

## Patch File

## 『アメージング・ワールド』修正パッチファイル

## 最初にお読みください

このファイルは、『アメージング・ワールド』（発売:ゲーム・フィールド）を『アルシャードフォルティッシモ』で遊ぶための修正パッチファイルである。

本ファイルを使用するかどうかはGMが決定すること。一部を採用し、一部を採用しないなど適用の方法、指針もGMに一任される。

ルール用語、ゲーム用語などはすべて『アルシャードフォルティッシモ（以下、ALF）』『アール・ヴァル・アルダフォルティッシモ』に準じている。必要に応じてルールブックやサプリメントを参照すること。

なお、文中に『ALF』P 92 などと書かれていた場合、『アルシャードフォルティッシモ』の該当するページを参照することを示している。

なお、本ファイルを適用したデータを『アルシャードフォルティッシモ』対応のサプリメントに掲載された同名のデータと混在して使用するのはお薦めしない。

## ■ STAFF LIST

監修：鈴吹太郎

執筆：大畑頭／鈴木英樹

編集：遠藤卓司

DTP：佐藤たかひろ

本ファイルの著作権は（有）ファーイースト・アミューズメント・リサーチおよび井上純弉に帰属します。本ファイルの改変、商業的利用、および無断転載を禁止します。

## 特技データ

『アメージング・ワールド』掲載の特技データを以下のように修正する。基本的には種別が追加されているが、いくつかの特技ではタイミングや対象なども変更される。

### アメージング・ワールド特技パッチ表

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
アウトロウ	資金調達	自		45
アウトロウ	情報屋	自		45
アウトロウ	ダーティファイト	自		45
アウトロウ	銭投げ	—		45
アウトロウ	盗品	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	45
アウトロウ	危険察知	—		45
アウトロウ	トラップ	—		45
アウトロウ	博徒	—		45
アウトロウ	エスケープ	—	タイミング：オートアクション	45
アウトロウ	任侠	—		46
アウトロウ	狼たちの絆	—	タイミング：オートアクション	46
アウトロウ	ファイアトラップ	—		46
アウトロウ	盗品Ⅱ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	46
アウトロウ	仕事人	—		46
アウトロウ	銭投げⅡ	—		46
アウトロウ	暗黒街	—		46
アウトロウ	人斬り舎弟	—		46
アウトロウ	盗品Ⅲ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	46
アウトロウ	仁義なき戦い	—		47
アウトロウ	兄弟盃	—		47
アウトロウ	夜の帝王	—		47
ニンジャ	ニンジャ装備	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：サムライ刀の装備→サムライ装備 難易度：なし 射程：なし	49
ニンジャ	忍法：火遁の術	自、魔		49
ニンジャ	忍者刀	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（刀/サムライ装備） 難易度：なし 射程：なし	49

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
ニンジャ	忍装束	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	49
ニンジャ	忍法：射刀の術	魔		49
ニンジャ	忍法：木遁の術	魔		49
ニンジャ	空蟬	—		49
ニンジャ	毒手	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 毒→邪毒 難易度：なし 射程：なし	49
ニンジャ	ニンジャ殺法	—		49
ニンジャ	忍法：金遁の術	魔		50
ニンジャ	分身	—		50
ニンジャ	忍者刀・真打ち	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（刀／サムライ装備） 難易度：なし 射程：なし	50
ニンジャ	忍法：水遁の術	魔		50
ニンジャ	眠り玉	ア	目眩→放心	50
ニンジャ	羅刹丸	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	50
ニンジャ	忍法：土遁の術	魔		50
ニンジャ	霧隠れ	—		50
ニンジャ	極死の儀	—		50
ニンジャ	ムササビ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	51
ニンジャ	忍法：射刀の術・弐	—		51
ニンジャ	微塵隠れ	—		51
ニンジャ	忍法：破魔	魔		51
ニンジャ	忍法：白虎	魔	転倒→狼狽	51
ニンジャ	忍法：玄武	魔		51
ニンジャ	忍法：朱雀	魔		51
ニンジャ	忍歩：青龍	魔		51
ニンジャ	忍法：技鏡	魔		51
バーバリアン	トランス	自		53
バーバリアン	はじまりの紋	自		53
バーバリアン	戦士の紋	自		53
バーバリアン	強力の紋	—		53
バーバリアン	超巨大武器	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	53
バーバリアン	炎撃の紋	—		53
バーバリアン	氷撃の紋	—		53
バーバリアン	雷撃の紋	—		53
バーバリアン	激振の紋	—	タイミング：セットアッププロセス	53

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
バーバリアン	命力の紋	—		54
バーバリアン	トランスII	—		54
バーバリアン	抗魔の紋	—		54
バーバリアン	護法の紋	—		54
バーバリアン	生命の紋	—		54
バーバリアン	光撃の紋	—		54
バーバリアン	勇者の武器	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	54
バーバリアン	真なる紋	—		54
バーバリアン	闘神の紋	—		54
バーバリアン	トランスIII	—		55
バーバリアン	聖樹の武器	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	55
バーバリアン	紋章解放	—	タイミング：アイテム→種別：ア	55
ルーンナイト	ルーンメタル	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：防具（ルーンメタル）→種別：防具（金属／ルーンメタル） 難易度：なし 射程：なし	57
ルーンナイト	シュートルーン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果に"取得時に武器の種類を決定すること。"を追加する。 難易度：なし 射程：なし	57
ルーンナイト	ブレイドルーン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果に"取得時に武器の種類を決定すること。"を追加する。 難易度：なし 射程：なし	57
ルーンナイト	ルーンアーム	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	57
ルーンナイト	ブレイブバースト	—		57
ルーンナイト	マナウォール	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なう直前に使用する。"を追記する。	57
ルーンナイト	マナストライク	—		57
ルーンナイト	ブレイブラッシュ	—		57
ルーンナイト	メタルハート	—		57
ルーンナイト	ブレイブスパーク	—		58
ルーンナイト	マナミラージュ	—		58
ルーンナイト	クリムゾンブラスト	—		58
ルーンナイト	フラッシュアタック	—	目眩→放心	58
ルーンナイト	フロストダスト	—		58

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
ルーンナイト	スカイルーン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	58
ルーンナイト	ハイルーンメタル	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：防具（ルーンメタル）→種別：防具（金属／ルーンメタル） 難易度：なし 射程：なし	58
ルーンナイト	シュート・ハイルーン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果に"武器の種類は《シュートルーン》と同じになる。"を追加する。 難易度：なし 射程：なし	58
ルーンナイト	ハイルーンアーム	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	58
ルーンナイト	ブレイド・ハイルーン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果に"武器の種類は《ブレイドルーン》と同じになる。"を追加する。 難易度：なし 射程：なし	59
ルーンナイト	マナレイブ	—		59
ルーンナイト	サクリファイスルーン	—		59
ルーンナイト	オーバーロード	—		59
ルーンナイト	世界樹の乙女	—		59
オウガ	鬼の力	自		61
オウガ	鬼の爪	自		61
オウガ	鬼の体	自		61
オウガ	気配関知	—		61
オウガ	激情	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なう直前に使用する。"を追記する。	61
オウガ	咬撃	—		61
オウガ	怒りの一撃	—		61
オウガ	咆吼	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なった直後に使用する。"を追記する。	61
オウガ	角読み	—		61
オウガ	仁王立ち	—		62
オウガ	灼熱の血潮	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なう直前に使用する。"を追記する。	62
オウガ	気合い充填	—		62
オウガ	貫撃ち	—		62
オウガ	鬼の眼	—	タイミング：オートアクション 効果に"対象が判定を行なった際に宣言する。"を追記する。	62
オウガ	戦鬼	—		62
オウガ	必殺の一撃	—		62

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
オウガ	闘気充填	—		62
オウガ	羅刹	—		62
オウガ	鬼神の血爪	—	タイミング：ダメージロール 効果に "ダメージロールを行なう直前に使用する。" を追記する。	63
オウガ	闘鬼	—		63
オウガ	決死の一撃	—		63
ザウルス	ディノパワー	自		65
ザウルス	ディノスケイル	自		65
ザウルス	平伏移動	—		65
ザウルス	バウンディング	—	代償：狼狽	65
ザウルス	臭い息	—		65
ザウルス	ディノテイル	—	転倒→狼狽	65
ザウルス	気合咆吼	—		65
ザウルス	闘争本能	—		65
ザウルス	重撃	—		65
ザウルス	突撃攻撃	—		66
ザウルス	ディノスケイルII	—		66
ザウルス	強振攻撃	—		66
ザウルス	突撃咆吼	—		66
ザウルス	瞬間防衛	—	タイミング：ダメージロール	66
ザウルス	ディノスケイルIII	—		66
ザウルス	瞬間防衛II	—	タイミング：ダメージロール	66
ザウルス	衝撃咆吼	—		66
ザウルス	暴走本能	—		66
ザウルス	覚醒咆吼	—		67
ザウルス	ディノスケイルIV	—		67
ザウルス	報復	—	タイミング：オートアクション	67
ターマイト	クラストメール	自		69
ターマイト	ターマイト・ウォーカー	自	目眩→放心	69
ターマイト	ヒューマナイズ	自		69
ターマイト	クラッシャー	—		69
ターマイト	レギオン	—		69
ターマイト	フォーメーション：ニードル	—		69
ターマイト	ホード	—	毒→邪毒	69
ターマイト	ゲシュタルト	—		69
ターマイト	フォーメーション：シールド	—		69
ターマイト	ターマイト・ソルジャー	—		70
ターマイト	ターマイト・チーフ	—		70
ターマイト	エグゾスメール	—		70
ターマイト	フォーメーション：スプレッド	—		70
ターマイト	ウィングド	—		70
ターマイト	フォーメーション：ファランクス	—		70
ターマイト	ターマイト・ガード	—		70
ターマイト	ターマイト・キャプテン	—	タイミング：オートアクション 効果に "あなたが使用した《フォーメーション：●●》という名前の特技によってダメージが発生したときに使用する。" を追記する。	70
ターマイト	デストロイヤー	—		70
ターマイト	ターマイト・キング	—		71
ターマイト	ヴァイタル・コントロール	—		71
ターマイト	ヴァニッシャー	—		71
メロウ	人化の薬	自		73
メロウ	水棲	自		73

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
メロウ	水の衣	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	73
メロウ	エアスイム	—		73
メロウ	魔歌：青の叫び	魔		73
メロウ	サンゴの槍	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	73
メロウ	魔歌：黄金の輝き	魔	タイミング：オートアクション 効果に"対象が判定を行なった直後に宣言する。"を追記する。	73
メロウ	貝殻細工	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	73
メロウ	ジャベリン・アタック	—		73
メロウ	水の守護者	—		74
メロウ	無限の袋	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	74
メロウ	メロウダンス	—		74
メロウ	魔歌：黒の水球	魔		74
メロウ	アクアマリンの宝玉	—		74
メロウ	魔歌：赤の衝撃	魔		74
メロウ	サファイアの装飾	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	74
メロウ	魔歌：紫の激流	魔		74
メロウ	エアスピン	—		74
メロウ	魔歌：銀の氷塊	魔		75
メロウ	歌い手の素質	—		75
メロウ	魔歌：白の大渦	魔		75
バトルマスター	アームド	自		76
バトルマスター	ヴァリアブルアタック	—		76
バトルマスター	カスタムウェポン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	76
バトルマスター	フルスイング	—	代償：放心	77
バトルマスター	アタッカー	—		77
バトルマスター	グレートパワー	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なう直前に使用を宣言する。"を追記する。	77
バトルマスター	受け流し	—	タイミング：ダメージロール 効果に"ダメージロールを行なった直後に使用を制限する。"を追記する。	77
バトルマスター	飛天	—		77
バトルマスター	斬鉄	—		77
バトルマスター	不退転	—	タイミング：セットアッププロセス	77
バトルマスター	メガブレイド	—		77



クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
バトルマスター	ジャッジメントスラッシュ	—		77
ストライダー	バックスタップ	自		78
ストライダー	シャドウツール	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	78
ストライダー	ビーストセンス	自		78
ストライダー	サーチエネミー	—		79
ストライダー	フェイントアタック	—		79
ストライダー	イービルヒット	—		79
ストライダー	インビジブルスウェー	—		79
ストライダー	ゴッドスピード	—	タイミング：オートアクション	79
ストライダー	シャドウアーツ	—		79
ストライダー	ゴーストイリュージョン	—		79
ストライダー	ダークアイ	—		79
ストライダー	ギルティ	—		79
ウォーロック	クレッシェンド	—		80
ウォーロック	マナニードル	魔		80
ウォーロック	リフレイン	—	タイミング：オートアクション	80
ウォーロック	エキスパート	—		81
ウォーロック	マジックインパクト	魔		81
ウォーロック	マナボルト	魔		81
ウォーロック	リストラクション	魔		81
ウォーロック	ダブルマジック	魔		81
ウォーロック	トライフォース	魔		81
ウォーロック	ダークマター	魔		81
ウォーロック	ルミナスフレア	魔		81
ウォーロック	スピリットフォース	魔		81
ガーディアン	コールシャイン	魔	タイミング：オートアクション	82
ガーディアン	シールドドーム	魔		82
ガーディアン	ブーストアップ	魔	タイミング：オートアクション 効果に "対象が判定を行なった直後に宣言する。" を追記する。	82
ガーディアン	プロテクトシェル	魔		83
ガーディアン	ホイール・オブ・フォーチュン	魔		83
ガーディアン	コンバージョン	魔		83
ガーディアン	フォーススライド	魔		83
ガーディアン	フォースミラー	魔		83
ガーディアン	フォーメーション	魔		83
ガーディアン	インビンシブル	魔		83
ガーディアン	シャイン・アーマー	魔		83
ガーディアン	スケープゴート	魔	タイミング：オートアクション	83
センチュリオン	いくぜ！ 野郎ども！	自		84
センチュリオン	弾幕を張れ！	自	タイミング：オートアクション	84
センチュリオン	突撃戦用意！	自		84
センチュリオン	総員、戦闘準備！	—	タイミング：オートアクション	85
センチュリオン	一点突破	—	タイミング：オートアクション 効果に "対象が命中判定を行なった直後に宣言する。" を追記する。	85
センチュリオン	バカめと言ってやれ！	—		85
センチュリオン	副長！	—		85
センチュリオン	気合いを入れる！	—		85
センチュリオン	斉射三連！	—		85
センチュリオン	お前らの命、あずかった！	—		85



クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
センチュリオン	とどめは任せたぜ！	—		85
センチュリオン	こいつが切り札だ！	—		85
ドラゴン	ドラゴンプレス	自		86
ドラゴン	竜玉	自、ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	86
ドラゴン	竜変化	自		86
ドラゴン	ドラゴンアイ	—		87
ドラゴン	竜の翼	—		87
ドラゴン	上位竜玉	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	87
ドラゴン	竜の一撃	—		87
ドラゴン	プレスチャージ	—		87
ドラゴン	滅びのプレス	—		87
ドラゴン	竜の気	魔	タイミング：ダメージロール 効果に"実ダメージを算出する際に使用する。"を追記する。	87
ドラゴン	竜の巣	—		87
ドラゴン	神竜変化	—		87
ヨルムンガルド エージェント	YG 9 9 衛星通信機	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルド エージェント	YGMG- 0 3 9 サブマシンガン	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルド エージェント	YGS- 0 0 1 ダガー	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（カバラ）→種別：白兵（剣／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルド エージェント	YAM- 8 8 強化スーツ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：防具（カバラ）→種別：防具（布／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルド エージェント	YGR-X 重力操作ユニット	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルドエージェント	YH- 4 5 ヒートジェネレーター	ア		90
ヨルムンガルドエージェント	YGD-R 感情抑制剤	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	90
ヨルムンガルドエージェント	YG- 6 6 6 自爆装置	—		90

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
ヴァナヘイムエージェント	VH 9 9 衛星通信機	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VHI-XX アイスプラスター	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VHS-XX アイスロッド	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（カバラ）→種別：白兵（棍／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VIS- 1 0 対魔法スーツ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：防具（カバラ）→種別：防具（布／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VHW- 4 4 魔法演算システム	ア	タイミング：ダメージロール 判定値：自動成功 対象：自身 代償：5 MP 効果に "なお、この特技の代償はあなたがブレイクしても消費すること。" を追記する。 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VF-SS 攻撃予測システム	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VHMS 5 7 魔力シールド	ア	タイミング：ダメージロール 判定値：自動成功 対象：自身 代償：7 MP 効果に "なお、この特技の代償はあなたがブレイクしても消費すること。" を追記する。 難易度：なし 射程：なし	91
ヴァナヘイムエージェント	VHD-OX 自壊連鎖爆弾	ア		91
ジャーヘッド	タクティカルナイフ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（ギアス）→種別：白兵（剣／ギアス） 難易度：なし 射程：なし	93
ジャーヘッド	ライディングビートル	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果内に以下を追加する。 種別：ヴィークル 難易度：なし 射程：なし	93
ジャーヘッド	ビートルチャージ	—		93
ジャーヘッド	ナイフコンバット	—		93
ジャーヘッド	高振動ナイフ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 種別：白兵（ギアス）→種別：白兵（剣／ギアス） 難易度：なし 射程：なし	93
ジャーヘッド	マスタービートル	—		93

クラス	特技名	種別	その他の変更点	ページ
ジャーヘッド	ターゲットロック	—		93
ジャーヘッド	ブレイドマスター	—		93
ジャーヘッド	ビートルスタンピード	—		93
ハンター	リバーライセンス	ア		95
ハンター	インスタントアーム	—		95
ハンター	ハンターウェポン	—		95
ハンター	ブラッディアーム	—		95
ハンター	ウェポンカスタマイズ	—		95
ハンター	ディフェンススタイル	—		95
ハンター	八面六臂	—	タイミング：ダメージロール 効果に "ダメージロールを行なう直前に使用する。" を追記する。	95
ハンター	ダーティハート	—		95
ハンター	プラチナペンダント	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 難易度：なし 射程：なし	95

## 装備データ

『アメージング・ワールド』掲載の武器防具、一般装備データなどを以下のように修正する。

### アメージング・ワールド装備パッチ表

武器	変更点	ページ
チャクラム	必要体力：3	97
ブーメラン	必要体力：6	97
グリーンカバー	必要体力：5	97
ブルーカバー	必要体力：5	97
レッドカバー	必要体力：5	97
シッケル	必要体力：7	97
レザウウィップ	必要体力：6	97
トーナメントアーマー	騎乗状態→搭乗状態	99
グレートホーン	種別：白兵（カバラ）→種別：白兵（槍／カバラ） 必要体力：15	100
アサルトブレード	種別：白兵（カバラ）→種別：白兵（剣／カバラ）	100
シューベルト	種別：白兵（カバラ）→種別：白兵（剣／カバラ）	100
ギアカノーネ	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ） 必要体力：17	100
スナイパーライフル	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ）	100
パンツァーフアウスト	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ）	100
カンピストル	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ）	100
オートマグナム	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ）	100
アンチマテリアルライフル	種別：射撃（カバラ）→種別：射撃（銃／カバラ）	100
プログラム・アツィルト	目眩→放心	101
プログラム・ケセド	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：—→手持ち：本文 解説に " この装備は両手を使用せずに装備できる " を追記。	101

武器	変更点	ページ
プログラム・ダート	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：→手持ち：本文 解説に"この装備は両手を使用せずに装備できる"を追記。	101
プログラム・ティファレット	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：→手持ち：本文 解説に"この装備は両手を使用せずに装備できる"を追記。	101
プログラム・ネツァク	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：→手持ち：本文 解説に"この装備は両手を使用せずに装備できる"を追記。	101
プログラム・ビナー	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：→手持ち：本文 解説に"この装備は両手を使用せずに装備できる"を追記。	101
マシーネンゲヴェーア	種別：魔導（カバラ）→種別：魔導（プログラム／カバラ） 手持ち：→手持ち：本文 解説に"この装備は両手を使用せずに装備できる"を追記。	101
ハンターナイフ	必要体力：6	102
スパイクチェイン	転倒→狼狽	102
手裏剣	種別：投擲（サムライ刀）→種別：投擲（刀／サムライ装備） 必要体力：4	103
苦無	種別：白兵／投擲（サムライ刀）→種別：白兵／投擲（刀／サムライ装備） 必要体力：5	103
九節棍	種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（棍／サムライ装備）	103
朱塗刀	種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（刀／サムライ装備）	103
大業輪	種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（刀／サムライ装備）	103
雲斬丸	種別：白兵（サムライ刀）→種別：白兵（刀／サムライ装備）	103
魔神箒手	種別：アクセサリ（サムライ刀）→種別：アクセサリ（サムライ装備）	103
天下無双	種別：その他（サムライ刀）→種別：その他（サムライ装備） [種別：サムライ刀] → [種別：サムライ装備]	103
業物	種別：その他（サムライ刀）→種別：その他（サムライ装備） [種別：サムライ刀] → [種別：サムライ装備]	103
ハートビート	目眩→放心	104
写本・十三の悪魔	転倒→狼狽、毒→邪毒、目眩→放心	105
魔酒オウガキラー	目眩→放心	105
魔酒シルフクライン	目眩→放心	105
魔酒ドラゴンスピリット	目眩→放心	105

## どこか遠くへ

### ■敵データ

#### ●エルロット・ミュツェ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《集団統率》《戦士の手》《猛攻》《集中》《戦士の眼》《活劇!》《感覚強化》《奇襲攻撃》《フェイント》

クリティカル値：9→クリティカル値：10

#### ●帝国艦

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《プレス攻撃:炎》《高速移動》《特殊属性耐性II:氷》《攻撃吸収:氷》《範囲攻撃》

### ■戦闘プラン

以下について変更する。

#### ◆ミドルフェイズ

##### ▼戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（3行目から）

同エンゲージに入ったものには《ファイアプレス》を使用する。

修正後

同エンゲージに入ったものには《範囲攻撃》《プレス攻撃:炎》を使用する。

#### ◆クライマックス

##### ▼戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（5行目から）

《ウル》を使う時には《奇襲攻撃》で攻撃すると、【命中値】に+2、クリティカル値に-1、ダメージに+3される。

修正後

すべて削除。

## 金色の秘宝

### ■敵データ

#### ●邪竜ジークフリート

##### ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《再生能力》《飛行能力》《戦士の手》《猛攻》《集中》《戦士の眼》《全体攻撃》《プレス攻撃:光》

##### ◆攻撃

以下について変更する。

修正前（4行目から）

・レーザープレス

攻:〈光〉3D6+40/魔法

対:単体 射:30m

修正後

・プレス攻撃:光

攻:〈光〉3D6+40/物理

対:範囲 射:20m

##### ◆加護

ヘル→トール

##### ◆戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

最初の行動で《全体魔法》を使用した後に、《ヘル》を使うこと。その後は、《ブースト》ないしは《パワースベル》を使用して、レーザープレスを撃つ。

修正後

最初の行動で《全体攻撃》を使用すること。その後は、《集中》《猛攻》を使用して、《プレス攻撃:光》を撃つ。

#### ●アドラー=アルベリヒ

##### ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《再生能力》《飛行能力》《戦士の手》《戦士の眼》《範囲攻撃》《呪い:邪毒》

##### ◆加護

ヘル→トール