

『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、その部分は参考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	<ul style="list-style-type: none">・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	<ul style="list-style-type: none">・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（以下の「ターミナルアーマー」の欄）	<ul style="list-style-type: none">・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	<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
★ 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	<ul style="list-style-type: none">・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	<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。
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 ・正： ・武装にある「レンジ：0または1」のアタックパターンを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	<ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・急降下攻撃でアタックパターンを選んだ武装はアタックに使用したこととして扱い、同じ手番にアタックを行えない。また、アタック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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： AR-0II MELANDER AP ・正： AR-0II 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／EE20
★ 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
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）	<ul style="list-style-type: none"> ・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	<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。

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	<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	<table border="1"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・誤： {空欄} </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・正： {チェックを入れる} </td></tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： {空欄} 	<ul style="list-style-type: none"> ・正： {チェックを入れる} 		
<ul style="list-style-type: none"> ・誤： {空欄} 							
<ul style="list-style-type: none"> ・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。 				
★ 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	<table border="1"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・誤： </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・正： </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・武装にある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 </td></tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 	<ul style="list-style-type: none"> ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 	<ul style="list-style-type: none"> ・正： 	<ul style="list-style-type: none"> ・武装にある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、
<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 							
<ul style="list-style-type: none"> ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 							
<ul style="list-style-type: none"> ・正： 							
<ul style="list-style-type: none"> ・武装にある「レンジ：0または1」のアタックパターンを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	<ul style="list-style-type: none"> ・追記： {末尾に追記} ・急降下攻撃でアタックパターンを選んだ武装はアタックに使用したこととして扱い、同じ手番にアタックを行えない。また、アタック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	<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	<table border="1"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・誤： 部位狙い+ </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・正： 部位狙い（武装） </td></tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 部位狙い+ 	<ul style="list-style-type: none"> ・正： 部位狙い（武装） 		
<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 部位狙い+ 							
<ul style="list-style-type: none"> ・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	<table border="1"> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・誤： チャージレーザー </td></tr> <tr> <td> <ul style="list-style-type: none"> ・正： チャージ高速弾 </td></tr> </table>	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： チャージレーザー 	<ul style="list-style-type: none"> ・正： チャージ高速弾 		
<ul style="list-style-type: none"> ・誤： チャージレーザー 							
<ul style="list-style-type: none"> ・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II／四脚（中量）>武装>肩武装L>アタックパターン	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 追加防御性能 弾弾 爆爆 E E 弾弾爆爆 E E <ul style="list-style-type: none"> ・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II／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。
250701	049	サンプルI2／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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： (対弾) 弾 (対爆) 爆 <ul style="list-style-type: none"> ・正： (対弾) 弾10 (対爆) 爆10
★ 250220	049	サンプルI2／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。
250318	071	弾薬補充回数の管理>3行目	<ul style="list-style-type: none"> ・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、} <ul style="list-style-type: none"> ・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、
★ 250701	077	右段>チェック方法「全部位」>最後の一一段落 [注意点]	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 <ul style="list-style-type: none"> ・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。
★ 250410	084	右段>収支「弾数消費ゼロ」>4行目と6行目 (2ヶ所)	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：(2ヶ所) 「弾数消費ゼロ」の1体ごとに、 <ul style="list-style-type: none"> ・正：(2ヶ所) 「弾数消費ゼロ」の武装1つごとに、
250318	086	右段>下から3行目	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： を行わなければならなりません。 <ul style="list-style-type: none"> ・正： を行わなければなりません。

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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（3ヶ所） <p>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。</p> ・正：（3ヶ所） <p>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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>ナビゲータ</p> ・正： <p>オペレータ</p>
250318	123	パーティデータの見方：武装スキル>■武装スキル 例：ハンドガン系スキル >帶電ニードル弾>効果	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>放電障害</p> ・正： <p>強制放電</p>
250318	150	ハンドガン系スキル>帶電ニードル弾>効果	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>放電障害</p> ・正： <p>強制放電</p>
250701	152	マシンガン系スキル> チャンス到来>効果 (2ヶ所)	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（2ヶ所） <p>この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になった場合、</p> ・正：（2ヶ所） <p>この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になるか撃破された場合、</p>
250701	157	BGL系スキル>チャンス到来>効果（2ヶ所）	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（2ヶ所） <p>この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になった場合、</p> ・正：（2ヶ所） <p>この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になるか撃破された場合、</p>
250318	157	BGL系スキル>放電障害付与>効果	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>放電障害</p> ・正： <p>強制放電</p>
★ 250701	158	LITTLE GEM（バズーカLG）>武装skill	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>エリア砲撃</p> ・正： <p>追撃</p>
★ 250701	159	DIZZY（グレネードD）> 武装skill	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>追撃</p> ・正： <p>エリア砲撃</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 火カタイプ Hit数	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（レンジ1とレンジ2ともに） 爆 スナイプ 3hit ・正：（レンジ1とレンジ2ともに） E スナイプ 3Hit
250318	160	近接系スキル>チャージ 帶電>効果	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： <p>放電障害</p> ・正： <p>強制放電</p>

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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 放電障害 ・正： 強制放電
★ 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」	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： {レンジ1} [8] {レンジ2} [7] ・正： {レンジ1} [7] {レンジ2} [8]
★ 250701	165	BML-G1/P32DU0-03 (小型3連双対ミサイル) >レンジ2の「コスト」	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： [9] ・正： {四角囲いの} //
250318	166	IA-C01W3:AURORA (光波キャノン) >アタックパターん>コスト>8◆◆と14◆◆◆◆ (2ヶ所) >属性 火力タイプ Hit数	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： (2ヶ所) コ ミサイル 2Hit コ ミサイル 4Hit ・正： (2ヶ所) E ミサイル 2Hit E ミサイル 4Hit
250318	168	BGL系スキル>帯電ニードル弾>効果	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 放電障害 ・正： 強制放電
250701	168	BGL系スキル>チャンス到来>効果 (2ヶ所)	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： (2ヶ所) ・この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になった場合、 ・正： (2ヶ所) ・この武装で行うアタックで、対象がスタッガー状態になるか撃破された場合、
★ 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	<ul style="list-style-type: none"> ・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。
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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 0-1 ・正： 0
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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 0 ・正： 1

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
250318	194	ミルクトゥース>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）	・誤：（上から順に） — 2 3 — ・正：（上から順に） — — 2 —
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	・誤： 0- ・正： 0
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	・誤： 特殊 ・正： エリア
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）	・誤：（上から順に） 2 — — 3 — ・正：（上から順に） 2 — — — —
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	・誤：（AとBともに、上から順に） — 2 — 2 3 3 — — ・正：（AとBともに、上から順に） 3 — 2 2 3 — — —
250318	198	スティールヘイズ・オル トゥス>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	・誤： 0 ・正： —

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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（上から順に） 3 2 1 ・正：（上から順に） 3 1 2
★ 250220	200	AH12:HC HELICOPTER（武装ヘリ）>備考／スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。
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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤：（AとBともに、上から順に） 1 2 2 1 3 3 ・正：（AとBともに、上から順に） 1 3 3 1 2 2
★ 250318	202	ジャガーノート>備考／スキル>②解説Ⅰ行目	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： ターン終了まで指定されたエリアに設置される。 ・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。
250410	211	エア>備考／スキル>※②「コーラルシールド」に追記	<ul style="list-style-type: none"> ・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ッガーが発生し、それ以降は通常どおりID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。
250220	215	ALLMIND（第二形態）（オールマインド（イグアス））>備考／スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・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。 ・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。
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	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： 防御性能「弾爆E」を得る。 ・正： 「防御性能：弾10／爆10／E10」を得る。
250220	219	IA-24:KITE（カイト）>備考／スキル	<ul style="list-style-type: none"> ・誤： ※①このエネミーは「回避：1」を持つ。 ・正： ※①このエネミーは「回避回数：1」を持つ。

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	・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。
★ 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）	<p>・誤： {1-2/4+} 地上砲台RI-2 {3-4/Q+} 地上砲台RI-2 {3-4/3+} 地上砲台RI-2 {5-6/7+} 地上砲台RI-2 {5-6/A+} 地上砲台RI-2</p> <p>・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}</p>
250701	246	SCENE02 壁越え>右段> →ボス戦闘（226頁）>5 ~6行目	<p>・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。</p> <p>・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。</p>
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	<p>・誤： ※対象がすでに行動順をすべて終えている場合は3Hit。</p> <p>・正： ※対象がすでに行動順をすべて終えている場合は4Hit。</p>
250701	276	右段>上から9行目	<p>・誤： 「封鎖機構LC」を1機ずつ設定する。</p> <p>・正： 「封鎖機構MT」を1機ずつ配置する。</p>
250701	291	トイボックス>2行目	<p>・削除： 「防御性能：弾」</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>

更新日	掲載頁	掲載箇所	エラッタ・追記
★ 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	<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	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"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。
★ 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"> ・誤： ・武装またはスキルにある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、 ・正： ・武装にある「レンジ：0または1」のアタックパターンを1つ選び、
★ 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"> ・追記： {末尾に追記} ・急降下攻撃でアタックパターンを選んだ武装はアタックに使用したこととして扱い、同じ手番にアタックを行えない。また、アタックに使用した武装は急降下攻撃で選べない。
★ 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"> ・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	<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	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"> ・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	<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	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"> ・追記： {末尾に追記} ・一度の手番処理ごとに1回まで有効。
★ 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"> ・誤： ブラストの適用 ・正： 全部位の適用