



ユグドラ・ユニオン  
Yggdra Union

~ WE'LL NEVER FIGHT ALONE ~

電子説明書

# 目次

- 3.プロローグ
- 4.ゲームの流れ
- 5.コントローラによる操作方法
- 6.ゲームスタート
- 7.戦況
- 8.出撃準備①
- 9.出撃準備②
- 10.出撃準備③
- 11.出撃準備④
- 12.フィールドパート①
- 13.フィールドパート②
- 14.フィールドパート③
- 15.フィールドパート④
- 16.フィールドパート⑤
- 17.マップオブジェクト①
- 18.マップオブジェクト②
- 19.ユニオンシステム
- 20.ユニオンの組み方①
- 21.ユニオンの組み方②
- 22.フォーメーション①
- 23.フォーメーション②
- 24.バトルパート
- 25.バトルパート②
- 26.バトルパート③
- 27.バトルパート④
- 28.スキル
- 29.敵の行動
- 30.兵器について
- 31.勝敗の決着①
- 32.勝敗の決着②
- 33.勝敗の決着③
- 34.勝敗の決着④
- 35.戦況の変化
- 36.マップクリア
- 37.セーブについて
- 38.パラメータの見方①
- 39.パラメータの見方②
- 40.パラメータの見方③
- 41.ヒント
- 42.キャラクター紹介①
- 43.キャラクター紹介②
- 44.キャラクター紹介③
- 45.キャラクター紹介④
- 46.主なユニット紹介①
- 47.主なユニット紹介②
- 48.主なユニット紹介③

大陸世界の中央に位置するファンタジニア王国。  
ここは神々の血を受け継いだ王家の一族により治められていた。  
そして何代にもわたる賢王の治世により、王国は豊かで安定した時代を築き上げてきた。

しかし第31代国王オルディーンの時代に、ファンタジニア王国は先帝を廃し近年急激に勢力を伸ばしてきた、  
新生ブロンキア帝国の若き皇帝ガルカーサ率いる精鋭部隊の侵攻を受ける。

圧倒的な帝国軍の攻勢の前に王国軍は次々と打ち破られていく。  
広大な領土は失われ、多くの民が蹂躪され...  
ついには王も命を落としてしまうのだった。

そんな中、陥落する王都パルティナから落ち延びた1人の少女がいた。  
年のころは16~7、まだあどけなさの残る顔立ちだが、その手には一振りの剣が握られていた。

代々ファンタジニア王にのみ受け継がれてきた聖剣「グラン・センチュリオ」...  
創国の英雄がこの地を切り拓いたとされる伝説の剣であった。

少女の名は、ユグドラ=ユリル=アルトワルツ。  
王国最後の希望を手に、彼女はついに大陸南端の辺境の地へとたどり着く。  
そして、その地で出会った少年・盗賊王ミラノと共に、ユグドラの祖国解放の戦いが幕を開ける...

# ゲームの流れ

「ユグドラ・ユニオン」はいくつものマップに分かれており、各マップをクリアすることで物語が進んでいきます。

## 戦況



各マップの初めに敵味方の進撃ルートが表示され、現在の状況が語られます。

## 出撃準備



勝敗条件が表示され、出撃させるキャラクター、使用するタクティクスカードを選択します。

## フィールドパート



ターンの初めにタクティクスカードを選択し、ユニットを移動させます。敵ユニットに隣接してターゲットを選択するとバトルを開始します。

## マップクリア



各マップの勝利条件を満たすとマップクリアとなり、戦利品の獲得へ進みます。敗北条件を満たしてしまうとゲームオーバーとなります。

## バトルパート



突撃と反撃のあと白兵戦となり、どちらかのメンバーを0にするまで戦います。敗北したユニットの部隊士気が0になると、その部隊はフィールドマップから消滅します。

# コントローラーによる操作方法

※Android,iOS標準コントローラの基準で表示しております



## フィールド部分での基本操作

- 方向キー カースル・ユニットの移動
- Bボタン 決定、ユニット選択、移動確定
- Aボタン キャンセル、ユニット簡易ステータス
- Yボタン ユニットタイプアイコンのON/OFF
- Xボタン ターゲット選択画面に切り替え
- Lボタン メインメニューの表示
- Rボタン ユニットのオートサーチ

## バトル部分での基本操作

- 方向キー 左右で作戦切り替え
- Bボタン CHARGEスキルの発動
- Aボタン OKスキルの発動 ポーズの解除
- Yボタン ポーズ
- Lボタン デュエルオーダーアイコンのON/OFF
- Rボタン 高速モードのON/OFF

## 各種メニュー画面

- 方向キー カースルの移動
- Bボタン 決定
- Aボタン キャンセル

※ゲームの状況によって使用するボタンを指定される場合があります。その際は画面に表示されるボタン操作をご確認ください。

※『Lボタン+Rボタン+右スティックを右に倒すor STARTボタン』ことでソフトリセットができます。リスタートでマップの初めからプレイするかタイトルに戻るかを選択できます。

# ゲームスタート

## タイトルメニュー

タイトル画面では、下記のメニューが表示されます。  
(ゲームの進行状況によっては表示されない項目もあります)

## NEW GAME



最初からプレイする時に選びます。  
オープニングデモが流れ、Chapter1  
からゲームが始まります。

## CONTINUE



オートセーブしたところからゲーム  
を再開します。  
オートセーブ[→P.37]。

## LOAD DATE



セーブデータをロードし、セーブした  
マップの初めからゲームを再開します。  
セーブ[→ P.37] ロードするデータを選び、  
選択することでゲームを再開します。

## EXTRA CONTENTS



ある条件を満たすと様々なコンテンツが  
楽しめるようになります。  
コンテンツを切り替え、項目を選択する  
ことでコンテンツを鑑賞することができます。

## OPTION

ゲーム設定の変更ができます。

- ・サウンドの設定...BGM、ボイス、SEの音量調整
- ・戦闘スピード...倍速モードにした場合の速度を変更
- ・チュートリアルの設定...チュートリアル演出を行うかを設定
- ・フィールド移動の設定...スワイプ操作の方向でどちらにユニットが移動するかを設定

- ・ドット特殊効果...ドット画像に特殊効果をつけてジャギーを減らします
- ・ライセンス
- ・スタッフ

# 戦況



各マップの初めに現在の状況が語られ、攻略のための勝利条件が表示されます。



ワールドマップが表示され、各勢力の進撃ルートとともにユグドラやミラノの状況が語られます。

フィールドマップに画面が移り、導入イベントが展開されます。

## 勝利条件

これから攻略するマップの勝利条件と敗北条件が表示されます。これらの条件はプレイ中の状況により、途中で変化することもあります。

注意:敗北条件が複数表示されている場合は、その内のどれか一つでも満たすとゲームオーバーになってしまいます。

# 出撃準備①

マップを攻略するための準備を行います。

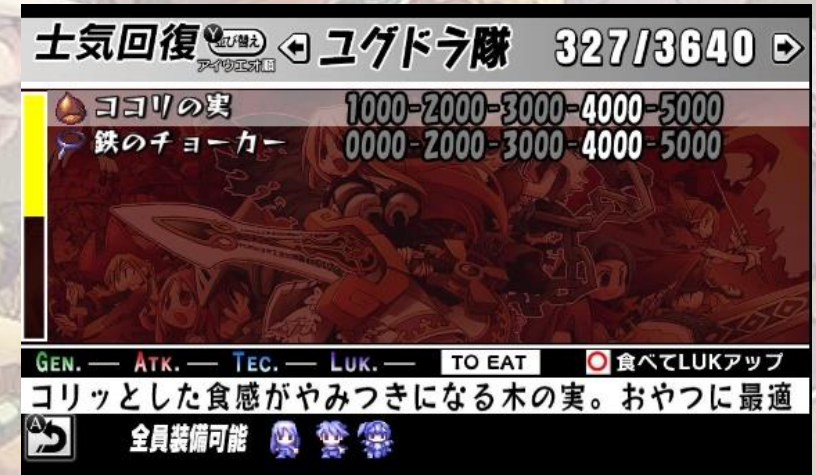
## キャラクター選択



マップに出撃させるキャラクター(ユニット)を選択します。  
出撃できるキャラクターの数はマップごとに決められています。  
キャラクターを長押しすることでステータスを確認できます。  
また、前回出撃させていなかったキャラクターは部隊士気がある程度回復します。

注意:ユグドラとミラノは出撃メンバーから外すことはできません。  
また、マップによっては他にも外せないキャラクターがいる場合があります。

## 士気回復



キャラクター選択画面で回復アイコンを押すと士気回復画面になります。  
アイテムを報酬として与えて、そのキャラクターが率いる部隊の士気を回復します。  
キャラクターにはそれぞれ好みがあり、同じアイテムでも回復量が異なります。

注意:キャラクターの中には装備変更が行えないキャラクターも存在します。



# 出撃準備②

## 装備



キャラクター選択画面で装備アイコンを押すと装備選択画面になります。  
画面下に表示される装備可能なキャラクターなどの情報を参考にして、リストの中から装備させたいアイテムを選択します。  
キャラクター1人が一度に装備できるアイテムは1つです。

注意: アイテムを装備中のキャラクターは他のアイテムを装備したり、外したりすることはできません。



一部のアイテムには以下のような効果を表すラベルがついています。

- TO EAT... 装備して移動することで消費するアイテム
- DETECT... 装備して移動すると、特定のアイテムが落ちているスクエアを表示するアイテム
- FRAGILE... 効果が表れると消滅するアイテム



アイテムを選択すると、装備した時の能力値が表示されます。  
大きな☆マークが増えた能力には **UP**、  
大きな☆マークが減った能力には **DOWN** が表示されます。  
装備には大きな☆マークが増えるように変更しましょう。

注意: アイテム名の横に表示されている数値は耐久度を表しています。  
耐久度は出撃するごとに減り、ゼロになるとそのアイテムは消滅します。

# 出撃準備③

## タクティクスカード選択

フィールドマップで使用するカードを選択します。  
カードはマップを攻略するうえでとても重要です。  
各カードの能力値や機動性の合計値などを確認しながら選択しましょう。



### ①使用可能枚数

そのマップで使用できるカードの残り枚数です。  
分母の数字と同じ枚数分選択してください。

### ②機動性の合計値

選択したカードの機動性の合計値。  
マップによっては目的地まで移動しなければならないものもあるので、  
確認しながらカードを選択しましょう。

※カード選択画面で長押しすることでカードの詳しい情報を確認することができます。

# 出撃準備④

## タクティクスカード詳細



### ①カード名

タクティクスカードの名前です。

### ②スキル効果

タクティクスカードが持つ能力の説明です。  
スキルはユニオンリーダーがエースの場合に使用可能です。

### ③メモ

スキルの威力や成功判定の補足説明です。

### ④使用条件

スキルが使用可能になる条件です。  
使用できないユニットは灰色で表示されます。

### ⑤エースタイプ

このアイコンと同じ武器タイプのユニットがユニオンリーダーになると、  
そのユニットはユニオンエースになり、スキルを使うことができます。[→P.20]

### ⑥パワー

ユニットが戦闘に勝った場合に、  
相手ユニットの部隊士気に与えるダメージの基本値です。  
この数値が高いほど、相手の部隊士気を多く減らせます。

### ⑦機動性

カードの機動性で、全ユニットが1ターンで移動できる歩数を表します。  
この数値が高いほど、自軍ユニットを多く移動させることができます。

**注意:ゲーム序盤ではスキルを使用することができません。**

# フィールドパート①

## フィールドマップ画面



①マップ名  
マップの舞台となる地名です。

②地形  
カーソルのある場所の地形の名前と地形防御の割合です。[→P.31]

③時間帯とターン数  
現在の時間帯と敵味方全ての勢力の経過ターン数です。

④タクティクスカード  
選択したカードが表示されます。右側には残りのカード枚数の目安が表示されていて、残り3枚以下になると表示される枚数も減るので、カード切れには注意しましょう。

⑤メニューを開きます。

⑥詳細表示  
武器タイプとフォーメーションを表示ON/OFFします。

⑦巻き戻し  
1手前の行動に戻ります。戦闘を挟むと戻れません。

⑧ユニオン結成  
敵と隣合わせかつバトルを行っていない場合に表示されます。隣り合わせ以外の場合は「ユニオン確認」が行えます。

⑨ターンを終わらせることができます。

## <時間経過>



プレイヤーのターンが回ってくるごとに時間帯が昼間(NOON)→夕方(EVENING)→夜間(NIGHT)の順に変化します。一部のマップでは、時間帯が固定だったり、イベントによって時間が経過するものもあります。

## ターンの開始



注意:一度使用したカードは、勝利条件を達成して次に進むまで復活しません。あとで困ることがないように、その時に必要なカードを使っていきましょう。

マップ攻略は勢力ごとに順番に行動するターン制で進んでいきます。プレイヤーはターンの初めに、そのターンで使用するカードを1枚選択します。

注意:カードをすべて使い切ってしまうと、ゲームオーバーになります。マップの情報や勝利条件をよく確認して、カードを選びましょう。

# フィールドパート②

## メインメニュー

フィールドマップ上でメニューボタンをタップすることでメインメニューを表示することができます。



### ・地形一覧

マップ上の各地形による地形効果や各ユニットの移動可・不可が確認できます。

### ・チュートリアル

今まで見たチュートリアルを見ることができます。

### ・ターン終了

プレイヤーのターンを終了します。

### ・Time

これまでプレイした時間が表示されます。

### ・全体マップ

フィールドマップ全体を縮小した状態で見渡すことができます。

- ・ロケ... 目標地点や重要な地名が表示されます。
- ・地形... マップ上のスクエアが色分けされて表示されます。
- ・ユニット... マップ上に配置されているユニットが隊別の番号付きで表示されます。
- ・フォーメーション... マップ上に配置されているユニットのフォーメーションタイプが表示されます。

### ・ユニットリスト

マップ上にいるユニットの一覧を確認できます。

### ・カードリスト

そのマップの出撃時に選択したカードの一覧を確認できます。

### ・武器タイプ一覧

各武器タイプの相性を確認できます。

### ・オブジェクト一覧

マップ上にあるオブジェクトに関する説明を確認できます。

### ・勝敗条件

現時点の勝利条件と敗北条件を確認できます。

### ・リスタートorタイトル

最初のターンからやり直すか、タイトルへ戻るかを選べます。

### ・T.N.V

現在フィールドマップ上に出撃しているユニットの

N.V(名声)の合計値です。[→P.39]

T.N.Vの値が一部のイベント内容に影響を与えることもあります。

# フィールドパート③

## 移動



フィールドマップはスクエアと呼ばれるマスが集まりで構成されていて、ユニットはこのスクエアの上を移動していきます。移動を行うには、ユニットを選択すると移動可能な範囲が表示されるので、スライドさせることで移動させます。1スクエアを移動させるごとに機動性が1つ減っていきます。

注意:一度移動を確定しても巻き戻し機能で戻ることができます。ただし、1度戦闘を挟むと戻せなくなるので気を付けましょう。また、下記のユニットは移動させることができません。

- ・そのターンにユニオンリーダーとして戦ったユニット
- ・石化/昏睡/マヒ状態のユニット

## 砲撃範囲について



移動範囲が赤色または青色で表示されているスクエアは、砲台やアークなどの砲撃範囲であることを表しています。青色は自軍の砲撃範囲なのでダメージを受けることはありませんが、赤色は敵軍の砲撃範囲なので、その場に留まることは危険です。[→P.30]

# フィールドパート④

## 特殊な移動タイプ

敵ユニットがいるスクエアに移動確定できないのは同じですが、移動タイプによって移動に関するルールに違いがあります。



歩行

・歩行タイプ  
基本の移動タイプです。



水棲

・水棲タイプ  
水辺地形に入れます。



竜騎

・竜騎タイプ  
敵ユニットがいるスクエアに加えて、水辺地形も通過することができます。



転移

・転移タイプ  
夜間のみ、ワープ魔法で1スクエアおきに移動します。奇数スクエアでは消え、偶数スクエアで出現します。消えているときは敵ユニットだけでなくスクエアそのものがない場所も通過して移動することができます。



騎馬

・騎馬タイプ  
敵ユニットを通過して移動することができます。



飛行

・飛行タイプ  
敵ユニットに加えて水辺や柵があるスクエアも通過して移動することができます。



鈍足

・鈍足タイプ  
カードの機動性にかかわらず、1ターンに1スクエアしか移動できません。

# フィールドパート⑤

## 特殊な地形での移動

一部の地形ではユニットの移動タイプによって移動の際に制限がかかるものがあります。

### 水辺地形

下記以外のユニットは水辺地形に入ることができません。

フィールドマップ全体を縮小した状態で見渡すことができます。

- ・水棲タイプ...通過、移動の確定が可能
- ・飛行タイプ、竜騎タイプ...通過のみ確定
- ・転移タイプ...消えている時のみ通過が可能

### 砂漠地形

飛行タイプのユニット以外は  
1ターンに1スクエアずつしか移動することができません。

### 毒沼地形

砂漠地形と同じく飛行タイプのユニット以外は、  
1ターンに1スクエアずつしか移動することができません。

注意:毒沼地形にいるユニットは、自軍ターンの初めに瘴気による士気ダメージを受けてしまいます。  
ただしグリフライダー、スケルトン、ゴーレムのユニットは瘴気ダメージを受けません。

### 地形効果

スクエアの地形はユニットにさまざまな影響を与えます。

ユニットクラスの中には特定の地形が得意/苦手という特性を持っているものが多く、バトルでの有利/不利に影響します。

また、各地形には防御効果が設定されていて、バトルに負けた際の士気ダメージを抑える働きがあります。

ただし、飛行タイプであるグリフライダーは地形の防御効果を得ることができません。



# マップオブジェクト①



**・門(開)**  
大きく開かれた状態の門で、自由に通れます。



**・柵**  
木で組まれた柵です。  
飛行タイプと消えているときの転移タイプは通過でき、ゴーレムは移動確定すると破壊します。



**・投石器**  
敵に石を飛ばして攻撃する兵器です。  
ゴーレムが移動確定できるほかは、どのユニットも進入できません。[→P.30]



**・城塞**  
戦略上の重要拠点です。



**・都市**  
大勢の人々が暮らしています。  
何らかの情報が得られることもあります。



**・集落**  
人々が暮らしています。  
敵バンディットに破壊されるとなくなってしまいます。



**・門(閉)**  
固く閉ざされた状態の門で、どのユニットも進入できません。



**・架橋**  
河川に架けられた橋で、破壊されると水辺地形になります。



**・砲台**  
特定範囲の敵に砲撃を行う兵器です。  
どのユニットも進入できません。[→P.30]

# マップオブジェクト②



## ・アंक

特定範囲の敵に攻撃を行う魔導兵器です。どのユニットも進入できません。[→P.30]



## ・目標地点

勝利条件の達成のために目指すべきスクエアです。



## ・アイテム

倒した敵が落としたアイテムで、ここに移動することで入手します。



## ・反応ポイント

特定アイテムを装備したユニットが移動するときに表示され、アイテムのありかを示しています。

## オブジェクトの破壊

破壊可能オブジェクト(「集落」「架橋」「柵」「投石器」)は破壊されるとフィールドマップから消滅します。また、石化状態のユニットも同様に破壊されると消滅します。

・スキル「アースクウェイク」を使用すると、図の範囲にある破壊可能オブジェクトが破壊されます。破壊されたあとは、もともとその下にあった地形に変化します。

・ゴーレムが破壊可能オブジェクトのあるスクエアに移動確定すると破壊されます。

・「○オブジェクト破壊可」の効果を持つアイテムを装備したユニットが破壊可能オブジェクトのあるスクエアに移動すると破壊されます。

・敵バンディットが集落に移動確定すると襲撃を受け、破壊されます。ただし、襲撃を行うのは山賊・蛮族に属するバンディットのみです。



# ユニオンシステム

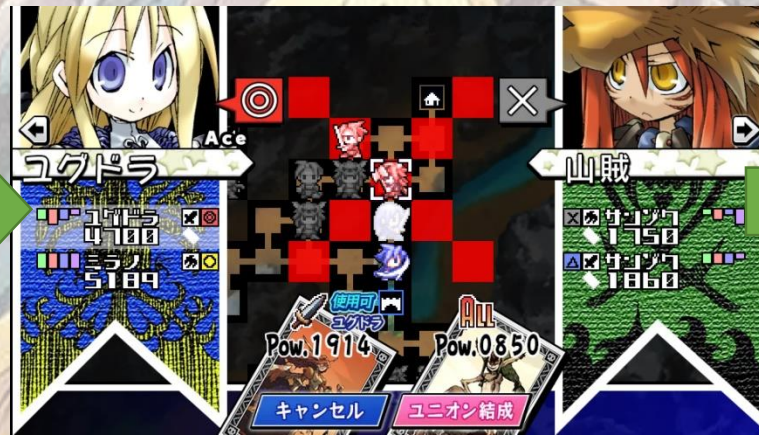
ユニット同士の戦闘を「デュエル」と呼び、一定範囲内にユニットを配置して共にデュエルを戦う組み合わせのことを「ユニオン」と呼びます。ユニオン結成から攻撃開始までの流れは以下のようになります。

## ユニオン結成



攻撃の基点である「ユニオンリーダー」にしたいユニットにタップでカーソルを合わせて「ユニオン結成」ボタンをタップします。ユニットの結成範囲である「フォーメーション」が表示され、プレイヤー側のユニオンが確定します。

## ターゲット選択



ユニオンリーダーに隣接(上下左右に存在)している敵ユニットの中から攻撃対象を選択します。ここで選択した敵ユニットが敵側のユニオンリーダーとなり、敵側のフォーメーションが表示されます。ユニオン結成をタップすると決定確認画面が表示されます。

## 決定確認



決定確認画面ではユニットクラスのグラフィックとお互いのユニオンに参加するユニット数が表示されます。OK! を押し、デュエルに突入します。CANCEL を押し、フィールドマップに戻ります。

注意:「石化」「昏睡」状態のユニットはユニオンリーダーにできません。  
また、ゲーム序盤はフォーメーションを展開できずユニオンを結成できません。

# ユニオンの組み方

ユニオン結成を上手に行うと戦闘を有利に進めることができます。  
ここではいくつかのポイントを説明します。

## 1 味方はなるべく多く

できるだけ多くの味方ユニットがユニオンに加わるようにユニオンリーダーを選択するのが基本です。そのためには、ユニオンリーダーにしたいユニットのフォーメーション範囲内に入るように仲間ユニットを移動させることが重要です。

## 2 敵はなるべく少なく

敵ユニットをターゲット選択する場合には、なるべく敵側のユニオンに加わるユニットが少なくなる敵を選択するようにします。参加ユニットの少ないユニットでは、ユニットに連戦によるハンディキャップが付き、不利な状況となります。[→P.32]  
連戦することになるユニットはターゲット選択時に表示されるデュエルオーダー画面で黄色く表示されます。

## 3 ユニオンエース

カードに設定された「エースタイプ」と同じ武器タイプのユニットをユニオンリーダーにすると、「ユニオンエース」となり、自分や仲間ユニットのデュエルにおいて「スキル」を使用できるようになります。なお、敵にはユニオンエースの概念はなく、スキルの使用条件が別に設定されています。

# ユニオンの組み方

## デュエルオーダー



ユニット同士が戦う順番は、ユニオンリーダーが1番目として、ユニオン編入の優先順位[→P.22]にしたがって2番目以降が決まります。  
この、ターゲット確認画面で表示される順番のことを「デュエルオーダー」と呼びます。

## 予想印

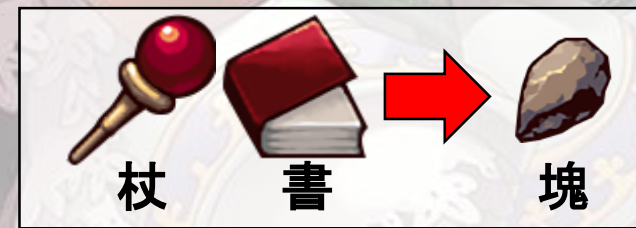
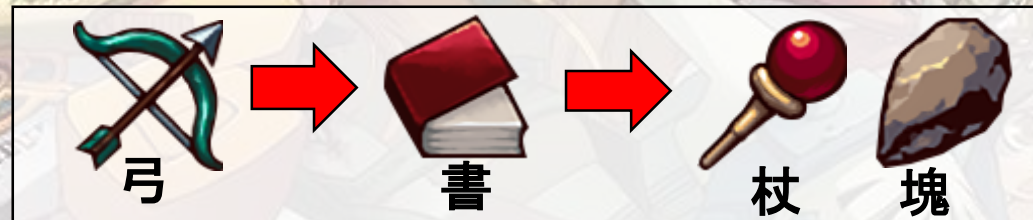
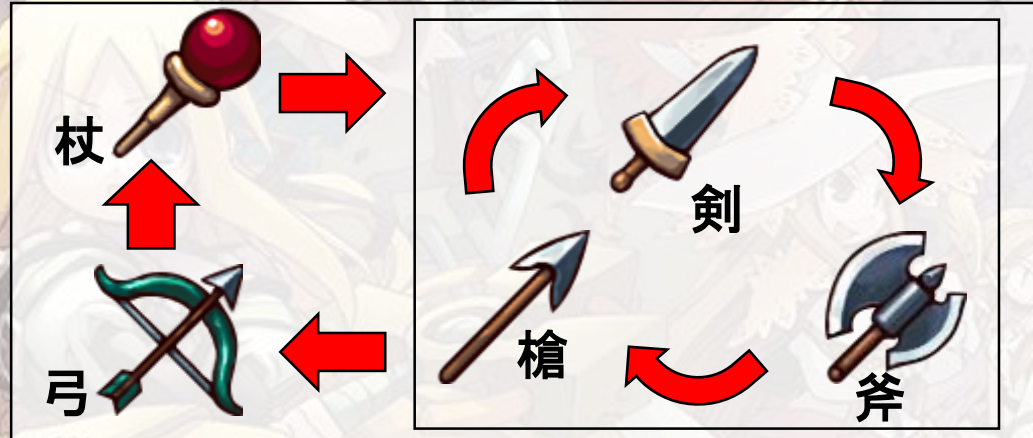
対戦するユニットの能力や相性など、様々な要素からデュエルの勝敗を予測した印です。

有利 ◎ > ○ > ▲ > △ > × 不利

注意: 予想印は対戦前のデータを元に自動的に算出された結果であり、実際には戦闘中のさまざまな要因によって結果は変わります。

## 武器タイプと武器の相性

ユニットクラスによって決められている「武器タイプ」には、それぞれ優劣の相性が設定されています。



# フォーメーション①

ユニオンリーダーのいるスクエアから特定の範囲内にいる味方ユニットがユニオンに編入されます。  
 範囲を表す「フォーメーション」には以下の3タイプがあり、  
 男性は「×タイプ」、女性は「+タイプ」、スケルトンやゴーレムは「なし」と、ユニットごとにタイプが決まっています。



×タイプ



+タイプ



タイプなし

## フォーメーションの優先順位

ユニオンに参加できるユニットは最大で5ユニットです。  
 フォーメーションの中に6ユニット以上いる場合は、下の優先順位で編入されます。  
 また、デュエルもこの順番で行われます。

×タイプの  
優先順位

8				5
	4		1	
		3	2	
7				6

+タイプの  
優先順位

		5		
		1		
8	4	3	2	6
		3		
		7		

注意:ゲーム序盤ではフォーメーションを展開  
できません。

# フォーメーション②

## リンク

ゲームが進むと、ユニオンをさらに発展させた「リンク」が使えるようになります。ユニオンに参加しているユニットから小さなフォーメーションが展開され、リンク内にいるユニットがユニオンに編入されます。



×タイプ



+タイプ



タイプ:なし

## リンクの優先順位

ユニオンに参加できるユニットは最大で5ユニットです。ユニオンの構成メンバーに6ユニット以上にいる場合下の優先順位で編入されます。また、デュエルもこの順番で行われます。

- ・フォーメーション内にあるユニットはユニオン編入確定です。
- ・フォーメーションの優先順位[→P.22]によって、仲間ユニットを基点にリンクを展開していき、5ユニットを超えた時点で終了します。
- ・ユニオンが6ユニットを超える場合は、フォーメーションと同様に以下の優先順位で編入されます。

×タイプの  
優先順位



+タイプの  
優先順位



注意:ゲーム序盤ではリンクを展開できません。

# バトルパート①

## デュエル画面の見方



### ①タクティクスカード

現在のターンで選択されているタクティクスカード。

### ②スキルゲージ

スキルを使用するために必要なゲージ。[→P.26]

### ③チャージゲージ

スキルゲージを満タンにしてスキルを発動させるとあらわれるゲージ。

### ④PAUSE表示

デュエルを一時停止し、PAUSEメニューを表示します。

### ⑤高速モードボタン

タップすることでバトルを高速モードにできます。

### ⑥敵軍ユニット

敵側のユニットの顔と名前が表示されます。

### ⑦レイジレート

敵の状態を表すゲージ。[→P.29]

### ⑧武器タイプ

そのユニットが使用する武器タイプ。

### ⑨パラメータ

現在の状況で重要な意味を持つユニットのパラメータ。[→P.38]

### ⑩ユニット同士の相性

武器や地形、ユニット特性などから相性が表示されます。

相性良い 相性悪い

### ⑪ユニットクラス

戦闘中のユニットのユニットクラス名。

### ⑫生存人数

そのユニットの現在生存しているメンバー数。

### ⑬自軍ユニット

プレイヤー側のユニットの顔と名前が表示されます。



# バトルパート②

## 突撃と反撃



デュエルはまず攻撃側が「突撃」を行います。  
 突撃の攻撃力にはパラメータのTECが影響しています。  
 突撃のあとは防御側の「反撃」になります。  
 この時に連戦や突撃の影響でメンバー数が減っていると、反撃する力が弱まってしまう。

## 白兵戦



突撃と反撃が終わると「白兵戦」となり、乱戦状態になります。  
 攻防を繰り返し、ダメージの溜まった方のメンバーは徐々に倒れていき、先に全滅した方が負けとなります。  
 また、「ヘッド」が残っている状態ではセリフとともに「フラッシュアタック」という攻撃が発生することがあり、フラッシュアタックが発生するとチャージゲージの溜めがキャンセルされます。[→P.28]

## 反撃できない状況



以下のような場合には反撃を行うことができません。

- ・防御側の武器タイプが「弓タイプ」のユニットの場合。
- ・「弓タイプ」のユニットからの突撃を受けた場合
- ・「昏睡」状態のユニット
- ・突撃によって「パニック」状態となったユニット

## クリティカル

突撃時に、まれに「クリティカル」が発生することがあります。  
 クリティカルが発生した側は先頭にいる「ヘッド」が倒され、残ったメンバーは「パニック」状態に陥り、一方的に相手の攻撃を受け続けてしまいます。パニックは時間がたつと回復します。

注意:一部のユニットや、装備しているアイテムの効果によってはクリティカルやパニックを回避することができます。

# バトルパート③

## スキルゲージ



画面上部にはスキルゲージが表示されています。  
 Passive作戦などでゲージが満タンになり、スキルの使用可能条件が満たされていると、スキルを使用できます。  
 ゲージはデュエルの開始時にユニットのTECの大きな☆の数に応じて溜まります。  
 スキルゲージはユニオン内で共有となるので、溜まっているスキルゲージは次のユニットのデュエルに引き継がれます。

## 作戦変更

### Passive(じっくり...)作戦



画面左を  
長押し

攻撃力は落ちますが、スキルゲージが徐々に溜まっていきます。  
 スキルゲージが満タンになると作戦は解除されます。

### Aggressive(いけいけ!)作戦



画面右を  
長押し

攻撃力が高まり属性攻撃を行います。スキルゲージが減少していきま。

## 属性攻撃

プレイヤー側のAggressive作戦中と敵側のレイジ状態[→P.29]では、一部のユニットクラスの攻撃に属性が付加されます。属性攻撃中は武器アイコンに効果エフェクトが表示されます。

属性攻撃が付与されるユニットクラスの一例。

- ・フェンサー系ユニット...雷撃属性
- ・ヴァルキリー系ユニット...神聖属性
- ・ウンディーネ系ユニット...冷気属性
- ・ネクロマンサー系ユニット...暗黒属性
  - ・ウィッチ系ユニット...火炎属性
  - ・アサシン系ユニット...暗黒属性
- ・ドラゴンナイト系ユニット...火炎属性

注意:相手ユニットが「○\*\*属性無効」という特性を持っている場合、Aggressive作戦によってその属性攻撃を行っても、相手にダメージをまったく与えられなくなってしまいます。

# スキル

「スキル」とは、タクティクスカードに秘められた特殊な能力(技)のことで、ヘッドが残っているときに使用できます。スキルには2種類のタイプがあり、それぞれスキル発動までの操作が異なります。

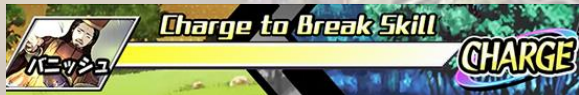
## OKタイプのスキル



スキルゲージ[→P.26]が満タンになった状態で「OK」をタップすると発動します。発動後は「CANCEL」をタップするまで効果が持続し、タップすると効果が切れます。効果の持続中はスキルゲージが減っていき、ゲージが空になると効果が切れます。

注意: OKタイプのスキルを使用中に相手のスキルを受けると、スキルが強制的に解除されてしまいます。逆に、相手がOKタイプのスキルを使用しているときに、プレイヤー側がスキルを発動すると、相手のスキルをキャンセルさせることができます。

## CHARGEタイプのスキル



スキルゲージが満タンになったあと、「CHARGE」ボタンをタップするとスキルゲージの下に新たに「チャージゲージ」が表示されます。「CHARGE」ボタンをタップし続けるとチャージゲージが溜まり、満タンになった状態で離すと発動します。チャージゲージの溜め中に「CHARGE」を離したり、敵のフラッシュアタック[→P.25]を受けると溜めがキャンセルされます。スキルが発動すると、スキルゲージは空になります。

## ユニット召喚スキル

ゴーレムを召喚する「メイクドール」やスケルトンを召喚する「ネクロゲート」といったスキルには他のスキルと異なるルールがあります。

## 召喚ユニットが出現する場所

スキル「メイクドール」ではゴーレムを、「ネクロゲート」ではスケルトンを、敵に隣接したスクエアに召喚します。召喚できる敵の隣接スクエアが複数空いていた場合は、図の優先順位に従って召喚されます。また、連戦によって複数のデュエルでユニット召喚スキルを使用した場合は、最初に使用したときの敵ユニットに隣接したスクエアに召喚されます。

召喚場所の優先順位



## 召喚できない状況

- 以下の状況のときには、召喚スキルを使用してもユニットは出現しません。
- ・すでに同種のユニットが自分側の軍にいる場合
  - ・召喚するときの空きスクエアがない場合

# 敵の行動

白兵戦における敵の行動は「レイジレート」によって決まります。

## レイジレート



敵ユニットにはスキルゲージの代わりに、遷移を表すレイジレートというゲージがあります。ゲージのたまり具合によって3つの状態に分けられ、敵の行動が変化します。

### 通常状態



ゲージがまだ溜まっていない状態です。とくに特性などは付加されず、攻撃力も変化しません。

### レイジ状態



ゲージが1本ぶん溜まった状態です。攻撃力がアップし、属性攻撃を行うユニットであれば属性が付与されます。

### MAX状態



ゲージが2本ぶん溜まった状態です。攻撃力がさらにアップしますが、属性は付与されなくなります。スキルが使用可能なユニットはスキルを使ってきます。

### 敵のスキル使用について



敵にはスキルゲージやチャージゲージの概念がなく、すぐにスキルを使ってきます。

# 兵器について

フィールドマップ上に配置されている兵器は、戦局に大きな影響を与えます。

## 投石器



ユニオンのフォーメーションやリンクに含めることができ、突撃側のデュエル開始時に岩石を飛ばして相手メンバーを攻撃します。投石器1台につき、ヘッドを除く相手メンバーを1人倒します。複数台の投石器をユニオンに含めていれば、同時に複数の相手メンバーを倒すことができます。

## 砲台



砲台を所有している隊のターン開始時に、特定範囲にいる敵ユニットに対して砲撃を行います。砲撃を受けたユニットは一定の割合で部隊士気[→P.31]にダメージを受けますが、砲撃で士気が0になることはありません。ユニットが砲撃の範囲にいるかどうかは、移動するときのスクエアの色で判断できます。味方ユニットであれば、砲撃の範囲内においてもダメージは受けません。砲台の所有隊はシナリオによって決まっています。砲撃の範囲やダメージの割合は状況により異なります。なお、夜間は砲台を使用できません。

## アंक



魔導レーザーを発射する兵器で、砲台と同様に所有隊のターン開始時に特定範囲にいる敵ユニットに対して砲撃を行います。砲台と違い、アंकは夜間でも使用可能です。

**注意:**ゲームが進むと、さらに強力な兵器が登場します。

# 勝敗の決着①

## 士気の低下



相手ユニットの士気に与えるダメージは、タクティクスカードの「パワー」の値[→P.11]を基本に、右記の要素が%で足し引きされて算出されます。

## 士気ダメージ計算の要素

### 生存ユニット

生き残ったメンバーの数です。勝利側のメンバーが多く残っているほど、敗北側へ士気ダメージを多く与えます。

### 能力差

勝利側のATKが高く、防御側のGENが低いほど、防御側へ士気ダメージを多く与えます。

### ボーナス

デュエルの内容によって、さまざまなボーナスが加算されます。以下はボーナスの種類の一部です。

- ・HEAD ALIVE...ヘッドが生存している場合
- ・CRITICAL HIT...クリティカルヒットを発生させた場合
- ・ITEM BREAK...スキル「アイテムブレイク」を成功させた場合
- ・ITEM STEAL...スキル「スティール」を成功させた場合

### 地形防御

敗北側のユニットがいたスクエアの地形効果によって減算されます

注意:計算によりマイナス要素が上回ってしまうと、士気ダメージを与えられなくなります。

# 勝敗の決着②

## ユニットの消滅



## タクティクスカードのパワーアップ



部隊士気が0になるとそのユニットは壊滅となり、フィールドマップから消滅(撤退・戦死)します。

ユニットを率いる部隊のリーダーが消滅すると、その部隊に属する残りのユニットは撤退します。

注意:「プロテクト」がかかったユニットは士気を0にできないため、完全に倒すことができません。勝利条件の達成を目指すか、戦況の変化が起きてプロテクトが解除されてから倒しましょう。

敵とのデュエルに勝利して士気を低下させると、現在選択中のカードのパワーがアップします。

この時に上昇する値は敵によって異なり、敵のステータス表示画面から確認できます。[→P.39]

## 連戦ハンデ

ユニオンの参加ユニット数に差があった場合は、数が少ない側のユニットは戦闘順番を一巡したあと「連戦」を行うこととなります。

連戦するユニットは「連戦ハンデ」として、

連戦を行うごとにデュエル開始時のメンバーが減っていきます。Lサイズのユニットは2戦ごとに1体メンバーが減ります。



# 勝敗の決着③

## 経験値の獲得



全てのデュエルが終わると戦闘終了となり、参加ユニットに経験値が入ります。入る経験値は戦った相手のレベル、勝敗の結果によって変動します。状況によっては、経験値が入らないキャラクターも存在します。

注意:相手のレベルが自分より低い場合、得られる経験値は少なくなります。また、プロテクト状態[→P.32]で士気が1の相手からはほとんど経験値を得られません。

## レベルアップ



経験値のゲージが満タンになると、キャラクターがレベルアップします。レベルアップすると能力値が上がり、部隊士気がいくらか回復します。アップした能力値は☆(小さな星マーク)が1つずつ増え、これが満タンになると☆(大きな星マーク)に繰り上がり、一回り大きく成長します。

## 経験値のリセット



部隊士気が0になってしまったキャラクターは、そのレベルで溜まっていた経験値が0にリセットされてしまいます。ただし、これによってレベルが下がることはありません。

注意:「○退却ペナルティなし」の効果を持つアイテムを装備している場合は、経験値がリセットされることはありません。


## N.Vの獲得

デュエルに勝つとN.V(名声)が1つずつ増え、負けると0に戻ってしまいます。[→P.39]

# 勝敗の決着④

## アイテム出現



アイテムを装備しているユニットを倒した場合、そのユニットがいたスクエアにアイテムを落とすことがあります。アイテムは  アイコンで表示されていて、そのスクエアにユニットを移動確定すると、アイテムを回収します。回収しなかったアイテムは、マップクリア時[→P.36]に自動的に入手します。

**注意:** 敵ユニットがアイテムの落ちているスクエアに移動確定すると、アイテムを奪われてしまいます。奪われたアイテムは奪った敵ユニットを倒しても回収できません。

## アイテム出現の確定

敵ユニットを倒した時にアイテムが出現するかどうかは、LUKの値によって決まります。プレイヤー側のLUKの☆(大きな星マーク)が敵と同じか多かった場合、確実にアイテムが出現します。なお、アイテム「メダリオン」の場合はLUK値に関わらず、確実に出現します。

## ターン終了



バトルが終了しても、タクティクスカードの機動性が残っている場合は、ユニオンリーダーとしてバトルをしたユニット以外は移動することができます。全ての行動を終えたら、ターン終了ボタンを選びます。確認画面でOKを押すと、プレイヤーのターンが終了し、敵のターンへと移ります。

# 戦況の変化

勝利条件や敗北条件を満たした場合や、戦況が変化した場合はレポートが表示されます。

## 勝利条件の達成



勝利条件を達成するとシナリオが進み、新たな戦いへと展開します。次の局面では、勝利・敗北条件も新たに設定されます。勝利条件達成を続けていくと、最後にはマップクリアとなります。

## 敗北条件の達成



敗北条件を満たしてしまうと、ゲームオーバーとなります。ゲームオーバー画面の表示のあと、タイトル画面に戻るかリトライするか選択できます。

## ゲームオーバーとリトライ



ゲームオーバー画面でリトライを選ぶと、そのマップに再び挑戦することができます。キャラクターの経験値が引き継がれ、敵の能力が少し下がった状態で始まるので、多少戦いやすくなっています。

注意:リトライを選んだマップでは、クリア後のMVPの発表が「該当なし」になります。[→P.36]

# マップクリア

そのマップのシナリオがすべて終了すると、マップクリア画面が表示され報酬などが与えられます。

## MVPの発表



そのマップで最も敵の部隊士気を減らしたキャラクターがMVPに選ばれます。  
MVPになると、能力値の中からランダムで選ばれたものが☆(小さい星マーク)1つぶん増えます。  
また、特に少ないターン数でクリアした場合には能力値が☆(小さい星マーク)2つぶん増えます。

注意:リトライ[→P.35]を選んだ場合や、敵の部隊士気を1ポイントも減らさずにクリアした場合には、MVPは「該当なし」となります。

## 戦利品の入手



マップクリアの時点でフィールドマップ上に残っているアイテムを回収します。  
敵に奪われてしまったアイテムは回収することができません。

## タクティクスカードの入手



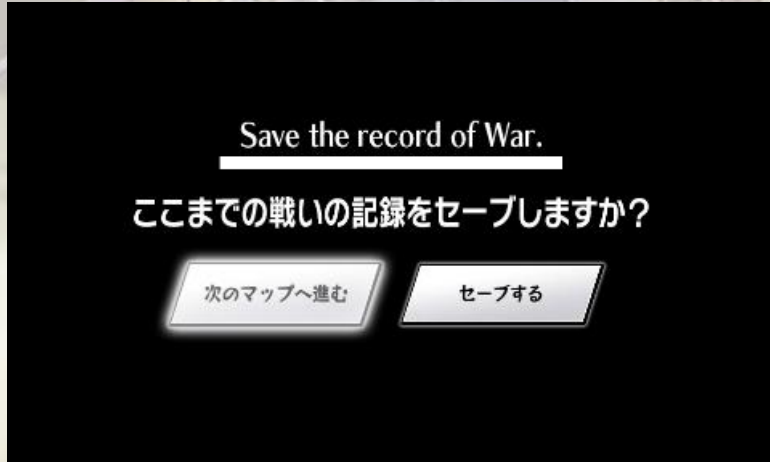
倒した敵が持っていたタクティクスカードのうち、プレイヤーがまだ持っていないカードがあった場合、ここで入手することができます。  
ただし、敵専用となっているカードは入手することができません。

注意:入手したカードは次のマップから使用可能になるので、カードの能力を確認しておきましょう。

# セーブについて

そのマップのシナリオがすべて終了すると、マップクリア画面が表示され報酬などが与えられます。

## マップ間のセーブ



マップクリア後にここまでの闘いの記録をセーブするかどうか聞かれるので、「セーブする」を選ぶとデータをセーブします。セーブデータは30個まで記録できます。また、記録したデータから再開する場合は、タイトルメニューの「LOAD DATA」を選んでください。[→P.6]セーブ後、続けてゲームを先へ進める場合は「次のマップに進む」を選びます。

注意:すでに記録されているデータにセーブを行うと、以前のデータは上書きされて消えてしまいます。

## オートセーブ



プレイヤーの毎ターンごとに、オートセーブが作成されます。オートセーブは30個まで記録できます。オートセーブのデータから再開したい場合は、タイトルメニューの「CONTINUE」を選んでください。

注意:オートセーブは古い順に削除されます。

# パラメータの見方①

## ユニットのステータス画面

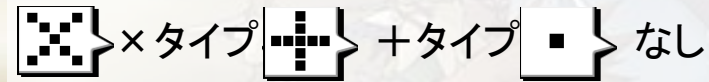
### ③武器タイプ

武器タイプがアイコンで表示されます。



### ④フォーメーションタイプ

フォーメーションタイプがアイコンで表示されます。



### ⑤サイズ

ユニットのサイズです。Sサイズは8体、Lサイズは4体のメンバーで構成されます。

### ⑥移動タイプ

移動タイプがアイコンで表示されます。

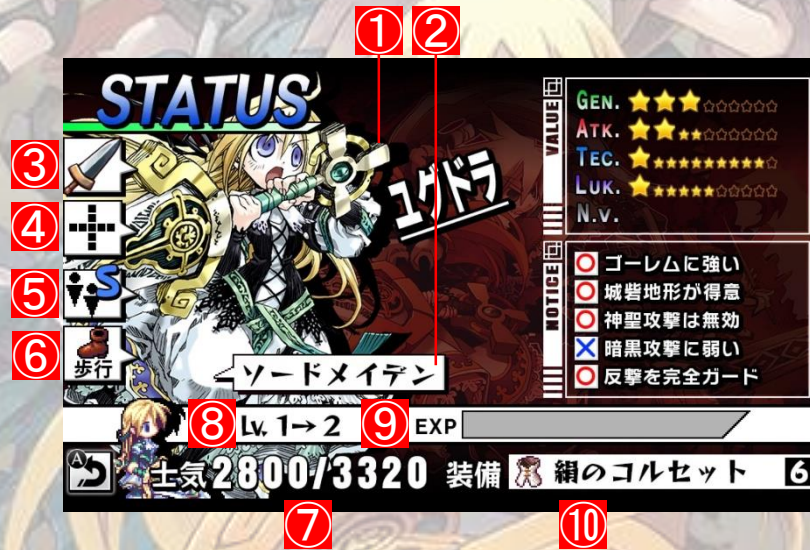


### ①ユニット名とイラスト

ユニットの名前とユニットクラスのイラストです。

### ②ユニットクラス

ユニットクラスの名前です。



### ⑪ユニット特性

ユニットが持っている固有の性質です。良い効果をもたらすものには 、悪い効果をもたらすものには 、それ以外のものには が表示されています。5番目に表示されている特性は、装備アイテムによって付加されたものです。

### ⑨経験値

現在の経験値がゲージで表示され、満タンになるとレベルアップします。レベルアップするとゲージは再び空になります。

### ⑩装備

現在装備しているアイテムです。アイテム名の後ろの数字は「耐久度」を表し、1マップ出撃するごとに耐久度が1減り、0になるとそのアイテムはなくなります。

### ⑦部隊士気

「現在の士気/最大士気」で表示されます。士気が0になるとフィールドマップから消滅します。

### ⑧レベル

現在のレベルです。

# パラメータの見方②

## 各種能力値について



⑥ Pow.Up 120 PTS.

① GEN

統率力を表します。  
突撃や反撃時の防御力、敗北時に受ける士気ダメージ量、  
相手が使用したスキルに対する防御力と成否(一部を除く)に影響します。

② ATK

戦闘力を表します。白兵戦における強さ、  
勝利時に敵に与える士気ダメージ量に影響します。

③ TEC

技量を表します。  
突撃や反撃時の攻撃力、デュエル開始時のスキルゲージの蓄積量、使用  
するスキルの攻撃力と成否(一部を除く)に影響します。

④ LUK

運の良さを表します。  
クリティカルやフラッシュアタックの発生確率、  
敵を倒したときのアイテム出現率、  
ステータス異常の自然解消速度に影響します

⑤ N.V

キャラクターの名声を表します。デュエルに1回勝つごとに  
!が1つ増えます。負けると0に戻ってしまいます。  
(プレイヤーユニットのみ)

⑥ POW UP(敵ユニットのみ)  
その敵にデュエルで勝利したときに成長するカードのパワー量です。  
表示されている値は、その時点で敵の士気を0にした場合に成長するパワー量です。

# パラメータの見方③

## ステータス異常について

POISON(冒毒)	毒に冒された状態です。自軍のターンになると士気が低下しますが、0になることはありません。また、デュエル中はメンバーの耐久力が半減します。	PALYZE(マヒ)	身体がマヒしている状態です。2ターンの間、移動ができなくなります。
CURSE(呪縛)	呪われている状態です。移動が鈍足タイプとなり、1ターンに1スクエアしか移動できなくなります。また、デュエル中は敵への攻撃力が当たりにくくなります。	BURN(炎上)	炎上している状態です。自軍のターンになると士気が低下しますが、0になることはありません。
SLEEP(昏睡)	深い眠りにについている状態です。移動や攻撃などの行動が一切できず、ユニオンに参加した場合は一方的に攻撃を受けてしまいます。	SLOW(鈍足)	鈍足化している状態です。移動タイプが「鈍足」になります。
STONE(石化)	石化した状態です。移動や攻撃などの行動が一切できず、ユニオンにも参加できません。	HIGH(高揚)	戦意が異常に高まっている状態です。他のステータス異常を受け付けず、自軍のターンになると士気が全回復します。

### ステータス異常の解消

「HIGH」を除くすべてのステータス異常はスキル「リフレッシュメント」で解消できます。また、勝利条件を達成して次の戦局へ進む際にもステータス異常が解消します。「STONE」「HIGH」「PALYZE」以外はターンの経過でも自然に解消し、「LUK」が高いほど早く解消します。



# ヒント

ゲームにつまづいたときのヒント集です。

Q.敵が強くてステージをクリアできません。

A.まず、武器タイプの相性をよく考えて戦闘を行いましょう。どうしてもクリアできない際はゲームオーバー画面で「リトライ」を選んでみましょう。敵との相性に補正が付きます。

Q.士気の回復方法がわかりません。

A.士気回復画面で所持しているアイテムを報酬として使用することで士気が回復します。

Q.いつのまにか装備していたアイテムが消えてしまいました。

A.出撃するごとに装備アイテムの右側に表示されている耐久度の値が減っていきます。耐久度がなくなるとアイテムは自動的に装備から消えてなくなるので、出撃前には装備をよく確認しましょう。

Q.「PROTECT！」と表示され勝利条件に載っている敵が倒せません。

A.まだ倒せる状況ではありません。ステージ内で他の攻略方法を見つけましょう。

Q.装備選択画面で食べ物のアイテムを装備しましたが何も起こりません。

A.「TO EAT」と表示されているアイテムは装備した後、フィールドマップ上でキャラクターを移動させてみましょう。

Q.砲台やアークの砲撃で士気がすぐに減ってしまふ。

A.カードの機動性を全て使い切らないようにして、デュエルが終わったあとでユニオンリーダー以外のユニオンを砲撃範囲から逃がすようにしてみましょう。

Q.敵の使ってくるスキルを何とかしたい。

A.敵のスキルがOKタイプスキルの場合は、こちらのスキル発動でキャンセルさせることができます。敵の状態を良く見て、スキルを使うタイミングを考えてみましょう。

# キャラクター紹介①

ここでは、ゲームに登場するキャラクターの一部を紹介します。



王女ユグドラ  
—Yggdra—  
声:中原麻衣

ファンタジア王国の  
王女にして王族唯一の生き残り。  
聖剣グラン・センチュリオを手に、  
王都パルティナ奪還と打倒bronkia  
帝国のために立ち上がる。



盗賊王ミラノ  
—Milanor—  
声:沢城みゆき

大陸南端の辺境に  
拠点を構える盗賊団のリーダー。  
「銀狼のミラノ」とも呼ばれる。  
逃げ延びてきたユグドラを助け、  
ともに帝国軍に挑んでいく。



ガルカーサ  
—Gulcasa—  
声:三浦祥朗

新生bronkia帝国の皇帝。  
尊敬と畏怖の念を込めて  
「焔帝」と称されている。  
クーデターにより帝位を奪い、  
大軍を率いてパルティナを陥落させ  
た。



ジルヴァ  
—Zilva—  
声:鈴木麻里子

帝国軍暗殺部隊を率いる  
アサシンリーダー。  
仮面の下に感情を殺し、  
常に冷静沈着に任務を遂行する。

# キャラクター紹介②

ここでは、ゲームに登場するキャラクターの一部を紹介します。



アイギナ  
—Aegina—  
声:藤野とも子

赤と黒で彩られた  
甲冑に身を包んだ金髪の少女。  
"神出鬼没の戦乙女"として、  
帝国軍に数々の勝利をもたらしてきた。



エミリオ  
—Emilio—  
声:野中藍

焰帝ガルカーサの異母の妹。  
緋色の羽を振りまきながら  
勇ましく戦う姿から、  
「緋雪姫(ひせつき)」と称される。



ラッセル  
—Russell—  
声:渡辺武彦

「魔剣士」と称される、凄腕の剣士。  
かつて帝国軍に捕らわれるも、  
五頭竜将(いずりゅうしょう)の  
一人として重用される。



ネシア  
—Nessiah—  
声:三宅淳一

帝国軍の参謀にして、  
五頭竜将の一人。  
パルティナ襲撃計画など、  
帝国軍の軍略を一手に握っている。

# キャラクター紹介③



バルドウス  
—Baldus—  
声:稲田徹

数々の激戦を潜り抜け、  
帝国を支えてきた大將軍。  
その比類なき強さから「軍神」と  
謳われ、焔帝の信頼も厚い。



デュラン  
—Durant—  
声:私市淳

ファンタジア王国第三騎士団の  
リーダー。  
パルティナ陥落後、  
帝国軍追撃部隊に追い詰められ  
最後まで抵抗していた。



キリエ  
—Kylier—  
声:榊原ゆい

古代種(遙か古より  
大陸に住んでいた種族)の末裔。  
ミラノの幼馴染で、  
ミラノのピンチには愛獣のグリフォン  
とともに駆けつける。



ニーチェ  
—Nietzsche—  
声:前田愛

エンベリア公国に棲む  
ウンディーネの少女。  
何者かに奪われてしまった  
一族の宝「転生石」を取り戻すため、  
戦いに身を投じる。

# キャラクター紹介④



ロズウェル  
—Roswell—  
声:金子英彦

ヴァーレンヒルズの北半分を占める  
黒薔薇(ブランテーゼ)家の総帥。  
この地を二分し、  
同じ大魔導師バロイを祖にもつ  
白薔薇家と対立を強めている。



ロザリィ  
—Rosary—  
声:佐藤朱

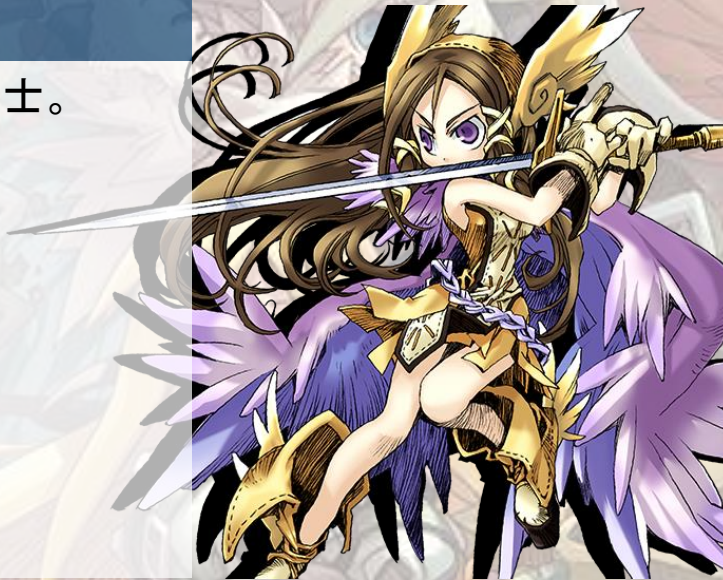
ヴァーレンヒルズの南半分を占める  
白薔薇(エスメラルダ)家の総帥。  
この地を二分し、  
同じ大魔導師バロイを祖にもつ  
黒薔薇家と対立を深めている。

# 主なユニット紹介①



## フェンサー

自慢の大剣を振るって戦う剣士。  
 フォーメーション: ×  
 武器タイプ: 剣  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 歩行  
 属性攻撃: 雷撃  
 ○雷撃攻撃は無効



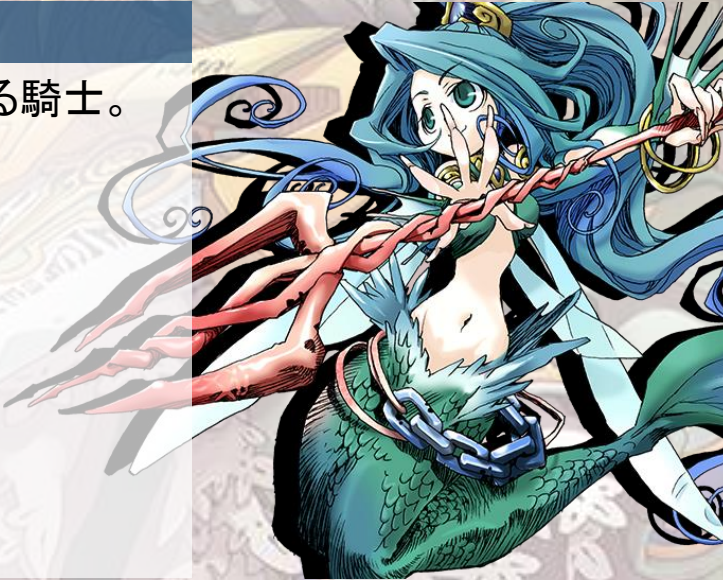
## ヴァルキリー

レイピアを手に戦う華麗な戦乙女。  
 フォーメーション: +  
 武器タイプ: 剣  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 歩行  
 属性攻撃: 神聖  
 ○ゴーストに強い  
 ○神聖攻撃は無効  
 ×暗黒攻撃に弱い



## ナイト

戦場を縦横無尽に駆け抜ける騎士。  
 フォーメーション: ×  
 武器タイプ: 槍  
 サイズ: L  
 移動タイプ: 騎馬  
 属性攻撃: なし  
 ○街道地形が得意  
 ○架橋地形が得意が得意  
 ×グリフライダーに弱い  
 ×森林地形が苦手



## ウンディーネ

水辺の戦いを得意とする水棲の一族。  
 フォーメーション: +  
 武器タイプ: 槍  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 水棲  
 属性攻撃: 冷気  
 ○水辺地形が得意  
 ○冷気攻撃は無効  
 ×砂漠地形が苦手  
 ×火炎攻撃に弱い

# 主なユニット紹介②



## バンディット

大きな斧を振り回す荒くれ者。  
 フォーメーション: ×  
 武器タイプ: 斧  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 歩行  
 属性攻撃: なし  
 ○集落破壊可能



## グリフライダー

怪鳥グリフォンを駆り、  
 大空を行く女戦士。  
 フォーメーション: +  
 武器タイプ: 斧  
 サイズ: L  
 移動タイプ: 飛行  
 属性攻撃: なし  
 ○ナイトに強い  
 —地形の影響なし  
 ×ハンターに弱い ×冷気攻撃に弱い



## ハンター

弓矢を武器に獲物を狙う狩人。  
 フォーメーション: ×  
 武器タイプ: 弓  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 歩行  
 属性攻撃: なし  
 ○グリフライダーに強い  
 ○昼間が得意  
 ○森林地形が得意



## アサシン

片手に爪、片手にボウガンを備えた  
 暗殺者。  
 フォーメーション: +  
 武器タイプ: 弓  
 サイズ: S  
 移動タイプ: 歩行  
 属性攻撃: 暗黒  
 ○夜間が得意  
 ○暗黒攻撃は無効

# 主なユニット紹介③



## ネクロマンサー

魔性の杖を携え、屍術に通ずる魔導師。

フォーメーション: ×

武器タイプ: 杖

サイズ: S

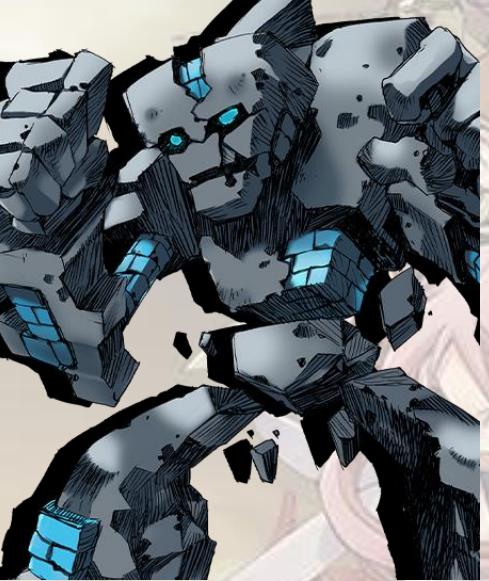
移動タイプ: 転移

属性攻撃: 暗黒

○スケルトンに強い

○暗黒攻撃は無効

×神聖攻撃に弱い



## ゴーレム

魔法の力で作り出された岩塊の巨人。

フォーメーション: なし

武器タイプ: 塊

サイズ: L

移動タイプ: 鈍足

属性攻撃: なし

○オブジェクト破壊可

○ステータス異常無効

×ヴァルキリーに弱い

×電撃攻撃に弱い



## ウィッチ

杖代わりに、魔法のほうきを巧みに操る魔女。

フォーメーション: +

武器タイプ: 杖

サイズ: S

移動タイプ: 歩行

属性攻撃: 火炎

○火炎攻撃は無効



## スケルトン

冥府より呼び出された骸骨の兵士。

フォーメーション: なし

武器タイプ: 塊

サイズ: S

移動タイプ: 歩行

属性攻撃: なし

○ステータス異常無効

×昼間は昏睡状態

×ネクロマンサーに弱い

×神聖攻撃に弱い