

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.11～Vol.17(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。

最強料理伝説

■『最強料理伝説』ハンドアウト

●PC①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:バーバリアン『AMW』P 36 コンストラクション:バーバリアン

修正後

クイックスタート:ジャーヘッド『ALF』P 52 コンストラクション:特になし

●PC②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:アウトロウ『AMW』P 40 コンストラクション:アウトロウ

修正後

クイックスタート:ヴァグランツ『ALF』P 38 コンストラクション:スカウト

●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)

クイックスタート:エイリアス・マジシャン『AMW』P 22

修正後

クイックスタート:ウィザード『ALF』P 36

●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:ニンジャ『AMW』P 32

修正後

クイックスタート:サムライ『ALF』P 50

■ミドルフェイズ

●シーン5:黄金の稲穂

《イーヴァルディ》を《ニョルド》に変更。

●シーン6:最後の警告

剣客を野盗に変更。

●シーン9:クッキング・バトル2

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前(2行目から)

《トラップ》の使用を宣言して範囲(選択)に<刺>+7ダメージを与える(アウトロウの特技。詳細は『AMW』P 45 参照)。

修正後

《鎌鼬》の使用を宣言してフランソワーズに攻撃する(サムライの特技。詳細は『ALF』P 91 参照)。

■敵データ&戦闘プラン

●"包丁男爵"サルバン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《特殊属性無効II(炎)》《プレス攻撃:光》《鎌鼬》《フェイント》《戦士の手》《猛攻》《集中》《なぎ払い》《戦士の眼》《運命の女神》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《集中》

タイミング:マイナーアクション

MP2消費。

命中判定で行なう【命中値】+2する。

・《フェイント》

タイミング:オートアクション

MP3消費。

命中判定を行なう直前に使用。命中判定のクリティカル値-1する。

・《なぎ払い》

タイミング:メジャーアクション

MP2消費。

物理攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。

・《猛攻》

タイミング:ダメージロール

MP2消費。

ダメージロールに+1D6。

・《プレス攻撃:光》

タイミング:メジャーアクション

判定値:[命中値]

攻:<光>+15+3D6/物理

対:範囲 射:20m

◆加護

《イーヴァルディ》を《ニョルド》に変更。

●"美食大將軍"マンハフトベルク

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《巨大化》《特殊属性無効II(雷)》《プレス攻撃:炎》《呪い:放心》《操り人形》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。
 ・《プレス攻撃：炎》+《呪い：放心》(《巨大化》後)
 タイミング：メジャーアクション
 判定値：【命中値】
 攻：〈炎〉+10+4D6/物理
 対：範囲
 実ダメージと同時に「放心」を与える。

以下のデータを追加。

●リヴァイアサン

種別：魔獣 レベル：20 サイズ：5
 体：47/+15 反：37/+12 知：22/+7
 理：35/+12 意：40/+13 幸：29/+9

命：21 回：15 魔：23 抗：22
 行：25 HP：105 MP：104
 攻：〈殴〉+30/物理
 対：単体 射：至近
 防：斬15/刺12/殴13

《戦士の手》《戦士の眼》《特殊属性無効》《飛行能力》《プレス攻撃：氷》

◆加護

ヘイムダル オーディン

■戦闘プラン

◆ミドルフェイズのシーン8
 剣客を野盗に変更。

バトルフリークス

■『バトルフリークス』ハンドアウト

●PC①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:バーバリアン『AMW』P 36 コンストラクシ
 ン:バーバリアン

修正後
 クイックスタート:ジャーヘッド『ALF』P 52 コンストラクシ
 ン:特になし

●PC②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:アウトロウ『AMW』P 40 コンストラクシ
 ン:アウトロウ

修正後
 クイックスタート:ヴァグランツ『ALF』P 38 コンストラクシ
 ン:スカウト

●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)
 クイックスタート:エイリアス・マジシャン『AMW』P 22

修正後
 クイックスタート:ウィザード『ALF』P 36

●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:ニンジャ『AMW』P 32

修正後
 クイックスタート:サムライ『ALF』P 36

■ミドルフェイズ

●シーン2:危険な賭

《情報屋》を《事情通》に変更。
 シノビをローニンに変更。

●シーン6:ヒートアップ

シノビをローニンに変更。

●シーン9:暴かれる嘘

《情報屋》を《事情通》に変更。

■敵データ&戦闘プラン

●"無敵の王者"グステイ

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。
 《BOSS 属性》《攻撃力UP II》《戦士の手》《猛攻》《集中》《な
 ぎ払い》《戦士の眼》《ダンスマカブル》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《集中》
 タイミング:マイナーアクション
 MP 2消費。
 命中判定で行なう【命中値】+2する。

・《なぎ払い》
 タイミング:メジャーアクション
 MP 2消費。
 物理攻撃の対象を範囲(選択)に変更する。

・《猛攻》

タイミング：ダメージロール
MP 2消費。
ダメージロールに+1D6。

・《ダンスマカブル》

タイミング：セットアッププロセス
MP 6消費。
そのシーンの間、【命中値】と【回避値】+2する。

●マイク・ホークリン

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《ファイアランス》《ヒール》《プロテクション》《マジックアーマー》《マジックシールド》《エンチャントウェポン》《ニュートライズ》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《ヒール》

タイミング：メジャーアクション
MP 2消費。
対象のHPを [2D6+12] 点回復。

・《マジックシールド》

タイミング：ダメージロール
MP 3消費。
実ダメージを [1D6+4] 点軽減

・《ファイアランス》

タイミング：メジャーアクション
判定値：【魔導値】+1
MP 4消費。
《炎》属性のダメージを3D6点与える魔法攻撃を行なう。

■戦闘プラン

◆ミドルフェイズのシーン6

全文以下の文章に差し替え。

シーン6で戦闘が想定されている。ローニンのデータは『ALF』P 200を参照。2体出現する。

▼戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（5行目から）

使えるサムライのLv 2特技は、ひとりが《二刀流》でひとりが《両手持ち》とするとよいだろう。

修正後

全て削除。

◆クライマックスフェイズ

▼戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

戦況をみて、プログラム・ゲブラーで攻撃せよ。

修正後

戦況をみて、《ファイアランス》で攻撃せよ。

もっとも危険な遊戯

■『もっとも危険な遊戯』ハンドアウト

●PC①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：インファンテリィ『AMW』P 26 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『ALF』P 46 コンストラクション：特になし

●PC②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：ツァオベラー『AMW』P 28 コンストラクション：ツァオベラー

修正後

クイックスタート：ウィザード『ALF』P 36 コンストラクション：特になし

●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）

クイックスタート：エイリアス・マジシャン『AMW』P 22 コンストラクション：エイリアス

修正後

クイックスタート：ヴァルキリー『ALF』P 42 コンストラクション：特になし

●PC④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：ザウルス・マーク『AMW』P 30

修正後

クイックスタート：ハンター『ALF』P 34

●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：アウトロウ『AMW』P 40

修正後

クイックスタート：ヴァグランツ『ALF』P 38

■敵データ&戦闘プラン

●オーケン准将

◆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》《集団統率》《戦士の手》《猛攻》《なぎ払い》《戦士の眼》《陣頭指揮》《獅子奮迅》《疾風迅雷》《突撃陣形》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《疾風迅雷》

タイミング：セットアッププロセス

MP 15 消費。

あなたは即座に1回のメインプロセスを行なう。

・《突撃陣形》

タイミング：セットアッププロセス

MP 10 消費。

場面（選択）の対象が行なうダメージロールに+2D6する。

・《獅子奮迅》

タイミング：セットアッププロセス

MP 12 消費。

[タイミング：セットアッププロセス] の特技を2回使用できる。この時、同じ特技をふたつ、または《獅子奮迅》は選択できない。

・《陣頭指揮》

タイミング：メジャーアクション

MP 10 消費。

単体の対象に1回のメインプロセスを行なわせる。さらに、そのとき行なう判定のクリティカル値-1する。

・《なぎ払い》

タイミング：メジャーアクション

MP 2 消費。

物理攻撃の対象を範囲（選択）に変更する。

◆加護

《フォルセティ》を《トール》に変更。

《ティアマトー》を《イドウン》に変更。

●殺戮部隊

◆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》《猛攻》《集中》《戦士の眼》

■戦闘プラン

◆クライマックスフェイズのシーン2

▼戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

通常のメジャーアクションでは、殺戮部隊が生きているうちは《集団統率》を使用し続ける。

修正後

通常のメジャーアクションでは、殺戮部隊が生きているうちは《陣頭指揮》を使用し続ける。

修正前（7行目から）

加護は攻撃を成功させるように使用し、《ティアマトー》は殺戮部隊を復活させるのに使用する。

修正後

加護は攻撃を成功させるように使用し、《イドウン》は殺戮部隊を復活させるのに使用する。

破滅と絶望の使徒

■『破滅と絶望の使徒』ハンドアウト

●PC①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：インファンテリィ『AMW』P 26 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『ALF』P 46 コンストラクション：特になし

●PC②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：ツァオベラー『AMW』P 28 コンストラクション：ツァオベラー

修正後

クイックスタート：ウィザード『ALF』P 36 コンストラクション：特になし

●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）

クイックスタート：エイリアス・マジシャン『AMW』P 22 コンストラクション：エイリアス

修正後

クイックスタート：ヴァルキリー『ALF』P 42 コンストラクション：特になし

●PC④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：ザウルス・マーク『AMW』P 30

修正後

クイックスタート：ハンター『ALF』P 34

●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：アウトロウ『AMW』P 40

修正後

クイックスタート：ヴァグランツ『ALF』P 38

■ミドルフェイズ

●シーン9：望まぬ戦い

ゲールをゾンビーに変更。

■ジャック・ウィルバー

◆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》《なぎ払い》《戦士の眼》

◆戦闘プラン

ゲールをゾンビーに変更。

■クライマックスフェイズ

●シーン2：破滅

ゲールをゾンビーに変更。

■ ヴィオロ・エスペラント

◆ 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》《全体攻撃》《ファインアート》《アイスパインド》《絶対運命》《心の壁》

以下の文章を差し替え。

修正前(12行目から)

・[種別:カバラ]の装備を使用する判定のクリティカル値 11

修正後

・魔法攻撃を行なう判定のクリティカル値 11

◆ 攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《全体攻撃》+《アイスパインド》

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> 6D6/魔法

対:場面(選択) 射:20 m

MP 7消費。

クリティカル値 11。

・《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。

◆ 戦闘プラン

ゲールをゾンビーの変更。

▼ 戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前(2行目から)

ヴィオロはマイナーアクションで《全体魔法》を使用して、メジャーアクションでプログラム・ケセドによる攻撃を行なう。

修正後

ヴィオロはマイナーアクションで《全体攻撃》を使用して、メジャーアクションで《アイスパインド》による攻撃を行なう。

ストームアロング

本シナリオは『アルシヤードフォルティッシモ』の他に『アールヴァルアルダフォルティッシモ』（以下『AVF』）を使用することを前提にしている。

■敵データ&戦闘プラン

●竜の絶壁

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《プレス攻撃：殴》《戦士の手》《戦士の眼》《戦士の魂》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《プレス攻撃：殴》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：範囲 射程：20 m

〈殴〉属性の3D6+20点のダメージを与える物理攻撃を行なう。

●"蒼穹の女帝" ナニー

◆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》《なぎ払い》《戦士の眼》《ウォークライ》《テイクオフ》《ロックンロール》《エアウォーク》《クイックネス》《フェイント》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《テイクオフ》+《フェイント》+《ロックンロール》

タイミング：マイナーアクション+メジャーアクション

判定値：【命中値】+1 難易度：対決

対象：単体 射程：武器

代償：10 MP

飛行状態で5m移動。命中判定のクリティカル値-1。ダメージに+1D6。

●小型飛行艇部隊

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《飛行能力》《戦士の手》

ドラモンドの秘宝

本シナリオは『アルシヤードフォルティッシモ』の他に『アールヴァルアルダフォルティッシモ』（以下『AVF』）を使用することを前提にしている。

■ミドルフェイズ

●シーン4：追いつがるハキュリーズ

◆解説

以下の文章を差し替え

修正前（4行目から）

PCに《イーヴァルディ》と《ヘル》を使用。

修正後

PCに《イーヴァルディ》を使用。

▼セリフ：ハキュリーズ・ウィリス

以下の文章を差し替え

修正前（3行目から）

《イーヴァルディ》と《ヘル》を使用する

修正後

《イーヴァルディ》を使用する

●シーン9：ワームの巣

◆解説

以下の文章を差し替え

修正前（1行目から）

『TNO』P 159より、ストゥアワームが1体出現。

修正後

『ALF』P 207より、ファイアドラゴンが1体出現。

修正前（14行目から）

すでにフローレンスはストゥアワームの攻撃によって[死亡]している。

修正後

すでにフローレンスはファイアドラゴンの攻撃によって[死亡]している。

■クライマックスフェイズ

●シーン1：伝説の空賊

◆解説

以下の文章を差し替え

修正前（5行目から）

登場する敵は、ドラモンドが1体と『TNO』P 156 より、竜牙兵が4体である。

修正後

登場する敵は、ドラモンドが1体と『ALF』P 211 より、ゾンビーが4体である。

■エンディング

ハシラ

クリーチャーのレベル

全文以下の文章に差し替え。

デュラハン	6×2点
ヴァンパイア	10×3点
ハキュリーズ	10点
ファイアドラゴン	10点
ゾンビー	1×4点
ドラモンド	20点

すべて倒していれば、合計 86 点となる。

■敵データ&戦闘プラン

●ドラモンド

◆攻撃

・《タッチ・ザ・スカイ》&《ロックンロール》&《ローリングストーン》
以下の文章を差し替え

修正前（5行目から）

マイナーアクションで「飛行状態」をなり、メジャーアクションのダメージに+1D6する。

修正後

マイナーアクションで「飛行状態」をなり、メジャーアクションのダメージに+2D6+14する。

●ハキュリーズ・ウィリス

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《魔法学》《賢者の石》《パワースペル》《ロケーション》《ノック》《フライト》《アイスバインド》《フィアー》《サンダークラック》《スリープ》

◆攻撃

・《サンダークラック》

以下の文章を差し替え

修正前（6行目から）

《雷》属性の5D6ダメージ。《パワースペル》でダメージ+1D6される。

修正後

《雷》属性の6D6ダメージ。《パワースペル》でダメージ+1D6される。

・《スリープ》

全文以下の文章に差し替え

タイミング：メジャーアクション

判定値：【魔導値】 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：15 m

代償：7MP

対象に放心を与える。

◆加護

《ヘル》を削除

■戦闘プラン

◆シーン9

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

ストウアワームが登場。ストウアワームは近くにある人の多いエンゲージに攻撃する。

修正後

ファイアドラゴンが登場。ファイアドラゴンは近くにある人の多いエンゲージに攻撃する。

◆クライマックス

竜牙兵をゾンビーに変更。

恋愛的な狂騒曲

本シナリオは『アルシヤードフォルティッシモ』の他に『アールヴァルアルダフォルティッシモ』（以下『AVF』）を使用することを前提にしている。

■『恋愛的な狂騒曲』ハンドアウト ●PC②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：リンクス・スナイパー『AMW』 P 35

修正後

クイックスタート：リンクス『AVF』 P 38

●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）

クイックスタート：フェアリー『TNO』 P 25 構築アクション：フェアリー

修正後

クイックスタート：ウィザード『ALF』 P 36 構築アクション：特になし

●PC④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：インファンテリ『AMW』 P 27 構築アクション：帝国クラス

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター『ALF』 P 46 構築アクション：特になし

■ミドルフェイズ

●シーン5：毛はえ薬を調べる

◆解説2

以下の文章を差し替え

修正前（6行目から）

達成値が14以上ならば、モーサー・ドッグ（『TNO』 P 158）1体と戦闘となる。

修正後

達成値が14以上ならば、マンティコア（『ALF』 P 206）1体と戦闘となる。

修正前（9行目から）

達成値が10以上ならば、オヴィンニク（『TNO』 P 158）1体と戦闘となる。

修正後

達成値が10以上ならば、サンドワーム（『ALF』 P 206）1体と戦闘となる。

修正前（12行目から）

達成値が9以下ならば、モーサー・ドッグとオヴィンニク（『TNO』 P 158）1体ずつが戦闘に加わる。

修正後

達成値が9以下ならば、マンティコアとサンドワーム（『ALF』 P 206）1体ずつが戦闘に加わる。

■エンディング

ハシラ

アフター・プレイ

以下の文章を差し替え

修正前（11行目から）

クリーチャー経験点	
モーサードッグ	7点
オヴィンニク	8点
チャック	10点
リアンハール	10点

修正後

クリーチャー経験点	
マンティコア	7点
サンドワーム	8点
チャック	10点
リアンハール	10点

■敵データ&戦闘プラン

●チャック

◆データ

以下の文章を差し替え

修正前（11行目から）

・魔導値のクリティカル値は10。

修正後

・魔導値のクリティカル値は11。

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《飛行能力》《ファインアート》《魔力の息吹》《マナの羽》《マジックソード》

◆攻撃

以下の文章を追加

《マナの羽》

タイミング：常時

判定値：自動成功

対象：単体

代償：なし

魔法攻撃のダイスロールの結果に+2する。

難易度：なし

射程：なし

●リアンハール

◆攻撃

《獣縛り》

全文以下の文章に差し替え

タイミング：セットアッププロセス

判定値：自動成功

対象：本文

代償：3MP

エンゲージを封鎖する。

難易度：なし

射程：至近

さようなら、妖精郷

本シナリオは『アルシャードフォルティッシモ』の他に『アールヴァルアルダフォルティッシモ』（以下『AVF』）を使用することを前提にしている。

■『さようなら、妖精郷』ハンドアウト

●PC②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：リンクス・スナイパー『AMW』 P 35

修正後

クイックスタート：リンクス『AVF』 P 38

●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）

クイックスタート：フェアリー『TNO』 P 25 構築クシヨ

ン：フェアリー

修正後

クイックスタート：ウィザード『ALF』 P 36 構築クシヨ

特になし

●PC④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：インファンテリー『AMW』 P 27 構築クシヨ

ラクション：帝国クラス

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター『ALF』 P 46 構築クシヨ

ラクション：特になし

■敵データ&戦闘プラン

●クロック

◆データ

以下の文章を差し替え

修正前（9行目から）

・命中判定のクリティカル値は8

修正後

・命中判定のクリティカル値は10

修正前（11行目から）

・《自在刃》によりダメージは常に+1D6

修正後

・《攻撃力UP I》によりダメージは常に+1D6

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS属性》《攻撃力UP I》《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》《スピリットチャージ》

●ドナ・ウィンター

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《飛行能力》《ファインアート》《ヒール》《キュア》《マナの羽》《調和の世界》

◆攻撃

《振りかぶり》

全文以下の文章に差し替え

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】

対象：単体

代償：6MP、放心

物理攻撃を行なう。

ダメージロールに+1D6する。さらに、対象が行なう防御判定のクリティカル値を+1する。

難易度：対決

射程：至近

以下の文章を追加

《マナの羽》

タイミング：常時

判定値：自動成功

対象：単体

代償：なし

難易度：なし

射程：なし

魔法攻撃のダイスロールの結果に+2する。

《調和の世界》

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

【魔導値】判定と【抗魔値】判定のクリティカル値-1。

■戦闘プラン

◆シーン9

以下の文章を差し替え。

修正前（6行目から）

[転倒] となるので、次のマイナーアクションで解除するまではリアクションの達成値に-10の修正を受ける。

修正後

[放心] となるので、クリンナッププロセスに自動的に回復するまではすべての判定の達成値に-5の修正を受ける。

騎士の黄昏

■『騎士の黄昏』ハンドアウト

●PC①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：ルーンナイト『AMW』P 39 コンストラクション：ルーンナイト

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター『ALF』P 46 コンストラクション：特になし

●PC②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：キャバルリー『TNO』P 23 コンストラクション：キャバルリー

修正後

クイックスタート：ハンター『ALF』P 34 コンストラクション：特になし

■ミドルフェイズ

●シーン9：国王の親衛隊と戦う

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前（2行目から）

データは『TNO』P 164 のサイバーマーセナリィのもので代用せよ。

修正後

データは『ALF』P 200 のゲパルトギアのもので代用せよ。

■敵データ&戦闘プラン

●キャプテン・ハードヘッド

◆データ

特技をすべて以下のものに差し替える。

《集団統率》《戦士の手》《猛攻》《なぎ払い》《戦士の眼》《渾身撃》《カバーリング》《コンバットマスター》《狩人の眼》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《猛攻》

タイミング：ダメージロール

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：なし

代償：2MP

ダメージロールに+1D6する。

・《渾身撃》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：単体 射程：武器

代償：4MP、狼狽

ダメージロールに+2D6する。

■戦闘プラン

全文以下の文章に差し替え。

ミドルフェイズの展開によって、PCと戦闘になる。戦闘開始時PC②から5m離れた位置に単独エンゲージで存在する。他のPCは自由に配置してよい。ただし、ハードヘッドと開始時にエンゲージはできない。

●デクストル3世

◆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》《戦士の眼》《範囲攻撃》

◆攻撃

・《範囲攻撃》

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

対象：自身 射程：なし

攻撃の対象を範囲（選択）に変更。

◆加護

《ヘル》を《ツール》に変更。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

PC側はレアミュー [騎乗状態] でよい。

修正後

すべて削除。

修正前（5行目から）

《ヘル》《ネルガル》は同時に使用、[ブレイク] させるのに使う。

修正後

《ツール》《ネルガル》は同時に使用、[ブレイク] させるのに使う。

鎧の心

■『鎧の心』ハンドアウト

●PC①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：ルーンナイト『AMW』P 39 コンストラクション：ルーンナイト

修正後

クイックスタート：パンツァーリッター『ALF』P 46 コンストラクション：特になし

●PC②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：キャバルリー『TNO』P 23 コンストラクション：キャバルリー

修正後

クイックスタート：ハンター『ALF』P 34 コンストラクション：特になし

■ミドルフェイズ

●シーン2：ベリエス

▼セリフ：ベリエス

以下の文章を差し替え。

修正前（12行目から）

《ヘイムダル》と《ネルガル》と《ヘル》を使って攻撃

修正後

《ヘイムダル》と《ネルガル》を使って攻撃

●シーン4：闇の守護者たち

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

データは『TNO』P 166 の円卓の騎士のものを使用すること。

修正後

データは『ALF』P 209 のヴァルキリーのものを使用すること。

■クライマックスフェイズ

●シーン1：世界を護る盾

▼セリフ：ベリエス

以下の文章を差し替え。

修正前（2行目から）

《ヘイムダル》《ネルガル》《ヘル》が使用される

修正後

《ヘイムダル》《ネルガル》が使用される。

■敵データ&戦闘プラン

●ターロス

◆データ

以下の文章を追加

・「耐性：〈雷〉2D6」を所持

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《戦士の手》《なぎ払い》《戦士の眼》《特殊属性 耐性II（雷）》《攻撃吸収（雷）》《ピンポイントレーザー》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《攻撃吸収（雷）》

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

〈雷〉属性の実ダメージを0にし、5D6【HP】を回復する。

・《なぎ払い》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】

難易度：対決

対象：範囲（選択）

射程：武器

代償：2MP

物理攻撃を行なう。

・《ピンポイントレーザー》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【魔導値】

難易度：対決

対象：範囲（選択）

射程：視界

代償：4MP

〈光〉属性のダメージを〔1D6+7〕点与える。

●ベリエス

◆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》《なぎ払い》《戦士の眼》《プレス攻撃：雷》

以下の文章を差し替え。

修正前

・命中値のクリティカル値は9

修正後

・命中値のクリティカル値は10

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《プレス攻撃：雷》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：範囲 射程：20 m

《雷》属性の物理攻撃を行なう。ダメージは[3D6+13]。

・《なぎ払い》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：武器

代償：2MP

物理攻撃を行なう。

・《猛攻》

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：なし

代償：2MP

ダメージロールに+1D6。

◆加護

使用済みの《ヘル》二つを削除。

使用していない《ヘル》を《トール》に変更。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（3行目から）

エンゲージしている者に対しては《ブレイドルーン》《マナストライク》を使用した攻撃を、遠くにいる者に対しては《サンダープレス》で攻撃する。

修正後

エンゲージしている者に対しては《なぎ払い》を使用した攻撃を、遠くにいる者に対しては《プレス攻撃：雷》で攻撃する。ダメージロールの時に《猛攻》を使用する。

ドラゴンへの道

■『ドラゴンへの道』ハンドアウト

●PC①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：エイリアス

修正後

コンストラクション：特になし

●PC②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：ザウルス

修正後

コンストラクション：特になし

■エンディング

ハシラ

クリーチャー経験点

全文以下の文章に差し替え。

デーモン×2 10点

ヴァンパイア 10点

グレーターデーモン 12点

ディーラ・フィグス 6点

ここまでで合計 38 点。ボスであるイアンを倒せば 22 点追加で 60 点。

さらにレナータを倒せば 30 点が加算され、合計で 90 点となる。

■敵データ&戦闘プラン

●イアン

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（9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。

《BOSS 属性》《戦士の手》《戦士の眼》《切り返し》《旋風撃》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《旋風撃》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：武器

代償：5MP

物理攻撃を行なう。ダメージに+1D6。

・《切り返し》

タイミング：オートアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：なし

代償：2MP

物理攻撃の命中判定を行なった直後に使用する。

ダイスを1回だけ振り直す。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

彼女のデータは本書P 25 のザウルス傭兵隊長のものを用いる。

修正後

彼女のデータは『ALF』P 203 のトロウルのものを用いる。

●レナータ

◆データ

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》《渾身撃》《プレス攻撃：炎》

◆攻撃

・《プレス攻撃：炎》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：範囲 射程：20 m

〈炎〉属性の3D6+30 ダメージ。

・《渾身撃》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】 難易度：対決

対象：単体 射程：武器

代償：4MP、狼狽

物理攻撃を行なう。ダメージに+2D6する。

虚栄の都市

■『虚栄の都市』ハンドアウト

●PC①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：エイリアス

修正後

コンストラクション：特になし

●PC②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：ザウルス

修正後

コンストラクション：特になし

■敵データ&戦闘プラン

●サウロ（ボス）

◆データ

以下の文章を追加

・「耐性：〈炎〉 2D6」を所持

特技をすべて以下のものに差し替える。

《BOSS 属性》《集団統率》《特殊属性耐性II(炎)》《ファインアート》《ファイアブラスト》《マジックシールド》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《ファイアブラスト》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【魔導値】 難易度：対決

対象：範囲（選択） 射程：15 m

代償：6MP

〈炎〉属性の5D6ダメージ。

・《マジックシールド》

タイミング：ダメージロール

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：単体 射程：15 m

代償：3MP

対象への実ダメージを1D6+3軽減。

◆加護

《ティアマトー》を《イドウン》に変更。

《ヘル》を《トール》に変更。

●サウロ（モブ）

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（9行目から）

・命中判定のクリティカル値は9

修正後

・命中判定のクリティカル値は10

以下の文章を追加

・「耐性：〈炎〉 2D6」を所持

特技をすべて以下のものに差し替える。

《特殊属性耐性II(炎)》《ヒール》《戦士の手》《猛攻》《戦士の眼》《カバーリング》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《ヒール》

タイミング：メジャーアクション

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：単体 射程：15 m

代償：2MP

HPを2D6+6回復させる。

・《猛攻》

タイミング：ダメージロール

判定値：自動成功 難易度：なし

対象：自身 射程：なし

代償：2MP

ダメージロールに+1D6。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（7行目から）

モブが全員倒された時点でまだ生きていたら、《ティアマトー》を使用。

修正後

モブが全員倒された時点でまだ生きていたら、《イドウン》をモブ1体に使用。

●ヨーケル (モブ)**◆データ**

以下の文章を差し替え。

修正前 (9行目から)

- ・命中値のクリティカル値は9

修正後

- ・命中値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。

《戦士の手》《戦士の眼》《奇襲攻撃》《死点撃ち》《無面目》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

《死点撃ち》

タイミング：常時

クリティカル時はダメージに+1D6。

《無面目》

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

対象：自身 射程：なし

代償：8MP

隠密状態となる。

《奇襲攻撃》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【命中値】+2 難易度：対決

対象：単体 射程：武器

代償：6MP

物理攻撃を行なう。この時、命中判定の達成値に+2、ダメージに+2D6する。

1シーンに1回。

アガルタ血風録

■『アガルタ血風録』ハンドアウト

●PC①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:ニンジャ『AMW』P 32 コンストラクション:
ニンジャ

修正後

クイックスタート:ヴァグランツ『ALF』P 38 コンストラクシ
ョン:特になし

●PC②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:サモナー『TNO』P 18 コンストラクション:
サモナー

修正後

クイックスタート:ウィザード『ALF』P 36 コンストラクション:
特になし

■ミドルフェイズ

●シーン2:待ちかまえる敵

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前（2行目から）

データは『TNO』P 158 のアンフィスバエナのものを流用せよ

修正後

データは『ALF』P 206 のマンティコアのものを流用せよ

●シーン5:玉璽の奪還

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前（2行目から）

データは『TNO』P 166 の剣の王のものなどを使用する。

修正後

データは『ALF』P 211 のグレーターデーモンのものなどを使用する。

■クライマックスフェイズ

●シーン1:決戦

◆解説

以下の文書を差し替え。

修正前（4行目から）

その手前に、『TNO』P 164 の百鬼夜行のデータをもつ闇蜘蛛衆の面々が2グループ、同じエンゲージに存在する。

修正後

その手前に、『ALF』P 209 のバーサーカーのデータをもつ闇蜘蛛衆の面々が2グループ、同じエンゲージに存在する。

■エンディング

ハシラ

クリチャー経験点

全文以下の文章に差し替え。

バシリウス	8点
綺羅	9点
ロートシャッテン	14点
グレーターデーモン	12点
バーサーカー	9×2点
東方不敗	14点
合計で75点となる。	

■敵データ&戦闘プラン

●ロートシャッテン(鬼道闇雲斎)

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（10行目から）

・クリティカル時にダメージ+1D6、さらに相手の防御修正を無視

修正後

・クリティカル時にダメージ+1D6

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《ファインアート》《死点撃ち》《アイスバインド》
(以下は鬼道闇雲斎として登場時のみ所持)

《BOSS 属性》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《アイスバインド》

タイミング：メジャーアクション

判定値：【魔導値】 難易度：対決

対象：単体 射程：30 m

代償：6MP

対象に〈氷〉属性の5D6ダメージ。1点でもダメージを与えた場合、マヒを与える。

◆加護

《ツクヨミ》を《フレイ》に変更。

●東方無敗

◆データ

以下の文章を差し替え。

修正前（11行目から）

・クリティカル時にダメージ+1D6、さらに相手の防御修正を無視

修正後

・クリティカル時にダメージ+1D6

特技をすべて以下のものに差し替える。

《戦士の手》《ファインアート》《死点撃ち》《羅刹丸》《ファイアアロー》

●綺羅

◆データ

特技をすべて削除

◆攻撃

すべて削除

◆加護

《ツクヨミ》を《フレイ》に変更。

■戦闘プラン

▼ミドルフェイズのシーン4

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

ロートシャッテンは《水遁の術》を使って攻撃すること。

修正後

ロートシャッテンは《アイスバインド》を使って攻撃すること。

▼ミドルフェイズのシーン5

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

ロートシャッテンと剣の王（『TNO』 P 166）のデータで戦う。

修正後

ロートシャッテンとグレーターデーモン（『ALF』 P 211）のデータで戦う。

▼クライマックスフェイズのシーン1

以下の文章を差し替え。

修正前（1行目から）

百鬼夜行（『TNO』 P 164）×2と東方不敗のデータで戦う。

修正後

バーサーカー（『ALF』 P 209）×2と東方不敗のデータで戦う。

▼クライマックスフェイズのシーン2

以下の文章を差し替え。

修正前（2行目から）

アサルトライフルを使用して戦う。

修正後

削除

アスガルド召喚

■『アスガルド召喚』ハンドアウト

●PC①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:ニンジャ『AMW』P 32 コンストラクション:
ニンジャ

修正後

クイックスタート:ヴァグランツ『ALF』P 38 コンストラクシ
ョン:特になし

●PC②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:サモナー『TNO』P 18 コンストラクション:
サモナー

修正後

クイックスタート:ウィザード『ALF』P 36 コンストラクシ
ョン:特になし

■ミドルフェイズ

●シーン7:アスガルド、召喚

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前(1行目から)

これは“ザ・ワールド”の《アンノウンデバイス》の効果による。

修正後

これは“ザ・ワールド”の力による。

■クライマックスフェイズ

●シーン1:"世界"との闘い

◆解説

以下の文章を差し替え。

修正前(1行目から)

出現するクリーチャーは“ザ・ワールド”1体に加え、ラクシャ
ーサが4体、ウプイリが4体(ともに『TNO』P 157)である。

修正後

出現するクリーチャーは“ザ・ワールド”1体に加え、ドッペ
ルゲンガーが4体、デーモンが4体(ともに『ALF』P 210)である。

■エンディング

ハシラ

クリーチャー経験点

全文以下の文章に差し替え。

ラクシャーサ 4×4点

ウプイリ 5×4点

ザ・ワールド 24点

合計で60点となる。

さらに宮門影松とハガネが奈落化していると合計6点が加算
される。

■敵データ&戦闘プラン

●"ザ・ワールド"

◆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》《飛行能力》《呪い:重圧》《全体攻撃》《ピ
ンポイントレーザー》《アストラルサポート》《トランスポーター》

◆攻撃

すべて以下のものと差し替える。

・《全体攻撃》

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

対象:自身 射程:なし

次のメインプロセス中の攻撃を[対象:場面(選択)]に変更。

・《アストラルサポート》

タイミング:オートアクション

判定値:自動成功 難易度:なし

対象:自身 射程:なし

代償:2MP

判定を行なう際に使用する。

判定のクリティカル値を10にする。

・《ピンポイントレーザー》

タイミング:メジャーアクション

判定値:【魔導値】 難易度:対決

対象:範囲(選択) 射程:視界

代償:4MP

〈光〉属性のダメージ、1D6+10点。

●ハガネ**◆データ**

特技をすべて以下のものに差し替える。

《W.A.R.S.》《イメージプロジェクター》《ファインアート》《魔法学》
《ファイアアロー》

◆加護

《ツクヨミ》を《フレイ》に変更。

■戦闘プラン

以下の文章を差し替え。

修正前（4行目から）

▼ラクシャーサ

修正後

▼ドッペルゲンガー

修正前（6行目から）

▼ウズイリ

遠距離から魔法攻撃を行なう。

修正後

▼デーモン

PCにエンゲージして物理攻撃を行なう。