

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

Ver. 2025年07月01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
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	エラッタ・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	・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。
★ 250701	031	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果＞2行目	・誤： ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、 ・正： ・武装にある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、
★ 250701	031	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果	・追記： {末尾に追記} ・急降下攻撃で攻撃パターンを選んだ武装は攻撃に使用したこととして扱い、同じ手番に攻撃を行えない。また、攻撃に使用した武装は急降下攻撃で選べない。
★ 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	・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＞攻撃パターン	・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	・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	・誤： {空欄} ・正： なし
250515	035	サンプル5／タンク（軽量）＞アセンブルシート＞機体威力補正＞ハンドガン ショットガン（合計値）	・誤： -5 ・正： 0
★ 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	・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	・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	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	・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	・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	・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。
★ 250701	043	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果＞2行目	・誤： ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、
			・正： ・武装にある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、
★ 250701	043	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果	・追記： {末尾に追記} ・急降下攻撃で攻撃パターンを選んだ武装は攻撃に使用したこととして扱い、同じ手番に攻撃を行えない。また、攻撃に使用した武装は急降下攻撃で選べない。
★ 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

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	<div>・誤： 追加防御性能 弾弾 爆爆E E 弾弾爆爆E E</div> <div>・正： 追加防御性能 弾20 爆20／E 20 弾20／爆20／E 20</div>
★ 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	<div>・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</div>
250701	049	サンプル12／タンク（重量）＞アセンブルシート＞防御性能＞「対弾」と「対爆」の2ヶ所	<div>・誤： （対弾）弾 （対爆）爆</div> <div>・正： （対弾）弾10 （対爆）爆10</div>
★ 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	<div>・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</div>
250318	071	弾薬補充回数の管理＞3行目	<div>・誤：（2ヶ所） ・P Cの部隊で} 支援物資補給回数を1回実行したら、}</div> <div>・正：（2ヶ所） ・P Cの部隊で支援物資補給回数を1回実行したら、</div>
★ 250701	077	右段＞チェック方法「全部位」＞最後の一段落〔注意点〕	<div>・誤： 〔注意点〕（コア部位を除く）部位全損の部位がある場合、全部位の適用ダメージを受けた機体は、その「部位全損している部位の数と同じ回数」だけ、「コア直撃」（066 頁）を受けます。</div> <div>・正： 〔注意点〕（コア部位を除く）部位全損の部位がある場合、全部位の適用ダメージを受けた機体は、その「部位全損している部位」への適用ダメージは無視し、「コア直撃」（066 頁）を受けません。</div>
★ 250410	084	右段＞収支「弾数消費ゼロ」＞4行目と6行目（2ヶ所）	<div>・誤：（2ヶ所） 「弾数消費ゼロ」の1体ごとに、</div> <div>・正：（2ヶ所） 「弾数消費ゼロ」の武装1つごとに、</div>
250318	086	右段＞下から3行目	<div>・誤： を行わなければなりません。</div> <div>・正： を行わなければなりません。</div>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 250318	103	コラム「アタックの例」 >5段落目の文章	<div>・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 1Hit + 5」を与えます。</div> <div>・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。</div>
250318	106	行動回数>4行目	<div>・誤： ナビゲータ</div> <div>・正： オペレータ</div>
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	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>
250318	150	ハンドガン系スキル>帯電ニードル弾>効果	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>
250701	152	マシンガン系スキル>チャンス到来>効果（2ヶ所）	<div>・誤：（2ヶ所） この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になった場合、</div> <div>・正：（2ヶ所） この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になるか撃破された場合、</div>
250701	157	BGL系スキル>チャンス到来>効果（2ヶ所）	<div>・誤：（2ヶ所） この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になった場合、</div> <div>・正：（2ヶ所） この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になるか撃破された場合、</div>
250318	157	BGL系スキル>放電障害付与>効果	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>
★ 250701	158	LITTLE GEM（バズーカLG）>武装skill	<div>・誤： エリア砲撃</div> <div>・正： 追撃</div>
★ 250701	159	DIZZY（グレネードD）>武装skill	<div>・誤： 追撃</div> <div>・正： エリア砲撃</div>
★ 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   火カタイプ Hit数	<div>・誤：（レンジ1とレンジ2ともに） 爆   スナイプ 3hit</div> <div>・正：（レンジ1とレンジ2ともに） E   スナイプ 3Hit</div>
250318	160	近接系スキル>チャージ帯電>効果	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
250318	160	近接系スキル>放電障害付与>効果	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>
★ 250701	164	BML-G1/P31DU0-02（小型2連双対ミサイル）>レンジ1とレンジ2の「コスト」	<div>・誤： {レンジ1} 8 {レンジ2} 7</div> <div>・正： {レンジ1} 7 {レンジ2} 8</div>
★ 250701	165	BML-G1/P32DU0-03（小型3連双対ミサイル）>レンジ2の「コスト」	<div>・誤： 9</div> <div>・正： {四角囲いの} 11</div>
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	<div>・誤：（2ヶ所） コ   ミサイル 2Hit コ   ミサイル 4Hit</div> <div>・正：（2ヶ所） E   ミサイル 2Hit E   ミサイル 4Hit</div>
250318	168	BGL系スキル>帯電ニードル弾>効果	<div>・誤： 放電障害</div> <div>・正： 強制放電</div>
250701	168	BGL系スキル>チャンス到来>効果（2ヶ所）	<div>・誤：（2ヶ所） ・この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になった場合、</div> <div>・正：（2ヶ所） ・この武装で行うアタックで、対象がスタグガー状態になるか撃破された場合、</div>
★ 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	<div>・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体を対象としたアタックのヒットレート」を示しています。</div>
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	<div>・誤： 0-1</div> <div>・正： 0</div>
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	<div>・誤： 0</div> <div>・正： 1</div>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
250318	194	ミルトゥース>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）	<div>・誤：（上から順に）</div> <div>1 — 2 3 —</div> <div>・正：（上から順に）</div> <div>1 — — 2 —</div>
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	<div>・誤：</div> <div>0-1</div> <div>・正：</div> <div>0</div>
250701	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>対象	<div>・誤：</div> <div>特殊</div> <div>・正：</div> <div>1エリア</div>
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）	<div>・誤：（上から順に）</div> <div>2 — — 1 3 —</div> <div>・正：（上から順に）</div> <div>2 — — 1 — —</div>
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	<div>・誤：（A と B とともに、上から順に）</div> <div>1   — 2   1 —   2 3   3 —   —</div> <div>・正：（A と B とともに、上から順に）</div> <div>1   3 —   1 2   2 3   — —   —</div>
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	<div>・誤：</div> <div>0</div> <div>・正：</div> <div>—</div>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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） 3 2 1</p> <p>・正：（上から順に） 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>
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） 1 2 2 1 3 3</p> <p>・正：（AとBともに、上から順に） 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ーが発生し、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>
250701	218	MB-0100 CLUTCH（クラッチ、レベル20とレベル50の両方）>備考／スキル>最終行	<p>・誤： 防御性能「弾爆E」を得る。</p> <p>・正： 「防御性能：弾10／爆10／E10」を得る。</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」	<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>
★ 250701	226	被弾イベント>手順1： 被弾対象決定>1~2行目	<p>・誤： ・設定されてある被弾対象数だけ、味方の中から対象を決定します。</p> <p>・正： ・設定されてある被弾対象数だけ、味方の中からランダムに対象を決定します。</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>
★ 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>
250701	244	SCENE04 エンディング> 9行目	<p>・誤： ウォルター：破綻した計画の……妥当な結末だ。</p> <p>・正： ウォルター：破綻した設計の……妥当な末路だ。</p>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 250701	245	右段>イベントスケ ジュール表（5ヶ所）	<div>・誤： {1-2/4+} 地上砲台R1-2 {3-4/Q+} 地上砲台R1-2 {3-4/3+} 地上砲台R1-2 {5-6/7+} 地上砲台R1-2 {5-6/A+} 地上砲台R1-2</div> <div>・正： {1-2/4+} {空欄} {3-4/Q+} 地上砲台R2-3 {3-4/3+} {空欄} {5-6/7+} 地上砲台R2-3 {5-6/A+} {空欄}</div>
250701	246	SCENE02 壁越え>右段> →ボス戦闘（226頁）>5 ～6行目	<div>・誤： [2ターン目開始時] スティールヘイズは2ターン目終了時に戦闘から離脱する。</div> <div>・正： [2ターン目開始時] スティールヘイズは2ターン目開始時に戦闘から離脱する。</div>
250701	252	SCENE02 マップ戦闘>▼ イベントスケジュール表 >ヒットレート表>GHOST R2 レーザーライフル	<div>・誤： ※対象がすでに行動順をすべて終えている場合は3Hit。</div> <div>・正： ※対象がすでに行動順をすべて終えている場合は4Hit。</div>
250701	276	右段>上から9行目	<div>・誤： 「封鎖機構LC」を1機ずつ設定する。</div> <div>・正： 「封鎖機構MT」を1機ずつ配置する。</div>
250701	291	トイボックス>2行目	<div>・削除： 「防御性能：弾」</div>
250318	298	左段>1行目	<div>・誤： 封鎖機構特務上尉：一度リストに乗った</div> <div>・正： 封鎖機構特務上尉：一度リストに載った</div>
250220	331	マップ戦闘用シート 「コーラススポット調 査」	<div>・誤： コーラススポット調査</div> <div>・正： コーラルスポット調査</div>
250220	332	〔クリア条件②追加〕	<div>・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。</div> <div>・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。</div>
★ 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	<div>・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</div>
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）	<div>・誤： 専用スキル</div> <div>・正： コア拡張機能</div>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 250220	344	スキルシート＞ニ脚（強襲型）＞共通スキル＞ブーストキック＞効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 250701	345	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果＞2行目	<ul style="list-style-type: none"> <li>・誤： ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、</li> <li>・正： ・武装にある「レンジ：0または1」の攻撃パターンを1つ選び、</li> </ul>
★ 250701	345	スキルシート＞逆関節（強襲型）＞専用スキル＞急降下攻撃＞効果	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・急降下攻撃で攻撃パターンを選んだ武装は攻撃に使用したこととして扱い、同じ手番に攻撃を行えない。また、攻撃に使用した武装は急降下攻撃で選べない。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> <li>・追記： {末尾に追記}</li> <li>・一度の手番処理ごとに1回まで有効。</li> </ul>
★ 250701	354	ボス戦闘&ヒットレートシート＞ヒットレート表＞下の適用方法を示した表	<ul style="list-style-type: none"> <li>・誤： ブラストの適用</li> <li>・正： 全部位の適用</li> </ul>