことを想定しています。		
また、エネミーのデータやPC人数補正も、「プレイヤーが扱うACは最大で3体であること」を前提にデザインしています。そのため、PCのAC4体以上で遊ぶことは避けるべきだとルールブック060頁にも示しています。		
それでもなおPCのAC4体以上で本作を遊びたい場合、「ゲームのバランスが大幅に崩れ、楽しさや面白さが大幅に損なわれる可能性」を参加者全員で合意した上で、GMの責任のもと、遊んでください。このQ&Aではこれ以降、「AC4体以上で遊ぶこと」や「プレイヤー5人以上で本作を遊ぶ方法」などに対するご質問には回答しません。		
250220	プレイヤー	初めて遊ぶときに、各プレイヤーが自分のACをアセンブルしてもよい？
Q. このゲームで初めて遊ぶときに、各プレイヤーは、自分が扱うACを自由にアセンブルして作成してもよいでしょうか？		
A. 基本的に、いいえ。ルールブック023頁でも示していますが、本作を初めて遊ぶ場合、部隊レベル10のサンプルAC（ルールブック026～037頁）で遊ぶことを強く推奨します。		
プレイヤーに本作の経験のある人物がいる場合であっても、セッションの際に本作を初めて遊ぶプレイヤーが1人でもいるならば、プレイヤー間の公平性を保つためにも、全員がサンプルACで遊ぶことを強く推奨します。		
理由は主に2点です。		
1つめ。本作でアセンブルを行うには、その前にプレイヤーが本作のルールとゲームバランスを把握しておくことが望ましいからです。ルールやゲームバランスを把握していないプレイヤーにとって、アセンブルは非常に難解です。		
2つめ。アセンブルには時間を要するためです。もし初めて本作を遊ぶプレイヤーに、ルールとゲームバランスを説明しながらアセンブルを解説する場合、膨大な時間を要するでしょう。その時間をアセンブルに費やすよりもまず、（原作がそうであるように）事前に用意されたサンプルACを使って本作のシナリオを楽しんでもらい、遊ぶ中でACの扱い方をひととおり理解してからアセンブルに挑んでもらう方が、スムーズに短時間でアセンブルを理解できるようになるでしょう。		
250220	プレイヤー	PCの部隊レベルは、全員同じでなければならない？
Q. PCの部隊レベルは、全員同じでなければなりませんか？		
A. 基本的に、はい。		
GMが特殊なシナリオを用意しない限り、本作ではPC全員が同じ部隊レベルで遊ぶことを想定しています。部隊レベルを決定するためのCOAMも、PC全員で共通した値で扱うことを想定しています。そのため、収支管理シートによる収支集計（083頁）もPC全員の結果を反映して使います。ルールブック掲載のサンプルシナリオについては、すべてこの想定で作成されています。		
もしGMが「敵味方を交えた、呉越同舟のシナリオ」を自作する場合などは、各PCごとに収支管理シートを担当してもよいかもしれません。しかし、ゲームの手間が増え、報酬のバランス調整などが難しくなるため、本作を数回以上は経験してから試すべきでしょう。なお、このQ&Aでは、そうした独自の遊び方のご質問に対してはお答えしません。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
★250220	プレイヤー	味方僚機やオペレータは、PC人数に数えるのか？
Q.	味方僚機やオペレータは、PCの人数に数えますか？ それにより、手番持ちエネミーの行動順カードや、PC人数補正は、どのように変化しますか？	A. 味方僚機は、PC人数に数えません。オペレータは、PC人数に数えます。 味方僚機はPC人数に数えないため、「手番持ちエネミーに配布する行動順カードの枚数」と「PC人数補正」に影響を与えません。 オペレータはPC人数に数えるため、「手番持ちエネミーに配布する行動順カードの枚数」と「PC人数補正」のPC人数にカウントされます。なお、オペレータシートを使うプレイヤーが存在しない、シナリオ描写としてのオペレータ（GMが読み上げるウォルターやエア）は、PC人数に数えません。
250220	プレイヤー	味方僚機なしで、PCのAC1～2体だけで遊んでもよいのか？
Q.	プレイヤーが1～2人の際に、味方僚機を使わずに遊んでもよいでしょうか？	A. 基本的に、いいえ。 本作のバランス（主にエネミーとサンプルシナリオとPC人数補正のバランス）は、味方僚機が存在することを前提にデザインされています。そのため、少なくとも本作のサンプルシナリオについては、プレイヤーが1～2人の際には味方僚機を使って遊ぶことを、強く推奨します。 本作で何度も遊んだ経験のあるGMがシナリオを作成する場合には、味方僚機でも楽しめるシナリオを作成できるかもしれません、戦闘バランスの調整が難しくなるかもしれません。このQ&Aでは、こうした独自の遊び方についてのご質問には、お答えしません。
★250220	ペースルール	APが1Lineしかない部位にダブルの適用ダメージを受けるとどうなる？
Q.	APが1Lineしかない部位に、チェック方法が「ダブル」の適用ダメージを受けた場合、どうなりますか？ 例えば防御性能のない「AP：80×1Line」の部位に、【爆 30（ダブル）】を受けると、どうなりますか？	A. APが1Lineしかない部位に、チェック方法が「ダブル」の適用ダメージを受けた場合、1Lineぶんの適用ダメージだけを処理して、それ以上の処理は行いません。 ご質問の例のように、防御性能のない「AP：80×1Line」の部位に【爆 30（ダブル）】を受けた場合、その「AP：80×1Line」の部位に3つのチェックを入れるだけで、「ダブル」による2Line目のダメージは無視します。
250220	ペースルール	精神負荷でENダイスは振りなおせるのか？
Q.	精神負荷（082頁）で、ENダイスを振り直すことはできますか？	A. いいえ、精神負荷でENダイスを振り直すことはできません。精神負荷は、行為判定のダイスに対してのみ有効です。
★250318	ペースルール	収支「弾数消費ゼロ」の数え方への疑問
Q.	シナリオ終了時の収支集計の、収支「弾数消費ゼロ」（084頁）に対する疑問です。 一文目には『「現在弾数に、1つもチェックが入っていない武装（ただし「弾数：∞」の武装と味方僚機は除く）」が1つあるごとに「弾数消費ゼロ」のボーナスを獲得します。』とあります。 ですが、二～三文目には『「弾数消費ゼロ」の1体ごとに、「収支：△+○○」のボーナスを得ます。』とあります。 「弾数消費ゼロ」をカウントするのは、「武装の数」なのか「機体の数」なのか、どちらが正しいですか？	A. 前者の「弾数消費ゼロの武装1つごとにカウント」が正解です。 収支「弾数消費ゼロ」（084頁）にはエラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。
★250701	ペースルール	全部位チェック方法を部位全損と組み合わせるとどうなるのか？
Q.	プラスト（全部位）のチェック方法について、部位全損している機体に対する処理方法が、075頁のコラム「チェック方法3種の概要」と、077頁のチェック方法「全部位」とで、矛盾しています。 どちらが正しいでしょうか？	A. 075頁のコラム「チェック方法3種の概要」が正解です。077頁についてはエラッタがあるため、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」も参照してください。

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250220	バトル	行動順を任意で遅らせることはできるのか？
Q. P Cは行動順カードの行動順を、任意で遅らせることはできますか？		
A. いいえ、できません。本作には、行動順を任意に遅らせるルールと効果は存在しません。 味方も敵も、そのターンに配られた行動順カード（モブエネミーの場合はイベントスケジュール表）に沿って、行動順を処理します。 本作で敵味方ともに行動順をほとんど操作できない理由は、プレイヤーがそのターンに配られた行動順カードの速度を見て、敵を撃破できるかどうかや敵からの被弾にどう対処するのかを、臨機応変に対応する思考を巡らせる部分が、本作の「戦闘における戦術を考える面白さ」としてデザインしているためです。		
250220	バトル	武装のレンジは、「レンジ以下」のエリアを対象にできるのか？
Q.味方の武装のレンジや、敵のアタックのレンジは、「レンジの数値以下」のエリアにいる相手を対象にできるのでしょうか？ 例えば「レンジ：2」のアタックは、「レンジ：0～2」のエリアにいる機体を対象にできるのでしょうか？		
A. いいえ、レンジは「そのレンジの数値そのもの」のエリアにいる相手しか、対象にできません。 例えば「レンジ：2」のアタックは、「レンジ：2」に存在する相手しか対象にできません。 複数種類のレンジに対応している武装やアタックは、「レンジ：0～1」のように、対応するレンジの幅をあらかじめ明記しています。		
250318	バトル	行動順カードで機体1体に対して「A」2枚を配付されたら？
Q.行動順カードを配付した際に、味方1体に対して「Aのトランプ」が2枚配布された場合、どう扱いますか？		
A.味方機体または味方僚機（N P C僚機含む）に対して「Aの行動順カード」が2枚配布された場合、配付された「Aのトランプ」を2枚とも残します。それ以外の処理は行いません。 味方に配付された行動順カードについては、「Aが含まれているかどうか」だけを判断します。そのため、Aが1枚であろうと2枚であろうと、「行動順カードを2枚とも残す」という処理しか発生しません。		
250318	バトル	E Nダイスは出目ごと持ち越されるのか？
Q. ターンを跨いで持ち越すE Nダイスについて（092頁）の質問です。 ターン終了時に残っているE Nダイスは次のターンに持ち越すとのことですですが、このとき「E Nダイスの出目はそのまま持ち越し」なのか「持ち越す時点でE Nダイスを振り直す」のか、どちらでしょうか？		
A. 前者の「E Nダイスの出目はそのまま持ち越し」が正解です。 本作においては、基本的に「ルールやデータに書いていない処理は行わず、そのままの状態を維持する」と考えてください。		
250701	バトル	E Nダイス最大値を超えたダイスは、どこから除去するのか？
Q.93頁には、「もしE Nダイスを振った結果、『E Nダイス最大値』を超える未消費E Nダイスが自分の前に置かれそうな場合、E Nダイス最大値になるように余剰分のダイスを任意に選び、自分の前から取り除く」とあります。 このとき、任意に選ぶ取り除くE Nダイスは、「1：振ったE Nダイス」の中から選ぶものなのか「2：すでに保有しているE Nダイス+振ったE Nダイス」の全てから選ぶのか、どちらですか？		
A.2の、すでに保有しているE Nダイス+振ったE Nダイスの全てから選ぶのが正解です。 なおルール記述については、特に状態や条件を指定していない内容については、該当するすべての内容を包括して指していることとして扱ってください（ご質問の場合、ルールブックの該当箇所には「振った直後の」等の指定が示されていないため、「E Nダイス」は「E Nダイス最大値を超えたP C 1人分のE Nダイス全て」を指しています。示されていない条件付けについては、「文脈を読む」などをする必要はなく、文字どおりご解読ください）。		
250318	バトル	イベントスケジュール表のランダム抽選のダイスは公開情報か非公開情報か？
Q. モブエネミーのイベントスケジュール表の「ランダム抽選」のために振るダイスの出目は、プレイヤーに対して公開情報でしょうか、非公開情報でしょうか？		
A. モブエネミーの行動順が非公開情報であるため、それに併せて「ランダム抽選」のダイスの出目も、非公開情報とすることをお勧めします。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250701	バトル	エネミーのアタックパターンにある効果はいつ公開するのか？
Q. エネミーのアタックパターンに引用などで「備考／スキル」欄へ追加の効果が示されている場合、その内容はいつプレイヤーへの公開情報になりますか？		
A. エネミーがアクションを実行した際、そのアタックパターンの「適正レンジ／対象／属性 火力タイプ／ヒットレート／威力補正」と同時に公開情報になります（182頁、⑪エネミーアクション（アタックパターン））。		
250220	パーツとスキル	スキルシートのスキルには、項目による習得の優先度があるのか？
Q. スキルシートには「基本OSスキル、共通スキル、専用スキル、コア拡張機能」などの項目によって、習得の優先度があるのでしょうか？		
A. いいえ、スキルシートのスキルの修得には、優先度はありません。 「基本OSスキル、共通スキル、専用スキル、コア拡張機能」といった項目は、原作を元にしたフレーバー（雰囲気）を表現したものであり、ゲームデータやルールとしての意味はありません。 なお、スキルの傾向としては「基本OSスキル、共通スキル」はどの脚部のスキルシートでも共通した内容で、「専用スキル、コア拡張機能」は少数のスキルシートでしか採用されていない独自性の高い内容となっています。		
250220	パーツとスキル	アサルトブースト移動の間に、別のアクションを挟めるのか？
Q. スキル「アサルトブースト移動」では2回移動できますが、その2回の移動と移動の間に、別のアクションを挟んで実行できますか？		
A. いいえ、スキル「アサルトブースト移動」には「連続して行う」と示されていることからわかるとおり、2回の移動の間に他のアクションを挟むことはできません。		
250701	パーツとスキル	「アサルトブースト」後に「アサルトチャージ」を2回連続で発揮できるのか？
Q. 「二脚（強襲型）」の機体スキル「アサルトチャージ」について質問です。 「アサルトブースト」では移動を2回します。その直後に「アサルトチャージ」が発揮されると、移動2回分をまとめて発動させられるのでしょうか？		
A. いいえ。「アサルトチャージ」の効果は、移動1回が終了した直後のアタックに対して1回ずつしか発揮されません。 「アサルトブースト」では移動を2回しますが、1回目の移動直後には2回目の移動しかできず、アタックできないためです。		
★250220	パーツとスキル	ブーストキックは一度の手番に何度でも使用できるのか？
Q. スキル「ブーストキック」は、一度の手番の間に、使用できる回数制限がないのですか？		
A. いいえ、スキル「ブーストキック」は一度の手番の間に、1回しか使用できません。 スキル「ブーストキック」にはエラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
250220	パーツとスキル	ブーストキックの威力補正是、移動なしと移動ありとで、どれだけの差になるのか？
Q. スキル「ブーストキック」は、移動せずにいる場合と、移動直後にいる場合とで、ダメージにどれだけの差がありますか？		
A. スキル「ブーストキック」は、移動せずにいた場合と、移動直後にいた場合とで、威力補正+10点の差があります。 「機体威力補正：±0」の機体で「ブーストキック」によるアタックを行った場合、「移動せずにいる場合、適用ダメージ【弾 20（貫通）】」となり、「移動直後にいる場合、適用ダメージ【弾 30（貫通）】」となります。		
250318	パーツとスキル	機体スキル「ウェポンハンガー」で同じ武装を4つ選択できるのか？
Q. 機体スキル「ウェポンハンガー」を習得している場合、同じ武装を4つ選択してもよいですか？		
A. はい、同じ武装を最大で4つまで選択することが可能です。 ただし同じものを選択できる場合は4つとも「RでもLでも選択できる武装」に限られ、「Lでしか選択できない武装」については「腕武装と肩武装で2つ」までしか選択できない点に、注意してください。		
250318	パーツとスキル	「ホバリング滞空」発揮中に「直下射撃」で「低弾速」武装を使ったらどうなるのか？
Q. 四脚の機体スキル「ホバリング滞空」の効果発揮中に「直下射撃」で、武装スキル「低弾速」（157頁、168頁）を持つ武装を使用した場合、「ホバリング滞空」と「低弾速」による威力補正の合計値はいくつになりますか？		
A. 「ホバリング滞空」と「低弾速」による威力補正の合計値は、「威力補正：±0」として扱います。 つまり「直下射撃」の「威力補正：+10」と、「低弾速」の「威力補正：-10」で、相殺されることになります。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250701	パーツとスキル	「ホバリング滞空」の1Hit軽減の効果と「双対ミサイル」の関係は？
Q. 四脚の機体スキル「ホバリング滞空」の1Hit軽減する効果は、回避ではないので、「ホバリング滞空」している四脚はミサイルの武装スキル「双対ミサイル（163頁）」の効果を受けてしまうということでしょうか？		
A. はい、「ホバリング滞空」の効果でホバリング状態の四脚ACは、回避ができないため、「双対ミサイル（163頁）」の効果を受けます。 ただし「双対ミサイル」の効果を持つミサイルのヒット数が1Hitの場合には、「ホバリング滞空」の効果で0Hitになるため、ホバリング状態の四脚ACがそのミサイルから損害を被ることはできません。		
250318	パーツとスキル	武装スキルにある「放電障害」とは何か？
Q. 一部の武装スキルにある「放電障害」というシステム障害はなんでしょうか？「強制放電」の間違いではないですか？		
A. はい、「放電障害」は誤りで、「強制放電」（110頁）が正しい表記です。 武装スキル内にある「放電障害」という表記にはエラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
★250318	パーツとスキル	ブーストキックに機体威力補正は加えるのか？
Q. スキルシートにある機体スキル「ブーストキック」には、腕部やFCSによる「機体威力補正」が追加されるのでしょうか？		
A. いいえ、機体スキル「ブーストキック」には「機体威力補正（053頁）」は加算されません。		
250701	パーツとスキル	「ブーストキック」は「ヒット＆アウェイ」と組み合わせができるか？
Q. 「逆関節（強襲型）」の機体スキル「ヒット＆アウェイ」は、「ブーストキック」と組み合わせることができますか？		
A. いいえ、「ヒット＆アウェイ」の「カテゴリ：近接」の武装に、「ブーストキック」を選ぶことはできません。 「ブーストキック」は「カテゴリ：近接」の武装ではなく、機体スキルであるためです。		
250318	パーツとスキル	四脚（爆撃型）の機体スキル「雲隠れ」への疑問
Q. 四脚（爆撃型）の機体スキル「雲隠れ」へ、2つ質問です。 1つめ。四脚（爆撃型）の行動順が来て、その行動順でアタックや移動などのアクションを行った後に、「雲隠れ」を実行できますか？ 2つめ。もしPC同士で戦う場合、「雲隠れ」の効果を適用されている機体に対し、他のPCの機体は影響を与えられますか？		
A. 1つめ。はい、実行できます。本作では特に制限や条件が設けられていない限り、自由な順序でアクションを実行できます。 2つめ。まず本作はPC同士での戦闘を想定していません。もしPC同士で戦闘するような遊び方をする場合、GMの判断を優先してください。その上でスキルシートに示されている「雲隠れ」の効果の内容に沿ってお答えしますと、PCかエネミーかの制限が示されていないため、「雲隠れ」の効果を受けている機体は（敵対的なアクションであれ友好的なアクションであれ）敵からも味方からも一切の影響を受けません。		
250318	パーツとスキル	自律兵器のコスト消費はいつ行うのか？
Q. 自律兵器（172頁）のタレット、ドローン、オービットのコスト（ENダイスと弾数の消費）は、いつ行うのですか？		
A. その武装の使用を【Action】として宣言したときです。 自律兵器の武装スキルは、それぞれ「アタックではない【Action】の選択肢を増やす」という効果です。そして「その自律兵器の武装スキルを、【Action】として使用する」際に、コストの支払い（ENダイスと弾数の消費）を行います。 具体的には、武装スキル「オービット展開」の場合は「オービット付与」の【Action】を宣言したとき、武装スキル「タレット配置」の場合は「タレット展開」の【Action】を宣言したとき、武装スキル「ドローン展開」の場合は「ドローン付与」の【Action】を宣言したとき、アタックパターンを選び、同時にそのアタックパターンに対応したコストの支払い（ENダイスと弾数の消費）を行います。		
★250318	パーツとスキル	「蜂の巣」が同名で異なる効果なのは仕様なのか？
Q. マシンガン（腕武装R/L）系の武装スキル「蜂の巣」（152頁）と、BGL（肩武装R/L）系の武装スキル「蜂の巣」（168頁）が、同名の武装スキルなのに異なる効果であることは、仕様でしょうか？		
A. いいえ。どちらも同じ内容で、マシンガン（腕武装R/L）系の「蜂の巣」（152頁）の効果と同様に扱い、BGL（肩武装R/L）系の武装スキル「蜂の巣」の効果をエラッタ（誤り）として扱います。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
★250318	パーツヒスキル	機体スキル「ダブルアタック」はRとして続けて実行できるのか？
Q. 「二脚（強襲型）」の機体スキル「ダブルアタック（腕武装）」と、「タンク（重量型）」の機体スキル「ダブルアタック（肩武装）」についての質問です。		
<p>アタックに併せてこのスキルを使用時、R Lが逆側の武装はコストとして弾数を消費するだけで「その武装でアタックしたわけではない」ため、同じ手番処理の間に続けてアタック（そしてそれに対するダブルアタックの使用）はできますか？</p> <p>つまり、例えば「腕武装R」の使用に併せて「ダブルアタック（腕武装）」を使用し、腕武装Lの弾数を消費した場合、「腕武装してアタックしたわけではない」ため、同じ手番処理の間に続けて腕武装Lの武装でアタック（そしてそのアタックに対して「ダブルアタック（腕武装）」の使用が）できるのでしょうか？</p>		
A. はい、使用できます。		
<p>ご想定のとおり、ダブルアタックの効果で弾数を消費した、逆側の武装はスキルの効果で弾数を消費するものの、「その武装でアタックしたわけではない」ため、「武装1つは、同じ手番処理の間に1回しか使用できない」（101～102頁）の制限にカウントされないためです。</p>		
★250701	パーツヒスキル	逆関節（強襲型）の機体スキル「急降下攻撃」は武装スキルと併用可能か？
Q. 逆関節の「急降下攻撃」は武装スキルと併用できますか？		
<p>114頁の武装スキルの欄のルールには「武装のアタックパターンを用いたアクションでのみ有効」とありますが、これは武装スキルとどちらを優先するのでしょうか？</p>		
A. はい、併用可能です。		
<p>これは「スキル効果はルールを超越（112頁）」のルールが存在することから、「114頁のルールよりも、スキルのテキストを優先する」という処理を行うためです。</p>		
★250701	パーツヒスキル	逆関節（強襲型）の機体スキル「急降下攻撃」と武装の扱いはどうなるのか？
Q. 逆関節（強襲型）の機体スキル「急降下攻撃」について、3つの質問です。		
<p>①「急降下攻撃」でダメージを発生した武装は、スキルを使用しただけでアタックしたわけではないため、同じ手番の間に、同じ武装で再度「急降下攻撃」をしたり、アタックできるのでしょうか？</p>		
<p>②「急降下攻撃」でダメージを発生した武装に対しては、武装スキルは有効でしょうか？</p>		
<p>③「急降下攻撃」に使う武装として、機体スキル「ブーストキック」を選択できますか？</p>		
<p>④もし「急降下攻撃」がアタックとして扱われる場合、「低弾速」を持つ武装の「レンジ：0」のアタックパターンを選んだ際には、「低弾速」でダメージが+10されますか？</p>		
A. 逆関節（強襲型）の機体スキル「急降下攻撃」についてはエラッタがあるため、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」も参照してください。		
<p>①について、いいえ。エラッタにより「急降下攻撃」でダメージを発生した武装は、アタックをしたこととして扱うことになったため、アタックと同じ手番中には実行できません。</p>		
<p>②について、はい。「急降下攻撃」でダメージを発生した武装に対しても、武装スキルは有効です。エラッタにより「アタックに使用したこととして扱う」ため、「アタック」を条件とした武装スキルの効果も、適用されます。</p>		
<p>③については、いいえ。機体スキル「ブーストキック」は「武装ではないアタック」として扱います。「急降下攻撃」で選択できるのは「武装だけ」であるため、機体スキルの「ブーストキック」と組み合わせることはできません。</p>		
<p>④いいえ、「急降下攻撃」のダメージは「レンジ：1」でのアタックとして扱うため、たとえ「急降下攻撃」で「レンジ：0」のアタックパターンを選んでも、「低弾速」によってダメージが増加することはありません。</p>		
250701	パーツヒスキル	「反動無効（BGL／キャノン）」で増えるENダイスは、どのように処理するのか？
Q. 「タンク（重量型）」の機体スキル「反動無効（BGL／キャノン）」について、「ENダイスに1Dを追加する」とありますか？		
<p>また「反動無効（BGL／キャノン）」の直上にある「ドリフトターン」では「ENダイスを1個振り足す」という内容と異なる表記ですが、処理方法が違うのでしょうか？</p>		
A. 「反動無効（BGL／キャノン）」は、「1Dを振って、その振った値のENダイス1個を追加する（1Dを振って2が出たなら、2の出目1個をENダイスに追加する）」という意図です。		
<p>「ドリフトターン」と表記が異なっていますが、同じ意図です。</p>		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250701	パーティスキル	A P 1 Lineのエネミーに「チャンス到来」は有効か？
Q. 「チャンス到来（152頁、157頁、168頁）」にかかる質問です。 A Pが1LineのエネミーがA P Oになって撃破されるとき、スタッガーモードにならんでいるのでしょうか？		
A. 「チャンス到来」についてはエラッタがあるため、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」も参照してください。 いいえ、A P Oになって撃破されるときには、スタッガーモードにならんでいるとはみません。ただし、エラッタにより「チャンス到来」の効果は発揮されます。		
250701	パーティスキル	「シールド継続展開」の継続時間中に、回避や【Reaction】可能か？
Q. 174頁「その他／シールド（肩武装）」のスキルについて質問です。「シールド継続展開」の継続時間中に、回避や【Reaction】可能ですか？ 例を示します。 エネミーAからのヒットレートを割り振られ、「シールドガード」との併用で「シールド継続展開」を使用し、ターン終了まで追加の防御性能を得ました。 「シールド継続展開」が有効な同じターンの間に、エネミーBからヒットレートを割り振られました。 このエネミーBから割り振られたヒットレートに対し、回避や「シールドガード」ではない【Reaction】を実行できますか？それとも「シールドガード」に「回避や他の【Reaction】との併用はできない」とあるので、実行できないのでしょうか？		
A. 「シールドガード」での【Reaction】を終了し、「シールドガード」で【Reaction】したヒットレートとは別途のヒットレートに対しては、回避や【Reaction】を実行できます。 例の場合、エネミーAからのヒットレートに対しては「シールドガード」での【Reaction】を実行しているため、回避や【Reaction】を実行できません。しかしエネミーBからのヒットレートに対しては、「シールドガード」での【Reaction】を実行していないため、「シールド継続展開」の効果も踏まえた上で、回避や【Reaction】を実行できます。		
★250220	エネミー	【ネタバレあり】武装ヘリの「旋回」の効果は、いつまで続くのか？
Q. 「AH12:HC HELICOPTER（武装ヘリ）」（200頁）のスキル「旋回」による回避の増加の効果は、いつまで続きますか？		
A. 武装ヘリの「旋回」の効果は、ターン終了まで続きます（次のターンの開始時には、通常の回避回数に戻っています）。 武装ヘリの「旋回」にはエラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」の200頁の修正も、併せてご覧ください。		
★250318	エネミー	【ネタバレあり】武装ヘリの行動優先度がおかしいのではないか？
Q. エネミー「戦闘ヘリ」の行動優先度では、「連想ミサイル」を実行することができないため、おかしいのではないか？		
A. 「戦闘ヘリ（200頁）」の行動優先度には、エラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
★250318	エネミー	行動優先度やレンジのおかしいエネミーが複数いるのではないか？
Q. エネミーには、行動優先度やレンジの設定内容で「絶対に実行しないアクション」を持つエネミーが、複数存在するようですが、おかしくないでしょうか？		
A. エネミーの行動優先度やレンジの設定にエラッタ（誤り）があり、特定のアクションを実行できないエネミーが存在しています。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
★250318	エネミー	【ネタバレあり】ジャガーノートの「吸着地雷」に不明点がある。
Q. ボスエネミー「ジャガーノート」（202頁）の「吸着地雷」が設置される「指定されたエリア」とは、どこのことですか？		
A. 「このアクション（吸着地雷）実行時のスタートのエリア」のことです。 ジャガーノートには、「吸着地雷」とそれ以外にもエラッタ（誤り）があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250318	エネミー	[ネタバレあり] エネミーの「パルスアーマー」系の効果に対する質問
Q. エネミーが持つ「パルスアーマー」系の効果に対する質問が3つあります。		
1つ目。「パルスアーマー」系の効果を適用されているエネミーに対して、全部位に適用ダメージを与える「ブラスト」を適用する場合、「パルスアーマー系の部位のAPを減らす」のか「パルスアーマー系の部位を含む、すべての部位のAPを減らす」のか、どちらですか？		
2つ目。ヒットレートを完全回避されず「パルスアーマー」に対して適用ダメージが割り振られた場合、アタック側はシステム障害付与判定(110頁)を行うことができますか？また、ACS障害を被っているエネミーのパルスアーマーの部位APが減少したとき、そのエネミーはスタッガー状態になりますか？		
3つ目。「エア(211頁)」の部位「コーラルシールド」に関しては、前述のパルスアーマーと同様に扱うという認識で問題ありませんか？		
A. 1つ目。前者の「パルスアーマー系の部位のAPを減らす」のが正解です。パルスアーマー系の効果を適用されているエネミーは、パルスアーマーの部位のAPを0以下にしない限り、他の部位に適用ダメージを割り振られません。		
2つ目。前者も後者も、はい。		
3つ目。はい。「エア」にはエラッタ(誤り)があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ(誤り)と追記」を参照してください。		
250318	エネミー	エネミーの扱いを変えててもよいか？
Q. エネミーデータの扱い方について質問です。		
GMの任意で、「手番持ちエネミーをモブエネミーのデータに改変して使用すること」や、逆に「モブエネミーのデータを手番持ちエネミーとして扱う」ことは、ルール上、許されますか？		
A. ルールとしての質問とした場合、本作の基本的な遊び方としては「いいえ、お勧めしかねます」という回答です。		
ただし、シナリオ作成に慣れてきたGMの創意工夫を、このQ&A上で「禁止する」というわけではありません。本作に慣れてきたGMが自身の責任においてプレイヤーに楽しさ・面白さを提供できると判断できたなら、ご質問のような遊び方は、本作を何度も遊ぶ上で独自性のあるシナリオ作成に繋げやすくなるでしょう。		
実際のところ、本作のサンプルシナリオでも「基本的にモブエネミーはコア部位しかない」というルールがある上で、元データは2つの部位を持つ手番持ちエネミーである「四脚型MT」をモブエネミー化して何度も登場させています。また、書式上はモブエネミーのデータも手番持ちエネミーと極めて類似しているため、モブエネミーをそのまま手番持ちエネミーとして扱うことは、より容易です。なお、それぞれのエネミーの書式に記されている「行動優先度A/B」は、「行動スケジュール表」の決定や、手番持ちエネミーとして作成する際に活用できます。		
ただし、ご質問のような遊び方、特に「モブエネミーのデータを手番持ちエネミーとして扱う」という遊び方をしたい場合、「シナリオの進行が妨げられず、複雑化しない範囲で」行うことをお勧めします。例えばマップ戦闘にモブエネミー10体を配置し、そのすべてを手番持ちエネミーとして扱った場合、その戦闘は想像を超えて複雑で時間を要する(その割にプレイヤーの体感としては通常のモブエネミーと大差ない)バランスになることが容易に想定されます。		
250701	エネミー	[ネタバレあり] バルテウスのスキル「1Line全損」には「パルスアーマー」も含まれるのか？
Q. バルテウスの「備考/スキル：※③」で「1Line全損」しているかしていないかで行動優先度が変化しますが、ここで示されている「1Line全損」には、「パルスアーマー」も含まれますか？		
A. はい、「パルスアーマー」も含みます。		
250701	エネミー	パルスアーマーのエネミーにブラストのヒットレートを与えるとどうなるのか？
Q. バルテウスなど、パルスアーマーやプライマリーシールドなどの「APが10以上の場合、部位決定を行わず、必ず○○へのアタックとなる」という部位を持ったエネミーに対して、ブラスト(全部位)のヒットレートを割り振った場合、どのようにダメージを適用しますか？		
A. 「APが10以上の場合、部位決定を行わず、必ず○○へのアタックとなる」という部位に対してだけ、適用ダメージを与えます。		
250701	エネミー	回避回数が2回以上あるエネミーは、一度に複数回の回避を行うのか？
Q. 回避回数が2回以上あるエネミーは、PCから一度のアタックで2Hit以上のヒットレートを割り振られた場合、複数回の回避回数を消費して回避するのですか？		
A. はい、エネミーは複数回の回避を実行できる場面では、複数回の回避を実行します。		
例えば「回避回数：3」のエネミーがいて、味方機体の2Hitのアタックの対象になった場合。そのエネミーは回避回数のうち2回を消費して、完全回避を行います。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250701	エネミー	エネミーは、適合しない属性に対しても無駄なリアクションするのか？
Q. エネミーの中には、「このエネミーの回避回数が「0」の場合、1ターンに1回だけリアクションで使用する」という系統で、特定の属性に対する防御性能を得る「備考／スキル」を持つものがあります。 こうしたエネミーは、無駄なタイミングでこうしたリアクションを行うのでしょうか？ 例えばユエユー（190頁）が、回避回数0回の状態で「パルスバックラー（「防御性能：弾20/E20」を得る）」を使用できる状態だったとします。このとき、PCが【E ノーマル2Hit】をユエユーに与えた場合、ユエユーは無駄に「パルスバックラー」を使用しますか？		
A. はい、使用するとした方がよいでしょう。 本作はGMの戦闘中の判断負担を極力軽減するために、エネミーが自動的に動くようにデザインしています。そしてリアクションの場合もGMの判断負担を減らすことを想定しているため、「エネミーはAP損害を受けそうな際にリアクション可能なら、自動的にリアクションする」という一括処理をおすすめします。 その結果、エネミーが無駄なリアクションをすることもあるでしょう。		
★250701	シナリオ	被弾イベントの対象はどのように選ぶのか？
Q. 226頁の被弾イベントの対象はGMが選ぶようですが、具体的にはどのように選びますか？ GMが任意に選んでよいということでしょうか？ また、近接武装で弾数消費した機体は「対象に選ばれる可能性2体分」とあります。これも具体的には、どのように処理するのでしょうか？		
A. 被弾イベントの対象は、ランダムに選びます。 そのため、近接武装で弾数消費した機体は「対象に選ばれる可能性2体分」として数えるとは、「他の機体の2倍の確率で対象になること」を表します。例えば、味方機体がA・B・Cの3体で、Aだけが近接武装で弾数消費していた場合、「Aが狙われる確率が50%、BとCは25%」という処理になります。 被弾イベントについてはエラッタがあるため、「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」も参照してください。		
★250220	シナリオ	サンプルシナリオのモブエネミーのアタックの対象は何体なのか？
Q. サンプルシナリオのモブエネミーの「スケジュールごとのイベント内容」に示されているアタックのヒットレートには、アタックの対象が記されていません。どう扱えばいいですか？		
A. サンプルシナリオの「スケジュールごとのイベント内容」に示されているヒットレートの対象は、特に追記がない限り、「示されているレンジ内にいる、味方機体または味方僚機のうち、1体」です。ただし「スケジュールごとのイベント内容」に、対象に関する別の表記がある場合、それに従います。 モブエネミーのアタックの対象に関しては追記があります。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」の、184頁「モブエネミーのイベントスケジュール表」と、225頁「イベントスケジュール表の「R」」の修正も、併せてご覧ください。		
250220	シナリオ	「※高所」の効果は、同じく「※高所」のエリアにいる相手にも有効なのか？
Q. サンプルシナリオに登場する「※高所」エリアの効果は、同じく「※高所」エリアにいる相手にも有効なのでしょうか？ 同じ高さにいる同士だと効果が内容にも感じたための質問です。		
A. はい、「※高所」の効果は、「※高所」にいる相手に対しても有効です。 サンプルシナリオにおいては、遊ぶ際の情報量を減らす意図で、「※高所」の文章と内容をシンプルにしています。 GMがシナリオを自作したり、サンプルシナリオを何本も遊んでGMもプレイヤーも本作で遊ぶことに慣れているならば、GMが戦闘開始時に「『※高所』の効果は、『※高所』のエリアにいる相手には無効である」という処理にしても、特に問題はありません。 エリアの特殊効果は「ルール」ではなく「シナリオ固有のギミック」であるため、GMがシナリオを自作する際には、自由に設定しても問題ありません。ただし、プレイヤーにもGMにも把握しやすいシンプルな効果を心がけましょう。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
250318	シナリオ	[ネタバレあり] アイボールは部位破壊が起った状態でシナリオ開始なのか？
Q. 「シナリオ07 武装採掘艦」の244頁のイベントスケジュール表の下部に「※上記イベントとは別に、1ターン目の開始から、アイボール砲台は手番持ちエネミーとして行動順カードで行動する。」と記載されていますが、これは201頁の「アイボール砲台（ストライダー）」の手番持ちエネミーデータをそのまま使うということですか？		
当該シナリオでは、SCENE02のイベント処理で、「アイボール砲台（ストライダー）」の脚部部分を破壊しているため、「部位：中央砲門（コア）」のみを持ったエネミーとして扱うのではないかと考えてプレイしましたが、そうではなく「外縁装甲／土台／パルスアーマー」も含めた4つ部位を持つエネミーとしてマップに存在するのですか？		
A. はい、「シナリオ07 武装採掘艦」では、SCENE02からSCENE03にかけてずっと、201頁の「アイボール砲台（ストライダー）」のデータを使用します。アイボール砲台は、シナリオの描写やイベント内容では一切の損害を受けていないため、すべての部位を持った状態でシナリオを進行します。		
なお、SCENE03（244頁）にはエラッタ（誤り）があり、「アイボール砲台（ストライダー）」はSCENE02からSCENE03にかけてずっと、PC人数と同じだけの行動順カードを配付されます。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
250318	シナリオ	[ネタバレあり] アイボールの行動回数はどう扱うのか？
Q. 「シナリオ07 武装採掘艦」の244頁の「サブジェネレータ4つ破壊／描写」で、「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。」と示されていますが、それ以前のアイボール砲台の行動回数は何回ですか？		
A. 通常のルールどおり「PC人数回」です。 「シナリオ07 武装採掘艦」では、SCENE02からSCENE03にかけてずっと、201頁の「アイボール砲台（ストライダー）」の行動回数は、通常のルールどおり「PC人数回」です。		
SCENE03（244頁）にはエラッタ（誤り）があり、「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。」の一文を削除して遊んでください。「『TRPG ARMORED CORE VI FIRES OF RUBICON』エラッタ（誤り）と追記」を参照してください。		
250701	シナリオ	「※高所」の効果はどこまで有効なのか？
Q. サンプルシナリオにある「※高所」の「威力補正（AP損傷）：+10」というのは、どこまで有効ですか？ 「1：ヒットレートによって発生するダメージ」だけなのか「2：（僚機のような）AP損傷そのもの」だけなのか、それらの組み合わせなのか、どれでしょうか？		
また、AP損傷が増えるということは、ヒットレートを完全回避してもAP損傷を10点受けてしまうということでしょうか？		
A. まず前者のご質問については、1と2の両方の意図を持っています。具体的には、次の①と②のいずれかとして適用することを想定しています。 ①ヒットレートが発生するダメージに対しては、「威力補正：+10」する。 ②僚機アタックなどのAP損傷だけが発生する内容に対しては「AP損傷：+10」する。		
後者のご質問については、いいえ違います、ヒットレートを完全回避した場合に高所効果によるAP損傷10点を受けるようなことはありません。先述のとおり「①か②のいずれか」として扱い、ヒットレートが発生する場合には「威力補正：+10」されるだけであるため、完全回避すれば高所効果の影響は一切受けません。		
250701	シナリオ	サンプルシナリオ15・16・19はロングシナリオではないか？
Q. サンプルシナリオ 15・16・19 は「支援物資を要請可能」のシナリオですが、すべて「ショートシナリオ」になっています。内容も厳しいものが多いこともあるため、ロングシナリオのエラッタであったりしないでしょうか？		
A. GMが望むなら、ロングシナリオに変更して遊んでもらっても問題ありません。 制作チームが「ショートシナリオとロングシナリオ」の判断基準としているのがプレイ時間で、多くの場合、「テストプレイが1時間以内に終了してたらショートシナリオ、テストプレイが明白に1時間を超えたらロングシナリオ」として判断していました。		
ご質問の3つのシナリオについては、ご指摘のとおり厳しめでプレイ時間が延びる可能性もあるバランスのため、ロングシナリオに変更してもらっても問題ありません。		

更新日 | カテゴリ | 質問概要

Q. (質問)

A. (回答)

250318 軽微 原作と異なる重量負荷やEN負荷のパーツのデザイン意図は何か?

Q. 原作とは明らかに異なるバランスの重量負荷やEN負荷のパーツが散見されます。

それにより、原作で可能だったアセンブルができなかったり、逆に原作で不可能だったアセンブルができたりします。

これらはどういう意図で、そのようなバランスに設定されているのですか?

A. データ化の際の意図は、主に2点です。

1つめの意図は、「データの単純化」です。ルールブックの「本作のデザイン意図(005頁)」や「デザイナーズノート(358頁)」で示していますが、まず本作はTRPGというアナログゲームであり、「データの単純化」が必須事項となっています。データの単純化を行わずにアナログゲーム化した場合、遊ぶ際に膨大な労力を必要とするためです。

2つめの意図は、「データの選択肢を広げること」です。データ系のゲームを制作する場合、「特定のデータが抜きん出て強すぎるか弱すぎる場合、実質的なプレイヤーの選択肢が狭まり、極めて採用されづらい(わざわざデータ化していることがゲームバランス的に無意味な)データが増える」という側面があります。これをまったく考慮しない場合、例えればレアリティのあるゲームならば「コモンのデータは弱いだけで将来的には一切採用されることはなく、究極的には最高レアリティのデータしか採用されない」といったゲーム性になりますが、本作ではできればそうしたバランスは避けたいという目標がありました。

以上の2点「データの単純化」と「データの選択肢を広げること」を並行してデータを作成した結果、一部に原作とは乖離したパラメータになっているパーツが存在しています。これはデジタルデータをアナログゲーム化した際には発生しやすいことだと、ご了承ください。

250318 軽微 「ジャミング弾ランチャー」でダメージは発生するのか?

Q. 原作では「ジャミング弾ランチャー」(158頁)ではダメージを与えられませんでしたが、TRPG版でダメージを与えられる上に「火力タイプ: ブラスト」で「威力補正: 5」まであるのは仕様ですか?

A. はい、仕様です。

250318 軽微 ジャガーノートに対して「上部狙い」の武装が有効にならないか?

Q. 原作では「ジャガーノート」(202頁)は上方向の防御が弱く、上部に命中させやすい垂直ミサイルや垂直プラズマミサイルが有効でしたが、TRPG版では有効な武装ではなくなっています。代わりに追加アクション「回り込む」があるのはわかるのですが、原作のように「ジャガーノートに武装スキル「上部狙い」を持つ武装ならコア直撃する」というような効果が追加されないでしょうか?

A. TRPG版では、複雑になりすぎない範囲でできるだけエネミーの特徴を再現しようと試みていますが、取捨選択やバランスの関係で再現しきれていない部分もあります。

ご指摘の部分については、キャンペーンシナリオ序盤のボスエネミーであることから複雑化を避けたデザインとなっており、修正を入れる予定はありません。GMやプレイヤーに、原作イメージに対する強いこだわりがある場合、提案なさったような効果を持たせることは問題ありません。

更新日 | カテゴリ | 質問概要

Q. (質問)

A. (回答)

250701 軽微 バランスに関する意見と感想

Q. こんにちは、最近上記の作品を購入させていただき、コミュニティ内で楽しく遊ばせていただいているのですが、主にデータのバランスについて気になりましたので、メールをさせていただきました。

・専用スキルの格差

AC6TRPGは、ENというリソースを管理してPC（機体）を動かすゲームですが、そのENが貴重な関係上、「ENを消費せずアクションを行う」「アクション後ENを追加する」スキルが基本的にとても強いように感じました。その分だけENに余裕ができ、行えるアクションが増やせます。

そしてその結果、「ENを増やす・節約する系」のスキルに乏しい、使い勝手がよくない専用スキルを持つ脚部が、他の脚部に比べ見劣りしているように感じました。具体的にはオールレンジ2脚に、強襲2脚です。これらの専用スキルは、他の脚部と比べて移動や回避、アタックでENを追加する、あるいは無償で行うスキルを持たず、必然的に他の脚部と比較して扱いづらいうに感じました。（アクションやアクションを行える数が、そもそも他の脚部より少なくなりがちでした。どれだけ多くの武装を装備しようと、ENが足りなければ意味がありません）他の脚部が何らかの要素で耐久性を確保しているのに対し、2脚は基本的なもので凌がなければならぬので、他の脚と比べて動かしづらさが目立ちました。また、EN追加・無償行動スキルの充実さから、性能では高機動タンクが頭一つ抜けてるように感じました。

・プラスト（バズーカ）が強すぎる

これは味方とエネミー問わず、アタックにおいてプラスト（バズーカ）が強すぎるようには思いました。エネミーが扱うプラストに関しては言うまでもありませんが、味方が扱うプラスト、特にバズーカ系のR2、ENダイス消費1つで行う攻撃がとにかく強すぎます。特にタンクの反動無効と組み合せた際の挙動が凶悪で、バズーカをR2から発射→スキルで消費分が戻ってくるのパターンで、全身にバズーカを積んだビルドがコミュニティ内で猛威を振るっています。（GMがバズーカにメタを張らなければゲームが成立しないレベルです）

これが公式様が想定されたバランスなら良いのですが、その結果上記の通り、特に2脚はバランス上厳しい立ち位置にいるように思います。

・ミサイルが扱い難い

多数の種類を用意していただいているミサイルですが、どうしても扱いづらさが目立つように思います。特に、ENが貴重な中でENコストがかなり重く、「このミサイルを使うならば、この武装の方が同じENコストでそれ以上の威力（ダブル）が出せる」場面が多いように思います。

既にリリースしてくださった中、これらのバランス調整をしていただくのは難しいとは思いますが、このような点につきましてご一考いただけましたら幸いです。

A.いつも本作を遊んでくださり、ありがとうございます。バランスに対するご意見もいくつかいただいております。

本来であれば、Q&Aではお答えしない内容なのですが、愛と熱量を感じるものも多かったので、今後のサポート体制的な意味合いでも加藤がお答えさせていただきます。

深く遊んで行くにつれ、バランスが気になってくるのは、自分でも他のゲームで遊んでいたときに感じた経験があります。「自分ならこうするのに！」のお気持ちには、よくわかっているつもりです。

例えば、ご指摘にあった「プラスト系が強い」という部分について。

単発大ダメージのプラスト系は「エネミーの回避が残っていることが多いターン序盤では活躍しにくい」だろうという感覚からああいうデザインで作られています。ですがプレイヤー側でそれらをうまくこなすコンボなどを発見すると、想像以上の強さになることもあるでしょう。

かといって、それらのテクニックをふまえたバランス調整をすると、今度はそれら前提の効果になってしまい、単体では使いにくい——という問題につながったりもします。

そういう意味では（詳細のバランスが正しいかどうかはともかく）、初心者やゲーム勘の強くないプレイヤーでもそれなりの効果を発揮しやすいことを心がけてデザインしています。

遊んでいるグループごとによっても強さに傾向も出てきやすく（例えば、「近接最強！」と強く主張するプレイヤーがいるグループでは、どこか偏りが出やすいでしょう）、一概に「これが正しい」というのはなかなか導き出しにくいのも悩ましいところです（そういう意味でも、グループSNEのテスト環境すらも公平性が絶対ではないです）。

これらが「対戦メイン」のゲームだと、もっとたくさんの人に遊んでいただいて広い範囲のテストプレイを行い、色んなパターンを吟味して、調整をかける必要があるのですが、本作はTRPGなのでそこまで厳密にはバランス調整を行っていません。ルール上に、原作で存在している対戦要素をあえて含んでいないのは、「あくまでTRPGであって、対戦メインの作品ではない」という意図によるものです（対戦ルールがあった場合、エネミー相手に強い武装と、PC相手に強い武装が変わってくるでしょう。きっとプラスト系は当てさせてもらえない=使われない可能性もあり、それ前提にバランスを取り始めるとゲームの軸がブレます）。

かといって深く遊んでいただいたご意見はとてもありがたく、そのご意見を無視したいわけでもありません。しかしアノログゲームで「修正パッチ」は、簡単には世に送り出しにくいのです（なにか別冊の書籍があれば、そこで調整することはよくあるのですが）。

そこで、いつごろになるかは確約できませんが、「スキルシート部分だけを「上級者向きシート」などとして、ホームページやGMウォーロック誌などで世に出す」という方法で、バランスのアップデートをはかれればと考えております。

こうすることで、元のデータ自体を変更せずに（ルールブックだけで遊んでいるユーザーの皆さんに負担をかけずに）、遊びたい人がさらに遊ぶための調整版ができるかもしれません。

例えば「ミサイルの扱いがうまくなるスキル」を導入することで、ミサイルのデータは変えずにミサイル使いが増えるようにする——など。

ということで、皆さんのが「プレイし尽くしたバランスに関するご意見」も、弊社ホームページにて2025年秋までの間、募集します。どれくらい遊んでいて、どうしてそう思うのか、など。体験談やプレイパターン、マンネリ化した原因などを、ぜひ教えてください。

送っていただいたご意見はすべて目を通させていただきますが、このQ&Aでその内容を紹介することはありません。また、いただいたご意見がスキルシートに確実に反映されるわけでもない点については、あらかじめご了承ください。

ご協力よろしくお願ひいたします。