

SS21



註冊商標 版權必究
疾風の狼

夢幻模擬戰IV

全彩
破關完全攻略

本書所登載圖片、商標，其版權歸各所屬公司所有。

建議售價 390元

The cover art for Langrisser IV features a central character, a young man with white hair and a red and silver armor, holding a sword. He is surrounded by four other characters: a woman with long white hair and a crown-like headpiece, a woman with long green hair, a woman with long blonde hair, and a woman with long pink hair. The background is a soft, hazy landscape with a large, glowing orb in the sky. The title 'Langrisser IV' is written in a stylized, colorful font across the center.

夢幻戦争部Ⅳ

LANGRISSER IV



目 錄

CONTENTS

Ancient times, people had to
battle in order to survive.
Their battle for an affluent
Kingdom became a legend.
The legend is known as...



關於夢幻模擬戰系列

LEGEND OF LANGRISSE	I	004
LEGEND OF LANGRISSE	II	005
LEGEND OF LANGRISSE	III	006
LEGEND OF LANGRISSE	IV	007

基礎知識

BASIC KNOWLEDGE	008
-----------------	-----

拉迪斯 (ランディウス)	020
里奇 (リッキー)	022
菟琪兒 (レイチェル)	024
馬克雷恩 (マクレーン)	026
安吉娜 (アンジェリナ)	028
希法妮 (シェルファニール)	030
維萊 (ウィラー) 提督	032
瑟蕾娜 (セレナ) 將軍	034
朗弗特 (ランフォード) 將軍	036
潔西卡 (ジェシカ)	038
奇薩羅 (ギザロフ)	040
闇之王子 (ボーズル)	042
混沌之王 (カオス)	044

人物介紹

CHARACTER INFORMATION

劇情與地圖

SCENARIO & MAP	046
----------------	-----

資料篇

DATA BOOK	134
-----------	-----

中日譯名對照表

CHINESE VS. JAPANESE	157
----------------------	-----



究極秘密

TOP SECRET

超級金手指

SUPER FINGER

LEGEND OF LANGRISSER I

夢幻模擬戰 I



詛咒之劍起越遠古的時代，於今日解放！
聖劍（ラングリッサー）傳說從遠古時代流傳至今。
據說，持有此劍者可以獲得無限的力量……

慾望深者為奪劍而互殺、善良之人為守劍而拼命。

世人為了此劍，血流成河。

長久以來，這把聖劍都被當作秘劍封印，
由繼承英雄之血的巴爾迪亞王國（バルディア）守護，以防惡人奪取。

但現在，這道堅固的守備已面臨崩壞。

因為，達魯鄂斯帝國（ダルシス）的皇帝，迪可斯（ディゴス）

率領大軍開始進攻巴爾迪亞王國。

狄可的目標就是聖劍。

他已被「利用聖劍，稱霸世界」這個野心迷昏了頭。

●主角／雷丁（レディン） ●女主角／克莉絲（クリス）

LEGEND OF LANGRISSE II

夢幻模擬戰 II



吸取人血，增長邪氣的帝國野心逐漸侵蝕大陸……
雷丁（レディン）為保護聖劍而大戰蘭之軍勢之後的數百年，
巴爾迪亞王國（バルディア）消失，
聖劍變成傳說之劍。

此時，兵士出身的貝爾索哈爾特（ベルンハルト）
建造的雷卡特帝國（レイガルド）利用強大的軍事力量，
開始侵攻大陸各地。
據說，這起事件關係到蘭之王子（ボーゼル）&魔劍（アルザード）。
獲得魔劍的帝國企圖解放魔劍隱藏的真正力量，
完成以前諸王未能達成的野心——統一大陸。
而今，這項計畫正一步步被推進……

●主角 / 艾爾文（エルウィン） ●女主角 / 莉安娜（リアナ）



夢幻模擬戰 IV 005

LEGEND OF LANGRISSE III

夢幻模擬戰 III



人世充滿欲望與願望時，
魁在混沌世界的闇之力就會竄起……

這是一塊利古亞帝國（リグリア帝國）、
可爾西亞王國（コルシア王國）等國環繞富裕王國・
拉卡斯王國（ラーカシア王國）而立的大地。
大地長年和平，讓人幾乎忘了戰爭的存在。

主人公・迪哈德（ディハルト）為進行騎士修行，離開父母・
侍奉王都（ラーカシア）上空的浮遊城之城主・維力姆侯爵（ウィリアム）。

在主人公正式被敍用為騎士之日，利古亞帝國突然來攻。

覬覦拉卡斯豐富物產的其他各國也紛紛出兵……

歷史證明此事是肥沃土地與貧瘠土地之差異所造成的事件。

人世充滿欲望與願望時，魁在混沌世界的闇之力就會竄起……

最具有代表性的就是，魔劍（アルハザード）和為此劍而團結的魔物。

不過，光之女神（ルシリス）從 4 扇門將光之波動送進大地。

預防企圖統治人類界的魔物侵攻。

然而，當這些均衡嚴重崩解時，和平將不再，世界將進入動亂時代……

而今，此事已成事實……

●主角／迪哈德（ディハルト）

●女主角／維莉絲（ティアリス）、蘇菲亞（ソフィア）、琳法妮（リファニー）、莉娜（ルナ）、紀雅（フレア）

LEGEND OF LANGRISSER IV

夢幻模擬戰IV



經過二百年，
人類賜上生命封印的禁忌傳說，
再度綻放光輝！

在遙遠的愛沙里亞大陸（エルサリア大陸），
聖劍&魔劍、人&魔族的攻防於激戰過後，
因光輝末裔・艾爾文（エルウィン）打倒闇之王子（ボーゼル）
和魔族崇拜的混沌之王（カオス）而告結束。
耶士里德王國（エルスリード王國）的首任國王捨命創造的聖劍（ラングリッサー）
也在封印魔劍（アルハザード）後，飛上天界……

經過二百年，在愛沙里亞大陸附近的
雷根布魯克聯邦王國（レーゲンブルク連邦王國）誕生一位野心家。
他的名字叫奇薩羅（ギザロフ）。
野心勃勃的他，使用各種策略，逐漸掌握權力。
他的首要目標是一個和平的小村莊。
這個村子有賴隱藏著魔力的賢者水晶。
奇薩羅為合法奪得這顆水晶，故意對村子課以重稅，使村人謀反。
故事就從這個小村的村長和
主人公・拉迪斯（ランディウス）的乾弟、乾妹引發的謀反開始。

●主角／拉迪斯（ランディウス）

●女主角／露琪兒（レイチェル）、魔法使（シュルファンール）、安吉娜（アンジェリナ）、翠響輝（セレナ）、莉絲（リスタール）



夢幻模擬戰IV 007



BASIC

KNOWLEDGE

基礎知識

BASIC KNOWLEDGE

CONTENTS

遊戲開始的方法	010
遊戲結束	010
操縱器的操作	011
遊戲的玩法	012
① 大陸表示, 序幕	012
② 作戰準備	012
③ 作戰開始	013
④ 畫面的看法	013
部隊的能力與參數	015
關於轉職	015
攻擊相關表	015
選單畫面的指令說明	016

【遊戲開始的方法】



只要將 SEGA SATURN 的 CD 正確地裝到主機上，然後打開電源，即可開始遊戲。此時只要按下開始鈕，即會變成標題畫面。然後再按一次開始鈕，即會變成選單畫面。請利用方向鍵選擇「START」、「LOAD」、「OPTIONS」的其中一個之後，再按 C 鈕決定。

- 選擇「START」，即可從頭開始玩。首先決定主人公的名字〈初期：拉迪斯(ランディウス)〉。請利用方向鍵移動游標，再按 C 鈕決定文字。要修正時按 B 鈕刪除。若已決定好名字，就將游標移到「結束(終)」上，再按 C 鈕決定。接下來就會開始進行莉琪兒(レイチェル)的占卜。以此來決定主人公的能力。
- 選擇「LOAD」，即可從上次存檔處開始玩。
- 在「OPTIONS」中，可以改變各種設定。(參照 P17「設定選單」)

【遊戲結束】

只要符合各劇情敗北條件的其中任何一項，遊戲就會隨之結束。此時，只要按開始鈕，就會回到序幕示範畫面。

『關於存檔』

存檔又分成「劇情過關時的存檔」、「劇情途中的存檔」，以及「作戰準備中的存檔」三種。

☆劇情過關時的存檔

每當劇情結束時就會出現，最多可以保存 3 筆資料。

☆劇情途中的存檔

只能保存一個劇情中的資料。此種存檔在與強敵戰鬥前等最能發揮作用。請參照 P17「設定選單」來進行此種存檔。

☆作戰準備中的存檔

在劇情途中，可從「作戰準備」重新開始，是最能發揮效用的存檔方式。

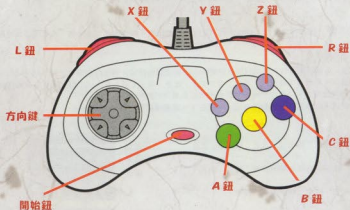
『關於讀檔』

讀檔與存檔一樣也分成三種，即從「標題畫面」、「設定選單」或是「作戰準備畫面」進行。插入記憶卡，就會出現主機 RAM 及記憶卡 RAM 的選擇。





【操縱器的操作】



	選單畫面等	遊戲進行中
方向鍵	移動游標 / 換頁	移動游標 / 換頁
開始鈕	傭兵・道具・魔法說明	開啟設定選單
A 鈕	不使用	移到人物上按住此鈕，即會表示其移動範圍
B 鈕	取消	取消
C 鈕	決定	決定 / 表示指令選單、部隊資料
X 鈕	不使用	游標移動快速化
Y 鈕	不使用	表示 HP 值的 ON/OFF
Z 鈕	不使用	按住期間可刪除情報視窗的資料
L・R 鈕	不使用	使游標回到可以命令人物身上

重點

- ※基本操作如下：決定進行會話及事件時按 C 鈕；要回到前一個畫面及取消時按 B 鈕。另外，同時按他 A・B・C 鈕及開始鈕就會回到標題畫面。
- ※在畫面上出現人物的會話訊息時，只要按 B 鈕，訊息即會快速的進行。

【遊戲的玩法】

此款遊戲的玩法如下：只要符合勝利條件，就可以不斷地過關。

1 **大陸表示・序幕** 表示故事及劇情的勝利條件、敗北條件。

2 **作戰準備** 由指揮官配置、確認敵勢力之後，僱用士兵、裝備道具加強防備，接著便準備出擊。

『兵士配屬』

由每個指揮官（人物）來進行。可以利用方向鍵的上下來改變指揮官。等選擇指揮官之後，接下來就要決定想要僱用的傭兵。利用方向鍵選擇「增加（増やす）」或是「減少（減らす）」，再利用 C 鈕來增減傭兵。按 B 鈕回復選擇指揮官。只要按開始鈕，即會出現該名傭兵的說明。

※在該劇情所僱用的傭兵只有該劇情有效，所以在下一個劇情必須再重新僱用。

『商店』

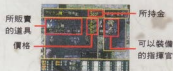
在此進行道具的買賣。請選擇「購買（購入）」或是「出售（賣卻）」。

選擇道具時，在道具名稱的開頭會有「武器、防具、其他」的圖示。

※只要按開始鈕，就會出現該道具的說明。

●購買（購入）……購買道具時，可以裝備的人物就會出現在畫面右方。同時，道具的參數會出現在畫面下方。

●出售（賣卻）……已經被人裝備的道具會變暗表示。只要將游標移到該道具上，裝備該道具的人物就會出現在畫面右方的裝備者欄。



『道具裝備』

選擇裝備道具的人物，以「武器」「防具」「其他」的順序裝備道具。在畫面下方會表示出裝備該道具時參數的變化。

無法裝備的道具不會出現在畫面上。

※只要按開始鈕，就會表示出該道具的說明。其他人物所裝備的道具則會變暗表示。



如同兵士配屬及指揮官配置時，只要在選擇指揮官的場所按開始鈕，就可以看到該人物所能使用的「魔法、召喚、技能」。剛開始會表示魔法，之後只要利用 C 鈕即可轉移到召喚一技能。

『指揮官配置』

選擇所要配置的指揮官，然後配置到地圖上。只要將指揮官配置到附有記號的地方，也就能同時配置傭兵。有的劇情會硬性規定配置地點。此時，指令就會變暗，只能進行地圖的確認。

『SAVE』

可以存檔。這裡是指在 P10 所說明的「作戰準備中的存檔」。

『LOAD』

重新叫出先前存檔的資料。

『出擊』

等所有準備結束之後，便是出擊的時候了。只要選擇此指令，即可開始作戰。



3 作戰開始

對我軍指揮官所統率的士兵部隊下達命令並進行戰鬥。以「判斷力」為基準決定行動順序，接著執行戰鬥。按開始鈕之後即可看到前六個行動順序。同時，也能以右上的數字來確認。只要符合勝利條件，即能前往下一個劇情。若符合敗北條件，遊戲隨即結束。

※ HP 成為 0 的部隊就會自動消失。只要打倒敵人，就會累積經驗值，所以不妨多打倒敵人來培育強力人物。另外，即使是指揮官的傭兵打倒敵人，經驗值也會累積到該指揮官身上。

※ 當指揮官的 HP 變成 0，該部隊就會全滅。此時只能得到所消失部下經驗值的二分之一。

4 畫面的看法

畫面上會表示出各種的情報。



『部隊的看法』

通常己方部隊是面向右方，敵方部隊面向左方。

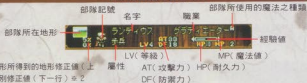
※ 只要按 Y 鈕即可使「HP」及「指令圖示」ON/OFF。

『情報視窗的看法』 用語說明請參照第 14 頁

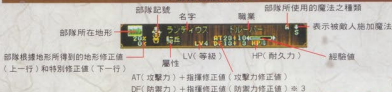
◆ 游標不在部隊上



◆ 游標在指揮官部隊上



◆ 游標在傭兵部隊上



情報視窗中的用語說明

魔法的種類和記號

綠色的文字(向己方同伴施加就會變得有利的魔法)

a = 攻擊 1(アタック 1)、A = 攻擊 2(アタック 2)

p = 防禦 1(プロテクション 1)、

P = 防禦 2(プロテクション 2)

R = 抵抗(レジスト)、f = 快速(クイック)

黃色的文字(被敵人施加的話則會變得不利的魔法)

S = 催眠(スリープ)、Z = 阻斷(ゾーン)、

M = 沉默(ミュート)

D = 衰弱(デクライン)、C = 混亂(コンフューズ)、

l = 緩慢(スロー)

石 = 石化、P = 毒、マ = 麻痺(マヒ)

用語解說

※ 1 地形修正值：受地形效果影響所造成的防禦變化值。

※ 2 特別修正值：根據軍隊的屬性(移動狀態)和地形效果而產生的防禦變化值。(舉例來說，人魚在水上很強)。

※ 3 指揮修正值：在指揮官指揮範圍內的部下所增加之能力值，有攻擊力修正值(A+)、防禦力修正值(D+)和魔法耐性修正值(M+)。指揮官本身並沒有增加。指揮範圍外的傭兵是 A+、D+減 10、M+減 20。

『戰鬥畫面』



修正值

只有部隊在指揮範圍內戰鬥時有效。指揮官所擁有的攻擊、防禦修正值會施加在其中。只是，對指揮官本身的戰鬥沒有影響。

地形效果

根據此地形的特色，防禦力也會增加。就連部隊的性質(移動形態)也會有變化。

HP(耐久力)

HP減少，攻擊回数就會減少。

指揮官的臉

表示部隊指揮官的臉。

經驗值參數

參數足夠，等級就會上升。

『關於指揮範圍』

地圖上閃爍的部分是指揮範圍。根據所屬顏色各有不同。



『會話』

可用 B 鍵讀會話消音和訊息表示高速度。



『檢查參數』

把游標移動到部隊上後按 C 鍵，會顯示出參數。

此時按開始鈕，也會顯示出傭兵說明。

若有初次遇見的敵人，檢查敵情也是重點。



【部隊的能力與參數】

全部隊的能力

職業	部隊的職業。根據職業的不同各參數也有所不同。
A 或者 AT(攻擊力)	數值愈大，給予敵人的損害愈大。
D 或者 DF(防禦力)	數值愈大，敵人給予的損害愈小。
判斷	這個數值愈高，執行命令的次數也愈多。判斷力 50 以上的人物，一回合會有一次以上的命令。未滿 50 的部隊，則有些回合會無法執行命令。另外使用魔法時，因為是在魔法的詠唱時間內把次回合的時間計算出來，所以和判斷力沒關係。
HP(耐久力)	最大 10，受到攻擊會減少。變成 0 時，部隊會消滅。
屬性	相容性和地形效果等變化。
MV(移動力)	使用移動指令一次可移動的距離(格)。實際的移動量會受地形的影響。
魔法耐性	表示對魔法的魔法耐性，有炎、冷風、大地、風、雷、精神、物理 6 種屬性。數值愈高，對魔法的耐性也就愈高。而數字用「...」時，則表示魔法對其無效。文字是黃色時，則表示會吸收魔法(可回復 HP)。

指揮官的能力

名字	指揮官的名字。
L(等級)	經驗值累積，等級就會上升。等級升高，戰鬥則變得更有利。而且，等級若變成 10，就能夠轉職(轉職後等級會回到 1)。
經驗值參數	本身(指揮官)或所屬部下擊倒敵方部隊時，經驗值會增加。經驗值的參數如果足夠的話，部隊會自動地提升等級，能力也會上升。
指揮範圍	顯示部下戰鬥時的領域半徑。這個域加上了對戰鬥有利的各參數值。參數值愈大，就可在廣大範圍內讓部下從事有利的戰鬥。地圖上，以指揮官為中心的藍色閃爍領域，便是指揮範圍。
攻擊力修正值 A +	在指揮範圍內的傭兵攻擊力累加值。
防禦力修正值 D +	在指揮範圍內的傭兵防禦力累加值。
魔法耐性修正值 M +	在指揮範圍內的傭兵魔法耐性累加值。
MP(魔法值)	可以使用多少次魔法的基準。
使用魔法	依據職業不同，所能使用的魔法也會不同。等級上升後魔法效果也隨著提高。
召喚	覺醒時，從兩者之中擇一。選擇時可拉開按鈕，來觀看參數說明。
特殊能力	自動被使用的特殊能力。只是，能夠使用的特殊能力依指揮官而異。

【關於轉職】

等級達到 10 就可以轉職。

在每個等級所擁有的傭兵、魔法或成長率，都已被設定好了。



【攻擊相關表】

●相當有利
○有利
▽不利
×相當不利

例：步兵對槍兵的攻擊為「有利」。

攻擊\防禦	步兵	上陸兵	騎兵	不死騎兵	槍兵	僧侶	神官戰士	對魔僧侶	飛兵	對空飛兵	不死步兵	靈	魔族	獸人
步兵			▽	▽	○									
上陸兵			▽	▽	○									
騎兵	○	○			×	○	○	○			○			
不死騎兵	○	○			×	○	○	▽			○			
槍兵	▽	▽	●	●		▽	▽	▽						
僧侶					○						●	●	○	○
神官戰士			▽	▽	○						○	○	○	○
對魔僧侶			▽	▽	○						●	●	●	●
對空飛兵									●	●				
不死步兵			▽	▽	○	×	▽	×						

●步兵：步兵、魔術師、召喚術師、盜賊、山僧(野伏)

●騎兵：騎兵、特殊騎兵、重裝騎兵

●神官戰士：神官戰士、僧侶

○無相容性：水上弓兵、弓兵、機械弓兵、長距離弓兵、短距離弓兵、弓騎兵、龍、精靈

■弓兵的注意要點

與以往的「夢幻模擬戰」系列不同，此作中的弓兵對飛兵並沒有作有利的修正。

不過，對於直接攻擊則變成非常不利。

這裡所謂的弓兵指的就是弓兵、長距離弓兵、短距離弓兵、機械弓兵、弓騎兵、水上弓兵、弓裝備指揮官。



【選單畫面的指令說明】



時間經過，遇到可以命令的部隊，就會出現指令。指令的內容視「指揮官」、「傭兵」、「召喚魔獸」而異。此外，在指令出現時按下 B 鈕，便可確認地圖。此時若按下開始鈕，就會顯示出設定選單。還有，在確認地圖後，若想要搜尋正在等待輸入命令的部隊時，只要按下 L 或 R 鈕，游標就會移到正在等待輸入命令的部隊上。

〔注〕只針對行動順序的部隊（非處於等待輸入命令的狀態，無在移動，且隊員不表，會同時表示在設定選單畫面的右方。

〔注〕傭兵的指令選單分為「指揮官」一個選項下只讓該部隊「移動」和「攻擊」的命令，另一個是，只要按下方向鍵的左右，就可對全體傭兵下達「命令」、「終了」、「待命（待機）」3 種命令。

移動（指揮官、傭兵、召喚魔獸共通）

會顯示出可在地圖上移動的範圍，只可對正處於等待輸入命令狀態的己軍部隊下達命令。利用方向鍵移動「靴子」型的游標，決定好移動場所之後按 C 鈕暫時決定（在此階段時可按 B 鈕取消），接著再按一次 C 鈕正式決定。在移動場所的暫時決定狀態時要是位於可攻擊敵人的距離之內，便可直接攻擊敵人。

攻擊（指揮官、傭兵、召喚魔獸共通）

選擇本指令，或是在利用「移動」指令執行移動的暫時決定狀態位於可攻擊敵人的範圍之內時，游標就會變成「劍」或「弓」型。此時，可以對在攻擊可能範圍之內的一個敵部隊發動攻擊。不過，要是己方發動攻擊，敵方也會加以反擊。不想攻擊時，請將游標移到己方部隊，按下 C 鈕（若是在移動的暫時決定狀態進行攻擊，游標就會變成「OK？」），確認之後再度按下 C 鈕。

〔注〕部隊的攻擊範圍與該部隊部隊的上下左右之敵部隊，不過精靈（エルフ）和魔劍兵（バグス）等持有特殊技能的部隊卻可進行遠距離攻擊，若利用這些對的範圍外來進行攻擊，就不會受到反擊。

魔法（指揮官、召喚魔獸）

畫面會顯示出魔法的選單，可選擇想使用的魔法。一按 C 鈕決定好魔法，就會在地圖上表示出射程距離（魔法所及的距離）。此時游標會變成「手杖」型。將「手杖」型游標移到想對其施展魔法的地方按下 C 鈕，就會表示出魔法的效果範圍。做好確認之後再度按下 C 鈕，就會開始吟唱魔法。執行之前可按 B 鈕來取消。

各魔法都有固定的 MP 消費值，殘餘 MP 不足時，便無法使用。

可使用的魔法很多，無法全部表示在 1 個畫面時，會接續到下一個畫面。可利用方向鍵的左右進行頁數的切換來查看下一頁。在選單畫面按下開始鈕，就會出現魔法的說明。



待命（待機）（指揮官、傭兵、召喚魔獸共通）

稍微延遲輸入命令。想配合指揮官和傭兵的行動時機時，或想關閉使用魔法的時機時本指令可發生效用。

不過，若是傭兵時，只要有一位正在行動，就無法選擇待命指令。

治療（僅限於指揮官）

使用了本指令的指揮官可回復 3HP、2MP。而每次劇情一過關，HP 和 MP 就會完全回復。

召喚（僅限於指揮官）

進行召喚魔獸。按下開始鈕就會出現說明。

指令（僅限於傭兵）

以傭兵選擇「終了」時，未行動的部隊會遵從本指令內容自動行動。指令內容有「通常」、「防禦」、「戰鬥」、「手動」4 種。（請參照次頁）



通常

以 HP 少的敵人為中心，對較弱的敵人發動攻擊。



防禦

經常跟隨在指揮官的上下左右，不會自行發動攻擊。



戰鬥

比「通常」更為好戰，但是卻不會發動不利的戰鬥。



手動

無法進行自動操作。

終了 (僅限於傭兵)

結束指令，未行動的部隊會遵從指令，自動行動。

設定選單



遊戲中若按下開始鈕 (或是在將游標移到部隊以外位置的狀態下按下 C 鈕)，就會出現「設定選單」。請選擇想執行的指令後按下 C 鈕。畫面右方會顯示出行動順序表，藍字是代表己方、白字是 NPC、紅字是敵方。另外，在名字前方豎著旗子的是指揮官。

勝利敗北條件

表示遊戲中的劇情之勝利條件、敗北條件。

SAVE

存檔：可在劇情進行途中存一次檔。

LOAD

讀檔：叫出存檔的資料。

コンフィグ

設定：可設定各式各樣的遊戲環境。請利用方向鍵的上下來選擇指令，利用左右進行變更。決定後可利用 B 鈕返回原畫面。



メッセージ速度

訊息速度：可設定訊息進行的速度。

SLG 速度

可設定遊戲的速度。

戰鬥シーン

戰鬥畫面：可省略戰鬥畫面。「リアル」(真實) 時只能觀看 PC 那邊的戰鬥。

音聲

聲音：可 ON/OFF 效果音和配音。

BGM

背景音樂：可進行立體音、單音的切換。

情報バー

情報資料：可變更情報視窗的背景。





CHARACTER

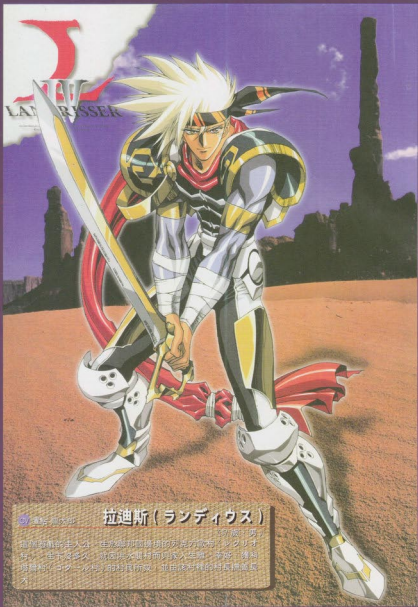
人物介紹

CHARACTER INFORMATION

CONTENTS

拉迪斯 (ランディウス)	020
里奇 (リッキー)	022
菫琪兒 (レイチェル)	024
馬克雷恩 (マクレーン)	026
安吉娜 (アンジェリナ)	028
希法妮 (シェルファニール)	030
維萊 (ウィラー) 提督	032
瑟蕾娜 (セレナ) 將軍	034
朗弗特 (ランフォード) 將軍	036
潔西卡 (ジェシカ)	038
奇薩羅 (ギザロフ)	040
闇之王子 (ボーゼル)	042
混沌之王 (カオス)	044

INFORMATION



CV 遠藤 雄大郎

拉迪斯 (ランディウス)

CV 廣瀬 勇

這個故事的主人公。生於維加蘭國被稱的列兒芬歌村（レクリオ村）。生下來没多久，就因為水腫病而與家人生離。幸得「德科貴族村」(ゴクール村)的村民所救，並由該村裡的村長擔當養父。



●黑白畫像



感情融入 IN

繼承經過 200 年之聖劍傳說的主人公！



村長的親生兒子·里奇(リッキー)和女兒·露琪兒(レイチェル)敬主人公如親兄。遊戲序章的目的是：取回神奇魔羅(ギザロフ)用於擊走的「賢者水晶」和精確的露琪兒。在遊戲中，可以欣賞「巧遇迷途少女」、「因洪水之災而離開家人」等等高潮。玩家可以透過各種船隻創的新傳說。

FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



憤怒的表情



悲哀的表情



幼少的表情



幼少的表情



↑奇蹟靈樹是相當重要的鎮的鎮主。自願接管小村庄，他的目標是「賢者水晶」。



↑主人公的對象全部是女性。主人公等人救助、重生的生靈是死靈軍。共有 2 種。

Start in Scenario 0

戀愛模擬要素與多重劇情、多重結局

這次也有在前作「III」為大眾所熟悉的戀愛事件，女主角依會詞選擇而定。女主角的好好度會影響在遊戲高潮發生的告白事件之結果。而且，結局會因各種條件而變化。如果沒有老老實實地賺取經驗值，很難看到所有角色的快樂結局。

Class Change & Class Up

開始時的角色變遷會影響基本狀態

主人公的狀態依遊戲開始時，即露琪兒的問題而定。但這位女主角的好好度或戰鬥能力會附加到該數值，尤其是第 1 類和第 2 類是決定轉職種類的重要問題，對遊戲的進行極為影響(請參考角色變遷項)。主人公不僅可以變成劍士類型、魔法使類型，還可轉成強力的薩滿職業，可說是萬能類型的角色。

主人公的轉職表

第 1 轉職→1 劍	第 2 轉職→1 劍	第 3 轉職→1 劍	第 4 轉職→1 劍
第 1 轉職→2 劍	第 2 轉職→2 劍	第 3 轉職→2 劍	第 4 轉職→2 劍
第 1 轉職→3 劍	第 2 轉職→3 劍	第 3 轉職→3 劍	第 4 轉職→3 劍
第 1 轉職→4 劍	第 2 轉職→4 劍	第 3 轉職→4 劍	第 4 轉職→4 劍

種類 A	種類 B	種類 C	種類 D
1 劍	2 劍	3 劍	4 劍
1 魔法	2 魔法	3 魔法	4 魔法
1 薩滿	2 薩滿	3 薩滿	4 薩滿
1 聖職	2 聖職	3 聖職	4 聖職

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:01



in Scenario:12

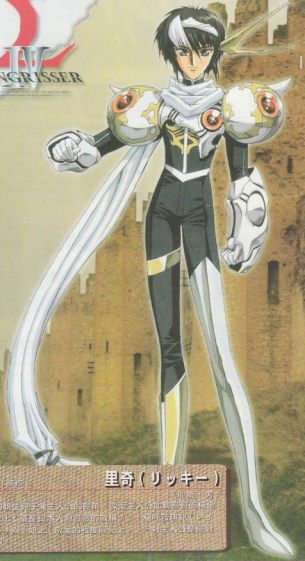


in Scenario:17



in Scenario:23

III
IV
LANGRISSER



CV 石川英郎

里奇(リッキー)

（声優：男）

利夫的親生兒子兼主人公的勁敵。被魔王公和親野宮高杉比呂（兒七）這是日本人的愛稱的敬稱了。· 利奇諾貝兒（レイナベル）為「如上（最愛的女性何兒上）。· 對主人公是絕對的信賴。



●黑白畫像



感情融入 IN

我是美的使者，世上的女孩啊，請聽我說！

村長的親生兒子兼亞琪兒(シチル)的弟弟，歌拉迪斯(ラヂウス)如親兄，抱持著絕對的憧憬。對自己相當有自信，能近自戀。主張男女平等，對女孩子非常溫柔。接受在女生面前露臉，對遊戲序聲登場的魔法師(シェラフニア)一見鐘情。個性率真、熱情，不會隱藏自己的感情。一樣稱子過到底。這種熱情的個性可說是他的最大魅力。美員身為戰士的天賦與精通魔法的實質是得自村長的遺傳？



FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



害羞的表情



悲哀的表情



笑的表情



◆這是劇情中A一變此的
事件，選擇是否會變成情
本人和是否會變成情

Start in Scenario 1

因原氏的描圖設計而從丑角的設定變成溫柔的美男子據說，企画遊戲之初，里奇是被設定成會稱自己為「俺」的丑角。直到設計人員看到原氏完成的描圖，才變更設定，使他成為高小生。雖然在序盤可能會被誤認為只是普通的步兵戰士，但只要不斷提升等級、進行轉職，就會逐漸發揮本領。可以轉職成運用各種攻擊魔法之魔法使的最高職業。

Class Change & Class Up

可以成長為一流的戰士或魔法使，值得用心培育！

初期設定的判斷力是 50 (主人公是 40)。在遊戲序盤，雖然戰鬥表現不如主人公，等級也不斷提升，但只要獲得經驗、習得「雷(サンダー)」等等攻擊魔法，就可用法使的身份，馳騁戰場。不論劇情分歧怎麼影響遊戲展開，里奇都會陪著主人公走完整程，可說是重要的旅行伙伴。

里奇的轉職表

	門衛士 (ガードエース)	格鬥王 (バトルマスター)	大劍師 (ソードマスター)
戰士 (ファイター)	魔導師 (マジシャン)	將軍 (ジェネラル)	海軍士 (シーボート)
	魔術士 (ソーサラー)	騎士 (メイジ)	武師 (ウォリアー)
			大騎士 (アークメイジ)

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:03



in Scenario:06



in Scenario:12



in Scenario:17

◆不論劇情怎麼分歧，
里奇都會陪著主人公一





CV: 佐々木愛

菀琪兒 (レイチェル)

（声演：女）
村長的親生女兒兼其孫，與「千」的胞姐。稱主人公為「小曾」。內心對神亦深愛萬分。從動畫最終時的台詞可知，她是個愛指婚的痴態女孩。不過是否因村長罪惡的緣故，而賦予非比尋常的魔法呢？



●黑白畫像



感情融入 IN

持有罕見魔法資質的嬌嬌女！

女主角之一、生性愛衝動、膽和主人公、拉達斯(ランディウス)是親兄妹的關係，但對她而言，拉達斯不只是哥哥，因被奇薩羅(ギザロフ)發現具有魔法使素質而被綁走。之後，雖會回歸小孩，但沒多久又失去記憶，故事會因奇薩羅的策劃而往意外的方向發展，拉達斯可以將她救離奇薩羅的魔掌嗎？



FACE IN SCENE

平常的表情



驚愕的表情



害羞的表情



笑的表情



高興的表情



拒絕的表情



高興的表情



高興的表情



無精打采的表情



↑奇薩羅的魔眼作怪，拉琪兒對自己的呼喚毫無反應。



→拉琪兒打醒不醒，小隊的兩位成員都很擔心，就儘自己的職責去安慰她。

Start in Scenario 4

拉琪兒溫柔的呼喚令玩家心懷獲

遊戲開始時，主人公只將拉琪兒當作乾妹看待，這一點可從第4話『兄妹之絆(兄妹の絆)』的女主角選擇問題窺知一二。之後，拉琪兒會因在遊戲中喪失記憶等事件的發生，常常和小隊共同行動，但是，主人公慢慢發現拉琪兒在自己的心中佔有重要的份量。

Class Change & Class Up

提升等級的機會不多，千萬別錯過！

奇薩羅的猜測沒有錯，拉琪兒確實具備了罕見的魔法素質。不過，因她和小隊一起行動的機會不多，所以很難將她培育成上級職業，最有效率的培育方法有以下3種。第1種：積極使她回復小隊的HP；第2種：先消耗敵指彈的HP，再將拉琪兒給予致命的一擊；第3種：活用道具。善用這3種方法，可以有效率地使拉琪兒成長。

拉琪兒的轉職表

治療師 (ヒーラー)	騎士 (クレリック)	聖騎士 (バロディオン)	聖者 (セイント)
巫師 (ウィッチ)	法師 (マジック)	歌師 (ソング)	大牧師 (ハイプリースト)
巫師 (ウィッチ)	巫師 (ウィッチ)	一日法師 (ワンデー)	大祭司 (アーケメイス)
			巫師 (ウィッチ)

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:00



in Scenario:01



in Scenario:03



in Scenario:??

→拉琪兒的魔法資質在拉琪兒的體內。

→奇薩羅將利刺刺進拉琪兒的魔法，等拉琪兒醒來。

→面對「小新」的覺醒，拉琪兒這種悲劇的覺醒，怎麼可能呢？

→拉琪兒失憶前，拉琪兒的靈魂進入拉琪兒的體內。





◎ 角色介绍

馬克雷恩 (マクレーン)

【年龄】男

在冷血残酷的战场上，马雷恩已经过了1年。而且，理想夥伴舍命的战死，到新的「マリア」也下落不明。自己也变成了偏面暴暴的魔物攻击。追究这是怎么回事……为了找回失落的记忆，开始这麽多令人不解的冒险和冒险之旅。



●黑白畫像



感情融入 IN

傷痕累累的外表下，隱藏著悲傷的過去！



馬克雷恩因外表「醜惡」而受人排擠，非常孤獨。對隨遇而安，時間已過了一年。為了知道在這段自己毫無記憶的日子裡究竟發生什麼事，失蹤的妹妹究竟在何處，他隱藏了盡是傷痕的身體和機械製的左眼。馬克沒有目的地的旅行，所幸，在與主人公相遇，結伴同行的期間找到了一些線索。

FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



笑的表情



悲哀的表情



憤怒的表情



驚愕的表情



這是回到記憶時的回憶畫面。馬克尋失去的記憶和失蹤的妹妹，開闢自己的身體之謎而展開旅程。



在救出主人公的妹妹之際，同時，馬克找回妹妹的記憶，並且回憶起了片斷的記憶。

Start in Scenario 2

漸漸為找回失去之記憶和妹妹的消息的孤獨男子

在第二話「流浪的戰士（放浪の戰士）」和主人公一行人偶然相遇。出外找尋失去之記憶和妹妹的消息的馬克雷恩對以強敵的兄妹之陣聯擊的主人公一行人之遭遇感同身受，願意幫忙。戰鬥知識豐富的他，會教授主人公「三者互制（步兵、騎兵與騎兵的屬性關係）」的戰鬥基本法則。經過數場戰鬥後，便會知道彼此的人是一樣的。

Class Change & Class Up
體會不同於其他角色的轉職魅力

加入小隊之初，馬克雷恩可以僅用槍兵與步兵。而且，等級一上升，就可僅用水上兵。軍隊有水上兵的時候，如果玩家的戰鬥方法得當，就可大幅變更戰略，使進軍變得更有利。建議藉著和使用回復魔法的角色之連携提升等級，使他轉職成最高級的職業。原因是，如果他裝備了「速度之靴（スピードブーツ）」，將會變成絕大的戰力。

馬克雷恩的轉職表

戰士 (ファイター)	海兵 (キャプテン)	海騎士 (サーベント)	海騎士 (サーベントロード)
門衛士 (グラディエーター)	將軍 (ジュネラル)	大劍師 (ソードマスター)	大劍師 (ソードマスター)
	刺客 (アサシン)	光劍 (マーシャル)	刺客 (アサシン)

Chapter in Scenario : EX



In Scenario:02



In Scenario:03or04



In Scenario:08



In Scenario:16

在「Scenario 02」的任務中，馬克雷恩(マーカー)將...

在「Scenario 08」的任務中，馬克雷恩...

在「Scenario 16」的任務中，馬克雷恩...



IV LANGRISSER



CV 水樹 久美子

安吉娜 (アンジェリナ)

36歳、女、
トリス西王国・カコンジス王国の公主。右位名騎士法姫（ジ
シカマ・ニール）の懸崖瑞姫姐。一般人人気の萌系、並持美
複雑の清純、無邪個性外尚好勝、但北有其隠秘的一面。



●黑白畫像



感情融入 IN

回憶是個小小的傳說，有時會決定一個人的命運！



不知是否自幼時就被母親交待：「你比較堅強，要好好照顧姐姐」，凡事都很獨立。為了保護軟弱的妹妹，努力奮鬥，鍛鍊自己，因而給人男性化的印象。雖然個性看起來和雙胞胎姐姐-萊法妮截然不同，但事實上也有溫柔、脆弱的一面。

FACE IN SCENE

平常的表情



憤怒的表情



撤退的表情



害羞的表情



幼少的表情



幼少的表情



↑卡尤亞王城老將-弗因(ブルーノ) 暗殺-安吉娜變為父親殺手.....



▲莉艾之類，弗因則是4次向佛古利發覺魔法的攻擊，但佛古利沒反应的

Start in Scenario 3

統率飛兵的女戰士。重點是提升防禦力與魔法抗性。

在第三話「雙胞胎公主(雙子のプリンセス)」以飛馬騎士的身份登場。在格聯邦軍團圍住、身陷險境之際，獲得前往奇羅羅(ギザロフ)宅邸的主人公所救。因奇羅羅之謀而被聯邦總帥的安吉娜一行人和同樣是格聯邦總帥的主人公一行會合，展開救救琪琪兒(レイチェル)之旅。

Class Change & Class Up

在遊戲中裝備天空射擊(スカイアチャー)擁有超擊退，等級轉職

在遊戲中，可讓安吉娜負責攻擊魔法使和可兵，她的部隊具有很高的判斷力，適合作先鋒部隊。不過，在序盤的連環戰鬥力稍差，必須增加武裝。因此，在未獲得適合的武裝之前，必須利用天空射擊確實打倒敵人以賺取經驗值並提升等級，待獲得適當的武裝與防具，再藉「速度之戰(スピードブーブ)」增加飛行距離，迅速地以閃電攻擊解決湧來的敵人。

安吉娜的轉職表

飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)
飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)
飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)
飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)	飛馬騎士 (バガサロド)

Chapter in Scenario : IX



in Scenario:04



in Scenario:12



in Scenario:12



in Scenario:16



III
IV
LANGRISSE



01 02 03

希法妮（シェルファニール）

「牧師」の
トモの一人。カウンスピアに居る中、安んずるアンジェリ
カに憧れ、偶然勇者と交い入る入交。10年ほど前、勇者
が長年大敵と闘った有様を前に、勇者の一人の身代り、前住居
人間。



●黑白畫像



感情融入 IN

卡戈西王國的聖女，受所有國民愛戴！



外表美則內心剛強，愛國家、愛家人、愛朋友，以魔法使的身份登場，用攻擊魔法應戰，以人質身份留在聯邦國的兄弟倆死後，她和妹妹便變成人質，住進聯邦國的聖女王爺（リファース）的居城，但沒多久就收到「母親病危」的消息，獲准暫時回國。怎料，野心勃勃的奇羅羅（ギザロフ）藉此大作文章……結果，這件事成了聯邦軍侵略卡戈西王國的藉口。

FACE IN SCENE

平常的表情



不安的表情



憤怒的表情



害羞的表情



驚訝的表情



↑使她轉變成移動能力一流的魔法使，就可與一位與眾不同的魔法使享受遊戲。



↑擊決定這遊戲的動向，並不是再與她和其他角色的轉職感到疑惑。

Start in Scenario 4

嚕嚕希法妮的陣石攻擊會是不錯的經驗！

歷經父親死亡、和許多伙伴邂逅，逐漸步上女王之路的她，也是愛慕法入公的女主角之一。此作的劇情分成3個部分，在聯邦國、魔族、卡戈西王國這種複雜的關係中，她有可能是敵、也有可能是友。換句話說，她是一位會令玩家內心糾結的角色。如果她成了敵人，將是一位能隔空攻擊魔法的超級勁敵。

Class Change & Class Up

左右小隊全員轉職的希法妮之育成法

希法妮一在劇情3登場，就會使用攻擊魔法。因此，大部分的玩家可以從遊戲一開始就在不知不覺中，常常偷練她的魔法，使她的經驗值增加。在這種情形下，若她習得「雷轟（マンダーストーム）」之類的集體攻擊魔法，就有可能發生一人獨佔經驗值的情形。總之，若法妮會左右小隊全體的戰鬥方式，必須特別留意。

希法妮的轉職表

法師 (ウォーロック)	巫師 (シューマン)	召喚師 (サマナー)	巫術師 (ワザード)
法師 (ウォーロック)	魔導士 (ソーサラー)	騎士 (メイジ)	大魔師 (ソッドマスター)
		魔角獸騎士 (ユニコーンナイト)	大術士 (アークメイジ)
			魔角獸領主 (ユニコーンロード)

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:18



in Scenario:18



in Scenario:18



in Scenario:18

↑除了魔法的職業之外，還可以轉職成這種戰鬥風格的職業。

↑對發動一變(レベリング)的敵人發動「レベリング」的敵人發動「レベリング」。



III
LANGRISSER



CV 津田英三

維萊 (ウィラー) 提督

(修羅) 男

卡多姆王國、カコンレス王國の提督。雖然外表不起眼，行為卻十分見識。但事實上地位可以與切城提督並駕齊驅的精英級人物。對動物一概不碰，可能連小雞都不碰。



感情融入



用腦戰鬥。主人公的最佳助手！！



此人乃是卡戈西王國的提督。以冷靜超群的頭腦指揮作戰，具有將不利戰況導向勝利的實力。不過，在一意孤行的卡戈西王面前，他的智慧很少派得上用場。和聯邦的訪英特（ランフォード）是士官學校時代的同學。在士官學校時，因為創始與對極點且沒有懂得欣賞他的命定的老師，成績得到差點留級。然而，和主人公一行人相遇後，他就會發揮驚人的實力。



●黑白畫像

Start in Scenario 3

利用聰明頭腦訂定一流戰略的年輕提督

卡戈西王國決定以希法妮（シルファニール）和安吉娜（アンジェラ）作誘人質，負責同行保護公主的他，抵達聯邦沒多久就收到王妃性命垂危的通知，於是決定馬上回國，結果，在歸途受到聯邦軍圍攻。聰明的他開始懷疑……在這個遊戲中，他是讓整個劇情更有真實性的「說書者」。



▲返回卡戈西王國的途中，被聯邦軍圍攻。天性樂觀的他，在這種危急的情況下，一點也不緊張。



▲雖然對敵軍避開了，不會的建議，但會給予許多有益

FACE IN SCENE

平常的表情



苦惱的表情



戲謔的表情



撤退的表情



角色相關圖

從卡戈西王國衍生出來的人際關係

在卡戈西王國內，他是擔任提督的職位，名義上是依特國王的指示行動，但事實上是由他負責指揮。瑟蕾娜（セレナ）和布諾（ブルーノ）將軍有時也得聽他的命令行事。和主人公一行人相遇，使得他有機會可以一展所長，實行無人理解的奇策。除了主人公之外，在士官學校同期的訪英特也是他的知音。



Chapter in Scenario : EX



In Scenario:06



In Scenario:14



In Scenario:15



In Scenario:18

▲在戰場上，他擔任指揮官的任務。

▲加入一軍其真的是戰場，亦非他也能看見有具才幹的人。

▲以前的同學變成今日的人。

▲在戰場上安插的任務中，他也能發揮他的才幹。



IV
LANGRYSS



CV 桑田 真子

瑟蕾娜(セレナ)將軍

(特選)女

血氣女性，但憑著一身了得的才術，成為千戈連年國(カロン)シス王國的主要戰力。外柔內剛，也稱女性溫柔的一面，最高種族(ウーラ)族長。



●黑白畫像



感情融入 IN

才色兼美。值得倚賴的
卡戈西王國女戰士！



在故事的前中段，主要是和維爾提督一起行動，為卡戈西王國而奮戰，和主人公等人並肩作戰是從劇情中開始。她是一位會隨機應變的萬家指揮官，譬如說，在劇情中會斷然地切斷敵軍的補給線，製造迅速決戰的環境，這可能是她受自己聰慧的機智派之維爾提督的影響，可說是戰鬥能力最強、個性最穩重的女主角。

FACE IN SCENE

平常的表情



憤怒的表情



撤退的表情



憂心的表情



害羞的表情



●維爾提督將主人公一行人納入三將軍，但不被國王接受。不過，翠蕾娜主動加入作戰行列。



●正式或最後的決戰發生時，可讓她的存在感發

Start in Scenario 15

卡戈西王國的戰鬥名將加入，主人公的戰鬥變得輕鬆！

以奇蹟式的勝利率露城角的卡戈西王國將於主動進軍。不過，行動被聯邦阻撓，進軍受阻而回。在撤退途中，再度受聯邦軍進攻，雖然先斬沒和主人公等人一起行動，但從這個劇情開始，會與主人公並肩作戰。而且，她也會使用回復系魔法，不再再靠范琪兒(レイチェル)一個人撐撐了。

Class Change & Class Up

輔助琪兒發動回復魔法或用劍殺敵！

因是中途加入，所以在事件中，等級會上升，有2次的轉職機會。最好事先想好要怎麼藉由2次的轉職機會去培育她。在此有2個建議。1個是，讓她步上劍士之道，將她培育成最強的女戰士。另1個是，以聖者(サント)、大牧師(ハイプリスト)為目標，將她培育成用回復系魔法為小隊努力的賢也系職業。請以她和其他角色的平衡點來考量，訂定最具效率的戰略。

認真練的轉職表

		大騎士 (ナイトマスター)
	門衛士 (アラドエンダー)	將軍 (ジュネラル)
		光師 (ソーシヤル)
戰士 (ファイター)	聖騎士 (エキュユ)	聖騎士 (パラディン)
		聖者 (サント)
		牧師 (プリースト)
		大牧師 (ハイプリスト)

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:02



in Scenario:14



in Scenario:17



in Scenario:17

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點

●卡戈西王國的轉職點



CV 关智一

朗弗特 (ランフォード) 將軍

(23 歲，男)

和史提芬·艾尔斯坦不同的點，此人原本實力三流，不以自己是貴族出身而驕傲，唯才是用，不論出身，因為他的高人氣，到國大畢業，年紀輕輕 20 歲就當上將軍。



●黑白畫像



感情融入 IN

唯才是用，生性善良的聯邦軍年輕名將！



貴族出身，以第一名的優異成績自名門學校、聯邦士官學校畢業，可說是菁英中的菁英。生性謙遜，不像艾爾登那樣，拘執着人從，努力提升自己麾下軍隊的能力和團結力。判斷戰況的能力正確且迅速。不過，雖然在軍事方面是這麼完美，但對愛情卻是一竅不通，完全不知道艾琳(エミー)喜歡自己。

FACE IN SCENE

平常的表情



高帽的表情



惡真的表情



憤怒的表情



嚴肅的表情



↑ 維萊和朗希特是聯邦士官學校的同學，瞭解彼此的個性和作戰方式。



↑ 維萊也不清楚這場的結果到底是戰鬥比較有利，不過朗希特絕對比較有經驗。

Start in Scenario 14

正因肯定維萊的實力才非戰不可

聯邦知恩卡戈西軍的行動，派朗希特攻擊兵士已損失慘重的卡戈西軍。他在士官學校時代的同學，維萊也在其中。雖然他肯定維萊的頭腦很好，也熟知維萊的個性，但他認為如果能在這裡將卡戈西王國徹底打垮，戰爭就會結束，人民和兵士就不用再受苦，因此，他決定使用大量的精兵應戰。

Class Change & Class Up

使他成為戰鬥專家

朗希特在故事時變成夥伴後，主人公的戰力應該會大增，也會使用和在主線戰鬥的角色同等威力的職業參戰。因此，整體的攻擊力一定會增強。不論怎麼轉職都無法使用魔法，不姑且重視攻擊力的大劍師或移動力極佳的魔劍士為目標。

●朗希特的轉職表

騎士 (ナイト)	門衛士 (ゲラフエーター)	精士 (シムバード)	元帥 (マジョール)
劍士 (ナイト)	劍士 (レイブナイト)	劍士 (ナイトマスター)	大劍師 (グレートマスター)
劍士 (ナイト)	劍士 (ドラゴンナイト)	劍師 (ソードマスター)	大劍師 (グレートマスター)

Chapter in Scenario : EX



In Scenario:02



In Scenario:05

↑ 這是在卡戈西王國的邊境中心，港口。



In Scenario:17



In Scenario:19

↑ 這是在維萊的軍隊，將



III LANGRISSER



CV 新井 美

潔西卡 (ジェシカ)

「年齡不明」女
擁有強大魔力 and 豐富知識的神秘女魔法師。第一次登場時是處
於奇理蘭・アザロフ的陣線。她的目的是取回「賢者水晶」。
年齡不明。一般認為已經超過200歲。



●黑白畫像



感情融入 IN

心繫水晶的光輝末裔・
女魔法師！

從外表來看，很難看出真正的年齡，不過，她擁有豐富的知識且可以使用強力的魔法。第一次出現在主人公等人的面前時，是奇蹟降臨的人（目的是取回賢者水晶）。並且，還展現了不少奉命冒險的話，可以說是出色的演技派。之後和主人公展開作戰，成為馬克雷恩（マクレン）的愛慕對象。不過，因兩人所住的世界不同而拒絕馬克雷恩的愛意。別帶一筆，她是「夢幻模擬戰」系列作品的常客，總會重要的場合出現。



FACE IN SCENE

平常的表情



悲哀的表情



害羞的表情



憤怒的表情



撤退的表情



↑前往魔城的地下，遇到眾多的侵略作戰，遭遇比佛傑中的聖劍（ラングリッサー）。



↑在「聖者水晶」落入聖之王子（ホーゼル）之手，魔物開始襲擊世界，潔西卡確信其死之至（カオス）已經傳言，感受到那悲劇的始，將主人公一行人帶往魔城。在魔城之中，和主人公展開作戰，以可備用聖屬性傭兵的身份大展所長，附帶一筆，她是可以使用聖劍的「光輝末裔」，也是將劍帶至高潮的重要人物。

↑主人公可以揮出聖光擊光魔末裔之能使用聖劍的聖劍。

Start in Scenario 22

光輝末裔與聖劍的關係

因為「賢者水晶」落入聖之王子（ホーゼル）之手，魔物開始襲擊世界，潔西卡確信其死之至（カオス）已經傳言，感受到那悲劇的始，將主人公一行人帶往魔城。在魔城之中，和主人公展開作戰，以可備用聖屬性傭兵的身份大展所長，附帶一筆，她是可以使用聖劍的「光輝末裔」，也是將劍帶至高潮的重要人物。

Class Change & Class Up

在終聲成為伙伴，高速轉職的感覺一級棒

在遊戲將聲成為伙伴時，等級會提升，很快就能如玩家所願的進行轉職。不僅可以使用各式各樣的魔法，用攻擊魔法或輔助魔法進行保護，還能備用聖屬性的傭兵。在怪獸出現的劇情中發揮極大的威力。而且，從法師（シャーマン）轉職成格鬥王（バトルマスター）、大劍師（ソードマスター）的話，可進行接近戰。

潔西卡的轉職表

法師劍 (ウォーロック)	法師 (シャーマン)	格鬥王 (バトルマスター)	大劍師 (ソードマスター)
	騎士 (クレンリック)	召喚師 (サモナー)	大牧師 (ハイグリースト)
		牧師 (プリースト)	聖者 (セイント)

Chapter in Scenario : EX



in Scenario:18



in Scenario:20



in Scenario:20



in Scenario:20

↑聖者水晶被劫和奇蹟

↑馬克雷恩失去聖劍

↑艾利將聖劍的次品交給

↑主人公一行前往魔城。



III
LANGRI



◎ 次要人物

奇薩羅 (キザロ)

♂ / 敵 / 男

既是主人公的敵人，也是宿敵。野心勃勃的他利用邪惡魔法得到統治世界的權力。擅長魔法，為達成野心積極進行「魔術研究」。



感情融入 IN

使用強力魔法，追求究極之力的野心家！



和主人公處於對立的位置，可說是眾多紛爭背後的一隻黑手。清楚地知道自己的生活方式，對事情的保護極具先見之明。而且，使用「魔眼」控制人心，把人當作棋子來操縱。不僅如此，還具有掌握風運情況、隨機應變的判斷力。雖然有個名叫科加（クルガー）的兒子，但充其量也只是他的一顆棋子。



● 黑白畫像

Start in Scenario 3

惡之鎮鎮當然是搞得亂七八糟

身為聯邦王國的將軍，經常與兒子，科加一起行動。在京範畫中，因鎮聖貝丹（ベルダン）的暴動而建立功績。獲克魯尼（クレオネス）大王賞賜。大王欲授予羅達巴（ロードバイル）地方遠境條件很好的土地，但奇羅羅子以拒絕。要求羅收拉達斯（ランドリス）所住的科塔爾村（ゴタル村）。之後，剝奪製造事項，引發暴動。羅鎮萬無一失，合法取得「賢者水晶」。



▶ 打開 33 主線的電源。等待一會兒就會出現京範畫。在這個畫面可看到奇羅羅鎮鎮神仕的一室。



▶ 在京範畫中的高動中，利用傳送魔法，擊退一賢者水晶。

FACE IN SCENE

平常的表情



撤退的表情



笑的表情



命令的表情



角色相關圖

從聯邦將軍衍生出來的奇羅羅人物相關圖

聯邦王國（レオンフルク連邦王）的克魯尼大王之手下。身為大將軍。其兒子，科加是得力助手。以魔眼操縱克魯尼大王並企圖奪權。而且，和被當作魔眼研究的材料而相關連水晶的邪神（ゾッドラレ）互相關連。還有解開馬克魯亞（マクレーン）失憶之謎的重要關鍵。說不定馬克魯亞也會被當作實驗的材料。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:01



in Scenario:03



in Scenario:15



in Scenario:19

▶ 京範畫中，羅收拉達斯（ランドリス）在「京範畫」中出現。



IV LANGRISSER



● 魔王・ボエル

闇之王子（ボエル）

ボエルは突然出現する主人公の前に降臨する。爲了取回「蒼き水晶」、協助主人公討伐惡魔軍（キザロフ）、陣身是謎、不知是敵是友。



感情融入 IN

不知是敵是友。擁有 2 個名字的神秘魔族王子！



以大膽富麗作裝飾，只露出亮色的髮髻，沒有人知道他的真面目。因為是魔族，一出現就使氣氛變得詭異。從其預言變成真實來看，他是一位不得了的「大人物」。雖然初次出現在主人公面前時，自稱是飛亞特（フェアラト）而和主人公一起行動，但目的只是為了取得「賢者水晶」。之後，會以「闇之王子」這個本名再度出現在主人公面前。



●黑白畫像

Start in Scenario 17

主人公一行人保護魔族，飛亞特

雖然會在某個劇情殺了主人公一行人，但主人公一行人會在另一個劇情遇他的人。先前的敵人，聯邦軍國王位繼承競爭而起了內亂，支持布達里王子（フレデリック王子）的大臣歐南卡西西（カウシス）王國提出同盟。中間人就是飛亞特。然而，在他前往卡西西王國的途中，被科加（クルーガー）所率領的聯邦軍（奇達羅派）圍攻。



在為了同盟而往卡西西王國的途中，受到科加所率領的軍隊圍攻。不得已只好託託前線（シスター）。



在科加所率領的軍隊圍攻中，不得已只好託託前線（シスター）。

●加入危機，只前保護防衛人陣，在科加帶來主人公一行人，遭受亞子地圍攻。

FACE IN SCENE

平常的表情



笑的表情



憤怒的表情



撤退的表情



角色相關圖

魔族首次和人類聯手的奇蹟關係

為獲得「賢者水晶」而和人類合作。因為拉茲和奇薩羅（キザロフ）敵對的宰相而奇蹟關係。不僅如此，還有布達里王子派宰相介入，跑到卡西西王國要求同盟。但在前往卡西西王國的途中遇襲，幸得主人公一行人以援軍身份出現而獲救。統率莉絲和那魯（ナル）等魔族軍團。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:10



in Scenario:11



in Scenario:11



in Scenario:21

●具有多次性和人類聯手

●魔力增強，也可改變

失，突然出現在主人公面前，一文不名，一樣受亞子地圍攻。

●是亞子地圍攻此處的軍了。



III IV LANGRISSER



● 混沌之王

混沌之王 (カオス)

(カオス 男)

因回應歐羅巴而被視為邪神。事實上，其善於非惡。目的是阻止文明進化，使文明停滯，恢復安定，讓一切回歸「混沌」。



●黑白畫像

感情融入 IN

這個世界是混沌時代的象徵！



不論哪個時代都是藉著重覆和平與戰爭來創造歷史。這個遊戲的舞台，耶士里德（エルスリード）也不例外，時代陷入混沌、神秘之力的波紋像音律般，慢慢且確實地在世界擴展。位於波紋正中央的便是「賢者水晶」。戰爭因它而逐漸擴大，而混沌之王就在這種你爭我奪的混亂情勢中正式復活。

Start in Scenario 23

日漸逼近的恐怖會將這個世界變成混沌！

混沌之王經過數個世紀而復活，他的身體是不死身，不論怎麼殺，都會復活。持有強力魔劍（アルハザード）的闇之王子和魔族全部奉他為王，主人公一行人在大魔法師、潔西卡（ジェシカ）的帶領下，迎戰混沌之王、光輝之劍、聖劍（ラングリッサー）會幫助並昇光輝未來的主人公嗎！



↑主人公一行人在遊戲過後，給予混沌之王致命的一擊，但過，這不是結束，這是開始！



↑不論怎麼打，混沌之王都會復活，只有傳說中的聖劍能打倒他。

FACE IN SCENE

平常的表情



描邊的表情



角色相關圖

混沌之王、闇之王子和邪神

混沌之王創造出魔劍，闇之王子具備使用魔劍的資格，和混沌之王敵對的邪神（ゲンドラセル）是種會戰鬥者之命的邪神。邪神會和混沌之王戰鬥，結果戰戰而歸，為了增強己力，奪取受天界保管的賢者水晶。這件事就是這個故事的發端。



Chapter in Scenario : EX



in Scenario:20

↑混沌之王復活後，其目的與聖劍相同。



in Scenario:20

↑混沌之王會保護這隻寶貝的復活。



in Scenario:21

↑混沌之王和邪神，產生對立的關係，產生新的衝突。



in Scenario:23

↑混沌之王和邪神在遊戲打都會復活。





THE WORLD OF LANGURISSU

REVENGE

劇情 & 地圖

SCENARIO & MAP

CONTENTS

- 1 血染之村 (赤た染まる村) 048
- 2 激浪的戦士 (激浪の戦士) 050
- 3 雙胞胎公主
(雙子のプリンセス) 050
- 4 兄妹之絆 (兄妹の絆) 051
- 5 聖地、傳令基地
(聖地、伝令基地) 051
- 6 凝視、輪谷 (凝視バレット) 052
- 7 太古之都 (太古の都) 054
- 8 艾爾登爲了名譽而戰
(エルデン、名誉のために) 055
- 9 卡戈西城攻防戰
(カゴシス城攻防戦) 056
- 10 山城之谷、暴風夜襲
(山館の谷、嵐の夜襲) 058
- 11 卡戈西瀨的攻防
(カゴシス瀨の攻防) 060
- 12 大迫擊戰 062
- 13 艾基塔力演習之戰
(エドベラー演習の戦い) 064
- 14 救出卡戈西軍
(救出、カゴシス軍) 066
- 15 鐵騎軍團 (鐵騎の軍團) 068
- 16 愛姆茲軍之戰
(エイムズ軍の戦い) 070
- 17A 假面魔法師
(假面の魔術師) 072
- 18A 叛變 (ダブルクロス) 074
- 19A 雲嶺洞窟 (ルプンの窟) 076
- 20A 決戰、鎮之城
(決戦、ツォーレター城) 078
- 21A 魔軍師・艾瓦
(魔軍師アイヴァー) 080
- 22A 魔城
(魔城サンクトガレン) 082
- 23A 光輝本商
(光輝を継ぐ者) 084
- 24A 魔導研究所 086
- 25A 超越者・奇薩羅
(超越者、イザロフ) 088



血染之村

～（朱に染まる村）～

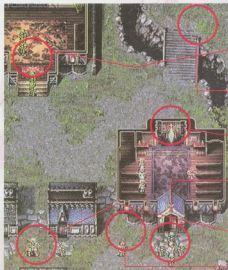
TOUR MAP GUIDE
Scenario

01





村人・朋友和乾爹慘死・乾妹・琪琪兒(レイチェル)被擄走……主人公展開將變成傳說的戰鬥之旅。



徵稅官之屋有 2 個徵稅室和 2 個傭兵 <士兵 (ソルジャー)>。雖然打倒指揮官、傭兵就算取勝，但這樣一來就無法獲得打倒傭兵的經驗值。因此，基於欲殲滅徵稅軍，必先提升主人公等級的考量，最好先打倒傭兵，再打倒指揮官，以便取得更多的經驗值。

打倒徵稅官後，奇薩羅 (ギザロフ) & 科加 (クルガー) 的部隊會出現在地圖右上方。他們是人數龐大、等級高的強敵。最好先進行道具探索，調整陣容，充分活用山丘等等的地形效果，自己不主動攻擊，待敵人消耗，再進行攻擊，可輕鬆獲勝。

這個城小心翼寶放在村裡教會的「賢者水晶」隱藏著無限的祕寶。奇薩羅對村民謀以重稅，誘發暴動的目的就是想奪取「賢者水晶」。他利用魔法移動到教會，帶走水晶和主人公的乾妹，琪琪兒。

主人公的乾爹 (村長) 負責保護教會中的賢者水晶和神像。在奇薩羅出現，他發現這一切都是圈套後，即督促主人公逃走，並且吩咐：「奪回水晶，救回琪琪兒」。此時，勝利條件會變成「主人公和重寶 (リッキー) 抵達南門」。

角色裝備的改善不僅會影響主人公的狀態，幸運的話，還可獲得道具。角色變化的完善和狀態的變化非常複雜。不過，若想增加劇情！的所有敵人，就獲得確認。

在這個劇情！，隨處可見遊戲的趣味性要素、隱藏道具、隨劇情條件而具的事件……這是一個充滿「夢幻模擬戰 IV」精髓、屬於練習型的劇情。

敵援軍出現後，好戲正式上場。活用地形效果的話，可用 80 ~ 90 回合來攻陷成功！！

■商店道具

- ハイポポド 20p
- 人肉 150p / 110p
- クマ 50p / 30p

■隱藏道具・2 場所・3 道具

■地圖資訊 ■商店道具 ■道具
石・調練・調練。■隱藏道具和不在遊戲中。■隱藏道具和場所之數目。秘密道具的獲得中。獲得之道具的數目。實際上。這道具探索和隱藏道具。最多可獲得數一兩項……。

■敵部隊資料

- 敵軍
- 徵稅官1=ファイター LV1
/ 傭兵=ソルジャー×1
- 徵稅官2=ファイター LV1
/ 傭兵=ソルジャー×1
- 敵援軍
- ギザロフ=ウォリアー LV6
- クルガー=サモナー LV6
/ 傭兵=ソルジャー×2

- 遠征1=プレイブナイト LV3
/ 傭兵=ソルジャー×2
- 遠征2=ナイトマスター LV3
/ 傭兵=ソルジャー×3
- 遠征3=ファイター LV1
/ 傭兵=ソルジャー×2
- 遠征4=ファイター LV1
/ 傭兵=ソルジャー×2
- フルー=シルバーナイト LV1
/ 傭兵=ソルジャー×2



劇情進行路線 胸懷莫大野心的聯邦王國將軍・奇薩羅出現。

- A 拒絕付稅的村人** 不願付重稅的村人 (包括主人公在內) 在進行協商後，決定對抗聯邦軍。
- B 大宅邸的徵稅官** 打倒此處的徵稅官，暴動開始。科加襲村 (コタール) 成了聯邦的敵人。
- C 新領主・奇薩羅** 我在打倒徵稅官的瞬間，新領主・奇薩羅帶著他的兒子，科加出現。時間未覺得太遲了。
- D 村子的象徵** 奇薩羅不僅利用魔法將老神像保管在村子教會的「賢者水晶」，還擄走了琪琪兒。
- E 勝利條件變更** 村子被聯邦軍擄後，村長督促主人公「從南門逃走」，勝利條件變成「主人公和重寶 (リッキー) 抵達南門」。

流浪的戰士

— (放浪の戰士) —

TOUR MAP GUIDE
Scenario

02

主人公一行人逃離科塔爾村(ゴタル村)。
追兵・布拉(ブラ)隊長出現。

出現在這裡的國家是精兵部隊。可讓步兵・羅奇(リッキー)應戰。賺取經驗值。

雖然追兵・布拉隊長會出現在此處。但他不會移動。應交由馬克雷恩(マクレーン)來對付。

馬克雷恩會由此處出現。是個值得信賴的好伙伴。

在此也不要忘了先打倒傭兵來賺取經驗值。

■商店道具

●アキア=30p・20p ●ムサシ=150p・110p ●コーフ=50p・30p

■防敵陣資料

防敵1

●ブロー=ソルジャーナイトLV1 / 傭兵=トールバ=ク ●連射1=ファイターLV1 / 連射2=ソルジャー=ク ●連射3=ファイ

ターLV1 / 傭兵=バイク=ク ●連射3=ファイターLV1 / 傭兵=ソルジャー=ク ●連射4=ファイターLV1 / 傭兵=ソルジャー=ク ●連射5=ク ●連射6=ファイターLV1 / 傭兵=バイク=ク



劇情進行路線 神秘戰士登場。是敵是友？

A 傭兵「布拉隊長」擔任追兵。為了贖品出現(レイチェル)。出現開始時。然而。追兵・布拉隊長出現。

B 流浪的戰士「馬克雷恩」登場。在戰鬥進行時加入加入。主人公加入危機時。「馬克雷恩」出現。前來擊退。

C 敵人的援軍出現。陷入城內的軍勢。逃出塔爾村(ゴタル村)。這次的敵兵士交出高利森林出現。與主人公一行人重新軍。



雙胞胎公主

— (雙子のプリンセス) —

TOUR MAP GUIDE
Scenario

03

馬克雷恩成為伙伴後，主人公等人再度啓程。途中，發現一群人正受聯邦軍侵襲。

公主一行人受聯邦軍軍使。暫時到訪的城遊。雖然會有步兵指揮官和2個傭兵(步兵)從戰鬥後入。但公主一行人應繼續到主人公抵達。

唯有先打倒指揮官所屬的部下。才能賺取經驗值。變得更强。在往後的戰鬥中。「三者互制法則」。會不斷派上用場。在這裡也要仔細思考「三者互制法則」。再進行配軍。

先打倒傭兵。再應的步兵指揮官！遵守最基本的戰鬥理論「三者互制法則」。

■商店道具

●アキア=30p・20p ●ムサシ=160p・120p ●コーフ=50p・30p

■防敵陣資料

防敵1

●連射1=ファイターLV1 / 連射2=ソルジャー=ク ●連射3=ファイターLV2 / 傭兵=ソルジャー=ク ●連射4=ファイターLV2 / 傭兵=バイク=ク ●連射5=ク ●連射6=ファイターLV2 / 傭兵=バイク=ク



劇情進行路線 救出被圍攻的一行人

A 再度展開旅行的主人公遇到公主。主人公獲得新伙伴。馬克雷恩旅行。途中巧遇受聯邦軍襲擊的卡文西軍(カクシ軍)。

B 前往城內的護衛室。越過塔樓。在塔樓中央有一塊寶石。經過此處。就可以獲得去敵人。

C 殘兵襲擊卡文西軍。護送城。在此也使用「三者互制法則」。決定各角色的目標。確保前往城內的護衛。





兄妹之絆

～(兄妹的絆)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

04

主人公一行人和卡戈西軍(カゴシス軍)一起行動。中途遇到一座詭異的研究所。

劇情進展到一定程度，這附近會出現聯邦的援軍。劇情限制 20 回合，必須盡快打倒敵人。

好不容易才找到亞瑟兒(レイチェル)，但地方被魔法師強行帶走。而魔法師的 2 隻傭兵是這個遊戲首次登場的傭兵，他們會自動進行攻擊，務必小心。

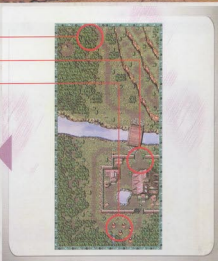
安吉娜(アンジュリナ)的飛兵機具移動力，可讓他們盡量在地圖上移動，但別忘了有 20 回合的限制。

先打傭兵，再攻擊魔法師・紫絲(リース)！

- | | |
|--|--|
| ■陣地道具
●ナイフ(30p・20) ●手
甲(160p・120) ●ブーツ(30p・30) | ●ヘルム(40) ●鎧(60) ●ワイター-LV5・鎧
B(140) ●鎧(80) ●ワイター-LV5・鎧
C(120) ●鎧(40) ●ナイフ-LV3・鎧
B(140) ●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧
B(140) ●鎧(40) |
| ■陣地道具・3 場所 2 道具
■陣地部隊資料
C 陣地 | ●鎧(40) ●ナイフ-LV3・鎧(140) ●ヘルム(40) ●鎧
●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧(140) ●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧(140) ●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧(140) |



- 劇情進行路線 森林內的神秘建築物**
- A** 聯邦軍可疑的行動
在森林內發現山頂有可疑設施，建築物外有許多聯邦兵士在守衛，必須慎重前進。
- B** 女魔法師・紫絲
為了發現紫絲，從她住宅叫紫絲的女魔法師強行帶走。
- C** 建築物內的秘密
順利救出紫絲後，在過關後的事件中馬克曾會想起片斷的失落記憶。



擊滅・傳令基地

TOUR MAP GUIDE
Scenario

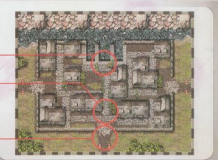
05

搗毀敵人的情報基地，他們就無法及時派遣援軍。在維萊(ウィラー)的支持下，開始出擊。

敵人的部隊不多，必須逐一打倒，才能賺到多一些的經驗值。再者，最好先到這一間的商店去買可以擴大指揮範圍的「項鍊(ネックレス)」。

唯有將高移動力的部隊配置在此處，才能避免敵人在混戰時溜走。

這裡是遊戲開始地，最混亂的場所，將比較強力的角色配置於此，有助於給敵角色致命的一擊。



- 劇情進行路線 搗毀戰序爭幕……**
- A** 偵查地位置
獲得能支援自己的支持，開始作戰，在敵人沒有警覺的情況下，成功佔領重要據點。
- B** 沒有人選擇陣
陣地高兵士一掃而空了，陣中會出現，陣友，交戰後(アンダン) 屠殺據點。
- C** 敵人的要害
想利用少數兵士獲得勝利(攻擊敵人的要害)，而在這一個制勝，敵人的要害就是這一個情報基地。

先包圍整個區域，避免敵人逃走！

- | | |
|--|--|
| ■陣地道具
●ナイフ(30p・20) ●手
甲(160p・120) ●ブーツ(30p・30) | ●ヘルム(40) ●鎧(60) ●ワイター-LV5・鎧
B(140) ●鎧(80) ●ワイター-LV5・鎧
C(120) ●鎧(40) ●ナイフ-LV3・鎧
B(140) ●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧
B(140) ●鎧(40) |
| ■陣地道具・3 場所 2 道具
■陣地部隊資料
C 陣地 | ●鎧(40) ●ナイフ-LV3・鎧(140) ●ヘルム(40) ●鎧
●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧(140) ●鎧(40) ●ワイター-LV3・鎧(140) |

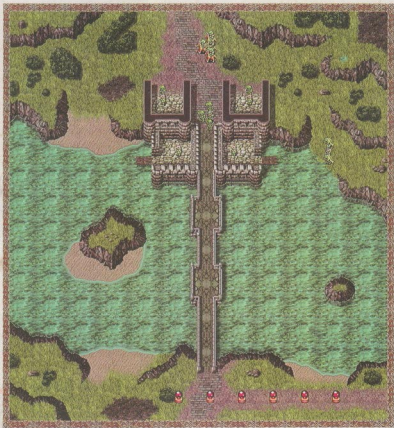


猛將・帕谷

～(猛將バルク)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

06





展開探索「傳意鏡」之旅，通過帕谷統轄的關係。

這座城會有聯邦的指揮官，這裡是歸帕谷所統轄的關所，必須通過這裡，才能抵達「傳意鏡」(在意的鏡)，所在的位置是遺跡(ラリオハ遺跡)，在序盤中，此劇情比較難，必須小心玩。

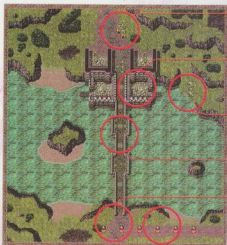
在此，必須通過穿機遇忍受魔法和弓的攻擊，相當辛苦，我方最好也發動魔法來對抗，目標當然是對方的魔法使，建議使用希法妮(シェルフアニル)的魔法進行牽制，兩位琪兒(レイチェル)的回復(ヒール)系魔法進行保護。

在這個劇情首次有水兵登場，雖然這些敵人並沒有想像中的強，但在水中就會很強，因此，最好在陸地上對戰，如果馬克魯恩(マクレーン)可以雇用水兵的話，則可在水中應戰。

來到這裡，就快接近魔法使的射程距離範圍，最好在這裡暫時歇息，做好戰鬥的準備，進行治療，確認我方的魔法射程距離範圍。

打倒一定數的敵人後，帕谷將軍，增加(ペルガー)副官會從地圖下方登場，要特別注意的是，他們還帶了3位騎兵(バイク)、2位光之騎兵(トルーパー)，若我方一開始就無計畫地亂攻，會被帕谷將軍從下方偵察。

在此要衡量如何在不被攻擊的情況下打倒敵人，可以擴大指揮範圍的「指揮(ネグレス)」雖然相當好用，但是在此劇情中並沒有販售，因此最好在上一個劇情購買足夠的數量。



切勿焦躁！做好戰鬥的準備，回復HP，在橋上以魔法決勝負！

■商店道具

- こん棒=150p/110p
- クダリゴウ=200p/150p
- クダリゴウ=150p/110p
- コーブ=80p/30p
- クダリ=200p/150p

■購買道具：2場所 3道具

■商店販賣資料

- 敵の
- 連射軍機兵=シババーナイト LV2
- 機師=トルーパーK3
- 機師1=バイク=バグ LV5/機師=マーマン2
- 連射2=プラディエーター LV1/機師=バイクK3
- 連射3=ソーサラー LV1/魔法=ファイアーボール、サンダー、アクラシム/機師=アーチャーx1

- 連射4=ソーサラー LV1/魔法=ファイアーボール、サンダー、ニュート、アクラシム/機師=アーチャーx1
- 連射5=ウォーロック LV5/魔法=ウィンドカッター、アクラシム
- 機師=ウォーロック LV5/魔法=ウィンドカッター、アクラシム
- 敵=將軍
- ヒルクラージュネール LV1/魔法=ヒール/機師=バイクK3
- ペルガー=シババーナイト LV3/機

兵=トルーパーx2



劇情進行路線

尋找「傳意鏡」……聯邦軍擋住去路。

A 馬拿斯(マナス)的決戰

取得「傳意鏡」的決戰條件是，通過這座馬拿斯川。不過，這裡有聯邦軍，見不了一箭。

B 歸帕谷統轄的守備隊

在這塊邊境的土地上，可以看到聯邦的帕谷將軍統轄的守備隊，他們很愛觀摩帕谷那樣善於兵士的將軍。

C 決定強行突破

如果沒有通過這種就無法到達目的地，因此，主人公一行人決定展開攻擊，強行突破。

D 巡視之日

今天好像是帕谷將軍巡視的日子，守備隊比平常更有新話，靜待一會兒，帕谷就會出現。

E 如果敵人緊追不捨就慘了

唯有打倒追來的帕谷將軍，才不會被聯邦知道自己要取「傳意鏡」。

太古之都

～(太古の都)～

TOUR MAP GUIDE Scenario 07



抵達拉里奧遺跡(ラリオハ遺跡)後，迎戰捷足先登的盜賊，取得「傳意鏡」。

這個寶箱裝的就是需在這個劇情取得的「傳意鏡」。想取這個寶箱的盜賊會先在建築物內部繞一圈，找有利的長時間，可先打倒敵軍寶箱的盜賊，再取寶箱。

這種的盜賊是步兵，不是很強，派騎兵進行攻擊，應該輕鬆獲勝。而且，若寶物被盜賊所拿，只要將他打倒，就可取回被奪的東西，毋須擔心。

活用飛兵與弓兵，可比盜賊先一步取得寶物。方法是，先用射程距離長的弓矢對盜賊展開間接攻擊，令盜賊為了治療而停在該處！配合，接著，再趁機派高移動力的角色去取寶。

這是首次登場的魔物「惡人(ゲル)」，他們棲息於此，不論來者是好人或壞人都會受到他們的攻擊。他們很害怕火焰(ファイヤー)和火球(ファイヤーボール)之類的攻擊魔法。

盜賊取得寶物後，會從這裡逃走。如果「傳意鏡(任意之鏡)」被帶走，遊戲就會結束；但著他們拿的是其他道具就沒有關係，盡可能取得所有的道具吧！

帕谷(バルク)將軍會以攝軍的身分從這裡登場。他從上個劇情過主人公過來這裡，只要在他登場前，重擊軍隊的陣勢，就可輕鬆地打倒他。

先打倒帶著寶物逃走的部隊，再重整陣勢，迎擊帕谷將軍！

- 商店道具
- #11160p/120p
 - #150p/50p/250p/200p
 - L50p/150p/110p
 - W50p/600p/600p
 - C10p/50p/30p
 - PC50/400p/150p
 - メッシュレス=690p/480p
- 商店道具：6場所、5道具

- 敵部隊資料
- 陣打 盜賊○
- 盜賊1=アガシシ LV1
 - ／道具=ローグ×2
 - 盜賊2=ロビディット LV6
 - ／道具=バガー×1
 - 盜賊3=シーフ LV1
 - ／道具=ローグ×1
 - 盜賊4=シーフ LV1
 - ／道具=ローグ×1
 - 盜賊5=ロビディット LV6

- 傭兵=バガー×1
- 盜賊6=ロビディット LV6
- 傭兵=バガー×1
- 盜賊7=プラディエーター LV1
- ／道具=バイク×2
- 盜賊8=プラディエーター LV1
- ／道具=シルバナー×2
- 盜賊9=シルバナー LV1
- ／道具=トルーパー×2
- 敵方 攝軍○
- バトルマスタール LV2

- 魔法 ヒールLV 傭兵バイク×2
- ペルガー=シルバナーLV2
- 傭兵=トルーパー×2
- 魔法3=ソウゲラー LV2、魔法 ファイヤーボール、サンダー、ニュート、ドクイン/魔法=アーチャー×2
- 魔物○
- モンスター1=ゲルギャザー LV3
- 傭兵=ゲル×2
- モンスター2=ゲルギャザー LV3
- 傭兵=ゲル×2



劇情進行路線

為奇幻之道具「傳意鏡」而戰

- A 抵達拉里奧遺跡**
- B 已有人先到……**
- C 秘寶爭奪戰**
- D 窮途不捨的帕谷將軍**
- E 獲得秘寶**

傳說，拉里奧遺跡是在太古被滅的魔法文明之遺跡，藏著很多神奇的寶物。

比主人公先抵達遺跡的盜賊軍，和主人公一行人展開秘寶爭奪戰，他們的目標也是遺跡的寶藏，包括「傳意鏡」在內。

盜賊奪得寶物後，會全面從地圖北側逃走，一定要阻止他們逃到地圖外。

使盜賊全面戒到了第II面會時，在上個劇情吃敗戰的帕谷將軍會過來此地，阻撓主人公的行動。

終於取得「傳意鏡」，有了「傳意鏡」，就可任往後的戰鬥中隨時保持聯繫，有利於戰鬥的進行。

艾爾登爲了名譽而戰

～(アルダン・名譽のために)～

TOUR MAP GUIDE Scenario 08



不斷敗北的艾爾登爲挽回貴族的面子，展開生死決戰！

這個劇情的擊退目標是艾爾登。在戰鬥中暫前，他會待在此處，觀察戰況。雖會使用回復魔法，治療其他部隊，但因攻擊力不強，只要我方具有充分的體力，就很容易被擊退。

這樣的騎馬部隊會從畫面右側來襲，因為這支部隊不是很強，所以我方三兩下就能打贏。如果主人公有變強，光靠主人公應戰就勝利在望。

這支部隊會從畫面右側來攻，因此，若要使用上一個項目的作戰計畫，可使主人公以外的角色集合在地面下方的橋附近，這樣可以預防戰力分散。

爲使迎戰難題(ヒボグリフ)＜飛兵＞的條件變得比較有利，必須派飛兵、安吉娜(アンジェリナ)來應戰。不過，需用魔法進行援護。可利馬加德(ヒール)等等治療魔法和風之刃(ウィンドガッター)來進行援護，便可輕鬆打倒敵人。

地面下方的戰鬥是這個劇情的關鍵，騎馬部隊會攻到此處，因此，必須在橋配置地植兵(バイク)，在陸地配置弓箭手(アーチャー)。這種配置可使弓箭手以短植兵爲盾，平安戰鬥。

這個劇情的作戰重點是「不要分散戰力」、「使敵方的行動產生互動」。換句話說就是，「集中戰力，確實打倒敵人」、「援護側和被援護側的行動分清清楚」。

在四個位置配置主人公的部隊！將剩餘的部隊集中在南側！

■ 敵軍道具

- 9L10p=750p/560p
- 9S9F45s=200p/150p
- 9F45=800p/600p
- 10L10F4=450p/330p
- 9L9F45=650p/480p

■ 援護道具・1場所・2道具

■ 敵部隊資料

○敵○

- アルダン・ジェネラル LV4
魔法 ヒール/護兵(バイク)×4
- 連射(メイス) LV1 /魔法 トルネード・サンダー・スチーム・スーパージーン /護兵(アーチャー)×2
- 連射(シールド) LV2
護兵(トルーパー)×3
- 連射(ホークロー) LV6
護兵(ヒボグリフ)×3

- 連射(シルバーナイト) LV2
護兵(トルーパー)×3
- 連射(シルバーナイト) LV2
護兵(トルーパー)×3
- 連射(グラディエーター) LV2
護兵(シルグース)×3
- 連射(シルバーナイト) LV2
護兵(トルーパー)×3
- 連射(シルバーナイト) LV2
護兵(トルーパー)×3
- 連射(グラディエーター) LV2

護兵(バイク)×3



劇情進行路線 艾爾登爲挽回貴族尊嚴而戰

A 討伐偵察部隊

這次目的是先打倒敵人的偵察部隊，使其後續部隊產生戒心，減慢進軍速度。

B 從兩翼進行攻擊

敵人由中央的大山脈爲界線，分左右兩路進軍，艾爾登從兵不動。

C 貴族的自尊

身爲大貴族的艾爾登因被艾琳(エリナー)羞辱而面有難色，對他她以自身貴族身份的將軍來說，這種羞辱比爲平民被處、選擇投降平民更難堪。

D 綿延的山脈

以高貴特權讓「連射(フィット)」爲戰場的話，人民會遭池魚之殃，必須把戰場移到對岸奧魯山脈(オッシュオール山脈)。

E 急於立功的代價……

艾爾登基於與失將軍的地位就不配駕馭活潑兒(ローゼンシル)公主的心理，所以想藉此戰建功，結果……

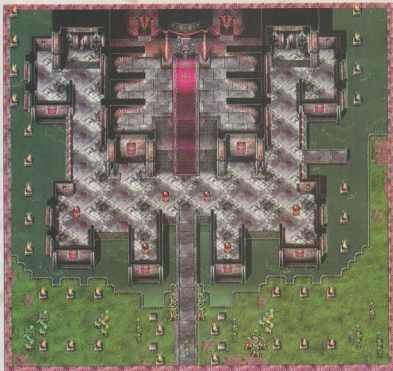


卡戈西城攻防戰

～(カコンシス城攻防戦)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

09

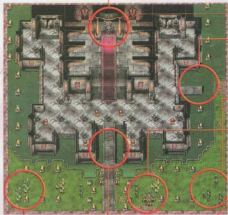


Close up the UNIT





朗弗特(ランフォード)的大規模殲滅作戰成功。拉迪斯(ランディクス)急忙趕回……進入持久戰，迎戰艾咪(エミ)！



橫行霸道、常命雜眾(ウィラー) 建窟固據的卡戈國王(カコシス王)就在這座城出陣。艾咪企圖繞下他的真頭，必須保護他子行。如果她死了，遊戲就會結束。

這座城可算是卡戈西城的玄關，城的構造極似日本的城，西面以溝渠圍住，使敵人難以入侵。此處的攻防位顯這個劇情戰古通關，必須仔細考慮我方的初期配置。

這支部隊會從城的右側通道內部，要小敵人數人游過護城河來襲。另外，在這個劇情，敵人的弓箭手(アーチャー)也會發揮相當的威力，必須小心他們從遠處進行攻擊。

艾咪是因為實力強勁而獲得將軍肯定，才得以擔任「副官」這項要職。戰鬥開始後，她會暫時按兵不動，這個地圖的勝利條件是打倒她。

翼騎(ヒボグリス) < 飛兵 > 是相當難對付的敵人，不論是溝渠的外壁或城內的壁都擋不住他們的入侵。他們會以高速的移動力迅速侵入城內，最好用弓兵和魔法來對付他們。

就地圖的構造而言，飛兵以外的部隊會從遠處襲來。如果馬克魯恩(マクレーン)已經轉職成海騎士(サーベナイト) 高級權用水精(ニクシー) < 水兵 > 時，那將會是強大的戰力。

痛擊從左右來襲的飛兵，在中央配置魔法使和弓兵！

■商店道具

- 大盾=150p/110p
- フライル=750p/550p
- グラフアイズ=200p/150p
- スタフ=120p/110p
- ブシ=800p/600p
- ハーシザ=450p/330p
- エッグレス=600p/480p

■贈送道具・3場所 2道具

■敵部隊資料

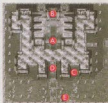
- 王 艾ミリー=ブレイブナイトLV5 / 魔法
- 王 子 アツタリ=轟轟=ランサー×4
- 連邦1=ファイター LV6
- 連邦2=バイク×2
- 連邦3=ファイター LV6
- 連邦4=バイク×2
- 連邦5=ナイト LV6
- 連邦6=トルーパー×2
- 連邦7=ソーサラー LV4 / 魔法

- ファイアーボール、サンダー、ニュート、デクライン、傭兵=アーチャー×1
- 連邦5=ナイト LV6
- 連邦6=トルーパー×2
- 連邦6=ドラゴンナイト LV1
- 連邦6=ヒボグリス×2
- 連邦7=ドラゴンナイト LV1
- 連邦7=ヒボグリス×2
- 連邦8=バトルマスターLV1
- 連邦8=インファンター×3
- 連邦9=メイジ LV1 / 魔法 トル

- ネード、サンダー、スチーム、スリーブ、ソーン、傭兵=アーチャー×1
- 連邦10=バトルマスターLV1
- 連邦10=インファンター×3
- 連邦11=オークナイト LV6
- 傭兵=ヒボグリス×3
- 連邦12=オークナイトLV6
- 傭兵=ヒボグリス×3

劇情進行路線

聯邦軍展開大規模的佯攻，進攻卡戈西城。



A 在城內作戰的優點

設置柵(セナ) 將軍切斷敵人的補給線，迫使對方必須展開短期決戰。此時，若我方在城內展開持久戰，勝利自然有望，這就是此次的作戰。

B 樂天的國王

不管將士如何拼命奮戰，卡戈西王都是一副事不關己的模樣，只懂得傳大頭覺。雖然國王如此不濟，但還是得盡全力保護他。

C 城的構造

為使外敵難以入侵，城壁外就是護城河，戰鬥時，可以利用這種構造。

D 玄關的構

橋不是很寬，一上橋就會發生停滯不前的情形。因此，必須盡量運用擅長水戰的水兵。

E 艾咪的登場

艾咪漂亮地使作戰成功，攻進卡戈西城。然而，因設置柵切斷敵人的補給線，使她不得不停行短期決戰。

山賊之谷・暴風夜襲

～山賊の谷・嵐の夜襲～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

10





卡戈西城攻防戰勝利後的追擊。為防夾擊而攻擊艾咪(エミリー)！據守在天氣與地形比較有利的的場所。



上個劇情的勝利條件雖然變成「擊破艾咪」，但最後還是讓她逃走了。這個劇情的勝利條件也是一樣（只是限在 20 回合）。而且，這次也沒有敵援軍出現，可以安心作戰。

在上個劇情，固守城堡，對手的戰力直線下降。雖有 20 回合的限制，但最終能把傭兵一一打倒，擊破敵人，賺取經驗值。原因是，這個劇情就像是得分舞台。

這是這個劇情的魔法使，我方伙伴一進入魔法的射程範圍，他們就會連續「火球(ファイアーボール)」與「龍捲風(トルネード)」，不僅如此，還會帶著弓箭手(アーチャー)，從射程外偷襲己軍。建議用直接攻擊應戰。

可以先在這附近集合角色，整頓陣勢再去打倒艾咪。集合小隊時，要特別注意城牆的弓箭手，他們的射程距離很遠，切忌進入其攻擊範圍。

這裡有 20 回合的限制，戰術因何人配置在何處而異。建議先使用高移動力的角色應付敵人的騎兵和步兵。基於敵方的魔法使，則可帶弓箭和攻擊魔法不斷進攻，一口氣將之擊倒，也不要忘了利用回復魔法。

一定有很多人為了該將部隊配置在上城下而感到迷惑。從敵人的種類來看，配置於上城下都無所謂，但正確來說，「下」離城會比較遠，雖然差距不多，但這個劇情有 20 回合的限制，就算差之毫釐也很重要。

使分散的部隊合流・活用弓兵和攻擊魔法&回復魔法！

■商店道具

- こん棒=150p/110p
- フレイル=750p/560p
- グラディウス=200p/150p
- スタブ=150p/110p
- フシ=800p/600p
- フェインメル=1000p/750p
- ハーンドレイヤー=450p/330p
- オックス=650p/480p

■防具道具

■敵部隊資料

- エミリー・ブレイン・LV6SP
- エミリー・魔法・アタック1
- 魔法=ランサー×3
- 敵騎1=ランサー・LV5・魔法・ファイアーボール、サンダー、ニュート、アクライン、傭兵=アーチャー×2
- 敵騎2=メイジ・LV2・魔法・トルネード、サンダー・スーム、スリープ・ーン、魔法=アーチャー×2

- 敵騎3=ジェネラル・LV1
- 魔法・ローレル・魔法=バイク×3
- 敵騎4=ファイター・LV7
- 傭兵=ツルシヤー×2
- 敵騎5=ファイター・LV7
- 傭兵=ツルシヤー×2
- 敵騎6=ファイター・LV7
- 傭兵=ツルシヤー×2
- 敵騎7=オーロ・LV7

●敵騎7=オーロ・LV7

●敵騎8=ブレイン・LV1



劇情進行路線

在形成逆轉時，追擊艾咪。

A 山賊之谷

據說，伊格羅斯(イグナス)遠古的遺孀等，經常有旅行者在這裡受山賊襲擊，有一個與對付山賊而造的無人城壁。

B 預防夾擊

艾咪離開卡戈西面，安置到騎高特(ランフォード)的部隊，如果她衝進陣列，結果(クォラー)一行人就會受到夾擊。

C 主人公的優點

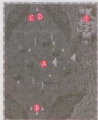
因為路窄，大軍隊只能隨隊行動，但主人公的人數少，容易行動，還可靠著高武力的武器條件，預防行敵。

D 主人公的缺點

援軍出現後，就無處可逃，不得不進行短促決戰。因此，20回合的限制會變成束縛。

E 艾咪的缺點

這次的艾咪出現兵力比較少，只能等待援軍，而且，因為遠離城而無法採取行動。

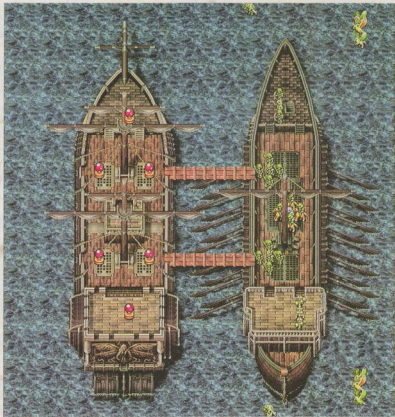


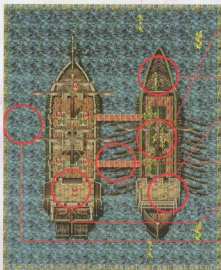
卡戈西灣的攻防

～(カコンシス灣の攻防)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

11





聯邦軍從海路與陸路進軍。走海路的科加(クルーガー)遇神秘風暴導致戰力下降。卡戈西軍趁機進攻！

這裡是由科加負責指揮。這次是自科羅爾村(ゴタル村)之後的第二度遭逢。對他還不是很清楚。在劇情中，他會用攻擊魔法和補助魔法來阻撓主人公一行人，最好是先合力一次將他打倒。

船首由魔法使坐陣，這支部隊會隨著科加進行魔法攻擊，而且還有弓兵，必須盡快將魔法使打倒，雖然魔法使的移動力不高，但可用魔法進行遠距離攻擊，不太好對付。

在船尾的部隊是在這個劇情中最可怕的魔法使，其可怕在於會使用「回復(ヒール)」，務必盡快打倒，以攻擊魔法應戰會比較有效。

這是連接船的甲板，共有2條，不過都很窄，若在上面揮霍吞，會受到敵人的總攻擊。比較有效的戰法是不要過船，而利用魔法來攻擊，將敵人誘進後一口氣進行攻擊。

在這個劇情最好先裝備「護身符(アムレット)」，它可以減輕魔法的傷害，就算對方擁有強力的魔法，我方也可藉此增加入敵人的中心。

劇情進展到某一定程度，遠附近會出現聯邦的援軍(水兵)，不妨將其引至甲板上再打倒以賺取經驗值。如果各角色的成長度已開始不均，就要趁這個時機調整。

利用「護身符」減輕魔法攻擊的損害。將敵援軍(水兵)誘至船上！

■商店道具

- ルイス=650g/480P
 - ルビィル=750g/600P
 - イェンゴ=300g/260P
 - アンド=800g/600P
 - フェインキル=1000g/750P
 - トールレダ=450g/330P
 - カックルス=650g/480P
 - 精進石の巻物=800g/600P
 - ルイス999アンダー=750g/680P
 - 555ルビィル=1000g/750P
- 魔法道具・場所の道具

■敵部隊資料

- 船首
- クルーガー=サモラLV5/魔法サンダーストーム、ミューン、HP回復、アタック、魔法クランサー×4
 - 遠征1=ウォードロップLV10/魔法ファイアー、ウィンドカッター、アタッククランサー×4
 - 遠征2=クラディエーターLV3
 - 魔法=バレイク×4
 - 遠征3=クラディエーターLV3

■遠征1=バレイク×4

- 遠征4=クレリックLV3
- 魔法=キュアヒール1、フォースヒール1、雷、氷=クルセイダー×2
- 遠征5=ホークロードLV1
- 遠征6=ハーブローター×2
- 遠征7=キョブファンLV1
- 遠征8=キョブファンLV1
- 遠征9=マーマ×2
- 遠征10=ホークロードLV1

■遠征11=ヒボグリア×2

- 船尾・船中
- 遠征12=キョブファンLV4
 - 遠征13=リザードマン×2
 - 遠征14=キョブファンLV4
 - 遠征15=リザードマン×2

劇情進行路線

潛藏在科加之戰背後的魔族之影

A 科加的任務

聯邦軍分陸路與海路進軍，攻打卡戈西王國。科加某種物質從海路進軍，而帕拉(バルタ)就從陸路進軍。

B 科加的運

受命薩爾(キヤロフ)唆使「利用討伐卡戈西王國，建立功績」而出征，怎奈何機利難敵，遭利神降黑霧，喪失大部分的戰力。

C 卡戈西王國的運

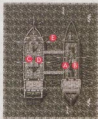
能以少數的兵士收服利全皇仰賴薩爾(キヤロフ)的策謀，不過，連老天爺(天衆)都幫助我方，運氣真是好極了，不是嗎？

D 操船技術

卡戈西王國的操船技術比地區傑出，因此，在船上戰鬥比較有利。

E 海上之戰

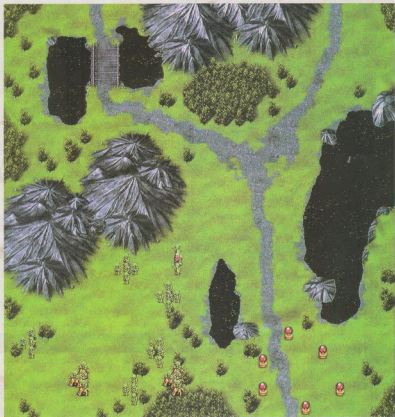
這是此遊戲的第一個海上劇情，飛兵和水兵以外的部隊，行動全部受限。



大追撃戦

TOUR MAP GUIDE
Scenario

12





帕谷因補給物資未到，守軍戰鬥下降。而且，在受維萊(ウィラー)圍攻時，又跳出主人公這個程咬金。卡戈西軍終於扭轉拉里奧(ラリオハ)遺跡的厄運，轉守為攻。

欲將敵人一網打盡，就必須控制帕谷(バルク)的行動。唯有如此，敵人的部隊才會為了保護帕谷，對我方進行攻擊。只要主人公等人趁機調整陣勢，就可順利獲勝。

這是地加(ベルガー)副官所率的部隊。他們會採取「阻止主人公的行動，以利帕谷脫逃」的行動。因為這支部隊是騎馬部隊，可派馬克雷德(マクレーン)展開攻擊，以首領兒(レイチェル)的回復魔法(ヒール)進行保護。

劇情進展到一定程度，艾咪(エミリー)會以將軍的身分出現在這裡。因為不打倒她也能逃脫，所以毋須勉強。不過，若派安吉德(アンジェリナ)挑戰，就會發生事件，值得一試。

劇情進展到一定程度，朗弗特(ランフォード)會像艾咪一樣，以將軍的身分出現。他相當強，最好不要冒然戰鬥。然而，就算再強也會有弱點。若對自己的攻擊力有信心，也可試著挑戰。

派遠控制帕谷行動的隊伍時，必須考慮「三者互制法則」，配置騎兵、傭兵和步兵。但也可用獲得成長的部隊進行攻擊，防止帕谷逃走。一定要用數量上來彌補不足的屬性。

熱戰中也不要忘了去尋找隱藏寶物。

派高攻擊力的角色迎戰帕谷將軍。其他角色則彼此掩護！

■商店道具

- ロビンフット+1000p/50P
 - クリス+600p/480P
 - ブルイ+750p/560P
 - アム+800p/600P
 - チェンメイト+1000p/750P
 - ブルーザー+450p/330P
 - スノウレス+650p/480P
 - 精霊召喚の杖+600p/600P
 - リュウカウフク+750p/560P
 - アサギ+1000p/750P
- 商店道具：2場所、2種類

■敵部隊資料

- 敵0
- R1ルージュネアル LV8 魔法 ヒール1 傭兵=フランクス×2
- R2R14 フェネリス LV1 魔法 ヒール1 傭兵=バウク×4
- R3R2-南 フラッシュバルマスター LV1 魔法=インフアントリー×4
- R4R3=フレイブナイト LV1 傭兵=ランサー×3
- R5R4=FDルマスター LV1

- 敵1=インフアントリー×3
- R5R5=プラディエーター LV5 傭兵=バウク×3
- R6R6=クワディエーター LV5 傭兵=ルージュ×3
- R7R7=ルージュナイト LV3 傭兵=ランサー×3
- 敵=狂牛10
- E1R1=フレイブナイト LV7 魔法 アタック1 傭兵=ヘビランサー×3

- R8R7=フードロコナイト LV5 傭兵=スカイアーチャー×3
- 敵=狂牛20
- R9R9=フードロコナイトマスター LV5 魔法 アタック1 傭兵=ヘビランサー×2



劇情進行路線

朗弗特突敵貴族情結

A 帕谷的危機

帕谷因料加加德失去物資補給，屋漏偏逢連夜雨，就在這個時候又被維萊包圍，主人公一行人也很快趕到。

B 塞馬羅山中

這次的作戰是將使襲擊卡戈西王國的帕谷連塞馬羅山中(サンマロウ山中)，讓他自己放棄。

C 艾咪的揮軍

帕谷和艾咪見過幾次面，如曉艾咪的過去(孤兒院出身)，艾咪之所以積極率領部隊來此，應是基於這份情。

D 朗弗特的援軍

朗弗特雖是貴族出身，但和艾爾登(アルダン)不同的是，他不會以此自豪。他和帕谷極少交談，算是互相關心。

E 士官學校

朗弗特和維萊是聯邦士官學校的同學，兩人都有當彼此的優點。



艾多培力溪谷之戰

～(エドベリー溪谷の戦い)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

13



劇情進行路線

確保這座溪谷，以利後續部隊。



A 卡戈西軍的行動

主人公一行先鋒、本領(ブルーノ)將軍、亞魯德(セレン)將軍和維爾(ウイラー)族序行軍。國王也親自出擊。卡戈西城(カゴシス城)無人。

B 聯邦軍的先見之明

不知何故，敵人竟能偵探對方的秘密行動。派科加(クルーガー)埋伏。此方可能有關謀。

C 艾多培力溪谷

艾多培力溪谷是海拔相當高的葛羅里山脈(グローリー山脈)的險要，在搭建正式的橋樑前，常常發生掉落溪谷的事故。

D 科加的結婚

艾魯登(アルダン)的失智使科加獲得和洛吉兒(ローゼンシル)公主結婚的機會。因為戰後要舉行結婚典禮，所以在此有20回合的限制。

E 大空中戰

從地圖的替景可知，飛兵可以一展所長。在美麗雲海展開的空戰相當值得一看。



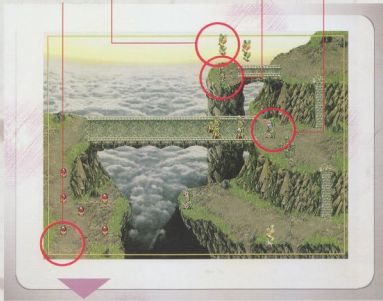
在美麗溪谷展開驚天動地的攻防。卡戈西王親自上戰場……

迎戰力加強，指揮（騎兵和飛兵）會從地圖在下方登場。只要先用魔法打倒部分的飛兵，再用同樣的方法來打倒騎兵就OK。但是，如果一開始就陷入苦戰，消費許多回合數。來自地圖下方的指揮就會變成相當大的威脅。情況危急時，不若將己方帶到有利的場所，集中火力攻擊敵指揮官。

看到地圖，最惹人注目的莫過於地圖中央的橋和飛兵。飛兵的移動距離相當長，我方必須傾力避開與橋上的敵人和飛兵同時進行攻擊。最好先打倒這個高大、長相可怕的飛兵，消滅來自上方的威脅。再一口氣前進。

通過時，除了小心飛兵，還需留意魔道士（ソーサラー）& 狙擊兵（イェーガー）。魔法使會從高處和遠處發動猛烈的魔法攻擊。而飛兵的威力與距離成正比。我方最好也用魔法使飛兵應戰。至於橋上的敵人，會從三個地方進攻，最好逐一確實打倒。

吃了多次敗仗的科加再度出現在主人公面前。聽說通過的主人公進行猛攻，騎兵是單純攻擊，但國主人公只能從橋移往對面，所以肯定是一場苦戰。尤其是科加所率的機械騎兵，比普通的騎兵強好幾倍。務必小心應戰。



在這裡要少步為營，小心前進。之後，再用魔法一口氣崩牢敵人！

■提供道具

- ロングソード=1000p/750p
- アール=750p/600p

- ウイゴド=1800p/1350p
- アムメイル=1000p/750p
- バードスラ=450p/330p

- アムユート=1000p/750p
- オーブ=1250p/930p

■敵陣配置表（イェーガー、イェーガー）

■陣敵配置表

- クリーナー=サモナー LV7
- 魔法 サンダー・ストーム・ミューン・サドル・ライオン
- 魔術=アール/スド×2
- 遠隔=リッセル/バーナイ特 LV 8、騎兵=ヴァンタウロス×2
- 遠隔=フレイン/ナイト LV1
- 魔術=トルーパー×3
- 遠隔=ネーグロートLV8
- 飛兵=ヒコガクゾ×2
- 遠隔=イェーガー LV5、魔法、ファイアー・ボール、サン

- ダー・ムート、タクライン
- 魔法=イェーガー×2
- 遠隔=リッセル LV5
- 魔法、ファイアー・ボール、サンダー・ムート、タクライン
- 飛兵=アール/スド×2
- 遠隔=リッセル LV1
- 魔法、ヒール×4
- 遠隔=アーククロード LV5
- 飛兵=ヒコガクゾ×2
- 遠隔=ネーグロート LV5
- 飛兵=ヒコガクゾ×2
- 飛兵=ヒコガクゾ×2
- 魔法、ファイアー・ボール、サン

- 遠隔=フレイン/ナイト LV1
- 魔法=トルーパー×2
- 遠隔=リッセル LV5
- 飛兵=ヒコガクゾ×2



意外！？您知道此事嗎？

之1 指揮範圍與傭兵的回覆

將游標移到指揮官，周圍會出現閃爍藍光的圓形，圓形表示指揮範圍（敵人閃爍紅光的圓形）。如果傭兵在自己所屬的指揮官的指揮範圍內，可接受該指揮官的指揮修正，提升攻擊力、防禦力與魔法耐性。而且，在敵陣所屬的指揮官的狀態連接下一回合，HP會回復。此事非常重要，務必記住。



●指揮官的指揮範圍，與敵人的指揮範圍，這關係到戰鬥的勝敗。務必記住。

救出卡戈西軍

～(救出・カコンシス軍)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

14





等不到後續部隊……在回城途中遇到被圍攻的卡戈西軍！



拉迪斯(ランディウス)一行入函等不到後續部隊而回城，途中遇到被聯邦軍包圍的卡戈西軍。在這裡的重點是「如何盡速保護卡戈西軍」，一定要考慮移動力、多留聲配置。

在這座橋上，會遭帕谷(バルク)步兵+復讐，最好用騎馬隊抵推。要小心的是，這座橋既長且窄，極易引起停滯不動的窘境，若在橋上堆積雜物，維奧(ウィラー)和卡戈西軍會不斷被攻擊。

卡戈西王和維奧請督運聯邦軍圍攻，解除這個危機的方法是，將敵軍的注意力轉移到主人公身上。首先，移動到畫面中央，使部分敵人改觀主人公一行人的移動，接著，趁機爭取時間，保護卡戈西軍。

從地圖可知，長橋和小橋連接著3塊土地，因為水兵和飛兵可以大顯身手，所以要在這裡配置能揮用水兵和飛兵的角色，其他角色則小心地過橋。

艾咪(エミター)變強，上次是勇猛騎士(ブレイブナイト)，這次已轉職成大騎士(ナイトマスター)，值得注意。

以獨軍身分來襲的朗佛特(ランフォード)會在帕谷和艾咪被擊破時，主動出現，必須勉強將他打倒。不過，如果對自己的攻擊力和體力都有信心，試著向他挑戰，應該蠻有趣的。

最好轉移敵人的注意，分成槍兵隊與騎馬隊進攻！

■商店道具

- ロングソード=1000p/750P
- モーニングスター=1100p/820P
- バトルアックス=1800p/1350P
- ソード+80=3000p/2500P
- チェーンメイル=1000p/750P
- ソード+450p/330P
- オーブ=1250p/930P

■隱藏道具-1 場所 ⑥ 道具

■敵部隊資料

- 敵0
- バルク=マーシャルLV1 / 魔法 ヒール / 傭兵=フランクス×2
- エルド=ナイトマスター LV1 / 魔法 アタック1 / 傭兵=ヘビーランカー×3
- 連邦=メイプルV1 / 魔法 トルネード、サンダー・ストーム、スリープ、ゾーン、魔法=アークバースト×4
- 連邦=ブリガディアーター LV8

／傭兵=ウルジアー×3

- 連邦=コメイン LV2 / 魔法 トルネード、サンダー・ストーム、スリープ、ゾーン / 傭兵=エルフ×2
- 連邦=ジェネラル LV2 / 魔法 ヒール / 傭兵=バフ×3
- 連邦=ブレイブナイト LV2
- ／傭兵=ホルバー×3
- 連邦=バトルマスター LV2
- ／傭兵=レキオン×3
- 連邦=ブレイブナイト LV2

／傭兵=ホルバー×3

- 連邦=バトルマスター LV2
- ／傭兵=レキオン×3
- 敵 國家ID
- 連邦=サーペンナイト LV1
- ／傭兵=チーマック×3
- 敵 隱藏的
- ランフォード=ロイヤルガード LV1 / 魔法 アタック1 / 傭兵=ドラグーン×3



劇情進行路線

憤著不安的心，救出卡戈西軍。

A 卡戈西軍的行動

卡戈西軍預先計畫用後續部隊的身分進軍，但是，不僅看不到理論出現的布諾(ブルノ)將軍，還被聯邦軍包圍。

B 主人公的疑問

看不到所謂將軍和艾瓦(アイヴァー)的人影，他們是在某處迷了路，還是逃走了？

C 帕谷的掛牽

劇情進展到這裡，相信大家知道帕谷為什麼會擔憂艾咪與主角的戰鬥。

D 聯邦的先見之明

聯邦軍對卡戈西軍的行動瞭解極深，結果在卡戈西軍所到之處佈下埋伏。一般的軍隊應該不可能有這種「超前的先見之明」，說不定有陰謀。

E 艾咪的疑問

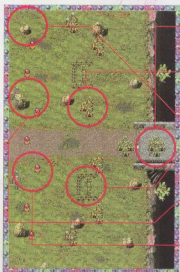
在這個劇情中，帕谷會對艾咪下連環計，顯然是上鉤，但角色的優越感，令艾咪頗為疑惑。







卡戈西軍被迫撤退。維萊(ウィラー)和主人公一起抵抗聯邦!



雖然朗弗特(ランフォード)率領大批的騎馬軍團突襲，但尚能活用先前戰鬥的經驗，應付平安渡過這場激戰。雖然也能打倒朗弗特，但因他會在中途折返，所以身負危險。

因為敵人多是騎兵，所以糧食會很活躍。在這種時候，為防經驗值分配不均，最好先用步兵指揮官打倒飛兵和魔法使。若能運用弓兵，可讓使其進行遠距離射擊打倒敵人。

聯邦的援軍會從這個地方出現，因其出現位置離卡戈西王非常近，所以必須留意他們的援軍。再者，他們出現後，朗弗特和艾咪(エミリー)會撤退。

這個劇情的關鍵是，在樹叢內埋伏敵方的2支魔法使部隊。最好的方法是用飛兵來對付他們，但想要一口氣打倒2支部隊是不太可能的。建議逐一確實打倒，也可用擅長遠距離攻擊的角色進行攻擊。

在劇情中，卡戈西王不會動。如果他不幸喪命，遊戲就會結束。遇到危險時，他會傾口大罵要求助，必須好好地保護他。只要牢記其附近會有聯邦援軍出現，應能無恙。

在這裡可利用糧食確實打倒敵人的騎馬兵。事先裝備「速度之靴(スピードブーツ)」，即可高速馳騁戰場。雖然觀賞「速度之靴」的場所有限，但非賣到不可。

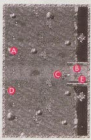
先對付魔法使! 之後，就可輕鬆地對付騎兵軍團。

- 商店道具
- ロケットブーツ=1000p/750P
 - フレイル=700p/560P
 - ランス=2250p/1680P
 - アード=800p/600P
 - オートアーク=2000p/1800P
 - エフェクティブ=1000p/750P
 - スピードブーツ=1500p/1120P
 - Z Saber=1000p/750P
- 魔法道具=1場所 1道具

- 敵部隊資料
- 0敵0
- ランフォード=ロイヤルガード LV1 /魔法 アタック1
 - エミリー=ロイヤルガンナーx4
 - エミリー=ロイヤルマスター LV2 /魔法 アタック1
 - 魔法使=ロイヤルガンナーx4
 - 魔法使1=メイリス LV1 /魔法 トルネード、サンダーストーム、スリーブ、フーン /魔法 イーペーガーx2

- 連射2=メイリス LV1 /魔法 トルネード、サンダーストーム、スリーブ、フーン /魔法 イーペーガーx2
- 連射5=ブレインナイト LV2 /魔法 ウォンタワロスx3
- 連射6=ブレインナイト LV3 /魔法 トルネード、スリーブx3
- 連射7=ブレインナイト LV3 /魔法 トルネードx3
- 連射8=ブレインナイト LV3 /魔法 トルネードx3

- 連射9=ブレインナイト LV3 /魔法 トルネードx3
- 連射10=ブレインナイト LV2 /魔法 ウォンタワロスx3
- 連射13=ドラゴンナイト LV2 /魔法 パーフロウx4
- 連射14=ドラゴンナイト LV2 /魔法 ヒートボルトx4
- 0敵 0援軍0
- 敵11=ドラゴンナイト LV5 /魔法 ヒートボルトx4



劇情進行路線 朗弗特襲擊撤退的卡戈西軍!

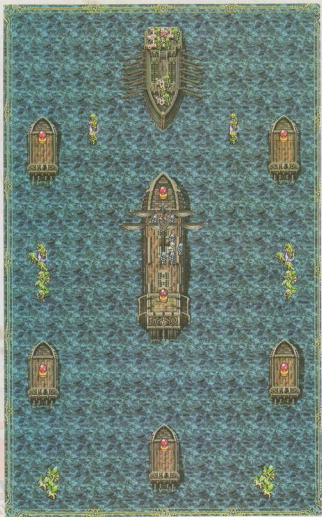
- A 卡戈西軍的行動** 在上個劇情的戰鬥中，卡戈西軍損失慘重，無力再進軍，決定撤退。
- B 朗弗特的命令** 緊接上個劇情，追擊卡戈西軍。在這期間，命令艾咪監視亞羅薩(ヤザロフ)的行動。
- C 艾咪的疑問** 就像在上個劇情時恰吉(バルク)將軍的命令感到疑惑感，艾咪這次也對朗弗特將軍「莫名其妙」的命令感到疑惑。但這次她不明原因就爭戰。
- D 維萊與主人公** 以前，維萊因無人瞭解自己的策略而不擇一展所長，但現在，他藉著主人公的少數部隊線手，實行了自己的策略。
- E 斷然撤退** 聯邦的援軍抵達，獲知有法蘭(フレデリック)王子所亂之事。朗弗特和艾咪因這件事而撤退。

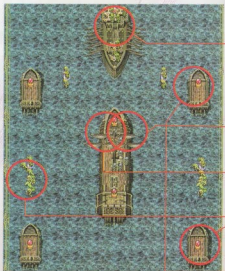
愛媛茲灣之戰

～(エイムズ灣の戦い)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

16





因卡戈西王（カゴンジ）王的面軌而走海路，結果遇到帕谷（バルク）的埋伏。愛姆茲灣的海上決戰就此展開。

帕谷將軍再度出現在卡戈西軍的面前。他在四圍配置幫傭兵（バリスト）<機械弓兵>。幫傭兵的射程距離長得嚇人而且威力驚人，最好用魔法和遠射武器對付，不要貿然接近。

這是海上戰，不僅移動受限制，還有小船四傷。進行配置時，角色會分散，因此，必須事先仔細考量和細配置，一有疏忽，遊戲可能馬上結束。

在此戰沒有萬無一失的配置，但有比較有利的配置。那就是，將希法妮（シェルフニール）和范琪兒（レイチェル）配置在中央的大船。原因是，不管職業是什麼，她們倆都會持有攻擊與治癒的魔法。

如果希法妮可以獲得助擊兵（アーバレスト），就可將她配置在這艘船的船首。希法妮可趁助擊兵出擊助擊兵之時，進行魔法攻擊。使用這個方法，可輕鬆地解決敵方的助擊兵。

魔族的援軍會抵達這個場所。左側的莉絲（リステル）會不時地為我方施術（因復魔法（ヒール）），最好將較弱的角色配置在她的附近。右側的那魯（ナール）會不斷打擊敵人，若想賺取經驗值，最好不要任由他攻擊。

如果馬克雷恩（マクレーン）轉職成海騎士（サーペンナイト），最好備用水精（ニクレー）。水精的能力相當高，非常值得上場。另外，此仗不好打，不講成長度多高，都會有角色陷入危機，最好專心進行防禦戰，等待援軍。

「將何人配置何處」是勝利的關鍵。務必將魔法使和僧侶配置在中央的船！

■商店道具

- ナイフ=300p/20P
- CA杖=150p/110P
- ロープ=50p/30P
- アーク=200p/150P
- RS=470p=1500p/1120P

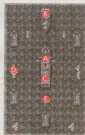
■防敵資料

- バリスト=マーシャル LV3 /魔法
- ヒール=バリストx4
- 遠射=アークメイジ LV1 /魔法
- デロ=アクト、スライフ、ソーン
- 魔匠=アークメイジx2
- 魔匠=サーペンナイト LV4
- 魔匠=ニコラードx2
- 法師=サーペンナイト LV4
- 魔匠=ニコラードx2

●陣4=ドラゴナイト LV3

- 魔匠=ヒョウゴリフx3
- 陣5=ドラゴナイト LV3
- 魔匠=ヒョウゴリフx3
- 陣6=ドラゴナイト LV0
- 魔匠=スライフアークx2
- 遠射=サーペンナイト LV2
- 魔匠=アークx3
- 陣7=ドラゴナイト LV6
- 魔匠=スライフアークx2
- 陣8=サーペンナイト LV2

●傭兵=サーマンx3



劇情進行路線

神秘的魔法軍團突然出現在愛姆茲灣（エムズ灣）

A 卡戈西軍的行動

卡戈西軍停止進軍，持續撤退，計劃躲藏離港走海路的卡戈西王，因此他決定要進危險的海路。

B 帕谷的網

帕谷依照赫特（ラシェード）的指示在愛姆茲灣佈下天羅地網，最好快點結束這樣的戰爭，前任因襲繼承爭動戰的勝利。

C 神秘的飛亞特（フェアート）

劇情進行到某一程度後，突然現身，幫助主人公一行人，受無影，去無蹤。

D 魔族的援軍

莉絲<職業是魔法使（アークテューン）>和那魯<職業是海賊（シーサーベント）>出現，保護主人公一行人。

E 愛姆茲灣

這是位於聯邦王國東邊的海，環繞這個海域，卡戈西城就在眼前。

假面魔法師

～（假面的魔術師）～

TOUR MAP GUIDE
Scenario 17A



劇情進行路線

救出魔族・締結同盟。



A 飛亞特（フェアート）

在高緯結同盟而斬卡戈西王國（カゴレス王國）前進的過程中，被科加（クルーガー）的部隊圍攻，不得已只好拜託莉絲去提出同盟計畫。

B 卡戈西軍的行動

如果聯邦由亞薩姆（ヤサロフ）軍權，戰爭就會持續，而政權移交布達里（フレデリック）王子，實可確保和平，因此贊成同盟。

C 莉絲（リスティル）

傳達同盟之意的莉絲透露飛亞特受聯邦軍圍攻之事，向主人公一行人求救。

D 主人公的目的

如果真能由仲介同盟的飛亞特被打救，交涉就會決裂，救出她，前往聯邦，正式締結同盟吧！

E 科加的作戰

敵軍分成打倒飛亞特的部隊和打倒主人公的部隊來襲，我方也要分二路迎擊。

叛變

～(ダブルクロス)～

TOUR MAP GUIDE

Scenario 18A





奇薩羅(ギザロフ)派遣的附庸
布諾(ブルーノ)將軍趁主人公不在時，暗殺卡戈西王(カコンシス王)，且企圖殺害目擊暗殺過程的維萊(ウィラー)。

教會是守護人們免受邪惡之心侵犯的神聖場所，魔物無法進入。維萊因目睹布諾將軍殺害卡戈西王而悲憤上身，拚命逃到教會。

想要盡速救捕維萊，就要利用「河川」。方法是，使用水兵(若無水兵，就要派遣可以很快渡河的兵)強行突破，接近教會。唯有這樣才能讓維萊活命。

雖然地圖狹窄複雜，但可以反過來利用它。方法是，從房子的屋頂進行攻擊。說不定可托「地形效果」之福，毫髮無傷地完成使命。

巨大的魔人「石人(ゴーレム)」在這個複雜的市區橫行。雖是魔物，但屬性是「雜兵」。若以騎兵去對付，恐怕會死得很慘，必須特別小心。

這是在這個複雜地圖自由行動的「死神(デス)」，他們輕輕鬆鬆就能繞到維萊所在的地方。如果忽視他們的行動，維萊的性命就危矣。

在這種最能發揮威力的是邪魔妖怪們的「聖屬性」雜兵。雖然他們的攻擊力不是很強，但只要巧妙運用，就能發揮相當的效果。一定要配置可以運用他們的角色。

火速救捕維萊，用聖屬性的雜兵擊倒敵人！！

■ 魔法道具	● プレートブレード
2020p/1500p	● 2020p/480p
● 2020p/1000p	● 2020p/1350p
● 2020p/2200p	● 2020p/3000p
● 2020p/1800p	● 2020p/2500p
● 2020p/1200p	● 2020p/1600p
● 2020p/800p	● 2020p/1100p
● 2020p/600p	● 2020p/900p
■ 魔法道具 1 種 1 道具	

■ 敵部隊資料
○ 敵
● ブルーノ・ダークセイント LV7 / 魔法: キュア、ソーン、ヒール2、ホーリー
● スレイズ / 魔法: ウォッチ×4
● モンスター=ミニムスゴレム LV3
● 魔法: ボーンゴレム×4
● モンスター=ケルベロス LV3
魔法: ファイアー
● 魔物=ヘルバウン ト×4
● モンスター=ケッオスドラゴン LV3

● 雜兵=レッドドラゴン×4
● モンスター=4=ゲルキャザー LV10
● 雜兵=ゲル×4
● モンスター=5=ゲルキャザー LV10
● 雜兵=ゲル×4
● モンスター=6=デス LV2
魔法: カギド、プラスト、ソーン、アタック2
● 雜兵=ファンガイ×4
● モンスター=7=デスナイト LV1
● 雜兵=ファンガイ×4
● モンスター=8=ファンガイ LV1



劇情進行路線 奇薩羅極力阻止問罪

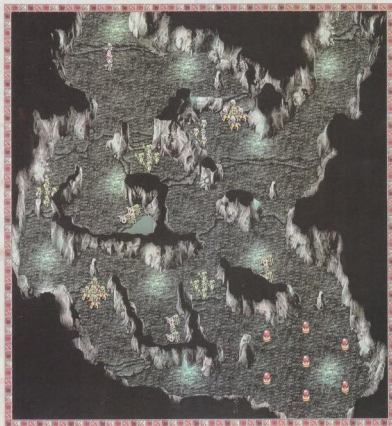
- A 維萊目擊暗殺** 布諾將軍因維萊目睹卡戈西王被殺而下令要維萊的命。
- B 暗殺者・布諾將軍** 從各種情報來看，這一切都是布諾的鬼。他是奇薩羅派來助陣的好敵。
- C 回城的主人公** 救出兵亞特，一起回城時，撞見暗殺者。布諾將軍率領大批魔物，襲擊維萊。
- D 姐妹的復仇** 魔法使(シェルフェニール)和安吉爾(アンジェリナ)發誓報了布諾將軍，替父親報仇。
- E 邪惡的魔物** 持有邪惡之心的布諾將軍命令魔物，襲擊維萊。

魯頓洞窟

～（ルドンの民）～

TOUR MAP GUIDE

Scenario 19A





卡戈西王國(カゴシス王国)正式和聯邦締結同盟。一行人立刻啓程討伐奇薩羅(ギザロフ)。在途中的洞窟出手阻撓的是……!?



艾瓦(アイワ)是一個空口說白話、不值得信任的人。在劇情中，他會在此探兵不動，雖然「打倒他」是勝利條件，但若中途出現魔物殲軍，他就會撤退，將他打倒，有助於賺取經驗值。

從這個劇情開始，敵人會使用「墮石(フール)」魔法來襲。這個魔法的衝擊力大，會造成相當大的傷害。不過，它有「持續時間過長」的弱點，可用遠攻打倒。

預防墮石魔法的方法有3種。第1種是用「沉默(キート)」封印敵人的魔法；第2種是用「MP耗竭(MPドレイン)」削減敵人的MP，使其MP不足，無法吟唱墮石魔法；第3種是用「混亂(コンフューズ)」使敵人混亂。

從這個劇情開始，路琪兒(レイチェル)不會參與<在事件中失蹤>。路琪兒失蹤後，可以使用回復系咒文的角色變得有限，可以委託基督娜(セレーナ)將軍全權負責。而且，最好事先使她的傭兵變成聖屬性。

一路戰到這裡，應該已經很清楚每個角色具有什麼樣的判斷力。為防一開始就停滯不前，必須進行高效率的移動和高效率的攻擊。

經過一段時間，殲軍就會出現。不過，這支殲軍既非聯邦軍也非巴軍，牠們是住在這裡的魔物。艾瓦因牠們交裝而嚇得逃走，在這個時候，勝利條件會變成「救全滅」。

以沉默魔法封口或先下手為強對付會用墮石魔法攻擊的敵人!

■商店道具

- キート+30p/20p
- CA+100p/150p
- MP+500p/300p
- 聖属性回復+2000p/1000p

■隱藏道具・1場所・1道具

■敵部隊資料

- 0陣0
- アイワ+アーケマイク LV1 /魔法、メテオ、ラスト・スリー・ゾーン /傭兵+アールベ
 - 敵11+ワシキス LV5 /魔法、ヒール1 /傭兵+フアラグスx4
 - 敵12+ワードマスター LV1 /魔法、キック /傭兵+先ナチアx4 /魔法3+レイ、フレイ LV5 /傭兵+ウツクスx4
 - 敵18+アーケマイク LV1 /魔法、メテオ、

- ラスト・スリー・ゾーン /傭兵+アールベx2
- 敵15+バウト LV1 /魔法、ソニック+62、ネーリス+52 /傭兵+グレイターx3
- 敵16+アーケマイク LV1 /魔法、メテオ、ラスト・スリー・ゾーン /傭兵+アールベx2
- 敵17+アーケマイク LV1 /魔法、メテオ、ラスト・スリー・ゾーン /傭兵+アールベx2
- 敵18+スレイファイト LV5

- 傭兵+ウーナー x4
- 敵19+ウツクス LV5 /魔法、ヒール1 /傭兵+フアラグスx4
- 敵20 聖属性0
- 敵21+スタートレイル LV7 /魔法、リザード、ソーン、スロー、アロウ /傭兵+スワーカーx3
- 敵22+スターターモント LV7 /魔法、フォアボール、デブリイン、ヒール1、コンフューズ、召喚4 /傭兵+ナイトメアx3

劇情進行路線 同盟軍團終於展開討伐奇薩羅之旅

A 朗弗特的想法

將部隊交給維雅，自己與主人公一行人並肩作戰，這是朗弗特肯定維雅的智慧、所下的決定。

B 這次的作戰

維雅以朗弗特的兵進行大規模的攻城，主人公趁機入城內，討伐奇薩羅。

C 魯頓洞窟

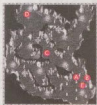
洞窟內部相當複雜，有數個交通出口，不容易進行埋伏。

D 天才軍師

在這樣的洞窟進行埋伏且誘導敵人中計是因為維雅的天賦好，還是因為他真的是天才?

E 行蹤不明

雖然路琪兒在作戰前失蹤，但因這是一種極複雜的作戰，只能暫時忘掉懸念，盡速發程。



決戦・鋼之城

～(決戦、シュテールンパーク城)～

TOUR MAP GUIDE
Scenario

20A





雜萊(ウィラー)的大規模拜啟使聯邦王國的守備變弱。打倒奇薩羅(ギザロフ)的時刻終於到了!



打倒宿敵・奇薩羅是這個劇情的過關條件之一。奇薩羅會靜靜地待在此處。圍繞奇薩羅的防禦兵(アーバレスト)是巨大的威脅。因為他們受到攻擊時，魔法使會用「回復2(ヒール2)」的魔法幫他們回復。

想要逃開，還需打倒附加(クルーガー)這個宿敵。他所率領的大精靈(ハイセルフ)是一支射擊範圍廣且攻擊力高的部隊。接近時，務必小心。

魔法使擅用「落石(メテオ)」「沉默(ミュート)」「爆炸(ブラスト)」「攻擊2(アタック2)」等等魔法，是助長防禦兵氣血的野蠻精靈。我方可先用攻擊魔法迎戰這個魔法使。待其開始治療自身，再趕快猛攻。

機械弓兵和以前一樣，害怕攻擊魔法。我方可用魔法給予損害。一口氣擊倒。不過，必須利用集中攻擊，逐一打倒。只要機械弓兵全部死光光，敵軍就會變樂觀。

這個劇情的商店也有販賣「速度之靴(スピードブーツ)」，裝有異色羽毛持有，最好在此購買。如美希法妮(シュルファニール)備用防禦兵、裝備「速度之靴」，就可化身成高速戰車隊，大顯身手。

這裡會有2支援軍部隊登場。此時，若我方全員已進入城內，就必須特地再跑出來對付他們。一路奮戰至此，應已準備再創境界升等級了。

敵軍打倒機械弓兵，擴大行動範圍！

- 商店道具
- フレートソード 2000g/1500g
 - ミニエナスター 1100g/820g
 - ソンス+250g/1980g
 - フグーHD+1800g/1350g
 - ホーホ+870g/3000g/2250g
 - フレートアーマー 2200g/1650g
 - トボクステイル 1950g/1400g
 - ホーホ+930g/330g
 - ソウザ+2+550g/410g
 - 320+177g+1500g/1120g
 - アスリット+1000g/750g
- 商店道具・3場所・5道具

- 敵部隊資料
- 敵0
- ギザロフ+ダークマスターLV4・魔法・メテオ、アースクエイク、ヒール2、ブラスト・魔兵アーバレスト×3
 - ルーカール・ウイザードLV3・魔法・サンダーストーム、ブラスト、エレクトロアタック2・魔兵ハイエルフ×3
 - 追加1=アーケマイジLV1・魔法・メテオ、ブラスト、スリープ、ソーン・魔兵アーバレスト×3
 - 追加2=マーシャルLV1

- V2・魔法・ヒール1
- 魔兵=フランクス×4
- 追加3=メキシスLV7・魔法・トルネード、サンダーストーム、スリープ、ソーン・魔兵=アーバレスト×2
- 追加4=メイジLV7・魔法・トルネード、サンダーストーム、スリープ、ソーン・魔兵=アーバレスト×2
- 追加5=ハイエルフ×3
- 追加6=セントLV5・魔法・ソーン、ヒール2、ホーリーブレイズ
- 魔兵=クック

- ルセイダー×3
 - 追加7=バルムスターLV7・魔兵=レイド×4
 - 追加8=ブレインアトLV8・魔法・アタック1・魔兵=ドラゴン×4
 - 追加9=ジュネラルLV7・魔法・ヒール1
 - 魔兵=アランクス×4
 - 追加10=プレイブライドLV8・魔法・アタック1・魔兵=リベンジャー×4
- ◎敵・援軍0
- 敵1=バルムスターLV3・魔兵=プレイブライド×4

劇情進行路線

打倒宿敵・奇薩羅。



A 作戰戰略

奇薩羅暗中策劃的大規模反攻之計。派兵諾(フルーノ)率領大軍，前去討伐。此舉使得城裡的守備變弱，主人公一行入屋破城攻。

B 銅之城

聯邦王國的王城以銅鑄鑄成，堅不可摧聞名。從名字可知，應不易侵入。

C 奇薩羅的研究

奇薩羅與名叫奧西卡(ジュシカ)的女魔法師一起研究「魔動巨兵」，好像即將完成。

D 主人公的報仇

不用說也知道，主人公的報復和村人之所以能商，全是因為奇薩羅的構想。最好讓主人公和里亞(リッキー)去對付他。

E 不容小覷的兵士

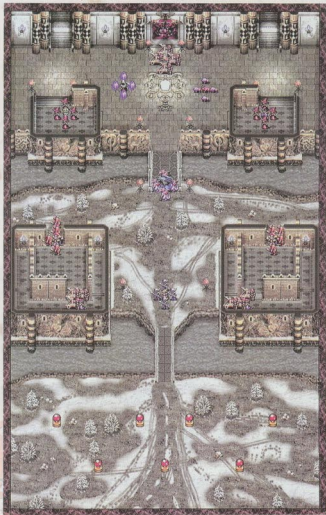
雖然城裡的兵士因構想的休攻而變少，但要抵達宿敵，奇薩羅所在之處，並不容易。

魔軍師・艾瓦

～(魔軍師アイヴァー)～

TOUR MAP GUIDE

Scenario 21A





在潔西卡(ジェシカ)的帶領下，抵達魔城，遇到自稱天才的「魔」軍師・艾瓦！

艾瓦就在這裡。他是一個能說善辯但攻擊力薄弱的三腳貓。在戰鬥途中，他會企圖試著脫逃，但假讓他逃了，遊戲就會結束。

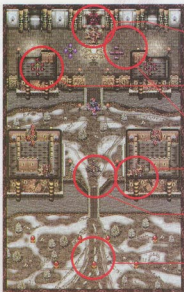
莉絲(リズティル)在這個場所觀察動靜，雖然她在等待艾瓦下令，但她好像不是很信任艾瓦。在右側的是那魯(ナルル)。這3個人可能會進行殲石魔法三連攻，要使己方部隊與其保持距離來移動。

此處有吸血鬼(バンパイア)。這支部隊會沿着雙雙行動或牽制對方的行動。不過，牠們不是最強，可在對方機械馬兵後，再來處置牠們。

魔法使率領騎兵(バスタク)在此陣地。稍有不懂就會在瞬間被殲石(メテオ)魔法和弓箭所打倒。因此，最好逐一確實對付，先用魔法打倒騎兵，再用己軍的騎兵打倒魔法使。

透過此橋之際，會遇到神官戰士率領偵兵部隊以待。不過，只要遵守「三者互制法則」，像以前一樣用步兵(例如：靈騎(リッキー))> 應戰，就能輕鬆殲算。在這種調整陣勢再進軍，會比較容易過關。

關於指揮官的配置是，將魔法使配置在城前部，以上述的方法攻略。要記住的點，在往後的劇情，魔物的魔法耐性會變得比較強。地獄狗(ケルベロス)會變得怕火屬性的攻擊，使用火系的攻擊魔法，反會助其回復。



在戰鬥開始的同時，吟唱魔法，攻擊左右的野戰兵。

■陣地道具

- HP回復 = 21000 / 15700
- MP回復 = 11100 / 8200
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700
- 魔法 = 21000 / 15700

■殲石道具・魔

■敵部隊資料

0名0

- アイウォーター・アークメイジ LV10
魔法、メテオ、バラスト、スリープ、
スロウ、毒付、回復、回復
- スティール・グランド・スレス LV2
魔法、メテオ、ヒール、スロウ、サ
レボート、毒付、回復、回復
- ナール = バンパイア・DLV1
魔法、メテオ、コンフューズ、ソーン
、アウラン、毒付、回復、回復

- モンスター1 = コスドラゴン LV5
毒付、フック、ドラゴン
- モンスター2 = ナールバロス LV3
魔法、ファイア、毒付、回復、回復
- モンスター3 = アス LV3
魔法、ブリザード、バラスト、ソーン、アタック、回復、回復
- モンスター4 = フォア LV1
魔法、メテオ、スリープ、ソーン、
毒付、回復、回復

- モンスター5 = リリア LV1
魔法、メテオ、バラスト、スリープ、ソーン、
毒付、回復、回復
- モンスター6 = シェアアント LV2
毒付、回復、回復
- モンスター7 = ジョーアント LV2
毒付、回復、回復
- モンスター8 = クエストメント LV2
魔法、キョウ、ソーン、ヒール、ス、
回復、回復



劇情進行路線 天才魔軍師在魔城虎視眈眈

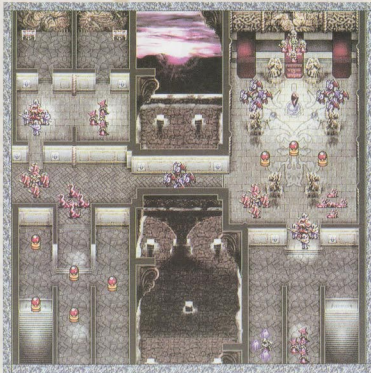
- A 主人公一行人的行動** 水晶精民亞特(フェアラット)所著，魔物開始侵略人們，為阻止事態繼續惡化而到魔城。
- B 名叫潔西卡的女性** 先前的所以幫主角奇羅羅(キヤロフ)進行魔術研究，是為了取回水晶。在這部劇情，就是她把主人公帶到這座魔城。
- C 艾瓦的行動** 先後為卡戈西王(カゴシス王)、奇羅羅和蘭之王(ホーセル)致命。這次是擔任守護魔城的重要任務……
- D 莉絲的心情** 在這次的戰鬥中，雖然莉絲必須接受艾瓦的指揮，但她一開始就不信任他。
- E 魔物與水晶** 蘭之王將水晶分成2把劍，並喚出混沌之王(カオス)。混沌之王將魔物送進人間。

魔城

～(魔城ザクトガレン)～

TOUR MAP GUIDE

Scenario 22A

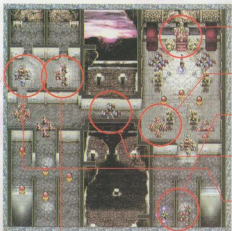


Close up the UNIT





開始突入魔城，往頂樓前進。然而，並不見闇之王子（ボーズル）的蹤影。打倒莉絲（リスティル），問出他的所在處！！



身在這裡的莉絲會使用回復魔法「回復（ヒール）」，最好先將她打倒。在這個劇情中，就是圍著莉絲的價值比較難對付。雖然他們的攻擊力和防禦力出乎意料地高，但只要用槍兵轟其一塊，就可穩操勝算。

最好能組織以槍兵為主的部隊配置於此。使用槍兵來接近攻擊，可以輕鬆地打倒周遭的魔物。另外，這裡的敵人會攻擊指揮官，若不早點解決他們，可能會陷入窘境。

配置魔法使以外的指揮官時，一靠近這裡的魔物，他們就會開始行動。考慮配置時，必須將這點納入考量。另外，別忘了，往後的敵人都不太怕魔法。

敵將・那魯（ナル）會在中央的通道出現，最好盡快將他打倒，便分成2路的主人公一行人會合。確保中央的通道，可使我方進行掃蕩攻擊。與射程較遠指揮官的回復（ヒール）魔法互相幫助。

這裡的魔物・巨人（ジャイアント）會很快行動，必須進行適當的指揮官配置。因為出入口附近相當複雜，可能會浪費很多時間，所以要儘可能以最快的速度打倒敵指揮官。

長距離弓兵會對移動中的己方造成極大的威脅。在打倒那魯前，要先派槍兵去打倒他們。若在這裡陷入苦戰，遊戲可能會瞬間結束，必須送一確實打倒。

以槍兵為中心，編成部隊。以射程距離長的魔法互相支援。

→ 莉絲是二重怪的本性。



→ 對付魔物，也可以使用「三重互制」的性質。也可使用「三重



→ 確實殺敵，便能知道闇之王子在哪裡。



→ 原本隨著的通道行動，變得比較容易戰鬥。



→ 必須在陷入危險之前，儘量



→ 一本於此，將會在初期就



光輝末裔

～（光輝を継ぐ者）～

TOUR MAP GUIDE

Scenario 23A



Close up the UNIT





主人公打倒莉絲，來到塔頂祭壇上放著聖劍（ラングリッサー）。打倒闇之王子（ボーズル）和混沌之王（カオス）就可使人間重獲和平。



這裡擺著聖劍，因為只有主人公可以裝備，所以主人公的任務是移動到這裡。一路打到這裡，主人公的等級應該已經很高，應該輕鬆達成使命。

闇之王子就在這裡。在劇情中，他會接兵不動，使用隕石（メテオ）、遷移（ブラスト）、回復（ヒール）和地震（アースクエイク）等等魔法進行攻擊，再者，他裝備有魔劍（フルバード），攻擊力非同小可。

混沌之王在這裡，用聖劍以外的劍子其致命一擊，他會藉由右側的魔法陣復活。而且，他的魔法非常可怕，火球（ファイヤーボール）具有和隕石（メテオ）不相上下的威力，必須特別小心。

這附近有長距離步兵。來到這裡，魔法攻擊的效用會很低，必須活用補助魔法，例如：用「寶珠（リタリン）魔法」削弱對手的魔法耐久力，用「抵抗（レジスト）魔法」提升自己的魔法耐久力等等。

混沌之王就是靠這個魔法陣復活，如果這附近有會使用魔法的強力角色，最好讓該角色與其保持距離，原因是，混沌之王吟唱的「MP 耗竭（MP ドレイン）魔法」會奪走對方的 MP。

小隊被分成 2 組，敵人比以前的劇情強很多，最好選擇高防禦力或聖屬性裝備，來到這裡，經驗值已經不是問題，可選擇攻打指揮官。

用「衰弱」等等補助魔法來對付闇之王子和混沌之王這 2 位闇之王者，有效！

→ 終於成功地來到傳說中的聖劍。



→ 曾經整間內敵的阿比西特（アビシット）不在這裡。



→ 不再使用混沌之王，魔法威力大減。



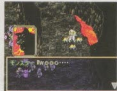
→ 有效地使用補助魔法，有助於戰鬥。



→ 混沌之王是不死身，不論怎麼打，都會復活。

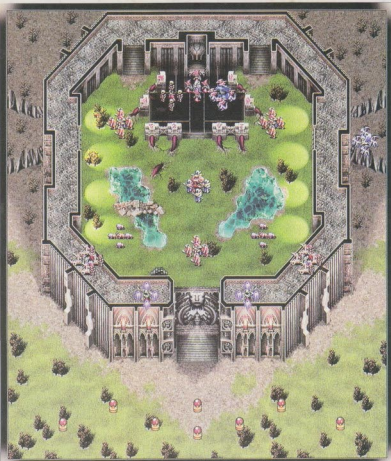


→ 將攻擊目標鎖定在指揮官，一口氣殲滅敵人。



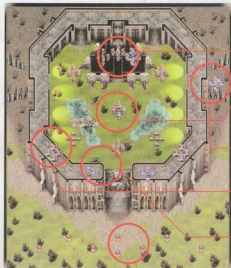
魔導研究所

TOUR MAP GUIDE
Scenario 24A





以聖劍挑戰魔族後，接著就經手刃宿敵・奇薩羅（ギザロフ），救出菴琪兒（レイチェル）。布諾（ブルーノ）出現在魔導研究所！



隨著卡瓦諾王的布諾就在這裡。這個劇情的主要目的是打倒布諾這個頭目。雖然抵達此處，需要一番力量，但兵要到達這裡，就可輕鬆殲滅。要特別注意的是，打倒布諾的時機，因為，他會用「回復2（ヒーメ2）」進行治療。

敵指揮官是巨人（ジャイアント），攻擊魔法不太有用，以直接攻擊攻打比較有效率。不過，以單體進行攻擊的話，會損失很多HP，最好派遣會使用治療魔法的伙伴進行保護。

配置在這裡的飛兵會往下方前進，必須在他們到達正門，造成威脅前，將他們打倒。先用「衰弱（デカライン）魔法」削弱魔法耐力，再用「風之刃（ウィンドカッター）魔法」，可收奇效。

攻略正門時，最大的威脅是弩砲兵（バリスト）。從先前劇情逆擊弩砲兵的經驗可知，最好不要發動攻擊魔法，用劣陣魔法進行保護。雖然弩砲兵的射程距離很長，但只要分左右邊一打倒，就沒威脅他了。

這個門是此劇情的重要場所，只要有人能進入研究所內，按門室的開關，門就會打開。不過，騎馬和機械兵無法進入，可讓他們擔任保護射擊。派騎兵進入應是最妥當。

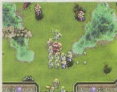
務必活用先前的累積的經驗來配置指揮官。最基本的配置是，在中央配置攻門隊，在攻門隊的兩邊配置魔法使。不過，這並非十全十美，您可自個兒動腦筋去想想。

派飛兵開門！抵達布諾所在之處，就能輕鬆過關！

→這就是那位國王涉及卡瓦諾王國亂世的陰謀。高譚將軍。



→兵員停止逆擊砲擊，需要保護。



→再往正門射擊隊付保護的飛兵，不要受攻擊。



→不要忘了機械兵怕魔法。



→開了門，好戰才真正正式。



→拉達斯（ランディ・ウス）後，接近正門。

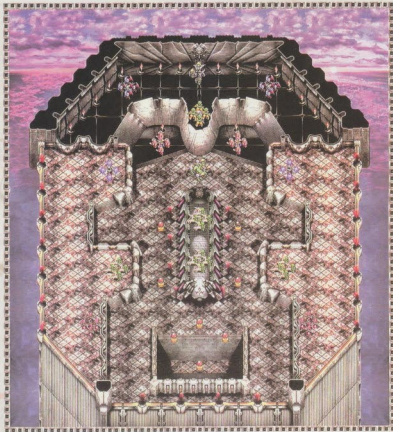


超越者・奇薩羅

～(超越者、ギザロフ)～

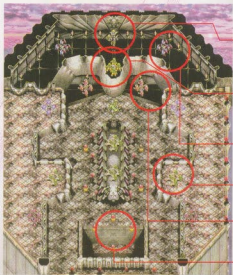
TOUR MAP GUIDE

Scenario 25A





終於進入最後決戰！救出乾妹、拉琪兒(レイチェル)，打倒宿敵·奇薩羅，懲治敵人！！



奇薩羅(ギザロフ)就在這裡。他因獲得神(ゲンドラシム)之力而變強，會使用隔石(メテオ)、操作(プラスト)、回復(ヒール2)和地震(アースクエイク)等等魔法進行攻擊。在這個劇情中，他會在此派兵不動。

在劇情中，科加(クルーガー)不會移離此處，他率的保衛精騎兵(ドラゴーン)，會發動雷暴(サンダーストーム)、操作、沉默(ミュート)等等魔法攻擊，威力較差的魔法對他起不了什麼作用，最好使用直接攻擊。

如果沒有打倒此處的惡魔(デーモン)，就無法迎戰奇薩羅和科加(クルーガー)，雖然惡魔不會移離此處，但他們採用威力超強的攻擊魔法「火球(ファイアーボール)」，不小心應對，可能會死得很慘。

劇情一開始，最好先打倒這裡的弩砲兵(バクスタ)，因為我方進行初期配置的地點就在敵人的射程距離範圍內，所以切莫將判斷力低的角色配置於此。

此處的魔法使會連續進行攻擊魔法「隔石(メテオ)」，因為這裡是決戰的場所，所以毋須再刻意編取經驗值，其實將攻擊目標定在指揮官，一口氣將他殺死。

最後的初期配置，好像也沒必要再說什麼了，希望您能用先前的戰鬥和破釜沉舟的決心去考量配置。決戰就要開始了，結局是好是壞都看您自個兒的表現了。

對科加和奇薩羅展開猛烈的集中攻擊！用攻擊魔法對付弩砲兵！





究極秘密

TOP SECRET

CONTENTS

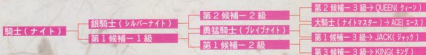
角色塑造指南	092
轉輪一覽表	098
分歧劇情完整解析	102
● 如何選擇 17A or 17C 呢	102
● 如何控制信仰度	103
● 如何選擇 21A or 21B 呢	103
隱藏關大公開	104
友好度如何提升	105
● 告白成功的條件	105
● 如何控制友好度	105
● 何時會出現問答	105
● 注意事項	106
隱藏寶物位置及選項	122
● 注意事項	122
補技	132

角色塑造指南



第1題和第2題有密切的關係，主人公的轉職表就是依在這裡所選的答案而定。換句話說，每位玩家都能依自己的選擇，創造出具有獨特風格的轉職表。

【主人公的轉職表】



【候補表】

	候補 A	候補 B	候補 C	候補 D
1級	門劍士(グラディエーター)	猛禽領主(ホークロード)	魔導士(ソーサラー)	聖戰士(エキューユ)
2級	格鬥王(バトルマスター)	龍騎士(ドラゴンナイト)	術士(メイジ)	聖騎士(パラディン)
3級	大劍師(ソードマスター)	龍領主(ドラゴンロード)	大術士(アークメイジ)	聖者(セイント)
隱藏職業	自主規制	自主規制	自主規制	自主規制

Q1

※在此要決定隱藏職業的種類(2種)。雖與選擇順序無關，但有可能因第2題的選擇而失敗。
「次に選ぶ4枚のカードの中から、2枚だけ選んでね(從要交出的4張卡片中，選出2張吧!)」

「エース(ACE)」

使大騎士(ナイトマスター)的轉職有效

「ジャック(JACK)」

使第1候補的隱藏職業有效

「クイーン(QUEEN)」

使第2候補的隱藏職業有效

「キング(KING)」

使第3候補的隱藏職業有效

Q2

※第1~第3候補依此題的選擇順序而定。被決定的候補請參照上面的【候補表】。「じゃあ、次の中から好きなものを順番に選んでね(從以下4個答案，依序選出自己喜歡的場所吧!)」

「綠豊かな夏の高原(充滿綠意的夏季高原)」

候補 A

「青くすみきった夏の空(晴朗的夏季天空)」

候補 B

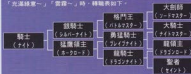
「落ち着いた雰囲気の一部屋(寂靜的房廬)」

候補 C

「霞にかすむ美しい山岳(雲霧繚繞的美麗山嶽)」

候補 D

右第1題選擇「ACE」、「KING」、右第2題選擇「晴朗的〜」「充滿綠意〜」「雲霧〜」時，轉職表如下。





CHARACTER MAKING TOUR MESSAGE GUIDE

03

●「優しさ (善良)」

菫琪兒 (レイチェル)
友好+1

希法妮 (シュルファニール)
友好+1

安吉娜 (アンジュリナ)
友好+1

瑟蕾娜 (セレナ)
友好+1

莉絲 (リスティル)
友好+1

信仰 (アライメント)
-2

●「勇氣」

判斷+1

A修正+1

●「力」

強+2

守+1

「次の3つのうちで、英雄になるために一番必要だと思うのはなに? (你觉得成为英雄最需要什么下列哪一项?)」

04-1

「戦いの前後に、他人とお別れをしなくちゃならないの。お兄ちゃんだったら、どうする? (在戰爭的前夕，總是得和受人告別。如果是小哥哥的話，會怎麼做?)」

●「心配しないように勵ます (請她不要擔心)」

智力+2
最大MP+2

●「優しく抱きしめる (溫柔地抱緊她)」

魔法・生命回復 (フォースヒール)
最大MP+1

●「何も言わずに黙って立ち去る (啥也不說，默默地離去)」

菫琪兒 (レイチェル) 友好-1
炎耐性+3・冷耐性+3
雷耐性+3・風耐性+3・地耐性+3
聖耐性+3・精耐性+3・物耐性+3

04-2

「勇氣ってどういう心から生まれると思う? (你認為勇氣是出自什麼樣的心?)」

●「愛」

菫琪兒 (レイチェル) 友好+1
希法妮 (シュルファニール) 友好+1
安吉娜 (アンジュリナ) 友好+1
瑟蕾娜 (セレナ) 友好+1
莉絲 (リスティル) 友好+1
信仰 (アライメント) -1

●「強い意思 (堅強的意志)」

炎耐性+2・冷耐性+2・雷耐性+2・風耐性+2
地耐性+2・聖耐性+2・精耐性+2
物耐性+2・M修正+2・智力+1

●「自己犠牲 (自我犧牲)」

守+2
信仰 (アライメント) -1

04-3

「力って、何の事だと思っ? (你認為力量是什麼?)」

●「聡明な頭腦 (聰明的頭腦)」

智力+4
最大MP+2

●「高い戰鬥能力 (強大的戰鬥能力)」

A修正+1
D修正+1

●「強い精神力 (強大的精神力)」

炎耐性+2・冷耐性+2
雷耐性+2・風耐性+2
地耐性+2・聖耐性+2・精耐性+2
物耐性+2・M修正+2・最大MP+1

CHARACTER MAKING



TOUR MESSAGE GUIDE

▶▶▶ 05-1	05-1 「次の中から一番興味を惹くものを選んで(位)下列各項・選出你最感興趣的項目」	●「富と権力(富與權力)」 道具・長剣(ロングソード) 所持金+50 信仰(アライメント)+1	●「永遠の美(永遠の美)」 菫琪兒(レイチェル)友好+1 希法妮(シェルフニール)友好+1 安吉娜(アンジュナ)友好+1 瑟蕾娜(セナ)友好+1 莉絲(リスティル)友好+1	終了後	▶▶▶ 05-1
▶▶▶ 05-2		●「失われた知識(失傳的知識)」 智力+1 最大MP+3 魔法・阻斷(ゾーン)	●「覇者の戦術(覇者の戦術)」 A修正+1 D修正+1	▶▶▶ 05-1	
▶▶▶ 05-3	05-2 「じゃあ、愛って何だと思っ(う)か(你认为爱是什麼?)」	●「与え合うもの(互予之物)」 魔法・治癒(ヒー)ル 最大MP+1 菫琪兒(レイチェル)友好+1 安吉娜(アンジュナ)友好+1	●「奉仕するもの(義務效力)」 炎耐性+1・冷耐性+1 雷耐性+1・風耐性+1 地耐性+1・精耐性+1 莉絲(リスティル)友好+1	終了後	▶▶▶ 05-1
▶▶▶ 05-2		●「受けるもの(受取之物)」 希法妮(シェルフニール)友好+1 瑟蕾娜(セナ)友好+1	●「まやかし(欺騙)」 強+1・守+1・精耐性+2 菫琪兒(レイチェル)友好-1 希法妮(シェルフニール)友好-1 信仰(アライメント)+1	▶▶▶ 05-1	
▶▶▶ 05-3	05-3 「あなたも、この世界で何を成(し)たいか(你想在這個世界裡做什麼?)」	●「殺意を持って身構えている(心存殺意・虎視眈眈)」 強+2 莉絲(リスティル)友好-1 信仰(アライメント)-1	●「怯えている(怯懦)」 A修正+2	終了後	▶▶▶ 05-1
▶▶▶ 05-4		●「友好的な態度をとる(採取友好的態度)」 莉絲(リスティル)友好+1 信仰(アライメント)+1	●「警戒してこちらをうかがう(保持警戒・窺伺己方)」 D修正+1 M修正+2	▶▶▶ 05-1	
▶▶▶ 05-1	05-4 「おロちゃんのおもう男ってなに? (小野心目中的男子漢是什麼樣子?)」	●「全てを包み込む愛を持つ者(具有包含一切愛的人)」 菫琪兒(レイチェル)友好+1 希法妮(シェルフニール)友好+1 安吉娜(アンジュナ)友好+1 瑟蕾娜(セナ)友好+1 莉絲(リスティル)友好+1・信仰(アライメント)+1	●「熱き魂をほとぼしらせる者(散發出熾熱靈魂的人)」 判斷+1・炎耐性+1 精耐性+1・聖耐性+1 物耐性+1	終了後	▶▶▶ 05-1
▶▶▶ 05-4		●「狼のごとき肉體を持つ者(具有鋼鐵般的肉體的人)」 守+1 特殊能力・金屬鎧裝備	●「男の証を見せる(拿出男子漢之證)」 強+2 特殊能力・劍裝備	▶▶▶ 05-1	
▶▶▶ 05-3					



CHARACTER MAKING TOUR MESSAGE GUIDE

06-1

「次の中から一番興味を惹くものを選んで（従下列各項、選出你最感興趣的項目）」

●「決断力」

判断+2
指揮能力+106-2之後・
往Q7-1

●「公正さ（公正）」

備兵最大数+1
D修正+1
信仰（アライメント）-106-2之後・
往Q7-2

●「戦闘能力」

強+1
守+1
A修正+106-2之後・
往Q7-3

●「知識」

智力+3
最大MP+3
M修正+206-2之後・
往Q7-4

06-2

「じゃあ、逆に知所はどれ？（那、你的缺點是什麼？）」

●「決断力」

判断-2

●「公正さ（公正）」

D修正-1
信仰（アライメント）+1

●「戦闘能力」

強-1
守-1

●「知識」

智力-3
M修正-2

07-1

「お兄ちゃんが軍隊の司令官だとします。それで、もし敵に奇襲を受けたらどうする（如果小哥是軍隊的司令官、受到敵人奇襲時、會怎麼做？）」

●「後退し、體勢を立て直す（先撤退・重整陣勢）」

MV修正+1
（對備兵的修正）
MV+1
（對主人公的修正）

●「即座に反撃をかける（立刻進行反擊）」

強+2
A修正+1

●「その場で防戦し、體勢を立て直す（在該地進行防禦戰・重整陣勢）」

魔法・回復1（ヒール）
最大MP+2

●「多少時間がかかっても敵の規模を調べる（花時間調查敵人的規模）」

判断+1
智力+2
最大MP+1

終了後

08

07-2

「神様って、どこにいると思う？（你認為神在哪裡？）」

●「天上界」

聖耐性+3
智力+2
魔法・治癒（キア）
信仰（アライメント）-1

●「神など存在しない（神不存在）」

強+1・守+1
A修正+1
物理性+3

●「神など存在しない（神不存在）」

花琪兒（レイチャ）友好-1
瑟蕾娜（セレナ）友好-1
莉絲（リステイル）友好+1
信仰（アライメント）+1

●「萬物すべてに宿っている（存在於萬物）」

智力+3
最大MP+3
●「俺様（我自己）」
強+2・守+2・知+1・聖+1
花琪兒（レイチャ）強-1
莉絲（リステイル）強-1
瑟蕾娜（セレナ）強-1
莉絲（リステイル）強+2
信仰（アライメント）+2

終了後

08

07-3

「もしお兄ちゃんが、とんでもない力を手に入れちゃったら、何をする？（假使小哥獲得神奇之力、會做什麼？）」

●「大陸統一を行う（統一大陸）」

強+1
A修正+1
信仰（アライメント）+1
所持金+20
莉絲（リステイル）友好+1

●「平和を維持する（維持和平）」

道具・護身符（アムレット）
信仰（アライメント）-1
安吉娜（アンジェナ）友好+1
瑟蕾娜（セレナ）友好+1

●「氣ままに生きる（随心所欲地生活）」

智力+4
所持金+30
花琪兒（レイチャ）強+1

●「いつもど変わらない（和平常沒什麼兩樣）」

判断+1
守+1
花琪兒（レイチャ）友好+1

終了後

08

07-4

「次の3冊の本があったとして、1冊だけ読めるなら、お兄ちゃんは何を讀む？（如果下列3本書只能讀1本、小哥你會選擇哪1本？）」

●「神學書」

魔法・聖之火（ホーリーブレイズ）
聖耐性+3
信仰（アライメント）-1
最大MP+1
智力+1

●「戀愛物語」

花琪兒（レイチャ）友好+1
花琪兒（レイチャ）友好+1
安吉娜（アンジェナ）友好+1
瑟蕾娜（セレナ）友好+1
莉絲（リステイル）友好+1

●「戰記」

A修正+1
D修正+1
指揮能力+1

終了後

08

CHARACTER MAKING TOUR MESSAGE GUIDE



08

お兄ちゃんが軍隊を率いるとしたら、どんな軍隊が理想的だと思う？（如果小哥哥要率軍，你認為什麼樣的軍隊最理想？）

- 「少數精銳」
備兵最大數 - 1
A 修正 + 1
D 修正 + 1
M 修正 + 1

- 「個人の力は弱くても大部隊（個人之力不強の大部隊）」
備兵最大數 + 2

- 「指揮官である自分が非常に強い（身負指揮官的自己相當強）」
強 + 2
守 + 1
炎耐性 + 2
冷耐性 + 2
雷耐性 + 2
風耐性 + 2
地耐性 + 2
聖耐性 + 2
精耐性 + 2
物耐性 + 2

- 「自分の指揮に忠實に従う部隊（忠於自己指揮的部隊）」
魔法・攻撃 I (アタック)
魔法・防禦 I (プロテクト)
最大 MP + 2

09-1

「じゃあ、最強の部隊を作るために必要な能力ってのは何かかな？ 次のなかから選んでね。『那！你認為組織一支最強部隊需要什麼樣的能力？ 選出下列幾項你選擇吧。』」

- 「高い志気（高昂の志気）」
A 修正 + 2
D 修正 + 2
M 修正 + 2
- 「優れた機動性（優越の機動性）」
指揮能力 + 2
MV 修正 + 1
D 修正 - 2
- 「鐵壁の守り（鐵壁般的防守）」
D 修正 + 2
M 修正 + 4
魔法・抵抗（レジスト）
- 「敵を粉砕する破壊力（粉碎敵人的破壞力）」
A 修正 + 2
MV 修正 + 1

終了後

Q10



09-2

「戦いが始まった時、お兄ちゃんは次のなかから何を必ずやる？」
「戰鬥開始時，小哥哥認為下列哪一項是必做的？」

- 「豊富な戦術知識（豊富な戦術知識）」
知力 + 3
最大 MP + 2
魔法・催眠（スリーブ）
- 「冷静な判断力（冷靜的判斷力）」
判断 + 3
MV + 1
- 「並外れた戰鬥能力（超羣的戰鬥能力）」
強 + 3・守 + 1・炎耐性 + 4・冷耐性 + 4
雷耐性 + 4・風耐性 + 4・地耐性 + 4
聖耐性 + 4・精耐性 + 4・物耐性 + 4

終了後

Q10





CHARACTER MAKING TOUR MESSAGE GUIDE

Q10

「じゃあね、じゃあね！お兄ちゃんの好みのタイプってどれ？（那、那度！小哥喜歡什麼樣的女孩？）」

- 「ちょっぴり甘えん坊で元気な少女（稍稍愛撒嬌的活潑少女）」
菫琪兒（レイチェル）友好+2・希法妮（シェルファニール）友好-1
安吉娜（アンジェリナ）友好-1・瑟蕾娜（セレナ）友好-1
莉絲（リスティル）友好-1
- 「一見しっかりしてるが、寂しがりや（外表堅強但內心空虛）」
菫琪兒（レイチェル）友好-1・希法妮（シェルファニール）友好-1
安吉娜（アンジェリナ）友好+2・瑟蕾娜（セレナ）友好-1
莉絲（リスティル）友好-1
- 「急なっかしくて守ってあげたい女性（危險需旁人保護的女性）」
菫琪兒（レイチェル）友好-1・希法妮（シェルファニール）友好+2
安吉娜（アンジェリナ）友好-1・瑟蕾娜（セレナ）友好-1
莉絲（リスティル）友好-1
- 「年上の優しい女性（年長的慈祥女性）」
菫琪兒（レイチェル）友好-1・希法妮（シェルファニール）友好-1
安吉娜（アンジェリナ）友好-1・瑟蕾娜（セレナ）友好+2
莉絲（リスティル）友好-1
- 「氣は強いが、しっかりしてる姐さんタイプ（氣強但率直的大姐姐類型）」
菫琪兒（レイチェル）友好-1・希法妮（シェルファニール）友好-1
安吉娜（アンジェリナ）友好-1・瑟蕾娜（セレナ）友好-1
莉絲（リスティル）友好+2

Q11

「最後の質問だけど、お兄ちゃんが戦いをするとしたら、何のために戦うのかな？（最後一個問題足，如果小哥要戰鬥，會是為了什麼而戰？）」

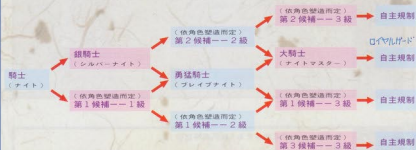
- 「欲しいものを得るため（爲獲所要之物）」
強+1
守+1
A修正+1
- 「大切なものを守るため（爲獲所愛之人）」
魔法・回復1（ヒール1）・菫琪兒（レイチェル）友好+1
希法妮（シェルファニール）友好+1・安吉娜（アンジェリナ）友好+1
瑟蕾娜（セレナ）友好+1・莉絲（リスティル）友好+1
- 「復仇のため（爲了復仇）」
強+3
A修正+2
信仰（アライメント）+1
- 「自衛以外の戦いはしたくない（除了自衛之外，我不想戰鬥）」
守+1・炎耐性+1
冷耐性+1・雷耐性+1
風耐性+1・地耐性+1
聖耐性+1・精耐性+1
物耐性+1・D修正+1
M修正+2・信仰（アライメント）-1

轉職一覽表

這是角色的轉職表。在這個表可以清楚地知道自己喜歡的角色之轉變，另外還有隱藏職業，敬請用心研究。

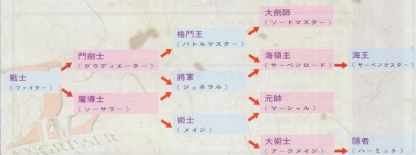
主人公・拉達斯 (ランディウス)

初期職業 / 騎士 LV1 / 可擁有的傭兵 / 光之騎兵 (トルーパー) / 傭兵最大數 / 2 / 最大 MP / 0 / 攻擊力 (AT) / 23 / 防禦力 (DF) / 15 / MV 修正 (指揮官) / 0 / MV 修正 (部下) / 0 / 智力 / 18 / 判斷力修正 / 0 / 攻擊力修正值 (A+) / 1 / 防禦力修正值 (D+) / 0 / 魔法耐性修正值 (M+) / 0 / 使用魔法 / 依角色變遷而定、各魔法耐性的修正 / 無、對傭兵判斷力的修正 / 無 * 上述的能力會隨角色變遷而改變。



里奇 (リッキー)

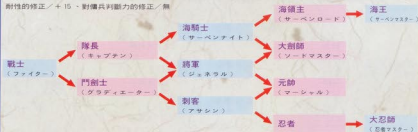
初期職業 / 戰士 LV1 / 可擁有的傭兵 / 士兵 (ソルジャー) / 傭兵最大數 / 2 / 最大 MP / 1 / 攻擊力 (AT) / 23 / 防禦力 (DF) / 18 / MV 修正 (指揮官) / 0 / MV 修正 (部下) / 0 / 智力 / 20 / 判斷力修正 / 0 / 攻擊力修正值 (A+) / 0 / 防禦力修正值 (D+) / 0 / 魔法耐性修正值 (M+) / 0 / 使用魔法 / 無、各魔法耐性的修正 / 無、





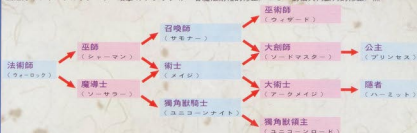
馬克雷恩 (マクレーン)

初期職業 / 戦士 LV2、可僱用の傭兵 / 士兵 (ソルジャー)・短槍兵 (パイタ)・傭兵最大数 / 2、最大 MP / 0、攻撃力 (AT) / 21、防禦力 (DF) / 18、MV 修正 (指揮官) / 0、MV 修正 (部下) / 0、智力 / 19、判断力修正 / 0、攻撃力修正値 (A+) / 1、防禦力修正値 (D+) / 1、魔法耐性修正値 (M+) / 0、使用魔法 / 無、各魔法耐性の修正 / +15、對傭兵判断力の修正 / 無



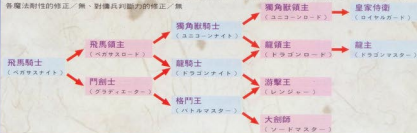
精法妮 (シェルブアニール)

初期職業 / 法術師 LV6、可僱用の傭兵 / 士兵 (ソルジャー)・傭兵最大数 / 1、最大 MP / 13、攻撃力 (AT) / 22、防禦力 (DF) / 17、MV 修正 (指揮官) / 0、MV 修正 (部下) / 0、智力 / 39、判断力修正 / 0、攻撃力修正値 (A+) / 3、防禦力修正値 (D+) / 1、魔法耐性修正値 (M+) / 1、使用魔法 / 火焰 (ファイアー)・風之刃 (ウィンドカッター)・攻撃 (アタック)・各魔法耐性の修正 / +3、對傭兵判断力の修正 / 無



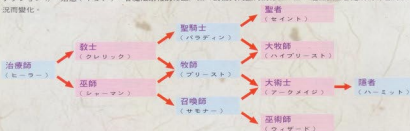
安吉娜 (アンジェリナ)

初期職業 / 飛馬騎士 (ベガサナイト) LV6、可僱用の傭兵 / 妖精 (フェアリー)・傭兵最大数 / 2、最大 MP / 1、攻撃力 (AT) / 25、防禦力 (DF) / 16、MV 修正 (指揮官) / 1、MV 修正 (部下) / 1、智力 / 20、判断力修正 / 0、攻撃力修正値 (A+) / 4、防禦力修正値 (D+) / 2、魔法耐性修正値 (M+) / 1、使用魔法 / 無、各魔法耐性の修正 / 無、對傭兵判断力の修正 / 無



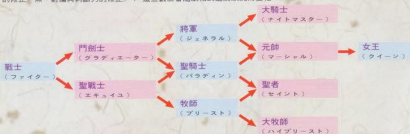
遊琪兒 (レイチェル)

初期職業 / 治療師 LVI、可僱用的傭兵 / 傭兵 (モンク)、傭兵最大數 / 2、最大 MP / 9、攻擊力 (AT) / 19、防禦力 (DF) / 17、MV 修正 (指揮官) / 0、MV 修正 (部下) / 0、智力 / 34、判斷力修正 / 0、攻擊力修正值 (A+) / 0、防禦力修正值 (D+) / 1、魔法耐性修正值 (M+) / 5、使用魔法 / 回復 (ヒール)、防禦 (プロテクション)、治療 (キュア)、各魔法耐性的修正 / 無、對傭兵判斷力的修正 / 無 * 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。



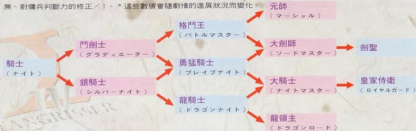
瑟雷娜 (セレナ)

初期職業 / 戰士 LVI、可僱用的傭兵 / 士兵 (ソルジャー)、傭兵最大數 / 2、最大 MP / 3、攻擊力 (AT) / 20、防禦力 (DF) / 19、MV 修正 (指揮官) / 1、MV 修正 (部下) / 0、智力 / 20、判斷力修正 / 1、攻擊力修正值 (A+) / 1、防禦力修正值 (D+) / 1、魔法耐性修正值 (M+) / 0、使用魔法 / 回復 (ヒール)、各魔法耐性的修正 / 無、對傭兵判斷力的修正 / 1 * 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。



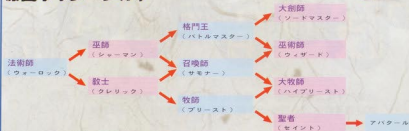
蘭佛特 (ランフォード)

初期職業 / 騎士 LVI、可僱用的傭兵 / 光之騎兵 (トルーパー)、傭兵最大數 / 2、最大 MP / 1、攻擊力 (AT) / 25、防禦力 (DF) / 16、MV 修正 (指揮官) / 1、MV 修正 (部下) / 1、智力 / 20、判斷力修正 / 2、攻擊力修正值 (A+) / 4、防禦力修正值 (D+) / 2、魔法耐性修正值 (M+) / 5、使用魔法 / 無、各魔法耐性的修正 / 無、對傭兵判斷力的修正 / 1、* 這些數值會隨劇情的進展狀況而變化。

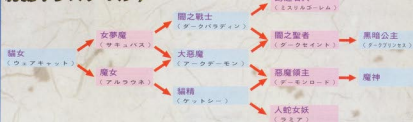




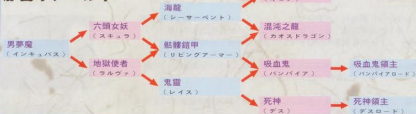
魔法師 (マジック)



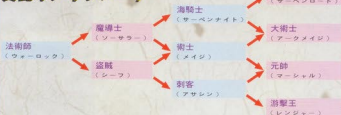
魔物 (モンスター)



魔物 (モンスター)



魔物 (マジック)



分枝劇情完整解析

此遊戲共有二個分歧點，一個是 16 關可前往 17A 關或 17C 關，另一個是 20A 關可前往 21A 關或 21B 關，因此會有 A、B、C 三種劇情。

★如何選擇 17A 或 17C 呢？

當信仰度在 95 以上時，在 Scenario 16 戰場後的劇情中會有選項〈圖 1〉：

贊成 → 17A
 魔族と組むのは反対（反對與魔族聯手） → **必要條件** → 未達成 → 17A
 \ 達成 → 17C



00

當信仰度在 94 以下時，在 Scenario 16 戰場後，同上面的劇情中並不會有選項發生：

主角會直接反對與魔族聯手 → **必要條件** → 未達成 → 17A
 \ 達成 → 17C

必要條件

- Scenario 11 戰場後，在與安吉娜（アンジェリナ）談話的劇情中會有選項，此時要選第三項：どうしてそれを？（為何要提起那件事？）〈圖 2〉，然後就會回想起十年前主角與安吉娜小時候的劇情。
- Scenario 12 戰場中，要用安吉娜來攻擊從右上角出來的敵副官・艾味（エミリー），就會有〈圖 3〉的談話。
- 當①及②都確實達成時，Scenario 15 戰場後，應該會發生安吉娜及艾味對話的劇情〈圖 4〉。
- 希法妮（シュルフェニール）及安吉娜的友好度要在 109 以上（參考友好度如何提昇）。
- 以上四項都一定要達成，缺一不可。



00



00



00



★如何控制信仰度

遊戲一開始的信仰度是 100，會使信仰度改變的要素有：

- ①遊戲一開始的質問。
- ②當勝利條件為×××擊破時，如果過關時將敵部隊全滅的話信仰度會+1，而過關時並沒有將敵部隊全滅的話信仰度會-1。
- ③在 Scenario 7 3 戰場中，解救全部同伴時，與村人談話會有選項：

Scenario 7 3：鬥え！村人！？（戰鬥吧！村人！？）（參考隱藏關大公開）

戰場中：何と返答しますか？（會怎麼回答？）

確かにわびしい（的確很苦悶）→信仰度-1

そんな事はない（沒這回事）→信仰度+1

- ④有一、二個戰場過關後，信仰度會自動+1。

★如何選擇 21A 或 21B 呢？

在 Scenario 20A 戰場後的劇情中會有選項〈圖 5〉：

その女魔術士を信じる（相信那個女魔術士）→21A

お前を信じるよ（我相信你）

→當信仰度在 104 以下時 →21A

→當信仰度在 112 以上時 →21B

→當信仰度在 105 ~ 111 的範圍時，經過二個劇情後，在第三個劇情中會有選項〈圖 6〉：

この世界に満足している（對這個世界很滿意）→21A

停滯などしてない（才沒有停頓下來呢！）→21A

確かに停滯はいけない（的確不能停頓下來）→21B



隱 藏 關 大 公 開

Scenario 7 1 拉里奧溫泉遊記 (ラリオハ温泉紀行)

在 Scenario 6 要派主角前往右上角溫泉的位置上 (圖 7) · 接著找同伴馬克雷恩 (マクレーン) 談話選: 「はい(是)」 · 然後與全部的同伴談話 · 過關後即可進入 7 1 關。



Scenario 7 2 海人健身房學員招募中 (うみにんジム、ただいま生徒募集中)

在 Scenario 9 要派馬克雷恩 (マクレーン) 前往王座前圖案的位置上 (圖 8) 選: 「はい(是)」 · 即可獲得「超級名人事件券 · 免費招待特別券 (超有名人イベントショー · 無料招待特別チケット)」 · 來到 Scenario 10 要派馬克雷恩前往右下角樓梯的位置上 (圖 9) 選: 「はい(是)」 · 然後馬克雷恩留在這個位置上直到第二十回答選: 「はい(是)」 · 過關後選第一項: 「行ってみる(去看看)」 · 即可進入 7 2 關。



Scenario 7 3 戰鬥吧! 村人!? (鬥え! 村人!?)

在 Scenario 14 先派任何一人前往左下角箱內裝置的位置上 (圖 10) · 接著打倒胡弗特 (ランフォード) 將軍會獲得「水晶鑰匙 (水晶の鍵)」 · 獲得水晶鑰匙的角色要前往剛剛在左下角箱內裝置的位置上選: 「はい(是)」 · 過關後選: 「はい(是)」 · 即可進入 7 3 關。



Scenario 7 4 超時空流浪 荷伊! 兄貴 · 還記得嗎? (ヘイン!! 兄貴 · おぼえていますか)

在 Scenario 23A 的戰場上可發現左上角與右上角各有一個魔法陣 · 先前往其中一個魔法陣中央的位置上 (圖 11 或 12) 選: 「はい(是)」 · 接著前往另一側的魔法陣中央之位置上 · 選: 「はい(是)」後卻會出現 (圖 13 或 14) 的訊息 · 然後去打倒混沌之王 (カオス) · 但混沌之王會復活在其中一個魔法陣中央的位置 · 每次復活在一個魔法陣並不一定 · 如果復活在出現 (圖 13 或 14) 訊息的魔法陣上就會出現 (圖 15 或 16) 的訊息 · 如此過關後即可進入 7 4 關 · 如果復活並不是在出現 (圖 13 或 14) 訊息的魔法陣上 · 那只好再次打倒混沌之王 · 直到會復活在出現 (圖 13 或 14) 訊息的魔法陣上為止 · 另外要注意的是在 (圖 15 或 16) 的訊息還沒有出現前 · 千萬不要用聖劍 (ラングリッサー) 來真正消滅混沌之王。



Scenario 7 5 遙遠的紫羅蘭 (遙かなるバイオレット)

- ① 25C 關要先過關一次。
- ② 利用選關秘技重玩 24C 關。
- ③ 戰場中途艾瓦 (アイヴァー) 會由地圖右側登場。
- ④ 不久艾瓦會表示想要逃往架空關 (圖 A) · 接著要在艾瓦逃走前加以擊破 · 然後回答: 「はい(是)」。
- ⑤ 過關後選: 「はい(是)」 · 即可進入 7 5 關。





友好度如何提昇

此遊戲沿續了Ⅲ代的戀愛友好度系統，在遊戲快要結束之前，可以跟自己喜歡的女主角告白，留下一段美好的結局，也是許多玩家們玩此遊戲的目的之一。

★告白成功的條件

A 劇情：在 Scenario 23A 戰場後（如果有進入？4，那就是？4戰場後）的劇情中告白。

成功條件：希法妮（シェルファニール）	→友好度要 120 以上
安吉娜（アンジュリナ）	→友好度要 120 以上
瑟蕾娜（セレナ）	→友好度要 115 以上
菫琪兒（レイチェル）	→友好度要 120 以上
潔西卡（ジェシカ）	→友好度？？？（告白一定會失敗）

B 劇情：此劇情沒有告白，友好度對 B 劇情一點意義都沒有。

C 劇情：在 Scenario 26C 戰場後的劇情中告白。

成功條件：希法妮（シェルファニール）	→友好度要 122 以上
安吉娜（アンジュリナ）	→友好度要 125 以上
菫琪兒（レイチェル）	→友好度要 120 以上
莉絲（リスティル）	→友好度要 107 以上

★如何控制友好度

遊戲一開始的友好度是 100，會使友好度增減的要素有：

- ① 遊戲一開始的質問。
- ② 在 Scenario 9 戰場中，主角前往左上方女神像的位置上，選第三項：「女性的心をつかみたい（想要抓住女性的芳心）」，然後被選擇到的女主角友好度會 +1（參考隱藏寶物位置及選項）。
- ③ 劇情中及戰場中的問答。

★何時會出現問答

- ① 戰場前後的固定劇情中會出現問答。
- ② 戰場中經過數回合後的固定劇情中會出現問答。
- ③ 某角色靠近某同伴或某敵人時會出現問答。
- ④ 某角色攻擊某敵人時會出現問答。
- ⑤ 某敵人角色被打敗時會出現問答。
- ⑥ 某問答的選項引發了另一個問答。

★注意事項

- ①下面問答選項只列出與友好度有關的選項而已，並沒有列出遊戲中所有的選項。
- ②某些問答會有前因後果，問答的選項又引發了另一個問答，如果前因沒有影響友好度的增減，在下面問答選項中是不會列出前因的選項。
- ③遊戲一開始的質問，最好盡量選擇增加友好度的選項，這樣可使最後的告白更容易。
- ④若一開始就想玩C劇情，友好度就不要加給瑟蕾娜（セレナ）了。
- ⑤×表示友好度的數值沒有增減。
- ⑥女主角們的簡寫
→希：希法妮（シュルファニール）
→安：安吉娜（アンジェリナ）
→菫：菫琪兒（レイチェル）
→瑟：瑟蕾娜（セレナ）
→莉：莉絲（リスティル）

Scenario 1 血染之村（朱に染まる村）

戰場後：どうしますか？（要怎麼做？）

- 連邦兵から逃げ延る（逃離聯邦兵） →菫：-1
しばらく様子を見る（暫時看看情況） →菫：-1
レイチェルを助ける（解救菫琪兒） →菫：+1

Scenario 4 兄妹之絆（兄妹の絆）

戰場中：何と聲をかけますか？（你會怎麼說？）

- 當然だよ（當然啦！） →菫：+1
リッキーがうるさくてね（因為里奇吵著要來救妳） →菫：-1
もう少しの辛抱だ（再忍耐一下） →菫：+1

戰場後：シュルファニール……。アンジェリナ……。希法妮……。安吉娜……。)

- 俺たちで良かったら……。 (如果不嫌棄的話……) →希：+1、安：+1
俺には関係ないよな（與我無關） →希：-1、安：-1、菫：-1

どうしてすぐに攻撃しないの？（為什麼不立刻展開攻擊呢？）

- タイミングを待っている（在等待時機） →希：+1、安：+1、菫：+1
決心が付かないから（因為下不了決心） →希：-1、安：-1、菫：-1
命令がこないから（因為命令沒有下來） →×



Scenario 5 擊滅・傳令基地

戰場後：…………。

- 樂勝でしたよ（輕鬆獲勝） →菫：+1
 どういたしまして（不敵當） →希：+1、安：+1
 本當に伝わったです（真的是一場硬仗） →希：-1、安：-1、菫：-1

Scenario 7 拉里奧溫泉遊記（ラリオハ溫泉紀行）

戰場後：レ、レイチェル……。 （菫、菫琪兒……）

- 俺がおぶってやるよ（我來攙妳） →希：-1、安：-1、菫：+1
 我慢しろよ（撐著點兒嘛） →×
 わがまま言うんじゃない（不要任性） →希：+1、安：+1、菫：-1
 俺だって疲れてるよ（我也很累呀） →希：-1、安：-1、菫：-1

Scenario 7 太古之都（太古の都）

戰場後：何と答えますか？（你會如何回答？）

- もう嫌だ（我受夠了） →希：-1、安：-1、菫：-1、瑟：-1
 仕方ありません（沒辦法啊） →希：+1、安：+1、瑟：+1
 別に構わない（無所謂） →希：+1、安：+1、菫：+1、瑟：+1

Scenario 8 艾爾登爲了名譽而戰（アルダン・名譽のために）

戰場中：誰に聲をかけますか？（你要對誰說呢？）

- シェルファニール（希法妮） →希：+1
 アンジェリナ（安吉娜） →安：+1
 レイチェル（菫琪兒） →菫：+1
 リッキー（里奇） →×
 マクレーン（馬克雷恩） →×

Scenario 10 山賊之谷・暴風夜襲（山賊の谷・嵐の夜襲）

戰場中：山菜狩り、か……。 （摘野菜啊……）

- なつかしいな（真令人懷念） →菫：-1
 戦争さえ起こらなければ……。 （如果不發生戰爭的話……） →希：+1、安：+1、菫：+1、瑟：+1
 君の手料理が食べたいな（真想吃妳親手做的菜） →希：+1、安：-1
 誰もそんなこと聞いていないよ（又沒有人問妳這件事） →希：-1、安：+1

Scenario 2 海人健身房學員招募中(うみにんジム、ただいま生徒募集中)

戰場中：本気で言っちはいねえよな？(你該不是說真的吧?)

いつだって、俺は本気だ(任何時候我都是認真的) →希：+1、安：-1、菫：-1

軽いジョークだ(開個小玩笑) →希：-1、安：+1、菫：+1

そいつはどうか(那可不一定) →希：-1、安：-1、菫：-1、慧：+1

Scenario 11 卡戈西灣的攻防(カゴシス灣の攻防)

戰場中：どうするの、主角？(怎麼做？主角)

狙いはクルーガーだ(目標針對科加) →希：+1

援軍も倒す(援軍也一併剷除) →菫：+1

船上に引きつけて、勝負だ(引敵人至船上再一決勝負) →安：+1

戰場後：ああ……。 (嗯……)

確かに油断は禁物だな(的確大意不得) →希：+1、安：+1

だけど、事實だからね(可是，這是事實啊) →菫：+1

まあ、次も樂勝だよ(唉呀，下一戰也是輕而易舉啦) →安：-1

そんなに泣かないで！(別哭了！)

僕がいるじゃないか(有我在) →×

あんまり泣いてると、助けてあげないぞ(你再哭，我就不幫妳囉) →安：-1

いっしょに出口を探そうよ(一起找出口吧) →安：+1

え--と……。 (嗯……)

北に行くぞ(往北走) →安：-1

東に行くぞ(往東走) →安：-1

南に行くぞ(往南走) →安：-1

西に行くぞ(往西走) →安：+2





Scenario 12 大追撃戦

戦場後：連邦の領地に入りこんでからしばらく経つ。そろそろ戦いになるかも知れない。(進入聯邦領地後不久・或許就會開戰。)

- 気をつけて、シェルファニール(小心點・希法妮) →希：+1
 頼りにしてるよ、アンジェリナ(全靠妳了・安吉娜) →安：+1
 怖くないかい、レイチェル(妳怕不怕? 菺琪兒) →菺：+1

Scenario 13 艾多培力溪谷之戦(エドベリー溪谷の戦い)

戦場前：……。

- そうだぞ、リッキー(沒錯・里奇) →希：+1、安：+1
 ひょっとして、レイチェルも怖い(難道菺琪兒也在害怕) →菺：+1

……。

- ああまで言われて黙ってられるか(被說成那樣還能悶不吭聲的嗎?) →X
 ここは一度、退こう(就此撤退) →希：-1、
 安：-1、菺：-1
 俺たちの力を見せてやるさ(讓對方見識一下我們的厲害) →希：+1、
 安：+1、菺：+1

戦場中：みんな大丈夫だろうか?(大夥兒沒事吧?)

- 大丈夫かい、シェルファニール(沒事吧? 希法妮) →希：+2
 大丈夫かい、アンジェリナ(沒事吧? 安吉娜) →安：+2
 大丈夫かい、レイチェル(沒事吧? 菺琪兒) →菺：+2

戦場後：……。きっと大丈夫さ。(……。一定沒問題的。)

- フィラー提督も一緒だし(而且有維萊提督同行) →希：+1、安：+1、菺：+1
 軍師アイヴァーも一緒だし(而且有軍師艾瓦同行) →希：-1、安：-1、菺：-1
 セレナ將軍も一緒だし(而且有瑟雷娜將軍同行) →瑟：+1

そんな不吉なことは考えるなよ。きっと……。 (別想那種不吉利的事嘛。一定是……。)

- 道を間違えたんだよ(走錯路了) →希：-1、安：-1、菺：-1
 俺達が先行しすぎたからだ(因為我們走太快了) →希：+1、安：+1、菺：+1

夢中事件問答

※◎是指只在「夢中事件」發生、亦即所謂的隱藏參數。在最終問答終了時所獲得的◎合計值會決定友好度的升降。

どの扉を開けてみようかな？（想打開哪一扇門呢？）

スベードの扉（黒桃之門）→安吉娜（アンジェリナ）

《友好度 111 以上》

……。

だから、どうしたんだい（怎麼啦？） →×

ごめん、驚かせたみたい（抱歉、好像嚇著你了） →◎+1

やーい、驚いたか（耶～有冇嚇一跳啊？） →×

何だか悩んでたみたいだけど……。 （總覺得妳好像有心事……）

誰かに相談したらいい（不妨找個人談談） →×

俺で良かったら相談にのるぞ（不嫌棄的話，可以找我談） →◎+1

悩み事なんて、似合わないぞ（有心事，這一點都不像妳） →×

男の人って、やっぱり清楚な女の子が好きなのかな？（男人是不是都喜歡秀氣的女孩子？）

もちろん（當然） →×

そんなことない（沒這回事） →◎+1

人それぞれだよ（各人欣賞角度不同） →×

運命の出會って、信じる？（你相信宿命的邂逅嗎？）

信じる（相信） →◎+1

信じない（不相信） →×

そんな出會いをしてみたい（我想體驗那樣的邂逅） →×

→◎+3 以上・友好度+1

→◎+2 以下・友好度不變

《友好度 110 以下》

どうしようかな……。 （該怎麼辦呢？……）

怒りを覚悟で髪をかける（已有惡她生氣的的心理準備，向她搭話） →◎+1

この場を立ち去る（離開現場） →×

見つからないように隠れる（躲起來以免被她發覺） →×

夢中事件問答

※◎是指只在「夢中事件」發生、亦即所謂的隱藏參數。在最終問答終了時所獲得的◎合計值會決定友好度的升降。

どの扉を開けてみようかな？（想打開哪一扇門呢？）

ハート
クローバー

レイチェル
セレナ

スペードの扉（黒桃之門）→安吉達（アンジェリナ）
ダイヤ
シエル・ファニール

《友好度 111 以上》

……。

だから、どうしたんだい（怎麼啦？） →×
ごめん、驚かせたみたい（抱歉，好像嚇著你了） →◎+1
やーい、驚いたか（耶～有沒有嚇一跳啊？） →×

何だか怪んでみたいけど……。{ 總覺得妳好像有心事…… }

誰かに相談したらいい（不妨找個人談談） →×
俺で良かったら相談にのるぞ（不嫌棄的話，可以找我談） →◎+1
悩みなんで、似合わないぞ（有心事，這一點都不像妳） →×

男の人って、やっぱり清楚な女の子が好きなのかな？（男人是不是都喜歡秀氣的女孩子？）

もちろん（當然） →×
そんなことない（沒這回事） →◎+1
人それぞれだよ（各人欣賞角度不同） →×

運命の出会って、信じる？（你相信宿命的邂逅嗎？）

信じる（相信） →◎+1
信じない（不相信） →×
そんな出会いをしてみたい（我想體驗那樣的邂逅） →×

→◎+3 以上・友好度+1

→◎+2 以下・友好度不變

《友好度 110 以下》

どうしようかな……。{ 該怎麼辦呢？…… }

怒りを覚悟で壁をかける（已有惡地生氣的心理準備，向她搭話） →◎+1
この場を立ち去る（離開現場） →×
見つからないように隠れる（躲起來以免被她發覺） →×



……。

バカになんかしてない(我沒有耍妳) →◎+1

おっしゃるとおりです(如您所言) →×

俺って素直だから(因為我很坦率) →×

あなたが思っているよりずっと傷つきやすいものなのよ(我比你想像中的更容易受傷嗎?)

反論する(反駁) →×

相づちを打つ(附和) →×

黙っている(沈默不語) →◎+1

俺がどんな人間って……(我是什麼樣的人?……)

誠實なんだ(誠實的人) →×

好奇心が強いんだ(好奇心旺盛的人) →×

攻撃的なんだ(具攻擊性的人) →×

他人がどう見るか、だろう(應該是說、別人會怎麼看我吧?) →◎+1

→◎+0・友好度-1

→◎+3以上・友好度+1

ハートの扉(紅心之門) →菫琪兒(レイチェル)

《友好度 111 以上》

感動?(感不感動?)

うん、感動しちゃう(嗯、好感動) →◎+1

別に……(沒什麼感覺……) →×

なに、生意氣言ってんだよ(少臭美了啦) →×

……?

太ったか(是不是變胖了?) →×

レイチェルでも悩むんだな(原來菫琪兒也有煩惱) →×

戀の悩みか(是感情上的困擾嗎?) →◎+1

えっ!あたし、太った?(噢!我變胖了嗎?)

はい(沒錯) →友好度-1

いいえ(沒有) →×

ねぇ、お兄ちゃんは誰が好きなの?(哥哥喜歡誰?)

シェルファニールさ(希法妮囉) →×

アンジェリナだよ(安吉娜呀) →×

レイチェルに決まってるよ(當然是菫琪兒啦) →◎+1

大人っぽいセレナさん(成熟的瑟蕾娜小姐) →×

お兄ちゃんが好きな人に告白するとしたら、どんなシチュエーションですか？（如果哥哥要向喜欢的人告白的话，会选择什么样的场合？）

- 夕日の見える所で（在看得见夕照的岸邊） →◎+1
テラスから星を見ながら（從陽台一邊仰望星星） →◎+1
死を覚悟したとき（覺悟—死時） →×
告白なんてしない（我才不會告白） →×

→◎+0・友好度-1
→◎+3以上・友好度+1

《友好度 110 以下》

お、俺は……。 （我、我……）

- レイチェルに會いに來た（我是來見菫瑛兒的） →◎+1
夢の中で扉をくぐった（在夢中穿過門扉） →×
別に答える必要はないだろう（沒必要回答妳吧） →×

あたしに何か言うことがあるんじゃないの？（你不是有話要對我說嗎？）

- お金貸して（請妳借錢給我） →×
ごめんなさい（對不起） →×
言うことなどない（沒什麼好說的） →友好度-1

ひょっとして、あたしをバカにしてない？（莫非你在耍我？）

- はい（沒錯） →友好度-1
いいえ（不是） →×

何かあたしに、悪いことでもした？（是不是做了什麼對不起我的事？）

- そう言えばそうだな（也可以這麼說啦） →×
でも謝る（但是我會道歉） →×
ひたすら謝る（一味地道歉） →◎+1

實はだな……。 （其實呢……）

- 何、怒ってるんだ、お前？（妳在生什麼氣？） →◎+1
俺に惚れてるだろ？（妳不是喜歡我嗎？） →友好度-1
リッキーって年上趣味なのか？（難道里奇喜歡年長型的？） →×

→◎+0・友好度-1
→◎+2以上・友好度+1



クローバーの扉（梅花之門）→瑟蕾娜（セレナ）

こんな時の聲のかけ方は……。〔此時的聲音要……〕

大聲で聲をかける（大聲地向她搭話）→×

明るく聲をかける（開朗地向她搭話）→◎+1

靜かに聲をかける（慢條斯理地向她搭話）→×

小聲で聲をかける（小聲地向她搭話）→×

セレナさん……。〔瑟蕾娜小姐……〕

何だかぼんやりしていたみたいだから（看你好像在發呆的樣子）→×

何だか悲しそうだったから（看你好像很悲傷的樣子）→◎+1

何だか安心してみたいだから（看你好像很放心的樣子）→×

考え事ですか（你在想事情？）

どんな事ですか（在想什麼事？）→×

軍のことでしょう（在想軍隊的事吧？）→×

提督の事かな（在想提督的事嗎？）→×

〔セレナさん、真っ赤だぞ〕〔瑟蕾娜小姐的臉好紅囉〕

顔が赤いですよ（你的臉好紅囉）→×

ごめんなさい（對不起）→◎+1

圖星だったようです（被我說中了吧）→×

男の人って、戦いが好きなものなのでしょうか（男人是不是都喜歡戰鬥呢？）

基本的に好きだよ（基本上是喜歡的）→◎+1

戦いは男のロマン（戰鬥是男人的夢想）→×

好きじゃないけど（雖然不喜歡……）→×

うーん。（嗯——）

あの雙子だって戦ってるし（那對學生姐妹也是在戰鬥）→×

能力があれば関係ない（有能力就無所謂）→◎+1

要は強ければいい（重點是只要夠強就行了）→×

→◎+0・友好度-2

→◎+1・友好度不變

→◎+2或+3・友好度+1

→◎+4・友好度+2

→◎+5・友好度+3

《友好度 111 以上》

今日もいい天気ですわね（今天也是好天氣耶！）

そうだね（是啊） →◎+1

そうか（是嗎？） →×

まあね（還好啦） →×

そうだなあ……（那個嘛……）

ブルーノ將軍はいないし（布諾將軍人又不在） →×

敵に進軍を讀まれているし（進軍的行動被敵人識破了） →◎+1

俺に聞くな（別問我） →×

わたくしにはその様なつもりはないのですが、皆さんにご迷惑をおかけしているのでしょうか？（我並沒有那個意思，我是不是給各位添麻煩了呢？）

確かにマイペースだな（妳的確是沒有顧慮到別人） →×

そんなことないと思うけどな（沒那回事） →×

誰だい、そんなこと言っているのは（是誰那麼說的） →×

うん（嗯）

その通りだ（沒錯） →×

ただど（可是） →◎+1

あはは……（啊哈哈……）

……お世辭だよ（……是客套話啦） →×

だから気にするなよ（所以妳別放在心上） →◎+1

俺は……（我……）

可愛い娘（可愛的少女） →×

静かな娘（文靜的少女） →×

元気な娘（精力充沛的少女） →×

大人びた女性（成熟的女性） →×

可愛い……レイチェルちゃんみたいな？（可愛的……像荷琪兒那一型的？）

そう、レイチェルみたいな（是啊、像她那一型的） →×

シェルファニールだって可愛いよ（希法妮妳也很可愛啊） →◎+1

静かな……？（文靜的……？）

その通り（沒錯） →×

そう、シェルファニールみたいな（對、像妳這一型的） →◎+1



まるでアンジェリナの事みたいですね（簡直就像在說安吉娜囉）

まあ、そんな感じかな（大概就像那種感覺吧） →◎+1

ずばり彼女だ（正是她） →安吉娜友好度+1

→◎+0・友好度-1

→◎+3以上・友好度+1

《友好度 110 以下》

問題 1：あなた、本當はレイチェルちゃんが一番好きでしょ？（其實亞琪兒才是你最喜歡的人吧？）

はい（對） →×

いいえ（不對） →◎+1

問題 2：あなたが戦うのはカコンシス王國のためじゃなくて、ただ單に戦争が好きだからでしょ？（你戰鬥並不是爲了卡戈西王國，只是因爲生性好戰而已吧？）

はい（對） →×

いいえ（不對） →×

それじゃ、お父様のために命を投げ出せる？（那麼，你會爲父親犧牲生命嗎？）

はい（會） →×

いいえ（不會） →◎+1

問題 3：もし、この世界を手に入れるだけの力があつたら、私欲のために使うのかしら？（如果你擁有足以征服世界的力量，你會用來滿足自己的私欲嗎？）

はい（會） →×

いいえ（不會） →◎+1

問題 4：この世界を壊そうと言う人がいたら、あなたは命をかけて戦えるかしら？（如果有人想毀滅這個世界，你會不惜性命奮戰嗎？）

はい（會） →◎+1

いいえ（不會） →×

最後一個問題：わたくしより、アンジェリナの方が好き？（比起我來，你比較喜歡安吉娜？）

はい（對） →友好度-1

いいえ（不對） →×

……嘘でしょ？（騙人的吧？）

はい（對） →X

いいえ（不對） →◎+1

→◎+0・友好度-1

→◎+3・友好度+1

→◎+4・友好度+2

Scenario 15 鐵騎軍團（鐵騎の軍團）

戰場後：……。

仕方がないさ（沒辦法）

→病：+1

今に始まったことじゃない（這又不是第一次了）

→X

今に痛い目を見るぞ（還早會嚐到苦頭的）

→病：-1

Scenario 16 愛姆茲灣之戰（エィムズ灣の戦い）

戰場後：……。

それじゃ、ゆっくり休んでくれ（那就好好休息吧） →X

ただ、よく頑張ったな（可是妳表現得很好） →症：+1





劇情 A

Scenario 17A 假面魔法師 (假面の魔術師)

戰場後：セレナさん……。 (瑟蕾娜……。)

- 抱きしめる (摟住她) →瑟：+2
 じっと見つめる (目不轉睛地凝視著她) →瑟：+1
 何もしない (不做任何表示) →瑟：-1

……どう答えよう……。? (……要如何回答……?)

- 正直に答える (據實以告) →被選擇到的女主角會+3, 其餘的女主角們會-1
 嘘を言ってごまかす (說謊搪塞過去) →被選擇到的女主角會-1
 いないと言う (說沒有) →希：-1、安：-1、菫：-1、瑟：-1

Scenario 18A 叛變 (ダブルクロス)

戰場中：希法妮 (シェルフアニール) 如果攻擊布諾 (ブルーノ) 將軍, 希法妮的友好度會+1。
 安吉娜 (アンジュリナ) 如果攻擊布諾將軍, 安吉娜的友好度會+1。
 瑟蕾娜 (セレナ) 如果攻擊布諾將軍, 瑟蕾娜的友好度會+1。

戰場後：どう言いますか。 (你會怎麼說?)

- 君なら大丈夫だよ (妳的話, 一定沒問題的。) →X
 自信を持ってよ (要有自信) →希：+1
 それとも提督に譲るかい (或者讓提督去做?) →瑟：-1
 それとも俺に譲るかい (或是讓我來?) →X

…レイチェル…。 (…菫琪兒…。)

- 気にしなくても大丈夫さ (不管她也沒關係) →X
 子供じゃないから大丈夫さ (又不是小孩子, 沒問題的) →菫：+1
 ああ見えても子供だから (別看她那個樣子, 其實還是個小孩子) →菫：-1

Scenario 19A 魯頓洞窟 (ルドンの畏)

戦場前：それにしても……。 (儘管如此……。)

- アンジュリナが恐がりだとは……。 (沒想到安吉娜會害怕) →安：+1
君が恐がりとは意外だな (妳會害怕・真叫人意外) →×
レイチェルならもっと怖がるよ (菫琪兒一定更害怕) →希：-1、安：-1、菫：+1

Scenario 20A 決戦・鋼之城 (決戦、シュテーレンバーグ城)

戦場中：セレナさん……。 (瑟蕾娜……。)

- 落ちつかせる (讓她冷靜下來) →瑟：+1
安心させる (讓她安心) →瑟：+1
余裕を見せる (展現從容不迫的態度) →瑟：-1

戦場後：……。

- まだ子供だからな (因為還是個孩子嘛) →菫：-1、瑟：+1
ああ、心配だ (嗯、我很擔心) →希：+1、安：+1
ああ、レイチェル (啊~菫琪兒) →希：-1、安：-1、菫：+1、瑟：-1

Scenario 21A 魔軍師・艾瓦 (魔軍師アイヴァー)

戦場中：手前にいるラミアに氣を付けて下さい。 (請留意眼前的人蛇女妖)

- 了解 →瑟：+1
何故 (為何) →×
もう知っている (我早就知道了) →瑟：-1

Scenario ? 4 超時空流浪 荷伊!! 兄貴、還記得嗎? (超時空流浪 ヘイン!! 兄貴、おぼえていますか)

戦場中：どうあっても逃がさないつもりだな……。 ならば……。 (不論如何就是不開放我們一條生路了……・既然如此……。)

- みんな、俺を守れ (大家快來保護我) →希：-1、安：-1、瑟：-1
やるしかないようだな (只有放手一搏了) →希：+1、瑟：+1
お前達を全滅させてやる (把你們殺得片甲不留) →希：-1、安：-1、菫：-1、瑟：-1
手加減しないぞ (我不會手下留情的) →安：+1、菫：+1



劇情C

Scenario 17C 魔族之女 (魔族の女)

戰場中：どうしてあんな事言ったんだい？(爲什麼要說那種話？)

- あんな事(那種話?) →X
 魔族は嫌いだ(我討厭魔族) →莉：-1
 俺の勘だ(憑我的直覺) →莉：+1
 お前が気に入らないから(因爲我看你不順眼) →莉：-2

戰場後：どう答えますか？(你會如何回答？)

- お前たちの勝手都合だろ(都只顧你們自己方便) →莉：-2
 ……好きにしろ(……隨便你) →莉：+1

前にね、お兄ちゃんがこんな話をしてくれたんだ。(之前，哥哥曾經對我說過這樣的話。)

- 負の感情は戦いの活力にする(負面的情感要做爲戰鬥的活力) →安：-1、
 莉：-1
 手入れをする人がいて、きれいな花がさく(因爲有人照顧，才會開出美麗的花朵) →莉：+1
 太陽があるから、月が輝く(因爲有太陽，月亮才能散發光輝) →安：+1、
 莉：+2

Scenario 18C 道化師・艾瓦 (道化師アイヴァー)

戰場前：あれって、そんなに凄いやつなのかい？口だけの様な気がするけど？(他真的有這麼厲害嗎？我覺得只是口才好而已嘛？)

- その通りだ(沒錯) →莉：+1
 見ての通りだ(如你所見) →X
 本當にすごい奴だぞ(真的很厲害哩) →莉：-1

Scenario 19C 安吉娜・悲傷的決心 (アンジェリナ・悲しき決意)

戰場中：主角如果攻擊希法妮(シュルファンール)・希法妮的友好度會-1。

戰場後：大切な存在ですか？(她對你很重要嗎？)

- 当たり前じゃないか(當然) →X
 これだから魔族は……(就是因爲魔族都獨善其身，所以才會……) →莉：-1
 身内が大事だとは思わないのか(你不認爲親人是很重要的嗎？) →莉：+1

Scenario 20C 悲哀的姐妹 (悲しみの姉妹)

戦場前：人間ではいけないことなんだろ？そういうのはさ？（人類是不能夠做那種事的吧？）

良いことではない（那不是好事） → 莉：+1

時と場合による（視時間與情況而定） → ×

カコンシス王は魔族なんだ（卡戈西王是魔族） → 莉：-1

戦場後：アンジェリナ……。〔安吉娜……。〕

もうダメかもしれないな（或許已經不行了） → 安：-1

そのぶん俺たちが頑張るんだ（我們要更加努力） → 安：+1

提督の事だから、大丈夫さ（提督不會有事的） → ×

シェルファニールがいるから大丈夫さ（有希法妮在，不會有事的） → 希：+1

Scenario 21C 石鎮・庫爾諾諾 (石の街、グルンブール)

戦場前：……。うむ。（……。嗯。）

信じざるをえないな（不得不信） → 莉：-1

半信半疑だ（半信半疑） → 莉：+1

いや、まだわからないぞ（不，還不知道呢） → 莉：-1

この状況で今更何を言うんだ！（這種情況下還說這些做什麼！）

そんなことを言うとか助けないぞ（你要這樣說，我就不幫你了） → 希：-1

素直に俺たちを頼ればいい（坦率地拜託我們就好了） → 希：+1

そんなに俺が嫌いなのか（那麼討厭我嗎？） → ×

戦場中：希法妮（シェルファニール）如果攻擊布諾（ブルーノ）將軍，希法妮的友好度會+1。

安吉娜（アンジェリナ）如果攻擊布諾將軍，安吉娜的友好度會+1。

Scenario 22C 奪回卡戈西王城 (奪還、カコンシス王城)

戦場中：希法妮（シェルファニール）如果攻擊布諾（ブルーノ）將軍，希法妮的友好度會+1。

安吉娜（アンジェリナ）如果攻擊布諾將軍，安吉娜的友好度會+1。

莉絲（リスティル）如果攻擊布諾將軍，莉絲的友好度會+1。

戦場後：そうだな。（說的對）

自信を持っていいよ（要有自信） → 希：+1

アンジェリナも助けてくれるさ（安吉娜也會幫你的） → 安：+1

……。だが、少し不安かな（……。可是，有點不放心耶） → 希：-1


Scenario 23C 真相大白 (明かされる眞實)

戦場中：？

- どうした (怎麼了?) → 莉：+1
 何をしている (在做什麼?) → X
 サボるな (別偷懶) → 莉：-1

Scenario 24C 男子漢的驕傲 (漢の誇り)

戦場前：そうだな……。 (說的也是……)

- 戦うぞ (戰鬥) → 安：+1
 無視して先へ進もう (不管它・繼續前進) → 安：-1
 ……どうしよう (……怎麼辦才好?) → 善：-1、安：-1、莉：-1

……

- 嬉しそうだな (好像很高興的樣子) → X
 何が楽しいんだ (妳在高興什麼?) → 莉：+1
 余計なことはするなよ (不要多管閒事) → 莉：-1

Scenario 25C 闇之王子 (闇の王子)

戦場後：おい、リスティル。(喂・莉絲。)

- 頼りにしているぞ (全靠妳了) → 莉：+1
 ついてきたのはお前だろ (是妳要跟來的耶) → 莉：-1

隱藏寶物位置及選項

注意事項：1 座標 (X、Y) 的看法，以地圖左下角為基準，由左往右算為 X 軸；由下往上算為 Y 軸，換句話說，最左下角的格子座標就是 (1、1)。

如果有一個座標是 (9、16)，那就是由地圖最左下角往右數 8，然後往上數 15 即可找到想要尋找的位置。

- 2 某些寶物會有前因後果，例如某關的隱藏寶物位置沒有前往，以至於某些訊息沒有出現，導致往後在某關的隱藏寶物位置上沒有選項出現而取不到寶物。
- 3 某些地方需要某個特定人物前往。
- 4 座標的後面所表示的是此位置的特徵。
- 5 X 表示沒有獲得寶物。

Scenario 1 血染之村 (朱に染まる村)

(15、12)：小屋右方的木桶。

- 「周圍に落ちているごみ捨てる (丟棄掉落在周圍的垃圾)」 → MP + 1
- 「ゴミの中に手を入れてみる (把手伸進垃圾裡)」 → 刀 (ナイフ)
- 「臭いから何もしない (太臭了，所以什麼都不做)」 → X

(31、16)：石階最上方的小黑點。

- 「炎の魔人を閉じこめた水晶 (關著炎之魔人的水晶)」 → 火之水晶 (炎のオーブ)
- 「鍛え抜かれた肉体を持つ男 (擁有千錘百鍊體魄之男子)」 → AT + 2
- 「風のように走る自分 (如風般奔馳的自己)」 → 速度之靴 (スピードブーツ)
- 「何のイメージも浮かばない (想不出任何比喻)」 → X

Scenario 2 流浪的戰士 (放浪の戰士)

(2、37)：地圖左上角有個圓，在圓的左下方附近。此點沒有特徵。

- 「掘ってみる (挖掘看看)」 → 星之耳飾 (スターピアス)
- 「しっかり踏み固める (用力踩硬)」 → X



Scenario 4 兄妹之絆（兄妹の絆）

(3、55)：木。

- 「大聲を張り上げて歌ってみる（大聲唱歌）」 →×
 「そっとしておく（別去打擾）」 →知力+1
 「蹴飛ばしてみる（踢踢看）」 →×

下面的兩個座標祇能二選一來進行問答：

(15、1)：無特徵記號的森林。

- 「平たい箱（扁平的盒子）」 →項鍊（ネックレス）
 「正方形の小箱（正方形的小盒子）」 →金 400P
 「ちょっと、考えさせて欲しい（讓我想一下）」 →×

(15、60)：最上方中央的小石頭。

- 「長細い箱（細長的盒子）」 →權杖（ワンド）
 「正方形の小箱（正方形的小盒子）」 →金 400P
 「ちょっと、考えさせて欲しい（讓我想一下）」 →×

Scenario 5 擊滅・傳令基地

(3、36)：上方的石頭。

- 「大聲を上げて驚かす（大聲吶喊）」 →×
 「水をかけてみる（澆澆水）」 →×
 「パンくずを川に投げてみる（把麵包屑丟入河裡）」 →×
 「パンくずを手に乗せて差し出す（將麵包屑放在手上伸出去）」 →秘石（ルーンストーン）

Scenario 6 猛將・帕谷（猛將バルク）

(13、22)：小島上有四小岩的地方。

- 「岩を踏む（踩踏岩石）」 →「東の岩（東之岩）」 →左手短劍（メインゴージュ）
 「西の岩（西之岩）」 →金 100P
 「南の岩（南之岩）」 →魔法耐性修正+2
 「北の岩（北之岩）」 →×
 「中央で祈る（在中央祈禱）」 →全魔法抵抗力+1
 「中央で足踏みをする（在中央踏步）」 →速度之靴（スピードブーツ）

(2、47)：左上角的岩石。

- 「つまみ食いする（偷吃）」 →「真っ赤な肉料理（鮮紅色肉類料理）」 →炎魔法耐性+2
 「フルーツサラダ（水果沙拉）」 →雷魔法耐性+2
 「こはく色ハチミツ（琥珀色蜂蜜）」 →精神魔法耐性+2
 「デザートのかき氷（刨冰點心）」 →冷魔法耐性+2
 「巨人が戻ってくるまで待つ（等到巨人回來）」 →怪力神之棒
 （ダグザのこん棒）

(43、43)：溫泉 →進入 Scenario ? 1 的關鍵（參考隱藏關大公開）。

Scenario 7 拉里奥温泉遊記 (ラリオハ温泉紀行)

(12、8)：藍子。

- 「カゴの中をさぐる (探索藍子裡面)」→「カゴの底の方 (藍子底部)」 → 凡士林 (ワリン)
、 「カゴの上の方 (藍子上方)」 → ×
、 「カゴの真ん中あたり (藍子正中央)」 → 黒布 (黒い布)
(書引發小事件)
「男の荷物をあさる趣味はない! (我沒有亂拿男人行李的嗜好!)」 → ×

(29、26)：森林中的小紅花。

- 「はい (是)」 → 「花を引き抜く (把花拔下來)」 → AT-1
、 「踏みつける (踐踏)」 → ×
、 「じっくりと眺める (仔細觀賞)」 → 「はい (是)」 → 判斷力・1
、 「いいえ (不)」 → ×
、 「話しかける (攀談)」 → ×
「いいえ (不)」 → ×

Scenario 7 太古之都 (太古の都)

- (25、15)：寶箱 → 金 500P
(3、26)：寶箱 → 馬車刀 (クリス)
(19、35)：寶箱 → 傳意鏡 (伝意の鏡)
(5、45)：寶箱 → 魔法比基尼 (マジカルビキニ)
(29、45)：寶箱 → 聖王護符 (聖王の護符)
(33、45)：寶箱 → 秘石 (ルーンストーン)

Scenario 8 艾爾登爲了名譽而戰 (アルダグン・名譽のために)

(1、43)：左上角的山中。此點沒有特徵。

- 「はい (是)」 → 「うす汚れた帯 (微黯的帶子)」 → 雷神力帶 (メギンギョルズ)
、 「石ころ (石子)」 → 秘石 (ルーンストーン)
、 「ゴミはいらない (不需要那些垃圾)」 → ×
「いいえ (不)」 → ×





Scenario 9 卡戈西城攻防戰 (カコンシス城攻防戦)

下面的兩個座標紙能二選一來進行問答：

(11、43)：左上方女神像 (此點要主角前往才會發生選項)。

- | | |
|-------------------------|--------------------|
| 「部隊を強くしたい (想強化部隊)」 | → 聖王護符 (聖王の護符) |
| 「正しい心を得たい (想獲得正直的心)」 | → 聖魔法耐性 + 10 |
| 「女性の心をつかみたい (想抓住女性的芳心)」 | → 被選擇到的女主角友好度會 + 1 |
| 「今は何もいらなく (目前什麼都不要)」 | → × |

(41、43)：右上方女神像。

- | | |
|-------------------------|--------------|
| 「魔力を強くしたい (想增強魔力)」 | → 頭冠 (ティアラ) |
| 「魔法の効果を増強したい (想增強魔法效果)」 | → 魔法耐性修正 + 1 |
| 「正しい心を得たい (想獲得正直的心)」 | → 聖魔法耐性 + 10 |
| 「今は何もいらなく (目前什麼都不要)」 | → × |

(26、39)：王座前圖案 → 進入 Scenario 7 的關鍵 (參考隱藏關大公開)。

Scenario 10 山賊之谷・暴風夜襲 (山賊の谷・嵐の夜襲)

(48、2)：樓梯 → 進入 Scenario 7 的關鍵 (參考隱藏關大公開)。

Scenario 7 2 海人健身房學員招募中 (うみにんジム、ただいま生徒募集中)

(28、22)：「藍海人 (うみにん) 羣山」之中的一個「綠海人山」

→ 每個人都可以擁有一種顏色的海人傭兵。

(30、49)：聖靈樹。

- | | |
|--------------------------------|-------------------|
| 「重そうな箱 (笨重的盒子)」 | → 鐵啞鈴 (鐵アレイ) |
| 「布の袋 (布袋)」 | → 魔法比基尼 (マジカルビキニ) |
| 「小銭入れ (小錢包)」 | → 金 50P |
| 「目を閉じて、手にさわった物 (閉上眼睛、手碰觸到的東西)」 | → 不一定 |

Scenario 11 卡戈西灣的攻防 (カコンシス灣の攻防)

(12、9)：船尾的天使像。

- | | |
|--------|------------------|
| 「男性専用」 | → 金 200P |
| 「女性専用」 | → 天女羽衣 (天女の羽衣) |
| 「男女兼用」 | → 水晶護物 (クリスタルアム) |

Scenario 12 大追撃戦

(41、29)：水中の竹棒。

- 「引っ張ってみる（拉拉着）」 → 「自分が早く走れるように（希望自己能跑得很快）」 → MV+1
 ↳ 「傭兵が早く走れるように（希望傭兵能跑得很快）」 → MV 修正 +1
「穴をふさぐ（堵住竹孔）」 → ×
「水を入れてみる（倒水進去）」 → ×

(28、42)：山間の石碑。

- 第一次問答選項 「はい」+1 「いいえ」+0
第二次問答選項 「はい」+0 「いいえ」+1
第三次問答選項 「はい」+0 「いいえ」+1
第四次問答選項 「はい」+1 「いいえ」+0
每次回答「はい」或「いいえ」會有得分，相加之後再對照下表：
合計總分 +4 → 大地之鏢（大地の鏢）
+2 或 +3 → 秘石（ルーンストーン）
0 或 +1 → ×

Scenario 13 艾多培力溪谷之戰（エドベリー溪谷の戦い）

(49、32)：右上角奇怪地帶。

- 「歌ってみる（唱歌）」 → 希法妮（シェルフアニール）或安吉娜（アンジェリナ）→ 頭冠（ティアラ）
 ↳ 菫琪兒（レイチェル）→ 護身符（アミュレット）
 ↳ 其他人 → 刀（ナイフ）

「ノックしてみる（敲敲看）」 → 曾與矮人（ドワーフ）見過面 → 金 1000P
 ↳ 不曾見過矮人時：
 「ここは危ないですよ（這裡很危險囉！）」 → 金 1000P
 「別に…（別無…）」 → ×
 「用などない（沒事）」 → ×

「蹴飛ばしてみる（踢踢看）」 → ×

(14、8)：崖邊的草。

- 「手折ってみる（摘下來）」 → ×
「じっと見ている（仔細凝視）」 → ×
「根元を掘ってみる（把根挖下來）」 → 秘石（ルーンストーン）

Scenario 14 救出卡戈西軍（救出・カコンシス軍）

(31、7)：川中石柱。

- 「バカじゃないの？（是白痴呀？）」 → ×
「いよ、美少年！（喂、美少年！）」 → 指揮能力+1
「死ぬまでやってる！（一直做到死吧！）」 → ×
不論任何選項，只要是里奇（リッキー）來選，指揮能力都會+1。

(6、9)：不可思議的裝置 → 進入 Scenario ? 3 的關扉（參考隱藏關大公開）。



Scenario 15 鐵騎軍團 (鐵騎の軍團)

(17、2)：小沼邊的紫色小花。

- | | |
|-------------------------|---------------|
| 「黙って立ち去る (默默離去)」 | → 強制被取走金 500P |
| 「花を引き抜こうとする (想要摘花)」 | → 長袍 (ローブ) |
| 「ケンカ腰で返事をする (以挑釁的口吻回答)」 | → AT-1 |
| 「すなおに謝る (坦率地道歉)」 | → × |

劇情 A

Scenario 17A 假面魔法師 (假面の魔術師)

(11、9)：左下水池的圓支柱中央

- 只有主角可以得到「亞瑟王之劍 (エクスカリバー)」。

Scenario 18A 叛變 (ダブルクロス)

(3、37)：樹叢中的竹。

- | | |
|---------------------|-------------------------------|
| 「栓をする (堵起來)」 | → × |
| 「聲をかける (喊叫)」 | → 「ニンジャ (忍者)」 → 催眠之弓 (まどろみの弓) |
| \ 「オンジャ (喧者)」 | → × |
| \ 「ドコジャ (何者)」 | → × |
| 「太いミミズを入れる (放入大蚯蚓)」 | → × |

Scenario 19A 魯頓洞窟 (ルドンの罫)

(5、5)：左下角的黑暗部分。

- | | |
|----------------------|-----------------|
| 「瞑想をするため (爲了要冥想)」 | → 知力 +4 |
| 「興趣本位で (以興趣爲本位)」 | → 雷神之鎧 (ミョウリニル) |
| 「トール様に会うため (爲了要見雷神)」 | → 雷魔法耐性 +5 |

Scenario 20A 決戦・鋼之城（決戦、シュテレーンバーグ城）

(45、33)：水中的碎石塊。

- 「元の石柱に戻す（還原為原來的石柱）」 →×
- 「水面から出ている部分を調べる（調査露出水面の部分）」 →×
- 「水中に沈んでいる部分を調べる（調査沈在水中的部分）」 →秘石（ルーンストーン）

下面的兩個座標能二選一來進行問答：

(20、28)：城中左方女石像。

- 「もっと魔法を使いたい（想使用更多魔法）」 →星之耳飾（スターピアス）
- 「もっと魔力を高めたい（想提升魔力）」 →頭冠（ティアラ）
- 「MPが0でも最強の魔法（即使MP為0也擁有最強の魔法）」 →×
- 「右の石像のことを聞く（打聽右方石像的事）」 →×

(28、28)：城中右方女石像。

- 「由緒正しい槍（來歷純正的騎槍）」 →龍騎士騎槍（龍騎士の騎槍）
- 「いわく付きの槍（素有惡名的騎槍）」 →血之騎槍（ブラディランス）
- 「むちゃくちゃ強い槍（強得一踏糊塗的騎槍）」 →×
- 「左の石像のことを聞く（打聽左邊石像的事）」 →×

Scenario 22A 魔城（魔城ザンクトガレン）

(2、32)：寶箱

→王冠（クラウン）

(12、32)：寶箱

→伊尼斯之鐘（アエネアの鐘）

Scenario 23A 光輝末裔（光輝を繼ぐ者）

(7、7) (27、20) (50、13)：溶岩池

→三個溶岩池都去過時可得到「灼熱之杖（灼熱の杖）」。

(27、40)：只有主角可以取得「聖劍（ラングリッサー）」。

(9、37) (45、37)：魔法陣 →進入 Scenario ? 4 的關鍵（參考隱藏關大公開）。

Scenario ? 4 超時空流浪 荷伊！！兄貴，還記得嗎？（超時空流浪 ヘイン！！兄貴，おぼえていますか）

(8、52)：肉。

- そのまま食べる（直接吃） →AT + 2
- 焼いてから食べる（烤了再吃） →×
- 絶対に食べない（絕對不吃） →×

(35、52)：黑輪。

- 怪しいから食べない（怪怪的，所以不吃） →×
- 怪しいけど食べる（雖怪怪的，還是要吃） →DF + 2
- おでんば嫌いだ。（我討厭黑輪） →×



Scenario 24A 魔導研究所

(20、21)：打開城門的開關。

(31、29)：池塘中的紅花。

- 「絶対にいやだ(絶対不要)」 →×
- 「遠慮する(謝絶)」 →×
- 「目的があるから…(因爲懷有目的…)」 →「世界を救う(拯救世界)」 →×
 - ↳「世界を手に入れる(征服世界)」 →×
 - ↳「ギザロフを倒す(打倒奇蹟羅)」 →血之盟約(血の誓約)

如果是馬克雷恩(マクレーン)前往會直接取得「血之盟約」。

劇情 B

Scenario 22B 強襲・魔導研究所

(31、29)：池塘中的紅花。

- 「絶対にいやだ(絶対不要)」 →×
- 「遠慮する(謝絶)」 →×
- 「目的があるから…(因爲懷有目的…)」 →「世界を救う(拯救世界)」 →×
 - ↳「世界を手に入れる(征服世界)」 →×
 - ↳「ギザロフを倒す(打倒奇蹟羅)」 →血之盟約

如果是馬克雷恩前往會直接取得「血之盟約」。

Scenario 23B 男人們的輓歌(男たちの挽歌)

(3、4)：左下方的水中鳥影。

- 「モンスターは恐むべき存在(怪獸是可憎的)」 →×
- 「モンスターにも悪い存在がいるだけ(只不過是怪獸中也有壞的霸了)」 →秘文之力(4→7x-3)
- 「モンスターは人間よりも秀でている(怪獸比人類優秀)」 →×

劇情 C

Scenario 17C 魔族之女(魔族の女)

(6、29)：左上方小島的水槽 →魔法比基尼(マジカルビキニ)。

Scenario 18C 道化師・艾瓦 (道化師アイヴァー)

(45、33)：水中的碎石塊。

- 「元の石柱に戻す (還原為原來的石柱)」 →×
- 「水面から出ている部分を調べる (調査露出水面の部分)」 →×
- 「水中に沈んでいる部分を調べる (調査沉在水中的部分)」 →秘石 (ルーンストーン)

下面的兩個座標祇能二選一來進行問答：

(20、28)：城中左方女石像。

- 「もっと魔法を使いたい (想使用更多魔法)」 →一星之耳飾 (スターピアス)
- 「もっと魔力を高めたい (想提升魔力)」 →一頂冠 (ティアラ)
- 「MPが0でも最強の魔法 (即使MP為0也擁有最強的魔法)」 →×
- 「右の石像のことを聞く (打聽右邊石像的事)」 →×

(28、28)：城中右方女石像。

- 「由緒正しい槍 (來歷純正的騎槍)」 →龍騎士騎槍 (龍騎士の騎槍)
- 「いわく付きの槍 (素有惡名的騎槍)」 →血之騎槍 (ブラッディランス)
- 「むちゃくちゃ強い槍 (強得一頭糊塗的騎槍)」 →×
- 「左の石像のことを聞く (打聽左邊石像的事)」 →×

Scenario 19C 安吉娜・悲傷的決心 (アンジェリナ・悲しき決意)

(3、4)：左下方的水中鳥影。

- 「モンスターは恐むべき存在 (怪獸是可憎的)」 →×
- 「モンスターにも悪い存在がいるだけ (只不過是怪獸中也有壞的罷了)」 →秘文之力 (4-77,1)
- 「モンスターは人間よりも秀でている (怪獸比人類優秀)」 →×

Scenario 20C 悲哀的姊妹 (悲しみの姊妹)

(11、9)：左下水池的四支柱中央

- 只有主角可以得到「亞瑟王之劍 (エクスカリバー)」。

Scenario 21C 石鎮・庫爾諾蘭 (石の街、グルノンプール)

(3、37)：樹叢中的竹。

- 「槍を穿る (捅起來)」 →×
- 「聲をかける (喊叫)」 →「ニンジャ (忍者)」 →催眠之弓 (まどろみの弓)
- 「ナンジャ (噫者)」 →×
- 「ドコジャ (何者)」 →×
- 「太いミミズを入れる (放入大蚯蚓)」 →×



Scenario 23C 真相大白 (明かされる眞實)

(4、38) : 城砦左下方的山下天使像。

- | | |
|---------------------------|----------------|
| 「祈る (祈禱)」 | → 最大 MP+2 |
| 「金 200P をそなえる (供奉金 200P)」 | → DF+1 |
| 「コケを取り拂う (去除青苔)」 | → 天使之羽 (天使の羽根) |

Scenario 24C 男子漢の驕傲 (漢の誇り)

(2、2) : 左下方の小石。

- | | | |
|---------------|--------------------|---------------|
| 「取る (拿取)」 | → 「元に戻す (歸還)」 | → 龍王之冠 (龍王の冠) |
| | ↳ 「絶対に戻さない (絶不歸還)」 | → × |
| 「踏む (踐踏)」 | | → × |
| 「無視する (視而不見)」 | | → × |

(52、22) : 右方半島上の神像。

- | | |
|------------------------|-----------------|
| 「おお、ガイア様 (噢～・蓋亞神)」 | → × |
| 「おお、アルテミス様 (噢～・亞蒂美絲神)」 | → × |
| 「おお、ルシリス様 (噢～・光之女神)」 | → 聖之戒 (ホーリーリング) |

Scenario 25C 闇之王子 (闇の王子)

(7、7) (27、20) (50、13) : 溶岩池

→ 三個溶岩池都去過時可得到「灼熱之杖 (灼熱の杖)」。

(27、40) : 只有主角可以取得「聖劍 (ラングリッサー)」。

Scenario 26C 潛伏在暗處的人 (影に潜むもの)

(53、11) : 小石

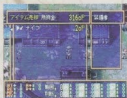
→ 依順序按開關「2番」「3番」「1番」可以得到「殺手爪 (キラークロー)」。

秘技

▶ 金錢無限

在作戰編成畫面，先購入刀（ナイフ）（要一直買到這具欄的下一頁的第一個），接著選「賣卻」，先按右鈕換到第二頁，此時第二頁應該只有一把刀（ナイフ）才對（圖 17），按住上鈕不放然後把刀（ナイフ）賣掉，接著只要一直按 C 鈕金錢就會增加了。

圖 17



▶ 隱藏商店

有了大量的金錢之後當然要好好的揮霍一下，在〈圖 18〉的地方，輸入「YA 下 XB」聽到一個聲音後，選「購入」即進入隱藏商店。

圖 18



▶ 選關秘技

在讀檔選單的畫面中，將游標對準想使用的存檔資料，輸入「LY 右 R R A」，就能回到已過關的劇情。由於經驗值和備用的傭兵等都會繼承下來，所以非常適合練功。

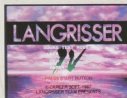
→要在讀檔選單的畫面中輸入。



▶ 音樂測試

當遊戲開始，出現「PRESS START BUTTON」時，按照「A Z Y X A Z X Y」的順序輸入，就能使用音樂測試模式。

→按 A 鍵或 C 鍵開始測試，按 B 鍵停止。





▶ 裝備的秘技

原本不能裝備的道具，如果故意在轉職前先裝備的話，就可能在轉職後一直裝備著通常無法裝備的道具。例如，水兵原本是不能裝備「速度之靴（スピードブーツ）」的，不過若在轉職成水兵之前就裝備上的話，那就能在轉職後成為穿著速度之靴的水兵囉，不過一旦卸下後就再也無法裝備上去了，要特別注意。若此秘技用在召喚道具的裝備上，將會十分方便。

▶ 附加訊息

破關後，在機能（オプション）的項目中會追加配音員的附加解說。此外，若用電腦播放『夢幻IV』的CD，可以欣賞附加的CG與背景桌面。





DATA BOOK

資料篇

DATA BOOK

CONTENTS

道具	136
魔法	143
部隊一覽表	148
魔法一覽表	151
召喚魔法 & 召喚魔獸一覽表	152
特殊能力一覽表	152
武器一覽表	153
防具・道具一覽表	153
裝備對應一覽表	153
地形移動修正一覽表	154
地形防禦修正一覽表	154

道具 ITEM

除了槍之類的攻擊武器外，劍、短劍、斧頭等武器因其優良的格鬥技術而備受稱許。此外，還有許多具有不同效果的道具，也有著獨特技能才能使用的道具。在此處將為您提供有關這些有趣的道具資料，請務必與道具店或武器店洽詢。



長劍

長劍 (ロングソード)

價格 1000P | 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

◆ 單手用的長劍。簡單易用且價格低廉，不論是初學者或士兵者都可使用。適用於突刺與砍殺，相當通俗。

Scenario 1



巨劍 (グレートソード)

價格 2000P | 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	0	0	0

◆ 兩手用的長劍。長度幾乎與人的身高媲美。雖然重量比較大，不是一般的戰士可以使用。但從寬且重的刀身使出的攻擊具有粉碎對手之體的威力。

冰之刀 (アイスブレッド)

價格 2100P | 屬性 | 冷

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	0	0	0

◆ 魔力刀。可令中劍的對手結凍。帶有冷氣的刀身是以魔法冰凍化的硬冰製成。雖然重量輕，但劍刃銳利，殺傷力很高。



短劍

刀 (ナイフ)

價格 30P | 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	0	0	0	0	0

◆ 攻擊力不高，但因體積小，易攜帶，常被旅行客用來防身。而且重量輕，縱使是刀癡弱者，也可輕易使用。

羅馬短劍 (グラティウス)

價格 200P | 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+2	0	0	0	0	0

◆ 單手用的短劍。易使用、價格便宜且攻擊力不錯。有些國家將它當成兵士的基本武器。

左手短劍 (マインゴージュ)

價格 350P | 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+1	+1	0	0	0	0

◆ 特殊的短劍。攻擊力頗強，用來回擊敵攻擊的意思大於進行攻擊，只是不易使用。



馬來刀 (クリス)

價格 650P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+3	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆以鋼鐵製成的銳利短劍。刃身呈波狀，具有很大的殺傷力。刀身、刀身有美麗的刻紋，也是不錯的藝術品。

Scenario 7



鎚

棍棒 (こん棒)

價格 150P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+2	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆這是用硬木製成，相當原始的打擊武器。不過一擊重不輕，威力不容小覷。

鏈枷 (フレイル)

價格 750P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+3	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆鐵矛頭，以鏈鍊連接長長的柄和附有尖釘的圓球，雖然威力強且敵人不易閃避，但較不易使用。

流星鎚 (モーニングスター)

價格 1100P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆鐵矛頭，長柄前部附有金屬尖釘，可以像使用鐵矛一樣，連續敵人，具有很強的威力且非常容易使用，極受兵士喜愛。

怪力神之棒 (ダクサのこん棒)

價格 3800P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+6	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆傳說是怪力之神(ダクサ)所使用的棍棒。因為彎彎轉轉，一般人連拿都拿不起來。有能力裝備這種武器的人，應該很容易將敵人打倒。

Scenario 25A

名前	種類	価格	属性
ダクサのこん棒	棍棒	3800P	...
モーニングスター	流星鎚	1100P	...
フレイル	鏈枷	750P	...
クリス	馬來刀	650P	...
こん棒	棍棒	150P	...
斧	斧	160P	...
バトルアックス	戰斧	1800P	...
デビルアックス	魔斧	2250P	...



斧

手斧

價格 160P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+4	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +5

◆單手用的小型斧，體積約手的大小，容易使用，常被用來狩獵。雖然當作武器使用的威力不大，但從價格來看，有這種威力已算不錯。

戰斧 (バトルアックス)

價格 1800P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+5	0	0	-1	0	0

各魔法耐性: +5

◆長柄的前端附有雙刃斧，專門用來戰鬥。雖然攻擊力高，但非常重，力弱者必須使盡全身之力，才拿得起來。

魔斧 (デビルアックス)

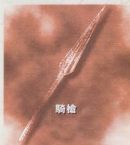
價格 2250P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
+7	-4	0	-1	0	0

聖耐性: -15

◆擁有古代強力之咒的巨斧，能把血染之神會守護者咒滅亡氣。中業者充滿恐懼。據說，裝備此斧的人會只顧打倒人，不顧被防禦。



騎槍

騎槍 (ランス)

價格	2250P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
+5	0	0	0	0	0	

◆非常長的騎槍，主要應用來對射手從馬上揮下。利用坐騎的速度展開的必殺一擊，強到可以貫穿金屬鎧。

火之騎槍 | フレイムランス

價格	4500P	屬性	炎			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
+6	0	0	0	0	0	

◆魔法之矛，被施魔法之精神強化後，會從矛尖和長柄釋放出永不會消失的灼熱之火。怕火的敵人可能不堪一擊。



杖

職杖 (スタッフ)

價格	150P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
+1	0	0	0	0	0	

魔法射程：+1

◆此杖不僅有利於魔法準備，還有利於吟詠咒文時的精神集中。見證魔法使最常持用此杖。

Scenario 5



權杖 (ワンド)

價格	800P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	0	0	0	0	0	

知力：+5
魔法射程：+2

◆雖屬者魔法的杖，只有可以揮當一輩的魔法使可以使用。雖然不具武器能力，但有助術者集中精神。

魔力之杖 (マジックスタッフ)

價格	1800P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
+1	0	0	0	0	0	

知力：+5
魔法射程：+4

◆大魔法師所單的杖，具有提高咒文效果的能力，可使術者之力充分發揮。



爪

軍刀爪 (サーベルクロ)

價格	900P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
+4	0	0	0	0	0	

◆怪獸專用武器，在柄部附有鋼鐵製的刀型爪。銳利的刀片刃加上怪獸的狂力，可將敵人切割。



弓

短弓 (ショートボウ)

價格	3000P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
-2	-1	0	-1	0	0	

間接攻擊：3格

◆80cm的小弓，雖然射擊距離短，但方便攜帶。對高級的具發揮不了功用，防禦力會降低。



精靈之弓 (エルフ・約)

價格 4500P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
-3	-3	0	+2	0	0

間接攻擊：5 格

◆擅長用品的森林精靈「妖精」所持有的魔法之弓，擊破對魔物效果似乎有點重。

騎士甲冑 (ナイトプレート)

價格 3200P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+5	0	-1	0	0

◆只有騎士可以裝備，種族裝備用的數數百萬的地球鑄造品為獨一無二，不過，製造時間長，價格昂貴。

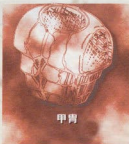
鎧金甲 (プレートアーマー)

價格 2200P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+5	0	-2	0	0

◆刀身鑄成或的全身鎧，防禦力高，一般的攻擊根本無法給予傷害，不過，重量過重，欠缺機動性。



甲冑

鎖子鎧 (チェーンメイル)

價格 1000P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	-1	0	0

◆鑄製鎖鏈製成的鎧，比金屬式的鎧甲輕且易移動，由於重量不重而且價格便宜，頗受戰士愛用。



鎖甲

龍鱗之鎧 (ドラゴンスケイル)

價格 1900P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	0	0	0

炎耐性：+12

冷耐性：+5

◆以龍鱗製成的鎧，防禦是出色的衝擊吸收能力，對炎和冷氣的耐性也很高，只是，材料很貴，價格不便宜。



盾

Scenario 18A

名前	HP	MP	属性	状態
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12
ドラゴン	2500	0	炎	炎耐性+12

大地之鎧 (大地の鎧)

價格 3000P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+2	0	-1	0	0

冷耐性：+8

地耐性：+12

在指揮官的命令前，以 10% 的機率發動「生命回復」(フォースヒール I)。

◆大地女神所贈送的神聖之鎧，裝備者可以受到大地女神的庇祐，獲得魔法耐性，據說，有時候還能藉奇蹟之力回復體力。

神秘之盾 (オラシールド)

價格 1750P 屬性 | ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	+3	0	0	0	0

各魔法耐性：+2

◆被稱頌用來對付妖術的防身器具，將裝備者的念力提高為防禦，憑藉其力護身，對魔法具有些許耐性。





革鎧

硬皮鎧 (ハードレザー)

價格	450P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	+2	0	0	0	0	

◆使用以相當硬的皮革製成，雖然有點重，但比金屬鎧輕很多，而且，具有相當的強度，力弱者也可穿用。



衣服

長袍 (ローブ)

價格	50P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	+1	0	0	0	0	
各魔法耐性：+2						

◆以帆布或布製成，類似衣服，輕且舒適，感受魔法的擊用，如有保護咒文，可稍防衛敵人的魔法。



Scenario 1

幻之袍 (ミラージュローブ)

價格	550P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	+2	0	0	0	0	
聖耐性以外的各魔法耐性：+5						

◆緣由神秘家傳的魔法衣物，不僅可用隱藏的魔法之力減輕受到攻擊時的衝擊力，還具有魔法耐性。



裝飾

十字架 (クロス)

價格	200P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	0	0	0	0	+1	
聖耐性以外的各魔法耐性：+2 (包括備兵)						
聖耐性：+5 (包括備兵)						

◆接受神祕教團的秘儀十字架入魂說，持有此物的兵士可獲得神的庇祐，取得防禦敵攻擊與魔法的能力。

水晶護物 (クリスタルアム)

價格	750P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	+1	0	0	0	+1	
聖耐性以外的各魔法耐性：+5 (包括備兵)						
聖耐性：+8 (包括備兵)						
在指定於命令中，以「プロテクト」發動 (プロテクション)						

◆用尖水晶製成的十字架，不僅可保護部隊免受魔法傷害，還可激發兵士的鬥志。而且，在戰鬥時，有可能發動防禦性的魔法。

精靈石之戒 (精靈石的指輪)

價格	800P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	0	+6	0	0	0	

知力：+5

聖 & 物耐性以外的各魔法耐性：+10 (包括備兵)

◆嵌有隨處精靈主魔力之寶石的神奇戒指。據說，戴著此戒指的魔導士部隊，會獲得精靈的庇祐，魔法耐性變強。也具有提高魔法防禦力的效果。



靴子

速度之靴 (スピードブーツ)

價格	1500P	屬性	...			
能力						
AT	DF	MP	MV	A+	D+	
0	0	0	+2	0	0	

+(包括備兵)

◆附有白鴉羽毛的神祕魔法靴，穿上此靴，身體會變輕，可以飛奔，雖說是淘氣妖精的遺失物。



護物

項鍊 (ネックレス)

價格 650P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	+1

指揮範圍: +2

可備用的傭兵數: +1
(最多只能擁有4種)

◆具有神祕之力，可以誘惑他人的項鍊。配戴此物，最多能增加4名傭兵(不過，最多只能擁有4種)，也可提高部隊指揮能力。

護身符 (アミュレット)

價格 1000P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

各魔法耐性: +20(包括傭兵)

◆附有護身石種子的項鍊。隨著有防災、護身的魔力，能防止敵擊的耐性極佳。戰士最喜歡戴它來对付魔法師。

霸王項鍊 (霸王の首飾り)

價格 2750P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	+2	+2

可備用的傭兵數變成4

◆這是很多劍聖英雄所戴過的項鍊。據說，配戴此物者可以獲得統治世界的權力，指揮4隊的傭兵。而且，可以提高兵士們的能力。

Scenario 21A



魔術

水晶 (オーブ)

價格 1250P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

最大MP上升50%

◆以美麗的透明水晶製成。效用非凡，可以提升持有者的魔力。會換成強力魔法的魔法師會視此物為珍寶。

避邪物 (タリスマン)

價格 1600P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	+3	+1

聖 & 精耐性: +5

◆可以賦予裝備者神聖之力。呈扇形，具有戰鬥技巧，可以提高兵士的鬥志，創造強力的部隊。

Scenario 17A



炎之水晶 (炎のオーブ)

價格 2100P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	0

炎耐性: +20

最大MP上升50%

魔法射程距離: +1

◆將炎之靈神封印在水晶中，使水晶中心燃燒著永不止息的火焰。不僅可以提升持有者的魔力，還可使它具有炎耐性。

聖王護符 (聖王の護符)

價格 2300P 屬性 ...

能力

AT	DF	MP	MV	A+	D+
0	0	0	0	0	+3

知力: +15

聖 & 精耐性: +10(包括傭兵)

◆據說這是天界的神聖王子繼承者的神聖護符。持有此物者所指揮的部隊可以獲得神聖之力與強大的精神力。

Scenario 19A



隱藏道具

每個劇情都有不可解的地形和標記。
在該場所設置所設的問題，
可以獲得非常真實的強力道具。
共計 31 種道具。

長劍

美賽亞之劍

(メサイアソード)

英雄之劍

(グナム)

亞瑟王之劍

(エクスカリバー)

鎗

鐵啞鈴

(鐵アレイ)

雷神之鎗

(ミョウリン)

斧

秘斧

(ルーンアックス)

騎槍

血之騎槍

(ブラッドランス)

龍騎士騎槍

(龍騎士の騎槍)

魔槍

(マジックウイング)

杖

灼熱之杖

(灼熱の杖)

龍王之杖

(龍王の杖)

爪

殺手爪

(キラークロー)

弓

催眠之弓

(まどろみの弓)

亞蒂美絲之弓

(アティミスの弓)

甲冑

神秘甲冑

(オーラプレート)

阿薩魯多甲冑

(アサルトオーブ)

鎧甲

伊尼斯之鎧

(アエネアスの鎧)

衣服

凡士林(ワセリン)

雷神力帶(メガンギョルズ)

魔法比基尼(マジックビキニ)

天女羽衣(天女の羽衣)

闇之法衣(闇の法衣)

女神之服(女神のドレス)

裝飾

頭冠(ティアラ)

王冠(クラウン)

龍王之冠(龍王の冠)

星之耳飾(スターピアス)

護物

秘石

(ルーンストーン)

魔術

天使之羽

(天使の羽)

聖之戒

(ホーリーリング)

血之盟約

(血の契約)



魔法 MAGIC

魔法的種類，包括所有的魔法知識，可供戰鬥參考使用。只要，這種魔法到了遊戲後相對比較高不上次大的用途……不過，若覺得遊戲開始試使用，請先從魔法的攻擊與防禦的條件，魔法效果可以發揮相當的作用，希望各位能藉此瞭解魔法的基本資料。

※本圖台詞，根據遊戲內的實際情況和遊戲的實際效果而設定。

攻擊魔法

火焰 (ファイア)

屬性 | 炎 | 消費 MP | 1
目標 | 敵個體

使用者的雙手產生高熱的火焰彈，投向目標。雖然其咒文簡單，射程距離與威力極佳，但只能攻擊單體。

火球 (ファイアーボール)

屬性 | 炎 | 消費 MP | 8
目標 | 範圍內的敵角色

製造具有強大能量的火球，使其在目標地點爆炸。雖可殺到遠處，但爆炸範圍不大。



龍捲風 (トルネード)

屬性 | 風 | 消費 MP | 11
目標 | 範圍內的敵角色

操縱氣流，使目標地點發生巨大旋風。兼具射程與範圍，但精神消費大。對飛行部隊有效。



冰凍 (フリーズ)

屬性 | 冷 | 消費 MP | 4
目標 | 敵 1 部隊

從指尖放出強力冷氣，凍結敵部隊。屬於初級魔法。



暴風雪 (ブリザード)

屬性 | 冷 | 消費 MP | 8
目標 | 範圍內的敵角色

在目標地點製造強烈的暴風雪使敵人蒙受冰害。雖然魔法效果範圍廣且精神消費少，但射程距離短。



爆炸 (ブラスト)

屬性 | 物 | 消費 MP | 12
目標 | 敵個體

在太古被封印的禁忌咒文，使術者之手產生能量彈。朝目標發射。射程很短，只能攻擊敵一體，但號稱擁有超強的威力。



隕石 (メテオ)

屬性 | 物 | 消費 MP | 16
目標 | 範圍內的敵角色

使星界的隕石朝目標落下。以超高速落下的隕石會給予周遭的敵人重創。



地震 (アースクエイク)

屬性 | 地 | 消費 MP | 18
目標 | 範圍內的敵角色

吞噬大地的精靈王，在廣範圍製造大地震。雖然破壞力超群但只能以術者為中心來發動且精神消費大。



風之刃 (ウィンドカッター)

屬性 風 消費MP 2
目標 敵個體

命令風精靈・製造「鐮劍」，
切砍敵人。雖然射程遠、威力大，
但只能將目標定在個體。
對飛行部隊有效。



聖之火 (ホーリーフェイス)

屬性 聖 消費MP 5
目標 範圍內的敵角色

精靈的可憐製造神聖之火。雖然
射程短、威力小，但對付邪惡的
魔物非常有效。



死靈之敵 (ターンアンテッド)

屬性 聖 消費MP 8
目標 範圍內的敵個體

從術者所持的聖之象徵發出聖
之光。接觸該道光芒的死靈會
立刻消滅。



HP 耗竭 (HP ドレイン) | MP 耗竭 (MP ドレイン)

屬性 精 消費MP 4
目標 敵個體

奪取敵人的HP。

屬性 精 消費MP 1
目標 敵個體

奪取敵人的MP。



雷 (サンダー)

屬性 雷 消費MP 5
目標 敵1部隊

操縱氣流與地脈，使巨雷落至
敵部隊的頭上。如果目標在水上，
威力會大增。



雷暴 (サンダーストーム)

屬性 雷 消費MP 9
目標 範圍內的敵角色

在目標上空製造雷雲，引發雷
電風暴。相當強力。如果目標
在水上，威力會大增。



攻擊補助魔法

催眠 (スリープ)

屬性 精 消費MP 10
目標 範圍內的敵角色

召喚掌管睡眠的精靈，使周圍
的敵人昏昏欲睡。昏睡者必須
受到攻擊才會醒過來。

混亂 (コンフューズ)

屬性 精 消費MP 3
目標 敵1部隊

借用月之女神的力量使敵人發
生混亂。混亂的部隊會不分敵
我地隨意攻擊附近的目標。



阻斷 (ゾーン)

屬性 精 消費MP 8
目標 敵1部隊

使部隊指揮陷入混亂狀態，降
低傭兵的戰力。使A+・D+・
M+變成3/4。



沉默 (ミュート)

屬性 精 消費MP 4
目標 範圍內的敵角色

借用風精靈之力，海至空氣的
振動，使周圍的一切魔法發出
聲音而得以封印魔法範圍內的
敵魔法。



緩慢 (スロー)

屬性 精 消費MP 12
目標 敵1部隊

操縱風精靈與大地精靈，阻撓
目標移動，使敵部隊的移動力
減半。



衰弱 (デクライン)

屬性 精 消費MP 8
目標 敵1部隊

削弱目標的靈力，降低魔法耐
力，使敵部隊的魔法抵抗值減
30。





防禦魔法

防禦 1 (プロテクション 1)

DF+3 消費 MP 3

目標 | 己方 1 部隊

在身體的周邊製造魔法防禦壁。可以減少敵人的通常攻擊所造成的損害。不過，對魔法攻擊無效。

防禦 2 (プロテクション 2)

DF+5 消費 MP 6

目標 | 己方 1 部隊

施加強力的魔法防禦。可以大幅減少敵人的通常攻擊所造成的損害。只是，對魔法攻擊無效。



快速 (クイック)

MV+5 消費 MP 5

目標 | 己方 1 部隊

利用魔力使身體的動作變得靈活，提高移動力。威力強到可使普通的步兵部隊變成高機動部隊。



抵抗 (レジスト)

魔法耐性+30 消費 MP 5

目標 | 己方 1 部隊

提高目標的魔力，增強魔法耐性。可使大部分的魔法防禦力化。



攻擊 1 (アタック 1)

AT+3 消費 MP 2

目標 | 己方 1 部隊

讓兵士使用的武器具有魔力，增加武器的威力。就支援魔法來說，這個魔法相當值得使用。



攻擊 2 (アタック 2)

AT+5 消費 MP 6

目標 | 己方 1 部隊

讓兵士使用的武器具有魔力，增加武器的威力。效果比「攻擊 1」好。



回復魔法

回復 1 (ヒール 1)

HP3 回復 消費 MP 2

目標 | 範圍內的己方角色

利用大地母神之力製造產癒之力。這是傭兵的基本能力之一，用來治療小傷神效有餘。



回復 2 (ヒール 2)

HP 完全回復 消費 MP 6

目標 | 範圍內的己方角色

這是高級傭兵所用的咒文。可以藉大地母神之力，製造強力的產癒奇蹟。不論是什麼傷，都可以馬上痊癒。

治癒 (キュア)

生命回復 1 (フォースヒール 1)

狀態回復 消費 MP 4

目標 | 範圍內的己方角色

使目標的精靈力均衡回到正常狀態。淨化「毒」等等狀態。可以回復各種異常狀態。

HP 回復 3 消費 MP 4

目標 | 己方 1 部隊

利用光之女神的力量製造產癒之力。和普通的回復系魔法不同的，是它可回復 1 部隊的傷。而且，射程距離非常長。

生命回復 2 (フォースヒール 2)

HP 完全回復 消費 MP 8

目標 | 己方 1 部隊

利用光之女神的力量，引發強力的產癒奇蹟。射程距離非常長，可以回復 1 部隊的傷。



特殊魔法

傳送 (テレポート)

瞬間移動 消費 MP 8

目標 | 己方 1 部隊

只有機體價格標行者可以習得。可在瞬間將 1 部隊轉送到其他場所。

再次行動 (アゲイン)

可以行動 消費 MP 6

目標 | 己方 1 指揮官或 1 部隊內傭兵

使目標的指揮官或傭兵部隊可以馬上行動。



召喚魔法

小妖精 (ヒクシー)

炎C 冷C 地A 風D 雷C
 聖C 精C 物C 攻20 移11
 防12 判斷55 MP25 對空飛兵

身高數十公分，背上長有羽毛的可愛少女妖精。可以使用催眠和回復等等魔法。

千里馬 (スレイヴニル)

炎C 冷C 地C 風C 雷C
 聖C 精C 物C 攻20 移12
 防15 判斷52 MP0 特殊騎兵

北歐神話中之雷神的爱馬。有八隻腳，身體呈灰色。健步如飛，是世界上跑得最快的馬。



風精靈 (ジン)

炎C 冷C 地A 風S 雷C
 聖C 精C 物C 攻20 移6
 防13 判斷60 MP40 精靈

風之精靈的一種，也被稱爲風之魔神。可以隨心所欲地操縱風的魔法。



英靈殿女戰士 (ヴァルキリー)

炎C 冷C 地C 風C 雷C
 聖C 精C 物C 攻24 移7
 防18 判斷50 MP22 步兵

雷神的使者。全副武裝，閃著光芒。擅用雷暴(サンダー・ストーム)與加速(クイック)等魔法。



豐穰之神 (フレイヤ)

炎B 冷B 地A 風C 雷B
 聖A 精A 物B 攻20 移10
 防24 判斷47 MP50 飛兵

支配雨與太陽，非常漂亮的女神。可以使用回復與補助系的魔法。



不死鳥 (フェニックス)

炎S 冷C 地A 風C 雷B
 聖A 精A 物B 攻20 移8
 防22 判斷61 MP30 飛兵

不死的象徵，非常稀有的黃金巨鳥。和火之精靈的關係很深遠，可以使用炎之咒文。



毒蜘蛛 (スパイダー)

炎E 冷E 地E 風E 雷E
 聖E 精F 物E 攻20 移4
 防14 判斷68 MP0 特殊騎兵

超大型的蜘蛛。包括腳在內共長達3公尺。使用強力的毒液毒來捕捉獵物。



怨靈 (ホント)

炎D 冷C 地A 風C 雷C
 聖E 精S 物C 攻20 移6
 防12 判斷60 MP15 靈

對人世依依不捨，對生者滿懷憎恨的亡靈。具有變化的攻擊魔法。也可使對手麻痺。



蛇髮女妖 (メテューサ)

炎D 冷D 地D 風D 雷D
 聖D 精D 物D 攻20 移7
 防17 判斷50 MP15 步兵

頭髮呈蛇狀的女妖。持有強力的石化能力，運用削弱對手之力的魔法。



魅魔 (リリス)

炎C 冷C 地C 風C 雷C
 聖D 精B 物C 攻24 移6
 防18 判斷56 MP35 魔法

利用女色誘惑男人的魔法。擅用火箭、催眠和變化的回復系魔法。



狂狼 (フェンリル)

炎C 冷C 地C 風C 雷C
 聖C 精C 物C 攻30 移11
 防20 判斷52 MP0 特殊騎兵

不斷成長的狂暴巨狼。一般認為，它終有一天會大到將世界吞噬。



魔蛇 (イェルムンガルド)

炎C 冷C 地C 風C 雷C
 聖C 精C 物C 攻30 移8
 防25 判斷50 MP0 水上兵

住在深海，足以毀滅世界的大蛇。據說，牠大到可以環繞整個世界。





道具召喚魔法

還有些召喚魔法只須裝備特定的武器、防具、裝飾品即可使用。不過，先決條件是使用者要先學會一個以上的召喚魔法；另外也必須要知道並不是每一個角色來裝備都會使用召喚魔法，還要看使用角色哩！有列出二項的裝備，必須要同時裝備上才會有效果，不要忘了。

惡靈 (バールゼフ)

炎C	冷C	地C	風C	雷C
聖C	精S	物C	攻3	移6
防22	判斷56	MP40	魔族	

惡魔世界的大公。經常以蒼蠅的模樣出現。可以隨意操縱強力的攻擊系魔法。

六翼天使 (セラフィム)

炎B	冷B	地A	風C	雷B
聖S	精A	物B	攻2	移9
防21	判斷55	MP50	飛兵	

最高等級的天使。可以自由使用各種魔法，具有自我治療的能力。



灼熱之杖 (灼熱の杖)

天使之羽 (天使の羽根)

聖龍 (ホーリードラゴン)

炎B	冷B	地A	風B	雷B
聖S	精A	物B	攻3	移9
防25	判斷37	MP25	龍	

龍王的一部份。具有神性。可以使用強力的直接攻擊和神聖魔法。



雷神 (トール)

炎C	冷C	地C	風C	雷S
聖C	精C	物C	攻2	移7
防24	判斷50	MP15	歩兵	

北歐神話中的神，以力大無比聞名。支配雷。



龍王之冠 (龍王の冠)

雷神之鎚 (ミョグニル) 及雷神力帶 (メグンギョリズ)

狂力戰士 (ヒルター)

炎C	冷C	地C	風C	雷C
聖C	精C	物C	攻3	移7
防28	判斷50	MP12	歩兵	

具有發達肌肉和巨大肉體的戰士。擁護著強大之力。

光之女神 (光の女神)

炎A	冷A	地A	風A	雷A
聖S	精A	物A	攻3	移9
防28	判斷45	MP55	僧侶	

光之女神 (ルシリス) 的分身。可以隨意使用強力魔法，具有自我治療的能力。

混沌之王 (混沌の王)

炎A	冷A	地A	風A	雷A
聖B	精S	物A	攻3	移9
防28	判斷45	MP40	魔族	

混沌之王 (カオス) 的分身。可以隨意使用強力魔法，具有自我治療的能力。

鐵啞鈴 (鐵アレイ) 或 凡士林 (ワセリン)

女神之服 (女神のドレス) 及 聖之戒 (ホーリーリング)

間之法衣 (間の法衣) 及 血之盟約 (血の盟約)



●指揮官 2

Table listing commander units (指揮官 2) with columns for name, gender, and various stats. Includes units like ナイト, シルバーナイト, プレパナイト, etc.

●指揮官 3

Table listing commander units (指揮官 3) with columns for name, gender, and various stats. Includes units like サーベント, エスコラ, オロフ, etc.

前軽能力一覽表：冷(對冷屬性魔法の魔法耐性)、地(對大地屬性魔法の魔法耐性)、風(對風屬性魔法の魔法耐性)、雷(對雷屬性魔法の魔法耐性)、聖(對聖屬性魔法の魔法耐性)、毒(對毒屬性魔法の魔法耐性)、炎(對炎屬性魔法の魔法耐性)、魔(對魔屬性魔法の魔法耐性)

召喚魔法&召喚魔獸一覽表

召喚魔法與一般的魔法有些許差異，在習得之前必須從2種魔獸中選擇一種來訂契約（喚出）。沒有訂契約的魔獸無法叫喚出來，因此訂契約時要謹慎挑選。魔獸也視為備具的一種，只要在指揮官身邊就能進行HP的回復。不過MP無法回復，因此使用魔法時要考慮清楚。

●召喚魔獸一覽表

名稱	MP	HP	族種	召喚魔獸的種族
召喚1	7	25	40	小妖精 (F1) / 千里馬 (30/150)
召喚2	14	35	50	風精靈 (F2) / 英靈附女戰士 (F4/F5)
召喚3	20	48	60	靈樺之神 (F3/F4) / 不死鳥 (70/17)
召喚4	8	30	42	魔術師 (F4/F5) / 威靈頓 (8/1)
召喚5	17	40	53	乾屍女妖 (F6/F7) / 威靈頓 (17)
召喚6	24	55	65	狂獸 (7/18) / 威靈頓 (1/14/15)

●召喚魔獸能力一覽表

魔獸名稱	屬性	A	D	F	智	M	P	M	V	利	EXP	全	炎	冰	地	風	雷	聖	精	毒	率	恢復魔法	特殊特殊能力							
小妖精	對空	20	12	35	25	11	55	4	3	80	80	80	0	65	80	80	80	80	80	80	80	80	80	沉默(スロート)/催眠(スリープ)	回復1/解魔能力					
千里馬	特馬	25	15	18	0	12	52	4	3	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	0									
風精靈	精靈	25	13	40	40	6	60	5	4	70	70	0	-93	70	70	70	70	70	70	20				風之刃(ウィンドカッター)/龍捲風(トルネード)						
英靈附女戰士	步兵	24	18	48	22	7	58	5	4	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	70	40				靈幕(サンダーストーム)/快速(クイック)					
靈樺之神	步兵	25	24	65	50	10	47	6	5	120	120	0	90	120	-99	0	120	90	120	90	120	90				聖之弓(ヘイストイク)/靈劍(スピリットソード)/生命詠(ライフソング)	回復2/解魔能力			
不死鳥	對空	28	22	95	30	8	61	6	5	-99	70	0	70	120	0	0	120	30								火球(ファイアー)/火球(ファイアーボール)	解魔能力			
魔術師	特馬	23	14	10	0	4	68	4	3	30	30	40	40	40	40	25	40	0									魔術攻擊(マヒ攻撃4)			
惡靈	雷	23	14	26	15	6	60	4	3	55	70	0	70	70	40	-10	70	40										HP耗竭(HPドレイン)/冰凍(フリーズ)	解魔能力/魔術攻擊2	
乾屍女妖	步兵	26	17	26	15	7	50	5	4	60	60	60	60	60	60	50	60	60	60	30									殭屍(ゾンビ)/喪葬(デクリン)	石化攻擊4
乾魔	魔獸	24	18	45	35	6	56	5	4	80	80	80	80	80	80	60	100	80	80	80	80								火球/催眠/抵抗(レジスト)/回復(ヒール)	
狂獸	特馬	32	20	25	0	11	52	6	5	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	0									
魔蛇	水	30	25	0	8	50	6	5	30	90	90	90	90	90	90	90	90	90	90	0										

特殊能力一覽表

特殊能力名稱	使用效果
制裝備	制裝備劍
鎧甲裝備(スーツ裝備)	鎧甲裝備甲
魔法道具裝備(魔法道具裝備)	制裝備魔法道具
忍術	可以超越障礙物移動(禁止地區除外)
必殺一擊(クリティカル)	必殺一擊率上升
再生(リジェネレート)	每回合戰時，指揮官的HP回復!
治療(ヒーリング)	每回合戰時，傭兵的HP回復!
判斷力上升	指揮官的判斷力+3
指揮能力上升	傭兵的判斷力+3
發走	MP+20(包括部下)
解魔能力	使魔、石化、高層無效化
毒攻擊1	攻擊後，有2%的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊2	攻擊後，有4%的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊3	攻擊後，有6%的機率使敵人陷入中毒狀態
毒攻擊4	攻擊後，有8%的機率使敵人陷入中毒狀態
麻痺攻擊(マヒ攻撃1)	攻擊後，有2%的機率使敵人陷入麻痺狀態
麻痺攻擊(マヒ攻撃2)	攻擊後，有4%的機率使敵人陷入麻痺狀態
麻痺攻擊(マヒ攻撃3)	攻擊後，有6%的機率使敵人陷入麻痺狀態
麻痺攻擊(マヒ攻撃4)	攻擊後，有8%的機率使敵人陷入麻痺狀態
石化攻擊1	攻擊後，有2%的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊2	攻擊後，有4%的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊3	攻擊後，有6%的機率使敵人陷入石化狀態
石化攻擊4	攻擊後，有8%的機率使敵人陷入石化狀態

特殊能力的補充說明：指揮官的特殊能力在轉職後也能繼承下來。

S U P E R F I N G E R

超級金手指密碼

夢幻模擬戰 4 (LANGRISSER 4)

在 MASTER CODE 中輸入：「F6000914 0305」 - 「B6002800 0000」

密碼庫中輸入：

	主角	リッキマ	マクレーン	
經驗值	360C9ED3 0063	360C9F7F 0063	360CA02B 0063	
攻擊力 99	360C9EDC 0063	360C9F88 0063	360CA034 0063	
防禦力 99	360C9EDE 0063	360C9F8A 0063	360CA036 0063	
MV99	360C9EE0 0063	360C9F8C 0063	360CA038 0063	
各指揮修正 +99	160C9F18 6363 360C9F1A 0063	160C9FC4 6363 360C9FC6 0063	160CA070 6363 360CA072 0063	
HP10 不減	360C9EEE 000A	360C9F9A 000A	360CA046 000A	
MP99 不減	360C9EF3 0063 360C9EF4 0063	360C9F9F 0063 360C9FA0 0063	360CA04B 0063 360CA04C 0063	
判斷力 99	360C9EF6 0063	360C9FA2 0063	360CA04E 0063	
全魔法、幻術	160C9F08 FFFF 160C9F0A FFFF 160C9F0C FFFF 160C9F0E FFFF	160C9FB4 FFFF 160C9FB6 FFFF 160C9FB8 FFFF 160C9FBA FFFF	160CA060 FFFF 160CA062 FFFF 160CA064 FFFF 160CA066 FFFF	
	全特技	360C9F11 00FF 160C9F12 FFFF	360C9FBD 00FF 160C9FBE FFFF	360CA069 00FF 160CA06A FFFF
	魔法耐性	160C9EF8 7F7F 160C9EFA 7F7F 160C9EFC 7F7F 160C9EFE 7F7F	160C9FA4 7F7F 160C9FA6 7F7F 160C9FA8 7F7F 160C9FAA 7F7F	160CA050 7F7F 160CA052 7F7F 160CA054 7F7F 160CA056 7F7F
		擁有許多兵種	160CD628 FFFF 160CD62A FFFF 160CD62C FFFF 160CD62E FFFF	160CD6D4 FFFF 160CD6D6 FFFF 160CD6D8 FFFF 160CD6DA FFFF

	第四位	第五位	第六位
經驗值	360CA0D7 0063	360CA183 0063	360CA22F 0063
攻擊力 99	360CA0E0 0063	360CA18C 0063	360CA238 0063
防禦力 99	360CA0E2 0063	360CA18E 0063	360CA23A 0063
MV99	360CA0E4 0063	360CA190 0063	360CA23C 0063
各指揮修正 +99	160CA11C 6363 360CA11E 0063	160CA1C8 6363 360CA1CA 0063	160CA274 6363 360CA276 0063
	HP10 不減	360CA0F2 000A 360CA0F7 0063	360CA19E 000A 360CA1A3 0063



	第四位	第五位	第六位
MP99 不減	360CA0F8 0063	360CA1A4 0063	360CA250 0063
判斷力 99	360CA0FA 0063	360CA1A6 0063	360CA252 0063
全魔法、幻術	160CA10C FFFF	160CA1B8 FFFF	160CA264 FFFF
	160CA10E FFFF	160CA1BA FFFF	160CA266 FFFF
	160CA110 FFFF	160CA1BC FFFF	160CA268 FFFF
	160CA112 FFFF	160CA1BE FFFF	160CA26A FFFF
全特技	360CA115 00FF	360CA1C1 00FF	360CA26D 00FF
	160CA116 FFFF	160CA1C2 FFFF	160CA26E FFFF
魔法耐性	160CA0FC 7F7F	160CA1A8 7F7F	160CA254 7F7F
	160CA0FE 7F7F	160CA1AA 7F7F	160CA256 7F7F
	160CA100 7F7F	160CA1AC 7F7F	160CA258 7F7F
	160CA102 7F7F	160CA1AE 7F7F	160CA25A 7F7F
擁有許多兵種	160CD82C FFFF	160CD8D8 FFFF	160CD984 FFFF
	160CD82E FFFF	160CD8DA FFFF	160CD986 FFFF
	160CD830 FFFF	160CD8DC FFFF	160CD988 FFFF
	160CD832 FFFF	160CD8DE FFFF	160CD98A FFFF

	第七位	第八位
經驗值	360CA2DB 0063	360CA387 0063
攻擊力 99	360CA2E4 0063	360CA390 0063
防禦力 99	360CA2E6 0063	360CA392 0063
MV99	360CA2E8 0063	360CA394 0063
各指揮修正 +99	160CA320 6363	160CA3CC 6363
	360CA322 0063	360CA3CE 0063
HP10 不減	360CA2F6 000A	360CA3A2 000A
MP99 不減	360CA2FB 0063	360CA3A7 0063
	360CA2FC 0063	360CA3A8 0063
判斷力 99	360CA2FE 0063	360CA3AA 0063
	160CA310 FFFF	160CA3BC FFFF
全魔法、幻術	160CA312 FFFF	160CA3BE FFFF
	160CA314 FFFF	160CA3C0 FFFF
	160CA316 FFFF	160CA3C2 FFFF
全特技	360CA319 00FF	360CA3C5 00FF
	160CA13A FFFF	160CA3C6 FFFF
魔法耐性	160CA300 7F7F	160CA3AC 7F7F
	160CA302 7F7F	160CA3AE 7F7F
	160CA304 7F7F	160CA3B0 7F7F
	160CA306 7F7F	160CA3B2 7F7F
擁有許多兵種	160CDA30 FFFF	160CDA DC FFFF
	160CDA32 FFFF	160CDAE FFFF
	160CDA34 FFFF	160CDAE0 FFFF



◎ 金錢無限「160D0854 000F」・「160D0856 423F」

◎ 「360CD735 0082」・「360CD779 0082」・「360CD7BD 0082」・「360CD801 0082」・
「360CD845 0082」・「360CD889 0082」・「360CD6F1 0082」——同伴的戀愛度高

◎ 「360CD592 00XX」——開始時在 XX 的地方 ALI 是 64(100)・其數值的高低，會影響後面的劇情。

名詞對照表

人名

艾瓦 (アイヴァー)
 愛菴梅 (アライメント)
 艾爾登 (アルダン)
 亞雷克 (アレックス)
 安吉娜 (アンジュリナ)
 維萊 (ウィラー)
 艾咪 (エミリー)
 艾爾文 (エルウィン)
 混沌之王 (カオス)
 卡戈西王 (カコンシス王)
 奇薩羅 (ギザロフ)
 魔神 (グラーズ)
 科加 (クルーガー)
 克雷尼大王 (クレオニス大王)
 地獄狗 (ケルベロス)
 古克哈爾多 (ジークハルト)
 潔西卡 (ジェシカ)
 希法妮 (シェルフアニール)
 巨人 (ジャイアント)
 瑟魯娜將軍 (セラナ將軍)
 惡魔 (デーモン)
 那魯 (ナルル)
 那修 (ナレーション)
 帕谷 (バルク)
 飛亞特 (フェアラート)
 布拉隊隊長 (ブルー隊長)
 布諾將軍 (ブルーノ將軍)
 布德里王子 (フレドリック王子)
 荷伊 (ヘイン)
 增加副官 (ベルガー副官)
 蘭之王子 (ローゼル)
 馬克雷恩 (マクレーン)
 瑪莉 (マリー)

拉賽爾 (ラッセル)
 拉迪斯 (ランディウス)
 朗弗特 (ランフォード)
 黎絲 (リース)
 里瓦元帥 (リヴァース元帥)
 莉絲 (リスティル)
 里奇 (リッキー)
 莉琪兒 (レイチェル)
 洛吉兒公主 (ローゼンシル)
 邪神 (ゲンドラシル)
 神秘魔法師 (謎の魔術師)

地名

伊格那斯溪谷 (イグナス溪谷)
 愛姆茲灣 (エイムズ灣)
 艾培力溪谷 (エトペリ溪谷)
 愛沙里亞大陸 (エルサリア大陸)
 耶士里德王國 (エルスリド王國)
 歐修奧魯山脈 (オシュオール山脈)
 卡戈西王國 (カコンシス王國)
 卡戈西城 (カコンシス城)
 石鐘・庫爾諾諾 (石鐘・クルノノ)
 葛羅里山脈 (グローリー山脈)
 科塔爾村 (ゴタル村)
 魔城 (ザンクトガレン)
 塞馬羅山中 (サンマロー山中)
 鋼之城 (シュテレンバーク城)
 弗吉特港鎮 (港町フィジット)
 貝丹 (ベルダン)
 馬拿斯川 (マナウス川)
 拉曼奧遺跡 (ラリオハ遺跡)
 拉曼奧溫泉 (ラリオハ溫泉)
 魯頓洞窟 (ルドンの洞窟)
 魯頓布魯克王國 (ルーデンブルック王國)

列克力歐村 (レクリオ村)
 羅德巴地方 (ロッドバイル地方)

職業

大惡魔 (アークデーモン)
 大術士 (アークメイジ)
 刺客 (アサシン)
 魔女 (アルラウネ)
 男夢魔 (インキュバス)
 巫術師 (ウィザード)
 貓女 (ウェアキャット)
 法師 (ウォーロック)
 聖戰士 (エキキュウ)
 巨蛇 (オロチ)
 混沌之龍 (カオストラゴン)
 隊長 (キャプテン)
 女王 (クイーン)
 門劍士 (グラディエーター)
 殺士 (クレリック)
 貓精 (ケットシー)
 海騎士 (サーベンナイト)
 海王 (サーベンマスター)
 海領主 (サーベンロード)
 女夢魔 (サキュバス)
 召喚師 (サモナー)
 海龍 (シーサーベント)
 盜賊 (シーフ)
 將軍 (ジェネラル)
 巫師 (シャーマン)
 銀騎士 (シルバーナイト)
 天空射手 (スカイアーツ)
 六頭女妖 (スキュラ)
 聖者 (セイント)
 魔道士 (ソーサラー)

大劍師(ソードマスター)
闇之聖者(ダークセイント)
闇之戰士(ダークバディン)
黑暗公主(ダークプリンセス)
惡魔領主(デーモンロード)
死神(デス)
死神領主(デスロード)
龍騎士(ドラゴンナイト)
龍主(ドラゴンマスター)
龍領主(ドラゴンロード)
騎士(ナイト)
大騎士(ナイトマスター)
隱者(ハーミット)
大牧師(ハイブリスト)
格鬥王(バトルマスター)
聖騎士(パラディン)
吸血鬼(バンバイア)
吸血鬼領主(バンバイアロード)
治療師(ヒーラー)
戰士(ファイター)
牧師(プリースト)
公主(プリンセス)
勇猛騎士(ブレイブナイト)
飛馬騎士(ベガサナイト)
飛馬領主(ベガサロード)

元帥(マーシャル)
幻之石人(ミスリルゴーレム)
術士(メイジ)
獨角獸騎士(ユニコーンナイト)
獨角獸領主(ユニコーンロード)
人蛇女妖(ラミア)
地獄使者(ラルヴァ)
骷髏鎧甲(リビングアーマー)
鬼靈(レイス)
游擊王(レンジャー)
皇家侍衛(ロイヤルガード)
大忍師(忍者マスター)

雷(サンダー)
雷暴(サンダーストーム)
風精靈(ジン)
毒蜘蛛(スパイダー)
催眠(トリーブ)
千里馬(スレイブニル)
緩慢(スロー)
六翼天使(セラフィム)
阻斷(ゾーン)
死靈之敵(ターンアンデッド)
衰弱(デクライン)
傳送(テレポート)
雷神(トール)
龍捲風(トルネード)
回復1(ヒール1)
回復2(ヒール2)
小妖精(ピクシー)
狂力戰士(ビルダー)
火焰(ファイアー)
火球(ファイアーボール)
不死鳥(フェニックス)
狂狼(フェンリル)
生命回復1(フェースヒール1)
生命回復2(フェースヒール2)
爆炸(ブラスト)
冰凍(フリーズ)
暴風雲(ブリザード)
醫積之神(フレイヤ)
防禦1(プロテクション1)
防禦2(プロテクション2)
惡靈(ベールセブ)
聖龍(ホーリードラゴン)
聖之火(ホーリーフレイズ)
怨靈(ホーント)
沉默(ミュート)
隕石(メテオ)
蛇髮女妖(メデューサ)
魅魔(リリス)
抵抗(レジスト)
光之女神(光の女神)
混沌之王(混沌の王)
HP 耗竭(HP フレイン)
MP 耗竭(MP フレイン)

傭兵

弓箭手(アーチャー)
勁弩兵(アーバレスト)
狙擊兵(イェーガー)
精靈(エルフ)
矮人(ゲル)
士兵(ソルジャー)
重鎧騎兵(ドラグーン)
光之騎兵(トルーパー)
水精(ニクシー)
大精靈(ハイエルフ)
短槍兵(バイク)
弩砲兵(バリスタ)
翼獅(ヒボグリフ)
妖精(フェアリー)
僧兵(モンク)

魔法

地震(アースクエイク)
再次行動(アゲイン)
攻擊1(アタック1)
攻擊2(アタック2)
魔蛇(イェルムンガルド)
英靈騎女戰士(ヴァルキリー)
風之刃(ウィンドカッター)
治癒(キュア)
快速(クイック)
混亂(コンフュース)



猛龍領主(ホークロード)

特殊能力

必殺一撃(クリティカル)
鎧甲裝備(スーツ裝備)
治療(ヒーリング)
麻痺攻撃(マヒ攻撃)
再生(リジェネレート)
魔法道具裝備(魔術道具裝備)

道具

伊尼斯之鎧(アエネアスの鎧)
阿薩魯多甲冑(アサルトスーツ)
護身符(アミュレット)
亞蒂美絲之弓(アルティミスの弓)
魔劍(アルハザード)
冰之刀(アイスブレード)
魔力之杖(ウイザードロッド)
亞瑟王之劍(エクスカリバー)
精靈之弓(エルブン・ボウ)
水晶(オーブ)
神祕之盾(オーラシールド)
神祕甲冑(オーラプレート)
殺手爪(キラークロー)
王冠(クラウン)
羅馬短劍(グラディウス)
英雄之劍(グラム)
馬突刀(クリス)
水晶護物(クリスタルアング)
巨劍(グレートソード)
十字架(クロス)
棍棒(こん棒)
軍刀爪(サーベルクロー)
短弓(ショートボウ)
星之耳飾(スターピアス)
職杖(スタッフ)
速度之靴(スピードブーツ)
魔槍(ズフトクブ)
怪力神之棒(ダグザのこん棒)
避邪物(タリスマン)
頭冠(ティアラ)
魔斧(デビルアックス)
鎖子鎧(チェーンメイル)
龍騎之鎧(ドラゴンスケイル)
騎士甲冑(ナイトプレート)
刀(ナイフ)
項鍊(ネックレス)
硬皮鎧(ハードレザー)
戰斧(バトルアックス)
血之騎槍(ブラディランス)
鎖金甲(プレートアーマー)
連機(フレイル)
火之騎槍(フレイムランス)
聖之戒(ホーリーリング)
左手短劍(マインゴースト)
魔法比基尼(マジカルビキニ)
催眠之弓(まどろみの弓)
幻之袍(ミラージュローブ)
雷神之鎧(ミョウニル)
雷神力帶(メギンギョルズ)
美賽亞之劍(メサイヤンソード)
流星鎧(モーニングスター)
聖劍(ラングリッサー)
騎槍(ランス)
秘斧(ルーンアックス)
秘石(ルーンストーン)
秘文之力(ルーンフォース)
長袍(ローブ)
長劍(ロングソード)
凡士林(ワセリン)
權杖(ワンド)
大地之鎧(大地の鎧)
女神之服(女神のドレス)
天女羽衣(天女の羽衣)
天使之羽(天使の羽根)
血之盟約(血の盟約)
傳意鏡(伝言の鏡)
灼熱之杖(灼熱の杖)
火之水晶(炎のオーブ)
精靈石之戒(精靈石の指輪)
聖王護符(聖王の護符)
龍王之杖(龍王の杖)
龍王之冠(龍王の冠)
龍騎士騎槍(龍騎士の騎槍)
關之法衣(關の法衣)
霸王項鍊(霸王の首飾り)
鐵啞鈴(鐵アレイ)

其他

範圍外攻擊(アウトレンジ攻撃)
信仰(アライメント)
特殊能力(スキル)
山僧(野伏)
待命(待機)
判斷力(判斷)





棋擬戰 IV

全彩 破關完全攻略

- 发行人
李國峰
- 设计所
佳聯出版有限公司
- 地址
台中市漢口路四段 219 號 5F-3
- 印刷所
宏玉堂彩色印刷品股份有限公司
- 发行輸出
巧佳資訊科技有限公司 (華南)
- 版次
1997 年 5 月初版
- 法律顧問
中區國際法律事務所 何文通律師
- 出版登記證
系原省省字第 437 號
- 郵政劃撥帳號
22127355 佳聯出版有限公司
- 聯絡電話
(04)2208850
- 傳真電話
(04)2201677
- E-mail :
jilian@ms4.hinet.net



本書之裝幀係佳聯出版有限公司商標權所有，未經書面同意，不得仿用、修改、塗畫。

● 若仿用所有，本書內容非經書面 同意，不得轉載。

● 如有缺頁、破損請寄回更換！

基礎知識詳解

A 路線完全地圖，戰術攻略

A.B.C. 劇情分歧條件完整解析

隱藏關 ?1 ?2 ?3 ?4 ?5 大公開

A . B . C . 各劇情隱藏寶物位置及選項大公開

告白條件及影響女主角友好度的資料完全公佈

各角色如何轉職成隱藏職業

指揮官 / 傭兵 / 魔法 / 特殊能力 / 武器 / 防具 / 遊戲開始質問 / 裝備對應 /

地形移動修正 / 地形防禦修正 / 攻擊相關完整資料表

秘技 (如何進入隱藏商店及金錢大量增加，選關秘技，音樂測試)

超級金手指：

所有角色各種能力超強的密碼

全部女性角色戀愛度超高

信仰度密碼

金錢無限



ISBN 957-8413-32-7



9 789578 413320

NT\$300