

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

Ver. 2025年02月20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」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。

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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	<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	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	<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	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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： GENERATOR 4 ・正： GENERATOR 5
★ 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

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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
★ 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。
★ 250220	043	サンプル9／逆関節（軽量）>アセンブルシート>武装>腕武装L>スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<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	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	<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	047	サンプル11／四脚（中量）>アセンブルシート>武装>腕武装R>スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 部位狙い+ ・正： 部位狙い（武装）
★ 250220	047	サンプル11／四脚（中量）>アセンブルシート>武装>肩武装R>スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： チャージレーザー ・正： チャージ高速弾

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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	<p>・誤： 追加防御性能 弾弾 爆爆 E E 弾弾爆爆 E E</p> <p>・正： 追加防御性能 弾20 爆20／E 20 弾20／爆20／E 20</p>
★ 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	<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>
★ 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	<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>
★ 250220	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（基本的にアタックによるヒットレート）が発生するのかは、GMが186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体を対象としたアタックのヒットレート」を示しています。</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>
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>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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」	・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）。
			・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。
★ 250220	228	SCENE01 マップ戦闘>冒頭の「※注意」	・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。
			・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。
★ 250220	229	マップ戦闘用シート 「SCENARIO-01 SCENE01」	・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。
			・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）。
250220	331	マップ戦闘用シート 「コーラススポット調査」	・誤： コーラススポット調査 ・正： コーラルスポット調査
250220	332	[クリア条件②追加]	・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。 ・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。
★ 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	・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに 1 回まで有効。
★ 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	・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	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。