

P a t c h F i l e

『フライハイ』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、『フライハイ』（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、『フライハイ』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。

フライハイ特技パッチ表

クラス	特技名	種別	他変更点	ページ
ファイター	奮起	—		36
ファイター	刹那の一閃	—	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。	36
スカウト	近接格闘術	—	転倒→狼狽	36
スカウト	カムフラージュ装備	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	36
ブラックマジシャン	フォースアップ	魔		37
ブラックマジシャン	プリズムセンス	魔		37
ホワイトメイジ	ライトニードル	魔		37
ホワイトメイジ	セレブレイト	魔		37
ヴァグランツ	ミニファミリア	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	37
ヴァグランツ	疫病神	—	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使用する " を追記。	37
キャバリエ	キャバリエ	—		38
キャバリエ	騎士の覚悟	—		38
サモナー	アイテムブック	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	38
サモナー	ウェポンリンク	—	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	38
ヴァルキリー	ディメンジョンフィールド	—		38
ヴァルキリー	イレギュラー	—		38

装備データ

ここで紹介するのは、『フライハイ』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。

フライハイ装備パッチ表

武器	変更点	ページ
イーჯィロッド	必要体力：－ → 必要体力：3	39
スポーツボウ	必要体力：－ → 必要体力：6	39
妖刀	種別：白兵（召喚） → 種別：白兵（刀／召喚）	40
魔槍	種別：白兵（召喚） → 種別：白兵（槍／召喚）	40
バイク	種別：白兵（召喚） → 種別：ヴィークル／白兵（召喚／棍） 効果に " データの / の右側が武器として使用した時のデータである " を追記	40
手榴弾	必要体力：－ → 必要体力：5	40
拳銃	種別：射撃（召喚） → 種別：射撃（銃／召喚）	40
ショットガン	種別：射撃（召喚） → 種別：射撃（銃／召喚）	40
突撃銃	種別：射撃（召喚） → 種別：射撃（銃／召喚）	40
戦車	種別：射撃（召喚） → 種別：ヴィークル／射撃（召喚／銃） 必要体力：－ → 必要体力：10 効果に " データの / の右側が武器として使用した時のデータである " を追記。	40

キャンペーンを遊ぶ際の注意

本パッチを使用して、『アルシャードフォルティッシモ』で『フライハイ』のキャンペーンを遊ぶためには、ff 対応パッチファイルを適用した『ティルナノグ』が必要である。

また、キャラクター作成は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。その際に使用するデータでは、ff 対応パッチファイルを適用した『ティルナノグ』と、この修正パッチを使用した『フライハイ』のデータを使用する。

シナリオ 1：漂流学園敵データ

●エルバート大尉

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

セットアッププロセスでエルバートは《絶対先攻》を使用し、《ニョルド》を使用する。

修正後

最初のイニシアチブプロセスで《ニョルド》を使用する。

シナリオ 2：アガルタの風敵データ

●モーゼス・アルスト

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《絶対先制》《戦士の手》《なぎ払い》《戦士の眼》
《武神》《撃剣》《無拍子》

◆攻撃

以下について変更する。

・《武神》

すべて以下のものと差し替える。

タイミング：マイナーアクション

MP 8点消費

使用したシーンでは、ダメージロールに+2 D6。

◆加護

ヘルを削除。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

最初のセットアッププロセスに《絶対先制》を使用し、《絶対先攻》と《武神》を使用。自身の行動は [戦闘移動] で接敵し、エンゲージに《なぎ払い》で攻撃する。

修正後

最初のイニシアチブプロセスに《絶対先制》を使用し、マイナーアクションで《武神》を使用。メジャーアクションでPCに接敵し、攻撃する。

シナリオ 3：闇に落ちた世界敵データ

● " 堕ちた妖精 " クル・ボロム

◆ データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《絶対先制》《飛行能力》《ファインアート》《調和の世界》《妖精魔法：無限の光》

◆ 攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《妖精魔法：無限の光》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈光〉 4D6+15 / 魔法

対：範囲（選択） 射：20 m

消費MP 10 点

MP 8 点消費

対象に1点でも実ダメージを与えたら、放心、マヒを与える。

・《調和の世界》

タイミング：常時

【魔導値】と【抗魔値】のクリティカル値を-1する。

■ 戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

最初のラウンドに《絶対先攻》を使用する。

修正後

最初のイニシアチブプロセスに《絶対先制》を使用する。

シナリオ 4：英雄と悪魔敵データ

● 悪魔アンドラス

◆ データ

以下の文章を差し替え。

修正前（6行目から）

防：神以外のすべて / 5（《竜変化》後）

修正後

防：神以外のすべて / 5

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《巨大化》《無限の魔》《戦士の手》《猛攻》《プレス攻撃：炎》《攻撃力UPⅢ》《範囲攻撃》

◆ 攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《全体攻撃》+《プレス攻撃：炎》+《攻撃力UPⅢ》+《猛攻》

タイミング：マイナーアクション+メジャーアクション

攻：〈炎〉 8D6+17 / 物理

対：場面（選択） 射：20 m

MP 2 点消費

◆ 加護

ヘルを削除。

■ 戦闘プラン

すべて以下の文に差し替え。

最初のラウンドのセットアッププロセスに《巨大化》を使用する。

その後は、マイナーアクションで《全体攻撃》。メジャーアクションで《プレス攻撃：炎》を使用する。

加護は攻撃を成功させるように使用する。

シナリオ5：トールの槌敵データ

■ユリエンス（人間）

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（13行目から）

- 魔法攻撃の命中判定のクリティカル値は8

修正後

- 魔法攻撃の命中判定のクリティカル値は10

特技をすべて以下のものに差し替える。

《魔法学》《パワースペル》《猛攻》《ファインアート》《ファイアストーム》《呪い：重圧》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

- 《パワースペル》+《ファイアストーム》+《呪い：重圧》+《猛攻》

タイミング：マイナーアクション+メジャーアクション

攻：〈炎〉9D6／魔法

対：範囲（選択） 射：30 m

MP 12点消費。実ダメージを与えた場合、重圧を与える。

■戦闘プラン

すべて以下の文に差し替え。

ユリエンスは、最初のイニシアチブプロセスで《フレイヤ》を使用、《ファイアストーム》でPCを攻撃する。この時、《トール》を使用してPCひとりにダメージを+10 D6する。以後は自分の行動が来るたびに、《ファイアストーム》で攻撃を行なう。帝国兵は近くのPCから攻撃する。

■奈落ユリエンス

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（13行目から）

- 魔法攻撃の命中判定のクリティカル値は8

修正後

- 物理攻撃の命中判定のクリティカル値は10

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《絶対先制》《無限の魔》《戦士の手》《戦士の眼》《なぎ払い》《魔法学》《ファインアート》《賢者の石》《猛攻》《プレス攻撃：炎》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

- 《奈落の空気》

タイミング：マイナーアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対：範囲（選択） 射：至近

奈落の力で、対象の生命力を枯渇させる。

対象に重圧、放心、邪毒を与える。

- 《なぎ払い》+《猛攻》

タイミング：メジャーアクション

判定値：16 難易度：対決

攻：〈闇〉+20／物理

対：範囲（選択） 射：20 m

命中したら、ダメージロールにさらに+1 D6

- 《プレス攻撃：炎》+《猛攻》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈炎〉4D6+30／物理

対：範囲 射：20 m

◆加護

《ヘル》《フォルセティ》を削除。

■戦闘プラン

すべて以下の文に差し替え。

ユリエンスは最初のイニシアチブプロセスで《絶対先制》を使用。PCのエンゲージを《プレス攻撃：炎》で攻撃する。PCが近づいてきた場合、《奈落の空気》と《なぎ払い》で攻撃する。加護は攻撃に使用すること。