

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.9～Vol.10 (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。

失われた心の探索

■『失われた心の探索』ハンドアウト

●PC③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）

コンストラクション：ソーサラー

修正後

コンストラクション：ウィザード

■敵データ&戦闘プラン

●"レイスナイト"アルビス

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（16行目から）

・【命中値】のクリティカル値は9（エレメンタラーの特技使用時はクリティカル値8）

修正後

・【命中値】のクリティカル値は10（エレメンタラーの特技使用時はクリティカル値9）

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《範囲攻撃》《戦士の手》《戦士の眼》《切り返し》《契約：サラマンダー》《契約：ウンディーネ》《契約：シルフ》《刻印》《深化》《精霊浸食》《属性防御》《攻撃力 UP III》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《契約：シルフ》+《精霊浸食》+《攻撃力 UP III》+《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：〈雷〉+20+4D6/物理

対：単体 射：至近

MP 5点消費

・《切り返し》

タイミング：オートアクション

MP 2点消費

命中判定の直後に使用。命中判定のダイスを1回だけ振りなおせる。

◆加護

《ヘル》を削除。

●奈落精霊

◆データ

行：－ → 行：9

■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

修正前（1行目から）

奈落精霊は最初のメジャーアクションで《ニョルド》を使用する。

修正後

奈落精霊は最初のイニシアチブプロセスで《ニョルド》を使用する。

◆クライマックスフェイズ

▼戦闘プラン

すべて以下の文に変更する。

戦闘前に《ヘルモード》が打ち消されている場合、【HP】を200に下げ、《トール》《オーディン》をひとつずつ減らすこと。

最初のイニシアチブプロセスで《ニョルド》をPC①に対して使用する。

最初のメジャーアクションではマイナーアクションで《契約：シルフ》を使い《ネルガル》を使用しPC全員に攻撃を行なう。奈落精霊は移動せずにイニシアチブプロセスで《ニョルド》、その後は魔法攻撃を行なう。

奈落の底で

■『奈落の底で』ハンドアウト

●PC③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）

コンストラクション：ソーサラー

修正後

コンストラクション：ウィザード

■敵データ&戦闘プラン

●ベルンシュタイン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《巨大化》《W.A.R.S.》《イメージプロジェクター》

《ニューロナイズ》《エヴォリューション AI》《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》

◆加護

《ヘル》を《トール》に変更。

◆攻撃

以下のものを変更する。

・《巨大化》

修正前（1行目から）

《絶対先攻》の後に使用する。

修正後

セットアッププロセスで使用する。

●レイスナイト

◆データ

行：ー → 行：10

以下の文章を差し替え。

修正前（10行目から）

・【命中値】のクリティカル値9

修正後

・【命中値】のクリティカル値10

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》

◆加護

《ツクヨミ》を《フレイヤ》に変更。

■戦闘プラン

以下について変更する。

▼ベルンシュタイン

修正前（1行目から）

戦闘開始後、《絶対先攻》を使用して《巨大化》する。

修正後

戦闘開始後、セットアッププロセスで《巨大化》する。

修正前（3行目から）

この時、命中判定では《ヘイムダル》、ダメージロールでは《ヘル》を使用すること。

修正後

この時、命中判定では《ヘイムダル》、ダメージロールでは《トール》を使用すること。

▼レイスナイト

すべて以下の文に変更する。

PCがエンゲージに侵入した場合、次のイニシアチブプロセスで《フレイヤ》を使用し、そのPCを攻撃する。命中した場合、《トール》を使用してダメージを増やす。

ベルンシュタインが攻撃された場合、[かぼう]を行なう。

砂漠にともる希望

■『砂漠にともる希望』ハンドアウト

●PC③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）

コンストラクション：アウトロウ

修正後

コンストラクション：スカウト

■敵データ&戦闘プラン

●アーネスト・フェルゲン

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（18行目から）

・物理攻撃の[命中判定]のクリティカル値8

修正後

・物理攻撃の[命中判定]のクリティカル値10

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》《活劇!》《切り返し》

《旋風撃》《フェイドアウェイ》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《旋風撃》+《猛攻》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈殴〉+30+2D6/物理

対：範囲（選択） 射：20 m

MP 7点消費

◆加護

《ヘル》を《トール》に変更。

●レギオン

◆データ

行：－ → 行：8

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》《突撃戦用意!》《斉射三連!》《猛攻》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《突撃戦用意!》+《斉射三連!》+《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：〈刺〉+20+4D6/物理

対：範囲（選択） 射：30 m

MP 17点消費

[命中判定]を3回行ない、任意の結果を採用できる。ただし、ファンブルが発生した場合はすべての判定が失敗となる。

■戦闘プラン

以下について変更する。

▼クライマックスフェイズ

・フェルゲン

すべて以下の文に差し替え。

最初のメジャーアクションで《旋風撃》による攻撃を行い、命中判定で《ヘイムダル》、ダメージロールでは《トール》を使用する。

以後は接敵されたらマイナーアクションで《フェイドアウェイ》を使用して離脱し、メジャーアクションで《旋風撃》による攻撃を行なう。

真皇帝暗殺

■敵データ&戦闘プラン

●ベイリン (ロンベルト)

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前 (6行目から)

攻：〈斬〉 + 25 / 物理

修正後

攻：〈刺〉 + 25 / 物理

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《絶対先制》《攻撃力 UP III》《戦士の手》《猛攻》
《なぎ払い》《戦士の眼》《旋風撃》《サンドスーツ》《ギアスリンク》
《フェイドアウェイ》

◆加護

《ヘル》を《トール》に変更。《スノトラ》を削除。

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《旋風撃》 + 《猛攻》 + 《攻撃力 UP III》

タイミング：メジャーアクション

攻：〈刺〉 + 25 + 6D6 / 物理

対：範囲(選択) 射：20 m

MP 7点消費

■戦闘プラン

すべて以下のものに差し替え。

PCは全員で1エンゲージ、そこから10 mの距離にベイリンがいる。

戦闘開始直後セットアッププロセスで《絶対先制》を使用して、《旋風撃》による攻撃を行なう。命中判定は《ヘイムダル》を使用してクリティカルにする。この時、《トール》をHPが多いPCに使用する。

メジャーアクションではPCにエンゲージされていれば《フェイドアウェイ》で離れ《旋風撃》で攻撃する。その後のイニシアチブプロセスで《フレイヤ》を使用しもう一度《旋風撃》で[範囲(選択)]の攻撃を行なうこと。

以後は、できる限り多くの対象を倒せるように攻撃する。

加護は《エーグル》を対象のリアクションを失敗させる、《フレイ》で《トール》をコピーするなど、攻撃的に使うとよい。