

# ラングリッサー ミレニアム WS ザ ラスト センチュリー

ワンダースwan  
必勝法スペシャル

ワンダースwan™  
必勝法スペシャル

ラングリッサー ミレニアム WS  
ザ ラスト センチュリー



WonderSwan™

LANGRISSER MILLENIUM

THE LAST CENTURY

全ルート完全制覇への道標

秘隠ステージ情報大公開

キャラクターデザイン紹介 氏ヘインタビュー

# 好評発売中



ドリームキャスト必勝法スペシャル  
**ラングリッサー ミレニアム  
ザ エピックス ~神剣士之書~**

B5判／本体1400円+税



ワンダースwan  
必勝法スペシャル

ラングリッサー ミレニアム WS

ザ ラスト センチュリー



WonderSwan™



# LANGRISSER MILLENNIUM

THE LAST CENTURY

全ルート完全制覇への道標

(秘)魔レステージ情報大公開

キャラクターデザイン介紹氏ハイジャック



ラングリッサー ミレニアム WS ザ ラスト センチュリー

# LANGRISSER MILLENIUM THE LAST CENTURY

ワンダースワン必勝法スペシャル





# In The World of Langrisser Millennium WS

— THE LAST CENTURY —

## STORY

これは5人の若者の物語より、はるか昔の出来事……。  
超文明スルクタンが人造神剣士戦争により滅んでから数百年が過ぎ、世界は暗黒時代（ダークセンチュリー）と呼ばれるようになった。多くの科学技術は失われ、神剣のもたらす効果すら魔法だと思われていた。  
封印された超文明の遺産がこの世に再び現れるとき、運命の流れは、ひとりの少年を巻き込んでゆく。

LANGRISSE R MILLENNIUM  
THE LAST CENTURY

## Contents

### Basic キャラクター&基礎攻略

キャラクター紹介	06
インタビュー	12
ゲーム進行	14
キャラクターメイキング	15
ユニット	16
ウインドウの見方	17
作戦準備	18
攻撃	19
魔法	20
クラス	21
テクニック	22
経験値	23
ダメージ	24

### Tactics シナリオ攻略

攻略ページの見方	26
フローチャート	27

Scenario 1	天命の訪れ	28
Scenario 2	対峙	30
Scenario 3	追跡の始まり	32
Scenario 4	破滅の箱船	34
Scenario 5	闇よりの使者	36
Scenario 6	新帝国の影	38
Scenario 7	虚ろな眼差し	40
Scenario 8	大魔羅、降臨	42
Scenario 9 A	平和の使者	44
Scenario 10 A	連邦軍の牙	46
Scenario 11 A	幼き魔神	48
Scenario X1 A	漢の船	50
Scenario 12 A	天驅ける憎悪	52
Scenario 13 A	裁かれざる友	54

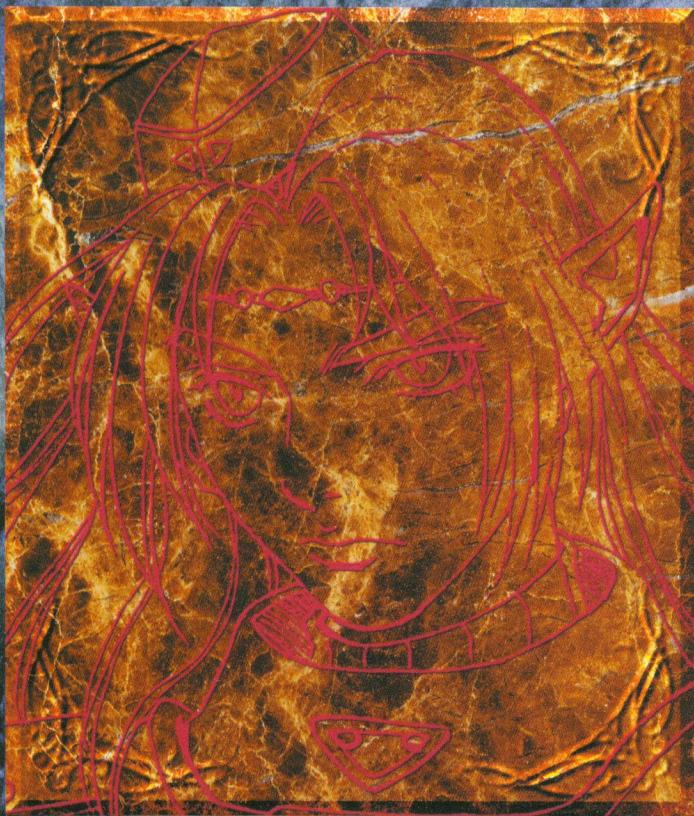
Scenario 14 A	男たちの挽歌	56
Scenario 15 A	新帝国は永遠なり	58
Scenario 16 A	増殖	60
Scenario 17 A	創世	62
Scenario 9 B	正義の使者	64
Scenario 10 B	新帝国の牙	66
Scenario 11 B	野望の皇女	68
Scenario X2 B	漢の船	70
Scenario 12 B	逃亡者	72
Scenario 13 B	蒼すぎる空	74
Scenario 14 B	若き獅子たち	76
Scenario 15 B	禁じられた遊び	78
Scenario 16 B	暗黒時代の終わりに	80
Scenario 17 B	正義のさだめ	82

### Column コラム

ラングリッサー ミレニアム  
シリーズについて 84

### Data データ

表の見方	86
指揮官ユニット特性表	87
パラメータ表（指揮官）	90
パラメータ表（傭兵）	92
クラスチェンジ表	93
アイテム	94
魔法	95



LANGRISSER MILLENNIUM  
THE LAST CENTURY

Basic

キャラクター&基礎攻略

Character

# キャラクター紹介

『ザ ラスト センチュリー』に登場する魅力あるキャラを一挙紹介。なおシオンのパーティキャラには★を、敵陣キャラには★を付けて区別している。

## シオン

=セイラム

### Profile

母とともにリクカバ牧場を営む少年。幼い頃より神剣術を修練していた。牧場が襲われた後、滅びし国の王子としての運命に従い、戦いに身を投じる。



Shion  
Salem



# ティアナ

## Profile

母として厳しくも優しく、シオンを見守り続けたセイラム王家最後の王宮騎士。亡きセイラム王よりシオンの行く末と、王家復興を託されている。

キャラクター



Character

## ★ シャリク・777

### Profile

アーブシャイト個人にのみ仕える人造神剣士。驚異的な戦闘能力を有する。



## ★ アーブシャイト

### Profile

中性的な外見を持つ美少年。「眠れる大天使」と「眠れる悪魔」の秘密を知っている。

## ★ サルバン・13

### Profile

アーブシャイトに仕える人造神剣士。彼らは「滅びしスルクタン」によって造られた。





★ サイボス・666  
profile

レイピアに「眠れる  
大天使」と「眠れる悪  
魔」の存在を教える。  
レイピアの部下。



★ アリア

Profile

村から奪われた超文  
明の遺産を追っている  
ジグラット村の巫女。  
強盗団を退けたシオン  
たちの前に、協力を求  
めて現れた。アリアと  
は双子の姉妹。



★ レイピア  
profile

新帝国の王女のひとり。世界  
征服の野望を実現するため、最  
終兵器を探し求める。

★ バルバロイ  
profile

レイピアの腹心の部下。巨漢  
の獣人であり、絶大なるパワー  
を誇る。





## フレイル

*Profile*

新帝国の王子のひとり。シスコンの気があり、レイピアには頭が上がらない。



## イリア

*Profile*

最終兵器を封じることのできる巫女のひとり。双子だけあってアリアとは、外見上の大きな差はないが、陽気な性格のアリアに比べ地味でおとなしい。

## タック

*Profile*

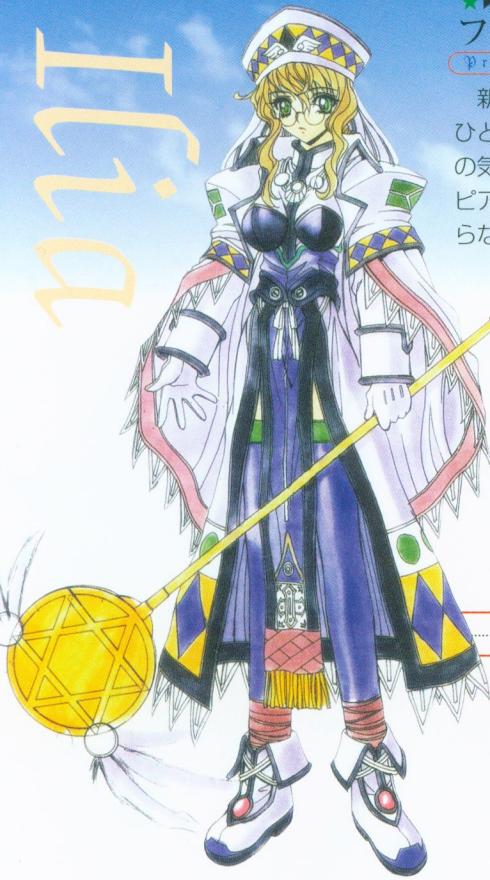
フレイルに仕える新帝国の新兵。素直な性格で、フレイルのこと敬愛している少年。

## エペ

*Profile*

フレイルに仕える新帝国の新兵。曲がった性格で、フレイルを軽視しているふしがある。

Icia



## ルクマーン

profile

シオンに剣術を教えている剣士。若く見えるが、特殊な呼吸法で加齢を遅らせている。



キャラクター



Character

## ムフトル

profile

連邦の将軍。叩き上げの軍人で、常に険しい表情を見せる。アウグストとアーギュの父。



## アーギュ

profile

ムフトルに仕える連邦の将校。ムフトルの次男で、まだ幼さが残る美少年。



## アウグスト

profile

ムフトルの長男で、ムフトルに仕える連邦の将校。エリートを絵に描いたような人物。





## アカエラ

### Profile

何度もシオンたちの前に現れる、踊り子の衣装を着た女性。セムの直属の部下だが、2人の関係には秘密がある。

キャラクター



Character



## セム

### Profile

ルクマーンを師とす  
る、シオンの兄弟子。  
彼にもシオン同様の秘  
めたる事実がある。

# Interview

インタビュー

新しいラングリッサー世界を創り出した、キャラクターデザインご担当の介錯氏。前作ドリームキャスト版のデザインを含めて、お話をうかがった。

基礎編



Interview — インタビュー

——介錯というのは、お二方の共同ペンネームなんですね。

**介錯**：もともと中学校時代の同級生なんです。高校生になって作ったサークルの名前が「介錯」で、それが2人のペンネームになっています。

——共同ペンネームを使うユニットのマンガ家の方は、よく作業分担を行っていますが、ラングリッサーでの役割分担というのは？

**介錯**：特にありません。うちは2人とも絵描きですから。



——介錯先生のキャラデザはドリームキャスト版の『ラングリッサーミレニアム』からですが、新たなラングリッサー世界の構



築ということで、意識されたところは？

**介錯**：以前の『ラングリッサー』シリーズ（光の末裔編）との差別化ですね。全体的に軽装なコスチュームになっています。また、キャラクターの性格が一目でわかるような表情をつけています。それと、ドリームキャスト版のキャラクターはポリゴンキャラに起こさなければなりませんから、キャラが立体となつたときに無理なく着ることのできるコスチュームデザインにしなければならないという部分には気を遣いました。

—ゲームのキャラデザインという仕事は、いかがでしたか？

**介錯**：もともと、ゲームデザインという仕事に興味がありましたから、基本的に楽しんでいます。ただ、ゲームというものは共同作業なので、その点は少し苦労しますね。

—今回の『ザ ラスト センチュリー』の主人公は最初からイメージが固まっていましたか？

**介錯**：今回はわりとすんなりと決まりましたね。これから成長していく、素直な少年というイメージでデザインしてみました。

—そういえば、前作のキャラの若い頃が登場しますね。2つの作品のつながりという点で、デザイン面で注意されたことは？

**介錯**：『ミレニアム』の世界観として

服装を統一してデザインしています。ただ今回、時代が遡っていますから、民族衣装的なデザインにしています。

—最後に読者に向けてメッセージをお願いします。

**介錯**：今回のシステムは、昔の『ラングリッサー』のシステムに近いので、ドリームキャスト版のシステムを敬遠していた昔からのファンの方も、ぜひ手にとって見てください。また、今回『ザ ラスト センチュリー』で、初めてミレニアムの世界に出会った方、他のハードに押されぎみですけど、ぜひドリームキャスト版もよろしく（笑）。



## 介錯



## Profile

介錯は太田氏・七戸氏両名の共同ペンネーム。コミックマーケットなどでも人気が高い実力派の人気マンガ家として知られる。「鋼鉄天使くるみ」（角川書店「月刊エースネクスト」連載中）が1999年10月よりWOWOWでアニメ化され、ファンの層がさらに広がっている「狗狼伝承」（富士見ファンタジア文庫）の小説のカバーイラストなどでも活躍中。

隣  
介

System

# 基礎攻略

ゲーム攻略で必要となる基礎知識を紹介しよう。各シナリオごとの詳しい攻略についてはP25からの攻略編を見てほしい。

基礎編

Outline —— ゲーム進行

Outline

## ゲーム進行

### ●ストーリー・勝敗条件

各シナリオの冒頭で、シナリオ間をつなぐ物語が語られる。ここで、シナリオのクリア条件が表示されるので、しっかりとチェックしておこう。

### ●作戦準備

シナリオが始まったら、戦闘に入る前に傭兵の雇用、アイテムの売買や装備、指揮官配置などを行う。この時マップをよく確認して、地形や敵部隊の配置などをチェックし、シナリオクリアに最適な部隊編成と配置ができるようしよう。

### ゲームの流れ

ストーリー・作戦準備

ステージ攻略

分岐選択

### ●作戦開始

いよいよ戦闘が始まる。指揮官や傭兵を操作し、敵を撃破。勝利条件のクリアを目指す。この時、クリアすることばかりではなく、部隊のレベルアップも図っていかないと、後のシナリオで苦戦することになる。

シナリオによっては途中でイベントが発生する。また、それによって隠し面が現れたり、ストーリーが分岐する。

### ●エピローグ・セーブ

クリアすると次のシナリオに進む。ここでセーブすることもできる。

☆シナリオ 14
☆ターン 1
▶勝利条件 敗北条件
・フレイルの撃破

◀ 勝利条件は必ず  
エックしよう

# キャラクター・メイキング

最初のティアナとの会話によって、主人公シオンのパラメータが変化する。初期パラメータを上げることや、レベルアップ時のボーナスを増やすことが可能なので、自分の戦い方に合わせたキャラクターにしよう。

## Q.1 そんなスルクタンの何がいけなかったのだと思いますか？

- |           |                           |
|-----------|---------------------------|
| 戦争をしたこと   | ▶ AT + 2                  |
| 先を見なかったこと | ▶ レベルアップ時のAT増加 + 2        |
| 判らない      | ▶ AT + 1、レベルアップ時のAT増加 + 1 |

## Q.2 今、私たちは何をすればいいのか判りますか？

- |          |                           |
|----------|---------------------------|
| 戦争をしない   | ▶ DF + 2                  |
| 新しい世界を造る | ▶ レベルアップ時のDF増加 + 2        |
| 判らない     | ▶ DF + 1、レベルアップ時のDF増加 + 2 |

## Q.3 あなたも不思議な力が欲しいと思いますか？

- |          |                           |
|----------|---------------------------|
| 欲しい      | ▶ MP + 1                  |
| 自分で手に入れる | ▶ レベルアップ時のMP増加 + 2        |
| 欲しくない    | ▶ MP + 1、レベルアップ時のMP増加 + 1 |

## Q.4 こんな世界で生きていくあなたはどんな大人になりたいの？

- |            |          |
|------------|----------|
| 誰にでも好かれたい  | ▶ AT + 1 |
| 誰よりも強くなりたい | ▶ DF + 1 |
| 誰かの助けになりたい | ▶ MP + 1 |

## Q.5 この中には、何が入っていると思う？

- |    |            |
|----|------------|
| 勇気 | ▶ ダガーリング入手 |
| 愛  | ▶ レザーブレス入手 |
| 知恵 | ▶ クロス入手    |



この世界の成り立ちを  
知っていますか？

△ 最初の質問は  
関係がない



戦争をしたこと  
▶ 先を見なかったこと  
判らない

△ オススメはレベル  
アップボーナス

# ユニット

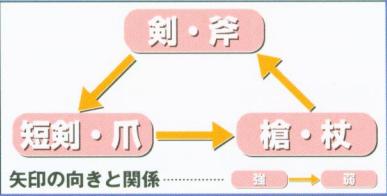
Characteristic

## 特性

ユニットには指揮官と傭兵の2種類があり、1人の指揮官が複数の傭兵ユニットを指揮して部隊を構成する。さらにそれぞれのユニットはクラスや属性により区別されている。例えば指揮官の「ファイター」も傭兵の「ソルジャー」も、同じ歩兵の属性を持つユニットとして扱われる。

各属性には、それぞれの特徴があり、弓兵やバリスタなら離れた場所から反撃を気にすることなく攻撃することも可能であり、飛兵なら地形に影響されず移動をすることができます。このようなユニットごとの特性を利用すれば、戦闘を有利に進めることができるのだ。

### 攻撃相関の基本形



相性を考え  
て攻撃

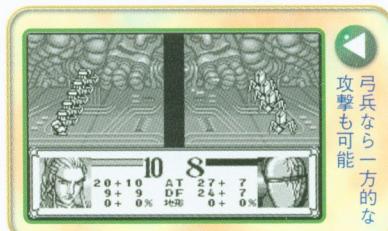
### 攻撃相関の特殊例



### 相性

ユニットには属性同士の相性が設定されている。剣・斧、短剣・爪、槍・杖を武器とするユニットの間には3すくみの関係がある。剣を武器とする属性の歩兵なら短剣を武器とする属性の盗賊に対して有利に戦うことができ、逆に槍兵と戦うときには不利となる。この基本の攻撃相関をしっかりと覚え、雇い入れる傭兵の属性は、敵の部隊編成を考えて選ぶようにしよう。

また、飛兵は間接攻撃を行う弓兵以外の陸上部隊に対し、有利に戦うことができる。弓兵は間接攻撃を行なう場合、常に有利に戦うことができ、なかでも飛兵に対しては圧倒的に優位という相関関係がある。ただし、弓兵は直接攻撃に弱いのが欠点だ。

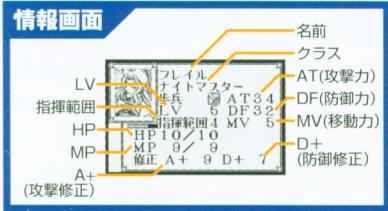


弓兵なら一方的な  
攻撃も可能

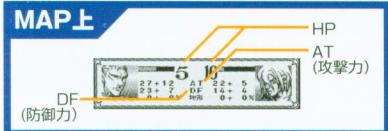
# ウィンドウの見方

『ザ ラスト センチュリー』では、ユニットのさまざまなデータを画面上で確認できる。自分の部隊に属するユニットの能力を常に把握しておくことは、攻略をする上で重要なポイントになるのだ。

## 情報画面



## MAP上



## ユニットアイコン



名前	部隊指揮官の名前
クラス	ユニットのクラス
LV (レベル)	10になるとクラスチェンジ
AT (攻撃力)	ダメージの与えやすさを表す
DF (防御力)	ダメージの受けにくさを表す
指揮範囲	傭兵に修正を与えられる範囲
MV (移動力)	1ターンに進むコマ数
HP (耐久力)	最大10で、0になると撃破
MP (魔法能力)	数値分だけ魔法が使える
A+ (攻撃修正)	指揮範囲の傭兵のATに加算
D+ (防御修正)	指揮範囲の傭兵のDFに加算
魔法マーク	魔法がかけられている時表示
ユニットシンボル	ユニットの種類を表示
Eマーク	行動済みユニットの表示

# A typical example 代表的な傭兵

さまざまな傭兵が登場する『ザ ラスト センチュリー』。ここでは、代表的な傭兵の属性を紹介していこう。



## 【歩兵】

剣を武器とするもっとも一般的な兵種。同様の特徴を持つ野伏に比べて、安価で使いやすい。



## 【槍兵】

歩兵が槍を持った兵種で、攻撃力が高い。短剣や爪などを使う属性に対して不利。



## 【盗賊】

短剣を武器とする兵種。防御力に優れ移動力もあり、その名のイメージと違い優秀な戦士だ。



## 【弓兵】

間接攻撃を行うことのできる兵種。傭兵でも間接攻撃ができるのが魅力だが、直接攻撃にもろい。



## 【飛兵】

バツグンの移動力と攻撃力を誇る兵種。唯一最大の弱点は、弓兵との相性が非常に悪いこと。

# Preparation 作戦準備

## Commander 指揮官配置

シナリオ開始前の準備段階では、アイテムの購入や傭兵配備などさまざまな準備が必要だが、本来最後に選ぶべき「指揮官配置」をまず選択しよう。

「指揮官配置」を選択すると、指揮官を配置する場所を選ぶカーソルを移動させることで、マップ内を自由に確認することができるのだ。敵の部隊の配置や地形をよく検討して、味方の部隊の配置を考えていこう。さらにこの時、カーソルを敵の部隊に合わせると敵のユニットの情報を見ることもできる。ユニットの種類だけでなく敵のレベルもチェックしておくこと。

一度配置した指揮官でも、出撃するまでは再配置やアイテムの購入、傭兵の変更などが可能なので、実際に部隊を配置して検討することもできるぞ。



## Mercenary 傭兵配属

傭兵を雇うにはお金が必要となる。敵の部隊のユニット種や部隊数を考慮して、無駄な傭兵を雇わないように気をつけよう。敵があまり多くないシナリオまで、フル装備の部隊を用意していてはお金がいくらあっても足りなくなってしまう。また、剣を装備した敵ばかりいるシナリオで、盗賊など相性の悪い傭兵を用意しても、効率が悪いだけ。「指揮官配置」で敵のユニットを確認したら、できるだけ効率の良い組み合わせで傭兵を雇い入れたい。

傭兵も出撃までは何度でも雇い直せるので、アイテム購入などでお金が足りないときには、こちらで調整しよう。

## Item アイテム

各シナリオでアイテムが販売されている。アイテムは、キャラクターの能力を上げるものが大半なので、お金に余裕があるときには積極的に使ってていきたい。ただし、売っているアイテムの種類はシナリオごとに異なる。また、出撃前の傭兵と違い、アイテムは一度購入すると、売却しても購入金額の7割弱の金額でしか引き取ってもらえない。あまり何度も買い直していると効率が悪いので、シナリオ攻略ページをよく見て、先々の購入計画を立てて進んでいこう。また、アイテムは装備しないと効果を発揮しないので注意。

Attack

# 攻撃

Direct

## 直接攻撃

### ● 移動を考える

直接攻撃では、敵と接触しないと攻撃できない。敵も移動しているときには、どちらのフェイズに攻撃が始まるか計算して移動しよう。また戦闘中は、HPの少ないユニットを指揮官に隣接させ、回復させるようにしたい。

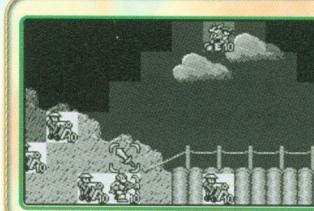
### ● 指揮官は重要

指揮官が倒されるとどれだけ傭兵のHPが残っていようと、部隊は全滅してしまう。傭兵が倒した経験値も指揮官に入ってくるので、味方部隊が攻撃する場合は傭兵に戦いを任せ、指揮官はとどめを刺すときだけ戦えばいい。

逆に敵の部隊が強力なら、敵指揮官を集中的に狙い、早めに倒してしまうという手も使える。敵指揮官はHPが3減ると回復しようとするので、これで指揮官を足止め。指揮範囲外のユニットを攻撃する敵傭兵の癖を利用して、オトリを使って敵指揮官の周りに隙を作ると理想的だ。

Indirect

## 間接攻撃


 バリスタの長射程  
は魅力的


基礎編


 Attack  
→  
攻撃

間接攻撃は、敵ユニットに隣接しなくてもダメージを与えることができる有利な戦法。敵が間接攻撃や攻撃魔法を持っていない場合、反撃されることなく一方的にダメージを与えることが可能だ。さらに攻撃魔法と異なり、傭兵の数だけ繰り返し攻撃でき、MPの消費を気にしなくてよいという利点がある。指揮官の足止めなどに積極的に使っていきたい。

気をつけなければいけないのが、間接攻撃が可能な傭兵は、直接攻撃にとても弱いこと。前面に出しすぎると、大事な弓兵が、あっという間に撃破されてしまう。盾となる部隊と行動させるようにしよう。


 直接攻撃では相性  
がとても重要


 近接戦では弓兵は  
役立たず


# Magic 魔法

Assist  
**補助魔法**

Offensive  
**攻撃魔法**

## ●ハデさはないが有効

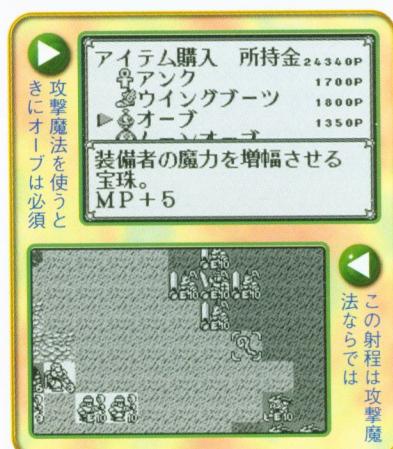
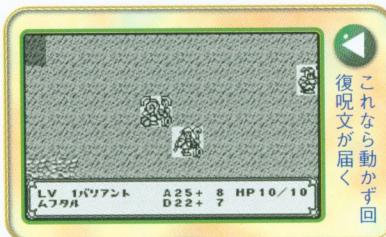
補助魔法の中で、「アタック」や「ブロテクション」など、ユニットを補助する魔法は、目に見える効果がないので軽視されがちだが、実は攻撃魔法以上に有効な魔法なのだ。アタック1でさえ+2、アタック2なら+5の攻撃修正が与えられる。例えば攻撃力と防御力が同じ値だった場合、攻撃の命中確率は5%しかない。しかし、アタック2をかけることで50%の確率で攻撃が当たるようになるのだ。

## ●フォースヒールのヒント

回復役の指揮官はどうしても行軍から遅れぎみになり、いざというときに回復魔法が届かなくなるときがある。こんな時、回復係の指揮官がフォースヒールを持っているなら、回復を受ける部隊のユニットを分離してみよう。フォースヒールは部隊全体に効果があるので、どれか1ユニットでも魔法の効果範囲にいればOKなのだ。

攻撃魔法は、敵部隊の足止めやユニットを削るために使われることが多く、間接攻撃と似ている。間接攻撃と異なり、MPは消費されるが、その分だけ射程が長いことと、効果範囲が大きいことが魅力で、射程が最長のサンダーは実際に7マス先の1部隊全体に攻撃することが可能だ。また、攻撃魔法は術者のレベルアップにも有効。他の部隊でHPを減らしておいた敵ユニットにとどめを刺していく。

魔法を使うことのできる指揮官は、魔法使いや僧侶系であることが多いので防御力に不安が残る。アイテムを装備させたり、他の防御力のあるユニットで守ってやる必要がある。逆に言えば、敵の攻撃魔法ユニットにはさっさと接近して倒してしまうに限るのだ。



## Class

# クラス

### Class change

## クラスチェンジ

指揮官はレベルが上がると、ランクの高いクラスへとクラスチェンジすることができる。最初のクラスチェンジでは、戦闘主体から魔法混在、攻撃魔法主体から補助魔法主体というように、戦いのスタイルが変わることがある。そのため味方ユニットはバランスを考えて、偏らないようにしたい。

クラスチェンジをするためには、経験値を貯める必要がある。経験値メーターが一杯になると、レベルが1つ上がり、そのクラスでレベルが10に達すると、次のクラスへとクラスチェンジが可能になる。一度クラスチェンジすると、新しいクラスのレベル1からレベルアップを行うこととなる。

クラスチェンジは、基本的に3段階だが、特定のキャラクター専用の第4段階クラスが用意されていることがある。このような専用クラスには他のキャラクターはクラスチェンジできないので注意しよう。クラスチェンジについてはP 93のクラスチェンジ表を参照してほしい。



### Employment

## 雇用について

クラスチェンジを行うと、新しい傭兵が雇えるようになる。以前の傭兵もクラスチェンジ前と同様に雇うことができるので、傭兵選択の幅が広がるのだ。特に後半になると、間接攻撃の可能な傭兵や飛兵が有利なシナリオが登場する。もし可能なら、このような傭兵を雇える指揮官を増やしておくと戦いが有利になるはずだ。最初のクラスチェンジは第2段階のクラスのことだけではなく、第3段階、さらには隠しクラスでの雇用可能傭兵のこととも考えて慎重に行いたいものだ。

同様のことは、後半のシナリオ11で、参加する指揮官を選択する場合にも言える。攻略を主として考えるなら、より効率のよいクラスを持つ指揮官を選択すべきだろう。

# テクニック

Range

## 指揮範囲

Formation

## 布陣

### ●指揮範囲内で戦う

指揮官はそれぞれ指揮範囲を持っており、傭兵はこの指揮範囲の中で戦うと本来持っている能力に指揮官の修正値を加えることができる。傭兵のパラメータを見たときに、ウィンドウの中でAおよびDの数値の後ろに付けられた+の数字が修正値だ。

指揮官の指揮範囲は、マップ上で指揮官を中心とした薄い網で表されるので、できるだけこの範囲内にユニットを配置して戦闘を進めたい。逆に、この指揮範囲を離れ孤立した傭兵は、敵の攻撃目標となりやすい。これを利用して、傭兵をオトリにして敵を誘導することも可能になる。

### ●指揮範囲を拡張

指揮範囲は各指揮官の固有能力の1つだが、この数値は固定ではない。アイテムのネックレスを装備することで指揮範囲を広げることが可能。クラスチェンジにより拡張することもある。

アイテム購入 所持金 26070P
アミュレット 500P
ネックレス 1000P
オープ 1350P

人を引き付ける力を持つ装飾具。  
指揮範囲 +1、D修正 +2

指揮範囲を  
拡張する唯一のア  
イテム

通常は、味方部隊が密集隊形をとらないように移動しよう。あまり密集していると、味方部隊のユニットがじゃまをして、移動力の高い部隊の進行速度が妨げられたり、敵の魔法の目標になりやすくなる。逆に橋などの地形を利用して相手を密集させ、攻撃魔法などの間接攻撃と直接攻撃の組み合わせで各個撃破を狙っていこう。

後半は強力な敵ユニットも増えてくる。この場合は複数の味方部隊で取り囲むようにして、戦力を集中させよう。また、回復やアゲインなどの魔法が使えるユニットを後ろに配置し、前衛が直接攻撃を繰り返すことも有効。このようにユニットの特性を考えて、初期配置だけでなく移動を加えた総合的な布陣を行えば、味方の損害は激減する。



マップ端を利用することもできる



連絡プレイが効率



## ●指揮官は最後に倒す

指揮官をレベルアップさせるために必要な経験値は、敵を倒すことによってのみ得ることができる。この経験値はユニットごとに個別に設定されているので、傭兵ユニットを倒した場合も経験値が入ってくる。

敵部隊の撃破は、すべてのユニットを倒さなくても敵の指揮官を倒すだけで撃破でき、この場合もシナリオクリア時にもらえるお金のボーナスは敵部隊のユニット数分だけ入ってくる。しかし、指揮官を倒して部隊を撃破した場合、経験値は倒した敵指揮官の分しか入手できないので注意。傭兵を全部倒した時と、最初に指揮官を撃破した時では、得られる経験値に大きな差が出てしまう。シナリオ2のような特定の敵を倒すシナリオでは、できるだけ敵を倒して経験値稼ぎを行おう。



## ●サポート役をレベルアップ

後半のシナリオクリアには、フォースヒールで傷ついた味方部隊を回復したり、アタックをかけ戦闘を有利にするサポート役の指揮官が必要になる。

『ザ ラスト センチュリー』では、回復魔法などを使っていても経験値は入ってこない。そのため、サポート役の指揮官はどうしても成長が遅くなってしまう。まだ強い敵の出てこない序盤のシナリオで、アリアやイリアなどサポート役の指揮官を必ずレベルアップさせておこう。

経験値はユニットを倒して初めて得られるので、他の部隊に敵ユニットのHPを削っておいてもらって、とどめを刺す戦法も効率的な経験値稼ぎとして有効。味方となるNPCが登場するシナリオでは、NPCに敵撃破を任せると経験値がもったいないぞ。



# Damage ダメージ

## Damage ダメージ計算

基礎編の最後として、戦闘で発生するダメージについて紹介していく。

通常の戦闘でのダメージは、攻撃側の攻撃力から防御側の防御力を引いた値に10%をかけた数値を命中率として計算する。例えばHP 8、AT 25 + 3の部隊がDF 20 + 2の部隊に攻撃を加えた場合、 $(28 - 22) \times 10\%$ で命中率は60%となる。この命中率でHPの8回分攻撃をチェックしてダメージを計算する。防御側は攻撃が命中するたびに、HPを1減らすのだ。ただし、どんなに命中率が低くても5%以下にはならず、どんなに高くても95%以上にはならない。そのほかに、属性の相関により攻撃修正が加わる場合がある。たとえば槍兵が歩兵に攻撃をかける場合、槍兵は攻撃時に+3、

### 魔法ダメージ表

ファイア	レベルの半分×2のダメージ
サンダー	レベルの半分+5のダメージ
ウインドカッター	レベルの半分+7のダメージ
ファイアボール	レベルの半分+3のダメージ
ファイアストーム	レベルの半分+5のダメージ
ブリザード	(レベルの半分+2)×2のダメージ
アースクエイク	(レベルの半分+5)×2のダメージ
メテオ	レベルの半分+10のダメージ
プラスト	(レベルの半分+2)+20のダメージ

防御時に+5のボーナスを受ける。詳しくは下の攻撃修正表を参照。

攻撃魔法の場合は、ユニットのMRから魔法ダメージ表にある各魔法のダメージの値を引いたものがダメージとなる。

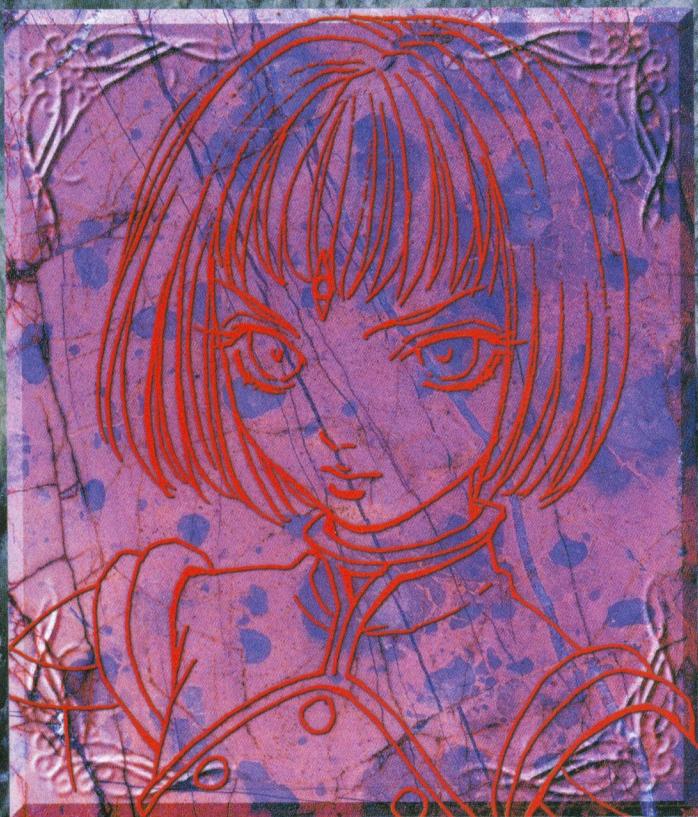
### 攻撃修正表

数字の見方

攻撃修正値	防御修正値
3/5	

防/攻	歩兵	野伏	盗賊	水兵	闘士	槍兵	僧侶	魔法使い	飛兵	弓兵	バリスタ
歩兵	-	-	-	-	-	3/5	3/5	3/5	0/1	-	-
野伏	-	-	-	-	-	3/5	3/5	3/5	0/1	-	-
盗賊	5/1	5/1	-	-	-	3/5	3/5	3/5	0/1	-	-
水兵	5/1	5/1	-	-	-	3/5	3/5	3/5	0/1	-	-
闘士	5/1	5/1	-	-	-	-	-	-	0/1	-	-
槍兵	-	-	8/8	8/8	8/8	-	-	-	0/1	-	-
僧侶	-	-	8/8	8/8	8/8	-	-	-	0/1	-	-
魔法使い	-	-	8/8	8/8	8/8	-	-	-	0/1	-	-
飛兵	-	-	-	-	-	-	-	-	-	*8/0	*8/0
弓兵	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	2/2	-	-	-
バリスタ	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	4/4	-	-	-

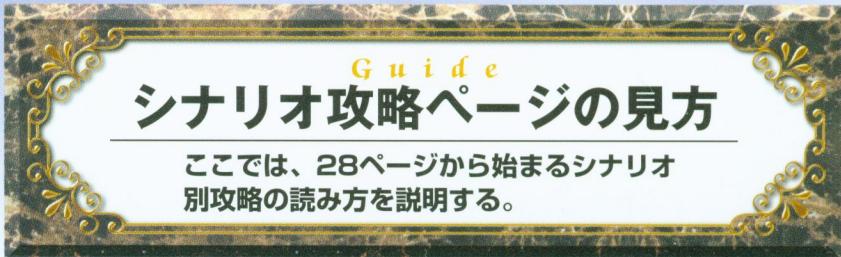
※：間接攻撃のみ有効となる



LANGRISSER MILLENNIUM  
THE LAST CENTURY

# Tactics

シナリオ攻略



## 攻略編



Guide

シナリオ攻略ページの見方

**3 天命の訪れ**

STORY

シオノの剣闘の精霊ルクマーンが彼のもと  
された。その日、シオンとティアの牧場  
を出立たる彼ら、しかし、それはもとて激し  
い戦いへと続く、始まりでしかなかった。

勝利条件
敗北条件

敵の全滅
シオンの敗北

【イベント】シオントルキノ力被施された白鳥先生
マップは小さく動きにくいので、プレイヤーが戦いに慣れるための練習など、迷路や壁を設けてくる敵もいないので、目の前の敵のことだけを考えればいい。

概略
7

Tactics

最初の戦であり、最も強くないので、  
敵が倒れて左側に倒すすると、敵  
と味方が連携して、戦闘が末まで進めら  
れない。ここはスタートしてすぐ、敵の  
入り口を自軍コットでふさぎ、敵を少  
しずつ相手にしていく。

Point
戦術

勝利条件を達成するために、敵二ヒットは全  
て倒しておこう。強制倒はできるだけ、  
オノとルクマーンに与えたい。
敵の兵士は爪、短剣と剣の2つの系統  
だけなので、シオンとルクマーンだけで  
十分対応できる。ティアにはシオンに  
アタック! をかけさせよう。

10
Data
11

Enemy
Step

	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	ME	ダメージ系	属性系	HP	MP	ME
①	ルクマーン	アーマー	1	20	30	100	1	5	ダーケーブル	火	100	10	10
②	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
③	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
④	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑤	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑥	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑦	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑧	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑨	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑩	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10
⑪	アーマー	アーマー	1	10	10	100	10	10	アーマー	火	100	10	10

### 1 シナリオナンバー

各シナリオのナンバーを表記している。

### 2 分岐記号

ストーリー分岐後のルートを表記している。

### 3 シナリオタイトル

各シナリオのタイトルを表記している。

### 4 ストーリー

各シナリオのあらすじを紹介している。現在の状況やシナリオの意味などが把握できる。

### 5 勝敗条件

勝利条件はシナリオをクリアするための条件。敗北条件を満たすとゲームオーバーになる。

### 6 マップ

各シナリオの舞台となるマップを載せている。数字は右ページの出現キャラ欄に対応し、登場する敵 やNPC の出現場所がわかる。

### 7 概略

各シナリオを攻略するにあたって気をつけたいことなどの、大まかな説明を行っている。

### 8 戦術

各シナリオについての攻略を載せている。戦闘準備から味方軍勢の進ませ方など、シナリオ攻略の手順を説明している。

### 9 ポイント

シナリオを攻略する上で、もっとも気をつけておきたい点を重点的に述べている。味方軍と合流するキャラについても触れている。

### 10 出現キャラクター

マップで登場する敵とNPCを紹介している。名前の前についている数字はマップ上の数字に対応し、登場したキャラのステータスがわかる。

### 11 アイテム

シナリオが始まる前に購入することができるアイテムと値段を紹介している。

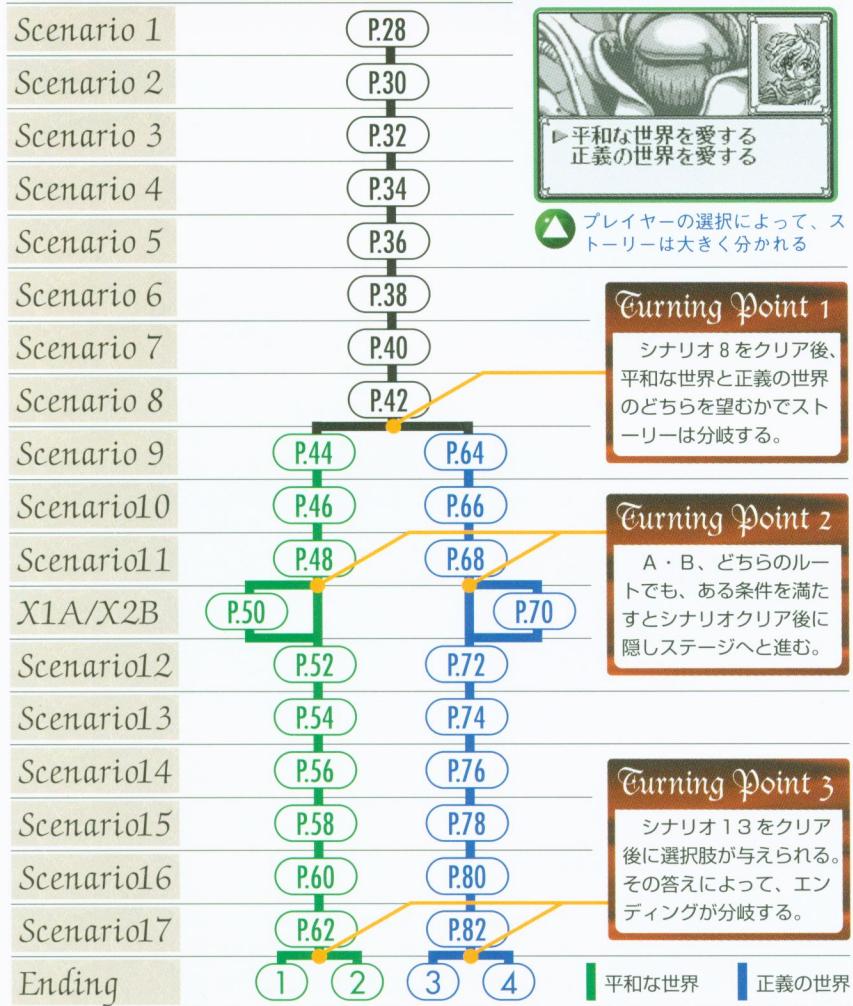
26

LANGRISSER MILLENNIUM  
THE LAST CENTURY

# Root ルート

ゲーム中に主人公がとる行動によって、  
ストーリーは2つに分岐していく。

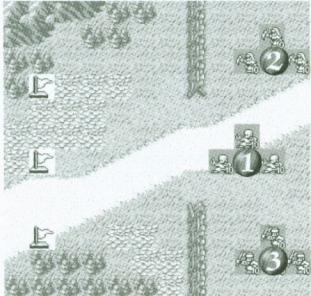
## [フローチャート]



# 天命の訪れ

## STORY

シオンの剣術の師匠ルクマーンが彼のもとを訪れた。その日、シオンとティアナの牧場を強盗団が襲う。しかし、それはもっと激しい戦いへと続く、始まりでしかなかった。



●Map

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



【イベント】シオンとルキノが接触すると会話発生

### S U M M A R Y 概 略

マップは小さく敵数も少ないので、プレイヤーが戦いに慣れるための練習になる。遠距離攻撃をしてくる敵もいないので、目の前の敵のことだけを考えればいい。



## Tactics

戦

術

最初の面であり、敵も強くないので、簡単に敵を全滅させられるだろう。

敵が柵を越えて左側に侵入すると、敵と味方が密集して、戦闘がうまく進められない。ここはスタートしてすぐ、柵の入り口を自軍ユニットでふさぎ、敵を少しずつ相手にしていこう。



強盗団が襲撃してきた  
日から物語は始まる



## Point

ポイント

経験値を得るために、敵ユニットは全部倒してしまおう。経験値はできるだけ、シオンとルクマーンに与えたい。

敵の兵士は爪・短剣と剣の2つの系統だけなので、シオンとソルジャーだけでも十分対抗できる。ティアナにはシオンにアタック1をかけさせよう。



敵が侵入してこないよ  
うに壁を作る



## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ルキノ	バトラー	3	22	20	10	1	5
		ナックル	3	19+5	18+4	10	—	5
②	ゴウトウダン1	スカウト	1	21	21	10	1	6
		シーフ	1	18+4	18+4	10	—	6
③	ゴウトウダン2	ファイター	1	21	19	10	1	5
		ソルジャー	1	20+5	10+4	10	—	5

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
レザーブレス	40P
クロス	150P

攻略編

Scenario 1

天命の訪れ

# 対 峙

## ● STORY

スルクタンの宝を取り戻すのを助けてくれという2人の巫女。シオンたちはその願いを受け、強盗団を追う旅に出ることにした。しかし、逆に強盗団に襲われてしまう。

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

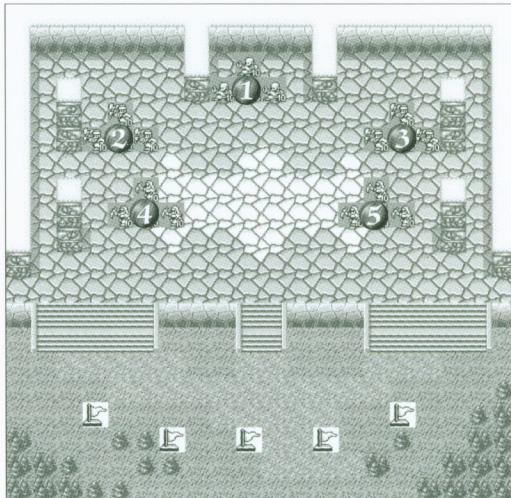
### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

### 攻略編

### Scenario 2

### 対峙



● Map



【イベント】シオンとルキノが接触すると会話発生

### S U M M A R Y 概 略

味方に魔法使いが加わり、魔法を使った効果的な攻撃が可能になった。ただし敵の数も大幅に増えているので、戦略的な戦い方が要求される。階段を有効に利用しよう。

# Tactics

戦

術

スタートした段階では、シオンたちの陣形は横に大きく広がっている。弱いアリアとイリアは、ほかのユニットで囲んで敵から守ってやる。

アリアとイリアに経験値稼ぎをさせるため、アリアのアタック1をかけてから、バーバリアンを攻撃させよう。



シーフに比べてバーバリアンの攻撃力は高い

# Point

ポイント

この面では下手をすると、左右の階段から降りてきた敵に挟み撃ちにされてしまう。階段の上で戦えば、階段の左右から敵に攻撃されることはないので、少しは楽に戦えるが、あえてこちらから敵に向かっていくよりは、階段で陣形を守りながら待ち構えた方が安全だ。



階段の上に集結させると戦いやすい

# Data

攻略編

Scenario 2

対峙

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ルキノ	バトラー	4	22	21	10	1	5
		ナックル	4	19+5	18+4	10	-	5
②	ゴウトウダン1	バーサーカー	4	24	19	10	1	6
		バーバリアン	4	21+5	15+4	10	-	6
③	ゴウトウダン2	バーサーカー	4	24	19	10	1	6
		バーバリアン	4	21+5	15+4	10	-	6
④	ゴウトウダン3	スカウト	3	21	21	10	1	6
		シーフ	3	18+4	18+4	10	-	6
⑤	ゴウトウダン4	スカウト	3	21	21	10	1	6
		シーフ	3	18+4	18+4	10	-	6

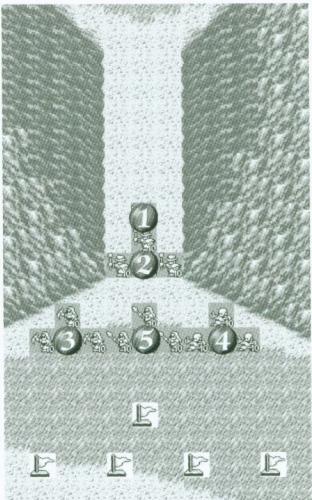
## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
アミュレット	500P

# 追跡の始まり

## STORY

スルクタンの宝を奪い取った強盗団に、ついに追いつくことができた。しかし強盗団との戦いが始まる中、いまだシオンは心の迷いを捨て去ることができないでいた。



● Map

攻略編

Scenario 3

追跡の始まり

### 【勝利条件】

- ・マカエラの撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北
- ・マカエラがマップ上端に到達すること



### S U M M A R Y

### 概 略

敵の全滅ではなく、マカエラ1人が目標。時間制限があるので、素早く敵を倒して、マカエラへの道を作り、ユニットを送り込むことが必要。



# 戦術

まずナックルかシーフを雇った自軍の部隊を、マップ中央に配置して、敵軍のパイクの1人を倒す。あいたスペースからもう1人傭兵を送り込み、クインにダメージを与える。すると、マカエラは退却せずにクインに回復魔法をかけ始めるぞ。これでマカエラの足止めができる。



マカエラはこの台詞の後、退却を始める

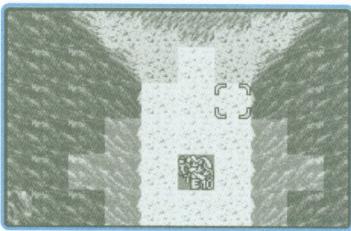


# ポイント

マカエラは2ターン目で退却の台詞、その次のターンで退却し始めてしまう。

クインにダメージを与える以外にも、マカエラ自身にダメージを与えれば、同じように回復魔法を自分にかける。

また、マカエラの横にプレイヤー軍の兵を置くと、その兵を攻撃し始める。



退却し始めたと、2ターンで上端に達する

## 攻略編

## Scenario 3

追跡の始まり

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	マカエラ	ダンサー	4	24	23	10	13	4
②	クイン	ソーサラー	6	24	16	10	14	6
③	ゴウトウダン1	マジックガード	6	22+4	14+3	10	-	6
④	ゴウトウダン2	スカウト	6	23	23	10	1	6
⑤	ゴウトウダン3	シーフ	6	18+4	18+4	10	-	6
		バトラー	6	23	21	10	1	5
		ナックル	6	19+5	18+4	10	-	5
		ロード	6	26	18	10	1	5
		バイク	6	24+5	14+4	10	-	5

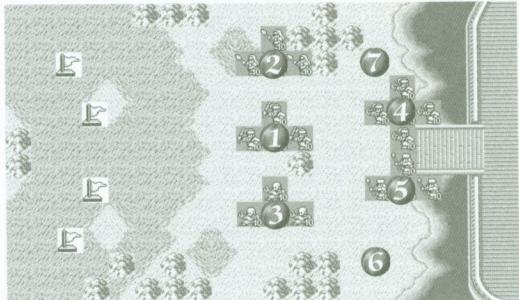
### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
アミュレット	500P

# 破滅の箱船

## STORY

兄弟子セムが、母ティアナを殺してしまったということが信じられないシオン。だが世界を破滅に追いやる災厄を乗せた船は、もうシオンの目の前にせまっていた。



Map

### 【勝利条件】

- ・シオンが船に到着すること
- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



### SUMMARY

### 概 略

大きな戦力だったティアナがいなくなり、苦しくなつた。この面は弓兵部隊と増援部隊が初めて登場する。中央突破せずに、回り込みながら戦うようにしよう。

# Tactics

戦

術

船に到達することが勝利条件の1つだが、時間制限はないのであわてて船に進む必要はない。画面左側に並ぶ3部隊を倒すと、増援が登場する。

船への乗り込み口の前には④と⑤の2部隊がいるが、補助魔法を使う④のクリック隊を⑤より先に倒そう。

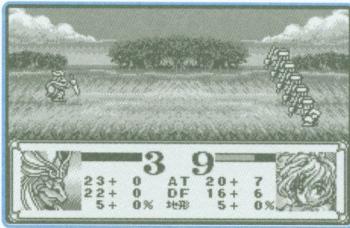


敵の前に自軍を配置  
敵の前に自軍を配置がいい

# Point

ポイント

自軍ユニットに近い①②③を倒すと、⑥と⑦に増援部隊が現れる。弓兵の近くで戦うと、増援部隊と弓兵の両方から攻撃されることになる。増援部隊が登場したら、味方をマップの左下に移動させて戦おう。増援はマーメイドなので、アリアとイリアを下げ、シオンで倒したい。



陸上なので安心  
陸上なので安心

# Data

攻略編

Scenario 4

破滅の箱船

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	レンボウシカン1	ファイター	7	24	21	10	1	5
		ソルジャー	7	20+5	16+4	10	-	5
②	レンボウシカン2	ロード	7	27	18	10	1	5
		バイク	7	24+5	14+4	10	-	5
③	レンボウシカン3	バトラー	7	24	21	10	1	5
		ナックル	7	19+5	18+4	10	-	5
④	レンボウシカン4	アーチャー	5	21	13	10	3	5
		クロスボウ	5	20+5	9+3	10	-	5
⑤	レンボウシカン5	クレリック	5	22	15	10	10	6
		モンク	5	22+4	13+3	10	-	6
⑥	レンボウシカン6	クロコナイト	5	23	22	10	2	7
		マーメイド	5	20+4	18+5	10	-	7
⑦	レンボウシカン7	クロコナイト	5	23	22	10	2	7
		マーメイド	5	20+4	18+5	10	-	7

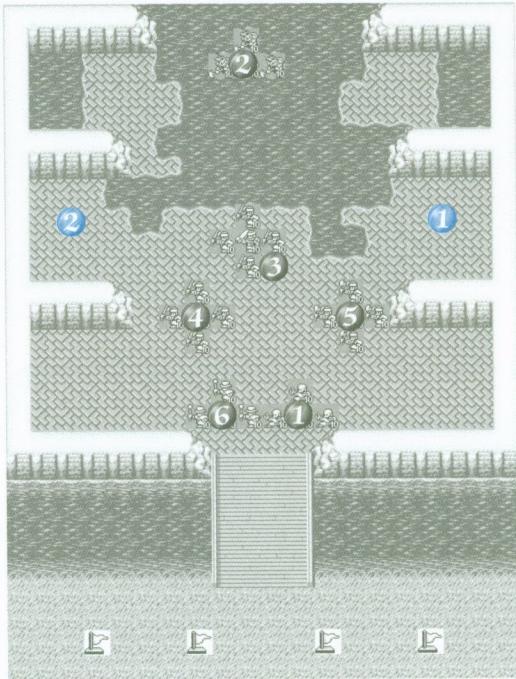
## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
アミュレット	500P
オーブ	1350P

# 闇よりの使者

## STORY

すでにスルクタンの宝は運び出された後だった。聖剣と邪剣を目覚めさせる前に取り戻そうと、すぐさま後を追うシオンだったが、彼自身にも連邦軍の追撃の手が伸びる。



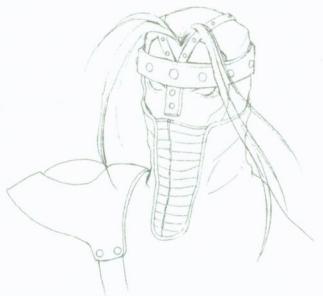
Map

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



**【イベント】** シャリクとレンポウシキカン 4 が接触すると会話発生  
サルバンとレンポウシキカン 3 が接触すると会話発生

### S U M M A R Y 概 略

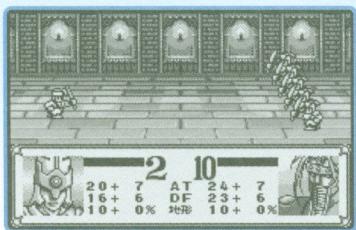
このマップでは、シオンはほとんど敵を倒さなくてもすむ。スタートしてまもなく現れるシャリクとサルバンの軍勢が、連邦軍の大部分を倒してくれるのだ。

# Tactics

# 戦術

シャリクとサルバンがシオンたちの援軍として現れる。彼らがルキノ隊とソーサラー隊以外の敵を、すべて倒してくれるので、シナリオクリアは簡単だ。

早目にルキノたちを倒して、シャリクやサルバンが戦っているところに参戦すれば、経験値を稼ぐこともできる。



2ターンから現れる  
シャリクとサルバン

# Point

# ポイント

敵の全滅はシャリクとサルバンに任せ、ルキノたちを使って、アリアとイリアの経験値稼ぎを行う。剣を使用する傭兵でHPを減らしておいて、最後の一撃だけはアリアとイリアの傭兵でとどめを刺す。ただし武器が杖の兵は、爪の兵士と相性が悪いので慎重に。



Pをかなり減らせる  
武器が剣の兵なら、H

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ルキノ	バトラー	5	23	23	10	1	5
		ナックル	5	19+5	18+4	10	-	5
②	レンボウシカン1	バードマン	7	29	20	10	3	7
		ハーピー	7	23+5	16+4	10	-	7
③	レンボウシカン2	ナイト	2	26	23	10	2	5
		ソルジャー	2	20+6	16+5	10	-	5
④	レンボウシカン3	ソードマン	7	30	26	10	2	5
		ソルジャー	7	20+7	16+6	10	-	5
⑤	レンボウシカン4	ブラックナイト	8	33	24	10	4	6
		バーバリアン	8	21+7	15+5	10	-	6
⑥	レンボウシカン5	ソーサラー	5	23	15	10	13	6
		マジックガード	5	22+4	14+3	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スター・ピアス	1800P
オーブ	1350P

## Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	シャリク	ハイロード	5	32	21	10	2	5
		ファランクス	5	27+8	20+5	10	-	5
②	サルバン	ソードマン	5	28	30	10	2	5
		グレナディア	5	24+7	23+6	10	-	5

# 攻略編

# Scenario 5

# 闇よりの使者

# 新帝国の影

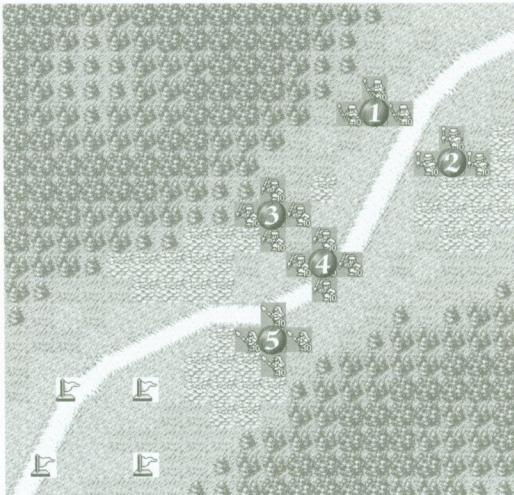
## STORY

新帝国もスルクタンの宝を狙っていた。シオンに手を引くように言ってくるフレイル。シオンは連邦軍に続き、新帝国軍とも剣を交えることになる。

攻略編

Scenario 6

新帝国の影



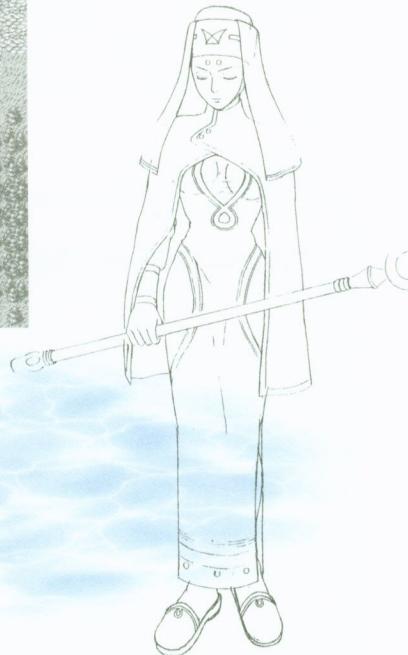
Map

## 【勝利条件】

- ・敵の全滅

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



### SUMMARY 概略

タックとエペは魔法攻撃を仕掛けてくるが、それほどダメージを受けない。むしろバイク隊を率いるランサーの方が強力なので、進軍には気をつけよう。

# Tactics

# 戦術

自軍のスタート地点のすぐ近くに、ランサーが率いるパイク隊がいる。ランサーの攻撃力は高いので、指揮官配置で右上には短剣・爪装備の傭兵を雇った部隊を配置する。その左には、ランサー隊の次に進撃してくるナイト隊に備えて、槍か杖の隊を配置しよう。



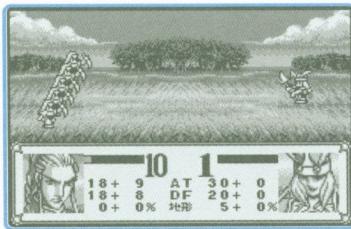
敵兵の進撃を予想して  
配置をする

# Point

# ポイント

ナイトとソルジャー隊は、アリアとイリアが雇える傭兵でも倒せるので、経験値稼ぎに利用する。

まずランサー隊をシオンカルクマーンの短剣兵で倒した後、アリアとイリアの部隊を前線に出す。この際アリアとイリアは魔法で援護することを忘れずに。



ランサーも、相性に気  
をつけねば大丈夫だ

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	タック	クレリック	7	23	16	10	11	6
		モンク	7	22+4	13+3	10	-	6
②	エペ	ソーサラー	7	24	16	10	15	6
		マジックガード	7	22+4	14+3	10	-	6
③	ティコクシカン1	ナイト	3	27	23	10	3	5
		ソルジャー	3	20+6	16+5	10	-	5
④	ティコクシカン2	ナイト	3	27	23	10	3	5
		ソルジャー	3	20+6	16+5	10	-	5
⑤	レンボウシカン3	ランサー	3	30	20	10	3	5
		パイク	3	24+7	14+5	10	-	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
オーブ	1350P

# 攻略編

# Scenario 6

# 新帝国の影

# 虚ろな眼差し

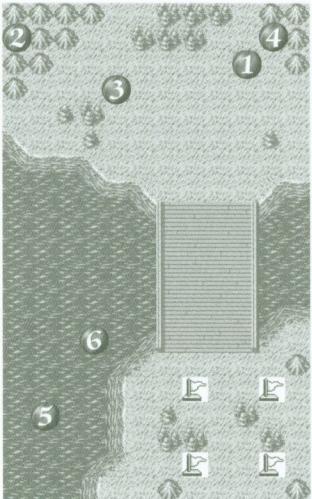
## STORY

大天使と大悪魔を追うシオンたちの前に現れたセム。しかしそれは、ジグラッドの巫女であるアリアとイリアの能力を知るためにサイポスの仕掛けた罠であった。

攻略編

Scenario 7

虚ろな眼差し



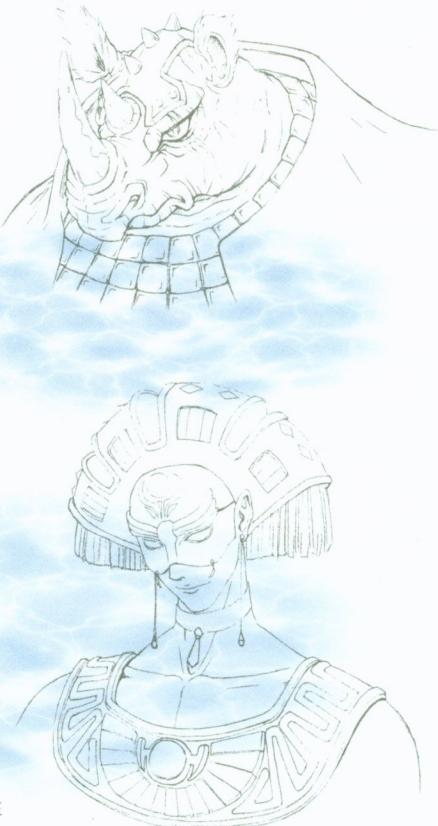
Map

## 【勝利条件】

- ・敵の全滅

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



【イベント】シオンとセムが接触すると会話発生

SUMMARY  
概略

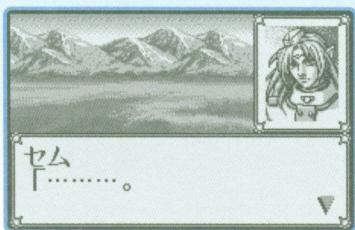
セムの幻を打ち破ると、バルバロイとサイポスが軍勢を引き連れて現れる。サイポスはすぐに撤退するので、バルバロイの部隊との戦闘を考え、セムを倒そう。



# Tactics 戦術

セムを追って岩場の方に近づきすぎると、セムを倒した後に現れるバルバロイ隊と③のブラックナイト隊に両側から挟まれてしまう。橋の上でセムを待ち構えて倒せば、囮されることはないぞ。

海上からも敵が現れるので、アリアとイリアを橋の右側に寄せて守ろう。



セムの幻とは会話を交わすことはできない

## Point ポイント

セムを倒した後に、左の海上と前方の岩場に敵が現れる。周囲を囮される形になるので、橋の上に自軍ユニットを集結させておこう。

海上に現れるサーベンナイト隊は、海上ではステータスが上がるため、できれば橋の上におびき出して戦いたい。



アリアとイリアは、周りを囮んで守つてやる

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	セム	ソードマン	4	28	27	10	2	5
②	サイボス	メイジ	5	29	25	10	22	6
③	バルバロイ	ブラックナイト	5	31	25	10	3	6
④	ティコクシカン1	バリアント	5	25+7	22+5	10	-	6
⑤	ティコクシカン2	ブラックナイト	5	31	22	10	3	6
⑥	ティコクシカン3	バーバリアン	5	21+7	15+5	10	-	6
		マーメイド	1	26	25	10	3	7
		バードマン	1	20+6	18+7	10	-	7
		ハーピー	5	27	19	10	2	7
			5	23+5	16+4	10	-	8

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
クロス	150P
ネックレス	1000P
スタービアス	1800P

## 攻略編

## Scenario 7

## 虚ろな眼差し

# 大悪魔、降臨

## STORY

ついに大悪魔を運ぶ者たちに追いついたシオン。そこには新帝国軍と連邦軍までもが待ち構えていた。そして戦いの末、シオンにある悲劇が起きるのだった。

攻略編

Scenario 8

大悪魔、降臨



Map

## 【勝利条件】

- ・マカエラの撃破

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



A …隠しアイテム「アサルトスーツ」

S U M M A R Y  
概 略

連邦軍と新帝国軍がマップ内にいるが、敵となるのはマカエラの率いる部隊だけ。強力ではないものの、密集しているため、連続して戦闘を行うことになる。

# Tactics 戦術

敵が密集しているこのマップでは、一度に何部隊もの敵が相手となるので厳しい。ルキノ隊はこちらから進撃せずに、進行してくるのを待って戦おう。

正面からの進撃を避け、敵の下側に回り込んで、ブリースト隊、ウォリアー隊と、順番に敵を叩くといい。

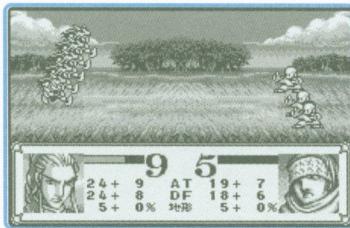


兵を進めず、ルキノ隊を待ち受ける

## Point ポイント

マカエラが率いる部隊には短剣・爪の兵が多い。攻撃力があまり高くななく、シオンもルクマーンも剣兵なので、戦いやしい相手だろう。

NPCの新帝国軍もマップ内に現れるが、戦闘には一切参加せず、攻撃することもできない。



ワイバーンなら、陸兵すべてに通用する

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	マカエラ	ダンサー	8	28	30	10	17	4
		ローグ	8	22+4	22+4	10	—	6
②	レンボウシカン1	アサシン	3	26	25	10	2	6
		ローグ	3	22+6	22+6	10	—	6
③	レンボウシカン2	ウォリアー	3	29	22	10	3	6
		バリアント	3	25+7	22+5	10	—	6
④	レンボウシカン3	ブリースト	3	26	19	10	16	6
		モンク	3	22+5	13+4	10	—	6
⑤	ルキノ	グラッブラー	4	28	25	10	2	5
		ナックル	4	19+7	18+6	10	—	5

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ポルケイノリング	1300P
バーサーキリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
ヒールイヤリング	1400P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P

### Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アーギュ	ハンター	1	24	16	10	5	5
		クロスボウ	1	20+6	9+3	10	—	5
②	フレイル	ナイト	8	29	26	10	7	5
		ソルジャー	8	20+6	16+5	10	—	5

## 攻略編

## Scenario 8

## 大魔魔、降臨

# 平和の使者

## STORY

大天使を探すシオンたちの目に、蛮族に追われるタックの姿が映る。新帝国軍だからといって、見過ごすわけにはいかない。シオンはタックを助けに走った。

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

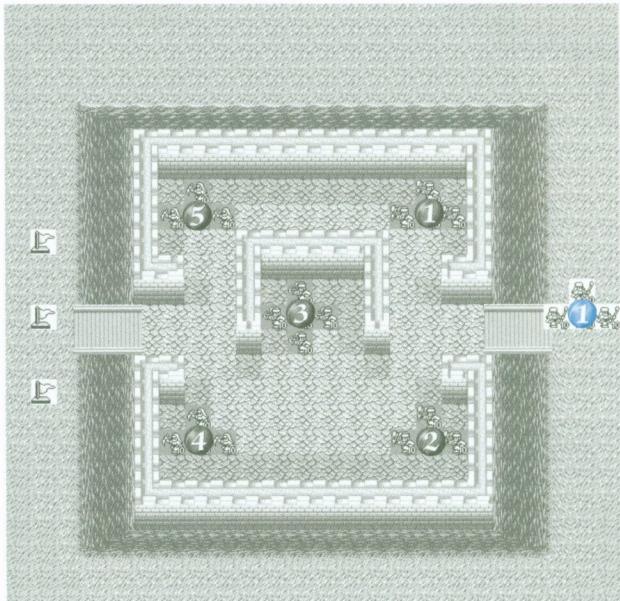
### 【敗北条件】

- ・タックの敗北
- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 9 A

平和の使者



Map

### S U M M A R Y 概 略

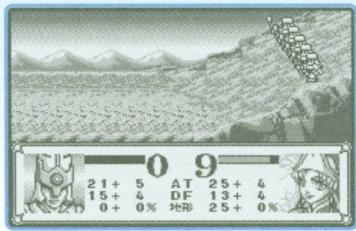
タックが蛮族に倒されるとゲームオーバー。バーサーカーならタックが自力で撃退できる。しかしスカウト隊は、タックのもとにたどり着く前に撃破しよう。



# Tactics 戦術

タックは補助魔法を使う上に、斧を武器とするバーサーカーとは相性がいいので、バーサーカーを相手にしている間は心配はいらない。

問題はタックにとって相性の悪いスカウト隊④がタックのところに向かうこと。急いで追いかけて撃破しよう。



バーサーカーなら、  
どんどん撃退するタック

## Point

注意するのは④のスカウト隊。タックは杖兵なので、短剣兵のスカウトやシーフとは相性が悪い。タックのところまでたどり着く前に、倒してしまいたい。タックがいる平地は地形効果があるので簡単にやられないが、救援に向かう部隊に、ウイングブーツを装備しておきたい。

## ポイント



しゃせん姫族。どの敵  
もさほど強くない

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	パンゾク 1	バーサーカー	4	24	19	10	1	6
	パンゾク 2	バーバリアン	4	21+5	15+4	10	—	6
	パンゾク 3	バーサーカー	4	24	19	10	1	6
	パンゾク 4	バーバリアン	4	21+5	15+4	10	—	6
	パンゾク 5	ハンター	1	24	16	10	5	5
		クロスボウ	1	20+6	9+3	10	—	5
		スカウト	8	24	24	10	1	6
		シーフ	8	18+4	18+4	10	—	6
		バトラー	8	24	22	10	1	5
		ナックル	8	19+5	18+4	10	—	5

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサーキリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
ヒールイヤリング	1400P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P

### Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	タック	クレリック	7	23	16	10	11	6
	モンク	モンク	7	22+4	13+3	10	11	6

## 攻略編

## Scenario 9A

## 平和の使者

# 連邦軍の牙

A

## STORY

シオンは平和を望んでいるという新帝国軍のフレイルに会いに、北の街に向かうこととした。しかしその途中の道で、連邦軍の3将軍がシオンの前に立ちふさがるのだった。

### 【勝利条件】

- ムフタルの撃破

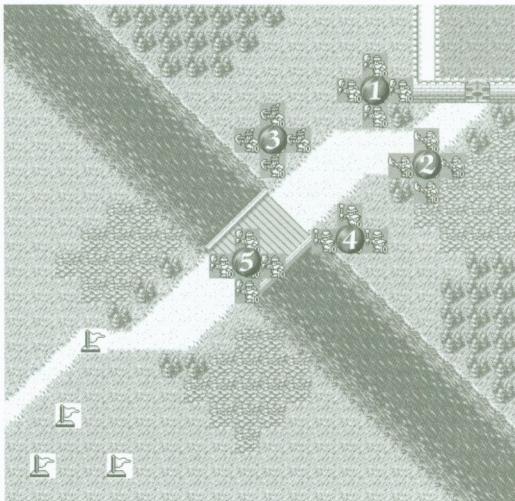
### 【敗北条件】

- シオンの敗北

攻略編

Scenario 10 A

連邦軍の牙



Map



### SUMMARY 概略

補助魔法が使えるタックが加わり、バランスのとれた陣営になった。ここで対決するムフタルたちは手強いため、イリアとタックの魔法を多用して倒そう。



# 戦術

プレイヤー軍の方に向かってくる⑤のウォリアーとは、クインや弓兵の攻撃が届かないところで戦おう。

自軍が橋を渡り始めたら、弓兵やクインの攻撃射程範囲に入るアーギュとマジックガードを後回しにして、クインと弓兵を同時進行で倒しておきたい。



ムフトル親子が勢揃い  
で待ち構える

## Point

この面で登場する敵は、レベルの高い敵が揃っている。

特にムフトルとアウグストの存在は辛い。アウグストを倒そうとすると、ムフトルが魔法を使ってくる。あまり苦労するようなら、アウグストより先にムフトルを倒してクリアしてしまおう。

## ポイント



ムフトルの武器は斧なのでシオンで倒そう

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ムフトル	ウォリアー	7	31	29	10	6	6
		バリアント	7	25+7	22+5	10	-	5
②	アウグスト	ハイロード	5	32	24	10	2	5
		ファランクス	5	27+8	20+5	10	-	5
③	アーギュ	ハンター	5	26	21	10	5	5
		アーバレスト	5	27+6	11+3	10	-	5
④	クイン	メイジ	5	29	20	10	22	6
		マジックガード	5	22+5	14+4	10	-	6
⑤	レンボウシカン1	ウォリアー	5	30	23	10	5	6
		バリアント	5	25+7	22+5	10	-	5

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイニング	1300P
サードアイリング	3000P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P

## 攻略編

### Scenario 10 A

連邦軍の牙

# 幼き魔神

A

## STORY

ついにシオンの目の前に姿を現したアーブシャイアが、配下のシャリクとサルバンにシオンと戦うように命じた。彼らはかつて、シオンを助けてくれた者たちだった。

### 【勝利条件】

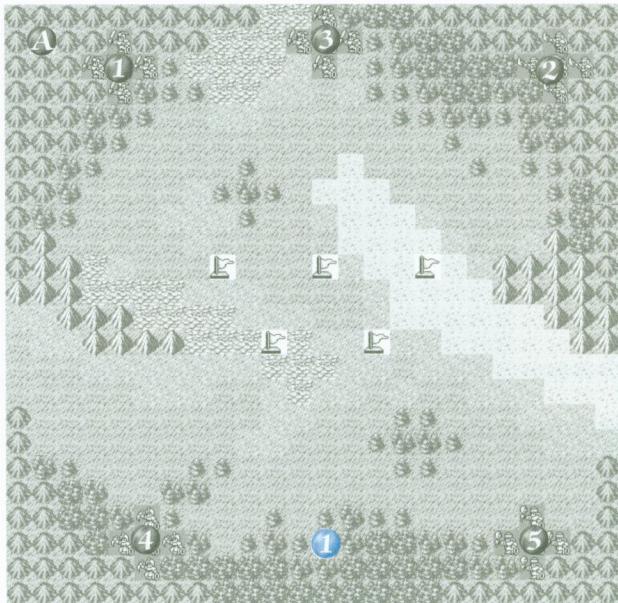
- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 11A 幼き魔神



Map

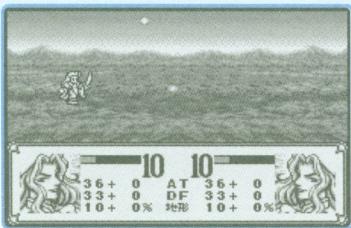
A …隠しシナリオ入り口

S U M M A R Y	
概	略

マップ上下の敵に挟まれるような配置だが、フレイルが援軍として登場するので、マップ下の敵は任せられる。できれば、1部隊をフレイルの援護に向かわせよう。

スタートすると③④⑤の敵がシオンに向かって進撃してくる。しかし④と⑤は、次のターンでフレイルが到着すると、向きを変えてそちらに進攻し始める。

3ターン目に進撃してくるシャリクとサルババンについては、先に倒しやすいサルババンを倒してしまおう。



フレイルは回復魔法をかけてくれる

## Point

## ポイント

ゲーム中にマップ左上の白くなっているところ(Ⓐ)にシオンが入ると、イベントが発生。会話で「調べる」を選ぶと、シナリオ終了後に隠しステージに進める。

クリア後の選択で、補助や回復を重視するならタック、攻撃を重視するならエペを仲間に加えよう。



ここに入ると… 1ヵ所だけ白い場所。

## Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	サルババン	ソードマン	8	30	26	10	2	5
		グレナディア	8	24+7	23+6	10	-	5
②	シャリク	ハイロード	8	34	23	10	2	5
		ファランクス	8	27+8	20+5	10	-	5
③	レンボウシカン1	ソードマン	7	30	26	10	2	5
		グレナディア	7	24+7	23+6	10	-	5
④	レンボウシカン2	アサシン	7	29	27	10	2	6
		ローグ	7	22+6	22+6	10	-	6
⑤	レンボウシカン3	ブラックナイト	7	32	23	10	4	6
		バリアント	7	25+7	22+5	10	-	6

## Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	フレイル	ナイト	8	34	35	10	7	5
		グレナディア	8	24+6	23+8	10	-	5

## Shop

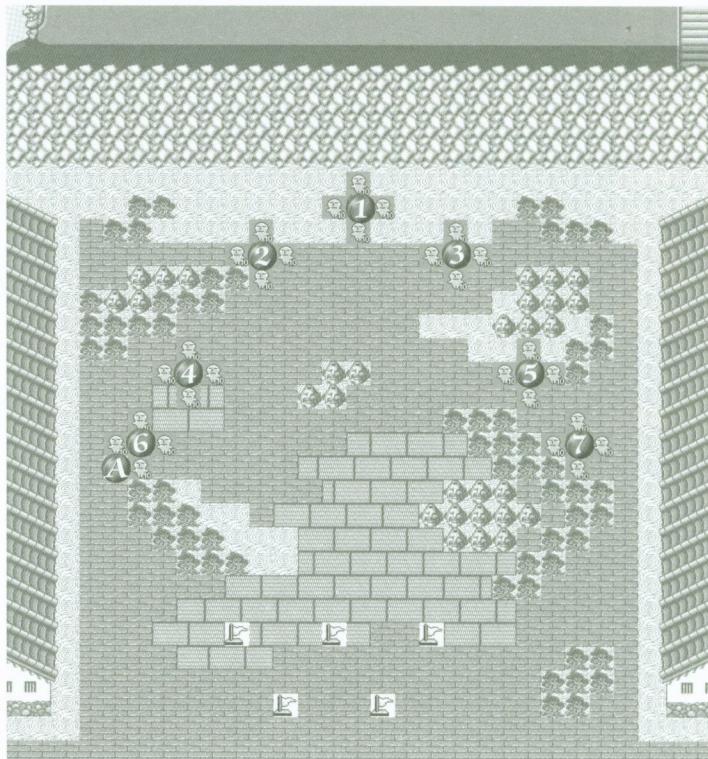
アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサークリング	2350P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P

**STORY**

不思議な空間にふみこんだシオンたち。そこには、妖しい船があり、その前にぴちぴちの兄貴たちがいた。妙な言いがかりをつけられたシオンは、兄貴たちと戦うことに……。

**攻略編**

Scenario X1 A 漢の船

**Map**

**A**…隠しアイテム「鉄アレイ」

**S U M M A R Y**  
**概 略**

今回もやはり存在した隠しステージ。兄貴は強敵だが、うみにんたちはそれほど強い敵ではない。経験値を稼ぐいいチャンスだ。



## Tactics

戦

術

兄貴とうみにんだけのこのマップ。どちらも属性は剣の歩兵だ。うみにん自体は決して強くはないが、4部隊がいっせいに進軍してくるので、少々厄介だ。

3人の兄貴は近づかない限り、進撃してこない。兄貴たちと戦う前に、回復をしておこう。



勝手に勘違いして、いかかっててくる兄貴  
襲



## Point

ポイント

うみにんを倒してもらえる経験値は、全ユニットの中でもトップクラス。この先は難易度の高いシナリオが続くので、うみにんを倒し、新メンバーなど低いレベルの仲間をレベルアップしよう。

兄貴たちビルダーに対しては、魔法でダメージを与えるようにしよう。



シオンを「サワル」の上に置くと…

## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	バラン	ビルダー	5	35	34	10	12	5
	うみにん		5	23+5	23+1	10	—	6
②	アドン	ビルダー	2	32	31	10	10	5
	うみにん		2	23+5	23+1	10	—	6
③	サムソン	ビルダー	2	32	31	10	10	5
	うみにん		2	23+5	23+1	10	—	6
④	アニキ 1	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん		1	23+5	23+1	10	—	6
⑤	アニキ 2	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん		1	23+5	23+1	10	—	6
⑥	アニキ 3	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん		1	23+5	23+1	10	—	6
⑦	アニキ 4	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん		1	23+5	23+1	10	—	6

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイリング	1300P
バーサークリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スター・ピアス	1800P
ヒール・イヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーン・オーブ	2600P
サンオーブ	2600P

攻略編

Scenario XIA 漢の船

# 天驅ける憎悪

A

## STORY

シオンの前に再び現れた盗賊ルキノ。アーブシャイトが裏で糸を引き、残酷な企みを抱いていたのだ。シオンはアーブシャイトの罠にかかってしまう。

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

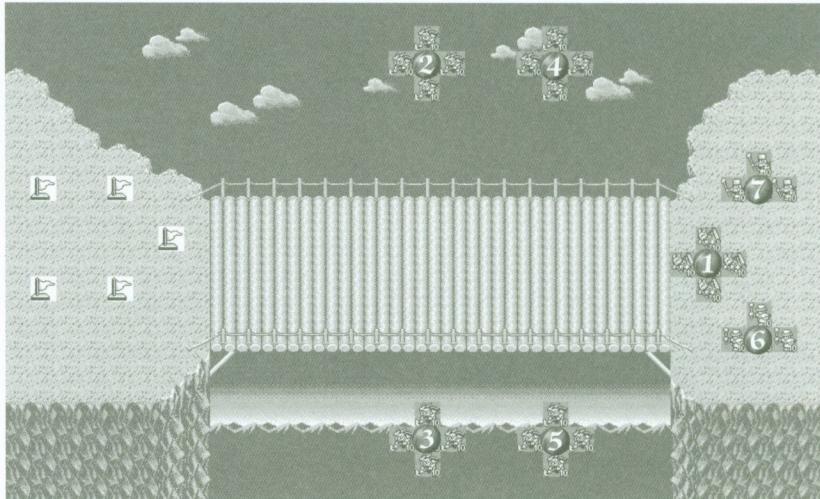
### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 12 A

天驅ける憎悪



Map

## SUMMARY 概略

橋の両側から攻撃してくる飛兵への対策が、このマップを攻略するポイントになる。飛兵は一気にやってくるので、シナリオ開始直後は、守備を固めておくこと。

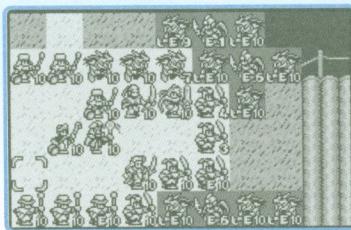
# Tactics

# 戦

# 術

この面に到達するまでにルクマーンかシオンが弓兵を雇えるようになつていれば、ワイバーンが相手でも苦にならない。しかし弓兵を雇えない場合は、こちらもワイバーンを雇つて対抗しよう。

⑥の魔法使いはルキノに補助魔法をかけてくるので、先に倒しておく。



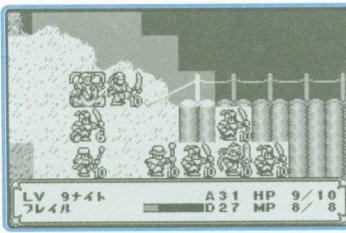
画面端に寄れば、戦闘が楽に進められる

# Point

# ポイント

飛兵への対策としては、補助魔法のアタックで攻撃力を上げ、数体で1体を相手にすること。早い段階で指揮官を倒して、飛兵の数を減らすのも得策だ。

橋を渡ったところで待つルキノ隊と魔法使い部隊は、飛兵に比べれば簡単に倒せる。



飛兵との戦闘後は、完全に回復しておく

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ルキノ	グラッブラー	5	29	25	10	2	5
		グレムリン	5	27+7	21+6	10	-	7
②	レンポウシカン1	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
③	レンポウシカン2	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
④	レンポウシカン3	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
⑤	レンポウシカン4	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
⑥	レンポウシカン5	ハーミット	5	28	20	10	22	6
		マジックガード	5	22+5	14+3	10	-	6
⑦	レンポウシカン6	セイント	5	27	20	10	18	6
		クルセイダー	5	25+5	19+4	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサクリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スター・ピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P

# 攻略編

# Scenario 12 A 天驅ける憎悪

# 裁かれざる友

A

## STORY

ルキノから大天使のありかを聞き出したシオン。彼が向かった先には、かつての兄弟子セムがいた。平和な世界を守るために、シオンはセムと剣を交える。

### 【勝利条件】

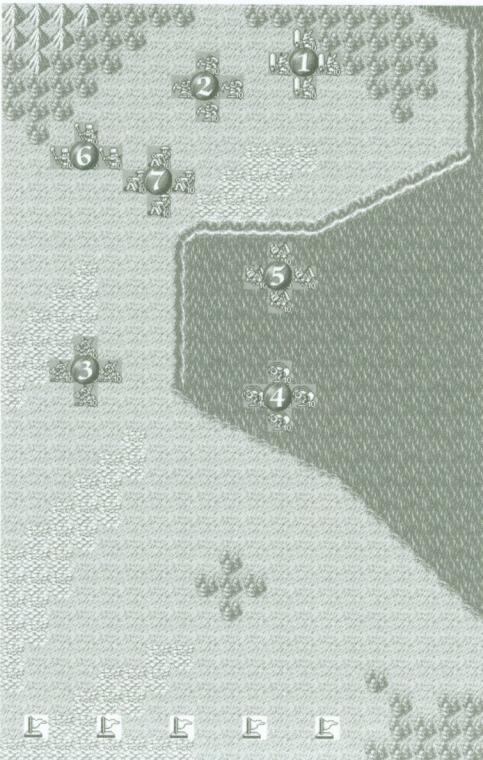
- ・セムの撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 13 A 裁かれざる友



### Map

【イベント】セムとシオンが接触すると会話発生

S U M M A R Y  
概 略

これがセムとの最後の戦いになる。爪・短剣を使う兵が多いセム軍だが、さすがにレベルの高い敵が揃っている。こちらも、剣を使う強力な傭兵を雇おう。





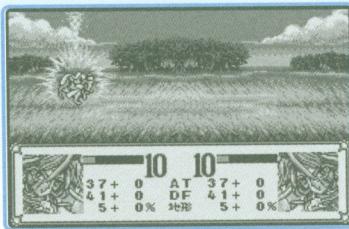
## Tactics

戦

術

海上から進撃してくるサーベンマスター隊、マップ中央のバトルマスター隊、マカラ隊はすべて短剣の兵なので、剣を持つ傭兵を多く連れて行こう。

指揮官配置の際にも、海上から進撃してくる敵に備え、強い部隊を右側に配置しておく。



マカラの魔法はかなり強力。要注意だ



## Point

ポイント

注意すべきは、海上からやってくる飛兵。そのうち先に進撃してくるサーベンマスターの部隊は早めに倒し、後から来る強力なバルタン隊に備えよう。

バルタン隊にはできれば弓兵で対抗したいところ。陸兵で攻撃するならば、補助魔法と指揮官効果を利用する。



戦闘中にセムとシオンは何度も会話を交わす



## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	セム	キング	1	42	39	10	4	5
		ドラゴンニュート	1	26+11	20+10	10	-	5
②	マカラ	ダンスマスター	7	37	41	10	27	6
		ワーラビット	7	24+8	20+8	10	-	7
③	ポウコクノキシ1	バトルマスター	7	39	32	10	4	5
		ワーキャット	7	26+10	21+9	10	-	5
④	ポウコクノキシ2	サーベンマスター	7	36	37	10	10	7
		ディープクロ	7	25+7	19+8	10	-	7
⑤	ポウコクノキシ3	バルタン	7	43	31	10	9	7
		グレムリン	7	27+9	21+7	10	-	7
⑥	ポウコクノキシ4	ハイブリースト	5	33	26	10	28	6
		クルセイダー	5	25+7	19+6	10	-	6
⑦	ポウコクノキシ5	スナイパー	7	36	25	10	9	5
		バリスタ	7	26+7	10+4	10	-	3

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサークリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スター・ビアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P

## 攻略編

## Scenario 13 A 裁かれざる友

# 男たちの挽歌

A

## STORY

大天使を目覚めさせようとするアーブシャイト。それを止めようとするシオンの前に、軍人としての使命を果たそうとする3将軍が立ちはだかるのだった。

### 【勝利条件】

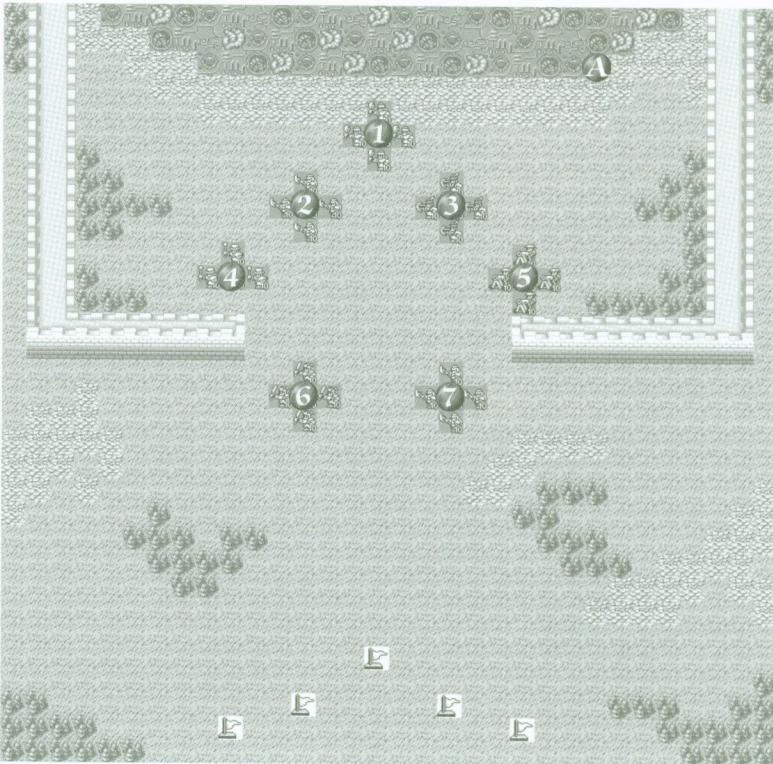
- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 14 A 男たちの挽歌



### Map

A …隠しアイテム「ドレッドノート」

S U M M A R Y  
概 略

各属性の兵士が揃い、簡単には進軍できない。敵1部隊に対して、味方全軍で挑むよう心掛けよう。特に最終ラインの3人が強敵だ。

# Tactics

戦

術

ムフタルとアウグストを倒すためには、回復・補助魔法が不可欠。補助魔法が使える自軍ユニットは最終ラインまで、やらなければならないように気を配ろう。

戦力に余裕がある序盤にバリスタ、アーギュを倒し、態勢を整えたらムフタル、アウグストの順番で戦っていく。



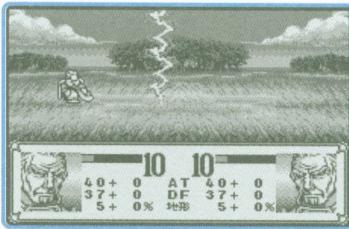
ルは先に倒す  
補助魔法を使うムフタ

# Point

ポイント

この面で最大の敵はアウグストとファランクス隊。シオン、ルクマーン、フレイルと指揮官のうち3人が剣を使うので、短剣を武器とする傭兵を多く雇う。

ムフタルやバルキリーなど補助魔法を使う敵に対しては、MPを使いきるまで待ってから、攻撃を仕掛けるといい。



P魔力を使う相手は、Mが使えるのを待つ

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ムフタル	コマンド	7	40	37	10	14	6
		バリアント	7	25+8	22+9	10	-	6
②	アウグスト	ジェネラル	6	41	30	10	3	5
		ファランクス	6	27+11	20+6	10	-	5
③	アーギュ	スナイパー	5	34	23	10	8	5
		アーバリスト	5	27+7	11+4	10	-	5
④	レンポウシカン1	アーケメイジ	7	39	29	10	36	6
		マジックガード	7	22+7	14+5	10	-	6
⑤	レンポウシカン2	スナイパー	7	36	25	10	9	5
		バリスタ	7	26+7	10+4	10	-	3
⑥	レンポウシカン3	ソードマスター	7	36	31	10	3	5
		グレナディア	7	24+9	23+8	10	-	5
⑦	レンポウシカン4	バルキリー	7	41	29	10	12	5
		ファランクス	7	27+10	20+5	10	-	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイニング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサクリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P
スペースオーブ	3800P

攻略編

Scenario 14 A

男たちの挽歌

# 新帝国は永遠なり

A



## STORY

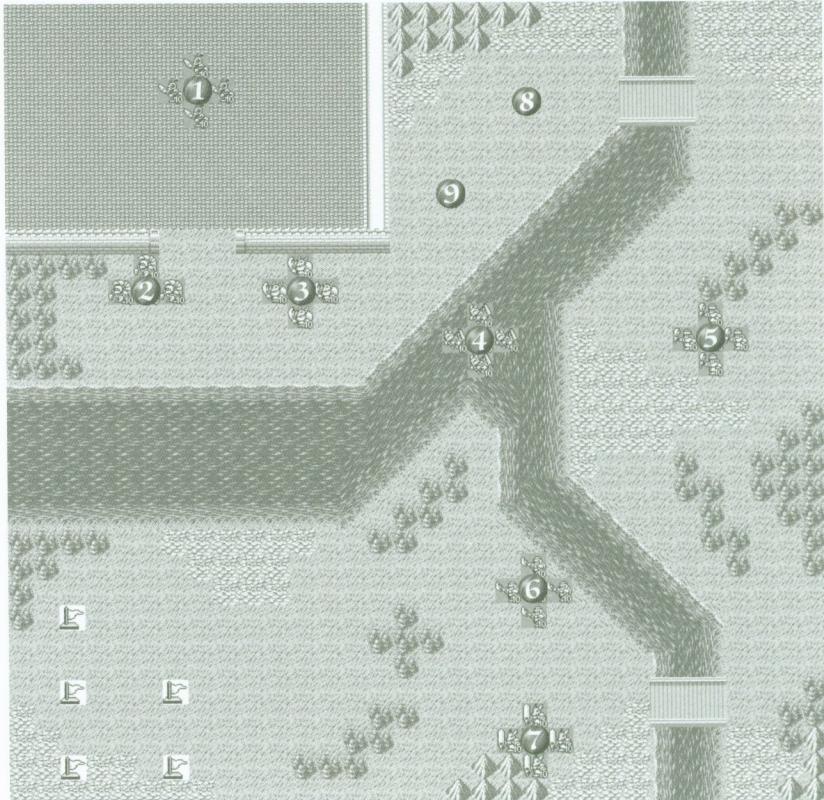
動き出した大天使を止める手段は、聖剣ラングリッサーのみ。しかし、聖剣はすでにレイピアの手の内にあった。フレイルは姉の野望を阻止することを決意し、戦いに臨む。

攻略編



Scenario 15 A

新帝国は永遠なり



### Map

#### SUMMARY 概略

非常に多くの敵がマップ内に配置されている。川が流れているので進軍しにくい上に、増援も現れるため、かなり難度が高い面だ。

# Tactics

# 戦術

このマップ内で広く戦いやすいところはスタート地点の周囲だけ。進軍していくバルタン隊やジェネラル隊を、スタート地点で待ち構えて迎え撃とう。

⑦のナイトマスター隊や増援部隊は近づかなければ攻撃してこないので、戦わずにすませることもできる。



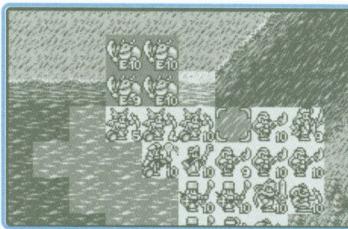
レベル上げの必要がないなら無視してもいい

# Point

# ポイント

この面でのキーポイントは川。レイピアのもとに急ぐなら、橋を渡らずに川を渡ろう。川を渡り終える頃に、バルバロイが攻撃てくる。

バルバロイかサイボスを倒すと増援部隊が現れるので、倒す前に全員に川を渡らせておこう。



川を渡るときは、バルバロイ隊に注意

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	レイピア	クイーン	9	48	35	10	9	6
		ワーアント	9	29+12	19+10	10	-	5
②	サイボス	アークメイジ	8	40	30	10	42	6
		バビルサグ	8	29+7	10+5	10	-	5
③	バルバロイ	ダークナイト	8	42	37	10	5	6
		ミノタウルス	8	27+9	19+8	10	-	6
④	ティコクシカン1	バルタン	7	43	31	10	9	7
		グレムリン	7	27+9	21+7	10	-	7
⑤	ティコクシカン2	コマンド	7	40	32	10	14	6
		バリアント	7	25+8	22+7	10	-	6
⑥	ティコクシカン3	ジェネラル	7	42	32	10	3	5
		ファランクス	7	27+11	20+6	10	-	5
⑦	ティコクシカン4	ナイトマスター	7	37	34	10	14	5
		ドラゴンニュート	7	27+10	20+5	10	-	5
⑧	ティコクシカン5	ナイトマスター	7	37	34	10	14	5
		グレナディア	7	24+9	23+7	10	-	5
⑨	ティコクシカン6	スナイパー	7	36	25	10	9	5
		バリスタ	7	26+7	10+4	10	-	3

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサークリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スタービアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P
スペースオープ	3800P

## 攻略編

## Scenario 15 A

新帝国は永遠なり

## 増殖

A

## STORY

大天使のもとにたどり着いたシオンを、アーブシャイトが胎内から誘う。自分の大切な者を守るために、シオンは聖剣を手にして足を踏み入れた。

## 【勝利条件】

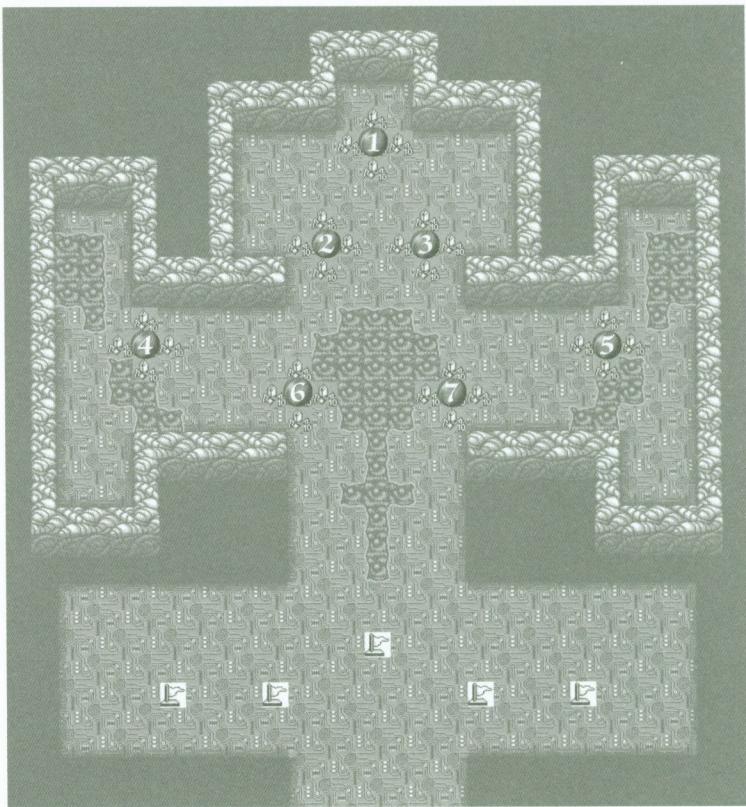
- ・アーブシャイトの撃破

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 16 A 増殖



## Map

SUMMARY  
概略

アーブシャイト以外の敵は、レギオンとワクチンのみ。地形を利用して戦闘を有利に運ぼう。レベルの低い仲間の経験値稼ぎもしておきたい。

# Tactics

戦

術

通路中央の色が変わっているところにいると地形効果を受ける。そこにユニットを置き、敵をおびき出して迎え撃とう。敵もそれほど強くはない。指揮官効果範囲内のファランクスならば、撃破するのにそれほど苦労はしないはず。アーブシャイトまで一気に到達しよう。



レギオンは指揮官効果範囲内の槍兵なら楽勝

# Point

敵が仕掛けてくる魔法攻撃は、強力ではない。マップ全体の広さからしても、ここなら左右に離れたワクチン隊を無視して、一気にアーブシャイトに到達することができる。アーブシャイトもそれほど強敵ではないので、シオンを突っ込まなければ勝てるぞ。

ポイント

# Data

## Enemy

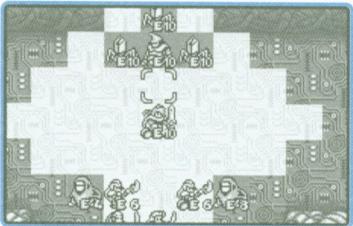
番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アーブシャイト	エンジェルティア	1	40	28	10	10	3
	レギオン		1	27+6	24+8	10	-	6
②	ワクチン1	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6
③	ワクチン2	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6
④	ワクチン3	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6
⑤	ワクチン4	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6
⑥	ワクチン5	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6
⑦	ワクチン6	ワクチン	7	37	35	10	6	6
	レギオン		7	27+7	24+7	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサークリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スター・ビアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P
スペースオープ	3800P

攻略編

Scenario 16 A 増殖



一気にシオンをアーブ  
シャイトのもとへ

## ● STORY

大天使を倒す術だったラングリッサーが効かず、愕然とするシオン。しかし、遠くから聞こえる声に励まされ、シオンは再び聖剣を手に立ち上がった。

## 【勝利条件】

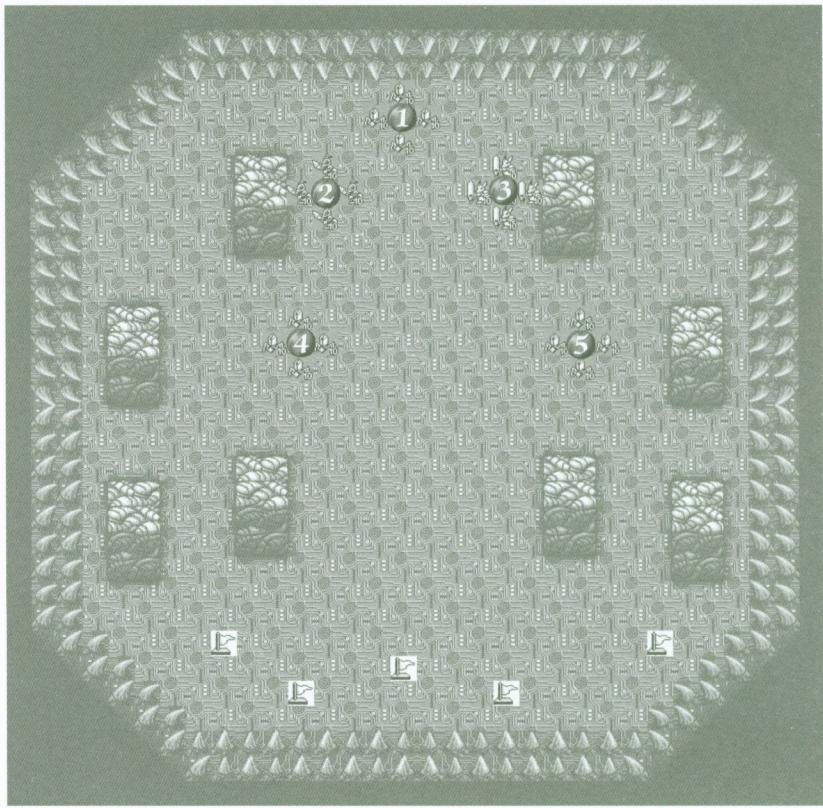
- ・アーブシャイト2の撃破

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 17 A 創世



## ● Map

SUMMARY  
概略

マップが広くなり、一步間違えると敵に取り囲まれる可能性がある。特にシャリクとサルバン隊が加わったので、不用意に近づかないように注意していく。



# Tactics

戦

術

マップ中央を進んで行くと両側の敵から攻撃されるので、左右どちらかに寄つて進もう。ここはメテオを使ってくるシャリクを先に倒す方を選び、左に寄つて進攻しよう。

アーブシャイトに対しては、シオンにアタック2をかけて攻撃だ。



補助魔法より、指揮官効果の方が効果的



# Point

ポイント

最終面なので、残っているお金をすべて使い切つてしまおう。

特にアーブシャイトを倒すためには、できるだけ自軍の指揮官ユニットを強化しておきたい。今までアイテムを買っていなかった人は、強力なアイテムを買い揃えて、最終決戦に挑もう。



セムとマカエラは実際には参戦してこない

攻略編

Scenario 17 A 創世



# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アーブシャイト	エンジェルティア	10	47	39	10	10	6
		レギオン	10	27+6	24+8	10	-	6
②	シャリク	ジェネラル	10	46	36	10	4	5
		ワーアント	10	29+11	19+8	10	-	5
③	サルバパン	ソードマスター	10	39	38	10	4	5
		ドラゴンニュート	10	26+9	20+8	10	-	5
④	ワクチン1	ワクチン	10	39	37	10	7	6
		レギオン	10	27+7	24+7	10	-	6
⑤	ワクチン2	ワクチン	10	39	37	10	7	6
		レギオン	10	27+7	24+7	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サークルアーリング	3000P
バーサークリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P
スペースオープ	3800P

# 正義の使者

B

## STORY

大悪魔はイリアの犠牲により大きな世界樹へと変化し、破壊を止めたが、大天使を追うシオンたちの前に、新帝国軍が現れる。休む間もなく、再び戦いが始まった。

### 【勝利条件】

- ・フレイルの撃破

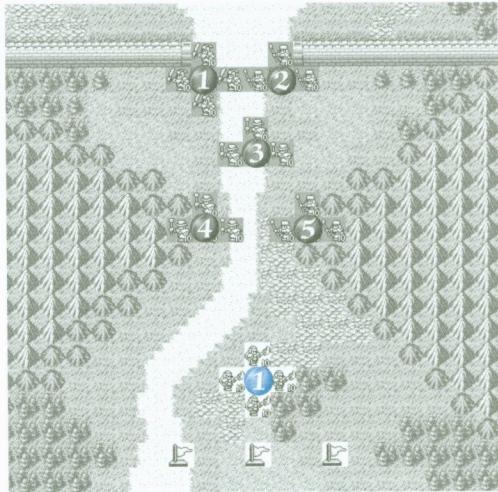
### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 9 B

正義の使者



Map



### SUMMARY 概略

仲間部隊と相性が悪いフレイルの部隊には、NPCのアウグスト隊で対抗したい。他の敵部隊は、アウグストより先に仲間の部隊で倒すことを心掛けること。

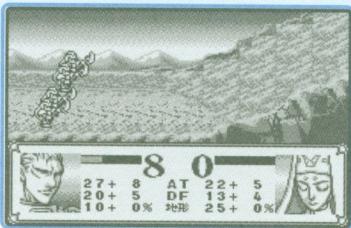
# Tactics

戦

術

NPCのアウグストはファランクスを率いている。シオンたちには槍・杖を武器とする強力な傭兵を雇える者がまだいなかったため、強力な援軍になるはず。

アウグスト隊をサポートしながら進めていくという展開で、フレイルに到達できる。



アウグストとファランクス隊は強力な援軍だ

# Point

ポイント

対グレナディアで役立つのは、NPCのアウグストとファランクス。グレナディアとの相性がよく、攻撃力も高いので撃破してくれるだろう。

ただし仲間に経験値をなるべく稼がせるため、フレイルの部隊以外をアウグストに倒させないように気をつけよう。



エベの魔法はそれほど強力ではない

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	フレイル	ナイト	2	26	23	10	2	5
		グレナディア	2	24+6	23+5	10	-	5
②	タック	クレリック	8	24	17	10	12	6
		モンク	8	22+4	13+3	10	-	6
③	エベ	ソーサー	8	25	17	10	16	6
		マジックガード	8	22+4	14+3	10	-	6
④	ティコクシカン1	ハーミット	3	27	19	10	20	6
		マジックガード	3	22+5	14+3	10	-	6
⑤	ティコクシカン2	ブリースト	3	26	19	10	16	6
		モンク	3	22+5	13+4	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサクリング	2350P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
ヒールイヤリング	1400P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P

## Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アウグスト	ハイロード	1	29	20	10	2	5
		ファランクス	1	27+8	20+5	10	-	5

攻略編

Scenario 9 B

正義の使者

# 新帝国の牙

B

## STORY

ムタルに会うためアウグストとシオンが向かった先は、かつてミスラ教国に滅ぼされた蛮族の砦。そこで待ち受けるは蛮族の雄、バルバロイだった！

### 【勝利条件】

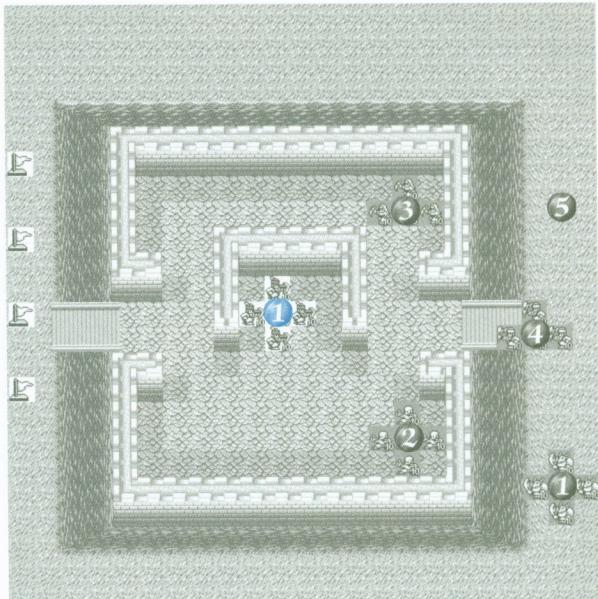
- ・バルバロイの撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北
- ・アーギュの敗北

攻略編

Scenario 10 B 新帝国の牙



Map



### S U M M A R Y 概 略

この面は狭い砦内で戦うことになる。砦の内部には2つの通路があるため、最初にどちらのルートで進んで行くかを決めておく必要がある。

# Tactics

戦

術

プレイヤーと最初に戦うのは爪兵のナックル。次に斧兵のバーサーカー。まず剣を使う部隊でナックルを撃破してから、その横を通り過ぎ、アウグストのファンクスでバーサーカーたちを倒していく。また、挟み撃ちされるのを防ぐため、1部隊は④の足止めに向かわせよう。



サイボスは途中から現  
れ、魔法で援護する

# Point

ポイント

砦内下側の通路を素早く自軍ユニットで埋め尽くしてしまう。そうすれば敵ユニットが進撃してくることはできないし、アーギュたちも安心だ。

経験値を稼ぐならアーギュに敵を倒さず、さらにサイボスとも戦う。どうでなければバルバロイの撃破を最優先。



スタートしたと同時に  
素早く兵を進める

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	バルバロイ	ブラックナイト	7	28	21	10	4	6
		ミノタウルス	7	27+7	19+5	10	—	6
②	バンゾク1	グラッブラー	8	31	27	10	2	5
③	バンゾク2	ナックル	8	19+7	18+6	10	—	5
④	バンゾク3	バーサーカー	8	26	20	10	1	6
		バーバリアン	8	21+5	15+4	10	—	6
		スクウト	8	24	24	10	1	6
		シーフ	8	18+4	18+4	10	—	6
⑤	サイボス	メイジ	7	30	21	10	25	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサクリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P

## Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アーギュ	ハンター	1	24	16	10	7	5
		アーバレスト	1	27+6	11+3	10	—	5

攻略編

Scenario 10 B

新帝国の牙

# 野望の皇女

B

## STORY

シオンたちの前に現れた新帝国の皇女レイピア。彼女はシオンに戦いの意義を問う。その問いにとまどうシオンだったが、自分の信じる正義のためにレイピアに立ち向かう。

### 【勝利条件】

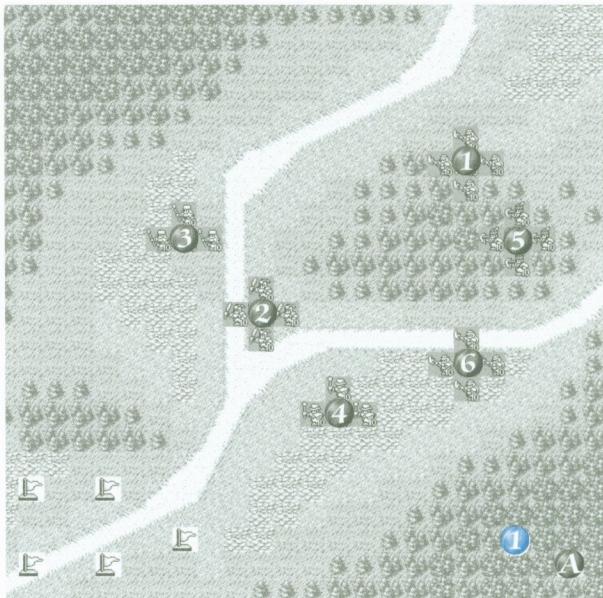
- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 11 B 野望の皇女



### Map



A …隠しシナリオ入り口

### SUMMARY 概略

屋内に比べ、このような障害物のないマップでは、敵、味方ともユニットが散らばりやすいので注意しよう。常に数ユニットでかたまり、敵の攻撃に備える。

# Tactics

戦

術

敵軍の主力はファランクス。爪・短剣を武器とする強い傭兵を雇いたい。いない場合はワイバーンやファランクスが主力になるが、弓兵と相性が悪いワイバーンは、③を倒したら前線から下げる。

レイピアに向かう主力部隊以外でタックを倒すと、時間が節約できる。



E10部隊はおびき出  
て一気に叩く

# Point

ポイント

ムタルは、プレイヤーの進軍が遅いと、先にレイピアを倒してしまう。ムタルに経験値を与えるのはもったいないので、レイピアを自軍ユニットで囮もう。

シナリオ終了後、アウグストかアーギュのどちらを戦力として残すかの選択がある。実力があるアウグストがおすすめ。



別行動の部隊でタック  
を倒すと時間節約

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	レイピア	ジェネラル	2	37	25	10	3	5
		ファランクス	2	27+11	20+6	10	-	5
②	フレイル	ナイト	8	29	26	10	7	5
		グレナディア	8	24+6	23+5	10	-	5
③	タック	セイント	3	26	19	10	16	6
		モンク	3	22+5	13+4	10	-	6
④	エベ	メイジ	3	27	19	10	20	6
		マジックガード	3	22+5	14+4	10	-	6
⑤	ティコクシカン1	ハンター	5	26	18	10	5	5
		アーバレスト	5	27+6	11+3	10	-	5
⑥	ティコクシカン2	ハイロード	5	32	21	10	2	5
		ファランクス	5	27+8	20+5	10	-	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサーキング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P

## Non Player Character

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	ムタル	コマンド	8	37	30	10	7	6
		ローグ	8	22+8	22+8	10	-	6

攻略編

Scenario 11B

野望の皇女

## ● STORY

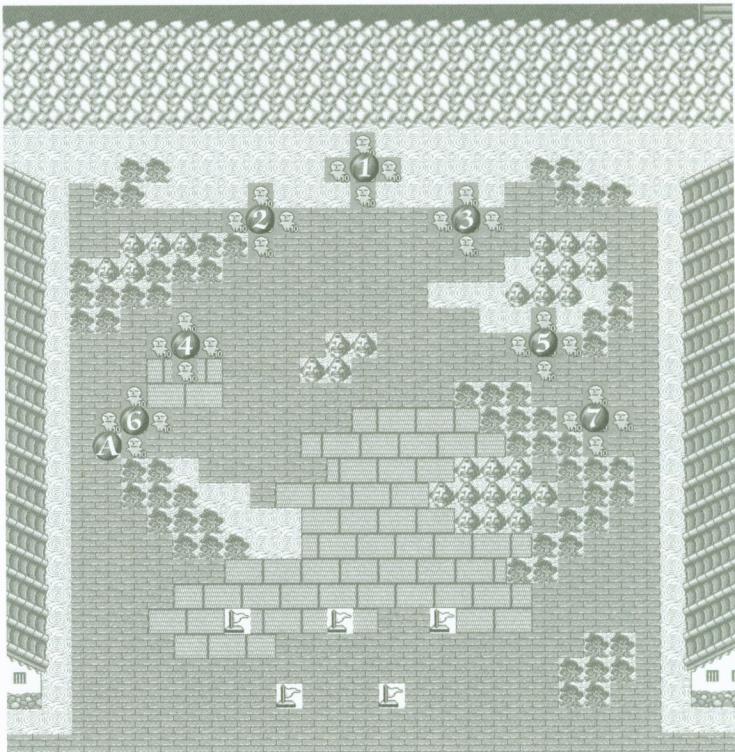
迷い込んだ先で何かを掘り起こしているムキムキの兄貴たち。兄貴たちは勝手な勘違いから、シオンたちを襲い始めた。やむなく、シオンは兄貴たちと戦うはめになる。

## 【勝利条件】

- ・敵の全滅

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



## ● Map

A …隠しアイテム「ワセリン」

S U M M A R Y  
概 略

ラングリッサー名物の隠しステージ。出迎えてくれるのは、兄貴とうみにんたち。今回も兄貴はテンション高く、せまってる。思う存分撃破してよし！

# Tactics

戦

術

敵は兄貴とうみにんだけというこのマップ。どちらも剣を使う歩兵なので、槍を武器とする傭兵を雇おう。うみにんならばバイクでも十分倒せてしまう。

両側から進撃してくるビルダー隊を倒したら、いったん自軍ユニットを回復させてから3人の兄貴を目指す。



うみにんは経験値稼ぎ  
に絶好の相手

# Point

ポイント

このマップに登場するうみにんは、経験値稼ぎにちょうどいい。この後、敵も強力になっていくので、ここでできるだけ経験値を稼いでいこう。

一方、兄貴たちを倒すには、傭兵では少し荷が重い。こちらはシオンやルクマーン、フレイルで倒そう。

# Data



兄貴はやられたままで  
非常に濃い

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	バラン	ビルダー	5	35	34	10	12	5
	うみにん	ビルダー	5	23+5	23+1	10	-	6
②	アドン	ビルダー	2	32	31	10	10	5
	うみにん	ビルダー	2	23+5	23+1	10	-	6
③	サムソン	ビルダー	2	32	31	10	10	5
	うみにん	ビルダー	2	23+5	23+1	10	-	6
④	アニキ1	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん	ビルダー	1	23+5	23+1	10	-	6
⑤	アニキ2	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん	ビルダー	1	23+5	23+1	10	-	6
⑥	アニキ3	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん	ビルダー	1	23+5	23+1	10	-	6
⑦	アニキ4	ビルダー	1	31	30	10	10	5
	うみにん	ビルダー	1	23+5	23+1	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
プレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
バーサークリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スターピアス	1800P
ヒーリヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P

攻略編

Scenario X2B 漢の船

# 逃亡者

B



## STORY

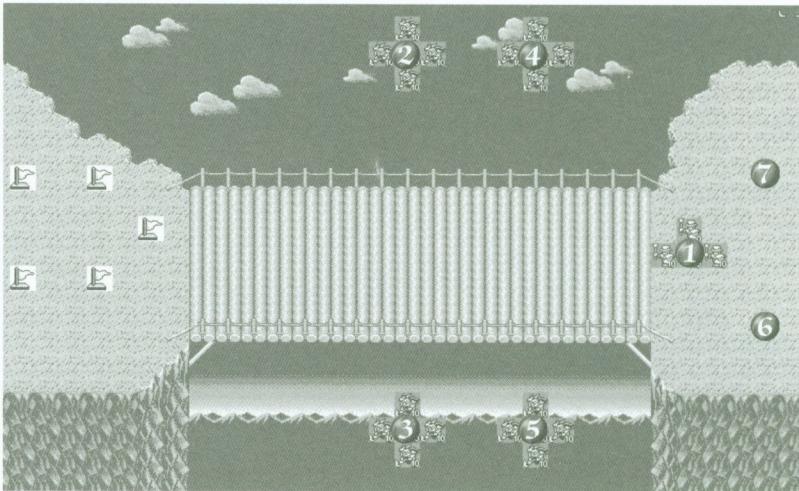
敵前逃亡したクインは新帝国軍に捕われるが、レイピアはクインに暖かい態度を示してくれた。そんな彼女に恩を返そうと、クインはシオンたちに襲いかかる。

### 【勝利条件】

- ・敵の全滅

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



Map

### SUMMARY 概略

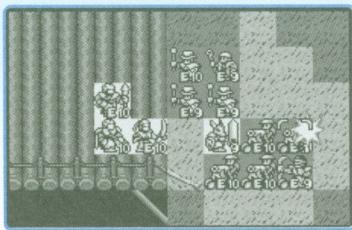
戦闘は谷にかけられた橋の上の限られたスペースで行われ、四方から飛兵が襲いかかってくる。橋の向こう岸に待ち構えるバリスタも射程距離が長く、厄介な敵だ。



# Tactics 戦術

スタートしてすぐにやってくる飛兵は、数も多く攻撃力も高い。飛兵との戦闘の後は、すぐにクインたちに向かわず、完全に回復しておこう。橋の向こう側からは進撃してこないので安心だ。

射程距離の長いバリスタに対しても、全軍で一気に近づいて叩く。



バリスタを倒すなら、  
火炎魔法が効果的



# Point ポイント

橋の両側から襲いかかる飛兵に対しては、画面左端に寄って待ち構えよう。こうすれば四方から取り囲まれることもなく、壁役のユニットも少なくてすむ。

「野望の皇女」でアーギュを仲間に選んでいれば弓兵が雇える。しかしアウグストを選んだ場合は苦しい戦いになるぞ。



画面左端に寄つて、  
兵を待ち受ける



## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	クイン	メイジ	7	30	21	10	25	6
		マジックガード	7	22+5	14+4	10	-	6
②	ティコクシカン1	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
③	ティコクシカン2	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
④	ティコクシカン3	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
⑤	ティコクシカン4	バードロード	8	36	24	10	5	7
		ワイバーン	8	24+8	24+6	10	-	7
⑥	ティコクシカン5	スナイパー	2	31	21	10	7	5
		バリ스타	2	26+7	10+4	10	-	3
⑦	ティコクシカン6	スナイパー	2	31	21	10	7	5
		バリ스타	2	26+7	10+4	10	-	3

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサクリング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
パリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
スタービアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P

## ● STORY

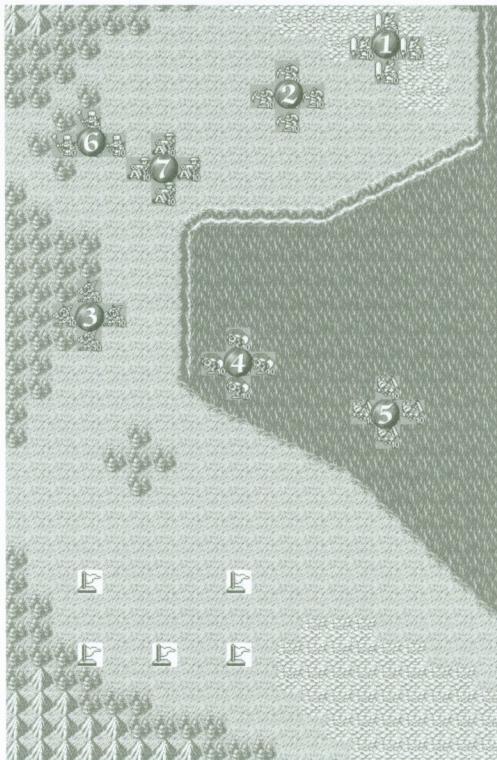
シオンは大悪魔と大天使を奪った者が、セム・ベーオウルフだと知る。セムの真意が読めないシオン。だが正義のため、かつての兄弟子との戦いを決意するのだった。

### 【勝利条件】

- ・セムの撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



### ● Map

【イベント】 シオンとセムが接触すると会話発生

S U M M A R Y  
概 略

このマップで初めて対決することになる敵も多いので、出撃前に指揮官配置で敵の属性を確認すること。モンクより、射程距離の長いバリスタを先に倒したい。





## Tactics

戦

術

敵軍には弓兵や飛兵がいる上、傭兵の武器属性も各種揃っている。ただし敵軍の主力はワーキャットと飛兵なので、剣を武器とする傭兵と、飛兵を中心に部隊を編成するのがいいだろう。

飛兵は進撃してきたところを、スタート地点で待ち受けて叩こう。



海側には強力な傭兵を配置しよう



## Point

ポイント

この面での最大の強敵は海上に配置された飛兵。弓兵を雇える指揮官が少ないので、辛い戦いを強いられる。進撃してくるのは飛兵だけなので、ここは戦力に余裕のあるスタート地点で、飛兵隊を待ち構えて撃破するのが得策だ。飛兵を倒せば後の展開が楽になる。



今までのセムの行動の理由が明らかになる



## Data

### Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	セム	キング	1	42	39	10	4	6
		ドラゴンニュート	1	26+11	20+10	10	-	5
②	マカエラ	ダンスマスター	7	37	41	10	27	6
		ワーラビット	7	24+8	20+8	10	-	6
③	ポウコクノキシ1	バトルマスター	7	39	32	10	4	5
		ワーキャット	7	26+10	21+9	10	-	5
④	ポウコクノキシ2	サーベンマスター	7	36	37	10	10	7
		ディープクロウ	7	25+7	19+8	10	-	7
⑤	ポウコクノキシ3	バルタン	7	43	31	10	9	7
		グレムリン	7	27+9	21+7	10	-	8
⑥	ポウコクノキシ4	ハイブリースト	5	33	26	10	28	6
		クルセイダー	5	25+7	19+6	10	-	6
⑦	ポウコクノキシ5	スナイパー	7	36	25	10	9	5
		バリスター	7	26+7	10+4	10	-	3

### Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサーキング	2350P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スタービアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P

## 攻略編

## Scenario 13 B

薦むやぐの島

# 若き獅子たち

B

## STORY

新帝国皇女に与えられた運命は残酷なものだった。大天使と融合したレイピアと、彼女を守るため死を覚悟するフレイル、タック、エペ。果たしてシオンは彼らを打ち碎けるか。

### 【勝利条件】

- ・フレイルの撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 14 B 若き獅子たち



### Map

A …隠しアイテム「テスマント」

**S U M M A R Y**  
概略

中央には飛兵と剣・槍・短剣を使う兵士が各1部隊ずつ配置されている。また一面が草原のため、地形効果もほとんどなく、戦闘が有利に運べる障害物もない。

# Tactics

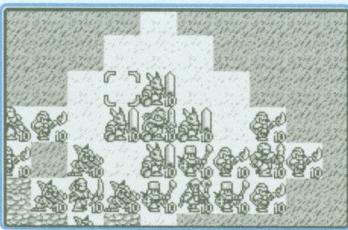
戦

術

敵は草原に散らばっており、近づかないと攻撃してこないので戦いやすい。

ゲームスタート後に、まず敵の飛兵が攻撃してくる。ここはあわてて進撃せず、飛兵を叩いてから進む。

最終ラインに並ぶ3人の中では、魔法攻撃を行うエペを先に叩くべきだ。



いつたん全ユニットを  
集結させる

# Point

ポイント

注意したいのはエペが使ってくる強力な魔法メテオだ。フレイルやタックと戦っている間に攻撃を受けると危険なので、エペを真っ先に倒してしまおう。

フレイルを倒すとシナリオクリアになるので、経験値がほしければ先にタックを倒そう。

# Data



メテオでHPのほとんど  
を減らされることも

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	フレイル	ナイトマスター	8	38	40	10	15	5
		グレナディア	8	24+9	23+7	10	-	5
②	タック	セージ	8	38	30	10	34	6
		クルセイダー	8	25+7	19+5	10	-	6
③	エペ	アークメイジ	8	40	30	10	37	6
		マジックガード	8	22+7	14+5	10	-	6
④	ティコクシカン1	バルタン	6	42	30	10	8	7
		ワイパー	6	24+9	24+7	10	-	8
⑤	ティコクシカン2	シャドウ	6	33	30	10	4	6
		ワーラビット	6	24+8	20+8	10	-	6
⑥	ティコクシカン3	バルキリー	6	40	28	10	12	5
		ワーアント	6	29+10	19+5	10	-	5
⑦	ティコクシカン4	ナイトマスター	6	36	33	10	13	5
		ドラゴンニュート	6	26+9	20+7	10	-	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサークリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P
スペースオーブ	3800P

攻略編

Scenario 14 B 若き獅子たち

## ● STORY

シオンは聖剣ラングリッサーを手に入れるため、アーブシャイトのもとを訪れる。しかし彼はシオンを戦いへといざなうのだった。そして戦いの果てに見た彼の正体は……。

## 【勝利条件】

- ・アーブシャイトの擊破

## 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



## ● Map

【イベント】ルクマーンとアーブシャイトが接触すると会話発生

S U M M A R Y	
概	略

アーブシャイトに向かう途中で、飛兵、弓兵に魔法使い、さらに増援も現れる。ゲーム中でもっとも長い戦いになるだろう。

# Tactics

戦

術

スタート地点で飛兵とミノタウロス部隊を迎える。橋を渡った先にメテオを使うウィザードが待ち構えているので、爪・短剣装備の兵で一気に倒す。連邦士官すべてを倒すと現れる増援には槍兵で。敵部隊を倒すたびに回復と、相性のいいユニットを前面に出すのを実行しよう。



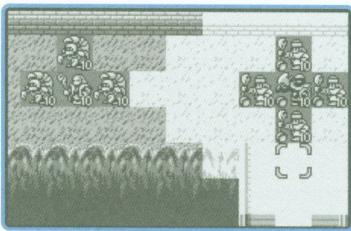
アーブシャイトへの道  
は曲がりくねって遠い  
道

# Point

ポイント

シナリオ後半に進むにしたがって、敵が強力になってくる。魔法使いの力が必要になるので、倒されてしまわないよう気をつけよう。

敵の中ではアーブシャイトの魔法が強力だ。戦闘に入る前に、態勢を整えておくことが大切になる。



城内に入る前に自軍の  
陣形を整える

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	アーブシャイト	バラノイア	9	42	39	10	17	6
		グレムリン	9	27+8	21+1	10	-	8
②	シャリク	ジェネラル	8	43	33	10	3	5
		ワーアント	8	29+1	19+8	10	-	5
③	サルパン	ソードマスター	8	37	36	10	3	5
		ドラゴンニュート	8	26+9	20+8	10	-	5
④	レンポウシカン1	バルタン	7	43	31	10	9	7
		グレムリン	7	27+9	21+7	10	-	8
⑤	レンポウシカン2	セージ	7	37	29	10	33	6
		クルセイダー	7	25+7	19+5	10	-	6
⑥	レンポウシカン3	ウィザード	7	35	30	10	36	6
		マジックガード	7	22+7	14+6	10	-	6
⑦	レンポウシカン4	ダークナイト	7	41	31	10	5	6
		ミノタウルス	7	27+9	19+6	10	-	6
⑧	レンポウシカン5	ダークナイト	7	41	31	10	5	6
		バリアント	7	25+9	22+6	10	-	6
⑨	レンポウシカン6	アークメイジ	7	39	29	10	36	6
		バビルサグ	7	29+7	10+5	10	-	5

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサクリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ニックレス	1000P
クラウン	3600P
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オープ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P
スペースオープ	3800P

## 攻略編

## Scenario 15 B

## 禁じられた遊び

# 暗黒時代の終わりに

B

## STORY

レイピアの魂を宿して目覚めた大天使が、人類にもたらすのは災厄、世界の破滅だ。その野望を打ち碎かんと胎内へと進むシオン。その手に聖剣ラングリッサーを握り締めて。

### 【勝利条件】

- ・レイピアの撃破

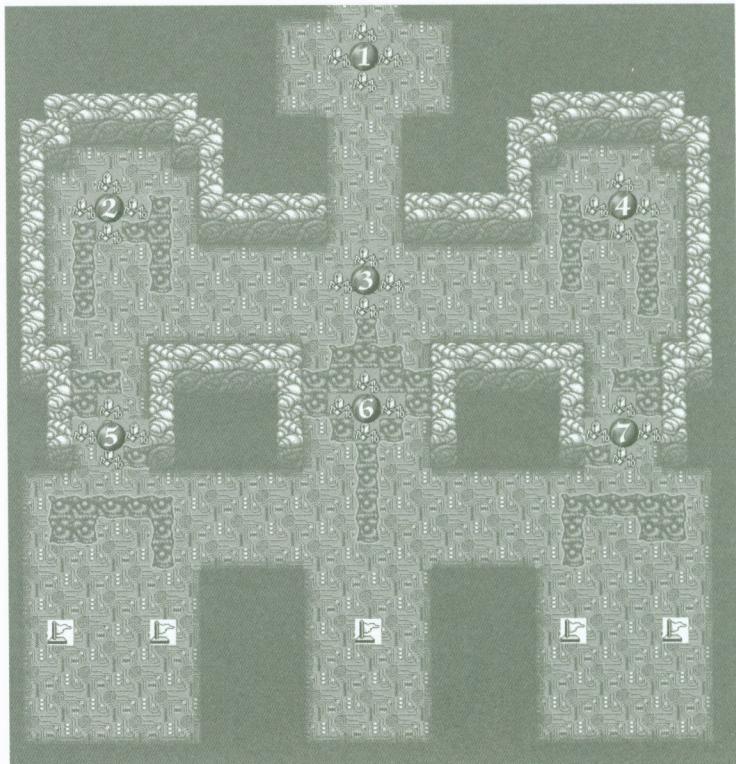
### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北

攻略編

Scenario 16 B

暗黒時代の終わりに



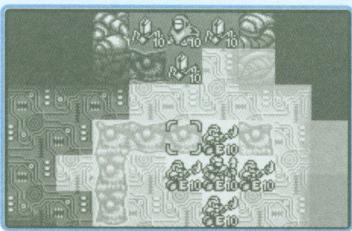
Map

### S U M M A R Y

**概 略**

敵の種類も数も少なく、複雑なマップでもないので攻略しやすい。レベルの低い仲間に、経験値稼ぎさせるのにもってこいのシナリオだ。

敵の軍勢は3つに分かれて配置。こちらも向かい合って配置されている。しかしここでは味方を集結させる必要はない。そのまま進撃しても、中央の部隊は1対1で、左右は2部隊で1部隊を相手にするので有利に戦える。しかもどの敵も近づかなければ移動を開始しない。



敵は決して強くない。  
前へ前へ進んで行こう。

## Point

## ポイント

ここで登場する敵の武器はすべて剣。できるだけ強い槍兵を連れて行きたい。レベルが高いなら、アリア以外は全員ファランクスを雇ってもいいぐらいだ。

ワクチンは魔法を使って遠距離攻撃を仕掛けてくるが、それほどダメージは受けないのであまり気にしなくていい。

## Data



指揮官効果内のファラ  
ンクスなら、ほぼ一撃

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	レイピア	エンジェルティア	1	40	28	10	10	3
		レギオン	1	27+6	24+8	10	-	6
②	ワクチン1	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6
③	ワクチン2	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6
④	ワクチン3	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6
⑤	ワクチン4	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6
⑥	ワクチン5	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6
⑦	ワクチン6	ワクチン	7	37	35	10	6	6
		レギオン	7	27+7	24+7	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサーキング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シルバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600
スターピアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオーブ	2600P
サンオーブ	2600P
スペースオーブ	3800P

# 正義のさだめ

B

## STORY

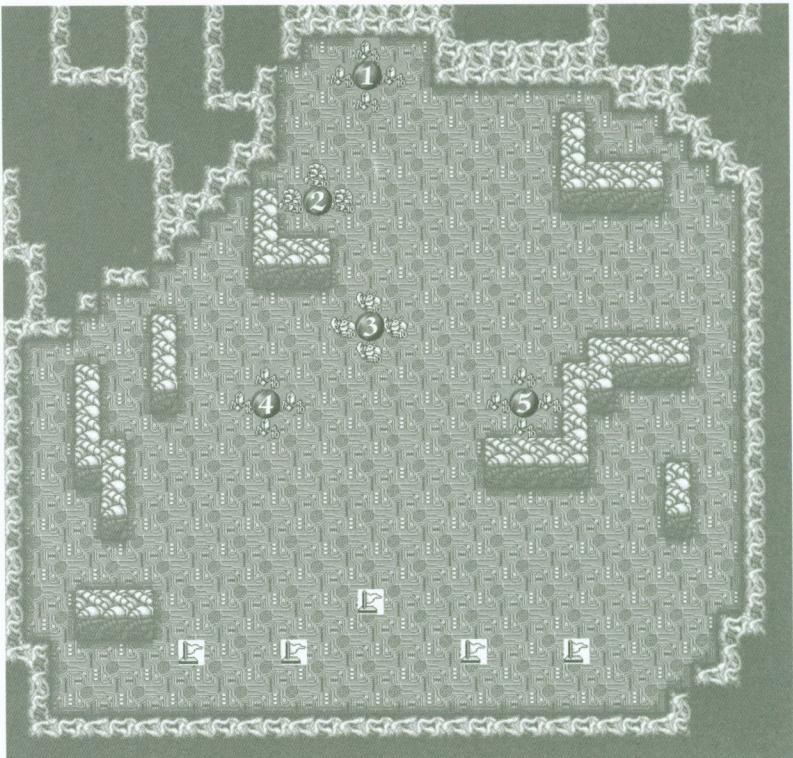
レイピアにラングリッサーを弾き飛ばされ、うなだれるシオンたち。しかしそこに現れたセムの言葉で、シオンはもう一度ラングリッサーを握り締め、レイピアに戦いを挑む。

### 【勝利条件】

- ・レイピア 2 の撃破

### 【敗北条件】

- ・シオンの敗北



Map

### S U M M A R Y 概 略

大天使に取り込まれたレイピア 2 を倒すことが目的。サイボスとバルバロイも参戦してくる。これが本当の最終決戦なので、総力をつぎ込んで戦いに臨みたい。

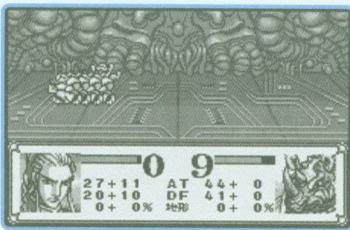


# Tactics

戦

術

敵は近づくまで攻撃してこないので、先にワクチンとレギオン隊を倒した後、バルバロイ、サイオス、レイピア2に挑むという順番がいいだろう。もうレベルアップの必要はないので、指揮官だけを倒し、素早くレイピア2に到達してもよい。この面も槍兵中心の部隊で挑もう。



バルバロイは防御力が高いので要注意

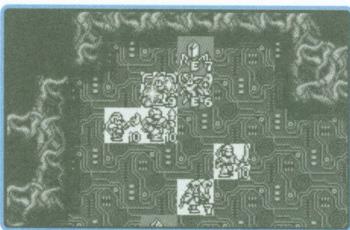


# Point

ポイント

レイピア2はユニットの中で最高の防御力を誇るので、回復・補助魔法を使う兵をすべて片づけてから勝負。逆に自軍ユニットには補助・回復魔法を忘れずに。

オープニングの会話からはセムが応援にかけつけるように思えるが、残念ながら期待しても参戦はしない。



レイピア2を倒すには補助魔法が不可欠

# Data

## Enemy

番号	名前	クラス	LV	A	D	HP	MP	MV
①	レイピア2	アークエンジェル	1	47	39	10	10	6
		レギオン	1	27+8	24+10	10	-	6
②	サイオス	アークメイジ	10	43	33	10	45	6
		レギオン	10	29+7	10+5	10	-	6
③	バルバロイ	ダークナイト	10	44	41	10	6	6
		ミノタウルス	10	27+9	19+7	10	-	6
④	ワクチン1	ワクチン	10	39	37	10	7	6
		レギオン	10	27+7	24+7	10	-	6
⑤	ワクチン2	ワクチン	10	39	37	10	7	6
		レギオン	10	27+7	24+7	10	-	6

## Shop

アイテム名	値段
ダガーリング	50P
ブレイブリング	350P
ボルケイノリング	1300P
サードアイリング	3000P
バーサーキリング	2350P
レアメタルリング	5500P
レザーブレス	40P
シリバーブレス	400P
バリアーブレス	1500P
アースブレス	3500P
ボーンブレス	2800P
レアメタルブレス	5700P
クロス	150P
アミュレット	500P
ネックレス	1000P
クラウン	3600P
スタークリアス	1800P
ヒールイヤリング	1400P
アンク	1700P
ウイングブーツ	1800P
オーブ	1350P
ムーンオープ	2600P
サンオープ	2600P
スペースオープ	3800P

攻略編

Scenario 17 B 正義のさだめ

## Column

### about Langrisser Millennium Series ラングリッサー ミレニアム シリーズについて

『ラングリッサー ミレニアム』は、今回のワンダースワン版に先駆けて、ドリームキャストのタイトルとして発売されている。

ここではもう1つの『ラングリッサー ミレニアム』、ドリームキャスト版を紹介しよう。

ドリームキャスト版の舞台となるのは、今回の『ザ ラスト センチュリー』と同じ世界。ただし、ドリームキャスト版では、本作より百年ほど先の世界を描いている。

プレイヤーは、この2つの大陸にある43拠点を統一しようとする、5人の君主キャラクターの1人となり、ライバルに先んじて大陸制覇を目指す。それぞれの君主キャラクターには、別のストーリーが用意されており、完全なマルチストー



リとして何度も遊ぶことが可能だ。また君主キャラクター5名のほかにも、魅力ある神剣士たちが数多く登場し、ウルスラグナなどのように『ザ ラスト センチュリー』と共に通するキャラクターも登場する。

ドリームキャストの機能を活かした神剣技やポリゴンキャラなど、「ミレニアム」という言葉にふさわしい進化を遂げた『ラングリッサー ミレニアム』。本作を遊んだ人にも、旧来の『光の末裔』シリーズを遊んだ人にも、ぜひ楽しんで欲しい新世紀の『ラングリッサー』だ。





LANGRISSER MILLENNIUM  
THE LAST CENTURY

Data

データ

# Unit Date

ユニットデータ

ラングリッサー・シリーズといえば、多彩なユニットで名高い。登場する各ユニットの特性をパラメータ表で掲載したので、ラングリッサー世界の魅力をデータからも感じ取ってほしい。

## 記号説明

## explanation

### 指揮官ユニット特性表

指揮官ユニット特性表内の略称の意味は以下の通り。

- ◆属性：指揮官が属する兵士タイプ。
- ◆名称：その指揮官のクラス名。
- ◆A+：雇った傭兵に加わる攻撃修正値。
- ◆D+：雇った傭兵に加わる防御修正値。
- ◆雇える傭兵：そのクラスで新たに雇えるようになる傭兵。
- ◆覚える魔法：そのクラスが使える魔法。

### パラメータ表

表内の略称の意味は以下の通り。

- ◆武器：ユニットが装備する武器の種類。
- ◆属性：ユニットが属する兵士タイプ。
- ◆名称：ユニット名。
- ◆A：ユニットが持つ攻撃力。
- ◆D：ユニットが持つ防御力。
- ◆MR：魔法攻撃に対する防御力。
- ◆MV：ユニットの移動力（マス数）。
- ◆お金：ユニットを倒すと得られる金額。
- ◆指揮：指揮官効果の有効範囲（マス数）。
- ◆値段：そのユニットを1人雇うのに必要な金額。
- ◆EX：ユニットを倒すと得られる経験値。

### アイテム

（「使用効果」内）

- ◆射程：魔法の射程距離のこと。
- ◆効果範囲：魔法の効果範囲のこと。

### 魔法

- ◆射程範囲：魔法を発生させる最大距離。
- ◆効果範囲：発生地点から、使用した魔法が効果を持つ範囲、もしくは部隊。
- ◆消費MP：魔法を使って消費するMP。



## 指揮官ユニット特性表

属性	名 称	A+	D+	雇える傭兵 覚える魔法
歩 兵	ファイター	5	4	シーフ,ソルジャー,パイク —
	ソードマン	7	6	グレナディア,ソルジャー,バーバリアン —
	ソードマスター	9	8	ドラゴンニュート,ローグ,ワイバーン ヒール1
	キング	11	9	バリスタ,ファランクス,ワーラビット ヒール1,サンダー
	アデプト	10	9	クロスボウ,タロン,ファランクス,ワーキャット ヒール1,アタック1,ファイアボール
	ナイト	6	5	グレナディア,ソルジャー,ナックル,ハーピー ヒール1,プロテクション1
	ナイトマスター	9	7	ドラゴンニュート,ファランクス,ワイバーン アタック1,クイック
	ビルダー	5	1	うみにん ヒール1,ブラスト
	ワクチン	7	7	レギオン ヒール1,ヒール2,ファイアボール
	エンジェルティア	6	8	レギオン ヒール1,アタック1,ヒール2,アースクエイク
野 伏 槍 兵	アークエンジェル	8	10	レギオン ファイアストーム,メテオ
	バーサーカー	5	4	シーフ、バーバリアン,パイク —
	ブラックナイト	7	5	ソルジャー,ナックル,バーバリアン,バリアント —
	ダークナイト	9	6	グレムリン,タロン,バリアント,ミノタウルス デクライン
	ウォリアー	7	5	ナックル,バーバリアン,バリアント ファイアボール,シール
槍 兵	コマンド	8	7	タロン,ファランクス,ミノタウルス サンダー,ウィーク
	ロード	5	4	シーフ,ソルジャー,パイク —

属性	名 称	A+	D+	雇える傭兵 覚える魔法
槍 兵	ハイロード	8	5	ハーピー, ファランクス, モンク —
	ジェネラル	11	6	ワーアント, ワイバーン, クルセイダー プロテクション1
	クイーン	12	8	アーバレスト, グレナディア, パリスタ ヒール1, ファイア, ファイアストーム
	ランサー	7	5	ナックル, ファランクス ヒール1, アタック1
	バルキリー	10	5	グレナディア, シーフ, ワーアント プロテクション1, レジスト
	ロイヤルガード	5	6	シーフ, ソルジャー, パイク ヒール1, プロテクション1, ファイア
	バードマン	5	4	ハーピー —
	バードロード	8	6	パイク, ワイバーン —
	バルタン	9	7	グレムリン, ファランクス ヒール1, ファイアボール
	クレリック	4	3	モンク ヒール1, フォースヒール1, プロテクション1, アタック1
飛 兵	プリースト	5	4	クルセイダー, マーメイド ヒール2, フォースヒール2, クイック, レジスト
	ハイプリースト	7	6	ニクシー プロテクション2, ウィンドカッター
	プリンセス	8	7	グレナディア, ディープクロウ アゲイン, ファイアストーム, アースクエイク
	セイント	5	4	クルセイダー, マーメイド ヒール2, フォースヒール2, プロテクション2, アタック2
	セージ	7	5	クルセイダー, クロスボウ アゲイン, サンダー, アースクエイク
	ソーサラー	4	3	マジックガード サンダー, ブリザード, ファイア, ファイアボール
	メイジ	5	4	ソルジャー, ハーピー ウィンドカッター, バインド, デクライン, ファイアストーム
	アークメイジ	7	5	グレムリン, パビルサグ, ワイバーン ヒール2, メテオ, ゾーン, ウィンドカッター

属性	名 称	A+	D+	雇える傭兵 覚える魔法
魔法使い	ハーミット	5	3	ソルジャー,マーメイド ファイアストーム,アースクエイク,シール,ウィーク
	ウィザード	7	6	ニクシー,パビルサグ,ミノタウルス ヒール2,メテオ,ブラスト
	エンチャントレス	8	8	グレムリン,ディープクロウ,ワーキャット プロテクション1,アタック1,アゲイン,ゾーン
	スカウト	4	4	シーフ,ソルジャー,パイク —
盗賊	アサシン	6	6	ローグ —
	シャドウ	8	8	クロスボウ,ローグ,ワーラビット バインド,ウィーク
	パラノイア	8	9	グレナディア,グレムリン, ファランクス,ローグ アタック1,ブリザード,シール
	ダンサー	4	4	シーフ,ローグ,ワーラビット ヒール1,アタック1
水兵	ダンスマスター	8	8	アーバレスト,パビルサグ,バリスタ ウインドカッター,バインド,ファイアストーム,ウィーク
	クロコナイト	4	5	マーメイド —
	サーペンナイト	6	7	ソルジャー,ニクシー,マーメイド —
	サーペンマスター	7	8	グレナディア,ディープクロウ,バリスタ プロテクション1
闘士	バトラー	5	4	ソルジャー,ナックル,パイク —
	グラップラー	7	6	グレムリン（ルキノのみ）,タロン —
	バトルマスター	10	9	クルセイダー,グレナディア,クロスボウ,ワーキャット アタック1
	アーチャー	5	3	クロスボウ,ソルジャー,パイク アタック1
弓兵	ハンター	6	3	アーバレスト,シーフ,バリスタ ヒール1,レジスト
	スナイパー	7	4	グレナディア,ローグ プロテクション1,ウィーク

# ユニット別パラメータ表

## 指揮官

武器	属性	名 称	A	D	MR	MV	お金	指揮	EX
剣 歩 兵	野 伏	ファイター	21	19	50	5	200	2	20
		ソードマン	26	23	60	5	300	3	30
		ソードマスター	32	28	70	5	500	3	50
		キング	39	33	80	6	900	4	90
		アデプト	39	33	80	6	900	4	90
		ナイト	26	23	65	5	300	3	30
		ナイトマスター	31	27	85	5	500	4	50
		ビルダー	31	30	50	5	800	3	50
		ワクチン	34	32	70	6	800	3	60
		エンジェルティア	40	27	80	3	900	4	90
斧 槍 兵	飛 兵	アークエンジェル	47	39	90	6	900	5	90
		バーサーカー	22	18	40	6	300	2	25
		ブラックナイト	28	21	50	6	400	3	35
		ダークナイト	35	25	60	6	600	4	55
		ウォリアー	28	21	60	6	400	3	35
槍	飛 兵	コマンド	33	26	70	6	600	4	55
		ロード	24	16	60	5	200	2	30
		ハイロード	29	20	70	5	300	3	40
		ジェネラル	36	24	80	5	500	4	60
		クイーン	44	28	90	6	900	4	90
		ランサー	29	20	75	5	500	3	40
		バルキリー	35	23	85	5	700	4	60
		ロイヤルガード	26	26	95	6	900	4	90
		バードマン	25	18	70	7	350	2	35

武器	属性	名 称	A	D	MR	MV	お金	指揮	EX
槍	飛 兵	バードロード	31	21	80	7	450	3	40
		バルタン	38	26	90	7	650	4	65
	僧 侶	クレリック	21	14	75	6	300	2	30
		プリースト	25	18	85	6	400	3	40
		ハイブリースト	30	24	95	6	600	3	60
		プリンセス	37	29	95	6	900	4	90
		セイント	25	18	85	6	400	3	40
	魔法 使 い	セージ	31	24	90	6	600	3	60
		ソーサラー	22	14	70	6	300	3	30
		メイジ	26	18	80	6	400	3	40
		アークメイジ	33	23	90	6	600	3	60
		ハーミット	26	18	75	6	400	3	40
杖	魔 法 使 い	ヴィザード	31	24	85	6	600	3	60
		エンチャントレス	37	33	90	6	900	3	90
		スカウト	21	21	60	6	200	2	20
		アサシン	25	25	70	6	300	3	30
		シャドウ	31	29	80	6	500	3	50
	盜 賊	パラノイア	34	31	80	6	900	4	90
		ダンサー	21	20	85	4	800	3	50
		ダンスマスター	31	30	95	6	900	4	80
		クロコナイト	22	20	60	7	300	3	35
		サーペンナイト	26	25	70	7	400	3	45
短 剣	水 兵	サーペンマスター	31	31	80	7	600	3	65
		バトラー	21	19	40	5	300	2	25
		グラッパー	26	23	50	5	400	3	35
		バトルマスター	33	26	60	5	600	3	55
		アーチャー	20	12	60	5	300	2	25
爪	闘 士	ハンター	24	16	70	5	400	3	35
		スナイパー	30	21	80	5	600	3	55

# 傭兵

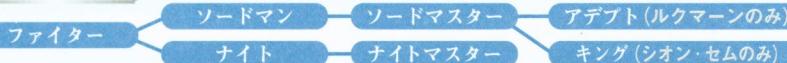
武器	属性	名 称	A	D	MR	MV	お金	指揮	EX
剣	属性	ソルジャー	20	16	50	5	30	40	10
		グレナディア	24	23	75	5	70	100	15
		ドラゴンニュート	26	20	65	5	80	120	20
		うみにん	23	23	70	6	150	50	30
		レギオン	27	24	70	6	160	60	30
斧	野 伏	バーバリアン	21	15	40	6	40	50	12
		バリアント	25	22	45	6	80	110	18
		ミノタウルス	27	19	55	6	90	130	24
槍	槍 兵	パイク	24	14	50	5	50	60	14
		ファランクス	27	21	70	5	90	150	21
		ワーアント	29	19	65	5	100	160	28
		ハーピー	23	17	80	7	50	70	15
		ワイバーン	24	24	90	7	90	130	25
		グレムリン	27	21	75	7	100	140	35
杖	僧侶	モンク	22	13	80	6	50	60	12
		クルセイダー	25	19	90	6	90	150	18
短 剣	魔法使い	マジックガード	22	14	80	6	50	60	12
		シーフ	18	18	50	6	30	40	10
		ローグ	22	22	70	6	70	100	15
		ワーラビット	24	20	60	7	100	110	20
		マーメイド	20	18	70	7	50	70	15
		ニクシー	24	20	90	7	90	130	25
水 兵	盗賊	ディープクロウ	25	19	70	7	100	140	35
		ナックル	19	18	40	5	40	50	12
		タロン	24	23	60	5	80	110	18
		ワーキャット	26	21	55	5	60	120	24
爪	闘士	クロスボウ	20	9	65	5	50	80	8
		アーバレスト	27	11	75	5	60	140	16
		バビルサグ	26	10	70	5	60	150	24
バリスタ		バリスタ	25	10	30	3	70	200	24

# Class Change

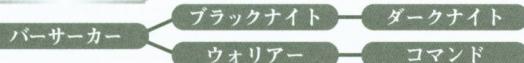
クラスチェンジ

クラスチェンジによる分岐は  
下の表の通り。キャラクターの  
選択によっては、隠しクラスに  
到達することもできる。

～歩兵・剣～



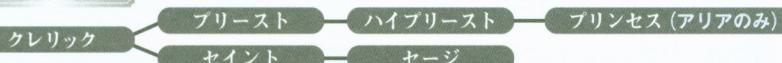
～野伐・斧～



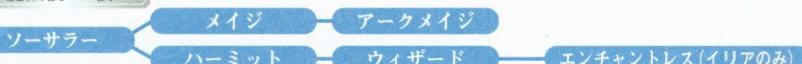
～槍兵・兵～



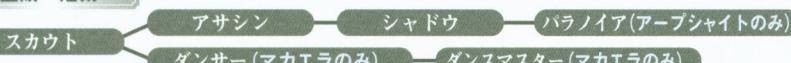
～僧侶・杖～



～魔法使い・杖～



～盗賊・短剣～



～飛兵～



～水兵・短剣～



～闇士・爪～



～弓兵・弓～



※注…( ) のキャラだけがそのクラスになれる。シオンもルクマーンもファイターから始まるが、キングになれるのはシオンだけ。逆にシオンはアデブトにはなれない。主なキャラには、シオンのキングのようにクラスチェンジを3回行ってなれる隠しクラスが用意されている。

# Item

## アイテム

表を見て、それぞれのアイテムの効果を把握しよう。ユニットの特徴に合わせて選ぶことでより効果を発揮できる。

タイプ	名 称	値段	使 用 効 果
指輪	ダガーリング	50	攻撃力+1
	ブレイブリング	350	攻撃力+3
	ボルケイノリング	1300	攻撃力+5
	バーサーキング	2350	攻撃力+8, 防御力-3
	サーダアイリング	3000	攻撃力+6, 攻撃力修正値+1
	レアメタルリング	5500	攻撃力+7, 防御力+1, 攻撃力修正値+2
	レザーブレス	40	防御力+1
	シルバーブレス	400	防御力+3
	バリアーブレス	1500	防御力+5
腕輪	ボーンブレス	2800	防御力+8, 攻撃力-3
	アースブレス	3500	防御力+6, 防御力修正値+1
	レアメタルブレス	5700	防御力+7, 攻撃力+1, 防御力修正値+2
	クロス	150	防御力+1, MR+5
	アミュレット	500	装備者と指揮下の傭兵にMR+10
	ネックレス	1000	指揮官効果範囲+1, 防御力修正値+2
	クラウン	3600	攻撃力修正値+3, 防御力修正値+3
	ヒールイヤリング	1400	毎ターンHPが1回復
	アンク	1700	攻撃力+2, 攻撃力修正値+3
その他	スターピアス	1800	魔法射程+1 (ただし隣接魔法には無効)
	ウイングブーツ	1800	移動力+1
	オープ	1350	MP最大値+5
	ムーンオープ	2600	MP最大値+10, 魔法射程+1
	サンオープ	2600	MP最大値+10, 魔法射程+1
	スペースオープ	3800	MP最大値+20, 魔法射程+1, 魔法効果範囲+1
	鉄アレイ	-	攻撃力+1, MV-1, うみにんが雇える
	ワセリン	-	攻撃力+2, 防御力+5, 防御力修正値+3
	ドレッドノート	-	攻撃力+2, 攻撃力修正値+10
	テスマント	-	防御力+2, 防御力修正値+10
	アサルトスツ	-	攻撃力+10, 防御力+10

MR : 魔法抵抗値

# Magic

魔法

魔法の効果をしっかり把握しておけば、戦闘を有利に進めていける。それぞれの魔法の効果を頭に叩き込んでおこう。

クラス	種類	魔法名	射程範囲	効果範囲	消費MP	効 果	
僧	回復	ヒール1	6	上下左右1マス	2	範囲内の味方のHP3回復	
		ヒール2	6	上下左右1マス	4	範囲内の味方のHP全回復	
	防御補助	フォースヒール1	6	1部隊	3	1部隊全員のHP3回復	
		フォースヒール2	6	1部隊	6	1部隊全員のHP全回復	
	攻撃補助	アタック1	5	1部隊	2	1ターンの間、攻撃力+3	
		アタック2	5	1部隊	4	1ターンの間、攻撃力+5	
	魔法使い	プロテクション1	5	1部隊	2	1ターンの間、防御力+3	
		プロテクション2	5	1部隊	4	1ターンの間、防御力+5	
	攻撃	レジスト	8	1部隊	2	1ターンの間、MR+15	
		アゲイン	3	1部隊	5	1部隊が再行動できる	
	魔法使い	クイック	6	1部隊	5	1ターンの間、MV+3	
魔		ファイア	5	1ユニット	2	火炎弾を敵にぶつける	
		ファイアボール	4	周囲3マス	3	プラズマの火球を敵に放つ	
		ブリザード	0	周囲4マス	3	吹雪を発生させ、敵を凍らせる	
		サンダー	7	1部隊	4	敵の上に落雷。水兵には効果大	
		ファイアストーム	3	周囲3マス	6	爆炎の炎で敵を焼き尽くす	
		ウインドカッター	6	1部隊	7	かまいたちを放つ。飛兵には効果大	
		メテオ	6	周囲2マス	8	隕石を落下させる	
		アースクエイク	0	周囲5マス	12	地震を起こす。飛兵には無効	
		バインド	4	1部隊	3	1ターンの間、敵部隊の移動を封じる	
		シール	5	1部隊	3	1ターンの間、敵の魔法を封じる	
魔	攻撃補助	デクライン	5	1部隊	5	1ターンの間、敵のMR-15	
		ゾーン	6	1部隊	6	1ターンの間、指揮効果範囲を0にする	
		ウィーク	6	1部隊	10	1ターンの間、攻撃力と防御力-3	
		プラスト	2	1ユニット	10	生命エネルギー光線発射。最強魔法	

## STAFF

編集・執筆／渡辺昌俊・清水耕司（超音速）  
本文イラスト／介錯、K2商会  
本文デザイン／守屋裕美・池田裕美江  
デザイン・DTP／守屋裕美・森部佐和子（SuperSonicD.D.）  
池田裕美江・西田佳代子（Flame-S）  
カバーイラスト／介錯  
カバーデザイン／小山力也（ケンコングラフィック）  
担当編集／麻生三矢子  
協力／日本コンピュータシステム株式会社  
株式会社 サンタ エンタテイメント  
榎本岳夫（C・P・BRAIN）

©1999, 2000 NCS キャラクターデザイン：介錯  
©1999 NCS/SANTA

この本に掲載された文章、写真、イラスト等についての責任は全て小社にあります。

ワンダースワン必勝法スペシャル

# ラングリッサー ミレニアム WS ザ ラスト センチュリー

---

発行人 加納 将光

編集人 吉田 陽一

発行所 株式会社 勁文社

〒164-0012 東京都中野区本町3丁目32番15号

電話03-3372-3281(編集)／03-3372-3291(営業) 振替00190-8-13311番

製版所 有限会社 中村写真製版

印刷所 株式会社 エンタープライズ フジオーナー

製本所 明興製本工業株式会社

---

落丁、乱丁本は、当社にてお取り替えいたします。

発行日、定価は、カバーに表示しております。

©2000 Keibunsha Printed in Japan  
ISBN4-7669-3455-5 C0076

©2000 Keibunsha Printed in Japan

“”及び*Wonder-Swan*、ワンダースwanは  
株式会社バンダイの商標です。



©1999,2000 NCS キャラクターデザイン:介錯

# 好評発売中



ワンダースwan必勝法スペシャル  
**デジモンアドベンチャー**  
**アノードティマー・カソードティマー**  
B6判／本体840円+税

2000年4月堂々刊行!!  
ワンダースwan必勝法スペシャル  
**スーパーロボット大戦**  
**COMPACT2**  
第1部：地上激動篇  
A5判／本体980円+税  
4月中旬発売予定

ISBN4-7669-3455-5

C0076 ¥1200E



9784766934557

●定価: 本体1200円 +税

©2000 Keibunsha Printed in Japan

"G" 及び WonderSwan、ワンダースワンは  
株式会社バンダイの商標です。



1920076012006



©1999,2000 NCS キャラクターデザイン:介錯