

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.6～Vol.8 (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。

もう一度微笑みを

■ハンドアウト ●PC⑤用ハンドアウト

以下の文章を差し替え。

修正前（3行目から）

クイックスタート：ゾルダート コンストラクション：ゾルダート

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター コンストラクション：特になし

■敵データ&戦闘プラン ●フリオ・アーベル

◆特技

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《集団統率》《契約：ウンディーネ》《異形化》《精霊浸食》《精霊陣》《深化》《属性防御》《精霊舞踏》

以下の文章を差し替え。

修正前

《精霊球》+《精霊浸食》

〈氷〉+2D+10/魔法

対：範囲（選択） 射程：20m

・消費MPは5点

修正後

《契約：ウンディーネ》+《精霊陣》+《精霊浸食》+物理攻撃

タイミング：マイナーアクション/メジャーアクション

攻：〈氷〉+10/物理

対：範囲（選択） 射程：至近

・消費MPは7点

●エレメンタラーの群れ

◆特技

特技をすべて以下のものに差し替える。

《契約：ウンディーネ》《異形化》《猛攻》《戦士の手》《カバーリング》

◆攻撃

全文差し替え。

《契約：シルフ》+物理攻撃

タイミング：マイナーアクション/メジャーアクション

攻：〈雷〉+4/物理

対：単体 射程：至近

・消費MPは3点

■戦闘プラン

以下について変更する。

・フリオ

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

最初のラウンドは《フレイヤ》を使用して攻撃したのち《集団統率》を使用、以後は《精霊球》で攻撃を行なう。

修正後

最初のラウンドはセットアッププロセスで《集団統率》を使用したのち、《フレイヤ》を使用して攻撃、以後は《精霊陣》を使用して物理攻撃を行なう。

・エレメンタラーの群れ

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

最初のメジャーアクションはHPの高いPCに《ニョルド》を使用し、ブレイクさせる。

エンゲージしていないPCには《契約：シルフ》、エンゲージしているなら《属性付与》でダメージ属性を《雷》に変えて白兵攻撃、ダメージロールの際に《猛攻》を使用して+1D6する。

修正後

イニシアチブプロセスでHPの高いPCに《ニョルド》を使用し、ブレイクさせる。

PCにエンゲージして、《契約：シルフ》でダメージ属性を《雷》に変えて白兵攻撃、ダメージロールの際に《猛攻》を使用して+1D6する。

◆加護の使用法

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

エレメンタラーの群れはできるかぎりメジャーアクションで《ニョルド》を使う。

修正後

エレメンタラーの群れはイニシアチブプロセスで《ニョルド》を使う。

修正前（4行目から）

メジャーアクションは《ニョルド》でブレイクしていないPCを狙う。

修正後

イニシアチブプロセスで《ニョルド》をブレイクしていないPCに使う。

滅亡の鍵

■ハンドアウト ●PC⑤用ハンドアウト

以下の文章を差し替え。

修正前（3行目から）

クイックスタート：ゾルダート コンストラクション：ゾルダート

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター コンストラクション：特になし

■敵データ&戦闘プラン ●"藍の"ミューズ

◆攻撃

以下について変更する。

修正前（5行目から）

・《ピンポイントレーザー》+《賢者の石》

攻：〈光〉+10+1D6／魔法

対：範囲 射：視界

・MP7点消費

修正後

・《ピンポイントレーザー》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈光〉+10+1D6／魔法

対：範囲 射：視界

・MP4点消費

獣の書

■敵データ&戦闘プラン ●メイヤー・ヒルシュタイン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《特殊属性耐性II:氷》《攻撃吸収:氷》《範囲攻撃》
《飛行能力》《戦士の手》《戦士の眼》《アイスバインド》《パワー
スペル》《魔法学》《スペルコンパイル》《賢者の石第二段階》《ス
ティールウィル》

◆攻撃

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

・《複数攻撃》

攻：〈斬〉+25（《巨大化》によりさらに+1D6）

対：範囲（選択） 射程：至近

マイナーアクションで使用。攻撃対象を〔対象：範囲（選択）〕に変更する。データはメジャーアクションの〔物理攻撃〕のもの。

修正後

・《範囲攻撃》+物理攻撃

タイミング：マイナーアクション+メジャーアクション

攻：〈斬〉+25／物理（《巨大化》によりさらに+1D6）

対：範囲（選択） 射程：至近

マイナーアクションで使用。攻撃対象を〔対象：範囲（選択）〕に変更する。データはメジャーアクションの〔物理攻撃〕のもの。

●ディーナ

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《プレス攻撃:氷》《自動再生》《飛行能力》《変身能力》《特殊
属性耐性II:氷》《戦士の手》《猛攻》

◆攻撃

以下の文章を差し替え。

修正前（7行目から）

・《アイスプレス》

攻：〈氷〉+4D6+10／魔法

対：単体 射：20m

修正後

・《プレス攻撃:氷》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈氷〉+3D6+10／物理

対：範囲 射：20m

■戦闘プラン

以下について変更する。

・メイヤー

以下の文章を差し替え。

修正前（8行目から）

《複数攻撃》と《アイスバインド》は交互に使用する。

修正後

《範囲攻撃》と《アイスバインド》は交互に使用する。

砕け散る世界

■敵データ&戦闘プラン

●アーバイン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《魔法学》《賢者の石》《パワースペル》《上級魔法学》
《mana集積》《カバラ学》《カバラ強化》《絶対運命》《心の壁》《メ
ギドの光》《ハレルヤ》

◆攻撃

すべて以下のものに差し替える。

・《mana集積》

タイミング：マイナーアクション

MP 2消費。

次に行なう攻撃のダメージを+1D6。

・《カバラ強化》

タイミング：常時

[種別：カバラ] の武器を使用して与えるダメージに+1D6。

・《カバラ学》

タイミング：常時

[種別：カバラ] の装備を使用する判定で、クリティカル値を
-1する。

・《メギドの光》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈光〉 + 20 + 3D6 / 魔法

対：単体 射：50m

MP 20消費。

クリティカル値は 11。

・《ハレルヤ》

タイミング：メジャーアクション

攻：特殊 / 魔法

対：場面(選択) 射：50m

MP 10消費。

クリティカル値は 10。

命中した対象を [ブレイク] させる魔法攻撃。

・《パワースペル》

タイミング：マイナーアクション

MP 2消費。

魔法のダメージを+1D6する。

・《賢者の石》

タイミング：オートアクション

MP 4消費。

魔法攻撃の対象を [範囲] に変更することができる。

・《絶対運命》

タイミング：オートアクション

MP 5消費。

1ラウンドに1回、ダイスひとつの目を6に変更することがで
きる。

・《心の壁》

タイミング：ダメージロール

MP 12消費。

受けた実ダメージを2D6 + 10点減少する。1ラウンドに1回
しか使えない。

小さな世界

■敵データ&戦闘プラン

●フレック・デア・ラントファーラー

変更は特になし。

●死霊

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《特殊属性耐性II:炎》《魔法学》《賢者の石》《パ
ワースペル》《アイスバインド》《インビジリビリティ》

◆攻撃

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

・《アイスバインド》

攻：〈氷〉 +5D6

対：単体 射程：20m

MPを7点消費。

修正後

・《アイスバインド》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈氷〉 +6D6

対：単体 射程：20m

MPを7点消費。

マヒを与える。

◆解説

以下の文を差し替え

修正前（7行目）

配下として、フレックを使い奈落に取り込んだデス（『OYM』
P 90）を2体連れている。

修正後

配下として、フレックを使い奈落に取り込んだグレーターデー
モン（『ALF』P 221）を2体連れている。

■戦闘プラン

デスの戦闘プランはそのままグレーターデーモンの戦闘プラン
として使用する。また、デスの戦闘プランの4行目を降を削除す
ること。

ロック・ユー！

P 17 欄外

以下を修正。また、エネミーデータはすべて『ALF』P 200
を参照すること。

ゾルダート（スナイパー）→ゾルダート・ガンナー

ゾルダート（コマンド）→ゾルダート・エリート

■敵データ&戦闘プラン

●アルクファーツ

◆データ

特技以降を以下のものに差し替える

《BOSS属性》《特殊戦闘用電子頭脳》《戦況把握》

《活劇!》《フェイドアウェイ》

《戦士の手》《なぎ払い》《戦士の眼》《ヘヴィウエポン》

・命中判定のクリティカル値は9

・《特殊戦闘用電子頭脳》

クリティカル値を-1する。最終的な命中判定のクリティカル
値は9となる。

・《戦況把握》

タイミング：セットアッププロセス

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：場面（選択） 射程：視界

代償：10 MP

効果：対象の【行動値】を+10する。

改良メンシェンイエーガー

◆データ

特技を削除し、以下に差し替える。

◆攻撃

・改良パンツァーカノーネ

攻：〈炎〉 +26 /魔法

対：単体 射：至近