

## Patch File

## 『ブライト・ナイト』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、『ブライト・ナイト』（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

ここで紹介するのは、『ブライツ・ナイト』掲載の特技を『アルシャードフォルティッシモ』で使用するための修正である。

### ブライツ・ナイト特技パッチ表

クラス	特技名	種別	他変更点	ページ
オラクル	エイルの癒し	自、魔		19
オラクル	ナンナの祈り	自	タイミング：オートアクション 効果に " 他人が判定を行なう直前に宣言する " を追記。	19
オラクル	フリッグの予知	自、魔		19
オラクル	ウルの瞳	魔		19
オラクル	スノトラの英知	—	タイミング：オートアクション 効果に " 他人が判定を行なった直後に宣言する " を追記。	19
オラクル	イーヴァルディの鍛え	魔		19
オラクル	イドウンの祝福	魔		19
オラクル	エーギルの黄金	魔		19
オラクル	ソールの太陽	魔		19
オラクル	ヘルモードの勇氣	魔		20
オラクル	ヘイムダルの眼力	—		20
オラクル	マーニの月	魔		20
オラクル	ティールの正義	魔		20
オラクル	ニョルドの守護	魔		20
オラクル	バルドルの光	魔		20
オラクル	フェンリルの咆吼	—	タイミング：ダメージロール 効果に " 実ダメージ算出の際に使用する " を追記。	20
オラクル	タケミカツチの怒り	—	タイミング：オートアクション	20
オラクル	フレイの宝剣	魔		20
オラクル	フレイヤの導き	—		21
オラクル	ブラギの詩	魔		21
オラクル	ヘル <small>の蘇生</small>	魔	効果の " [戦闘不能] を含む [バッドステータス] をすべて回復し、" を " [戦闘不能] と [バッドステータス] をすべて回復し、" に変更する。	21
オラクル	トールの槌	—	効果に " ダメージロールを行なう直前に使用する " を追記	21
オラクル	ネルガルの支配	—		21
オラクル	フォルセティの裁き	魔		21
オラクル	オーディンの魔力	—		21
オラクル	スィンの否定	魔		21
オラクル	ヴァルハラ	魔	効果の " [戦闘不能] を含む [バッドステータス] をすべて回復し、" を " [戦闘不能] と [バッドステータス] をすべて回復し、" に変更する。	21
パンツァーリッター	アームドギア	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし 効果内に以下を追加する。 種別：ヴィークル (パンツァー)	22

クラス	特技名	種別	他変更点	ページ
パンツァーリッター	AG ウェポンパック	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	22
パンツァーリッター	ヴァーチャルアクション	—		22
パンツァーリッター	レイテントフレーム	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果内に以下を追加する。 種別：ヴィークル（パンツァー） 難易度：なし 射程：なし	22
パンツァーリッター	ヒーリングユニット	—		22
パンツァーリッター	アームドタンク	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（パンツァー） 難易度：なし 射程：なし	22
パンツァーリッター	アームドスカイ	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（パンツァー） 難易度：なし 射程：なし	23
パンツァーリッター	レイテントフレームⅡ	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（パンツァー） 難易度：なし 射程：なし	23
パンツァーリッター	バーサーカーモード	—		23
パンツァーリッター	レイテントフレームⅢ	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（パンツァー） 難易度：なし 射程：なし	23
パンツァーリッター	ラストシューティング	—	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。	23
ゾルダート	重装型動力甲冑	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果内の以下を変更する。 種別：防具（カバラ）→種別：防具（金属／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	24
ゾルダート	水陸両用動力甲冑	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 対象：自身 代償：なし 効果内の以下を変更する。 種別：防具（カバラ）→種別：防具（金属／カバラ） 難易度：なし 射程：なし	24

クラス	特技名	種別	他変更点	ページ
ゾルダート	指揮官用動力甲冑	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし 効果内の以下を変更する。 種別：防具（カバラ）→種別：防具（金属／カバラ）	24
ゾルダート	対魔法装甲	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし	24
ゾルダート	専用機カスタマイズ	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし 効果内の以下を変更する。 種別：防具（カバラ）→種別：防具（金属／カバラ）	24
ゾルダート	飛行試験型動力甲冑	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし 効果内の以下を変更する。 種別：防具（カバラ）→種別：防具（金属／カバラ）	24
ゾルダート	強化型 FCS	ア	タイミング：常時 判定値：自動成功 難易度：なし 対象：自身 射程：なし 代償：なし	25
ゾルダート	戦術サポートシステム	—	タイミング：オートアクション 効果に " あなたが判定を行なった直後に使用する " を追記。	25
ゾルダート	有線誘導攻撃システム	—		25

## 装備データ

ここで紹介するのは、『ブライト・ナイト』掲載の装備を『アルシャードフォルティッシモ』で使用するための修正である。

### ブライト・ナイト装備パッチ表

武器	変更点	ページ
ロケットハンマー	種別：白兵 (AG) → 種別：白兵 (棍 / AG) 必要体力：－ → 必要体力：15	26
AG カイトシールド	種別：白兵 (AG) → 種別：白兵 (盾 / AG) 必要体力：－ → 必要体力：13	26
AG ガンブレイド	種別：白兵 / 射撃 (AG) → 種別：白兵 / 射撃 (銃 / AG) 必要体力：－ / － → 必要体力：14 / 14	26
ガンブレイド	種別：白兵 / 射撃 (AG) → 種別：白兵 / 射撃 (銃 / AG)	26
AG スタングレネード	必要体力：－ → 必要体力：7	26
AG シールドガトリング	種別：射撃 (AG) → 種別：射撃 (盾 / AG) 必要体力：－ → 必要体力：15	26
ホーミングミサイル	種別：射撃 (AG) → 種別：射撃 (銃 / AG) 必要体力：－ → 必要体力：16	26
四連カノン砲	種別：射撃 (AG) → 種別：射撃 (銃 / AG) 必要体力：－ → 必要体力：18	26
動力甲冑用水中銃	種別：射撃 (カバラ) → 種別：射撃 (銃 / カバラ) 必要体力：－ → 必要体力：8	28
爆弾 / 爆雷	必要体力：－ → 必要体力：9	28

## キャンペーンを遊ぶ際の注意

この修正パッチファイルを使用して『アルシャードフォルティッシモ』で『ブライツ・ナイト』のキャンペーンを遊ぶ場合、クイックスタートではなくコンストラクションで遊ぶこと。その際に、この修正パッチファイルを使用した『ブライツ・ナイト』のデータを使用する。

この時、オラクルのクラスに関しては、『アール・ヴァル・アルダフォルティッシモ』のオラクルデータを使用してもよい。ただし、本パッチを当てた『ブライツ・ナイト』のオラクルデータと『アール・ヴァル・アルダフォルティッシモ』のオラクルデータの両方を同時に使用することは推奨しない。

## シナリオ 1：白き騎士敵データ

### ●"灼熱の"アイ

#### ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・チェーンソード

タイミング：メジャーアクション

攻：〈斬〉 + 15 / 物理

対：単体 射：至近

・《ファイアブラスト》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈炎〉 5 D 6 / 魔法

対：範囲（選択） 射程：15 m

消費MP 6点

・カウンターアタック

タイミング：常時

防御判定でクリティカルを出した場合、そのリアクションを処理し終わった直後に、メジャーアクションを1回行なえる。

## シナリオ 2：大海の決戦敵データ

### ●カイラス・ゲーデリアン少佐

#### ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《自爆》《絶対先制》《戦士の手》《サンダークラック》

#### ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・マドロックガン

タイミング：メジャーアクション

攻：〈刺〉 + 16 / 物理

対：単体 射：50 m

・《サンダークラック》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈雷〉 6 D 6 / 魔法

対：範囲（選択） 射程：20 m

消費MP 6点

### ●強化ゾルダート

#### ◆データ

行：— → 行：5

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《戦士の眼》

## シナリオ 3：王家の遺産敵データ

## ●赤いバーサーカー

## ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《巨大化》《自動再生》《ファランクス》

## ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・巨大ランス

タイミング：メジャーアクション

攻：〈刺〉 +1D6+16 / 物理

対：単体 射：至近

・《ファランクス》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈殴〉 6D6+15 / 魔法

対：範囲（選択） 射程：20 m

## ●バーサーカーモブ

## ◆データ

行：－ → 行：7

特技をすべて以下のものに差し替える。

《自動再生》

## シナリオ 4：ふたつの指輪敵データ

## ●"灼熱の"アイン

## ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・チェーンソード

タイミング：メジャーアクション

攻：〈斬〉 +20 / 物理

対：単体 射：至近

・カウンターアタック

タイミング：常時

防御判定でクリティカルを出した場合、そのリアクションを処理し終わった直後に、メジャーアクションを1回行なえる。

## ●浮遊砲台

## ◆データ

行：－ → 行：4

・《ファイアメテオ》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈炎〉 7D6+11 / 魔法

対：単体 射程：視界

消費MP 14点

## シナリオ 5：我が名は神敵データ

## ●ダーモット王子

## ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《巨大化》《自動再生》《絶対先制》《全体攻撃》《グラビティブラスト》

## ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・奈落の腕

タイミング：メジャーアクション

攻：〈闇〉 +1D6+20 / 物理

対：単体 射：至近

・《グラビティブラスト》 + 《全体攻撃》

タイミング：メジャーアクション+マイナーアクション

攻：〈闇〉 8D6 / 魔法

対：場面（選択） 射程：20 m

消費MP 18点

マヒ、重圧を与える。

## ●バーサーカーモブ

## ◆データ

行：－ → 行：7

特技をすべて以下のものに差し替える。

《自動再生》

## シナリオ 6：神の復活敵データ

### ●ロドウル神

#### ◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《範囲攻撃》《自爆》

#### ◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・神の怒り+《範囲攻撃》

タイミング：メジャーアクション+マイナーアクション

攻：〈神〉+10 D6/物理

対：範囲（選択） 射：視界

### ●ヴァルキリー

#### ◆データ

行：－ → 行：1