

Nintendo®

SHVC-A32J-JPN



SUPER FAMICOM™

スーパーファミコン®

とりあつかいせつめいしょ  
取扱説明書

# ファイアーエムブレム™

聖戦の系譜



INSTRUCTION BOOKLET

けい こく  
警告

つか じょうたい れんぞく ちようじ かん しよう けんこう  
 疲れた状態や、連続して長時間にわたるご使用は、健康  
 じょうこの  
 上好ましくありませんので避けてください。

ごくまれに、つよ ひかり し げき てんめつ う  
 強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ  
 の がんめん 等を 見たりしている とき いちじ てき きんにく  
 の画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれ  
 んや意識の喪失等を経験する人がいます。こうした症状  
 いしき そうしつとう けいけん ひと しようじよう  
 を 経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談して  
 けいけん ひと まえ かなら い し そうだん  
 ください。

また、ゲームをしていて、このような症状が起きた場合  
 しようじよう お ば あい  
 には、ゲームを止め、医師の診察を受けてください。

ゲームをしていて、て うで ひろう ふ かい いた かん  
 手や腕に疲労、不快や痛みを感じた  
 ときは、ゲームを ちゆうし してください。その 後 も 痛み や 不快  
 かん つづ ば あい い し しんざつ う  
 感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。

それを 怠った場合、おこた ば あい ちようき しようがい ひ お かのう  
 長期にわたる障害を引き起こす可能  
 せい  
 性があります。

ほか よういん て うで いち ぶ しようがい みと  
 他の要因により、手や腕の一部に傷害が認められたり、  
 つか ば あい  
 疲れている場合には、ゲームをすることによって、悪化  
 かのうせい ば あい  
 する可能性があります。そのような場合は、ゲームをす  
 まえ い し そうだん  
 る前に医師に相談してください。

ちゆう い  
注意

けんこう えいせい ほうそう たの  
 ●健康のため、ゲームや衛星データ放送をお楽しみにな  
 るとき が めん はな し しよう  
 る時は、画面からできるだけ離れてご使用ください。

ちようじ かん し しよう とき てき ど きゅうけい  
 ●長時間使用する時は、適度に休憩をしてください。

めやすとして 1 時間ごとに 10～15 分の小休止をおす  
 じ かん ふん しようきゅうし  
 すめします。

# 機器の取り扱いについて…



## けい こく 警告

か さい かん でん ぼう し つぎ ちゅう い  
火災や感電を防止するために次のことに注意してください。

- 使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いてください。
- 分解や改造やご自身での修理は絶対にしないでください。



## ちゅう い 注意

スーパーファミコンをプロジェクションテレビ(スクリーン投影式のテレビ)に接続すると、残像現象(画面焼け)が生ずるため、接続しないでください。

## し ようじょう 使用上のおねがい

- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにしてください。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。
- カセットの脱着時には必ずスーパーファミコン本体の電源スイッチをお切りください。

# ごあいさつ

このたびは任天堂スーパーファミコン専用ソフト「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」をお買い上げいただきまして誠にありがとうございました。ご使用前に取り扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

## もくじ

- ゲームについて . . . . . 3
- ストーリー(概略) . . . . . 4
- ユグドラル大陸史 . . . . . 6
- コントローラの操作方法 . . . . . 8
- バックアップファイル . . . . . 10
- ゲームの基本ルール . . . . . 12
- ユニットへの指示 . . . . . 16
- 進行ウィンドウの説明 . . . . . 28
- 場内画面の説明 . . . . . 36
- パラメータの説明 . . . . . 40
- ユニットの種類 . . . . . 50
- 登場人物紹介 . . . . . 54
- ゲーム Q & A . . . . . 64

# ゲームについて



「ファイアーエムブレム 聖戦の系譜」はユグドラ  
ル大陸に巻き起こる戦乱を壮大なスケールで描  
いた、ウォーシミュレーションゲームです。

プレイヤーは、グランベル王国の、シアルフィ公  
国(公爵家)のシグルドを主人公とする軍隊を操作  
し、次々と巻き起こる戦乱を乗り越えていきます。

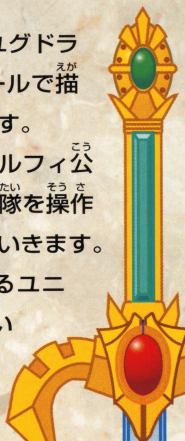
ゲームが進行すると、プレイヤーの操るユニ  
ット達は、戦闘の経験を積み成長してい  
きます。そして、時には恋におち、

子供を授かることもあります。

ゲーム後半から時代は、その子供達に  
受け継がれ、主人公は、シグルドから息子  
のセリスに替わります。

ストーリーを楽しんだり、戦略に頭を悩ませたり、  
ユニットや武器の成長に一喜一憂したり、子供達  
の登場にわくわくしたりするのも、すべてはプレ  
イヤーであるあなた自身の遊びかた次第です。

このように、色々な観点で、様々な楽しみ方で、  
何度でも遊べる「ファイアーエムブレム 聖戦の系  
譜」を存分にお楽しみください。



がいりやく  
ストーリー (概略)

かつて、ユグドラル大陸には、十二聖戦士  
と呼ばれる者がいた。その聖戦士達は神か  
ら授かった武器を用い、大陸を支配してい  
た闇を打ち砕いたという。そして時は流れ  
今、その聖戦士の血と、彼らが用いたとい  
う伝説の武器を受け継いだ者達がいる…。

大陸中央に位置するグランベル王国の、  
シアルフィ公国(公爵家)も聖戦士の血を受け  
継いだ中の一つであった。

そして広大な領地と、それぞれ軍隊を持つ  
一つの公国として、グランベル王国に従属  
しつつも独自性を保っていた。



シアルフィ公国の当主バイロン卿は、グラ  
ンベル王家からの信任も厚く、東方の戦乱  
を静めるために、王家や、他の諸公たちと  
遠征中であつた。バイロン卿の息子シグルド  
(このゲームの前半部分の主人公)は留守を  
任されていた。

そんなおり、同盟国であつたはずの、南  
西のヴェルダン王国の大軍が突然、国境を突  
破し、王国内に攻めいったのである。最初  
に包囲されたのは、シグルドの幼なじみ、エ  
ーディンの居るユングヴィの城。すぐさま出  
陣の決意をしたシグルド。やがて訪れる恐  
ろしい運命の渦に巻き込まれていくのであ  
つた。



# ユグドラル大陸史

## JUGDRAL CHRONOLOGY

ユグドラル大陸で起こった歴史を  
年表で表わしています。

001

ユン河の西にグラン王国成立

230

共和制への移行

310

領土の拡大、盛栄の時代

440

大司教ガレに暗黒神が降臨  
「ロプト教団」の胎動

447

十二魔将の乱

共和国グランの滅亡

448

ガレ大司教、帝位につく  
ロプト帝国の成立

449

大粛清  
犠牲者十万人以上

452

ミレトスの嘆き  
暗黒神へのいけにえとして多数の  
子供が火に投じられる





4 5 3

エッダの虐殺 ぎやくさつ 犠牲者、数万人にもおよぶ ぎ せいしや すうまんにん

5 3 5

皇族マイラの反乱 こうぞく はんらん

6 1 1

各地に自由解放軍が興る かくち じゆうかいほうぐん おこ

6 3 2

ダーナ砦の奇跡 とりで きせき

解放軍の戦士に神が降臨し かいほうぐん せんし かみ こうりん

十二聖戦士が誕生する じゅうに せいせんし たんじょう

6 3 3

聖戦の始まり せいせん はじ

6 4 8

ロプト帝国の滅亡 ていこく めつぼう

十二聖戦士、グランベル七公国と じゅうに せいせんし ななこうこく

周辺五王国を建国する しゅうへん ご おうこく けんこく

6 4 9

グランベル王国の成立 おうこく せいりつ

7 5 7

グランベル国軍 こくぐん

東方の国イザークへ遠征 とうほう くに えんせい

動乱の幕開け どうらん まくあ

・

・

・

# コントローラの操作方法

## Lボタン

- マップ内の城の上に次々にカーソルが移動
- 各ユニットのステータス画面で他のユニットデータに移る

## +ボタン

- カーソルの移動
- コマンドの選択
- ユニットの移動

## SELECTボタン

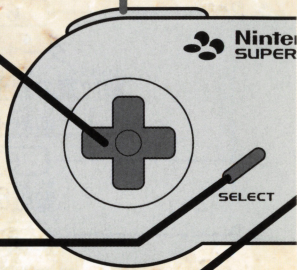
- マップ画面で進行ウィンドウを開く

## STARTボタン

- ゲームスタート
- イベント、デモのキャンセル
- マップ画面で全体マップ(縮小版)を表示

## Yボタン

- カーソルの移動スピードを上げる
- 全体マップ表示中に押すと地形が透けて見える



ゲーム中にLボタン・Rボタン・SELECTボタン・



## R ボタン

- まだ行動こうどうをしていない自軍じぐんのユニットうえ つぎつきの上に次々にカーソルいどうが移動
- 各ユニットかくのステータス画面がめん ほかで他のユニットデータうつつに移る

## X ボタン

- ユニットうえの上にカーソルときがある時、ユニットがめんのステータス画面ひらを開く(P16参照)
- ユニットのステータス画面がめん ぶきで武器せつめいやスキルみの説明さんしょうを見る(P16参照)

## B ボタン

- キャンセル
- ウィンドウとを閉じる

## A ボタン

- コマンドけつていの決定しょうなどに使用
- カーソルがユニットいがい以外の場所ばしょにある時ときに進行ウィンドウしんこうを開くひら(P28参照)
- メッセージはやおくの早送り
- ユニットのステータス画面がめんで神々かみがみの系図けいずを表示ひょうじ(P19参照)

スタートスタートボタンどうじを同時に押すとゲームがリセットおされます。

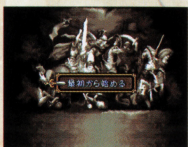
# バックアップファイル

## ゲームスタート

カセットを<sup>ただ</sup>正しく<sup>ほんたい</sup>本体にセットします。  
電源<sup>でんげん</sup>を入<sup>い</sup>れると、デモ<sup>はじ</sup>が始まります。  
デモ中<sup>ちゆう</sup>にSTARTボタンを押すと、タイトル画面<sup>がめん</sup>が表示され、再びSTARTボタンを押すとメニュー画面<sup>がめん</sup>が現れます。  
初めて<sup>はじ</sup>ゲームを行<sup>おこな</sup>う時<sup>とき</sup>には、“最初<sup>さいしよ</sup>から始<sup>はじ</sup>める”<sup>ひようじ</sup>だけが表示<sup>つづ</sup>されます。続いてAボタンを押すと、スタートデモ<sup>はじ</sup>が始まりゲームスタートとなります。

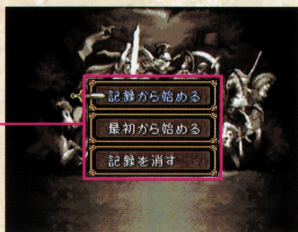


タイトル画面



メニュー画面

## メニュー画面の説明



### ●記録から始める

セーブ<sup>おこな</sup>を行<sup>さいかい</sup>ったところからゲームを再開します。

### ●最初から始める

ゲームを最初<sup>さいしよ</sup>から<sup>はじ</sup>始めます。

### ●記録を消す

不要<sup>ふよう</sup>になったファイル<sup>け</sup>を消<sup>つか</sup>すときに使<sup>つか</sup>います。

## ゲームのセーブ

かくしよ 各章のクリア後と、毎<sup>こ</sup>ターン<sup>まい</sup>の始<sup>はじ</sup>めに進行ウィンドウに現れる“セーブ”コマンド(P35参照)を選ぶと、それまでのゲームのデータをバックアップファイルにセーブすることができます。セーブファイルは4つあり、コマンドを実行する際に、どのセーブファイルを使うか選択<sup>つか</sup>できます。ここで“セーブ”した内容<sup>ない</sup>は、以後新たに“セーブ”しない限り、何度でもやり直しをすることができます。



進行ウィンドウ



セーブ画面

- ※ 上記のセーブ方法の他にも毎ターンごと自動的にセーブされる“オートセーブ”があります。(P35参照)
- ※ セーブすると同時に、ゲームをリセットしたり、スーパーファミコン本体の電源を切ると、セーブファイルが消えることがあります。

# ゲームの基本ルール

## 色による各軍の見分け方

このゲームでは、主人公の軍(自軍)の指揮はプレイヤーが担当。  
その他の軍はコンピュータが担当します。

自軍は基本的に**青い服装**の駒(ユニット)で表わされ、敵軍は基本的に**赤い服装**をしています。その他に、自軍の同盟軍は**緑色の服装**を、中立の立場をとっている中立軍は**黄色い服装**をしています。



自軍  
(青色)



敵軍  
(赤色)



同盟軍  
(緑色)



中立軍  
(黄色)

ただし、自軍のユニットに関しては、プレイヤーから指示を与えられて行動を終えると灰色で表示されます。



自軍  
(灰色)

## マップの終了

一つの章のシナリオには、一つのマップ画面が用意されており、マップ画面上には敵軍の複数の城が存在します。敵軍の城は必ず敵の大將(ボス)などが守備しており、進軍していったボスを倒し、主人公が敵の城門を“せいあつ”すれば、次の敵の城へと進むことができます。そして、マップ上の全ての敵の城を“せいあつ”すれば、次の章のシナリオへと進みます。



城門

## ゲームオーバー

ゲームオーバーとなるのは2つの場合があります。

- 主人公が倒れてしまった場合
- 各章の起点となる自軍の城(本城)を敵軍に制圧された場合

どちらの場合もその時点でゲームオーバーとなります。

“セーブ”をしたところから再びチャレンジしてください。

GAME OVER

## ターンについて

ゲームはターン制システムを採用しております。どのマップでの戦闘も自軍からのターンとなります。プレイヤーは自分が望むだけのユニットに移動や攻撃などの指示を与えます。この指示は1つのユニットにつき、1ターンの間に1回しか与えることができません。指示し終えたら自軍のターンを終了し、敵軍のターンとします。

## ユニットの成長

敵にダメージを与えたり敵を倒したりした場合、それぞれに応じた経験値を得ることができ、経験値が100を超えるごとにレベルが1つ上がります。その際に、ちから、すばやさといった能力値(パラメータ)が上昇し、ユニットは強くなっていきます。

	<b>ソールド</b>	<b>LV 8</b>	
MHP	38	SKL	13
STR	16	SPD	12
MGC	1	LUR	7
DEF	11	MDF	3

また、ほとんどのユニットは、レベルが20を超えるとクラスチェンジをすることができ、これによって更に戦闘能力が高まります。(P50参照)

●例



ソーシャルナイト



パラディン



たいりよく かいふく  
**体力(HP)の回復**

はげ せんとう なか きす しょうもう  
激しい戦闘の中で傷つき、HPが消費してしまったユニット  
かいふく つぎ ほうほう つえい  
を回復させるには次の3つの方法があります。ただし、杖以  
がい かいふく かね  
外でのHP回復には1HPあたり5Gのお金がかかります。

● じぐん しろ しゅび じぐん ほんじょうない はい かい  
自軍の城を守備する、または自軍の本城内に入ること  
ふく さんしょう つぎ じぐん さいしょ さいだい  
で回復する。(P36参照) 次の自軍のターンの最初に最大HPの  
たいりよくかいふく  
20%の体力回復ができます。



しろ しゅび  
城の守備



じょうない がめん  
城内画面

● そうりょ けい つえ つか  
プリースト(僧侶)などのユニットがライブ系の杖を使って  
かいふく  
回復する。



● がめん きょうかい うえ たい き かいふく  
マップ画面の教会の上で待機して回復する。



きょうかい  
教会

# ユニットへの指示

## ユニットの ステータス画面について

### ユニットのステータス画面1

カーソルをユニットに合わせてXボタンを押すとユニットのステータス画面が開きます。

現在のレベル  
(現在の経験値)

ユニットの名前

ユニットの兵種

シグルド	ロードナイト	こうげき 33
LV 16 (27)	HP 46 / 46	かいちゅう 114
		しゃてい 1~1
		かいひち 38
Fighting Skill		possession item
ちから 19		ぎんの剣 50E
まりょく 0		てつのやり 50
わざ 17		はがねのやり 50
すばやさ 16		
うんのよさ 12		
しゅびりょく 10		
まほうぼうぎょ 4		

ユニットの戦闘能力



## 現在のHP / 最大HP

HPが0になるとそのユニットは倒れてしまいます。

## ユニットの顔

主要なユニットには顔の絵が表示されます。その他のユニットに関しては、兵種を象徴するイラストが表示されます。

## 現在の攻撃に関するパラメータ

## 現在の所持品

ユニットが持つ武器および道具を表示します。“E”は現在装備している武器を示します。数字は使用回数で、使うたびに減り、0になるとそのアイテムは壊れてしまいます。アイテムは最大7つまで持つことができますが、暗い文字で表示されるアイテムは使うことができません。なお、Xボタンを押すと指カーソルが現れ、アイテムのパラメータや説明を見ることができます。



敵ユニットが所持しているアイテムで、宝マークのついているものは、その敵を倒したときに手に入れることができます。



## ユニットのステータス画面2 がめん

ユニットのステータス画面1で **+** ボタンの下を押すと、ユニットのステータス画面2に移ります。

### ユニットの個人データ こじん

#### 武器レベル ぶき

現在装備できる武器、道具、魔法のレベルを表示します。

<b>ソルゴド</b>  <b>ロードナイト</b> <b>LV 16 (27)</b> <b>SP 46/46</b>		<b>こうげき</b>  <b>33</b> <b>めいぢゅう</b> <b>114</b> <b>しゃてい</b> <b>1~1</b> <b>かいみち</b> <b>38</b>
<b>Personal Data</b> <b>しきかん</b> ★★ <b>こいびと</b> ティアドラ <b>かいわ</b> レヴィン <b>いどう</b> 9 <b>しょじきん</b> 46335 <b>とうぎLV</b> ★ <b>じょうたい</b> せいじょう	<b>Weapon Level</b>  <b>げん</b> ★  <b>ほのお</b> -  <b>やり</b> B  <b>いかずち</b> -  <b>おの</b> -  <b>かぜ</b> -  <b>ゆみ</b> -  <b>ひかり</b> -  <b>つえ</b> -  <b>やみ</b> - <b>Special Skill</b> 	

#### 特殊能力 とくしゅのうりょく

ユニットが持つ特殊能力をアイコンで表しています。Xボタンを押すとカーソルが現れ、特殊能力(スキル)の説明を見ることができます。

スキルには、“へいしゅスキル”と“こじんスキル”とがあり、“こじんスキル”はそのユニットの子供に受け継がれます。



## ユニットのステイタス画面3 がめん

ユニットのステイタス画面1、2において、さらにAボタンをおすとそのユニットが血を引く神を示す“神々の系図”が表示されます。神の血を強く引く者ほどその“しるし”が強い光を放ちます。

シールド		こうげ	33
ロードナイト		かいちゅう	114
LV 16 (27)		しゃてい	1~1
SP 46/46		かいひち	38

神々の系図

Baldo	Odo
Holsety	Dain
Narga	Ulir
Neir	Blagi
Noba	Tordo
Hezul	Jala

かみがみ けいす  
神々の系図

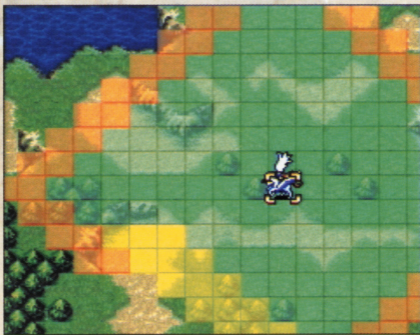


シルヴィア



## ユニットの移動

カーソルをユニット上<sup>じょう</sup>に合わせAボタン<sup>あ</sup>を押すとユニット<sup>お</sup>が動ける範囲<sup>はんい</sup>が明るく表示<sup>ひょうじ</sup>されます。そこで<sup>そう</sup>十字ボタン<sup>じゅうじ</sup>を操作<sup>さく</sup>して移動<sup>いどう</sup>したいところまでカーソル<sup>うご</sup>を動か<sup>い</sup>かし、もう一度<sup>いちど</sup> Aボタン<sup>あ</sup>を押すとユニットの移動<sup>いどう</sup>が行われ<sup>おこな</sup>れます。移動範囲<sup>いどうはんい</sup>内の他のユニットの上<sup>うへ</sup>も明るく<sup>あか</sup>なりますが、2つ以上のユニット<sup>いじょう</sup>を同じ場所<sup>おなじばしょ</sup>に置くことはできません。



ここでオレンジ色<sup>いろ</sup>に表示<sup>ひょうじ</sup>されているのはユニットの攻撃範囲<sup>こうげきはんい</sup>で、黄色<sup>きいろ</sup>に表示<sup>ひょうじ</sup>されているのは物語の進行<sup>ものがたり</sup>上<sup>しんこうじょう</sup>、現時点<sup>げんじてん</sup>では進入<sup>しんにゅう</sup>できない範囲<sup>はんい</sup>を示<sup>しめ</sup>しています。なお、自軍<sup>じぐん</sup>以外のユニット<sup>いがい</sup>についても同様<sup>どうよう</sup>の操作<sup>そうさ</sup>で移動範囲<sup>いどうはんい</sup>などを確認<sup>かくにん</sup>することができます。



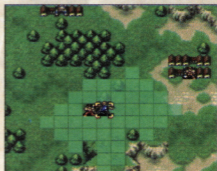
でき敵<sup>てき</sup>がスリープ<sup>つえ</sup>の杖<sup>しよじ</sup>などを所持<sup>しよじ</sup>しているときの攻撃範囲<sup>こうげきはんい</sup>は、濃い緑色<sup>こみどりいろ</sup>で示<sup>しめ</sup>されます。

さいい どう  
**ユニットの再移動**

うま の  
馬などに乗っているユニットは、  
さいだいい どうすう みまん い どう  
最大移動数未満の移動で、こうげき・  
とつげき・つえ・はいる(本城以外)  
ほんじょう い がい  
のコマンド(次項参照)を使用すると、  
じこうさんしやう しやう  
その後、再移動することができます。  
あと さいい どう  
再移動できるマス数は、最大移動  
さいい どう すう さいだいい どう  
数から最初の移動数を引いた数です。  
すう さいしよ い どうすう ひ かず  
再移動後の攻撃や杖の使用は行う  
さいい どう こ こうげき つえ しやう おこな  
ことができません。



い どう まえ  
**移動前**



い どう こうげき こ  
**移動、攻撃後**



デュー

## い どう ご 移動後の

## せつめい コマンドの説明

ユニットが移動を終了すると、その時の条件によっていくつかのコマンドが表示され、ユニットはあなたの指示を待ちます。以降、代表的なコマンドを紹介します。

## こうげき

てき こうげき い どう ご  
敵ユニットに攻撃をします。移動後  
こうげきはん い ない てき とき  
の攻撃範囲内に敵ユニットがいる時  
つか しょう  
だけ使えるコマンドです。使用できる  
ぶ き ひょうじ  
武器がウィンドウ表示されるので、  
しょう ぶ き あ  
使用したい武器にカーソルを合わせ  
けつてい  
てAボタンで決定しましょう。

つぎ てき しょう  
次に敵ユニット上にカーソルが  
あらわ こうげきあい  
現れるので、Aボタンで攻撃相  
て けつてい こうげき か のう てき  
手を決定します。攻撃可能な敵  
ふくすう ば あい  
ユニットが複数いる場合は、  
うご  
+ボタンでカーソルを動かし、  
こうげき てき うえ  
攻撃したい敵ユニットの上でA  
お けつてい  
ボタンを押して決定します。





## ◆攻撃の種類◆

武器アイテムには、それぞれ射程範囲があり、その射程範囲によって攻撃の種類が変わります。

### ＜直接攻撃＞

隣接した敵ユニットへの、剣・斧・槍を用いた攻撃。敵ユニットが同じく直接攻撃のできる武器を所持している時は反撃を受けます。

### ＜間接攻撃＞

弓などを用いた、自分から1マス離れた場所の敵への攻撃。敵ユニットが同じく間接攻撃のできる武器を所持している時は反撃を受けます。

### ＜直接、間接両用＞

武器アイテムの中には、直接攻撃も間接攻撃もどちらもできるものがあります。てやり・ておのや魔道書による攻撃がそれにあたります。

### ＜遠距離攻撃＞

射程が3～10もある敵シューターや、特殊な魔道書を装備している者の攻撃。いずれの場合にも反撃することはできません。



## とつげき



しろ まも てき たい しろ はい  
城を守る敵ユニットに対して、城に入って  
ちよくせつ こうげき おこな てき じょうもん  
直接攻撃を行います。ただし、敵の城門の  
い ち こうげき  
位置からしかこの攻撃はできません。

## つえ



せい つえ つか えら  
プリーストなどが聖なる杖を使うときに選  
びます。一部の杖の効力として、離れたユ  
ニットや場所を指定できるものがあります。  
その時にはカーソルがあらわ  
その時にはカーソルが現れます。

## たいき



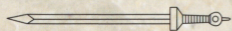
い どう あと なに ば  
移動した後、もう何もしないでその場にと  
どまる時に使います。通常ユニットに対す  
る命令の終了という意味合いで使います。  
めいれい しゅうりょう い み あ つか

## そうび

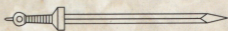


そうび かのう いじょう ぶ き も  
ユニットが装備可能な2つ以上の武器を持つ  
ている場合、その中から武器を装備し直す  
ことができます。  
ば あい なか ぶ き そうび なお

	はがねの剣	48
	てっのやり	50

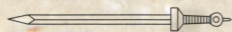


## はなす

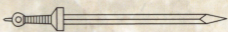


特定の条件のもとで、このコマンドを使っ  
て敵や味方のユニットに話しかけることが  
できます。説得された敵ユニットは頼もし

い戦力となり、味方との会話ではまだ見たことのない強力  
なアイテムが手に入るかもしれません。

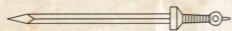


## むら

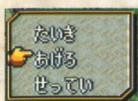
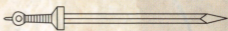


自軍のユニットが村の門の上に移動すると、  
このコマンドが現れます。村ではいろい  
ろな情報を得たり、お金やアイテムをもらえ

たりするので必ず訪ねるようにしましょう。村は一度訪ね  
ると門を閉ざしますが、門が開いている間は盗賊が破壊し  
にくるので注意しましょう。盗賊が村の門以外のすべての  
建物を破壊すると村は消滅します。



## あげる



夫婦・恋人同志であるユニットは、このコ  
マンドで互いに全所持金を受け渡すことが  
できます。とうぞくは、全てのユニットに

お金をあげることができます。



## はいる



かくしょう きてん しろ せいあつ じぐん  
 各章で起点となる城や、制圧して自軍のも  
 のになった城の中に入ります。  
 (P36参照)

## しゅび



じぐん しろ しゅび  
 自軍の城を守備するコマンドです。ユニッ  
 トに城を守備させると、そのユニットが倒  
 されない限り敵に城を制圧されることはあ  
 りません。城を守備するユニットには自軍  
 のターンの最初に最大HPの20%の体力  
 回復が行われます。なお、城を守備できる  
 のは1つの城につき1ユニットだけです。

## せいあつ



かく ちゆう しろ まち てき たお  
 各マップ中で城を守る敵ユニットを倒し、  
 しゅじんこう じょうもん はい あらわ  
 主人公が城門に入ると現れるコマンドです。  
 このコマンドを選ぶと、次の戦いや、次の  
 章へと進むことができます。



## アニメ



アニメせっていウィンドウ  
ひら ゆび  
 が開き、指カーソルでユニ  
せん とう  
 ットの戦闘シーンのアニメ  
へんこう  
 を変更できます。

### <リアル>

ユニット間の戦闘シーンがリアルな  
ひょうじ  
 アニメーションで表示されます。



### <マップ>

マップ上のユニットがそのまま戦闘  
 します。



### <ぜんいん>

全ユニットの戦闘シーンを、リアルかマ  
いっかつ へんこう  
 ップに一括して変更できます。



※コマンドの中には繰り返し何度も実行できるものもあり  
こうどう しゅうりょう あ  
 ます。行動が終了したユニットでも、カーソルを合わせ  
お こうどうまえ おな かくしゆ  
 てXボタンを押すと、行動前と同じく各種パラメータな  
じょうほう み  
 どの情報を見ることができます。

## 進行ウィンドウの説明

ゲーム中にSELECTボタン、またはユニットのいない場所にカーソルを合わせAボタンを押すと進行ウィンドウが開きます。

ゲームを進行する上で重要な7つのコマンドが表示されます。

ユニット  
アイテム  
データ  
スキル  
コンフィグ  
セーブ  
ターンエンド

## ユニット

自軍の全てのユニットの各種データの一覧表を見ることができます。

## 項目ウィンドウ

現在どの項目順にユニットを並べているかを表示します。

## ページ名

このページで何に関するパラメータを表示しているかを表します。

NAME ▾	Importance	Data	1/6		
NAME	CLASS	LV	EX	SP/MSP	
シングル	ロードナイト	17	17	47/48	
ノイッシュ	ソーシャルナイト	11	32	33/39	
アレク	ソーシャルナイト	14	12	23/40	
アーダン	ソードアーマー	9	66	41/41	
アゼル	マジ	13	14	35/35	
レックス	アクスナイト	15	40	38/40	
キュアン	デュークナイト	21	43	52/52	
フィン	ランスナイト	14	12	40/40	
イスリン	トルバドール	9	41	20/32	
ミディール	アーチナイト	11	86	21/36	
アーデン	プリースト	9	20	10/33	

## 項目欄

表示しているパラメータの項目欄です。

いちらんひょう 一覧表は6ページに分かれており、+ボタンの左右でページ  
 へんこう 変更します。指カーソルでユニットを選び、Xボタンを  
 おお 押すとユニットのステータス画面(P16参照)が開きます。  
 おな 同様く、指カーソルでユニットを選び、Aボタンを押すと、  
 がめん マップ画面のユニットにカーソ  
 いどう ルが移動します。

ゆび 指カーソルを最上段に持ってく  
 こうもくらん ると、項目欄に青色のカーソル  
 あらわ が現れます。+ボタンの左右で  
 こうもく えら 項目を選び、Aボタンを押すと  
 こうもく その項目のパラメータの高い順  
 たか (▼マーク)に、Xボタンを押す  
 すうち ひく 低い順(▲マーク)にユ  
 なら か ニットを並び替えます。

なら じゆん す ユニットの並び順を好きなよう  
 い か に入れ替えたい場合は“NAME”  
 こうもく の項目で、Yボタンを使用して  
 い か こと 入れ替える事ができます。

●例

守備	Fighting Skill	5/5					
NAME	力	魔力	わざ	速さ	幸運	守備	魔防
アーザン	14	0	5	4	5	15	0
ロックス	10	1	10	12	3	12	0
ギョアン	19	0	12	11	6	11	3
ワグルド	16	0	21	14	9	10	3
ファン	11	0	9	12	11	9	0
ソイツェ	15	1	7	9	6	9	0
ミチエール	9	1	9	10	3	9	1
アレク	11	0	15	17	7	8	0
アイラ	11	0	16	17	3	7	1
イスリン	7	8	15	15	8	5	7

しゅび たか じゆん  
守備の高い順

守備	Fighting Skill	5/5					
NAME	力	魔力	わざ	速さ	幸運	守備	魔防
チャー	4	0	7	15	15	1	0
イーザン	0	15	9	9	12	1	10
アゼル	0	10	9	14	5	2	5
イスリン	7	8	15	15	8	5	7
アイラ	11	0	16	17	3	7	1
アレク	11	0	15	17	7	8	0
ファン	11	0	9	12	11	9	0
ソイツェ	15	1	7	9	6	9	0
ミチエール	9	1	9	10	3	9	1
ワグルド	16	0	21	14	9	10	3

しゅび ひく じゆん  
守備の低い順



せいげん  
聖剣ティルフィング

## アイテム

かく も いちらんひょうじ  
各ユニットが持つアイテムを一覧表示します。

### アイテム一覧ウィンドウ

アイテムとアイテムの所有者ユニットを一覧表示します。  
(右端の鍵のマークは、そのアイテムが預り所にあることを表しています。)

### 項目ウィンドウ

げんざい こうもくじゆん いちらんひょうじ  
現在どの項目順にアイテムを一覧表示しているかを表しています。

アイテム	所在	Item List
ぎんの剣	シグルド	所有者別
スピードリング	シグルド	ぎんの剣 50
はがねの剣	ノイッシュ	A ★7
てつのやり	ノイッシュ	めいぢゅう 80
てつの剣	アレク	りやく 14
てつのやり	アレク	しゃてい 1~1
ほそみの剣	アレク	おもさ 3
てつの剣	アーガン	↑ ⊗ ↓ ⊗
てつのやり	フィン	
はがねのやり	フィン	
てやり	フィン	
はがねのやり	キュアン	
		1/35

### パラメータウィンドウ

アイテムのパラメータ(P46参照)を表示します。

### アイテム数



指カーソルでアイテムを選ぶと、パラメータウィンドウにアイテムのパラメータが表示されます。ここでAボタンを押すと、マップ画面に切り変わり、選んだアイテムを持つユニットの上にカーソルが移動します。

十字ボタンの右、またはYボタンを押すと項目ウィンドウが開き、アイテムの並び順を種類別、50音順、所有者別、の3つのうちから指カーソルで選択できます。



## データ

現在のマップでの目的、ターン数、勢力(軍の名前)、そして各軍における、リーダー、関係、ユニット数を表示します。指カーソルで各勢力を選んでXボタンを押すとウィンドウが開き、その勢力の拠点である本城とリーダーユニットが表示されます。

序章 聖騎士誕生			
もくでき 五ヶ岳の聖騎士			
マップ 10-7			
せいりょく	リーダー	かんけい	ユニット
👤	ラカルフ	じくん	4
👤	ガンドルフ	てんたい	37
👤	ミチエール	どうめい	1

序章 聖騎士誕生	
もくでき 五ヶ岳の聖騎士	
マップ 10-7	
せいりょく	👤 ラカルフ
👤	本城 ラカルフの城
👤	リーダーユニット
👤	ラカルフ
LV	5
HP	35/35
ATC	24



## スキル

すべての特殊能力のアイコン、名前、タイプを一覧表示します。指カーソルが示す特殊能力の説明と所有者を、各ウィンドウに表示します。

### スキル一覧ウィンドウ

スキル	タイプ	Special Skill
ついげき	せんとう	ついげき あいてよりも みがるならば さいこうげき
れんぞく	せんとう	
めすむ	せんとう	シグルド アレク
おどろ	いっばん	
カリスマ	いっばん	
みきり	せんとう	
いのり	いっばん	
ひっさつ	せんとう	
まちぶせ	せんとう	
とっげき	せんとう	
りゅうせい剣	とくしゅ剣	
げっこう剣	とくしゅ剣	

### 説明ウィンドウ

### 所有者ウィンドウ





## ちけいウィンドウ

「ON」の場合、カーソルのある場所の地形についての説明ウィンドウが開きます。

## ユニットウィンドウ

「ON」の場合、マップ画面でカーソルをユニットを重ねた時に、名前と、現在のHP、最大HPを表示するユニットウィンドウが開きます。

## メッセージスピード

1～5段階でメッセージの表示スピードを設定します。数字が大きいくほど速くなります。

## てきいどうスピード

マップ画面上での敵ユニットの移動スピードを設定します。「リアル」にすると各敵ユニットの持つすばやさにあわせたスピードで移動します。「はやい」にすると全ての敵ユニットが均一にすばやく移動します。

## サウンドせってい

ゲーム中のBGMや効果音の設定をします。ステレオ、モノラル、オフの3つのモードがあります。サウンドをオフにしても、効果音は流れます。



## オートセーブ

まい はじ えら  
毎ターンの始めに選んだファイルへ  
し どうてき  
自動的にセーブします。セーブファ  
イルは4つあり、ファイル番号は、セ  
ーブ画面の上から1、2、3、4とな  
が めん うえ  
っています。



## オートカーソル

オン ば あい まい が めんじょう しゅじんこう  
「ON」の場合、毎ターンのはじめにマップ画面上の主人公に  
カーソルが重なります。

## セーブ

まい はじ しよう ゆび  
毎ターンの始めにのみ使用できるコマンドで、指カーソル  
のしめ げんざい じょうたい きろく  
の示すセーブファイルに現在の状態を記録します。

## ターンエンド

し ぐん しゅうりょう てき  
自軍のターンを終了して、敵のターンになります。

# 城内画面の説明

各章の始め(序章を除く)や、自軍の本城に“はいる”コマンドでユニットを入れると城内画面が表示されます。カーソルで、城内画面のユニットを選びAボタンを押すと、ユニットの顔と共に最高6つのコマンドが現れます。いずれのコマンドも指カーソルで選択し、Aボタンで決定です。(マップ画面上で制圧した城に入っても城下町しか現れません。) 城内画面で待機しているとターンの始めに最大HPの20%の体力回復ができ、セーブもマップ画面と同様にできます。



## 城下町

城下町には最大で6種類の店があり、指カーソルで選択し、Aボタンで店の中へ入ります。ただし、どの店があるかは城によって異なります。



## 修理屋

修理代を払うと、武器や杖などのアイテムを修理し、使用回数を元に戻してくれます。アイテムの種類や、使用回数によって修理代は異なります。





ちゅうこや

## 中古屋

いらなくなったアイテムや、そのユニットでは使えないアイテムを売ったり、買ったりすることができます。買い取りは売り値の半分です。



## 預かり所

も 持てなくなったアイテムなどを、預けたり、引き出したりできます。お金はいりません。



## 闘技場

ユニットを闘技場で戦わせることができます。闘技場ではどちらかが倒れるまで闘いは続き、相手を倒せば賞金と経験値を得ることができますが、こちらが倒れるとユニットのHPは1になってしまいます。

(闘うのにお金はいりません。) 戦闘中にBボタンを押すと、武器の持ち替え・闘いを続けるか、やめるかを選ぶことができます。武器はユニットが所持している武器から選択して使います。そのため、武器を所持していないユニットは闘うことができません。





うらな や

## 占い屋

うらな や い か こと おし  
占い屋では、以下の3つの事を教えてもらえます。

### ■こいのゆくえ

おとこ おんな かん れんあい ど おし れんあい ど  
男と女のユニット間の恋愛度を教えてくれます。恋愛度  
あ どうし むす こども  
が上がると、ユニット同志が結ばれて子供ができる…  
かもしれません。

### ■しょうはい

げんざい せんせき おし  
ユニットの現在までの戦績を教えてもらえます。

### ■おやのこと

しょうい こう とうじょう こうもく りょうしん なまえ  
6章以降に登場する項目で、そのユニットの両親の名前  
おし  
を教えてもらえます。

## 道具屋

どうく や  
道具屋には“かう”と“もちもの”の2つのコマンドがあります。

### ■かう

ぶ き つえ か  
武器や杖などのアイテムを買うことができます。ただし、  
そのユニットが装備したり、使うことができないアイテ  
ムはかうことができません。

### ■もちもの

じぶん も ひょうじ ゆび  
自分の持つアイテムを表示します。指カーソルでアイテ  
ムを選び、えら ぶ き かくにん  
ムを選び、武器パラメータを確認することができます。





## しゅつげき

城内画面から出て、マップ画面へと出撃します。

## しゅび

城内画面から出て、マップ画面で城の守備をします。(P26参照)



## クラスチェンジ

レベルが20を超えたユニットのクラスチェンジを行います。ただし、クラスチェンジのないダンサーや、ロードナイト、デュークナイトなどのように、すでにクラスチェンジした兵種で登場したユニットは、クラスチェンジすることができません。



## つえ、おどる

“つえ”や“おどる”コマンドを持つユニットが、そのコマンドを城内画面で使用することができます。

## あげる

“あげる”コマンドを持つユニットが、そのコマンドを城内画面で使用することができます。

# パラメータの説明

ゲームに登場する各種のパラメータについて説明します。

## せんとうのうりよく 戦闘能力

シングル	こうげき	33
ロードナイト	めいぢゅう	114
LV 16 (27)	しゃてい	1~1
HP 46/46	かいひち	38

Fighting Skill	Possession Item
ちから 19	ぎんの剣 50E
まりよく 0	てっのやり 50
わざ 17	はがねのやり 50
すばやさ 16	
うんのよさ 12	
しゅびりよく 10	
まほうほうぎょ 4	

がめん  
ステータス画面 1

### ■ちから

そのユニット固有の強さを示します。

### ■まりよく

そのユニットの魔法の強さを示します。

### ■わざ

わざが高くなると、命中率があがったり、特殊攻撃が出やすくなります。

### ■すばやさ

素早いユニットほど、再攻撃や連続攻撃ができやすく、敵の攻撃をかわしやすくなります。

## ■うんのよさ

うんがよくなると敵の攻撃てき こうげきをかわしやすくなります。

## ■しゅびりよく

値あたい おおが大きいほど敵から受けるダメージは小さくなります。てき う ちい

## ■まほうぼうぎょ

魔法攻撃まほうこうげきに対する抵抗たい ていこうりよく力を示しめします。



ホリン



アイラ

こうげき

## 攻撃パラメータ

シグルド  ロードナイト LV 16 (27) SP 46/46		こうげき  53 めいちゅう 114 しゅびりょく 1~1 かいひち 38
<b>Fighting Skill</b>		<b>Possession Item</b>
ちから 19		 ぎんの剣 50E
まりょく 0		 てつのやり 50
わざ 17		 はがねのやり 50
すばやさ 16		
うんのよさ 12		
しゅびりょく 10		
まほうぼうぎょ 4		

### がめん ステータス画面 1

## こうげき

こうげきりょく じてん そうび ぶき こゆう いりょく  
 攻撃力。その時点で装備している武器の固有の威力にそのユニットの“ちから”または“まりょく”を加えた値です。この値から敵の“しゅびりょく”または“まほうぼうぎょ”を引いた数値が1回の攻撃で与えられるダメージの量になります。

## めいちゅう

げんざいそうび ぶき めいちゅうりつ しめ  
 現在装備している武器の命中率を示します。ユニットの“わざ”の数値も関わっているので、武器固有の命中率より高い数値になっています。

■しゃてい

げんざいそうび ぶき こうげきはんい しめ  
現在装備している武器の攻撃範囲を示します。

■かいひち

てき こうげき かいひ かくりつ じっさい せんとう ちけいこう  
敵の攻撃を回避する確率です。実際の戦闘では、地形効果なども関係します。



フューリー

こじん  
個人データ

シグルド		こうげき 33
ロードナイト		ぬいぢゅう 114
LV 16 (27)		しゃてい 1~1
SP 46/46		かいひち 38

Personal Data	Weapon Level
しきかん ★★	けん ★ ほのお -
こいびと ティアドラ	やり B いかずち-
かいわ レヴィン	おの - かぜ -
いどう 9	ゆみ - ひかり -
しょじきん 46335	つえ - やみ -
とうぎ LV ★	Special Skill
じょうたい せいじょう	

ステータス画面2

しきかん

ユニットが所属する軍のリーダーを示します。なお、リーダーユニットには★が表示されますが、この★の数が多いほど、その部隊は統率のとれた戦闘を行います。

こいびと

ユニットが夫婦や恋人同志になると相手の名前を示します。♥

かいわ

現在、ユニットが話したい味方ユニットを示します。

## ■いどう

さいだいい どうすう しめ  
最大移動数を示します。ただし、地形によっては移動数  
か ば あい  
が変わる場合があります。

## ■しょじきん

も かね しめ  
ユニットが持つお金を示します。

## ■とうぎLV

とう ぎ じょう しめ だん  
ユニットの闘技場でのレベルを示します。レベルは7段  
かい さいこう あらわ  
階あり、最高レベルの7は★で表されます。

## ■じょうたい

じょうたい しめ たと  
ユニットの状態を示します。例えば、  
“スリープ”などの敵の魔法にか  
てき まほう  
かった場合に、その魔法名と  
ば あい まほうめい  
効果の続くターン数を表示  
こう か つづ すう ひょうじ  
します。



レヴィン



## アイテムパラメータ



ぶ き し よう かい すう  
**武器の使用回数**

ぶ き な ま え  
**武器の名前**

ぶ き  
**武器レベル**

ユニットが持つことのできる武器および杖のレベルを示します。レベルは4段階あり、C、B、Aという順で上がっていき、★が最高レベルです。

て き た お か ず  
**敵ユニットを倒した数**


いっていすう こ  
一定数を超えるとよいことがあるかも…？

ぶ き そう かん かん けい  
**武器相関関係**

たとえば、画面写真の武器は、斧系の武器に有利で槍系の武器に対しては不利であることを表しています。

杖では、名前、使用回数、武器レベル、効果の説明が表示され、リングなどのアイテムでは、効果の説明のみが表示されます。



シグルド  ロードナイト LV 16 (27) SP 46/46		こうげい 53 めいちゅう 114 しゃてい 1~1 かいひち 38
ぎんの剣 50 A ★ 20 めいちゅう 80 いりよく 14 しゃてい 1~1 おもさ 3  	Possession Item  ぎんの剣 50E てつのやり 50 はがねのやり 50	

がめん  
ステータス画面1でXボタン

## ■めいちゅう

ぶ き こ ゆう めいちゅうりつ しめ  
その武器固有の命中率を示します。

## ■いりよく

ぶ き こ ゆう こうげきりよく しめ  
その武器固有の攻撃力を示します。

## ■しゃてい

ぶ き こうげきはん い しめ  
その武器の攻撃範囲を示します。

## ■おもさ

ぶ き おも しめ  
その武器の重さを示します。

せんとう がめん せつめい  
**戦闘画面の説明**



なまえ  
**ユニットの名前**

そうび ぶき  
**装備している武器**

**HP**



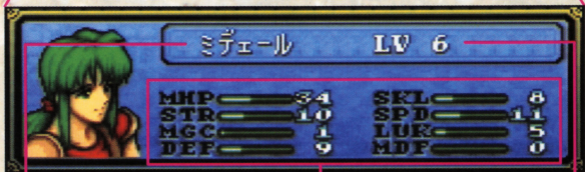
めいちゅうりつ  
**HIT : 命中率**

しゅびりょく  
**DEF : 守備力**

こうげきりょく  
**ATC : 攻撃力**

**LEV : ユニットのレベル**

がめん  
レベルアップ画面  
せつめい  
の説明



なまえ  
ユニットの名前

レベル

さいだい  
MHP : 最大HP

SKL : わざ

STR : ちから

SPD : すばやさ

MGC : まりよく

LUK : うんのよさ

DEF : しゅびりよく

MDF : まほうぼうぎょ

# ユニットの種類

ユニットの種類とその特徴を覚えておこう。

なお、クラスチェンジ後の兵種をプレイヤーが選ぶことはできないぞ。



## ジュニアロード

ゲーム後半の主人公であるセリス。



## ロードナイト

主人公。ジュニアロードがクラスチェンジする。



## ソードアーマー

重い鎧をまとった騎士。剣を使う。



## ジェネラル

ソードアーマーがクラスチェンジする。



## ソシアルナイト

馬に乗った騎士。剣や槍を使う。



## パラディン

ソシアルナイトやトルバドールがクラスチェンジする。



## トルバドール

馬に乗った騎士。剣や杖を使う。



## ランスナイト

馬に乗った騎士。槍を専門に使う。



## デュークナイト

ランスナイトがクラスチェンジする。



## アックスナイト

馬に乗った騎士。斧を専門に使う。



## グレートナイト

アックスナイトがクラスチェンジする。



### アーチナイト

うまのきしゆみ  
馬に乗った騎士。弓を  
せんもんつか  
専門に使う。



### ボウナイト

アーチナイトがクラス  
チェンジする。



### フリーナイト

うまのきしけん  
馬に乗った騎士。剣を  
せんもんつか  
専門に使う。



### フォレストナイト

フリーナイトがクラス  
チェンジする。



### ペガサスナイト

うまのきし  
ペガサスに乗った騎士。



### ファルコンナイト

ペガサスナイトがクラ  
スチェンジする。



### ドラゴンナイト

うまのきし  
ドラゴンに乗った騎士。



### ドラゴンマスター

ドラゴンナイトがクラ  
スチェンジする。



### プリンス

おうこくおうじけんせんもん  
王国の王子。剣を専門  
つか  
に使う。



### マスターナイト

プリンス、プリンセス  
がクラスチェンジする。  
あんこくまほういがい  
暗黒魔法以外のすべて  
しゅるいぶきつか  
の種類の武器を使える。



### プリンセス

おうこくおうじょけんつえ  
王国の王女。剣や杖を  
つか  
使う。



## マジ

まどうしょもちまほう  
魔道書を用いて、魔法  
こうげきおこな  
攻撃を行う。



## サンダーマジ

しかずちまほうとくいまどうし  
雷の魔法が得意な魔道士。



## ウインドマジ

かぜまほうとくいまどうし  
風の魔法が得意な魔道士。



## マジナイト

うまのまどうしとく  
馬に乗った魔道士。特  
てい  
定のマジがクラスチ  
ェンジする。



## マジファイター

まほうけんつかまほう  
魔法と剣が使える魔法  
けんし  
剣士。サンダーマジ、  
ウインドマジ、特定  
のマジがクラスチェ  
ンジする。



## ボウファイター

ゆみせんもんつかへい  
弓を専門に使う兵。



## スナイパー

ゆみめいしゆ  
弓の名手。ボウファイ  
ターがクラスチェンジ  
する。



## ソードファイター

けんせんもんつかへい  
剣を専門に使う兵。



## ソードマスター

けんめいしゆとくてい  
剣の名手。特定のソー  
ドファイターがクラス  
チェンジする。



## フォーレスト

けんめいしゆとくてい  
剣の名手。特定のソー  
ドファイターがクラス  
チェンジする。



### アックスファイター

おの せんもん つか へい  
斧を専門に使う兵。



### ウォーリア

おの めいしゅ  
斧の名手。アックスフ  
アイターがクラスチェ  
ンジする。



### シーフ

とうぞく けん つか てき  
盗賊。剣を使い、敵か  
らお金を盗むことがで  
きる。



### シーフファイター

シーフがクラスチェン  
ジする。かなり強くな  
ることも…。



### プリースト

せい つえ もち かいふく  
聖なる杖を用いて回復  
の呪文などを唱える。



### ハイプリースト

プリーストがクラスチ  
ェンジする。魔道書も  
使える。



### バード

まどうしょ つか ぎんゆうし じん  
魔道書を使う吟遊詩人。



### セイジ

とくてい  
バードと特定のシャ  
ーマンがクラスチェ  
ンジする。



### シャーマン

まどうしょ つえ つか き  
魔道書と杖を使える祈  
禱師。



### ダンサー

いどうご なかま ふたごう  
移動後の仲間を再び行  
動できるように、不  
思議な踊りで応援する。



おうこく  
🌟グランベル王国🌟 シアルフィ家

## シングルド

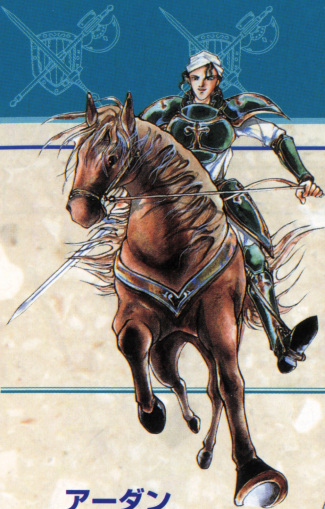
ぜんはん しゅじんこう  
ゲーム前半の主人公。  
け おさな  
ユングヴィ家の幼なじ  
みエーディンがガンド  
ひき  
ルフ率いるヴェルダン  
くん おそ き  
軍に襲われたと聞き、  
しゅつじん いらい じょじょ たい  
出陣。以来、徐々に大  
りく つつ あんこく かげ  
陸を包む、暗黒の影に  
た む  
立ち向かうが…。

## ノイッシュ

ちゅうじつ  
シングルドの忠実なる  
かしん き し どう せいしん  
家臣。騎士道精神が  
ひと いち ばい つよ  
人一倍強く、ここ一  
ばん ひつ さつ いち げき とく  
番の必殺の一撃を得  
い  
意とする。







## アレク

シグルドの家臣。ノイツ  
シュとは、親友であり良  
きライバルである。少し  
世渡り上手な一面も…。

## アーダン

シグルドの家臣。「固い、強い、  
おそい！」と3拍子そろった、  
頼りになる？守備要員？意  
外に涙もろかったりして…。



## オイフェ

シグルドが面倒を見ている少年。シア  
ルフィの名軍師の家柄の出身で、その  
才能を活かしてシグルドの相談相手と  
なっている。

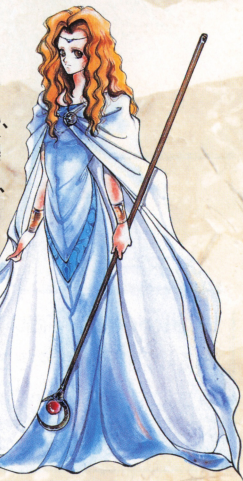


🌸 **グランベル王国** 🌸

**ユングヴィ家**

**エーディン**

ユングヴィ家の留守を預かる、心やさ  
しきプリースト。その美貌が災いしたか、  
隣国ヴェルダンのガンドルフ王子に襲  
われる。幼いころに生き別れになった、  
双子の姉のことが気がかりである。  
欲深い弟は、父親とともにイザー  
ク王国へ遠征中である。



**ミデール**

エーディンの忠実なる家臣。  
エーディンにはほのかな  
恋心を抱いているが、し  
ょせんかなわぬ恋なので  
あろうか？



🌀 **グランベル王国** 🌀

おうこく

ヴェルトマー家

け

## アルヴィス

じゅうに せいせんし ひとり  
十二聖戦士の一人ファラの  
ち つ ちようりよく ほのお  
血を継ぎ、その強力な炎の  
まほう そうび  
魔法ファラフレイムを装備  
することが出来る。現在は、  
おうこく まも この えくん し きかん  
王国を守る近衛軍指揮官の  
たちば  
立場にある。



## アゼル

い ぼ きょうだい  
アルヴィスとは、異母兄弟の  
おとうと あい  
弟にあたる。愛する(といっ  
かたおも  
ても片思いであるが)エー  
ディンの危機に、じっと  
してはおられず、親友の  
レックスを誘ってかけつ  
ける。心の優しい青年で  
ある。



🌸 **グランベル王国** 🌸 **ドズル家**

**ランゴバルト**

じゅうに せいせん し ひとり  
十二聖戦士の一人、ネールの  
せいとう こうけい こうよく  
正当なる後継にあたる。強欲  
せいかく せい おの  
な性格と、その聖なる斧「ス  
ワンチカ」の名は、大陸中  
ひび わた  
響き渡っている。

**レックス**

らんごばるとの じなん せんふ  
次男。戦斧を  
つか かし ちちおや に  
使う騎士である。父親に似  
せいぎ かん つよ  
ず、正義感に強いのは、  
かれ なが  
彼に流れる「エリート」  
ち あに  
の血のおかげか。兄の  
ちちおや  
ダナンは父親とともに  
おうこく えんせいちゆう  
イザーク王国へ遠征中  
である。





おうこく **グランベル王国** け **フリージ家**



**レプトル**

だいたい いかずち まほう  
 代々、雷の魔法をつかさどる、  
 フリージ家<sup>け</sup>の当主<sup>とうしゅ</sup>。地位欲<sup>ちいよく</sup>、  
 名誉欲<sup>めいよよく</sup>が強く、また嫉妬心<sup>しつとしん</sup>も  
 ひといちばい<sup>つよ</sup>強い。最近<sup>さいきん</sup>では、大陸<sup>たいりく</sup>  
 制覇<sup>せいぱ</sup>の野望<sup>やぼう</sup>まで持<sup>も</sup>っていると  
 うわさ  
 噂<sup>うわさ</sup>されている。

おうこく **グランベル王国** け **エツダ家**

**クロード**

れいせいちん ちやく ぶんせきりよく すく  
 「冷静沈着」「分析力に優れる」  
 そんな言葉<sup>ことば</sup>が彼<sup>かれ</sup>には似合<sup>にあ</sup>う。  
 いっしょくそくはつ おうこく  
 一触即発<sup>いっしょくそくはつ</sup>のグランベル王国<sup>おうこく</sup>の  
 じょうきょう かれ こうどう  
 状況<sup>じょうきょう</sup>に、彼は<sup>かれ</sup>いつ行動<sup>こうどう</sup>をおこ  
 すのであろうか？



ちほう  
マンスター地方

おうこく  
レンスター王国



エスリン

どちらかといえば温厚な兄、シ  
グルドからは考えにくいほどの  
おてんば。戦場では、回復の杖  
を使える騎馬兵として大活躍。

キュアン

聖なる地槍、ガイ・ボルグの  
継承者であり、シグルドとは  
無二の親友である。シグルド  
の妹である妻エスリンらと一  
緒に、シグルドの元に駆けつ  
ける。



フィン

キュアンの忠実なる家臣。主  
君のためなら、命も惜みず、  
数々のピンチを切り抜けてい  
くことであろう。



## 🌸ヴェルダン王国🌸

おうこく

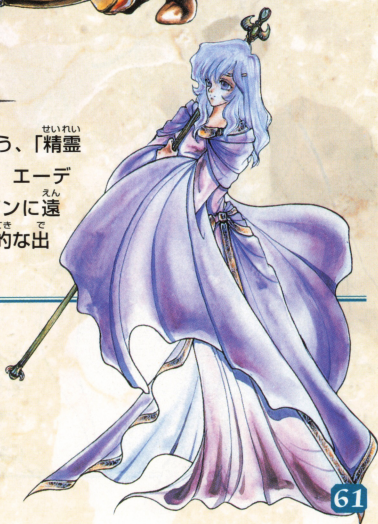


## ジャムカ

おんこう おう せいかく  
温厚なヴェルダン王の性格を  
もっとも受け継いだのが、こ  
の3男のジャムカ。2人の兄  
たちとは違って、人一倍、正  
義感が強い。

## ディアドラ

ヴェルダンにあるという、「精霊  
の森」に住む謎の少女。エーデ  
インを追ってヴェルダンに遠  
征したシグルドと運命的な出  
会いをする。



アグストリア諸公連合 しょうこうれんごう ノディオン王国 おうこく

## エルトシャン

シグルドやキュアンは、  
かつての修行仲間。騎士  
道精神と、正義感に強い  
彼もまた、運命に翻弄さ  
れる一人なのか…。



## ラケシス

エルトシャンの妹。いつ  
も素敵な兄の側で暮らし  
てきたせいか、周囲の男  
に全く興味がない？





## セリス

シグルドの息子であり、ゲームの後半の主人公。

父シグルドの意志を、思いを、能力を継ぎ、ユグドラル大陸の平和をめざして立ち上がる。

# ゲームQ&A

**Q** セーブはマップをクリアしたときにしかできないのですか？

**A** 各ターンの最初に、一つもユニットを動かしていない時なら、ゲームの途中段階のセーブをすることができます。セーブデータは、新たに上書きしない限り消えることはありません。

**Q** 取扱説明書に武器の一覧表がないので、武器の強さなどが、よくわかりません。

**A** 武器のパラメータは、ユニットのステータス画面1でもう1度Xボタンを押すと、見ることができます。(P16参照)また進行ウィンドウでアイテムを選んだ時や、中古屋等でも見ることができます。

**Q** どのユニットが、どんな武器を装備できるのかが、よくわかりません。

**A** 上記のQの操作で、その武器の武器レベルが表示されています。ユニットのステータス画面2でそのユニットの武器レベルを見ることができます。(P18参照)例えば、剣がB・槍がCなら、B・Cレベルの剣と、Cレベルの槍が装備できます。武器レベルは、C・B・A・★の順に高くなります。また、進行ウィンドウでユニットを選び、武器レベルのページ(P28参照)を見れば、レベル別に使用できる人を探す際に便利です。

**Q** 武器やアイテムの受け渡しはできないのですか？

**A** 武器やアイテムは、中古屋で売買しなければ受け渡すことができません。お宝を落とす敵(P17参照)と戦う際には、その武器・アイテムを使えるユニットでとどめを差すようにしましょう。

**Q** ダメージはどのように計算するのですか？

**A** ●武器の場合

自分の攻撃力 — 敵の守備力 = 1回の攻撃で与えるダメージ  
ちから+武器のいりよく

●魔法の場合

自分の攻撃力 — 敵の魔法防御 = 1回の攻撃で与えるダメージ  
まりよく+魔法書のいりよく

上記の計算式で敵に与えるダメージがわかります。

**Q** 序章の村で、剣は斧に強く槍は剣に強く…と言われますが、別に斧を持った敵に剣で攻撃しても、強くなってないようですが？

**A** 斧に対して、剣で攻撃すると強くなるというのは、武器の相性により、命中率と回避率に影響を与えるということで、敵に与えるダメージには影響しません。よって斧を持った敵に、剣で攻撃すると、自分の攻撃は敵に当たりやすく、敵の攻撃は自分に当たりにくいということです。

**Q** サイレスの杖<sup>つえ</sup>やスリープの杖<sup>つえ</sup>を使おうとした時<sup>とき</sup>、ちゃんと10マス以内<sup>い ない</sup>にいるのに選<sup>えら</sup>べない敵<sup>てき</sup>がいますか？

**A** サイレスとスリープの杖<sup>つえ</sup>には、1章<sup>しやう</sup>でディアドラ<sup>なか</sup>が仲間<sup>ま</sup>になる際<sup>さい</sup>に述<sup>の</sup>べていると思<sup>おも</sup>いますが、使<sup>つか</sup>うユニットの「まりよく」より「まほうぼうぎょ」の低<sup>ひく</sup>い敵<sup>てき</sup>に対してのみ使用<sup>しやう</sup>できます。

**Q** 自軍<sup>じぐん</sup>のユニットの命<sup>めい</sup>中<sup>ちゆう</sup>率<sup>りつ</sup>が90(%)と表示<sup>ひやうじ</sup>されているのに、何<sup>なん</sup>度<sup>ど</sup>セーブデータからやり直<sup>なお</sup>しても攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>をかわされてしま<sup>しま</sup>いますか？

**A** セーブデータは、次<sup>つぎ</sup>の戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>等<sup>とう</sup>で使<sup>つか</sup>われる確<sup>かく</sup>率<sup>りつ</sup>のデータも一<sup>いっ</sup>緒<sup>しょ</sup>にセーブしてあります。したがつて、同<sup>おな</sup>じセーブデータで始<sup>はじ</sup>めて、同<sup>おな</sup>じ戦<sup>せん</sup>闘<sup>とう</sup>を何<sup>なん</sup>度<sup>ど</sup>行<sup>おこな</sup>っても、い<sup>い</sup>つも結<sup>けつ</sup>果<sup>か</sup>は同<sup>おな</sup>じになるわけです。

**Q** どのよう<sup>こい</sup>にすれ<sup>みの</sup>ば、恋<sup>こい</sup>は実<sup>みの</sup>るのでしょうか？

**A** 遠<sup>えん</sup>距<sup>きょ</sup>離<sup>り</sup>恋<sup>れん</sup>愛<sup>あい</sup>は実<sup>みの</sup>らないことが多いよう<sup>おお</sup>です。

**Q** 杖<sup>つえ</sup>しか使<sup>つか</sup>えないプリースト系<sup>けい</sup>のユニットは、闘<sup>とう</sup>技<sup>ぎ</sup>場<sup>じやう</sup>でお金<sup>かね</sup>を稼<sup>かせ</sup>げないので、修<sup>しゆ</sup>理<sup>り</sup>代<sup>だい</sup>に苦<sup>く</sup>勞<sup>ろう</sup>するのですか？

**A** レベル20になってクラスチェンジすれば、攻<sup>こう</sup>撃<sup>げき</sup>魔<sup>ま</sup>法<sup>ぽう</sup>を使<sup>つか</sup>えるようになります。盗<sup>とう</sup>賊<sup>ぞく</sup>に貢<sup>みつ</sup>いでもらったり、村<sup>むら</sup>を解<sup>かい</sup>放<sup>ほう</sup>したりして、修<sup>しゆ</sup>理<sup>り</sup>代<sup>だい</sup>を工<sup>く</sup>面<sup>めん</sup>して、がんばってレベル20を<sup>め</sup>目<sup>ざ</sup>指<sup>さ</sup>してください。

Q ゲームの後半になると、ボスの周りの敵に対して、攻撃が当たりにくいような気がしますか？

A 敵の大將やボスのパラメータを見ると、「しきかん」の欄に★があります。★がたくさんある指揮官ほど周りに、強力な支援効果を与えます。よって、敵の回避率が高くなっている分、攻撃が当たりにくくなります。こんな場合、指揮官を先に倒せば、展開が楽になるでしょう。

Q スキルのうち「ついでぎ」には「相手より身軽ならば再攻撃」と説明がありますが、今一つ良くわかりません。

A 身軽であるかどうかは、「すばやさ」-「装備している武器の重さ」で判定しています。「ついでぎ」のスキルを有効に利用するには、軽い武器を装備することが大切です。

Q レベルやパラメータの上限値は？

A レベルは30、HP以外のパラメータも30が上限ですが、ユニットごとに上限が設けてあります。全部30という化け物ユニットは、いくらがんばってもできません。

Q. 公式ガイドブックは、出るのですか？

A. もちろん出ます。

勝ち進むための戦略から、  
気になる恋のゆくえまで、  
悩めるあなたを救います。

任天堂公式ガイドブック

ファイアーエムブレム™  
聖戦の系譜

'96年6月発売

発行:小学館(☎03-3230-5395)



けい こく  
**警告**

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。

任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂株式会社までご連絡ください。



**WARNING**

It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted. If you have any question, please contact Nintendo Co.,Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY AND COMMERCIAL RENTAL PROHIBITED.

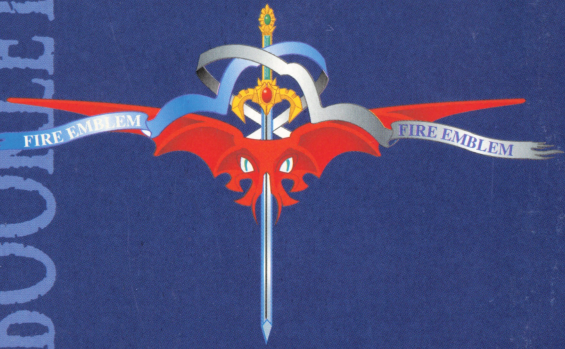
本品は日本国内だけの販売および使用とし、  
また商業目的の賃貸は禁止されております。

本機器は日本国内専用です。外国ではテレビの構造、  
放送形態等が違いますので使用できません。

このカセットの内部には、ゲームの成績や途中経過をセーブ(記録)しておくバッテリーバックアップ機能がついています。

むやみに電源スイッチをON/OFFしたり、本体の電源を入れたままでカセットの抜き挿しをすると、蓄積されていた内容が消えてしまうことがありますのでご注意ください。なお、リチウム電池は有償で交換させていただきます。

INSTRUCTION BOOKLET



きゃくさま      そうだんまどぐち  
お客様ご相談窓口

# 任天堂株式会社

- |            |      |   |
|------------|------|---|
| 本 社        | 〒605 | 京都市東山区福稲上高松町60番地<br>TEL. (075)541-6113    |
| 東京サービスセンター | 〒101 | 東京都千代田区神田須田町1丁目22番地<br>TEL. (03)3254-1647 |
| 大 阪 支 店    | 〒531 | 大阪市北区本庄東1丁目13番9号<br>TEL. (06)376-5970     |
| 名古屋営業所     | 〒451 | 名古屋市西区幅下2丁目18番9号<br>TEL. (052)571-2506    |
| 岡山営業所      | 〒700 | 岡山市奉還町4丁目4番11号<br>TEL. (086)252-2038      |
| 札幌営業所      | 〒060 | 札幌市中央区北9条西18丁目2番地<br>TEL. (011)612-6930   |

スーパーファミコンは任天堂の登録商標です。

禁無断転載

© 1996 Nintendo