

P a t c h F i l e

『アルシャード スーパーシナリオサポート』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、『アルシャード スーパーシナリオサポート(以下、SSS)』Vol. 3～Vol. 5(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式に帰属します。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。

天空の歌

■敵データ

●ヘルガ・マンシュタイン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《ダークソード》《マイクロブラックホール》《スターダストレイン》《戦士の手》《猛攻》《なぎ払い》《戦士の眼》

以下について変更する。

修正前

・命中判定のクリティカル値9

修正後

・物理攻撃の命中判定のクリティカル値10

・魔法攻撃の命中判定のクリティカル値12

●ガーディアン

行：→行：8

竜の歌

■敵データ

●オルトドルフ

◆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》《ファインアート》《魔法学》

●巨大リアクター

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《ファインアート》《魔法学》《会心の一撃》

●帝国兵ゾンビー

行：→行：7

暁の激走

■敵データ

●フランツ・ブートハルト

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《集団統率》《プレス攻撃：炎》《戦士の手》《猛攻》《なぎ払い》《戦士の眼》

以下について変更する。

修正前

・命中判定のクリティカル値9

修正後

・命中判定のクリティカル値10

●タウゼントフスラー

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《高速移動》《巨大化》《範囲攻撃》《特殊属性耐性II（炎）》

■戦闘プラン

以下について変更する。

・ブートハルト

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

最初のイニシアチブプロセスで《フレイヤ》を使用、《火砲支援》でPC全員にダメージを与える。

修正後

最初のイニシアチブプロセスで《フレイヤ》を使用、《プレス攻撃：炎》でPC全員にダメージを与える。

修正前（7行目から）

離れているPCは《獣縛り》で動きを止めるか、《火砲支援》で攻撃する。

修正後

離れているPCは《プレス攻撃：炎》で攻撃する。

黒いパンツァー

■敵データ

●カール・シラム

◆データ

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》《戦士の眼》《パンツァーI》《ブレイクダンス》《パンツァーゼーレ》《チューンナップI》《パンツァーシルト》《ロデオライディング》《バーンナウト》《悪魔のチューンI》

●C.S.O.

◆データ

行：一→行：3

特技をすべて以下のものに差し替える。

《飛行能力》《特殊属性耐性III（氷）》《運命の女神》《カバリング》

奇跡のクリスタル

■敵データ

●PC①のエイリアス

◆データ

行：ー→行：7

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《猛攻》《GB - XX 特殊鋼ブレイド》

●リーズィヒ・ヴィルトザオ

◆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》《戦士の手》《猛攻》《集中》《戦士の眼》《振りかぶり》《苦痛耐性》《戦士の構え》

●ヴェルター・ローゼンマン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《GC - XX 携帯型キャノン》《GB - XX 特殊鋼ブレイド》《GA - SS 防弾防刃スーツ》《GSN - 01 視覚サポート》《戦士の手》《猛攻》《集中》《活劇!》《感覚強化》《奇襲攻撃》《フェイドアウェイ》

■戦闘プラン

以下について変更する。

- ・リーズィヒ・ヴィルトザオ
全文を差し替え。

最初のラウンドのセットアッププロセスで《巨大化》を使用、威嚇行動を取って戦闘態勢になる（HPの増加分は計算済み）。

その後イニシアチブプロセスに《フレイヤ》を使用して攻撃する。加護は戦闘開始直後から積極的に使用する。《フレイ》はできる限り攻撃のために使用する。

- ・ヴェルター・ローゼンマン
以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

戦闘開始時、《携帯型キャノン》を装備しているものとする。

修正後

戦闘開始時、《GC - XX 携帯型キャノン》を装備しているものとする。

プロジェクト・フォールダウン

■敵データ

●クリムゾン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《ファインアート》

●ラグナ

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《無限の魔》《天狼拳・風牙》《天狼拳・波押》《爆勁》《硬気功》

◆攻撃

全文差し替え

- ・《天狼拳・風牙》＋《爆勁》

攻：〈雷〉 4D6+19／魔法

対：単体

射：至近

- ・《天狼拳・波押》＋《爆勁》

攻：〈殴〉 4D6+19／魔法

対：範囲（選択）

射：至近

■戦闘プラン

以下について変更する。

- ・ラグナ
全文を差し替え。

最初のマイナーアクションで《硬気功》を使用する。以降は、PC④を主に狙って、移動、攻撃を繰り返す。エンゲージしたとき敵が単独なら《天狼拳・風牙》＋《爆勁》、複数いたら《天狼拳・波押》＋《爆勁》で攻撃する。

◆加護の使用方法

以下について変更する。

修正前（8行目）

ラグナの攻撃はクリムゾンが《バルドル》使用で、クリティカルに。ラグナは続いて《連撃》。

修正後

全文削除