

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

Ver. 2025年02月20日 / 文責：グループS N E

▼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、その部分は参照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」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、疑問点の浮かんできた「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→パーツとスキル→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、効果やルールの読解については、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、各プレイヤーが自分のACをアSEMBL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AC1~2体だけで遊んでもよいのか？

▼ベースルール

・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？

・精神負荷でENダイスは振りなおせるのか？

▼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？

▼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？

・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？

・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？

・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？

▼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？

▼シナリオ

・サンプルシナリオのモブエネミーの攻撃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？

▼マスタリング

・現状ナシ

▼軽微な疑問

・現状ナシ

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？		
<p>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。</p> <p>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ということもあります。</p> <p>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。とはいえそ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。</p>		
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？		
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		
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をアセムしてもよいか？
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を自由にアセムして作成してもよいでしょうか？		
<p>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。</p> <p>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。</p> <p>理由は主に2点です。</p> <p>1つめ。本作でアセムを行うには、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、アセムは非常に難解です。</p> <p>2つめ。アセム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ムを解説する場合、膨大な時間を要するでしょう。その時間をアセム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の扱い方をひとつお理解してからアセムに挑戦してもらほうが、スムーズに短時間でアセムを理解できるようになるでしょう。</p>		
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のか？
Q. PCの部隊レベルは、全員同じでなければなりませんか？		
<p>A. 基本的に、はい。</p> <p>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。</p> <p>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。</p>		

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が、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、そうした独自の遊び方についての質問には、お答えしません。		
★250220	ベースルール	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	ベースルール	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。		
250220	バトル	行動順を任意で遅らせることはできるのか？
Q. PC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、敵の攻撃のレンジは、「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」の攻撃は、「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」の攻撃は、「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攻撃は、「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。		

更新日	カテゴリ	質問概要
Q. (質問)		
A. (回答)		
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。		
★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は、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、移動せずに行う場合と、移動直後に行う場合とで、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、移動せずに行った場合と、移動直後に行った場合とで、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、「移動をせずに行えば、適用ダメージ【弾 20（貫通）】」となり、「移動直後に行えば、適用ダメージ【弾 30（貫通）】」となります。		
★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。		
★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ある、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。		