목차

告 死 天 使 降 臨
Chapter.1 고사천사, 강림 6

천사가 잠든 관
1-1 天使の眠る柩殿 6

바위굴로 이어진 길
1-2 岩窟へと続く道 8

심판의 바위굴 외벽
1-3 裁きの岩窟・外壁 9

심판의 바위굴 안쪽
1-4 裁きの岩窟・内側 10

천칭 바위
1-5 天秤岩 11

실베일 궁전터
1-9 シルベール宮殿跡 12

레제 연환석군
1-6 レジェ連環石群 14

최후의 신전
1-7 最果ての神殿 15

리비에라의 문
1-8 リヴィエラへの門 17

前 エレンディア
Chapter.2 전 에렌디아 18

피아의 집
フィアの家 18

픽시아의 집
ピクシアの家 19

호빗의 대장간
ホビットの鍛冶屋 20

수정동굴
水晶洞窟 21

운디네의 샘
ウンディーネの泉 22

평온함의 오솔길
安らぎの小道 22

장로의 집
長老の家 23

探 求 の 果 て に
Chapter.2 탐구의 끝에 24

비르헤임의 언덕
2-1 ヴィルヘイムの丘 24

호수를 잇는 다리
2-2 湖に架かる橋 25

달빛의 정원
2-3 月明かりの庭園 27

구경의 탑
2-4 物見の塔 31

공중회랑
2-5 空中回廊 32

지하감옥
2-9 地下牢獄 34

마성내부
2-6 魔城内部 37

안뜰
2-7 中庭 38

봉마의집
2-8 封魔の館 41
前 エレンディア
Chapter.3 전 엘렌디어 43
루우리와 피아의 집 43
장로의 집 44
픽시아의 집 44
호빗의 대장간 45
수정 동굴 입구 46
운디네의 샘 47
평온의 오솔길 48
インフェルノス
Chapter.3 인페르노쿠스 49
기이기한 숲 우이제
3-1 妖しの森ヴィーゼ 49
큰 나무 유적
3-2 巨樹遺跡 54
큰 나무 유적·상층
3-3 巨樹遺跡・上層 56
괴조 페르가 둥지
3-4 怪鳥ペルガの巣 59
왕가의 무덤
3-9 王家の墓 60
큰 나무 동굴
3-5 巨樹の洞 62
재목을 짜 맞추기의 발판
3-6 木組みの足場 65
콜로니 흔적
3-7 コロニー跡 66
큰 나무 꼭대기
3-8 巨樹の頂 68
前 エレンディア
Chapter.4 전 엘렌디어 70
엘렌디어 입구 70
루우리와 피아의 집 70
장로의 집 71
픽시아의 집 71
호빗의 대장간 73
수정 동굴 입구 73
운디네의 샘 75
평온의 오솔길 75
沈みゆく叡智と遺産
Chapter.4 가라앉는 예지와 유산 76
4-1 바닥 동굴 76
4-2 가라앉아 가는 섬 77
4-3 칼네아 지구 79
4-4 콜로세움 83
4-5 아우라의 하얀 대지 87
4-6 크레몽느 교구 88

4-7 미제루 브리지 92
4-8 프뢰벨 대성당 93
4-9 94
Chapter.5 前 エレンディア 전 엘렌디어 96
엘렌디어 입구 96
루우리와 피아의 집 96
장로의 집 97
픽시아의 집 97
호빗의 대장간 98
수정 동굴 입구 99
운디네의 샘 100
평온의 오솔길 100
Chapter.5 不死なる者たち 죽은자들 101
5-1 멸망의 미래 101
5-2 순례의 길 104
5-3 공원 묘지 입구 105
5-5 북쪽 굴의 공원 묘지 107
5-6 남 굴의 공원 묘지 111
5-4 지저호 115
5-7 크리스탈 제전 119
5-9 저승으로 가는 문 120
5-8 죽음의 설지 피에타 122
Chapter.6 前 エレンディア 전 엘렌디어 124
엘렌 디어 입구 124
루우리와 피아의 집 124
장로의 집 125
픽시아의 집 125
호빗의 대장간 126
수정 동굴 입구 127
운디네의 샘 128
평온의 오솔길 129
Chapter.6 約束の地 약속의 땅 130
6-1 페세타 군생 늪 130
6-2 나선 정석 131
6-3 부유 마나 다람쥐원 132
6-4 유구한 에덴 134
6-9 무너지고 있는 정원 137
6-5 세계 수 유그도라 138
6-6 아쿠아리움 140
6-7 디우아잉 레이 142

6-8 신의 예지 졸릴 장소 143
Chapter.7 前 エレンディア 전 엘렌디어 144
엘렌디어 입구 144
루우리와 피아의 집 144
장로의 집 145
픽시아의 집 145
호빗의 대장간 146
수정 동굴 입구 146
운디네의 샘 148
평온의 오솔길 148
Chapter.7 深き闇の中で… 깊은 어둠 속에서 149
7-1 크레모네이아층 149
7-2 경로 MX127 150
7-3 골리앗의 섬 153
7-9 그라나다 채적 154
7-4 어둠에 이르는 길 155
7-5 주홍빛 프라우 156
7-6 미도리의 엘피다 배 157
7-7 푸르름의 소라. 159
7-8 신들을 갖는 정상 161
ExtraContents 출현 조건 161
ExtraContents 출현 조건 161
아이템 기술 목록 162
아이템 기술 목록 162
아이템 오버 스킬 목록 197
아이템 오버 스킬 목록 197
아이템 특성 목록 205
아이템 특성 목록 205
아이템 입수법 목록 208
아이템 입수법 목록 208
아이템: 적이 떨어뜨리는 아이템 212
적이 떨어뜨리는 아이템 212
캐릭터 능력 217
엑셀 217
루우리 218
피아 219
셀레네 219
시에라 220

약속의 땅 리비에라

공략 자료

자료 제공 - K-Game 님
Rev. 0.9
http://oldgamebox.tistory.com

Chapter.1 고사천사, 강림
告 死 天 使 降 臨

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特 に な し」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

천사가 잠든 관
1-1 天使の眠る柩殿

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현 :

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
들판에 발사 된 야수 (ENEMY) pts.1500	cnt.18, EXL, 2900pts. S	물약 (3)

> 파이어가 명중했을 경우, 레다 오버 스킬을 사용하면 이길 수 있다.

QUEST: 거대한 돌기둥

명칭 변경 : 무너진 돌기둥

QUEST: 무너진 돌기둥

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 풍화한 상석

특이 사항 없음

[03]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
굶주려 어금니를 드러낸 야수(ENEMY) pts.1500	cnt.181, EXL, 2200pts. A	포션(3)

>그렘린과 프린지 비스트를 쓰러뜨리면 고사 로스토세피에서 일격 LV3 에서 1500 정도 맞는다

QUEST: 벼랑 아래(TP 없음)

QUEST 출현 조건: 한 번[02]로 돌아가면 출현

출현: MOVE: 뛰어내리다

명칭 변화: 벼랑 아래의 바위 턱

MOVE: 뛰어내리다

내려간다

이동: [1-2]로

그만둔다

특이 사항 없음

바위굴로 이어진 길

1-2 岩窟へと続く道

MAP

```
[04]—[03]—[05]→NEXT
       |
[01]—[02]
```

[01]

QUEST: 보물 상자

열어 본다

- **입수** : 물약 (3)
- **명칭 변경** : 텅 빈 보물 상자

그만 둔다

- 특이 사항 없음

QUEST: 텅 빈 보물 상자

특이 사항 없음

QUEST: 위의 바위 턱

QUEST 소멸

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
마계의 만용(졸그)pts.1500	cnt.57, EXL, 2700pts. S	(없음)

>그 외 참고: 1500,59, EXL, 2700, S

고사 로스트세피

>그렘린을 쓰러뜨린 뒤 「告死ロストセフィ」에서 종료.

QUEST: 잔해의 산

줍는다

- **귀중품 입수**:돌멩이
- **보너스**:돌멩이를 얻는다♪ 500pts.

내버려둔다

- **명칭 변화**:돌 기둥의 잔해

QUEST: 돌 기둥의 잔해

특이 사항 없음

MOVE: 돌 기둥을 건넌다

이동:[03]으로

[03]

QUEST:하늘

명칭 변화: 성스러운 천칭

QUEST: 성스러운 천칭

특히 없이

MOVE: 돌아간다

이동:[02]로

[04]

QUEST: 무너진 잔해

명칭 변화: 잔해 속에서 빛나는 물건

QUEST: 잔해 속에서 빛나는 물건

만져 본다

전원: HPMAX+10, STR+1, MGC+1, AGL+1, VIT+1

보너스: 마나 위스프를 발견!3000pts.

명칭 변화: 잔해

그만둔다

???

[05]

QUEST: 비어 있는 보물 상자

명칭 변화:이미 열린 보물 상자

QUEST: 이미 열린 보물 상자

특이 사항 없음

심판의 바위굴 외벽

1-3 **裁きの岩窟・外壁**

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST: 회랑

명칭 변화: 위로 이어지는 회랑

QUEST: 위로 이어지는 회랑

특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
작은 마수 사용(유로)pts.1500	cnt.98, EXL, 2400pts. A	(없음)

>그 외 참고:1500,85, EXL, 2400, S,(없음)

고사 로스트세피

>프린지 비스트를 쓰러뜨린 뒤"고의 「告死ロストセフィ」로 종료.

>첫 턴에 프린지 비스트에게 파이어가 명중하지 않으면 S는 무리?

QUEST: 회랑

명칭 변화: 이어지는 회랑

QUEST: 이어지는 회랑

특이 사항 없음

[03]

QUEST: 회랑

조건: 돌멩이를 소지하고 있다, 첫회

돌로 친다: JUST-AT(거미를 죽여라!)

Success!

입수: 거미줄(20)

보너스: 투석으로 거미를 일격 분쇄!10000pts.

...Miss

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
강림하는 거미(ENEMY)pts.2500	cnt.98, EXL, 2400pts. A	(없음)

그만 둔다

???

조건: 기타

특이 사항 없음

심판의 바위굴 안쪽

1-4 裁きの岩窟・内側

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST: 나뭇잎 사이로 비치는 햇빛

조사한다 로[02]의 나뭇잎 사이로 비치는 햇빛을 조사했을 때 오리하르콘을 얻을 수 있다.

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
영혼을 사냥하는 자(카르아)pts.2500	cnt.87, EXL, 4200pts. S	포션(3)

고사 로스트세피

> 헬 하운드는 「告死ロストセフィ」LV2 에서도 일격에 쓰러뜨릴 수 있다.

QUEST: 나뭇잎 사이로 비치는 햇빛

조건: [01]의 「나뭇잎 사이로 비치는 햇빛」를 조사한다 & 첫회 & [03]으로 가지 않았다

귀중품 입수: 오리하르콘

보너스: 오리하르콘을 입수!7000pts.

조건: 기타

특이 사항 없음

[03]

EXEC: 강제 이벤트

헥터와 대화

QUEST: 바위

두드려 본다: COMMAND-AT(물러서다)

Success!

보너스: 낙석을 훌륭히 회피! 5000pts.

...Miss

상태 변화: 엑셀 MAXHP-5%

명칭 변화: 낙석이 떨어지는 바위 위

만져 본다

특이 사항 없음

내버려 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 낙석이 떨어지는 바위 위

두드려 본다: COMMAND-AT(물러서다)

Success!

특이 사항 없음

...Miss

상태 변화: 엑셀 MAXHP-5%

그만 둔다

특이 사항 없음

천칭 바위

1-5 天秤岩

MAP

[01]
↓
[02]→ NEXT

[01]

QUEST: 벼랑 아래(TP 상태)

출현: MOVE: 뛰어 내린다

QUEST: 주위의 광경

특이 사항 없음

QUEST: 땅에 박힌 검

조건: 「내버려 둔다」를 선택하지 않은 경우

뽑다: DASH-AT(검을 뽑다)

Success!

입수: 드래곤 킬러(15)

보너스: 검 빼내기 성공! 3000pts.

상태 변화: 엑셀 STR+1

명칭 변화: 검이 박혀 있던 구멍

...Miss

>3 번 실패하면 드래곤 킬러의 모양을 얻을 수 있다

내버려 둔다

특이 사항 없음

조건: 「내버려 둔다」를 선택한다

특이 사항 없음

QUEST: 검이 박혀 있던 구멍

특이 사항 없음

MOVE: 뛰어 내린다

뛰어 내린다

이동:[02]로

그만둔다

특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
이와 카미의 용(ENEMY)pts.7500	cnt.135, EXL, 13200pts. S	(없음)

>드래곤 슬레이브는 약 340 의 데미지

>디바이드는 약 140 의 데미지

>告死ロストセフィ Lv3 는 약 400 의 데미지

강제 AT: JUST-AT (바위 턱으로 뛰어가다)

Success!

이동:[1-9]으로

보너스:바위 턱으로 뛰어가다. 성공 2000pts.

...Miss

이동:[1-6]으로

실 베 일 궁 전 터

1-9 シルベール宮殿跡

MAP

[01]—[02]→ NEXT

[01]

QUEST: 동상

명칭 변화: 동상의 장식품

QUEST: 동상의 장식품

얻는다

귀중품 입수: 황금의 장식품

보너스: 동상에서 장식품을 입수! 3000pts.

그만 둔다

특이 사항 없음

명칭 변화: 동상

QUEST: 동상

특이 사항 없음

QUEST: 주위의 광경

특이 사항 없음

QUEST: 보물 상자

열어 본다

귀중품 입수: 추억의 앨범
보너스: 추억의 앨범을 발견! 3500pts.
명칭 변화: 비어 있는 보물 상자

그만 둔다

???

QUEST: 비어 있는 보물 상자

특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
옛 신전의 주민(ENEMY)pts.4000	cnt.137, EXL, 6600pts. S	(없음)

QUEST: 여신상

조건: 첫회

특이 사항 없음

조건: 이후

조건: 첫회

상태 변화: 엑셀: AGL+1
보너스: 여신상에서 빛의 축복! 3000pts.

조건: 이후

특이 사항 없음

QUEST: 썩은 동상

명칭 변화: 너덜너덜의 검

QUEST: 너덜너덜의 검

조건: 첫회

검을 잡는다

귀중품 입수: 녹슨 칼
보너스: 썩은 동상에서 검을 입수 1000pts.

내버려 둔다

???

조건: 이후

특이 사항 없음

MOVE: 뛰어내린다

이동: [1-6]으로

레제 연환석군

1-6 レジェ連環石群

MAP

```
        [04]—[05]→ NEXT
          |
[01]—[02]—[03]
```

[01]

QUEST: 사슬

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 사슬

조건: 첫회

입수: 파워 리스트(15)

조건: 이후

특이 사항 없음

MOVE: 사슬을 건너간다

이동: [04]로

[03]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
바람을 가르는 날개(ENEMY)pts.4000	cnt.56, EXL, 7100pts. S	나가의 송곳니(5)

>그 외 참고: 4000, 60, EXL, 7200, S, 나가의 송곳니(5)

>드래곤 슬레이브는 약 420 데미지

고사 로스트세피

>레다의 2 턴째에 「告死ロストセフィ」로 이길 수 있다

QUEST: 소리의 방향

강제 AT: COMMAND-AT

Success!

귀중품 입수: 천사의 벨

보너스: 나이스 캐치 (고양이) 6000pts.

...Miss

???

QUEST: 위에 있는 회랑

QUEST 소멸

[04]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
다크 퀸즈 (라미카, 루시에) pts.2500	cnt.96, EXL, 4100pts. S	(없음)

>1 턴째에 파워 리스트, 2 턴째에 더블즈 러쉬

고사 로스트세피
>「告死ロストセフィ」는 Lv1 이라면 약 620

> 나가의 송곳니 OS 를 사용하도록 해 두면 Chapter.2 의 초전에서 S 등급을 노릴 수 있다.

QUEST: 사슬

특이 사항 없음

MOVE: 돌아간다

이동: [02]로

[05]

QUEST: 보물 상자

열어 본다

입수: 불꽃의 오브(3)
보너스: 추억의 앨범을 발견! 3500pts.
명칭 변화: 비어 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 비어 있는 보물 상자

특이 사항 없음

최후의 신전
1-7 最果ての神殿

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST: 보물 상자

열어 본다: 트랩 발동!

Success!

(아이템 없음)

보너스: 위기 일발, 트랩 회피!3000pts.

...Miss

트랩 데미지

명칭 변화: 비어 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 비어 있는 보물 상자

특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
미녀와 비룡 (소피아, 그라스티드) pts.4000	cnt.95, EXL, 6800pts. S	(없음)

> 나가의 송곳니 OS 를 사용하도록 해 두면 Chapter.2 의 초전에서 S 등급을 노릴 수 있다.

QUEST: 땅에 금이 간다

조건: 처음

- 끌어내다: DASH-AT
  - Success!
    - 조건: 게임 클리어를 했던 적이 없다
      - **입수:** 천사검 로지아(1)
      - **보너스:** 갈라진 땅에서 무기를 발굴! 1000pts
    - 조건: 게임 클리어를 한 적이 있다
      - **입수:** 단죄의 롱기누스(1)
      - **보너스:** 단죄의 롱기누스 발견!! 10000pts.
  - ...Miss
    - ???
- 제대로 조사 한다
  - ???
- 그만 둔다
  - 특이 사항 없음

조건: 2 번째 이후 & 끌어내다를 선택하지 않았다

- 새롭게 끌어내다: DASH-AT
  - Success!
    - 조건: 게임 클리어를 했던 적이 없다
      - **입수:** 천사검 로지아(1)
      - **보너스:** 갈라진 땅에서 무기를 발굴! 1000pts
    - 조건: 게임 클리어를 한 적이 있다
      - **입수:** 단죄의 롱기누스(1)
      - **보너스:** 단죄의 롱기누스 발견!! 10000pts.
  - ...Miss
    - ???
- 그만 둔다
  - 특이 사항 없음

조건: 기타

- 특이 사항 없음

[03]

QUEST: 페어리

데려 간다

- **스테이터스 변화:** MAXHP 100%
- **스테이터스 변화:** 엑셀: MGC+1
- **귀중품 입수:** 미아의 요정 노노
- **보너스:** 요정 노노를 보호! 4000pts.

내버려 둔다

- ???

QUEST 소멸

리 비 에 라 의 문

1-8 リヴィエラへの門

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST: 회랑

조건: [02]의 회랑을 조사한다 & 이 QUEST 를 조사한 것이 처음

입수: 에릭서(1)

조건: 기타

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 회랑

조건: [01]의 회랑을 조사한다 & 이 QUEST 를 조사한 것이 처음

입수: 에릭서(1)

조건: 기타

특이 사항 없음

[03]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
수호 성수 / 아가르타(Agharta)pts.12000	cnt.269, EXL, 20000pts. S	프레이스 베르크(1)

>아이템은 신검 엑세리온, 파워 리스트, 포션

>그 외 참고: 12000,13, EXL, 23700, S, 프레이스 베르크(1)

>그 외 참고: 12000,291, EXL, 19800, S, 프레이스 베르크(1)

>그 외 참고: 12000,293, EXL, 19600, A, (없음)

>슬래시 130 데미지

>디바이드 540 데미지

고사 로스트세피

>「告死ロストセフィ」LV3 1382 데미지

>단죄의 롱기누스가 있을 경우 사용하는 것이 그 후에 썩이지 않아도 된다.

참고 클리어 평가

클리어 턴 61 턴 A

소지 아이템 13 개 S

Score 154600

T.P 5

참고 클리어 평가

클리어 턴 58 턴 A

소지 아이템 13 개 S

Score 145700

T.P 5

Chapter.2 전 에렌디아
前 エレンディア

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

피아의 집
フィアの家

[01]

QUEST: 테이블 위
명칭 변화: 빵

QUEST: 빵
손에 든다
입수: 빵(10)
QUEST 소멸
그만 둔다
특이 사항 없음

QUEST: ???
안녕, 피아
기분: 피아 ↑
안녕, 큐어
기분: 피아 ↓
누구였더라?
특이 사항 없음
명칭 변화: 피아

QUEST: 피아
특이 사항 없음

MOVE: 밖으로 나간다
이동: [03]으로

MOVE: 2층 루우리의 방으로
이동: [02]으로

[02]

QUEST: 루우리

조건: 첫회

우우, 아직 현기증이...

기분: 루우리 ↓

고마워

기분: 루우리 ↑

다른 한 명의 딸은?

특이 사항 없음

조건: 이후

특이 사항 없음

QUEST: 코코

특이 사항 없음

MOVE: 1 층 피아의 방으로

이동: [01]으로

[03]

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

MOVE: 집 안으로

이동: [01]로

픽시아의 집

ピクシアの家

[01]

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

MOVE: 집 안으로

이동: [02]로

[02]

QUEST: 픽시아 남자

명칭 변화: 카일

QUEST: 카일

특이 사항 없음

QUEST: 픽시아 여자

명칭 변화: 밀레네

QUEST: 밀레네

특이 사항 없음

MOVE: 밖으로 나간다

이동: [01]로

[03]

QUEST: 픽시아 여자
명칭 변화: 모란
QUEST: 모란

특이 사항 없음

QUEST: 픽시아 남자
명칭 변화: 길
QUEST: 길
조건: 처음
지팡이를 받는다
입수: 코렐 나무 지팡이(50)
그만 둔다

특이 사항 없음

조건: 이후

특히 사항 없음

QUEST: 루우리
QUEST 출현 조건: 이 QUEST 는 루우리의 선택 사항 중 「고마워」를 선택한다

특이 사항 없음

호빗의 대장간
ホビットの鍛冶屋

[01]

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

MOVE: 집 안으로
이동: [02]으로

[02]

QUEST: 호빗
명칭 변화: 카피
QUEST: 카피
조건: 2 번째 이외

특이 사항 없음

조건: 2 번째
녹슬은 검을 건네준다
입수: 아이언 소드(50)
그만 둔다

특이 사항 없음

MOVE: 밖으로 나간다
이동: [01]으로

수정동굴
水晶洞窟

[01]

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

MOVE: 동굴 안으로
이동: [02]으로

[02]

QUEST: 놈
명칭 변화: 리츠
QUEST: 리츠

특이 사항 없음

MOVE: 마도 길드로
이동: [03]으로

MOVE: 밖으로 나간다
이동: [01]로

[03]

QUEST: 드리아드
명칭 변화: 클로드
QUEST: 클로드

특이 사항 없음

MOVE: 마도 길드를 나온다
이동: [02]로

MOVE: 안쪽의 방으로
이동: [04]로

[04]

QUEST: 위치
명칭 변화: 소어러
QUEST: 소어러

특이 사항 없음

QUEST: 책장
QUEST 출현 조건: Chapter.8 을 클리어 함
귀중품 입수: 신화 시대 문서
QUEST 소멸

QUEST: 페어리
QUEST 출현 조건: 에이리어 선택 시 랜덤으로 출현?
명칭 변화: 나나
QUEST: 나나

특이 사항 없음

MOVE: 앞의 방으로 돌아간다
이동:[03]으로

[05]

EXEC: 강제 이벤트

>장로의 집에서 이벤트 후 클로드와 대화하면 갈 수 있다.

입수: 레이피어(50)
입수: 롱 보우(50)
이동: 검은 마성 라크 리마에

운 디 네 의 샘
ウンディーネの泉

[01]

QUEST: 페어리(왼쪽)

특이 사항 없음

QUEST: 페어리(오른쪽)

QUEST 출현 조건: Chapter.1 에서 「요정 노노」을 도왔다

입수: 팔랑팔랑 리본(25)
명칭 변화: 노노

QUEST: 노노

특이 사항 없음

QUEST: 지상

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 페어리

명칭 변화: 루루

QUEST: 루루

장로의 집을 갈 수 있다

QUEST: 운디네

특이 사항 없음

평온함의 오솔길
安らぎの小道

[01]

QUEST: 하피

명칭 변화: 레베카

QUEST: 레베카

조건: 루루과 대화 후

장로의 집 정보를 들을 수 있다

조건: 그 외

특이 사항 없음

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 워캐트
명칭 변화: 마샤
QUEST: 마샤

특이 사항 없음

QUEST: 실프
명칭 변화: 레이체
QUEST: 레이체

특이 사항 없음

장로의 집
長老の家

[01]

QUEST: 페어리

특이 사항 없음

MOVE: 집 안으로
이동: [02]로

[02]

EXEC: 강제 이벤트

수정 동굴에서 검은 마성 라크 리마에 갈 수 있게 된다.

QUEST: 레디아

특이 사항 없음

MOVE: 밖으로 나간다
이동: [01]로

探 求 の 果 て に

Chapter.2 탐구의 끝에

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.

  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.

  특이 사항 없음
- 「特 に な し」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

비 르 헤 임 의 언 덕
2-1 ヴィルヘイムの丘

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST: 아침 이슬을 받은 풀
조건: 처음
- 딴다
  - **입수:** 치유 허브(15)
    - HP가 회복된다
      - **기분:** 루우리 ↑
    - 잘 모르겠다
      - 특이 사항 없음
- 그만 둔다
  - 특이 사항 없음

QUEST: 바위 모퉁이의 풀숲
QUEST 출현 조건: [02]로 가려고 하면 발생
조건: 처음
- 망가져서 필요 없어
  - **기분:** 루우리 ↓ 소
- 잘 찾아냈네
  - **기분:** 루우리 ↑ 소
  - **귀중품 입수:** 너덜너덜 단검
  - **보너스:** 루우리에게 단검을 받는다 500pts.

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
마성의 풀꽃(ENEMY)pts.1000	cnt.48, 2, 1500pts. S	가시 나무 채찍(5)

> 나가의 송곳니 오버 스킬이 없으면 S 를 얻지 못한다.

> 없는 경우는 향후 전투에서 S 를 할 수 있도록 루우리의 롱보우나 피아의 레이피어 오버 스킬을 사용할 수 있도록 경험치를 쌓는다.

QUEST: 깊은 신록의 수풀

조건: 처음

- 일단 가져간다
  - **귀중품 입수:** 돌멩이
  - **보너스:** 돌멩이를 얻었다♪ 500pts.
- 이런 것 필요 없어
  - 특이 사항 없음

조건: 2 번째 이후

- 특이 사항 없음

[03]

QUEST: 토게토게의 풀숲

조건: 처음

- 상관하지 않고 조사한다
  - **스테이터스 변화:** 엑셀과 루우리 HPMAX-5%
- 그만 둔다
  - 특이 사항 없음

조건: 2 번째 이후

- 특이 사항 없음

호수를 잇는 다리

2-2 湖に架かる橋

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

EXEC: 강제 이벤트

역시 그만두는 편이...

- **기분:** 루우리 − 2, 피아 − 2
  - 그렇게 말해도...
    - **기분:** 루우리 − 2, 피아 − 2
  - 으음..같이 가자
    - 특이 사항 없음

나쁜 예감이 든다..: 루우리 − 2, 피아 − 2

- 그렇지만 역시..
  - **기분:** 루우리 − 1, 피아 − 1
- 알겠어 같게
  - 특이 사항 없음

알았다, 같게

- **기분:** 루우리+2, 피아+2

QUEST: 석조

명칭 변화: 가고일 상

QUEST: 가고일 상

적 출현:

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
눈을 뜬 흡혈귀(유피르)pts.1000	cnt.57, 0, 1600pts. S. 엘사 이수(10)	

>S 를 얻으려면 나가의 송곳니가 필요하다. 파워 리스트를 사용하여 STR 를 올려 단번에 치고 초뢰을 사용한다.

> 나가의 송곳니 오버 스킬 초뢰는 약 80 데미지

> 나가의 송곳니가 없는 경우는 향후 전투에서 S 를 할 수 있도록 루우리의 롱보우나 피아의 레이피어 오버 스킬을 사용할 수 있도록 경험치를 쌓는다.

명칭 변화: 망가진 가고일 상

QUEST: 망가진 가고일 상

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 가고일 상

조건: 처음

정말이네: COMMAND-AT (빠르게 물러서다)

Success!

특이 사항 없음

...Miss

스테이터스 변화: 전원 MAXHP-5%

몇 턴 경과...(10 턴)

명칭 변화: 위험한 가고일 상

그렇게 때마침은…

특이 사항 없음

조건: 2 번째 이후

특이 사항 없음

QUEST: 보물 상자

열어 본다: 트랩 발동!

입수: 롱 보우(40), 레이피어(40)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

[03]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
마성의 문지기(ENEMY)pts.1500	cnt.55 , 3 , 2700pts. S	프란베르제(5)

>참고 1:1500,94,0,2100, B, 망토(5)

>참고 2:1500,64,2,2500, S, 마녀 로라의 책(10)

QUEST: 가고일 상

특이 사항 없음

달 빛 의 정 원

2-3 月明かりの庭園

MAP

```
[01]—[02]—[04]→ NEXT
       |
      [03]
```

[01]

EXEC: 강제 이벤트

의외로 조용하고 깨끗하다

- **기분:** 피아 − 1

마족의 기척이

- **기분:** 피아+1, 루우리 − 1

강제 AT: COMMAND-AT (서둘러 숨어라!!)

- Success!
  - **보너스:** 감시병에게서 잘 숨었다 3000pts.
- ...Miss
  - **적 출현:**

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
성내 경비병(아르스)pts.1000	-	

  - ???

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
밤의 정원을 배회하는 자(ENEMY)pts.1500	cnt.90, 3, 2600pts. S	맹견의 어금니(15)

練習バトル
이후「연습 배틀」이 가능하다

EXEC: 강제 이벤트

QUEST 출현 조건: [03]에서 돌아왔다. [01]에서 성내 경비병을 쓰러뜨리지 않았다

COMMAND-AT (서둘러 숨어라!!)

Success!

COMMAND-AT (재채기를 멈춰라!!)

Success!

기분: 피아+1
보너스: 감시병의 경계를 돌파! 4000pts.

...Miss

vs 성내 경비병

...Miss

vs 성내 경비병

조건: AT 에 실패한다

출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
성내 경비병(아르스)pts.1000	-	

얼빠진 거네

기분: 루우리 ↓, 피아 ↓

음, 무사해서 다행

기분: 루우리 ↓, 피아 ↓

QUEST: 보물 상자

열어 본다

입수: 롱 보우(40), 레이피어(40), 코렐 나무 지팡이(40)
명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

MOVE: 그늘을 지나간다

이동:[03]으로

[03]

QUEST: 나무

어떻게 할까...

기분: 루우리+1

COMMAND-AT「흔든다」《좌우 좌우의 반복 》

Success!

보너스: 정원의 나무에서 열매가! 2500pts.

...Miss

특이 사항 없음

조건: AT 에 성공했다

가져간다

입수: 코코리의 열매(10)

루우리에게 준다

기분: 루우리+1

스테이터스 변화: 루우리 HPMAX+10

피아에게 준다

스테이터스 변화: 전원 HPMAX+5

스스로 먹는다

기분: 루우리 − 1

스테이터스 변화: 엑셀 HPMAX+10

필요 없어

특이 사항 없음

내버려 둔다: 루우리 − 1

EXEC: 강제 이벤트

조건: 블랙 위룸에 2 번 날아간다

스테이터스 변화: 루우리 MAXHP-5%

출현: 떨어지고 있는 가지

QUEST: 떨어지고 있는 가지

QUEST 출현 조건: 블랙 위룸에 2 번 날아간다

주워 둔다

귀중품 입수: 모사모의 가지

다음의 엘렌디아에서 오거 블레이드 등과 교환할 수 있다.

QUEST 소멸

필요 없다

스테이터스 변화: 루우리 STR+1

[04]

QUEST: 보물 상자

열어 본다

입수: 레이피어(40), 롱 보우(40), 코렐 나무 지팡이(40), 아이언 소드(40)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

>열기 전에 「정원의 수목」을 조사하는 것도 좋다

>「정원의 수목」의 미끼 작전은 보물 상자를 열지 않은 경우 AT 에 성공하면 적이 즉사하고 6000pts 의 보너스를 얻는다

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

QUEST: 정원의 수목

조건: 처음

흔들어 본다

스테이터스 변화: 엑셀 MAXHP-5%

vs 나무 그늘에 숨어 있는 자

형세을 살핀다

피아를 미끼로 한 작전: JUST-AT「보물상자를 던진다」

Success!

기분: 루우리+1, 피아+1

보물 상자를 열지 않은 경우, 적 격파. 또 적의 HP 반감

...Miss

기분: 피아 − 1

루우리을 미끼로 한 작전: JUST- AT「보물상자를 던진다」

Success!

기분: 루우리+1, 피아+1

보물 상자를 열지 않은 경우, 적 격파. 또 적의 HP 반감

...Miss

기분: 루우리 − 1

살금살금 지나간다: RHYTHM-AT「도둑 걸음」

Success!

보너스: 감시병의 경계를 돌파! 5000pts.
이동: [03]으로

>강제적으로 이동해 버리므로, 이 선택의 경우 연습 배틀은 사전에 해둔다

...Miss

vs 나무 그늘에 숨어 있는 자

무시한다

특이 사항 없음

조건: 적과 싸우게 되었다

출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
나무 그늘에 숨어 있는 자(바리드)pts.1000	cnt.139, 0, 1400pts. B	아머(5)

조건: 2 번째

줍는다

입수: 맹견의 어금니(10)

그만 둔다

특이 사항 없음

조건: 이후

특이 사항 없음

MOVE: [03]으로

조건: 적을 쓰러뜨리지 않았다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
나무 그늘에 숨어 있는 자(바리드)pts.1000	cnt.139, 0, 1400pts. B	아머(5)

EXEC: 강제 이벤트

조건: 블랙 위룸에 날아간 적이 있다

○ ○ ○의 일이 걱정되었다

기분: ○ ○ ○+3

>○ ○ ○는 합류했던 동료의 이름

모두가 모여 무엇보다 다행이다

특이 사항 없음

구경의 탑

2-4 物見の塔

MAP

[01]—[02]—[03]→[2-5][02]

[01]

EXEC: 강제 이벤트

QUEST 출현 조건: 블랙 위룸에 날아간 적이 있다 & 해골을 무시한다 & 처음

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
반역한 자(ENEMY)pts.1500	cnt.142, 3, 2500pts. S	은백색의 레이피어(5)

QUEST 소멸

QUEST: 해골

조건: 처음

피어에 맡긴다: RHYTHM-AT「영창(아리아)」

Success!

스테이터스 변화: 피아 MAXHP-5%

기분: 피아+1

보너스: 해골 정화에 성공! 4000pts.

...Miss

스테이터스 변화: 피아 MAXHP-5%

루우리에 맡긴다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
광조의 사령(ENEMY)pts.1000	-	

내버려 둔다

특이 사항 없음

>이 QUEST 를 무시하거나 「내버려 둔다」를 선택하면 2 번째 왔을 때에 반역한 자와 전투가 된다.

조건: 이후

특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
칠흑의 바람(ENEMY)pts.4000	cnt.191, 3, 6400pts. A	(없음)

>S 라면 위룸의 날개(3)

>돌풍으로 날아가면[2-5][01]으로. 함께 날아가는 것은 호감도가 가장 높은 동료?

>2 번 날아가면, 「모사모의 가지」를 입수할 수 있으므로 추천.

[03]

QUEST: 달밤에 흘날리는 박쥐

잡는다: COMMAND-AT「박쥐 잡기」

Success!

입수: 박쥐 군 1 호(5)

보너스: 박쥐를 포획! 3000pts.

...Miss

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
놓친박쥐 xA 桂眈詈圈複釘裡釘唯憂訪 1000 pts.	-	

돌을 던진다:J UST-AT「박쥐에게 맞혀라!」

Success!

기분: 루우리 - 2

귀중품 입수: 어둠 박쥐의 날개

...Miss

기분: 루우리 - 2

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
놓친박쥐 xA 桂眈詈圈複釘裡釘唯憂訪 1000 pts.	-	

내버려 둔다

특이 사항 없음

QUEST 소멸

공중회랑

2-5 空中回廊

MAP

```
[06]—[07]→ NEXT
       ↑
[02]—[03]—[04]—[05]

[01]
```

[01]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
지붕의 그늘에 참는 자(ENEMY)pts.1000	cnt.111, 3, 1700pts. S	거미줄(15)

QUEST: ○ ○ ○

기분: ○ ○ ○+1

>○ ○ ○은 호감도가 가장 높은 캐릭터.

QUEST 소멸

MOVE: 지붕에서 뛰어내린다

이동: [2-3][03]으로

[02]

QUEST: 보물 상자

열어 본다: 트랩 발동!

입수: 롱 보우(40), 레이피어(40), 코렐 나무 지팡이(40), 아이언 소드(40)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

[03]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
꼬맹이 부대(락)pts.1000	cnt.46, 3, Spts. 1800	로사리오(15)

QUEST: 마시모(TP 무)

출현: MOVE: 지붕을 뛰어 이동한다.

QUEST: 보물 상자

입수: 엘사이스(15)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

MOVE: 지붕을 뛰어 이동한다.

내려간다

이동: [06]으로

그만둔다

특이 사항 없음

[04]

EXEC: 강제 이벤트

COMMAND-AT: 서둘러 피해라!

Success!

특이 사항 없음

...Miss

스테이터스 변화: 전원의 MAXHP-5%

가슴 작은데.....

기분: 루우리 – 2

모르겠다

특이 사항 없음

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
요염한 비드(비드)pts.2000	cnt.84, 3, Apts. 3200	펜던트(10)

[05]

QUEST: 보물 상자

열지 않는 것이 좋다

이동: [2-9]으로

연다면 성대하게

기분: 루우리+3

이동: [2-9]으로

[06]

EXEC: 강제 이벤트

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
달밤에 취하는 박쥐들(샤미)pts.1500	cnt.38, 3, Spts. 2700	별들의 모래 시계(10)

QUEST: 보름달 밤하늘

QUEST 소멸

MOVE: 지붕에서 뛰어내린다

이동: [2-3]으로

[07]

QUEST: 지붕

보너스: 지붕의 구멍 균열을 발견 1500pts.

명칭 변화: 구멍이 뚫린 지붕 기와

QUEST: 구멍이 뚫린 지붕 기와

QUEST 소멸

MOVE: 아래로 내려간다

내려간다

>지붕을 조사하지 않은 경우, [2-6]에서 강제 COMMAND-AT 발생.

지붕은 조사하는 것이 보너스를 얻을 수 있다.

이동: [2-6]으로

그만둔다

특이 사항 없음

지하감옥

2-9 地下牢獄

MAP

[01]—[02]—[03]

[01]

QUEST: 얕은 어둠

특이 사항 없음

QUEST: 보물 상자

열어 본다: 트랩 발동!

입수: 롱 보우(40), 레이피어(40), 코렐 나무 지팡이(40), 아이언 소드(40)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

[02]

QUEST: 돌벽

하늘에서 추방되고 →
빛을 휘감으며 ↓에 깃들어
그 권능...A 같은 ↑에서
B 를 타다시 씨..

조건: 처음

보너스: 석판에 새겨진 글귀을 발견 1500pts.

조건: 이후

특이 사항 없음

[03]

QUEST: 왼쪽의 관(TP 무)

명칭 변화: 마를 부수는 성스러운 검

QUEST: 마를 부수는 성스러운 검

조건: 다른 둘을 조사한다

연다

다른 관이 사라진다

명칭 변화: 관 속

열지 않는다

특이 사항 없음

QUEST: 관 속

엑셀

스테이터스 변화: 엑셀 MAXHP-15%

입수: 은백색의 레이피어(15)

루우리

스테이터스 변화: 루우리 MAXHP-15%

입수: 은백색의 레이피어(15)

피아

기운: 피아+2

스테이터스 변화: 피아 MAXHP-15%

입수: 은백색의 레이피어(15)

아무도 가지 않는다

특이 사항 없음

조건: 아이템을 가졌다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
관에 자는 심암의 악령 pts.1500	-	

보너스: 관에 숨은 악령을 격파! 5000pts.

이동: [2-3][03]으로

QUEST: 가운데 관(TP 무)

명칭 변화: 불꽃을 휘감은 용자의 검

QUEST: 불꽃을 휘감은 용자의 검

조건: 다른 둘을 조사한다

연다

다른 관이 사라지다

명칭 변화: 관 속

열지 않는다

특이 사항 없음

QUEST: 관 속

엑셀

스테이터스 변화: 엑셀 MAXHP-15%

입수: 프란베르쥬(15)

루우리

기분: 루우리+2

스테이터스 변화: 루우리 MAXHP-15%

입수: 프란베르쥬(15)

피아

스테이터스 변화: 피아 MAXHP-15%

입수: 프란베르쥬(15)

아무도 가지 않는다

특이 사항 없음

조건: 아이템을 가졌다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
관에 잠든 빙장의 악령 pts.1500	cnt.13, 0, Apts. 2400	얼음 오브(5)

보너스: 관에 숨은 악령을 격파! 5000pts.

이동: [2-3][03]으로

QUEST: 오른쪽의 관(TP 무)

명칭 변화: 벼락을 모은 흰 활

QUEST: 벼락을 모은 흰 활

조건: 다른 둘을 조사한다

연다

다른 관이 사라지다

명칭 변화: 관 속

열지 않는다

특이 사항 없음

QUEST: 관 속

엑셀

스테이터스 변화: 엑셀 MAXHP-15%

입수: 뢰신의 활(15)

루우리

기분: 루우리+2

스테이터스 변화: 루우리 MAXHP-15%

입수: 뢰신의 활(15)

피아

스테이터스 변화: 피아 MAXHP-15%

입수: 뢰신의 활(15)

아무도 가지 않는다

특이 사항 없음

조건: 아이템을 가졌다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
관에 잠든 섬광의 악령 pts.1500	cnt.13, 0, Apts. 2400	천둥의 오브(5)

보너스: 관에 숨은 악령을 격파! 5000pts.
이동: [2-3][03]으로

마성내부
2-6 魔城内部

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

EXEC: 강제 이벤트
QUEST 출현 조건: 지붕의 구멍에서 떨어진다
COMMAND-AT : 착지
Success!
보너스 : 착지에 성공 1000pts.
...Miss
스테이터스 변화 : MAXHP-5%

QUEST: 창백한 불길
모사모의 가지에 점화한다(1 회만)
귀중품 입수 : 횃불
>모사모의 가지를 갖고 있는 경우, 이 선택 사항이 있다.
>횃불로 하면 우가니움을 나중에 손에 넣을 수 있다. 추천.
손으로 눈을 가린다(1 회만)
스테이터스 변화 : 엑셀 MGC+1
내버려 둔다
특이 사항 없음

QUEST: 이상한 상
출현: 또 하나의 상

QUEST: 또 하나의 상
명칭 변화 : 카치카치의 상
QUEST: 카치카치의 상.
특이 사항 없음

[02]

EXEC: 강제 이벤트
적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
비올라 시술 기사단(비올라)pts.3000	cnt.94, 3, 5100pts. S	백은의 레이피어(5)

QUEST: 창백한 불길
손을 댄다
스테이터스 변화 : 엑셀 MGC+1
>[01][02] 중 1 회만
내버려 둔다

특이 사항 없음

조건 : 창을 가지고 있다

적 출현:

이름	참고 Triumph	참고 취득 물
덮쳐 오는 불길 pts.1000	cnt.13 , 0 , 1500pts. A	운명의 타로(2)

명칭 변화 : 불꽃이 꺼진 촛대

QUEST: 불꽃이 꺼진 촛대

조건: 횃불을 소지

명칭 변화: 푸르스름하게 타오르는 촛대

QUEST: 푸르스름하게 타오르는 촛대

특이 사항 없음

QUEST: 이상한 상

명칭 변화: 나이트상

QUEST: 나이트상

창을 얻는다

입수: 마창 이그니스 터프(50)

그만 둔다

특이 사항 없음

[03]

QUEST: 보물 상자

조건: 보물 상자가 닫혀있다

열어 본다: 트랩 발동!

입수: 롱 보우(40), 레이피어(40), 코렐 나무 지팡이(40), 아이언 소드(40)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 둔다

특이 사항 없음

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특이 사항 없음

QUEST: 나선 모양의 돌 계단

특이 사항 없음

안 뜸

2-7 中庭

MAP

```
[01]—[02]—[04]→ NEXT
       |
      [03]
```

[01]

EXEC: 강제 이벤트

아니, 아무것도

특이 사항 없음

들렸다… 랄까?

비명처럼

기분: 루우리 – 1

바람 소리 처럼

기분: 루우리 – 1

금속 소리 처럼

기분: 루우리+2

QUEST: 보라 색의 작은 꽃

[03]의 「샘」에 「물을 긷다」의 선택 사항이 출현.

명칭 변화: 시들기 시작한 달빛 풀

QUEST: 시들기 시작한 달빛 풀

조건: 물을 가지고 있다

물을 준다

보너스: 시들기 시작한 달빛 풀을 소생! 5000pts.

물방울을 받는다

귀중품 입수: 달빛의 물방울

보너스: 달빛의 물방울을 받은 2500pts.

다음의 엘렌디어에서 "아이스 재블린(50)"를 얻을 수 있다.

필요 없다

명칭 변화: 말라 버린 달빛 풀

명칭 변화: 피는 달빛 풀

내버려 둔다

특이 사항 없음

조건: 기타

특이 사항 없음

QUEST: 피는 달빛 풀

조건: 달빛 풀을 가지고 있지 않다

좋아

기분: 루우리+2

귀중품 입수: 달빛 풀

보너스: 달빛 풀을 뜯어 2500pts.

다음의 엘렌디어에서 달빛의 지팡이를 손에 넣기 위한 아이템 1.

안 되

특이 사항 없음

QUEST: 말라 버린 달빛 풀

특이 사항 없음

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
안뜰의 충견(에우로스)pts.2000	cnt.91 , 3 , 3400pts. S	애뮤릿(15)

MOVE:[01]

QUEST 출현 조건:물을 소지, 첫회

돕는

물을 잃는다

COMMAND-AT"루우리을 지탱!"

Success!

비위:루우리+2

보너스:루우리을 감싼 3000pts.

...Miss

위상 변화:루우리 MAXHP-5%

안 구하는

상태 변화:루우리 MAXHP-5%

MOVE:[04]

조건은 최초
출현:땅에 빛나는 물건
이동하지 않는

QUEST:땅에 빛나는 물건
주워
입수: 검은 고양이의 피어스(25)
QUEST 소멸
내버려 두
특히 없이

[03]

QUEST:이즈미
마셔 보
면 위상 변화:엑셀 MAXHP-5%
물을 긷다
>이 선택은[01]로 보라 색의 작은 꽃을 조사하면 출현한다.
귀중품 입수:물
횃불을 담근
귀중품 입수:모사모재
>횃불의 추세라면 오우거 알루미늄과 마녀 로라의 서적 숯에 응원 플래그(10)거화 두는 편이 추천.
그만 두
특히 없이

[04]

QUEST:기둥
특히 없이

QUEST:풀숲
25%의 확률로 네잎 클로버가 입수할 수 있다.
조건:네잎 클로버를 발견한
보너스:네잎 클로버를 발견!6000pts
QUEST 소멸

QUEST:머리 위(TP 무)
이벤트 CG:WS 판:08, GBA 판:10. 쫓기는 세레네
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
검은 날개를 가진 여자(???)pts.5000	-	

>절대 이길 수 없다
파티 IN:세레네
입수:엘사 이수(20)
Q 소멸:기둥, 풀숲
출현:MOVE:NEXT
다음에 가기 전에 세레네의 힘을 올려 두면 좋다. 낫과 레이피어가 추천.

봉마의집
2-8 封魔の館

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]—[05]

[01]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
성내를 떠도는 자 pts.1000	cnt.46 , 3 , 1700pts. S	애뮤릿(15)

>세레네에 쐐기를 박게 하지 않으면 클리어 시 기분 평가가 어려워진다.

[02]

EXEC:강제 이벤트

위상 변화:피아 MAXHP-5%

QUEST:촛대

조건:횃불을 가진

- 횃불을 켜
  - **고 출현:**보물 상자
- 그만 두
  - 특히 없이

QUEST:보물 상자

QUEST 출현 조건:촛대에 불을 밝힌

- 열
  - **귀중품 입수,** 오우거 알루미늄
  - **보너스:**보물 상자에서 오거 알루미늄!3000pts.
  - **명칭 변화:** 열려 있는 보물 상자
- 그만 두
  - 특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

COMMAND-AT"탄알을 피하다!"

- Success!
  - 특히 없이
- ...Miss
  - **위상 변화:**MAXHP-5%엑셀

조건:횃불을 소지

불을 켜

고 적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
광기의 마술사(룩세이유)pts.2000	cnt.45 , 3 , 3600pts. S	플랑베르주(5)

출현:보물 상자

강행 돌파

COMMAND-AT"탄알을 피하다!"3 회

보너스:적의 마법 탄을 모두 회피!!12000pts.

QUEST:보물 상자

QUEST 출현 조건:횃불 소지 상태에서 불을 밝힌

열

입수:마녀 로라의 책(50)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[04]

특히 없이

[03]에 돌아갈 수 없는

[05]

QUEST:석판(TP 무)

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
인페르노 쿠스(Isher)8000pts. pts.	-	

>강제 패배 이벤트

이벤트 CG:WS 판:09, GBA 판:11. 디우아잉 해방

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
마검사/슈 엘(Isher)pts.8000	cnt.75 , 3 , 13700pts. S	참마 칼 아이기스(1)

>세레네의 박쥐 군 1 호는 122 정도이다.

네

특히 없이

아니요

특히 없이

참고 클리어 평가

클리어 턴 125 C

소지 아이템 15 S

비위 캐릭터 3 S

스코어 293426pts.

T.P 6

클리어 턴 106 B

소지 아이템 15 A

비위 캐릭터 3 S

스코어 265600pts.

T.P 6

Chapter.3 전 엘렌디어 (前 エレンディア)

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿(천사가 잠든 관)」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
- 「特になし(특이 사항 없음)」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

루우리와 피아의 집

[03]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

이동:[01]에

[01]

QUEST:테이블 위

명칭 변화:빵

QUEST:빵

잡

고 입수:빵(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:피아

특히 없이

MOVE:2 층 루우리의 방으로

이동:[02]에

MOVE:밖에 나가
이동:[03]으로

[02]

QUEST:기억의 책

세이브 수 있다

QUEST:코코

특히 없이

MOVE:1 층 피아의 방으로
이동:[01]에

장로의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:레 디어

특히 없이

픽시아의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:밀레네

특히 없이

QUEST:카일

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[01]에

[03]

QUEST:루우리

특히 없이

QUEST:길

특히 없이

QUEST:모란

특히 없이

호빗의 대장간

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:카피

조건:2 번째 이후 첫회&오우거 알루미늄을 소지

오우거 알루미늄을 건네

는 소실:소지하고 있다"엘사 이수"다

입수:오우거니 움(50)

그만 두

특히 없이

조건:2 번째 이후 첫회&너덜너덜 대거를 소지

너덜너덜 대거를 건네

는 입수:실버 대거(10)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

MOVE:밖에 나가

이동:[02]에

수정 동굴 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:동굴 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:리츠

특히 없이

MOVE:마도 길드에

이동:[03]으로

[03]

QUEST:클로드

조건:첫회

PASSWORD-AT《 → ↓ A↑ B》

Success!

귀중품 입수:아이템 도감

...Miss

특히 없이

조건:2 차

귀중품 입수:버섯 대전

>GBA 판에서는 버섯 대전을 입수하지 않고 버섯 3 종을 가져가면 ExtraContents 에 버이스 컬렉션이 추가되는 것으로 입수는 조금 생각 중.

조건은 이후

특히 없이

MOVE:마도 길드를 나온다

이동:[02]에

MOVE:안쪽 방으로

이동:[04]에

[04]

QUEST:소아라

조건:2 차&달빛 풀과 코ー렐 나무 지팡이를 가진

의뢰했던

소실:소지하고 있다"코ー렐 나무 지팡이"을 전부

>chapter3 으로 황금의 계란을 손에 넣으면 chapter4 전에 달빛의 지팡이를 받게 된다. 주는 것이 추천.

>시에라의 위상 제고를 코ー렐 나무 지팡이나 달빛의 지팡이의 어느 1 개가 된다?

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

QUEST:나나

QUEST 출현 조건:지역 선택시에 랜덤으로 출현

조건:Chapter2 에서 어둠 박쥐의 날개를 입수한
박쥐의 날개를 주
는 위상 변화:엑셀 MAXHP+20
그만둘래
특히 없이
}
조건:기타
특히 없이

MOVE:앞의 방으로 돌아가
이동:[03]으로

[05]

QUEST:박쥐
조건:첫회
잡는다:COMMAND-AT
Success!
입수:박쥐 군 2 호(5)
>사전에 저장하고 도전할.
...Miss
QUEST 소멸
그만 두
특히 없이
조건은 이후
특히 없이

운디네의 샘

[01]

QUEST:페어리
특히 없이

QUEST:노노
특히 없이

QUEST:땅
특히 없이

[02]

QUEST:뮤 테
조건:"달빛의 물방울"을 소지하고 있다
주
뮤ー테의 목소리가 돌아와
안 내주
특히 없이
조건:달빛의 물방울을 내줬다가 처음
입수 아이스 재블린(50)

조건:기타

특히 없이

QUEST:루루

특히 없이

평온의 오솔길

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:세레네

조건:첫회

그렇구나

특히 없이

그런가?

안부:세레네 – 3

로자 리나 마을과 어느 쪽이 좋아?

안부:세레네+3

QUEST:고 콜리의 사실

고 콜리의 열매를 주워

입수:고 콜리의 사실(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:??(하피)

카렛카

특히 없이

리벳카

특히 없이

레베카

입수:허어 피크로(50)

명칭 변화:레베카

QUEST:레베카

특히 없이

[02]

QUEST:레이 최

조건:"모사모 숯"을 소지

모 사모 탄소 등을 주

는 입수:응원 플래그(10)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

QUEST:상품

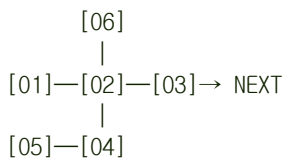
특히 없이

Chapter.3 인페르노쿠스 (インフェルノス)

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

기이기한 숲 우이제
3-1 妖しの森ヴィーゼ

MAP



[01]

EXEC:강제 이벤트

그런가..

특히 없이

어라 리스라는 거야?

특히 없이

루우리이 귀여운

비위:루우리+2, 피아 − 1, 세레네 − 1

QUEST:버섯

조건:버섯 대전을 소지하지 않은

먹어 볼래

??

가져가

귀중품 입수:버섯

보너스:수수께끼의 버섯을 채취...1500pts.

그만두

었다???

루우리 먹어 보니?

?

피어 먹어

???

세레네요

???

QUEST 소멸

조건:버섯 대전을 소지하고 있다

가지고 가

루우리의 간식 거리

특히 없이

무슨 약재나

?

무기완가 특

별히 없음

귀중품 입수: 아찔해다케
보너스: 아찔해버섯을 채취. 2500pts.

그만 두

특히 없이

QUEST 소멸

QUEST:삼림

특히 없이

[02]

QUEST:버섯

조건:버섯 대전을 소지하지 않은

먹어 볼래

??

가져가

귀중품 입수:버섯
보너스:수수께끼의 버섯을 채취...1500pts.

그만두

었다???

루우리 먹어 보니?

?

피어 먹어

???

세레네요

???

QUEST 소멸

조건:버섯 대전을 소지하고 있다

가지고 가는

슬퍼하는 사람에게 주

특히 없이

마법 실험 재료

특히 없이

저녁 찬거리

특히 없이

귀중품 입수:독 버섯
보너스:독 버섯을 채취. 2500pts.

그만 두

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:플랑베르주(40), 은백색의 레이피어(40), 뢰신의 활(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE:나무들 너머에

이동:[06]으로

MOVE:늪지를 나아간다

이동:[04]에

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
요화의 멜리사(멜리사)pts.2000	cnt.55 , EXL , 3600pts. S	프래임 위프(5)

QUEST:유적의 문

RHYTHM-AT(날아가)

Success!

보너스:무사, 유적의 입구까지 도착 2500pts.

셀레네, 즐은 안 된다 특

히 없이

루우리, 업고 다녀

특히 없이

음, 무사히 지나갔잖아

?

...Miss

위상 변화:MAXHP-5%

[04]

EXEC:강제 이벤트

QUEST 출현 조건:시에라가 있다

>루비 스태프(20)의 입수는 GBA 판만?

조건: 큰 버섯의 행사를 일으킨

위상 변화:전원 MAXHP-15%

입수:루비 스태프(20)

조건:기타

입수:루비 스태프(20)

QUEST: 큰 버섯

>이 행사를 일으키면, 후 전원 MAXHP-15%가 된다.

조건:시에라가 동료가 없는

해 두자

비위:루우리 – 2

조금이라면 문제 없는

기분:루우리+2

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
도취의 괴기 식물(ENEMY)pts.2500	cnt.103 , EXL , 4100pts. S	프래임 위프(5)

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

[05]

QUEST:버섯

조건:버섯 대전을 소지하지 않은

먹어 볼래

??

가져가

귀중품 입수:버섯

보너스:수수께끼의 버섯을 채취...1500pts.

그만두

었다???

루우리 먹어 보니?

?

피어 먹어

???

세레네요

???

QUEST 소멸

조건:버섯 대전을 소지하고 있다

먹어 보

면 위상 변화:엑셀 MAXHP+5, STR+1

QUEST 소멸

가져가

귀중품 입수:힘만 할게

>Chapter.4 전의 엘렌 디어에서 쇠 돌에 교환할 수 있다. WSC 판에서는 상태 변화가 추천

>GBA 판에서는 보이스 작품 출현에 관련된 것으로 잘 생각하는 것.

QUEST 소멸

그만 두

어?

QUEST: 큰 꽃

들여다보

며 위상 변화:HPMAX 회복, 전원 MGC+1

>시에라가 동료가 되고 나서 실행한다.

들여다보지 않는다

???

[06]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
무한량 늪의 자승자박 영혼 pts.1000	cnt.44 , 3 , 1700pts. S	묵주(15)

QUEST:보물 상자

조건:첫회

DASH-AT"고민"

Success!

보너스:무한량 늪에서 무사히 탈출 2500pts.

마치 자연의 트랩

특히 없이

좋은 운동이 된

특히 없이

늪 지대가 아니야

특히 없이

...Miss

???

아이템 변화:마녀 로라의 책 → 물 젖은 사도서, 빵 → 젖은 빵

출현:QUEST:몹시 깊은 늪

조건:2 차

루우리에 가는

루우리, 미안..

기분:루우리 – 1

루우리, 체중 증가했다?

안부:루우리 – 2

루우리, 도로 투성이야

눈치:루우리 – 1

명칭 변화: 가라앉은 보물 상자

세레네에 가는

살았네, 세레네

비위:세레네 ↑

입수:운명의 타로(5)

그럼, 다음은...

???

츠바사 편리하지

기분:세레네 ↑

보물 상자를 포기한

가?

명칭 변화: 가라앉은 보물 상자

QUEST: 가라앉은 보물 상자

특히 없이

QUEST:몹시 깊은 늪(TP 무)

특히 없이

MOVE: 돌아가
이동:[02]에

[07]

EXEC:사고!

미혹의 숲에 들어간다.

"앨런 인형"의 보물 상자에 가려면 ↑ ↓ ↑ ↓(겨울 추하 봄)

"얼음 크레스타"의 보물 상자에 가려면 → ↓ ↑ ↓(춘하추동)(GBA 판만?)

탈출하려면 ↓ → ↑ ←(팻말이 빛나는)← ↓ ↑ ↓ ↑에서[06]으로

보너스:미혹의 숲에서 생환!!20000pts.

QUEST:팻말

특히 없이

QUEST:보물 상자(TP 유)
입수:얼음의 크레 스튜디오(15)
명칭 변화: 열려 있는 보물 상자
QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자(TP 유)
귀중품 입수:앨런 인형

버린다

> **비위:**시에라 − 5, 다르다+1

버리지 않는다

> **비위:**시에라+5, 다르− 1

큰 나무 유적

3-2 巨樹遺跡

MAP

[01]−[02]−[03]→ NEXT

[01]

QUEST:나무의 뿌리

QUEST 소멸

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:플랑베르주(40), 은백색의 레이피어(40), 뢰신의 활(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE:[02]

QUEST 출현 조건:나무의 뿌리를 조사한 일이 있는

피곤하면 조금 쉬는데

비위:세레네+2

얼빠지다..루우리 것 같아

기분:세레네 − 1, 루우리 − 1

나이인지라 무리한

비위:세레네 − 2

[02]

QUEST:잠 자는 맹수

물론 선제 공격 원

수의 HP 가 반감된 상태가 되는

조용히 지나가는

조건은 나무 뿌리를

세레네, 발밑을 조심하면서

비위:세레네+1

셀레네, 팬티 보였어

비위:세레네 − 3

피아 발등에 뿌리가

비위:피아+1

조건:나무의 뿌리를 조사하지 않은

적 출현

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
잠 자는 야생 원숭이(ENEMY)pts.2000	cnt.55 , EXL , 3400pts. S	수육(10)

QUEST 소멸

EXEC:강제 이벤트

조건:시에라가 있는

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
복수의 멜리사(멜리사)pts.2500	cnt.82 , 2 , 4000pts. A	강철의 보우 간(10)

[03]

QUEST:가레키의 산

조건:첫번째

- 피어의 조사
  - **귀중품 입수**, 썬더 오닉스
  - **보너스:**선더 오닉스를 입수 2500pts.
  - 다음의 엘렌 디어에서 칼류를 소지하고 있으면 썬더 블레이드가 입수할 수 있다.
- 스스로 조사하는
  - **귀중품 입수:**돌멩이

조건:2 번째 이후

- 특히 없이

큰 나무 유적 · 상층

3-3 巨樹遺跡・上層

MAP

```
[03]—[04]
       |
[01]—[02]—[05]→ NEXT
```

[01]

QUEST:뿌리

- 뿌리를 뽑
  - **아 위상 변화:**전원 STR+1, MAXHP-5%
- 그만두자
  - **기분이:**세레네 – 1

QUEST:보물 상자

- 열어 보
  - **면 명칭 변화:**마법으로 잠겨진 보물 상자
- 그만 두
  - 특히 없이

QUEST:마법으로 잠겨진 보물 상자

조건:시에라가 있다

- 여
  - **입수:**불꽃 오브(15), 얼음 오브(15), 천둥의 오브(15), 빛의 오브(15)
    - 도둑이 되어
      - **비위:**시에라 – 1
    - 시에라, 굉장해.
      - **기분:**시에라+1
    - 내게도 할 수 있을까?
      - 특히 없이
  - **명칭 변화:**트랩 보물 상자
- 그만 두
  - 특히 없이

QUEST:트랩 보물 상자

특히 없이

MOVE:[02]

조건:시에라가 있는

- 도움
  - **비위:**전원+1
  - **적 출현:**명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물

왕따가 그룹(루크, 콜린)pts.2000	cnt.42 , 3 , 3600pts. S	던 불안 해머(5)

귀중품 입수:해머
보너스:답례로 해머를 받은 2000pts.

보자

???

이동:[02]에

[02]

QUEST:계란

5 인분 정도일까

특히 없이

루우리는 먹는 것 뿐이야.

특히 없이

먹을 수 있을까?

특히 없이

가져가
입수:계란(5)

벌겨:JUST-AT

Success!
보너스:계란 깨기에 성공!2000pts.
위상 변화:엑셀 STR+1, MAXHP-5%

...Miss
위상 변화:엑셀 MAXHP-5%

그만 두

어?

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
분노의 괴조 pts.2500	cnt.45 , 3 , 4500pts. S	계란(10)

명칭 변화:둥지

QUEST:둥지

특히 없이

QUEST:문(TP 무)

조건:첫회

특히 없이

조건:2 번째
출현:QUEST:날개

조건:3 차&시에라가 없는

특히 없이

조건:시에라가 있다

[05]으로 나아가게 된다

QUEST:날개(TP 무)

출현:MOVE: 큰 나무의 가지를 탄다

MOVE: 큰 나무의 가지를 탄다

이동:[03]으로

[03]

EXEC:강제 이벤트
QUEST 출현 조건:첫회만
이동:[3-4]에

QUEST: 빛나는 것
취하러 간다
COMMAND-AT
Success!
귀중품 입수, 세레네의 펜던트
보너스:세레네의 메달을 주워 2000pts.
시에라에게 건네
는 비위:시에라+1
세레네에 갚
을 비위:세레네+2
소중한 것이구나!
기분:세레네+3
우연히 떨어지었던 만큼
비위:세레네+1
나에게 줄래?
특히 없이
루우리에 전달
비위:루우리+1
피아에게 건네
는 비위:피아+1
...Miss
괜찮아
특히 없이
괜찮지 않
특히 없이
피아의 덕분이야
기분:피아+1
셀레네 대신해서
안부:세레네+1
그만 두
어?

MOVE: 돌아가
이동:[02]에

[04]

EXEC:강제 이벤트
상관 없는 공격
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
부상병 하ー피ー pts.2000	-	

???
눈 감아 주
는 비위:전원+1
받아 두
어?
받지 않을

래?

저리 가

?

받으면 음식이 좋을

까???

시에라를 믿어

비위:시에라 ↑

입수:하피이의 날개(10)

QUEST:부상병의 하티 비(TP 유)

특히 없이

[05]

QUEST:마루(TP 무)

RHYTHM-AT:낙하하 상석에서 회피하는

Success!

보너스:발판 붕괴를 어떻게든 회피!3000pts.

이동:[3-9]에

>아이템은 이쪽이 훨씬 이득.

...Miss

이동:[3-5]에

>행사 CG 를 볼 경우에는 이쪽 중단 세이브를 하면 이벤트 CG 는 등록되므로 중단 세이브에 다시 이 지역을 다시 하는 것도 좋다.

MOVE:NEXT

바닥을 조사하지 않는 한 나가지 못한다. 실질적으로 불가 MOVE.

괴조 페르가 둥지

3-4 怪鳥ペルガの巣

MAP

[01]

[01]

EXEC:강제 이벤트

이벤트 CG:WS 판 10. 시에라과의 만남, GBA 판 12. 시에라의 만남

부드럽던데

기분:시에라+3, 세레네 − 1, 루우리 − 1, 피아 − 1

조금 고생한

비위:시에라 − 1, 세레네 − 1, 루우리 − 1, 피아 − 1

이동:[3-1][04]에

> 큰 버섯을 부수고 있다고 전원 MAXHP-15%

왕가의 무덤

3-9 王家の墓

MAP

[01]
↓
[02]—[03]—[04]→ NEXT

[01]

QUEST:금빛의 새싹

그 색깔은 틀려요?

> ?

어떨까?

> 특히 없이

나눠 보면 알아요

> 특히 없이

관피아 수는 어때?

> 특히 없이

먹을 수 있을까?

> ?

가져가

> **귀중품 입수:**황금의 새싹
> **보너스:**황금 계란을 입수 2000pts.
> **명칭 변화:**둥지

그만 두

> 어?

QUEST:둥지

특히 없이

MOVE:가지에서 뛰어내린다

이동:[02]에

[02]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

> Success!
>
> > **입수:**플랑베르주(40), 오우거 블레이드(40), 가시 나무 채찍(40), 허어 피크로(40)
>
> ...Miss
>
> > 트랩 타격
>
> **명칭 변화:** 열려 있는 보물 상자

그만 두

> 특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[03]

QUEST: 하얗게 둥실둥실

나비의 중심을 알아보

고 세레네들 때문에...

비위:루우리 ↓, 세레네 ↓

나비는 어디로 갈까

특히 없이

뭔가 있었니?

특히 없이

입수:루비 스태프(50)

나비를 잡아

데리고 돌아가:RHYTHM-AT

Success!

귀중품 입수: 흰 나비

>그 후에 비창 실비아가 입수할 수 있다.

...Miss

???

내버려 두

어?

QUEST 소멸

QUEST:석조

조사

이제, 세레네들 건드리고 있어...

특히 없이

설마~

???

셀레네, 루우리, 떨어져!

특히 없이

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
이룰 수 없는 야망의 신체(베이 오른다우)pts.3500	cnt.102 , EXL , 6000pts. S	에스톳크(5)

출현:QUEST: 떨어지고 있는 책

> 떨어져 있던 책?

그만 두

어?

QUEST: 떨어지고 있는 책

입수:현자 나나이의 책(50)

QUEST 소멸

[04]

QUEST:석다타미

조건:첫회

루우리 것 같지만

?

시에라의 것이야

???

나는 아이 아니야

특히 없이

조건은 이후

특히 없이

큰 나무 동굴

3-5 巨樹の洞

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT
↑
[04]

[01]

EXEC:강제 이벤트

조건:[3-4]에서 온

이벤트 CG:WS 판 11 GBA 판 13. 나무 사이를 빠져

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
허어 피 마스터(니체 Pipi, ViVi)pts.2000	cnt.92 , EXL , 3400pts. S	뢰신의 활(15)

QUEST:나무

무슨 사실?

특히 없이

많이 찾아냈네

비위:루우리+2

기분 탓이야

???

루우리에 부탁

비위:루우리+2

JUST-AT"저격"

Success!

입수:고 콜리의 사실(10)

보너스:나이스 샷 ★ 2000pts.

...Miss

???

세레네에 부탁

비위:세레네+1

위상 변화:세레네 MAXHP-5%

셀레네, 괜찮아?

안부:세레네+1

나무 열매는?

안부:???

엉덩이는 괜찮아?

안부:세레네 − 3

적이 숨어 있었는지

특히 없이

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
나무에 박힌 괴조 pts.1500	cnt.64 , EXL , 2200pts. A	계란(5)

포기한

가?

QUEST 소멸

QUEST:계란

조건:첫회

가지고 가

입수:계란(5)

필요 없어

특히 없이

조건은 이후

특히 없이

[02]

QUEST: 끈적거리는 바닥

균류가 생성됨

특히 없이

아이는 몰라 좋은

기분:루우리 – 2

달콤하고 맛있어

비위:피아 – 2, 루우리 – 1

거겠지?

특히 없이

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
끈적거리는 군단 pts.1500	cnt.52 , EXL , 2600pts. S	슬라임 공(15)

명칭 변화:균사 바닥

QUEST:균사 바닥

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
땅을 기어다녀자 pts.2000	cnt.92 , EXL , 3400pts. S	고 콜리의 사실(10)

QUEST: 큰 둥근 구슬

COMMAND-AT" 서둘러 도망 쳐!"

Success!

보너스: 닥칠 벌이에서 도주. 2500pts.

명칭 변화:벌집

이동:[02]

...Miss

MAXHP-15%

QUEST:벌집

가져가

입수:벌집(3)

QUEST 소멸

태운

다???

그만 두

어?

QUEST: 끈적거리는 바닥

특히 없이

명칭 변화:균사 바닥

QUEST:균사 바닥

특히 없이

[04]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:플랑베르주(40), 오우거 블레이드(40), 가시 나무 채찍(40), 허어 피크로(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

QUEST:돌(TP 무)

특히 없이

QUEST:벽의 균열

DASH-AT"B 연타"

Success!

출현:M:바위 문 저쪽으로

보너스:암벽을 파괴!3000pts.

...Miss

???

MOVE:바위 문 저쪽으로

이동:[02]에

3-6 木 組 み の 足 場

MAP

[01]—[02]→ NEXT

[01]

QUEST:리스

QUEST 출현 조건:[02]에 한번도 본 적이 있는

확실하게 귀여운

특히 없이

정말 루우리는 귀여운

비위:루우리+2

피아의 더 귀엽

고 비위:피아+2, 루우리&세레네 – 1

그거, 다람쥐라는 거야?

안부:피아 – 1

적 카!?

안부:세레네 – 1

붙잡는다:COMMAND-AT

Success!

?

...Miss

특히 없이

그만 두

어?

QUEST 소멸

MOVE:[02]

강제 AT:COMMAND-AT"손을 잡는다"

Success!

보너스: 떨어질 뻔한 시에라를 구출 2000pts.

...Miss

???

치사하게

비위:세레네 – 1

모두 조심하

특히 없이

이동:[02]에

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
네루에 흑룡족의 후예(그로후)pts.3000	cnt.81 , 3 , 5200pts. 비룡의 날개(5)	

>리자드 맨계를 마지막으로 넘어뜨리고 응원 플래그를 취하는 것도 있다

QUEST: 빛나는 지엽

시에라께

안부:시에라+2
세레네께
안부:세레네+2
루우리
비위:루우리+2
피아께
안부:피아+2
내버려 두
어?
위상 변화:전원 MAXHP+10, STR+1, MGC+1, AGL+1, VIT+1
보너스:마나 우이스프 발견!3000pts.
명칭 변화:세이 세이로 한 지엽
QUEST:세이 세이로 한 지엽
특히 없이
콜로니 흔적
3-7 コロニー跡
MAP
[03]→ NEXT
|
[01]—[02]
[01]
QUEST:계란의 카라
알아보
특히 없이
그만 두
특히 없이
명칭 변화:고대 비룡의 새싹
QUEST:고대 비룡의 새싹
특히 없이
QUEST:담쟁이 덩굴
조건:첫회
소우은 보이지 않는
특히 없이
시에라는 만물
특히 없이
담쟁이 덩굴을 뺀다:DASH-AT(담쟁이 덩굴을 제친다)《 ↓ 연타 》
Success!
상태 변화:전원 STR+1, MAXHP-5%
입수 잠 담쟁이 덩굴(25)
보너스:담쟁이 덩굴이 인쯔코발키 성공 1000pts.
명칭 변화:담쟁이 덩굴 조각
...Miss
위상 변화:전원 MAXHP-5%
그만 두
특히 없이
조건:2 번째
아이라고 생각하지만
비위:루우리 – 3
루우리의 나이 몇살?

특히 없이

네네...

비위:루우리 – 2

미안해요

???

조건은 이후

특히 없이

QUEST:담쟁이 덩굴 조각

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
맹수 사용 루드(루드)pts.2000	cnt.72 , 3500 , 3pts. S	현자 나나이의 책(10)

>리자드 맨계를 마지막으로 넘어뜨리고 응원 플래그를 취하는 것도 있다

QUEST:고대 비룡의 새싹

조건:첫회

알아보

고 입수:허어 비의 날개(10)

그만 두

고 2 번째 이후의 조건에 영향

조건:2 번째. 첫회에서 조사한

특히 없이

조건:2 번째와 첫회에서 조사하지 않은

집락?

???

지금도 남아 있구나

특히 없이

그것에 해도 널리..

???

조건:3 번째 이후, 첫회에서 조사하지 않은

확실히 이상한

기분:루우리 – 1

>이 선택 사항은 몇번이나 나와서, 루우리의 신뢰도와 선호도를 끝까지 떨어뜨릴 수 있다

그렇구나

특히 없이

유명한 계란의 노래인데

특히 없이

MOVE:안으로 나아간다

이동:[03]으로

[03]

QUEST:고대 비룡의 새싹

조건:첫회

알아보

고 적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
껍질에 숨고 딱정 벌레(ENEMY)pts.1500	cnt.45 , EXL , 2700pts. S	고 콜리의 사실(10)

그만 두

특히 없이

조건:2 번째 이후

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:오우거 블레이드(40), 가시 나무 채찍(40), 허어 피크로(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

큰 나무 꼭대기

3-8 巨 樹 の 頂

MAP

```
    [05]
     |
    [04]
     |
[01]—[02]—[03]
```

[01]

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
하늘을 떠도는 자 pts.2000	cnt.54 , EXL , 3700pts. S	비룡의 날개(5)

QUEST: 예쁜 깃털

루우리과 피아에게 부탁

> **귀중품 입수,** 극락조의 하네
> **보너스:**극락조의 하네를 입수!2000pts.
> **출현:**MOVE: 내린다
>
> 다음의 엘렌 디어에서 이벤트 CG 가 발생하게 된다.

자기가 뜨는

> **귀중품 입수,** 극락조의 하네
> **보너스:**극락조의 하네를 입수!2000pts.

그만 두

> 어?

MOVE:유적으로 올라가
이동:[04]에

MOVE: 내린다
이동:[03]으로

[03]

특히 없이

[04]

MOVE:유적의 최상부에
이동:[05]에

MOVE: 돌아가
이동:[02]에

[05]

EXEC:인페르노 스 출현!
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
덴류/린드 우룸(Lindwurm)pts.8000	cnt.102 , 3 , 14100pts. S	스톰 부산 링가(1)

>위는 세레네와 루우리으로 아이템은 박쥐 군 2 호 뢰신의 활

>WS 판:전투 전에는 6000pts.라고 표시되지만 실제로는 8000pts.

>참고:고 죽음 디자레스타 LV3 544 손상

>참고:세레네 박쥐 군 2 호 400 데미지

이벤트 CG:밀피유 구출?(WS 판 12, GBA 판 14)

참고 클리어 평가

클리어 턴 150 C

소지 아이템 15 S

비위 캐릭터 2 B

Score 445857pts.

TP 4

클리어 턴 114 A

소지 아이템 15 A

비위 캐릭터 3 A

SCORE 396000pts.

TP 6

前 エレンディア
Chapter.4 전 엘렌디어

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
- 「特 に な し」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
  특이 사항 없음
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

엘렌디어 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

루우리와 피아의 집

[03]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

이동:[01]에

[01]

QUEST:테이블 위

명칭 변화:빵

QUEST:빵

잡

고 입수:빵(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:피아

특히 없이

MOVE:2 층 루우리의 방으로
이동:[02]에

MOVE:밖에 나가
이동:[03]으로

[02]

QUEST:기억의 책

세이브 수 있다

QUEST:코코

Chapter.3-8 로 극락조의 하네 입수 시에 "루우리과 피아에게 부탁"을 선택한 경우 목욕의 말을 듣는. 들은 직후 전 QUEST 를 무시하고 운디네의 샘에 직행하지 않으면 CG 추가가 불가능하다.

MOVE:1 층 피아의 방으로
이동:[01]에

장로의 집

[01]

QUEST:레 디어
조건:처음
입수:성자의 창(50)
>동료 모두의 신뢰도가 관계?혹은, 엑셀이 토도메를 쓴 횟수가 영향?
조건은 이후
특히 없이

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
네
이동:[02]에
아직
특히 없이

픽시아의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:나무 그늘
QUEST 소멸

QUEST:나무 그늘에서 움직이는 것
QUEST 출현 조건:밀레네와 대화한
QUEST 소멸
집 속 미레ㅡ네에서 귀걸이를 받게 된다

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:밀레네
조건:모랑 보이지 않
는 출현:[01]에 나무 그늘에서 움직이는 것
조건:모랑을 발견한&처음
입수, 피어스(25)
조건:기타
특히 없이

QUEST:카일
QUEST 출현 조건:지역 선택시에 랜덤으로 출현
조건:첫회
는
귀중품 입수:매 장대
아니요
???
조건:기타
특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[01]에

[03]

QUEST:루우리
특히 없이

QUEST:길
조건:매 장대 소지&비크은 소지
귀중품 입수:비크
조건:기타
특히 없이

QUEST:모란
조건:앨런 인형을 가진
앨런 인형을 줄
기분이:시에라 – 2, 다르다+1
그만 두
특히 없이
조건:기타

○ 특히 없이

호빗의 대장간

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:카피
조건:첫회

특히 없이

조건:2 차&칼 소지&선더 오닉스 소지
입수:선더 블레이드(50)
조건:기타

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[02]에

수정 동굴 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:동굴 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:리츠
조건: 흰 나비를 소지

흰 나비를 건네준다.

다음의 엘렌 디어에서 비창 실비아를 받기 위해 필요

MOVE:마도 길드에
이동:[03]으로

[03]

QUEST:클로드

특히 없이

QUEST:시에라

조건:첫회

함께 공부하고 싶네

비위:시에라+3

마법이 재밌냐?

특히 없이

흥미 없어...

비위:시에라 - 3

조건은 이후

특히 없이

MOVE:마도 길드를 나온다

이동:[02]에

MOVE:안쪽 방으로

이동:[04]에

[04]

QUEST:소아라

조건:전 Chapter 의 엘렌 디어에서 달빛 풀과 코ㅡ렐 가지의 지팡이를 건넨&황금 계란을 소지

입수:달빛의 지팡이(50)

조건:기타

특히 없이

QUEST:나나

QUEST 출현 조건:지역 선택시에 랜덤으로 출현

특히 없이

MOVE:앞의 방으로 돌아가

이동:[03]으로

[05]

특히 없이

운디네의 샘

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:노노

특히 없이

QUEST:땅

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

조건:목욕의 이야기를 들은 후에 직행한 이

> **벤트 CG:**매혹의 목욕 장면 1
> **비위:**피아&루우리 – 4

QUEST:뮤 테

특히 없이

QUEST:루루

특히 없이

평온의 오솔길

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:세레네

특히 없이

QUEST:고 콜리의 사실

고 콜리의 열매를 주워

> **입수:**고 콜리의 사실(10)
> **QUEST 소멸**

그만 두

> 특히 없이

QUEST:레베카

특히 없이

[02]

QUEST:레이 최

조건:버셋 대전을 아직 소지와 버셋을 3 개 소지&GBA 판, 첫회

귀중품 입수: 작은 고둥

조건:○ ○ ○ 버셋을 소지

○ ○ ○ 버셋을 주

는 입수:쇠석(5)

그만 두

특히 없이

조건:버셋을 2 개 이하 소지

버셋을 주

는 입수:바나 난 열매(?)

그만 두

특히 없이

QUEST:상품

특히 없이

Chapter.4 가라앉는 예지와 유산
沈 み ゆ く 叡 智 と 遺 産

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特 に な し」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

4-1 바닥 동굴

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:주위의 경관

- **명칭 변화:**붕괴한 발판

QUEST:붕괴한 발판

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
동굴에서 꿈틀거리는 슬라임(ENEMY)pts.1000	cnt.78 , 3 , 1600pts. S	슬라임 공(15)

QUEST:땅

조건:첫회

잡는다(잡지)(GBA 판:벌레 잡기)《 → → ↓ A》

Success!

귀중품 입수:칼 네아밧타

보너스: 도망치다 메뚜기를 포획!2000pts.

...Miss

???

그만 두

어?

조건은 이후

특히 없이

[03]

QUEST:천장

명칭 변화:물 방울 천장

QUEST:물 방울 천장

특히 없이

4-2 가라앉아 가는 섬

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

EXEC:강제 이벤트

이벤트 **CG**:?

QUEST:암벽

흠뻑 젖음...:마도서가 물 젖은 마도서 빵이 젖은 빵이다.

명칭 변화:이끼 낀 암벽

QUEST:이끼 낀 암벽

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
여울을 기어가는 딱정 벌레(ENEMY)pts.1500	cnt.114 , EXL , 2400pts. A	고 콜리의 사실(5)

QUEST:암벽

조건:첫회

가지고 가
귀중품 입수:돌멩이
보너스:돌멩이를 구하♪ 500pts.
그만 두
어?

조건은 이후
특히 없이

QUEST:호
명칭 변화:물고기가 비친 포인트
QUEST:물고기가 비친 포인트
낚시를 하
는 JUST-AT(율리다)
Success!
>칼 네아밧타을 가지고 있지 않은 경우에 따라 보라매 상이 된다
귀중품 입수:생선
보너스: 훌륭하게 물고기를 낚다!4000pts.
명칭 변화:호
...Miss
???
그만 두
어?
QUEST:호
특히 없이

[03]

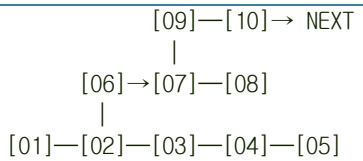
QUEST:보물 상자
조건:처음
떠라:트랩 발동!!COMMAND-AT(투게토바스)《 ↓ ↓ ← → A》
Success!
기분:전원+1
보너스:뱀을 물리친다!3000pts.
...Miss
비위:전원!)1
보물 상자가 파괴된다
그만 두
특히 없이

조건:2 차&보물 상자가 파괴되지 않은
열
입수:운명의 타로(5)
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자
그만 두
특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자
특히 없이

4-3 칼네아 지구

MAP



[01]

QUEST:수면을 떠다니는 물건

집

어 귀중품 입수, 라라는 경전
보너스:수면에 뜬 경전을 입수 1500pts.

>보너스의 분은 교전이 아니라 경전이 되고 있습니다.

명칭 변화: 흔들리는 수면

그만 두

어?

QUEST: 흔들리는 수면

특히 없이

[02]

QUEST:보물 상자

보물 상자를 열

입수:에스 떡국(40), 플레임 위프(40), 버닝산(40)
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

MOVE:지붕을 건너가

이동:[06]으로

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
불량(ENEMY)1000 pts.77	cnt.EXL , 1700 , Spts. 고 콜리의 사실(10)	

QUEST:이시다 타미(TP 무)

특히 없이

QUEST:패널

모르겠어

???

시에라려나

???

피아 껄

> 녹슬은 열쇠 입수 후, 빛의 크레 스튜디오(15)를 입수

>크레스타를 모든 종 모으자면 불가피하다

세레네 것
기분:세레네 ↓
> 녹슬은 열쇠 입수 후 칠흑 큰낫(10)를 입수

루우리
기분:루우리!)1

로제, 집 될까
???

QUEST: 묵직한 문(TP 무)
명칭 변화:앙비시움 강의 문
명칭 변화:돌 층계 → 패널
QUEST:앙비시움 강의 문

특히 없이

[04]

QUEST:보물 상자(TP 무)
보물 상자를 열
귀중품 입수, 녹슬은 키
보너스: 녹슬 키를 입수 1500pts.
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자
그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

QUEST:보물 상자(←)
보물 상자를 열
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자
그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

QUEST:보물 상자(↓)
보물 상자를 열
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자
그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[05]

EXEC:강제 이벤트

돕는

기분:전원+1

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
루시퍼의 사역마(ENEMY)pts.2000	cnt.77 , EXL , 3500pts. S	별들의 모래 시계(10)

> 도와 주면,[4-6]에서 이리아의 하얀 활(50)를 얻을 수 있다.

내버려두

면 일향 만강:전원!)1

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
루시퍼의 사역마(ENEMY)pts.2000	cnt.77 , EXL , 3500pts. S	별들의 모래 시계(10)

> 도와 준 것이 아니다

[06]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
만족 왕 레이 검진(레이 검진)1500 pts.77	cnt.EXL , 2500 , Spts. 파워 리스트(15)	

QUEST: 낡은 문(TP 무)

조건은 녹슬은 열쇠를 소지

문을 열

[07]로 이동할 수 있게 된다

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

조건은 녹슬 키를 아직 소지

특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

[07]

EXEC:강제 이벤트

수위 상승!:[06]에 돌아오지 못할

QUEST:수면에 빛나는 물건

조사

시에라의 제안에 찬성

비위:시에라 ↑

보너스:마나 우이스프 발견!3000pts.

위상 변화:전원 MAXHP+10, STR+1, MGC+1, AGL+1, VIT+1

명칭 변화: 어둡고 작은 창

시에라의 제안에 반대

?

그만 두

어?

QUEST: 어둡고 작은 창

특히 없이

MOVE:돌 계단을 위로 올라가

이동:[09]에

EXEC:[08]로 이동하는

COMMAND-AT《 → → ↓ ↓ 》

Success!

보너스: 날아오는 화살을 피한다!2500pts.

...Miss

???

[08]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
저격수 부대(세실리아)pts.1500	cnt.126 , 1 , 2100pts. B	아ー바레스토(5)

>전투 후에 엘핀 보우가 손에 들어갈 것으로 평가 A 나 B 에서 떨어뜨리아ー바레스토을 따고 싶어.

입수:엘. 보우(40)

QUEST:어둠(TP 무)

귀중품 입수:수정 키

보너스:창고에서 수정 키를 입수 1500pts.

명칭 변화:창고

QUEST:창고

특히 없이

[09]

QUEST:문(TP 무)

조건:수정의 열쇠를 소지

[10]로 이동할 수 있게 된다

조건:수정의 열쇠를 아직 소지

특히 없이

QUEST:보물 상자

보물 상자를 열

입수:에스 떡국(40), 플레임 위프(40), 버닝산(40), 썬더 블레이드(40)

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[08]으로

[10]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
은 방울 바람(ENEMY)pts.3000	cnt.106 , EXL , 5300pts. S	우이룸의 날개(3)

>돌풍으로 건너뛸 것으로,[08]로 이동

MOVE:NEXT

COMMAND-AT(캐치)

Success!

보너스:나이스 캐치!2000pts.

귀중품 입수, 골렘 설명서

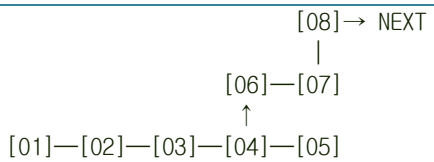
>3-3 은 지역이 많아 세이브까지 길다. 가급적 실패하지 않도록 하겠다.

...Miss

???

4-4 콜로세움

MAP



[01]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:프래임 위프(40), 버닝산(40), 썬더 블레이드(40), 엘핀 버슈보(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

QUEST:주위의 건물

특히 없이

[02]

QUEST: 늘어진 밧줄

오른쪽의 끈만 당기

입수:바나 난 열매(5)
명칭 변화:새 밧줄
출현:QUEST:종이 조각

- 가운데 줄을 그

위상 변화:엑셀 MAXHP-5%
명칭 변화:새 밧줄
출현:QUEST:종이 조각

- 왼쪽의 로프를 끌다:DASH-AT(도망 쳐!)《 ← 연타 》

Success!

보너스:킬러 비에서 도주. 3000pts.
명칭 변화:새 밧줄
출현:QUEST:종이 조각
출현:QUEST:킬러 비의 둥지

...Miss

위상 변화:전원 MAXHP-15%
출현:QUEST:종이 조각
출현:QUEST:킬러 비의 둥지

- 그만 두

특히 없이

QUEST:새 밧줄

조건:첫회

일단, 주워 두

고 귀중품 입수:밧줄
보너스:밧줄을 주웠다!2000pts.
명칭 변화:밧줄이 있었던 곳

필요 없어

특히 없이

조건은 이후

특히 없이

QUEST:밧줄이 있었던 곳

특히 없이

QUEST:킬러 비의 둥지

QUEST 출현 조건:왼쪽의 밧줄을 끌었다

갖고 가

입수:킬러 비의 둥지(3)
QUEST 소멸

태운

보너스:킬러 비의 둥지를 소각 1500pts.
QUEST 소멸

그만 두

어?

QUEST:종이 조각

QUEST 출현 조건:밧줄을 뺀

귀중품 입수, 트랩 메모 1
보너스:메모를 주웠다!500pts.
QUEST 소멸

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
푸른 풀(전체)pts.3500	cnt.103 , EXL , 6200pts. S	블루 본 바(3)

>시에라 프레이 스콜에서 약 970 데미지

>스톰 부산 링가이 있다면 여기서 피어에 쓰는 것도 좋다.

[04]

QUEST:타르

조건:해머 소지&1 회

타르를 부수

고 입수:바나 난 열매(10)

명칭 변화:타르의 잔해

그만 두

특히 없이

조건:기타

?

QUEST:타르의 잔해

특히 없이

MOVE:계단을 밟고 위로

이동:[06]으로

[05]

QUEST:쇠사슬에 짓눌린 칼

개의치 않고 검을 취한

비위:피아!)1

DASH-AT

Success!

입수:참철 검(5)

위상 변화:MAXHP-15%

명칭 변화, 갈라진 쇠사슬

...Miss

???

피아에 맡기는

문안:피아 ↑

COMMAND-AT

Success!

입수:참철 검(10)

>꼭 입수하고 싶은 곳.

명칭 변화, 갈라진 쇠사슬

...Miss

???

그만 두

어?

[06]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
콜로세움의 용사(듀란)pts.1000	cnt.59 , EXL , 1700pts. S	미스릴의 검(5)

수위 상승!:[04]에 돌아오지 못할

QUEST:투기장의 상

손을 넣어 봐

위상 변화:엑셀 STR+3, MGC+3, AGL+3, VIT+3

보너스:군신 레우스의 축복을 얻는다!!15000pts.

비위:전원 ↑

명칭 변화:사자의 상

로제를 넣어 봐

위상 변화:엑셀 MAXHP-5%

비위:시에라 ↓

그만 두

특히 없이

QUEST:사자의 상

특히 없이

[07]

QUEST:타르

조건:해머 소지&타르에 파괴

탈을 부수

고 입수:브래드 한구(50)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

MOVE:밖에 나가

이동:[08]으로

[08]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
칼네앙발뎃츠(갈닛츠)pts.2500	cnt.87 , 3 , 4200pts. S	수육(10)

QUEST:콜로세움

특히 없이

MOVE:콜로세움 안에 돌아온다

이동:[08]으로

4-5 아우라의 하얀 대지

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

MOVE:[02]

조건은 최초

출현:팻말

○에 이동한 입

수:바나 난 열매(5)

출현:조각

X에 이동하는

위상 변화:전원 MAXHP-10%

출현:조각

그만 두

특히 없이

조건은 이후

이동:[02]에

QUEST:조각

귀중품 입수, 트랩 메모 2

보너스:메모를 주운 500pts.

QUEST 소멸

QUEST:팻말

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
하얀 대지에 사는 비룡(ENEMY)pts.2000	cnt.10 , 0 ,???pts. A	비룡의 날개(3)

QUEST:땅

조건:첫회

잡

고 귀중품 입수: 흰 광석

보너스:광석의 파편을 주운 2000pts.

그만 두

어?

조건은 이후

특히 없이

QUEST:박하 풀

민트 풀을 뽑다

귀중품 입수:에레미나밍토

보너스:박하를 떼낸 2000pts.

QUEST 소멸

그만 두

어?

[03]

QUEST: 어둡고 작은 창

조건:첫번째

세레네 모습 보고 와요

특히 없이

돌멩이를 던진다:JUST-AT

Success!

보너스:나이스 스트라이크!1500pts.

출현:서양 달린 박쥐

...Miss

???

내버려 두

특히 없이

조건은 이후

특히 없이

QUEST:서양 달린 박쥐(TP 무)

잡는다:JUST-AT

Success!

입수:박쥐 군 3 호(5)

보너스:박쥐를 포획, 3000pts.

>꼭 잡고 싶어

...Miss

???

일도 양단하다

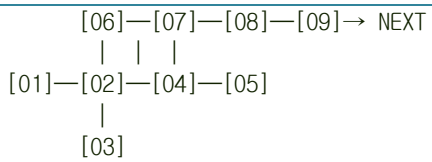
???

내버려 두

어?

4-6 크레몽느 교구

MAP



[01]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:버닝산(40), 썬더 블레이드(40), 엘핀 버슈보(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

QUEST:주위의 경관

특히 없이

[02]

QUEST:수면에 뜨다 병

QUEST 출현 조건:이 지역에 온지 20 턴이상&?턴 다음

주워

귀중품 입수:투명한 옆머리

보너스: 밀려온 병을 주운 1500pts.

개의치 않고 열

비위:피아 ↓

귀중품 입수, 퓌레의 악보

보너스:퓌레의 악보를 발견!1500pts.

>사운드 모드가 추가된다.

그만두자

기분이:피아 ↑

명칭 변화: 흔들리는 수면

멀리 던진

다???

내버려 두

어?

QUEST: 흔들리는 수면

특히 없이

MOVE:더 높은 지구

이동:[06]으로

MOVE:더 낮은 지구

이동:[03]으로

[03]

EXEC:강제 이벤트

조건:운디네를 도운&첫회

이벤트 **CG**:???

조건:이벤트 CG 를 본&수 턴이 경과한 후의 첫회

입수:이리아의 하얀 활(50)

조건:기타

특히 없이

[04]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
골 타니아 도적단(바루 로사)pts.1500	cnt.78 , EXL , 2600pts. S	파워 리스트(15)

MOVE:지붕을 건너가

이동:[07]에

[05]

QUEST:보물 상자(TP 무)

조건:[04]에서 온

보물 상자 앞의 벽이 있는 접근하지 않는다.

명칭 변화:보물 상자를 본다

조건:[08]에서 온

(명칭은 "보물 상자를 조사"에 되고 있다)

입수:황금의 열쇠
보너스:황금의 열쇠를 입수!1500pts.
QUEST 소멸

QUEST:보물 상자를 본다

특히 없이

[06]

EXEC:강제 이벤트

조건:골렘 설명서를 소지

패스워드를 입력:PASSWORD-AT(패스워드)《 ↑ ↓ ↑ → 》

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
슬픈 테이마ー즈(레이카 미스 티)pts.1500	cnt.48 , EXL , 2700pts. S	불류의 로드(5)

개의치 않고 싸우다

???

달아나

는 이동:[02]에

조건:골렘 설명서를 소지

?

QUEST:주위의 경관

특히 없이

QUEST:황금의 문(TP 무)

조건:황금의 열쇠를 소지

> [07]으로 가게 된다

조건:황금의 열쇠를 아직 소지

> 특히 없이

[07]

QUEST:보물 상자(TP 무)

조건:[04]에서 온

> 보물 상자 앞의 벽이 있는 접근하지 않는다.
>
> **명칭 변화:**보물 상자를 본다

조건:[06]에서 온

> (명칭은 "보물 상자를 조사"에 되고 있다)
>
> **귀중품 입수,** 성배
> **보너스:**성배를 입수!3000pts.

QUEST:보물 상자를 본다

특히 없이

[08]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
트레저 헌터 Z(제노)pts.1500	cnt.78 , EXL , 2600pts. S	미스릴의 검(5)

>외 참고:78,0,2400, A,던 불안 해머(3)

MOVE:지붕을 타고 나아가다

[05]에

[09]

EXEC:강제 이벤트

조건:골렘 설명서를 소지

> 패스워드를 입력:PASSWORD-AT(패스워드)《 ↑ ↓ ↑ → 》
>
> > 골렘 소멸
>
> 개의치 않고 싸우는
>
> > **적 출현:**명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
와이즈 근제 골렘(ZK!)III)pts.2500	cnt.44 , EXL , 4600pts. S	쇠석(10)

조건:골렘 설명서를 소지

> ?

QUEST:종이 조각

귀중품 입수, 트랩 메모 3
보너스:메모를 주운 500pts.
QUEST 소멸

4-7 미제루 브리지

MAP

[01]—[02]→ NEXT

[01]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:에스 떡국(40), 플레임 위프(40), 엘핀 버슈보(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
빨간 와이즈(와이즈)pts.4000	cnt.114 , EXL , 7200pts. S	레드 바이 파(3)

물론이야

기분:루우리 ↑

보너스:마족의 개심에 성공!1000pts.

그것은 안 될

보너스:마족의 단죄 완료 3000pts.

4-8 프뢰벨 대성당

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]
↑
[05]

[01]

특이 사항 없음

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
요소 사용자(모니카)1500 pts.52	cnt.EXL , 2700 , Spts)불류의 로드(5)	

QUEST:벽의 석상

명칭 변화:여신 군상

QUEST:여신 군상

조건:조사한 때에 120 턴 미만&첫회

뛰어다니다.:DASH-AT(대점프)

Success!

이동:[4-9]에

...Miss

위상 변화:세레네 이외의 MAXHP-5%

이동:[05]에

[03]

QUEST:천사 군상

특히 없이

[04]

EXEC:인페르노 스 출현!

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
타락 천사/아크 엔젤(Ac.Angel)pts.8000	cnt.77 , 3 , 14400pts. S	성장 앙칼지아(1)

>파워 리스트를 사용한 뒤에 박쥐 군 3 호나, 참철 검을 사용하면 쉽게.

참고 클리어 평가

클리어 턴 138 턴 B

소지 아이템 15 개 S

비위 캐릭터 3 명 A

Score 602986pts.

TP 6

4-9

MAP

[03]→[04]—[05]—[06]
|
[02]
|
[01]

[01]

QUEST:천사상

비위:전원 ↓

[02]

QUEST:천사상

비위:전원 ↓

[03]

QUEST:천사상

조건:(4-8)Map.03 에서 천사 군상을 조사하고 있는 경우는 이벤트 변화

- 보석을 따와서
  - 시에라에게 줄
    - **기분:**시에라 ↑
  - 세레네에게 줄
    - **기분:**세레네 ↑
  - 루우리에게 줄
    - **기분:**루우리 ↑
  - 피아에게 줄
    - **기분:**피아 ↑
  - 로제에게 주
    - 특히 없이
  - 안 준다
    - 특히 없이
- 그대로 돌아와
  - 특히 없이

[04]

QUEST:거대한 책

그림이 많은 페이지
- **비위:**루우리 ↑, 피아 ↓

글만 페이지
- **비위:**피아 ↑, 루우리 ↓
- 깬 페이지를 입수. Chapter.5 전 엘렌 디어에서 "금 저주 세네카·쿠이"가 입수 가능

마방진의 페이지
- **비위:**시에라 ↑, 피아 ↓
- 깬 페이지를 입수. Chapter.5 전 엘렌 디어에서 "금 저주의 파업·레네"가 입수 가능

글씨가 적은 페이지
- **비위:**세레네 ↑

스스로 결정을

깬 페이지를 입수. Chapter.5 전 엘렌 디어에서 "금 저주 쿠레 네・메토"가 입수 가능

[05]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
바구니 안의 괴조(ENEMY)pts.	–	

QUEST: 큰 물체

명칭 변화:거대한 책장에 변화

QUEST:거대한 책장

특히 없이

MOVE:GO!!

점프한다:DASH-AT(대점프)

Success!

이동:[06]으로

...Miss

위상 변화:세레네 이외의 MAXHP-5%

이동:[4-8][05]에

[06]

QUEST: 큰 물체

명칭 변화:거대한 책장에 변화

QUEST:거대한 책장

문헌만 가져가

귀중품 입수:"옛 길 키토 문서"를 입수

MOVE:서고를 탈출했다

이동:[4-8][01]에

Chapter.5 전 엘렌디어 (前 エレンディア)

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿(천사가 잠든 관)」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
- 특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

엘렌디어 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

루우리와 피아의 집

[03]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[01]에

[01]

QUEST:테이블 위
명칭 변화:빵

QUEST:빵
잡
고 입수:빵(10)
QUEST 소멸
그만 두
특히 없이

MOVE:2 층 루우리의 방으로
이동:[02]에

MOVE:밖에 나가
이동:[03]으로

[02]

QUEST:기억의 책

세이브 수 있다

QUEST:루우리

QUEST 출현 조건:에레미나밍토을 소지&세레네와 시에라와 대화 후부터 수 턴 경과?

목욕 정보가 들어라

QUEST:코코

특히 없이

MOVE:1 층 피아의 방으로

이동:[01]에

장로의 집

[01]

QUEST:레 디어

특히 없이

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

네

이동:[02]에

아직

특히 없이

픽시아의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:밀레네

특히 없이

QUEST:카일

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[01]에

[03]

QUEST:길

특히 없이

QUEST:모란

특히 없이

호빗의 대장간

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:카피
조건:첫회

특히 없이

조건:2 차&검인지 자돌검을 소지&"은 광석"소지

검 무기로 가공

검을 모두 잃는다

입수:미스릴의 검(50)

자돌검에서 가공

자돌검을 모두 잃는다

입수, 파사의 영검(50)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[02]에

수정 동굴 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:동굴 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:리츠

특히 없이

MOVE:마도 길드에
이동:[03]으로

[03]

QUEST:클로드

특히 없이

QUEST:시에라

특히 없이

MOVE:마도 길드를 나온다
이동:[02]에

MOVE:안쪽 방으로
이동:[04]에

[04]

QUEST:소아라

특히 없이

QUEST:나나
QUEST 출현 조건:지역 선택시에 랜덤으로 출현

특히 없이

MOVE:앞의 방으로 돌아가
이동:[03]으로

[05]

특히 없이

운디네의 샘

[01]

EXEC:강제 이벤트

조건:루우리과 대화한

[02]에 대한 GO 에 Gf 가 출현

쓰러뜨리다:DASH-AT

이벤트 CG:17. 매혹의 목욕 장면 2

포기하

특히 없이

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:노노

특히 없이

QUEST:땅

특히 없이

[02]

QUEST:뮤 테

특히 없이

QUEST:루루

특히 없이

QUEST:샘물

QUEST 출현 조건:성배를 소지 소지 아이템이 14 미만

성배에 이어 보

면 입수:성수(5)

그만 두

특히 없이

평온의 오솔길

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:세레네

조건:에레미나밍토을 소지&Gf 에 조우하지 않은

QUEST 소멸

조건:기타

특히 없이

QUEST:고 콜리의 사실

고 콜리의 열매를 주워

입수:고 콜리의 사실(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:레베카

특히 없이

[02]

QUEST:레이 최

특히 없이

QUEST:상품

조건:생선을 소지하고 있는

생선을 주

는 입수:행복의 벨(20)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

Chapter.5 死なる者たち 죽은자들

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

5-1 멸망의 미래

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:벽돌 건물
조건:[03]의 나무를 조사하고 피아와 대화하지 않은
명칭 변화:폐 옥
조건:기타
아래, 폐가의 내용과 마찬가지

QUEST:폐 옥
조건:[03]의 나무를 조사하고 피아와 대화한 첫회
가까이 다가가
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
도적 랜디(랜디)pts.1000	cnt.48 , EXL , 1600pts. S	파워 리스트(15)

쐐기를 꽂아
일향 만강:세레네 ↑
보너스:시프를 퇴치!4000pts.
토리카에스
기분:루우리 ↑
귀중품 입수, 시프 자습서
보너스:시프 자습서를 받은 2000pts.
그런 것은 아무래도 좋은
기분:루우리 ↓
그만 두
어?
조건:기타
특히 없이

QUEST:나무 판자
조건:첫회
특히 없이
조건:두번째
집에 두고 왔었다고
비위:루우리 ↓
빼앗겼다!?
특히 없이
셀레네, 돌려줄 마
비위:세레네 ↓
명칭 변화: 낡은 팻말
QUEST: 낡은 팻말
특히 없이

[02]

QUEST:벽돌 건물
열어 보
면 입수:불꽃의 크레 스튜디오(15), 얼음의 크레 스튜디오(15), 천둥과 크레스타(15), 빛의 크레 스튜디오(15)
명칭 변화:폐 옥
그만두자
QUEST:폐 옥
특히 없이

QUEST:우물
명칭 변화:바닥에 물이 있는 우물
QUEST:바닥에 물이 있는 우물

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
피우는 술사 레빈(레빈)pts.1500	cnt.58 , EXL , 2700pts. S	은자 겔 태양의 책(10)

QUEST:벽돌 건물

명칭 변화:폐 옥

QUEST:폐 옥

특히 없이

QUEST:나무

조건:[02]의 "우물"를 조사해 첫회

- 그렇네
  - **비위:**피아 ↑
- 기분 탓이야
  - **기분:**피아 ↓
- 피아의 시선을 느끼는
  - **기분:**피아 ↑, 세레네 ↓
- **명칭 변화:** 탄 나무

조건:기타

- 특히 없이

QUEST: 탄 나무

특히 없이

QUEST:우물(TP 무)

출현:MOVE:우물 속으로

MOVE:우물 속으로

조건은 로프를 소지

- 줄을 매달
  - **이동:**[5-2]에
- 줄넘기하는
  - **비위:**루우리 ↑, 피아 ↓
  - 이후 선택 사항이 "줄을 매달"에만 된다
- 그만두
  - 고 이후의 선택 사항이 "줄을 매달"에만 된다

조건은 로프를 아직 갖고

- 우물에 뛰어들:JUST-AT(낙하)
  - Success!
    - **이동:**[5-2]에
  - ...Miss
    - **위상 변화:**엑셀, 시에라, 루우리, 피아 MAXHP-5%
    - **이동:**[5-2]에
- 세레네에 잡힐
  - **기분이...**세레네 ↓
- 그만 두
  - 특히 없이

5-2 순례의 길

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

EXEC:강제 이벤트

조건은 착지에 성공한

보너스:착지에 성공!2000pts.

QUEST:주위의 상경(TP 무)

특히 없이

QUEST: 빛나는 물건

QUEST 출현 조건: 어두운&첫회

이끼를 먹

는 귀중품 입수, 반짝 이끼

보너스:반짝 이끼를 떼낸 2500pts.

이끼를 먹

는 비위:시에라 ↓

그만 두

어?

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
내일의 양식을 구하는 자 pts.1500	cnt.88 , 3 , 2400pts. S	아랑의 키바(15)

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

QUEST:주위의 상경

QUEST 출현 조건: 어두운&첫번째

세레네 탓이야

기분:세레네 ↓

음..

특히 없이

로제, 뭔가 보여?

특히 없이

QUEST 출현 조건: 어두운&첫회 이후

특히 없이

[03]

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

어두워진다

- 더듬거리며 주위를 조사할
  - **기분:**피아 ↓, 세레네 ↓, 시에라 ↓
  - **위상 변화:**엑셀 MAXHP-5%
  - **명칭 변화:** 구르는 보물 상자
- 시에라의 마법으로 간신히
  - **명칭 변화:** 구르는 보물 상자

QUEST: 구르는 보물 상자

다시 보물 상자를 던진 명

- **칭 변화:**스위치 상자
- 밝아져

그만 두

- 어?

QUEST:스위치 상자

조건:첫번째

- 세레네 수밖에 없는
  - **기분:**세레네 ↑
  - 어두워진다
- 루우리 부탁
  - **비위:**루우리 ↑

조건은 이후

- 어두워진다
- **명칭 변화:** 구르는 보물 상자

5-3 공원 묘지 입구

MAP

```
        [03]→[5-5]
          |
[01]—[02]—[05]—[06]→[5-4]
          |
        [04]→[5-6]
```

[01]

특히 없이

[02]

QUEST:비석(TP 무)

명칭 변화:6 사제를 기리는 비석

QUEST:6 사제를 기리는 비석

다시 읽는

- 비석의 내용이 표시된다

그만 두

- 특히 없이

MOVE:북 굴의 공원 묘지 입구에

이동:[03]으로

MOVE:남 굴의 공원 묘지 입구에

이동:[0]에

[03]

QUEST:불가사의한 꽃

꽃을 보자

선제 공격

시에라의 마법으로 공격:RHYTHM-AT

비위:시에라 ↑

Success!

보너스:요화를 소각!3000pts.

...Miss

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
인간 쿠이 식물(ENEMY)pts.1000	-	

세레네의 큰낫에서 공격:JUST-AT

비위:세레네 ↑

냄새를 맡을

상태 변화:엑셀 MAXHP-5%

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
인간 쿠이 식물(ENEMY)pts.1000	-	

그만 두

특히 없이

QUEST 소멸

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

[04]

QUEST:천장

나?

특히 없이

세레네의 것?

특히 없이

로제의 것?

특히 없이

우리를 속였구나!

기분:세레네 ↓ ↓

어쩐지 그런 날개가...

비위:세레네 ↓, 피아 ↓

세레네를 믿는

눈치:세레네 ↑

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
날개 있는 자들(메일 세티, 리디아)pts.1500	cnt.52 , 3 , 2600pts. 실우아ー 문(5)	

출현:보물 상자

QUEST:보물 상자

열어 보

면 입수:실우아ㅡ 문(10)

그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[05]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
공원 묘지에 자리 마물(ENEMY)pts.1500	cnt.52 , 3 , 2600pts. 브리트라 뱀 채찍(5)	

>브리트라 뱀 채찍은 능력 향상을 위하꼭 입수해 두고 싶다.

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수, 파사의 영검(40), 크리스털 랑스(40), 미 스릴의 검(40), 불류의 로드(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

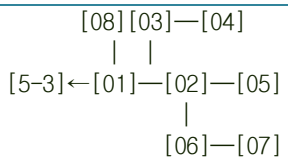
특히 없이

[06]

특히 없이

5-5 북쪽 굴의 공원 묘지

MAP



[01]

QUEST:이의 문

명칭 변화:이의 결계

QUEST:이의 결계

자, 렛츠 고

특히 없이

잘 다녀오

특히 없이

시에라 먼저 잘

특히 없이

출현:MOVE:동굴 속으로
이동:[08]으로

[02]

QUEST:쿠이(TP 무)

말뚝을 박다:DASH-AT(쿠이를 친다)《 ↓ 연타 》

Success!

기분:루우리 ↑, 세레네 ↑
보너스:1 번째 입력 완료!2000pts.
명칭 변화: 맞은 쿠이

...Miss

???

내버려 두

특히 없이

QUEST: 맞은 쿠이

특히 없이

MOVE:무덤을 올라가
이동:[03]으로
MOVE:암벽에 뚫린 굴 속에
이동:[06]으로

[03]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수, 파사의 영검(40), 칠흑 같은 오가마(40), 썬더 체인(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE: 돌아가
이동:[02]에

[04]

QUEST:비석(TP 무)

>제논 『 Xenon』

>...종말의 사제

>아슥스보다 불꽃이 뛰어나

>이듀나에는 천둥으로 떨어져

>로키느스보다 얼음이 떨어진

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
제논의 사도(ENEMY)pts.1500	cnt.88 , EXL , 2600pts. S	쇠석(10)

위상 변화:전원 MGC+1
귀중품 입수:X 출신 엥크
보너스:X 출신 엥크를 입수 1000pts.
명칭 변화:제논의 비석

QUEST:제논의 비석(TP 무)

그만 두

특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

QUEST:쿠이(TP 무)

말뚝을 박다:DASH-AT(쿠이를 친다)《 ↓ 연타 》

Success!

보너스:2 번째 입력 완료!2000pts.
명칭 변화: 맞은 쿠이

...Miss

???

내버려 두

특히 없이

QUEST: 맞은 쿠이

특히 없이

[05]

QUEST:비석(TP 무)

>로키느스 『 Lokinus』

>혼돈의 사제

>제논보다 불꽃이 뛰어나

>제논에는 천둥으로 떨어져

>이듀나에는 얼음이 떨어진

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
로키느스의 사도(ENEMY)pts.2000	cnt.86 , 3 , 3400pts. S	크리스털 랑스(10)

위상 변화:전원 MGC+1
귀중품 입수:L 출신 엥크
보너스:L 출신 엥크를 입수 1000pts.
명칭 변화:로키느스의 비석

QUEST:로키느스의 비석(TP 무)

그만 두

특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

[06]

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

조건:처음

여기도 카랏뽀인지

특히 없이

뭔가 남지 않을까

입수:불꽃 우에스파(10), 얼음 우에스파(10), 천둥의 우에스파(10), 빛의 우에스파(10)

투게토바스

특히 없이

조건:2 번째 이후

특히 없이

[07]

QUEST:비석(TP 무)

>아슥스 『 Askus』

>...원시 사제

> 튈보다 불꽃이 뛰어나

>제논보다 번개에 뛰어나

>유 밀보다 얼음이 뛰어난

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
아슥스의 사도(ENEMY)pts.2000	cnt.90 , EXL , 3500pts. S	미스릴의 검(15)

위상 변화:전원 MGC+1
귀중품 입수:A 출신 엥크
보너스:A 출신 엥크를 입수 1000pts.
명칭 변화:아슥스의 비석

QUEST:아슥스의 비석(TP 무)

그만 두

특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

QUEST:쿠이(TP 무)

말뚝을 박다:DASH-AT(쿠이를 친다)《 ↓ 연타 》

Success!

보너스:3 번째 입력 완료!2000pts.
명칭 변화: 맞은 쿠이

...Miss

???

내버려 두

특히 없이

QUEST: 맞은 쿠이

특히 없이

[08]

QUEST:쇠사슬에 짓눌린 칼

조건:첫번째

봉인을 푸는

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
검성 미제ㅡ루(미제ㅡ루)pts.2500	cnt.68 , EXL , 4300pts. 천사 칼로 지아(10)	

입수:진정·참철 검(5)

명칭 변화: 썩은 묘비

그만 두

특히 없이

조건:2 번째 이후

특히 없이

QUEST: 썩은 묘비

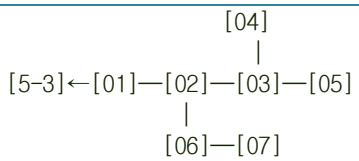
특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[01]에

5-6 남 굴의 공원 묘지

MAP



[01]

EXEC:강제 이벤트(랜덤으로 발생)

고드름 낙하:COMMAND-AT

Success!

회피

...Miss

위상 변화:전원 MAXHP-5%

QUEST:천장

QUEST 출현 조건:고드름 낙하

- , 특히 없이

QUEST:돌

QUEST 출현 조건:고드름 회피

입수:돌멩이

보너스:돌멩이를 구하♪ 500pts.

[02]

QUEST:무덤

조건:첫회

받아 놓

고 입수:은자 겔 태양의 책(50)

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
은자 겔테(카로네)pts.2500	cnt.48 , EXL , 4600pts. S	성 기리에의 책(10)

>성 기리에의 책 쪽이 강하다

안 되

특히 없이

조건:" 받아 둬"을 선택한 바 있다

특히 없이

조건:"안 되"를 선택한 것이 있는

독서를 좋아하는 사람이었다

비위:피아 ↑

마도서이야

기분:시에라 ↑

야한 책이야

기분:세레네 ↓

MOVE:암벽에 뚫린 굴 속에

이동:[06]으로

[03]

MOVE:동굴 속으로

이동:[04]에

[04]

QUEST:비석(TP 무)

>유 미르 『 Yumel』

>...창조의 사제

> 튈에는 불길에서 떨어져

>아슥스보다 번개에 뛰어나

> 튈보다 얼음이 뛰어난

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
유 미르의 사도(ENEMY)pts.1500	cnt.71 , 3 , 2600pts. S	크리스털 랑스(10)

위상 변화:전원 MGC+1
귀중품 입수:Y 출신 엥크
보너스:Y 출신 엥크를 입수 1000pts.
명칭 변화:유 미르의 비석

QUEST:유 미르의 비석(TP 무)

그만 두

특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

MOVE: 돌아가

이동:[03]으로

[05]

QUEST:비석(TP 무)

> 튈 『 Teul』

>...용기의 사제

>이듀나에는 불길에서 떨어져

>이듀나보다 번개에 뛰어나

>이듀나보다 얼음이 뛰어난

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
튈의 사도(ENEMY)pts.2000	cnt.70 , 3 , 3500pts. S	실우아ー 문(5)

위상 변화:전원 MGC+1
귀중품 입수:T 출신 엥크
보너스:T 출신 엥크를 입수 1000pts.
명칭 변화: 튈 표석

QUEST: 튈 표석(TP 무)

그만 두

특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

[06]

EXEC:강제 이벤트(랜덤으로 발생)

고드름 낙하:COMMAND-AT

Success!

회피

...Miss

위상 변화:전원 MAXHP-5%

QUEST:천장

QUEST 출현 조건:고드름 낙하

- , 특히 없이

QUEST:돌

QUEST 출현 조건:고드름 회피

입수:돌멩이
보너스:돌멩이를 구하♪ 500pts.

QUEST:보물 상자

조건:첫번째

보물 상자를 열

비위:피아 ↓
입수:칠흑의 오가마(40), 썬더 체인(40), 미 스릴의 검(40), 불류의 로드(40)
비위:루우리 ↑
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
불사한 자(ENEMY)pts.1000	cnt.99 , EXL , 1800pts. S	파사의 영검(15)

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

그만두자

기분이:피아 ↑, 루우리 ↓

조건:2 번째 이후

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[06]

EXEC:강제 이벤트(랜덤으로 발생)

고드름 낙하:COMMAND-AT

Success!

회피

...Miss

위상 변화:전원 MAXHP-5%

QUEST:천장

QUEST 출현 조건:고드름 낙하

- , 특히 없이

QUEST:돌

QUEST 출현 조건:고드름 회피

입수:돌멩이

보너스:돌멩이를 구하♪ 500pts.

QUEST:보물 상자

조건:첫번째

보물 상자를 열

비위:피아 ↓

입수:칠흑의 오가마(40), 썬더 체인(40), 미 스릴의 검(40), 불류의 로드(40)

비위:루우리 ↑

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
불사한 자(ENEMY)pts.1000	cnt.99 , EXL , 1800pts. S	파사의 영검(15)

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

그만두자

기분이:피아 ↑, 루우리 ↓

조건:2 번째 이후

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[07]

QUEST:비석(TP 무)

>이듀나 『 Iduna』

>...재생의 사제

>제논에는 불길에서 떨어져

>유 밀보다 번개에 뛰어나

>제논보다 얼음이 뛰어난

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
이듀나의 사도(ENEMY)pts.1500	cnt.86 , 3 , 2500pts. S	그라디우스(5)

>루너틱 메이덴을 마지막으로 넘어뜨리고 그라디우스을 취하고 싶은 곳.

위상 변화:전원 MGC+1

귀중품 입수:I 출신 엥크

보너스:I 출신 엥크를 입수 1000pts.

명칭 변화:이듀나의 비석

QUEST:이듀나의 비석(TP 무)

그만 두

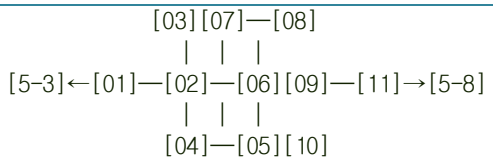
특히 없이

다시 읽는

비석의 내용 표시

5-4 지저호

MAP



[01]

EXEC:강제 이벤트(랜덤으로 발생)

COMMAND-AT

Success!

출현:돌

...Miss

위상 변화:엑셀 MAXHP-5%

QUEST:돌

귀중품 입수:돌멩이

보너스:돌멩이를 구하♪ 500pts.

QUEST 소멸

QUEST: 빛나는 문양(TP 무)(출현 조건이 있다)

가 보

면 이동:[5-7]에

그만 두

특히 없이

명칭 변화:심홍색의 제전에

QUEST:심홍색의 제전에

가 보

면 이동:[5-7]에

그만 두

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

호수에 들어가 본다:흠뻑 젖고 DASH-AT(부상)《 ↑ 연타 》

Success!

보너스:지저호에서 탈출!3000pts.

...Miss

비위:세레네 ↓

그만 두

특히 없이

출현:[01]에 " 빛나는 무늬"

QUEST:보물 상자(심홍색의 제전에 "L 출신 엥크"을 바친)

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수, 파사의 영검(40), 미 스릴의 검(40), 썬더 체인(40), 크리스털 랑스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[03]

QUEST:바닥에 비치는 것**(TP** 무**)**

명칭 변화:호수 밑바닥의 보물 상자

QUEST:호수 밑바닥의 보물 상자

특히 없이

QUEST:보물 상자**(**조건**:**아마 빛의 제전에 **"T** 출신 엥크**"**을 바친**)**

입수:마조 이ㅡ우은 종이**(50)**

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[04]

EXEC:강제 이벤트**(**조건**:**자감 색의 제전에 **"A** 출신 엥크**"**이나 **"X** 출신 엥크**"**을 바친**)**

보너스:마나 우이스프 발견**!3000pts.**

QUEST:바닥에 빛나는 물건

QUEST 소멸

QUEST:마나 우이스프

있

는 **위상 변화:**전원 MAXHP+10, STR+1, MGC+1, AGL+1, VIT+1

그만 두

어?

명칭 변화:땅

QUEST:땅

특히 없이

[05]

QUEST:아마 빛의 마법진**(TP** 무**)**

가 보

면 **이동:**[5-7]에

그만 두

특히 없이

명칭 변화:아마 빛의 제전에

QUEST:아마 빛의 제전에

가 보

면 **이동:**[5-7]에

그만 두

특히 없이

QUEST:호면

특히 없이

QUEST:땅

특히 없이

[06]

EXEC:강제 이벤트

아마 빛의 제전에 "T 출신 엥크"을 바쳐 있지 않다고 이동 불가. 원래의 위치에 놓아준다.

QUEST:호면

특히 없이

QUEST:암석(TP 무)(조건:자감 색의 제전에 A 출신 엥크 이외를 바친)

명칭 변화: 검은 돌

QUEST: 검은 돌

돌을 움직여 본다:DASH-AT(누른다)《 ← 연타 》

Success!

보너스:땅에 숨기는 계단을 발견!12000pts.

개의치 않고 나아가

이동:[5-9]에

돌을 되돌리

특히 없이

...Miss

???

그만 두

특히 없이

[07]

QUEST:호면

특히 없이

QUEST:자감 색의 마법진(TP 무)

가 보

면 이동:[5-7]에

그만 두

특히 없이

명칭 변화:아마 빛의 제전에

QUEST:자감 색의 제전에

가 보

면 이동:[5-7]에

그만 두

특히 없이

QUEST:땅에 꽂히는 칼(TP 무)(조건:자감 색의 제전에 "A 출신 엥크"이나 "I 출신 엥크"을 바친)

DASH-AT(검을 뽑다)《 A 연타 》

Success!

입수:드래곤 버스터(15)
보너스:검의 영입에 성공!3000pts.
명칭 변화:검이 있던 자리

...Miss

3 회 실패하자 드래곤 킬러의 무늬를 입수

QUEST:검이 있던 자리

특히 없이

[08]

QUEST:호면(TP 무)

특히 없이

QUEST:새 초록색 마법진(TP 무)

가 보

면 적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
엷은 어둠보다 안 나오자(ENEMY)pts.1500	cnt.57 , EXL , 2600pts. S	운명의 타로(3)

QUEST 소멸

그만 두

어?

QUEST:투석

RHYTHM-AT

50 회 연속 성공

보너스:30000pts.

...Miss

특히 없이

[09]

EXEC:강제 이벤트

자감 색의 제전에 "A 출신 엥크"을 바쳐 있지 않다고 이동 불가. 원래의 위치에 놓아준다.

[10]

QUEST:보물 상자

조건:시프 자습서를 가진

열어 보

면 시프 자습서를 쓴다:COMMAND-AT(마법 해제)

Success!

입수:운명의 타로

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

...Miss

특히 없이

그만 두

특히 없이

그만 두

특히 없이

조건:시프 자습서를 가지고 있지 않는

???

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[11]

EXEC:강제 이벤트

COMMAND-AT(회피)

Success!

특히 없이

...Miss

위상 변화:엑셀 MAXHP-5%

QUEST:천장

특히 없이

5-7 크리스탈 제전

MAP

맵 없음

[01]

QUEST:심홍색의 제전

"L 출신 엥크"가 정답

[02]

QUEST:아마 빛의 제전

"T 출신 엥크"가 정답

[03]

QUEST:자감 색의 제전

"A 출신 엥크"가 정답

>여러가지 이벤트가 있어 처음에는 A 출신 엥크 이외를 바치고 싶은 곳. X 출신 엥크가 추천.

5-9 저승으로 가는 문

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]

[01]

QUEST:땅

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
심연에 잠든 용(ENEMY)pts.2000	cnt.97 , 3 , 3300pts. 3	드래곤의 고기(10)

나도 들렸다

특히 없이

그러

?

나 아무 말도 하지 않

어?

시에라, 잘 고른?

안부:시에라 ↓

QUEST:얼음의 고드름

조건:첫회

베어 본다:JUST-AT

Success!

보너스: 비기 고드름을 베어 죽이는!4000pts.

비위:루우리 ↑

출현:고드름들의 조각

...Miss

특히 없이

만져 보

면 수 턴 경과

위상 변화:엑셀 MAXHP-5%

내버려 두

특히 없이

조건:2 번째 이후

특히 없이

QUEST:고드름들의 조각

들고 있어야
귀중품 입수, 마성의 고드름
보너스:마성의 고드름을 입수 2000pts.
QUEST 소멸
필요 없어
???

[03]

QUEST:얼음 덩어리

조건:첫회
음...
특히 없이
알겠니?
안부:시에라 ↑
시에라를 만들 수?
안부:시에라 ↑
빙수 만들 수 있을까
비위:루우리 ↑
조건:2 차
설마 아이템과!?
?
설마 적과!?
설마 얼음이나!?
안부:피아 ↓
맡겨!!JUST-AT
시에라의 마법에 녹여:JUST-AT
세레네의 낫으로 일도 양단:JUST-AT
루우리의 활과 화살로 사관이:JUST-AT
피아 기도로 녹여:JUST-AT
해 두자
조건:얼음 분쇄 성공
보너스:빙괴를 분쇄!3000pts.
명칭 변화:조각조각 된 얼음 덩어리
조건:얼음 분쇄 실패
특히 없이

QUEST:조각조각 된 얼음 덩어리

조건:처음
입수:블루 스팅(50)
조건:2 번째 이후
특히 없이

[04]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
사악한 의지(ENEMY)pts.1500	cnt.52 , EXL , 2600pts. S	불꽃 우에스파(5)

이벤트 CG:18. 드래곤 좀비 출현
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
시용/드래곤 좀비(드래곤 좀비)pts.6000	cnt.72 , EXL , 10900pts. S	(없음)

귀중품 입수:명부의 열쇠
보너스:저승으로의 열쇠를 입수!3500pts.

>"저승으로의 열쇠"가 있다고 엔딩 후에 옵션 모드에 Chapter.8 이 추가된다.

이동:[5-4][06]으로

5-8 죽음의 설지 피에타

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]

[01]

EXEC:강제 이벤트

위상 변화:전원 MAXHP-2%

스즈케마키는

특히 없이

서둘러야겠어요

특히 없이

QUEST:스즈케마키

위상 변화:전원 MAXHP-2%

QUEST 소멸

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수, 파사의 영검(40), 미 스릴의 검(40), 불류의 로드(40), 크리스털 랑스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

조건:첫회

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
장기의 산물(ENEMY)pts.1500	cnt.94 , 3 , 2300pts. A	슬라임 공(10)

조건:몇번인가 왕복?그

대로네

나도 협력해

비위:세레네 ↑, 루우리 ↑

그만두겠다...

QUEST:스즈케마키의 첨단

조건:첫회&[01]의 "스즈케마키"를 조사한

투명의 작은 병을 사용하는

귀중품 입수:스즈케마키의 싹

보너스:스즈케마키의 싹을 채취. 4000pts.

그만 두

어?

조건:2 번째 이후

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

위상 변화:전원 MAXHP-2%

조건:몇번인가 왕복

시에라, 부탁이야!

?

나도 응원할께

비위:루우리 ↑

그만둬

???

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

입수:스파이럴 아크(10)

위상 변화:전원 MAXHP-2%

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[04]

EXEC:인페르노 스 출현!

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
죽음/데스(Death)pts.8000	cnt.165 , EXL , 14400pts. S	어둠 속의 레ー테(1)

참고 클리어 평가

클리어 턴 226 턴 C

소지 아이템 15 개 S

비위 캐릭터 3 A

Score 796999pts.

Chapter.6 前 エレンディア 전 엘렌디어

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

엘렌 디어 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

루우리와 피아의 집

[03]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[01]에

[01]

QUEST:피아

특히 없이

QUEST:테이블 위
명칭 변화:빵

QUEST:빵
잡
고 입수:빵(10)
QUEST 소멸
그만 두
특히 없이

MOVE:2 층 루우리의 방으로
이동:[02]에

MOVE:밖에 나가
이동:[03]으로

[02]

QUEST:기억의 책

세이브 수 있다

QUEST:루우리

특히 없이

QUEST:코코

특히 없이

MOVE:1 층 피아의 방으로
이동:[01]에

장로의 집

[01]

QUEST:레 디어

특히 없이

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
조건:첫회

루우리과 피아의 집에 돌아온다.

이벤트 **CG**:

조건:2 번째

는

이동:[02]에
이벤트 **CG**:20. 성역 유그도랄에

아직

특히 없이

픽시아의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:밀레네

특히 없이

QUEST:카일

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[01]에

[03]

QUEST:루우리

특히 없이

QUEST:길

특히 없이

QUEST:모란

특히 없이

호빗의 대장간

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:카피

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[02]에

수정 동굴 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:동굴 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:리츠

특히 없이

MOVE:마도 길드에

이동:[03]으로

[03]

QUEST:클로드

특히 없이

QUEST:시에라

특히 없이

MOVE:마도 길드를 나온다

이동:[02]에

MOVE:안쪽 방으로

이동:[04]에

[04]

QUEST:소아라

조건:첫회

특히 없이

조건:2 번째 이후&스즈케마키의 싹 소지

줄께요

성 기리에의 책을 받기 위한 조건 1

줄 생각은 없어

??

조건:2 번째 이후&마성의 고드름 소지

줄께요

성 기리에의 책을 받기 위한 조건 2

줄 생각은 없어

??

조건:2 번째 이후&반짝 이끼 소지

줄께요

성 기리에의 책을 받기 위한 조건 3

줄 생각은 없어

??

조건:스즈케마키의 싹, 반짝 이끼, 마성의 고드름을 준 첫회

입수:성 기리에의 책(50)

QUEST:나나

QUEST 출현 조건:지역 선택시에 랜덤으로 출현

조건:첫회

도와:RHYTHM-AT(마루 한쪽이)

Success!

입수:마녀의 빗자루(10)

...Miss

특히 없이

그만 두

특히 없이

조건:2 번째 이후

특히 없이

MOVE:앞의 방으로 돌아가

이동:[03]으로

[04]

특히 없이

운디네의 샘

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:노노

특히 없이

QUEST:땅

파 보

면 5 차 판다

입수:화은네리아(1)

> 썩힘이 되는 일이 있으므로 Chapter.7 전에 취하도록 한다.

그만 두

특히 없이

[02]

QUEST:뮤 테

특히 없이

QUEST:루루

특히 없이

QUEST:샘물

QUEST 출현 조건:성배를 소지 소지 아이템이 14 미만

성배에 이어 보

면 입수:성수(5)

그만 두

특히 없이

평온의 오솔길

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:세레네

특히 없이

QUEST:고 콜리의 사실

고 콜리의 열매를 주워

입수:고 콜리의 사실(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:레베카

특히 없이

[02]

QUEST:레이 최

특히 없이

QUEST:상품

특히 없이

Chapter.6 약속의 땅
約 束 の 地

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特 に な し」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

6-1 페세타 군생 늪

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:물이 모이는 장소

특히 없이

[02]

A 버튼으로 행사를 보려고 하면 페어리의 이벤트가 발생

QUEST:물이 모이는 장소

특히 없이

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
앞길을 막는 자(세리카)pts.1500	cnt.94 , EXL , 2600pts. S	실우아ー 문(15)

QUEST:물이 모이는 장소

특히 없이

QUEST:풀숲

데리고 갈

기분:전원 ↑

귀중품 입수:요정 로로&모모
보너스:요정 로로와 복숭아를 보호!4000pts.
그만 두

어?

6-2 나선 정석

MAP

[01]—[02]—[03]
|
[04]→ NEXT

[01]

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
크레디에 유격대(크레티에)pts.2500	cnt.94 , EXL , 4300pts. S	디아나의 호시 유미(5)

>크레디에?크레티에은 오식?

QUEST: 무너져 내릴 것 같은 바위
밟아 보
면 명칭 변화: 작은 바위 굴
[04]에 "QUEST:바위의 파편"이 출현
그만 두

어?

QUEST: 작은 바위 굴

특히 없이

MOVE:이반의 뜬돌에 뛰어다니다.
이동:[04]에

[03]

QUEST: 작은 바위 굴
조건:첫회
보너스:마나 우이스프 발견!3000pts.
만져 보
면 위상 변화:전원 MAXHP+20, STR+2, MGC+2, AGL+2, VIT+2
그만 두

어?

조건:기타

특히 없이

QUEST:보물 상자
열어 본다:트랩 발동!
Success!
입수:스파이럴 아크(40), 실우아ー 문(40), 그라디우스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[04]

QUEST:바위의 파편

QUEST 출현 조건:[02]의 무너질 듯한 바위를 밟은

귀중품 입수:돌멩이 입수

돌멩이를 구하는 ♪ 500pts.

QUEST 소멸

QUEST: 작은 바위 굴

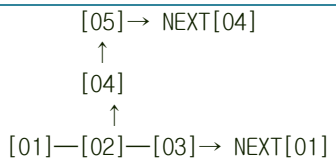
특히 없이

MOVE: 돌아가

이동:[02]에

6-3 부유 마나 다람쥐원

MAP



[01]

EXEC:강제 이벤트

DASH-AT(돌풍)《 → 연타 》

Success!

보너스:돌풍을 회피. 2000pts.

...Miss

위상 변화:전원 MAXHP-5%

QUEST: 작은 바위 굴

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
몽환의 바람(ENEMY)pts.8000	cnt.111 , 3 , 14400pts. S	우이룸의 날개(3)

>신성 속성을 무효화한다. 되도록 옮기도록 한다. 돌풍으로 건너뛸 것으로[04]으로. 날아갈 경우 바람이 계속 불어[6-9], 아쿠아리움 편과 검은 천사의 날개 등을 할 수 없다.

>행복의 벨이 있다면 활용하는 것. 어둠 속의 레테가 있는 경우 이곳에서 사용하는 것도 좋다.

QUEST:바로 밑

출현:MOVE:아래로 내려가

QUEST:주위의 상경

특히 없이

QUEST: 작은 바위 굴

특히 없이

MOVE:아래로 내려가

이동:[04]에

[03]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:스파이럴 아크(40), 실우아ー 문(40), 그라디우스(40), 브리트라 뱀 채찍(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[04]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
초등 앞 세 히로(로키)pts.1500	cnt.76 , , Spts.던 불안 해머(5)	

QUEST:나무의 연륜

특히 없이

[05]

QUEST: 작은 바위 굴

특히 없이

6-4 유구한 에덴

MAP

[6-9]←[08]—[07]→[09]→[6-5]
↑ ↑
[04]—[03]→[05]—[06]
↑
[01]—[02]

[01]

QUEST:마시모(TP 무)
출현:MOVE:아래로 투신

MOVE:아래로 투신
이동:[03]으로

[02]

EXEC:강제 이벤트
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
추적자 루미나(루미나)pts.2500	cnt.84 , EXL , 4300pts. S	마수의 키바

QUEST:보물 상자
열
입수:락봉의 강노(10)
명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자
내버려 두
특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[03]

QUEST:뜬돌

특히 없이

QUEST:안쪽의 블록

특히 없이

QUEST:보물 상자
열어 본다:트랩 발동!
Success!
입수:실우아ー 문(40), 그라디우스(40), 브리트라 뱀 채찍(40), 환수 레이테의 손톱(40)
...Miss
트랩 타격
명칭 변화: 열려 있는 보물 상자
그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE:안쪽에 내린다

점프한다:JUST-AT(대점프)

Success!

이동:[05]에

...Miss

이동:[6-5]에

그만 두

특히 없이

[04]

QUEST:뜬돌

특히 없이

QUEST 소멸

QUEST:땅에 꽂히는 칼

DASH-AT(검을 뽑다)《 A 연타 》

Success!

입수:룡살 칼 제우로스(15)

보너스:검의 영입에 성공!3000pts.

명칭 변화:검이 있던 자리

...Miss

3 회 실패하자 드래곤 킬러의 무늬를 입수

QUEST:검이 있던 자리

특히 없이

[05]

QUEST:마시모**(TP 무)**

출현:MOVE:아래로 투신

QUEST:움직임하는 그림자

돌을 던져:COMMAND-AT(세 히로에 맞춰)

Success!

보너스:세 히로 지다!3000pts.

...Miss

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
하늘에서 공격자(ENEMY)pts.2500	cnt.107 , 4300 , EXLpts. S	계란(10)

그만 두

특히 없이

QUEST 소멸

MOVE:아래로 투신

이동:[07]에

[06]

QUEST:보물 상자

열

입수:미스릴의 검(50)

>그 후에 정령 검 제퍼 레와 교환할 수 있는 것으로 취하는 것

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

내버려 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

QUEST:마시모(TP 무)

출현:아래로 투신

MOVE:아래로 투신

이동:[09]에

[07]

QUEST:뜬돌

특히 없이

QUEST:바깥쪽 블록

특히 없이

MOVE:안쪽에 내린다

점프한다:JUST-AT(대점프)

Success!

이동:[09]에

...Miss

이동:[6-5]에

그만 두

특히 없이

[08]

특히 없이

[09]

QUEST:뜬돌

특히 없이

QUEST:안쪽의 블록

특히 없이

MOVE:안쪽에 내린다

점프한다:JUST-AT(대점프)

Success!

이동:[6-5]에

...Miss

이동:[6-5]에

그만 두

특히 없이

6-9 무너지고 있는 정원

MAP

[6-4][08]←[01]—[02]—[03]

[01]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
종언을 아는 자(레 피스 도)pts.3000	cnt.30 , 3 , 5000pts. S	브리트라 뱀 채찍(15)

QUEST:바람에 휘날리는 풀

조건:첫회

약초를 따다

입수:치유 허브(15)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

MOVE: 무너지고 있는 정원을 나온다

이동:[6-4][08]으로

[02]

QUEST:이즈미

조사

물을 마시

고 위상 변화:전원 MAXHP+30

명칭 변화: 맛있는 물

마시지 않는

특히 없이

모습을 보

특히 없이

QUEST: 맛있는 물

위상 변화:전원 HP100%로 회복

QUEST:샘에 자라는 풀

조건:첫회

조금 받을

입수:환상 풀 큐크네(10)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

[03]

QUEST: 칙칙한 잔해

주워

귀중품 입수, 아쿠아리움 편
보너스:수족관물을 입수!3500pts.
QUEST 소멸

내버려 두

어?

QUEST: 검은 날개

주워

귀중품 입수: 검은 천사의 날개
보너스: 검은 천사의 날개를 입수!2000pts.
QUEST 소멸

내버려 두

어?

6-5 세계 수 유그도라

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]→ NEXT

[01]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:[02]로 이동

DASH-AT"전에 나아가!"《 → 연타 》

Success!

이동:[02]에

...Miss

옮길 수 없는

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
바람의 아리ー샤(아리ー샤)pts.1500	cnt.51 , EXL , 2600pts. EXL	환수 레이테의 손톱(15)

QUEST:주위의 상경

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:실우아ー 문(40), 브리트라 뱀 채찍(40), 환수 레이테의 손톱(40), 스파이럴 아크(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE:[03]으로 이동

DASH-AT"전에 나아가!"《 → 연타 》

Success!

이동:[03]으로

...Miss

옮길 수 없는

[03]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:[04]로 이동

DASH-AT"전에 나아가!"《 → 연타 》

Success!

이동:[04]에

...Miss

옮길 수 없는

[04]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
가디언(마디 온)pts.4000	cnt.88 , EXL , 7000pts. S	비창 실비아(10)

>비창 실비아가 원하는 경우는, 드라군을 마지막으로 넘어뜨리고 S 평가하면 입수할 수 있다.

6-6 아쿠아리움

MAP

```
      [05]—[06]
        |
  [02]  [04]
    |    |
  [01]—[03]
```

[01]

QUEST:보물 상자

천사입니다

. 특히 없이

정령입니다

. 특히 없이

요정입니다

특히 없이

조건은 미스릴 검을 가진

미스릴 검을 건네

는 입수:정령 검 제퍼 레(50)

안 내주

특히 없이

데려가

귀중품 입수:요정 키키

보너스:요정 키키를 보호!4000pts.

거절하다

>(오자, 정식으로는 "거절")

특히 없이

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

MOVE:돌 계단을 오른다

- 이동:[02]에

[02]

QUEST:비석

조건:라라는 경전을 가진

비석을 조사:RHYTHM-AT(봉인 해제)

Success!

귀중품 입수:이상한 수경

보너스:이상한 수경을 발견!8000pts.

...Miss

특히 없이

명칭 변화:주위의 상경

그만 두

특히 없이

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[03]

QUEST:물 속

조건:첫회

피아에게 줄

기분:피아 ↑

세레네에게 줄

기분:세레네 ↑

루우리에게 줄

기분:루우리 ↑

시에라에게 줄

기분:시에라 ↑

로제에게 줄 거야

??

누구에게도 주지 않은

기분:전원 ↓

버린

다???

조건:기타

특히 없이

MOVE:돌 계단을 오른다

이동:[04]에

[04]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
아쿠아리움의 충견(알렉산드라)pts.2500	cnt.76 , EXL , 4500pts. S	브리트라 뱀 채찍(15)

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그라디우스(40), 브리트라 뱀 채찍(40), 환수 레이테의 손톱(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

MOVE:돌 계단을 오른다

이동:[05]에

MOVE: 돌아가

이동:[03]으로

[05]

QUEST:돌의 그림자

데려가

위상 변화:전원 HPMAX100%
귀중품 입수:요정 피피
보너스:요정 피피를 보호!4000pts.

그만 두

어?

MOVE: 돌아가
이동:[04]에

[06]

EXEC:vs 고 죽음 천사

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
고고한 고 죽음 천사/레다(Leda)10000 pts.164	cnt.3 , 16400 , Spts. 신창 로렐라이(1)	

>위는 실우아ㅡ 문, 진·참철 검, 행복의 벨을 메인에 썼다.

>STR130 세레네 S 프라 티 나무로 약 1500 데미지

이동:[6-7]에

6-7 디우아잉 레이

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
풀 라·에어 포스(풀 라)pts.2500	cnt.44 , 2 , 4200pts. S 환수 레이테의 손톱(15)	

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[03]

특히 없이

6-8 신의 예지 졸릴 장소

MAP

```
          [05]
           |
[01]—[02]—[03]—[04]
```

[01]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
용 사용 미리아(미리아)pts.2000	cnt.51 , EXL , 3600pts. S	서던 크로스(5)

QUEST:주위의 상경

조건:요정~~라고 요정 사진을 소지하고 있다, 첫회

좋은 동료를 만나

???

너희들도 싸우자!

귀중품 입수:요정 라라

입수:전 요정 유 시즈(3)

조건:기타

특히 없이

[03]

QUEST:보물 상자

- 열

입수:불꽃 우에스파(15), 얼음 우에스파(15), 천둥의 우에스파(15), 빛의 우에스파(15)

명칭 변화:카랏뽀의 보물 상자

- 내버려 두

특히 없이

QUEST:카랏뽀의 보물 상자

특히 없이

[04]

MOVE:돌 계단을 올라가다

이동:[05]에

[05]

EXEC:vs 고 죽음 천사

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
마성의 고의 죽음 천사/마리스(마리스)pts.12000	cnt.178 , 3 , Spts. 20700	플라티나의 머리 장식(10)

>약점 속성을 찌를 수 있다, 그라디우스이나 사우전 크로스 오버 스킬로 큰 타격을 줄 수 있다.

이벤트 CG:21 고고한 고 죽음 천사

이벤트 CG:22(명칭 불명:레다의 그래픽)

이벤트 CG:23 암흑 미궁 나타나다

Chapter.7 前 エレンディア 전 엘렌디어

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

엘렌디어 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

루우리와 피아의 집

[03]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[01]에

[01]

QUEST:피아

특히 없이

QUEST:테이블 위
명칭 변화:빵

QUEST:빵
잡
고 입수:빵(10)
QUEST 소멸
그만 두
특히 없이

MOVE:2 층 루우리의 방으로
이동:[02]에

MOVE:밖에 나가
이동:[03]으로

[02]

QUEST:기억의 책

세이브 수 있다

QUEST:루우리

특히 없이

QUEST:코코

특히 없이

MOVE:1 층 피아의 방으로
이동:[01]에

장로의 집

[01]

QUEST:레 디어

특히 없이

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
네
이동:Chapter.7 에
아직
특히 없이

픽시아의 집

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로
이동:[02]에

[02]

QUEST:밀레네

특히 없이

QUEST:카일

특히 없이

MOVE:밖에 나가
이동:[01]에

[03]

QUEST:루우리

특히 없이

QUEST:길

특히 없이

QUEST:모란

특히 없이

호빗의 대장간

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:집 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:카피

조건:수족관물을 소지&처음

아쿠아리움 조각을 건네

는 입수:마나 다람쥐 대거(10)

그만 두

어?

조건:기타

특히 없이

MOVE:밖에 나가

이동:[02]에

수정 동굴 입구

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

MOVE:동굴 안으로

이동:[02]에

[02]

QUEST:리츠

특히 없이

MOVE:마도 길드에
이동:[03]으로

[03]

QUEST:클로드

특히 없이

QUEST:시에라

특히 없이

MOVE:마도 길드를 나온다
이동:[02]에

MOVE:안쪽 방으로
이동:[04]에

[04]

QUEST:소아라
조건:첫회

특히 없이

조건:2 번째 그리고 검은 천사의 날개 소지
입수:타락한 천사의 날개 오기(20)
조건:기타

특히 없이

QUEST:나나

특히 없이

MOVE:앞의 방으로 돌아가
이동:[03]으로

[05]

특히 없이

운디네의 샘

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:노노

특히 없이

QUEST:땅

조건:화은네리아을 입수한 적이 없다

캐고 보

면 5 차 판다

입수:화은네리아(1)

그만 두

특히 없이

조건:기타

특히 없이

[02]

QUEST:뮤 테

특히 없이

QUEST:루루

특히 없이

QUEST:샘물

QUEST 출현 조건:성배를 소지 소지 아이템이 14 미만

성배에 이어 보

면 입수:성수(5)

그만 두

특히 없이

평온의 오솔길

[01]

QUEST:페어리

특히 없이

QUEST:세레네

특히 없이

QUEST:고 콜리의 사실

고 콜리의 열매를 주워

입수:고 콜리의 사실(10)

QUEST 소멸

그만 두

특히 없이

QUEST:레베카

특히 없이

[02]

QUEST:레이 최

특히 없이

QUEST:상품

특히 없이

Chapter.7 深き闇の中で… 깊은 어둠 속에서

기사의 견해
- 「Q: 」 QUEST 이다. 기본적으로 1QUEST 1TP 소비로, 1번 조사하면 TP소비가 없다.
- 「M: 」 MOVE 이다. GO나 NEXT 이외의 명칭인 경우 설명 했다.
- MAP의 →는 일방통행을 가르킨다.
- MAP의 번호 순서는 기본적으로 공략 진행 순서, 또는 위에서 아래의 순서로 되어 있다.
- 에이리어 라는 표기와 플로어라는 표기가 있다.
  천사가 잠든 관
  에이리어는 「1-1 天使の眠る柩殿」등의 플로어를 정리하는 장소.
  플로어는 [01]등의 1장면이다.
  특이 사항 없음
- 「特になし」으로 되어 있는 것도 기본적으로 의견 표시는 있다.
- 적 격파시의 아이템은 어느 적을 어느 랭크로 쓰러뜨리는지에 따라 변한다.
  참고에 쓰여있는 것은 하나의 예이다.
- 명칭 변화한 QUEST는, TP소비 없음 QUEST로 취급 된다.
- 밑줄이 있는 문장은 Do Selet의 선택 사항이나 강제 AT이다.
- 컴퓨터 프로그래밍의 if문이나 switch문을 알면 조금 보기 쉬울 것이다.

7-1 크레모네이아층

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:쇠사슬로 연결된 장소

특히 없이

QUEST:땅에 박혀검

DASH-AT(검을 뽑다)

Success!
- **입수:**장 용의 보검 크레도(15)
- **보너스:**검의 영입에 성공!3000pts.
- **명칭 변화:**검이 있던 자리

...Miss
- >3회 실패하자 드래곤 킬러의 무늬를 구할 수

QUEST:검이 있던 자리

특히 없이

MOVE:[02]

나도 그런 기분이 든

비위:세레네 ↑

신경성 아니야?

기분:세레네 ↓

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
사악한 어금니(ENEMY)pts.1000	cnt.51 , EXL , 1800pts. 별들의 모래 시계(10)	

QUEST:쇠사슬로 연결된 장소

특히 없이

[03]

QUEST:쇠사슬로 연결된 장소

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

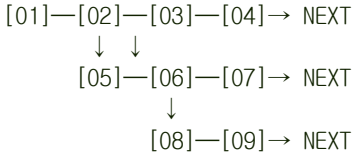
특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

7-2 경로 MX127

MAP



[01]

QUEST:지표

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
절대 파괴 주의자(보마)pts.1500	cnt.75 , 3 , 2600pts. S	바크당(1)

>지역 9 에 가기 위해 S 평가에서 폭탄을 구하도록 하고 싶어

보너스:적에게 폭탄을 쓸 수 없이 승리!15000pts.

QUEST: 녹일 듯한 사슬

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
폭풍 연합(다이나, 마이트)pts.1500	cnt.138 , EXL , 2600pts. S	계란(10)

>지역 9 에 가기 위해 S 평가에서 폭탄을 구하도록 하고 싶어

조건:승리

보너스:적에게 폭탄을 쓸 수 없이 승리!15000pts.

QUEST: 녹일 듯한 사슬

특히 없이

[04]

QUEST:사슬

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[05]

QUEST:주위의 냄새

QUEST 소멸

[06]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
PumpkinBomb(범 조)pts.1000	cnt.73 , 0 , Apts. 불발탄(1)	

QUEST: 녹일 듯한 사슬

특히 없이

[07]

QUEST:사슬

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[08]

QUEST: 녹일 듯한 사슬

특히 없이

[09]

QUEST:사슬

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

7-3 골리앗의 섬

MAP

[01]—[02]—[03]→ NEXT

[01]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

QUEST 출현 조건:[7-2][04]에서 온

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
마음 드높은 타락한 천사의 날개(아루세누)pts.1500	cnt.92 , EXL , 2600pts. S	애뮤릿(15)

QUEST 출현 조건:[7-2][07]에서 온

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
빨간 머리의 광 전사 루카(루가)pts.1500	cnt.109 , 2 , 2000pts. B	수육(3)

QUEST 출현 조건:[7-2][09]에서 온

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
마천에 포에루 짐승 pts.1500	-	

QUEST:균열

QUEST 출현 조건:[7-2][04]에서 온

조건:폭탄을 소지

이동:[7-9]에

조건:기타

특히 없이

[03]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

7-9 그라나다 채적

MAP

[7-3]←[01]—[02]—[03]—[04]

[01]

QUEST:계단

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
저승으로부터의 자객(ENEMY)pts.1000	cnt.130 , EXL , 1600pts. S	천사 칼로 지아(10)

QUEST:계단

특히 없이

[03]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
미네르바 깡패(ENEMY)pts.1500	cnt.38 , EXL , 2800pts. S	파워 리스트(15)

QUEST:기둥

특히 없이

QUEST:마루청

특히 없이

[04]

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

입수:천사 칼로 지아(50)

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

7-4 어둠에 이르는 길

MAP

[01]—[02]—[03]—[04]—[05]→ NEXT

[01]

QUEST:길

특히 없이

[02]

EXEC:강제 이벤트

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
거인 보루(ENEMY)pts.3000	cnt.86 , 3 , pts. S	천사 칼로 지아(10)

>루우리의 스타더스트를 쓰면 편안

QUEST:길

특히 없이

[03]

QUEST:길

특히 없이

[04]

QUEST:길

특히 없이

QUEST:보물 상자

열어 본다:트랩 발동!

Success!

입수:그랑 세이버(40), 디아나의 호시 유미(40), 무지개의 안 휘니(40), 서던 크로스(40)

...Miss

트랩 타격

명칭 변화: 열려 있는 보물 상자

그만 두

특히 없이

QUEST: 열려 있는 보물 상자

특히 없이

[05]

EXEC:vs 고 죽음 천사

이벤트 CG:24. 마리스와 결선

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
역습 마리스(마리스)pts.8000	cnt.53 , 3 , Spts. 14900	신부 투르(1)

>루우리 STR103 의 스타더스트에서 약 960 데미지

QUEST:길

특히 없이

7-5 주홍빛 프라우

MAP

```
      [A4]—[A5][A8]
        |   |
[A1]—[A2][A6]—[A7]—[A9]
        |
      [A3][AA]—[AB]
```

- 최단 루트는[A5]→[B1],[B4]→[C1],[C2]→[A6]~[A9]→[B5]~[B6]→[C3],[C6]의 순서.
- "→"는 마법진에서 이동.","은 보통 이동을 나타내고 있습니다.

[A1]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[A2]

특히 없이

[A3]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

QUEST:날실

이동:[7-6][B1]에

[A4]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[A5]

EXEC:어둠의 권속 출현!

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
어둠의 권속 I(D.Aghart)pts.5000	cnt.67 , 3 , 9100pts. S	환수 레이테의 손톱(30)

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실

이동:[7-6][BA]으로

[A6]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[A7]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[A8]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실
이동:[7-6][B2]에

[A9]

EXEC:어둠의 권속 출현!

어둠의 권속 IV(D.Angel), 5000,76,3,9200, S, 서던 크로스(30)

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실
이동:[7-6][B5]에

[AA]

특히 없이

[AB]

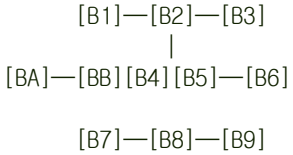
QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실
이동:[7-6][B1]에

7-6 미도리의 엘피다 배

MAP



[B1]

QUEST:주위의 상경

조건:처음

정령이 되고 싶은

기분:전원 ↑

고 사 천사가 되고 싶어

비위:세레네 ↑(?)

어둠의 권속는 방법도

비위:전원 ↓

조건:기타

특히 없이

[B2]

특히 없이

[B3]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실

이동:[7-7][CA]으로

[B4]

EXEC:어둠의 권속 출현!

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
어둠의 권속 II(D.Isher)pts.5000	cnt.71 , 3 , 9100pts. S	그랑 세이버(30)

MOVE:날실

이동:[7-7][C1]에

[B5]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[B6]

EXEC:어둠의 권속 출현!

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
어둠의 권속 V(D.Death)pts.5000	cnt.97 , EXL , 9400pts. S	무지개의 안 휘니(30)

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실

이동:[7-7][C3]으로

[B7]

특히 없이

[B8]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[B9]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실
이동:[7-7][C8]으로

[BA]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

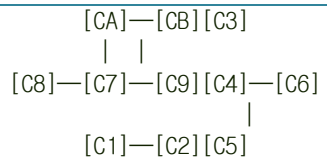
[BB]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

7-7 푸르름의 소라.

MAP



[C1]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[C2]

EXEC:어둠의 권속 출현!
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
어둠의 권속 III(D.Wurm)pts.5000	cnt.74 , 3 , 9100pts. S	환상 풀 큐크네(30)

MOVE:날실
이동:[7-5][A6]으로

[C3]

특히 없이

[C4]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[C5]

특히 없이

MOVE:날실

이동:[7-5][AA]으로

[C6]

EXEC:vs 헥터

적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
반역의 헥터(헥터)pts.10000	cnt.155 , 2 , 16600pts. S	텡탁루롯도(1)

>약점 천둥 때 STR103 루우리의 스타더스트에서 2600 데미지

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE: 뒤쫓았다

이동:[7-8]으로

[C7]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[C8]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[C9]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실

이동:[7-5][A7]에

[CA]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[CB]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

MOVE:날실
이동:[7-5][A4]에

7-8 신들을 갖는 정상

MAP

[01]—[02]—[03]

[01]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[02]

QUEST:주위의 상경

특히 없이

[03]

EXEC:vs 성마 세 토라
이벤트 CG:25. 고통의 세토
이벤트 CG:(세 토라)
적 출현:명

칭	참고 Triumph	참고 취득 물
성광이다 토라(세 토라)pts.12000	cnt.156 , EXL , 21700pts. S	단죄의 롱기누스(1)

>화은네리아, 천사 칼로 지아가 있다고 편하다

>고 죽음 디자레스타 LV3 에서 약 4900 데미지

엔딩

>> 신뢰도가 가장 높은 캐릭터가 엔딩 마지막으로 등장한다. 일정 수준 이하면 로제 ED 가 된다.

ExtraContents 출현 조건

ExtraContents 출현 조건

WSC & GBA 공통

이벤트 CG

Chapter.1-9그래서"추억의 앨범"을 입수한다. 레드 드래곤을 빨리 앞당겨 JUST-AT를 성공시키는 것.

아이템 도감

Chapter.3전 엘렌 디아의 클로드부터 얻을 수 있다. PASSWORD-AT는 → ↓ A↑ B

사운드 모드

Chapter.4-6그래서"퓌레의 악보"을 입수하다. 일정 턴 경과시켜 수위를 상승시킬 필요가 있다.

하이 스코아 랭킹

Chapter.4-9에서 "옛 길 키토 문서"를 입수한다. 턴 수가 많다고 4-9는 없으므로 주의.

표정 패턴집

Chapter.4-3그래서 라라는 경전을 입수해Chapter.6-6의 비석 RHYTHM-AT를 성공시켰다"이상한 수경"를 입수한다.

Chapter.8

Chapter.6-9그래서 드래곤 좀비를 쓰러트리고,"명부의 열쇠"를 입수해 결말을 본다. 5-9는 5-4에 있는 검은 돌을 움직이셔야 해.

GBA 전용

보이스 컬렉션

" 작은 고둥"이 필요. Chapter.3 전 엘렌 디어에서 클로드에서 버섯 대전을 받지 않고 Chapter.3 에 버섯을 3 개 모아 Chapter.4 전 엘렌 디어에서 레이치에에 넘긴다고 받을.

아이템 기술 목록

아이템 기술 목록

- 잠정 작성 판입니다. 구멍을 뚫고 등이 있으므로, 그 후에 제대로 된 형태로 만듭니다.
- WT 도 조사해 보았습니다.
- WT 는 기초치. AGL 이 많을수록 이 수치가 줄어든다. AGL 1 에 대해 약 1% 줄어듭니다.
- 효과의 N 과 M 은 N 이라고 물리계이므로 STR 이 연루되고 M 이라고 마법 계열이라서 MGC 가 걸려 있습니다. S 는 서포트입니다.

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
1	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	84	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 1)
2	엑셀	신검 엑세리옹	2	슬래시	N	84	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 1)
3	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	39	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 2)
3	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	22	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2)
3	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	24	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2)
3	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	21	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2)
4	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	68	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 2-8,3)
4	시에라	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	35	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 3)

4	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	35	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2-8,3)
4	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	39	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2-8,3)
4	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	34	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 2-8,3)
5	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	100	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 4)
5	시에라	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	51	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 4)
5	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	52	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 4)
5	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	58	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 4)
5	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	50	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 4)
6	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	136	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 5)
6	시에라	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	71	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 5)
6	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	73	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 5)
6	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	81	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 5)
6	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	69	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 5)
7	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	177	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 6)
7	시에라	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	71	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 6)
7	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	73	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 6)
7	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	81	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 6)
7	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	69	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 6)
8	엑셀	신검 엑세리옹	-	슬래시	N	224	1	히지리	4		앞줄의 적	55	(Chapter 7,8)
8	시에라	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	121	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 7,8)
8	셀레네	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	124	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 7,8)
8	루우리	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	137	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 7,8)
8	피아	신검 엑세리옹	-	내던지다	N	118	1	히지리	2		적 단체 랜덤	45	(Chapter 7,8)

9	엑셀	신창 로렐라이	-	파이어	M	136	1	화	2		적 단체 랜덤	60	(Chapter 1)
9	레다	신창 로렐라이	-	디우아이도	N	67	4	화	5	51	근처의 적	50	(Chapter 1)
10	엑셀	신창 로렐라이	-	샤이닝 플레어	M	292	3	화	5	24	먼 적	65	
10	시에라	신창 로렐라이	-	내던지다	M	114	1	화	31	2	적 단체 랜덤	45	
10	셀레네	신창 로렐라이	-	내던지다	M	117	1	화	31	2	적 단체 랜덤	45	
10	루우리	신창 로렐라이	-	내던지다	M	129	1	화	31	2	적 단체 랜덤	45	
10	피아	신창 로렐라이	-	내던지다	M	110	1	화	31	2	적 단체 랜덤	45	
11	엑셀	신부 투루	-	미스티 미스트	M	464	1	냉정	6	25	적 전체	65	
11	시에라	신부 투루	-	내던지다	N	151	1	냉정	32	2	적 단체 랜덤	45	
11	셀레네	신부 투루	-	내던지다	N	157	1	냉정	32	2	적 단체 랜덤	45	
11	루우리	신부 투루	-	내던지다	N	165	1	냉정	32	2	적 단체 랜덤	45	
11	피아	신부 투루	-	내던지다	N	148	1	냉정	32	2	적 단체 랜덤	45	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
12	엑셀	아이언 소드	8	베어	N	29	2	물건			근처의 적	45	
12	시에라	아이언 소드	3	마법 칼날	N	26	2	물건	2		적 단체 랜덤	50	
12	셀레네	아이언 소드	3	마도 베겠다.	N	25	2	물건			근처의 적	50	
12	루우리	아이언 소드	-	내던지다	N	22	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
12	피아	아이언 소드	3	베어낼 올리다	N	24	2	물건			근처의 적	50	
13	엑셀	플랑베르주	8	베어	N	50	2	화			근처의 적	45	
13	시에라	플랑베르주	3	마법 칼날	N	26	2	화	2		적 단체 랜덤	50	
13	셀레네	플랑베르주	3	마도 베겠다.	M	46	2	화			근처의 적	45	
13	루우리	플랑베르주	-	내던지다	N	40	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
13	피아	플랑베르주	3	베어낼 올리다	N	44	2	화			근처의 적	50	
14	엑셀	선더	8	베어	N	79	2	천둥			근처의 적	45	

		블레이드											
14	시에라	선더 블레이드	3	마법 칼날	M	73	2	천둥	2		적 단체 랜덤	50	
14	셀레네	선더 블레이드	3	마도 베겠다.	M	71	2	천둥	2		근처의 적	50	
14	루우리	선더 블레이드	-	내던지다	N	64	1	천둥	2		적 단체 랜덤	40	
14	피아	선더 블레이드	3	베어낼 올리다	N	68	2	천둥			근처의 적	50	
15	엑셀	미스릴의 검	8	베어	N	101	2	물건			근처의 적	45	
15	시에라	미스릴의 검	3	마법 칼날	M	93	2	물건	7	2	적 단체 랜덤	50	
15	셀레네	미스릴의 검	3	마도 베겠다.	M	91	2	물건	7		근처의 적	50	
15	루우리	미스릴의 검	-	내던지다	N	84	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
15	피아	미스릴의 검	3	베어낼 올리다	N	88	2	물건			근처의 적	50	
16	엑셀	정령 검 제퍼 레	8	베어	N	143	2	물건			근처의 적	45	
16	시에라	정령 검 제퍼 레	3	마법 칼날	M	131	2	천둥	2		적 단체 랜덤	50	
16	셀레네	정령 검 제퍼 레	3	마도 베겠다.	M	128	2	천둥	7		근처의 적	50	
16	루우리	정령 검 제퍼 레	-	내던지다	N	120	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
16	피아	정령 검 제퍼 레	3	베어낼 올리다	N	123	2	물건			근처의 적	50	
17	엑셀	그랑 세이바	8	베어	N	167	2	물건			근처의 적	45	
17	시에라	그랑 세이바	3	마법 칼날	M	154	2	물건	2		적 단체 랜덤	50	
17	셀레네	그랑 세이바	3	마도 베겠다.	M	151	2	물건			근처의 적	50	
17	루우리	그랑 세이바	-	내던지다	N	143	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
17	피아	그랑 세이바	3	베어낼 올리다	N	145	2	물건			근처의 적	50	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
18	엑셀	레이피어	6	찌르다	N	15	3	물건	2		적 전체 랜덤	50	
18	시에라	레이피어	3	매직 샷	M	15	3	히지리	42		근처의 적	50	
18	셀레	레이피어	3	찌르다	N	15	3	물건			근처의 적	45	

	네												
18	루우리	레이피어	-	내던지다	N	21	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
18	피아	레이피어	8	톳슈	N	19	3	히지리	9		근처의 적	40	
19	엑셀	은백색의 레이피어	6	찌르다	N	32	3	히지리	2		적 전체 랜덤	50	
19	시에라	은백색의 레이피어	3	매직 샷	N	32	3	히지리	42		근처의 적	50	
19	셀레네	은백색의 레이피어	3	찌르다	N	33	3	히지리			근처의 적	45	
19	루우리	은백색의 레이피어	-	내던지다	N	42	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
19	피아	은백색의 레이피어	8	톳슈	N	30	3	히지리	9		근처의 적	40	
20	엑셀	라 스톡	6	찌르다	N	48	3	물건	2		적 전체 랜덤	50	
20	시에라	라 스톡	3	매직 샷	M	49	3	물건	42		근처의 적	50	
20	셀레네	라 스톡	3	찌르다	N	50	3	물건			근처의 적	45	
20	루우리	라 스톡	-	내던지다	N	64	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
20	피아	라 스톡	8	톳슈	N	40	3	물건	9		근처의 적	40	
21	엑셀	파사의 영검	6	찌르다	N	70	3	히지리	2		적 전체 랜덤	50	
21	시에라	파사의 영검	3	매직 샷	M	70	3	히지리	42		근처의 적	50	
21	셀레네	파사의 영검	3	찌르다	N	72	3	히지리			근처의 적	45	
21	루우리	파사의 영검	-	내던지다	N	93	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
21	피아	파사의 영검	8	톳슈	N	58	3	히지리	9		근처의 적	40	
22	엑셀	블루 스팅	6	찌르다	N	93	3	물건	2		적 전체 랜덤	50	
22	시에라	블루 스팅	3	매직 샷	M	93	3	얼음	42		근처의 적	50	
22	셀레네	블루 스팅	3	찌르다	N	96	3	물건			근처의 적	45	
22	루우리	블루 스팅	-	내던지다	N	124	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
22	피아	블루 스팅	8	톳슈	N	77	3	물건	9		근처의 적	40	
23	엑셀	천사 칼로지아	6	찌르다	N	116	3	히지리	2		적 전체 랜덤	50	

23	시에라	천사 칼로지아	3	매직 샷	M	119	3	히지리	42		근처의 적	50	
23	셀레네	천사 칼로지아	3	찌르다	N	125	3	히지리			근처의 적	45	
23	루우리	천사 칼로지아	-	내던지다	N	153	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
23	피아	천사 칼로지아	8	톳슈	N	95	3	히지리	9		근처의 적	40	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
24	엑셀	롱 보우	3	화살을 쏘다	N	40	1	물건			먼 적	50	
24	시에라	롱 보우	3	화살을 날려 본다	N	38	1	물건	2		적 단체 랜덤	55	
24	셀레네	롱 보우	-	내던지다	N	13	1		2		적 단체 랜덤	40	
24	루우리	롱 보우	8	화살을 쏘다	N	43	1	물건			먼 적	40	
24	피아	롱 보우	6	화살을 쏘다	N	47	1	물건			먼 적	45	
25	엑셀	뢰신의 활	3	화살을 쏘다	N	80	1	천둥			먼 적	50	
25	시에라	뢰신의 활	3	화살을 날려 본다	N	77	1	천둥	2		적 단체 랜덤	55	
25	셀레네	뢰신의 활	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
25	루우리	뢰신의 활	8	화살을 쏘다	N	92	1	천둥			먼 적	40	
25	피아	뢰신의 활	6	화살을 쏘다	N	86	1	천둥			먼 적	45	
26	엑셀	엘핀 보우	3	화살을 쏘다	N	118	1	물건			먼 적	50	
26	시에라	엘핀 보우	3	화살을 날려 본다	N	111	1	물건	2		적 단체 랜덤	55	
26	셀레네	엘핀 보우	-	내던지다	N	47	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
26	루우리	엘핀 보우	8	화살을 쏘다	N	138	1	물건			먼 적	40	
26	피아	엘핀 보우	6	화살을 쏘다	N	127	1	물건			먼 적	45	
27	엑셀	이리아의 하얀 활	3	화살을 쏘다	N	161	1	물건			먼 적	50	
27	시에라	이리아의 하얀 활	3	화살을 날려 본다	N	151	1	물건	2		적 단체 랜덤	55	
27	셀레네	이리아의 하얀 활	-	내던지다	N	67	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
27	루우리	이리아의 하얀 활	8	화살을 쏘다	N	190	1	물건			먼 적	40	
27	피아	이리아의 하얀 활	6	화살을 쏘다	N	174	1	물건			먼 적	45	

28	엑셀	스파이럴 아크	3	화살을 쏘다	N	188	1	물건			먼 적	50	
28	시에라	스파이럴 아크	3	화살을 날려 본다	N	177	1	물건	2		적 단체 랜덤	55	
28	셀레네	스파이럴 아크	-	내던지다	N	85	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
28	루우리	스파이럴 아크	8	화살을 쏘다	N	221	1	물건			먼 적	40	
28	피아	스파이럴 아크	6	화살을 쏘다	N	203	1	물건			먼 적	45	
29	엑셀	디아나의 별 활	3	화살을 쏘다	N	235	1	천둥			먼 적	50	
29	시에라	디아나의 별 활	3	화살을 날려 본다	N	222	1		2		적 단체 랜덤	55	
29	셀레네	디아나의 별 활	-	내던지다	N	109	1		2		적 단체 랜덤	40	
29	루우리	디아나의 별 활	8	화살을 쏘다	N	277	1	천둥			먼 적	40	
29	피아	디아나의 별 활	6	화살을 쏘다	N	254	1	천둥			먼 적	45	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
30	엑셀	엘사 이수	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	45	1	물건			앞줄의 적	50	
30	시에라	엘사 이수	-	내던지다	N	18	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
30	셀레네	엘사 이수	8	베어 넘기다	N	56	1	얼음	4		앞줄의 적	45	
30	루우리	엘사 이수	3	휘두르다	M	43	1	얼음			앞줄의 적	55	
30	피아	엘사 이수	-	내던지다	N	17	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
31	엑셀	오우거 블레이드	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	80	1	물건			앞줄의 적	50	
31	시에라	오우거 블레이드	-	내던지다	N	35	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
31	셀레네	오우거 블레이드	8	베어 넘기다	N	96	1	얼음	4		앞줄의 적	45	
31	루우리	오우거 블레이드	3	휘두르다	M	78	1	얼음			앞줄의 적	55	
31	피아	오우거 블레이드	-	내던지다	N	34	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
32	엑셀	버닝산	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	108	1	물건			앞줄의 적	50	

32	시에라	버닝산	-	내던지다	N	52	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
32	셀레네	버닝산	8	베어 넘기다	N	132	1	물건	4		앞줄의 적	45	
32	루우리	버닝산	3	휘두르다	M	105	1	화			앞줄의 적	55	
32	피아	버닝산	-	내던지다	N	51	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
33	엑셀	칠흑 같은 오가마	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	140	1	물건			앞줄의 적	50	
33	시에라	칠흑 같은 오가마	-	내던지다	N	72	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
33	셀레네	칠흑 같은 오가마	8	베어 넘기다	N	172	1	물건	4		앞줄의 적	45	
33	루우리	칠흑 같은 오가마	3	휘두르다	M	136	1	물건			앞줄의 적	55	
33	피아	칠흑 같은 오가마	-	내던지다	N	70	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
34	엑셀	실우아ㅡ 문	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	167	1	얼음			앞줄의 적	50	
34	시에라	실우아ㅡ 문	-	내던지다	N	91	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
34	셀레네	실우아ㅡ 문	8	베어 넘기다	N	205	1	얼음	4		앞줄의 적	45	
34	루우리	실우아ㅡ 문	3	휘두르다	M	163	1	얼음			앞줄의 적	55	
34	피아	실우아ㅡ 문	-	내던지다	N	89	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
35	엑셀	무지개 암피니	3	칼로 베어 쫓아 버리다	N	211	1	얼음			앞줄의 적	50	
35	시에라	무지개 암피니	-	내던지다	N	118	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
35	셀레네	무지개 암피니	8	베어 넘기다	N	261	1	얼음	4		앞줄의 적	45	
35	루우리	무지개 암피니	3	휘두르다	M	206	1	얼음			앞줄의 적	55	
35	피아	무지개 암피니	-	내던지다	N	115	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
36	엑셀	코ㅡ렐 나무 지팡이	3	패주	N	22	2	물건			근처의 적	40	
36	시에라	코ㅡ렐 나무 지팡이	8	매지컬 슛	M	28	2	물건			먼 적	50	

36	셀레네	코ㅡ렐 나무 지팡이	-	내던지다	N	16	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
36	루우리	코ㅡ렐 나무 지팡이	-	내던지다	N	19	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
36	피아	코ㅡ렐 나무 지팡이	6	힐링	S	30%			59		HP 최소의 동료	45	
37	엑셀	루비 스태프	3	패주	N	48	2	물건			근처의 적	40	
37	시에라	루비 스태프	8	매지컬 슛	M	57	2	화			먼 적	50	
37	셀레네	루비 스태프	-	내던지다	N	36	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
37	루우리	루비 스태프	-	내던지다	N	41	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
37	피아	루비 스태프	6	힐링	S	35%			59		HP 최소의 동료	45	
38	엑셀	달빛의 지팡이	3	패주	N	69	2	물건			근처의 적	40	
38	시에라	달빛의 지팡이	8	매지컬 슛	M	83	2	히지리			먼 적	50	
38	셀레네	달빛의 지팡이	-	내던지다	N	54	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
38	루우리	달빛의 지팡이	-	내던지다	N	61	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
38	피아	달빛의 지팡이	6	힐링	S	40%			59		HP 최소의 동료	45	
39	엑셀	불류의 로드	3	패주	N	84	2	물건			근처의 적	40	
39	시에라	불류의 로드	8	매지컬 슛	M	99	2	화			먼 적	50	
39	셀레네	불류의 로드	-	내던지다	N	67	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
39	루우리	불류의 로드	-	내던지다	N	75	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
39	피아	불류의 로드	6	힐링	S	45%			59		HP 최소의 동료	45	
40	엑셀	그라디우스	3	패주	N	110	2	물건			근처의 적	40	
40	시에라	그라디우스	8	매지컬 슛	M	130	2	화			먼 적	50	
40	셀레네	그라디우스	-	내던지다	N	90	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
40	루우리	그라디우스	-	내던지다	N	100	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
40	피아	그라디우스	6	힐링	S	50%			59		HP 최소의 동료	45	
41	엑셀	서던 크로스	3	패주	N	140	2	물건			근처의 적	40	
41	시에	서던 크로스	8	매지컬 슛	M	167	2	화			먼 적	50	

	라												
41	셀레네	서던 크로스	-	내던지다	N	116	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
41	루우리	서던 크로스	-	내던지다	N	129	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
41	피아	서던 크로스	6	힐링	S	55%			59		HP 최소의 동료	45	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
42	엑셀	마창 이그니스 터프	6	베어	N	18	2	물건			적 전체	55	
42	시에라	마창 이그니스 터프	-	내던지다	N	24	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
42	셀레네	마창 이그니스 터프	6	칼로 베어 쫓아 버리다	M	24	2	물건	42		앞줄의 적	45	
42	루우리	마창 이그니스 터프	3	스로 인	N	28	2	물건			먼 적	50	
42	피아	마창 이그니스 터프	3	진공 절단	M	23	2	물건			앞줄의 적	55	
43	엑셀	아이스 재블린	6	베어	N	36	2	물건			적 전체	55	
43	시에라	아이스 재블린	-	내던지다	N	45	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
43	셀레네	아이스 재블린	6	칼로 베어 쫓아 버리다	M	47	2	얼음	42		앞줄의 적	45	
43	루우리	아이스 재블린	3	스로 인	N	52	2	물건			먼 적	50	
43	피아	아이스 재블린	3	진공 절단	M	45	2	얼음			앞줄의 적	55	
44	엑셀	성자의 창	6	베어	N	55	2	히지리			적 전체	55	
44	시에라	성자의 창	-	내던지다	N	67	1	히지리	2		적 단체 랜덤	40	
44	셀레네	성자의 창	6	칼로 베어 쫓아 버리다	M	74	2	히지리	42		앞줄의 적	45	
44	루우리	성자의 창	3	스로 인	N	66	2	히지리			먼 적	50	
44	피아	성자의 창	3	진공 절단	M	65	2	히지리			앞줄의 적	55	

45	엑셀	크리스털 런스	6	베어	N	70	2	얼음			적 전체	55	
45	시에라	크리스털 런스	-	내던지다	N	83	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
45	셀레네	크리스털 런스	6	칼로 베어 쫓아버리다	M	83	2	얼음	42		앞줄의 적	45	
45	루우리	크리스털 런스	3	스로 인	N	92	2	얼음			먼 적	50	
45	피아	크리스털 런스	3	진공 절단	M	81	2	얼음			앞줄의 적	55	
46	엑셀	비창 실비아	6	베어	N	100	2	얼음			적 전체	55	
46	시에라	비창 실비아	-	내던지다	N	118	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
46	셀레네	비창 실비아	6	칼로 베어 쫓아버리다	M	116	2	얼음	42		앞줄의 적	45	
46	루우리	비창 실비아	3	스로 인	N	129	2	얼음			먼 적	50	
46	피아	비창 실비아	3	진공 절단	M	112	2	얼음			앞줄의 적	55	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
47	엑셀	가시 나무 채찍	-	내던지다	N	32	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
47	시에라	가시 나무 채찍	6	박다	N	38	3	물건			근처의 적	40	
47	셀레네	가시 나무 채찍	3	흔들다	N	31	3	물건			앞줄의 적	50	
47	루우리	가시 나무 채찍	3	흔들다	N	34	3	물건			앞줄 랜덤	55	
47	피아	가시 나무 채찍	-	내던지다	N	29	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
48	엑셀	프래임 위프	-	내던지다	N	45	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
48	시에라	프래임 위프	6	박다	N	53	3	화			근처의 적	40	
48	셀레네	프래임 위프	3	흔들다	N	44	3	화			앞줄의 적	50	
48	루우리	프래임 위프	3	흔들다	N	48	3	화			앞줄 랜덤	55	
48	피아	프래임 위프	-	내던지다	N	42	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
49	엑셀	선더 체인	-	내던지다	N	67	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
49	시에라	선더 체인	6	박다	N	80	3	물건			근처의 적	40	

49	셀레네	선더 체인	3	흔들다	N	64	3	물건			앞줄의 적	50	
49	루우리	선더 체인	3	흔들다	N	71	3	물건			앞줄 랜덤	55	
49	피아	선더 체인	-	내던지다	N	61	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
50	엑셀	브리트라 뱀 채찍	-	내던지다	N	88	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15
50	시에라	브리트라 뱀 채찍	6	박다	N	105	3	물건			근처의 적	40	
50	셀레네	브리트라 뱀 채찍	3	흔들다	N	85	3	물건			앞줄의 적	50	
50	루우리	브리트라 뱀 채찍	3	흔들다	N	93	3	물건			앞줄 랜덤	55	
50	피아	브리트라 뱀 채찍	-	내던지다	N	80	1	물건	2	21	적 단체 랜덤	40	WAIT +15

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
51	엑셀	허어 피크로	-	내던지다	N	34	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
51	시에라	허어 피크로	-	내던지다	N	32	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
51	셀레네	허어 피크로	6	할퀴다	N	37	3	물건			근처의 적	45	
51	루우리	허어 피크로	6	할퀴다	N	38	3	물건			근처의 적	45	
51	피아	허어 피크로	-	내던지다	N	31	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
52	엑셀	브래드 팽	-	내던지다	N	48	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
52	시에라	브래드 팽	-	내던지다	N	46	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
52	셀레네	브래드 팽	6	할퀴다	N	52	3	물건			근처의 적	45	
52	루우리	브래드 팽	6	할퀴다	N	54	3	물건			근처의 적	45	
52	피아	브래드 팽	-	내던지다	N	44	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
53	엑셀	마조이ㅡ우은 종이	-	내던지다	N	72	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
53	시에라	마조이ㅡ우은 종이	-	내던지다	N	68	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	

53	셀레네	마조이ㅡ우은 종이	6	할퀴다	N	79	3	물건			근처의 적	45	
53	루우리	마조이ㅡ우은 종이	6	할퀴다	N	82	3	물건			근처의 적	45	
53	피아	마조이ㅡ우은 종이	-	내던지다	N	66	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
54	엑셀	환수 레이테의 손톱	-	내던지다	N	93	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
54	시에라	환수 레이테의 손톱	-	내던지다	N	88	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
54	셀레네	환수 레이테의 손톱	6	할퀴다	N	101	3	천둥			근처의 적	45	
54	루우리	환수 레이테의 손톱	6	할퀴다	N	105	3	천둥			근처의 적	45	
54	피아	환수 레이테의 손톱	-	내던지다	N	86	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
55	엑셀	마녀 로라의 책	-	내던지다	N	27	1	물건	31	2	적 단체 랜덤	35	
55	시에라	마녀 로라의 책	-	로라의 불길	N	47	1	화			뒷줄 적	55	
55	셀레네	마녀 로라의 책	-	내던지다	N	26	1	물건	31	2	적 단체 랜덤	35	
55	루우리	마녀 로라의 책	6	마도서 던지기	N	53	1	물건	31	4	적 단체 랜덤	35	
55	피아	마녀 로라의 책	3	레스터레이션	S	25%			59		동료 전체	50	
56	엑셀	현자 나나이의 책	-	내던지다	N	45	1	물건	32	2	적 단체 랜덤	35	
56	시에라	현자 나나이의 책	6	나나 이족의 눈	M	89	1	얼음			뒷줄 적	55	
56	셀레네	현자 나나이의 책	-	내던지다	N	44	1	물건	32	2	적 단체 랜덤	35	
56	루우리	현자 나나이의 책	6	마도서 던지기	N	99	1	물건	32	4	적 단체 랜덤	35	

56	피아	현자 나나이의 책	3	레스터레이션	S	30%			59		동료 전체	50	
57	엑셀	은자 겔 태양의 책	-	내던지다	N	89	1	물건	33	2	적 단체 랜덤	35	
57	시에라	은자 겔 태양의 책	6	겔 태양의 천둥	M	155	1	천둥			뒷줄 적	55	
57	셀레네	은자 겔 태양의 책	-	내던지다	N	87	1	물건	33	2	적 단체 랜덤	35	
57	루우리	은자 겔 태양의 책	6	마도서 던지기	N	173	1	물건	33	4	적 단체 랜덤	35	
57	피아	은자 겔 태양의 책	3	레스터레이션	S	35%			59		동료 전체	50	
58	엑셀	성 기리에의 책	-	내던지다	N	89	1	물건	34	2	적 단체 랜덤	35	
58	시에라	성 기리에의 책	6	자비송의 빛	M	194	1	히지리			뒷줄 적	55	
58	셀레네	성 기리에의 책	-	내던지다	N	113	1	물건	34	2	적 단체 랜덤	35	
58	루우리	성 기리에의 책	6	마도서 던지기	N	217	1	물건	34	4	적 단체 랜덤	35	
58	피아	성 기리에의 책	3	레스터레이션	S	40%			59		동료 전체	50	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
59	엑셀	나가 어금니	3	부메랑	N	66	1	물건			뒷줄 적	35	
59	시에라	나가 어금니	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
59	셀레네	나가 어금니	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
59	루우리	나가 어금니	-	전격 슬러거	N	100	1	천둥	21		뒷줄 적	50	WAIT +20
59	피아	나가 어금니	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
60	엑셀	맹견을 가진	-	복수 팽	N	40	1	물건	11	2	근처의 적	50	
60	시에라	맹견을 가진	-	내던지다	N	21	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
60	셀레네	맹견을 가진	-	내던지다	N	21	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
60	루우리	맹견을 가진	-	헌팅 스루	N	52	1	물건	6	45	먼 적	55	
60	피아	맹견을 가진	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
61	엑셀	아랑을 가진	-	복수 팽	N	140	1	물건	11	2	근처의 적	50	

61	시에라	아랑을 가진	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
61	셀레네	아랑을 가진	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
61	루우리	아랑을 가진	-	헌팅 스루	N	100	1	물건	6	45	먼 적	55	
61	피아	아랑을 가진	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
62	엑셀	마수의 키바	-	복수 팽	N	170	1	물건	11	2	근처의 적	50	
62	시에라	마수의 키바	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
62	셀레네	마수의 키바	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
62	루우리	마수의 키바	-	헌팅 스루	N	135	1	물건	6	45	먼 적	55	
62	피아	마수의 키바	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	35	
63	엑셀	실버 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
63	시에라	실버 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
63	셀레네	실버 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
63	루우리	실버 대거	-	킬링 샷	N	120			6	9	HP 최소의 적	55	
63	피아	실버 대거	-	스 태닝 에지	N	80	1		21		근처의 적	55	WAIT +40
64	엑셀	마나 다람쥐 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
64	시에라	마나 다람쥐 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
64	셀레네	마나 다람쥐 대거	-	내던지다	N	30			2		적 단체 랜덤	35	
64	루우리	마나 다람쥐 대거	-	킬링 샷	N	300			6	9	HP 최소의 적	55	
64	피아	마나 다람쥐 대거	-	스 태닝 에지	N	200	1		21		근처의 적	55	WAIT +40
No	**캐릭터**	**아이템 명기**	**EXP**	**. 명**	**효과**	**위력**	**Hit**	**속성**	**특성1**	**특성2**	**목표**	**WT**	**비고**
65	엑셀	드래곤 킬러	-	드래건스 레이	N	120	1	물건	47		근처의 적	65	
65	시에라	드래곤 킬러	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
65	셀레네	드래곤 킬러	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	

65	루우리	드래곤 킬러	-	내던지다	N	32	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
65	피아	드래곤 킬러	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
66	엑셀	드래곤 버스터	-	드래건스 레이	N	140	1	물건	47		근처의 적	65	
66	시에라	드래곤 버스터	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
66	셀레네	드래곤 버스터	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
66	루우리	드래곤 버스터	-	내던지다	N	32	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
66	피아	드래곤 버스터	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
67	엑셀	룡살 칼 제우로스	-	드래건스 레이	N	170	1	물건	47		근처의 적	65	
67	시에라	룡살 칼 제우로스	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
67	셀레네	룡살 칼 제우로스	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
67	루우리	룡살 칼 제우로스	-	내던지다	N	32	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
67	피아	룡살 칼 제우로스	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
68	엑셀	장례 용 보검 크레도	-	드래건스 레이	N	200	1	물건	47		근처의 적	65	
68	시에라	장례 용 보검 크레도	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
68	셀레네	장례 용 보검 크레도	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
68	루우리	장례 용 보검 크레도	-	내던지다	N	32	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
68	피아	장례 용 보검 크레도	-	내던지다	N	30	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
69	엑셀	참철 칼	-	내던지다	N	58	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
69	시에라	참철 칼	-	내던지다	N	54	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
69	셀레네	참철 칼	-	내던지다	N	57	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
69	루우리	참철 칼	-	내던지다	N	67	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
69	피아	참철 칼	-	비검, 하늘 연기,	N	120	4	물건	9	11	근처의 적	60	
70	엑셀	진·참철 칼	-	내던지다	N	83	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	

70	시에라	진·참철 칼	-	내던지다	N	77	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
70	셀레네	진·참철 칼	-	내던지다	N	81	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
70	루우리	진·참철 칼	-	내던지다	N	96	1	물건	2		적 단체 랜덤	40	
70	피아	진·참철 칼	-	비검, 롱아,	N	120	8	물건	9	11	근처의 적	60	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
71	엑셀	강철의 보우간	-	내던지다	N	29	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
71	시에라	강철의 보우간	-	내던지다	N	28	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
71	셀레네	강철의 보우간	-	내던지다	N	28	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
71	루우리	강철의 보우간	-	질풍의 화살	N	90	1	물건	44		먼 적	60	
71	피아	강철의 보우간	-	내던지다	N	28	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
72	엑셀	아ㅡ바레스토	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
72	시에라	아ㅡ바레스토	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
72	셀레네	아ㅡ바레스토	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
72	루우리	아ㅡ바레스토	-	타락한 천사의 마시	N	120	1	물건	44		먼 적	60	
72	피아	아ㅡ바레스토	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
73	엑셀	락봉의 강노	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
73	시에라	락봉의 강노	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
73	셀레네	락봉의 강노	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
73	루우리	락봉의 강노	-	락봉의 화살	N	160	1	물건	44		먼 적	60	
73	피아	락봉의 강노	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
74	엑셀	트라이 슈터	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
74	시에라	트라이 슈터	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
74	셀레	트라이 슈터	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체	45	

	네										랜덤		
74	루우리	트라이 슈터	-	비룡 승천의 화살	N	210	1	물건	44		먼 적	60	
74	피아	트라이 슈터	-	내던지다	N	20	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
75	엑셀	불꽃 오부루	2	높이 내걸다	S				74		자신	25	90c +40
75	시에라	불꽃 오부루		?								0	
75	셀레네	불꽃 오부루		?								0	
75	루우리	불꽃 오부루	-	CI- 그레네이드	N	80	1	물건	31	9	적 단체 랜덤	45	
75	피아	불꽃 오부루	-	높이 내걸다	S				74		자신	25	90c +40
76	엑셀	불꽃 크레스타		?								0	
76	시에라	불꽃 크레스타		?								0	
76	셀레네	불꽃 크레스타		?								0	
76	루우리	불꽃 크레스타		?								0	
76	피아	불꽃 크레스타		?								0	
77	엑셀	불꽃 우에스파	4	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +60
77	시에라	불꽃 우에스파	2	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +60
77	셀레네	불꽃 우에스파	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +60
77	루우리	불꽃 우에스파	-	CC- 그레네이드	N	160	1	물건	31	9	적 단체 랜덤	45	
77	피아	불꽃 우에스파	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +60
78	엑셀	얼음 오부루	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +40
78	시에라	얼음 오부루	2	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +40
78	셀레네	얼음 오부루	2	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +40
78	루우리	얼음 오부루	-	CI- 그레네이드	N	80	1	물건	32	9	적 단체 랜덤	45	
78	피아	얼음 오부루	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +50

79	엑셀	얼음의 크레스튜디오	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +50
79	시에라	얼음의 크레스튜디오	2	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +50
79	셀레네	얼음의 크레스튜디오	2	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +50
79	루우리	얼음의 크레스튜디오	-	CII- 그레네이드	N	120	1	물건	32	9	적 단체 랜덤	45	
79	피아	얼음의 크레스튜디오	-	높이 내걸다	S				75		자신	25	90c +50
80	엑셀	얼음 우에스파		?								0	
80	시에라	얼음 우에스파		?								0	
80	셀레네	얼음 우에스파		?								0	
80	루우리	얼음 우에스파		?								0	
80	피아	얼음 우에스파		?								0	
81	엑셀	천둥의 오부루	-	높이 내걸다	S				76		자신	25	90c +40
81	시에라	천둥의 오부루	-	높이 내걸다	S				76		자신	25	90c +40
81	셀레네	천둥의 오부루	-	높이 내걸다	S				76		자신	25	90c +40
81	루우리	천둥의 오부루	2	CI- 그레네이드	N	80	1	물건	33	9	적 단체 랜덤	40	
81	피아	천둥의 오부루	-	높이 내걸다	S				76		자신	25	90c +40
82	엑셀	천둥과 크레스타		?								25	
82	시에라	천둥과 크레스타		?								25	
82	셀레네	천둥과 크레스타		?								25	
82	루우리	천둥과 크레스타		?								45	
82	피아	천둥과 크레스타		?								25	
83	엑셀	천둥의 우에스파		?								25	
83	시에라	천둥의 우에스파		?								25	
83	셀레네	천둥의 우에스파		?								25	

83	루우리	천둥의 우에스파		?								45	
83	피아	천둥의 우에스파		?								25	
84	엑셀	빛의 오부루		?								25	
84	시에라	빛의 오부루		?								25	
84	셀레네	빛의 오부루		?								25	
84	루우리	빛의 오부루		?								45	
84	피아	빛의 오부루		?								25	
85	엑셀	빛의 크레스튜디오	-	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성 90c+50
85	시에라	빛의 크레스튜디오	2	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성 90c+50
85	셀레네	빛의 크레스튜디오	-	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성 90c+50
85	루우리	빛의 크레스튜디오		CⅡ- 그레네이드	N	120	1	물건	34	9	적 단체 랜덤	45	
85	피아	빛의 크레스튜디오	2	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성 90c+50
86	엑셀	빛의 우에스파	-	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성이 90c+60
86	시에라	빛의 우에스파	2	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성이 90c+60
86	셀레네	빛의 우에스파	-	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성이 90c+60
86	루우리	빛의 우에스파	-	CC- 그레네이드	N	160	1	물건	34	9	적 단체 랜덤	45	
86	피아	빛의 우에스파	2	높이 내걸다	S				78		자신	25	암흑 내성이 90c+60

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
87	엑셀	금 저주의 파업·레네	-	내던지다	N	53	1	물건	32	3	적 단체 랜덤	35	
87	시에라	금 저주의 파업·레네	-	금 저주의 파업=레네	M	542	1	얼음	25		뒷줄 적	70	
87	셀레네	금 저주의 파업·레네	-	내던지다	N	53	1	물건	32	3	적 단체 랜덤	35	
87	루우리	금 저주의 파업·레네	-	내던지다	N	58	1	물건	32	3	적 단체 랜덤	35	
87	피아	금 저주의 파업·레네	-	MGC 트랜스	S				71		동료 전체	40	71:+?

88	엑셀	금 저주 세네카·쿠이	-	내던지다	N	53	1	물건	31	3	적 단체 랜덤	35	
88	시에라	금 저주 세네카·쿠이	-	금 저주 세네카(쿠이	M	562	1				뒷줄 적	70	
88	셀레네	금 저주 세네카·쿠이	-	내던지다	N	53	1	물건	31	3	적 단체 랜덤	35	
88	루우리	금 저주 세네카·쿠이	-	내던지다	N	58	1	물건	31	3	적 단체 랜덤	35	
88	피아	금 저주 세네카·쿠이	-	STR 트랜스	S				70		동료 전체	40	70:+?
89	엑셀	금 저주 쿠레네・메토	-	내던지다	N	53	1	물건	33	3	적 단체 랜덤	35	
89	시에라	금 저주 쿠레네・메토	-	금 저주 크레네=메토	M	562	1	천둥	26		뒷줄 적	70	
89	셀레네	금 저주 쿠레네・메토	-	내던지다	N	53	1	물건	33	3	적 단체 랜덤	35	
89	루우리	금 저주 쿠레네・메토	-	내던지다	N	58	1	물건	33	3	적 단체 랜덤	35	
89	피아	금 저주 쿠레네・메토	-	AGL 트랜스	S				72		동료 전체	40	72:+?
90	엑셀	박쥐 군 1 호	-	부추기다	N	80	2	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
90	시에라	박쥐 군 1 호	-	부추기다	N	80	2	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
90	셀레네	박쥐 군 1 호	-	뱀파이어 나이트	N	80	3	물건	16		HP 최소의 적	55	16:1/3
90	루우리	박쥐 군 1 호	-	부추기다	N	80	2	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
90	피아	박쥐 군 1 호	-	부추기다	N	80	2	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
91	엑셀	박쥐 군 2 호	-	부추기다	N	120	3	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
91	시에라	박쥐 군 2 호	-	부추기다	N	120	3	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
91	셀레네	박쥐 군 2 호	-	뱀파이어 나이트	N	120	4	물건	16		HP 최소의 적	55	16:1/3
91	루우리	박쥐 군 2 호	-	부추기다	N	120	3	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
91	피아	박쥐 군 2 호	-	부추기다	N	120	3	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%

92	엑셀	박쥐 군 3 호	-	부추기다	N	160	4	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
92	시에라	박쥐 군 3 호	-	부추기다	N	160	4	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
92	셀레네	박쥐 군 3 호	-	뱀파이어 나이트	N	160	5	물건	16		HP 최소의 적	55	16:1/3
92	루우리	박쥐 군 3 호	-	부추기다	N	160	4	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
92	피아	박쥐 군 3 호	-	부추기다	N	160	4	물건	15	17	HP 최소의 적	40	15:100%
93	엑셀	벌집	-	Bee 공격	N	8	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	8:08
93	시에라	벌집	-	Bee 공격	N	8	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	8:08
93	셀레네	벌집	-	Bee 공격	N	8	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	8:08
93	루우리	벌집	-	Bee 공격	N	8	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	8:08
93	피아	벌집	-	Bee 공격	N	8	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	8:08
94	엑셀	킬러 비의 둥지	-	Bee 벌컨	N	88	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	0.394444444
94	시에라	킬러 비의 둥지	-	Bee 벌컨	N	88	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	0.394444444
94	셀레네	킬러 비의 둥지	-	Bee 벌컨	N	88	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	0.394444444
94	루우리	킬러 비의 둥지	-	Bee 벌컨	N	88	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	0.394444444
94	피아	킬러 비의 둥지	-	Bee 벌컨	N	88	8	물건	8	17	적 전체 랜덤	40	0.394444444

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성 1	특성 2	목표	WT	비고
95	엑셀	고 콜리의 사실	-	갉다	S				59		자신	35	HP REC 45%
95	시에라	고 콜리의 사실	-	갉다	S				59		자신	35	HP REC 45%
95	셀레네	고 콜리의 사실	-	갉다	S				59		자신	35	HP REC 45%
95	루우리	고 콜리의 사실	2	갉다	S				59		자신	35	HP REC 45%
95	피아	고 콜리의 사실	-	갉다	S				59		자신	35	HP REC 45%
96	엑셀	바나 난 열매	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 55%

96	시에라	바나 난 열매	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 55%
96	셀레네	바나 난 열매	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 55%
96	루우리	바나 난 열매	2	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 55%
96	피아	바나 난 열매	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 55%
97	엑셀	빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 50%
97	시에라	빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 50%
97	셀레네	빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 50%
97	루우리	빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 50%
97	피아	빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 50%
98	엑셀	젖은 빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 35%
98	시에라	젖은 빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 35%
98	셀레네	젖은 빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 35%
98	루우리	젖은 빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 35%
98	피아	젖은 빵	-	먹는다	S				59		자신	35	HP REC 35%
99	엑셀	곰팡이 곰팡이의 빵		?								0	
99	시에라	곰팡이 곰팡이의 빵		?								0	
99	셀레네	곰팡이 곰팡이의 빵		?								0	
99	루우리	곰팡이 곰팡이의 빵		?								0	
99	피아	곰팡이 곰팡이의 빵		?								0	
100	엑셀	흑코게의 빵		?								0	
100	시에라	흑코게의 빵		?								0	
100	셀레네	흑코게의 빵		?								0	
100	루우리	흑코게의 빵		?								0	
100	피아	흑코게의 빵		?								0	

101	엑셀	계란	-	내던지다	N	1	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	8:01
101	시에라	계란	2	요리 실습하다					99			25	
101	셀레네	계란	-	내던지다	N	1	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	8:01
101	루우리	계란	3	내던지다	N	1	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	8:01
101	피아	계란	-	내던지다	N	1	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	8:01
102	엑셀	매혹의 계란 프라이	-	먹는다	S	60%			59		자신	35	HP REC 60%
102	시에라	매혹의 계란 프라이	-	먹는다	S	60%			59		자신	35	HP REC 60%
102	셀레네	매혹의 계란 프라이	-	먹는다	S	60%			59		자신	35	HP REC 60%
102	루우리	매혹의 계란 프라이	-	먹는다	S	60%			59		자신	35	HP REC 60%
102	피아	매혹의 계란 프라이	-	먹는다	S	60%			59		자신	35	HP REC 60%
103	엑셀	수육	-	가만 두고 식사	S	30%			59	28	자신	35	
103	시에라	수육	2	요리 실습하다					99			25	
103	셀레네	수육	-	가만 두고 식사	S	30%			59	28	자신	35	
103	루우리	수육	-	가만 두고 식사	S	30%			59	28	자신	35	
103	피아	수육	-	내던지다	N	5	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:3~7
104	엑셀	특제 스테이크	-	먹는다	S	65%			59		자신	35	HP REC 65%
104	시에라	특제 스테이크	-	먹는다	S	65%			59		자신	35	HP REC 65%
104	셀레네	특제 스테이크	-	먹는다	S	65%			59		자신	35	HP REC 65%
104	루우리	특제 스테이크	-	먹는다	S	65%			59		자신	35	HP REC 65%
104	피아	특제 스테이크	-	먹지 못한다.	E				99			25	
105	엑셀	썩은 고기		?								0	
105	시에라	썩은 고기		?								0	
105	셀레네	썩은 고기		?								0	
105	루우	썩은 고기		?								0	

	리												
105	피아	썩은 고기		?								0	
106	엑셀	코게코게 고기		?								0	
106	시에라	코게코게 고기		?								0	
106	셀레네	코게코게 고기		?								0	
106	루우리	코게코게 고기		?								0	
106	피아	코게코게 고기		?								0	
107	엑셀	드래곤의 고기	-	가만 두고 식사	S	35%			59	28	자신	35	
107	시에라	드래곤의 고기	2	요리 실습하다					99			25	
107	셀레네	드래곤의 고기	-	가만 두고 식사	S	35%			59	28	자신	35	
107	루우리	드래곤의 고기	-	가만 두고 식사	S	35%			59	28	자신	35	
107	피아	드래곤의 고기	-	내던지다	N	5	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:3~7
108	엑셀	드래곤 스테이크	-	먹는다	S	75%			59	64	자신	35	HP REC 75% STR 50c+25
108	시에라	드래곤 스테이크	-	먹는다	S	75%			59	64	자신	35	HP REC 75% STR 50c+25
108	셀레네	드래곤 스테이크	-	먹는다	S	75%			59	64	자신	35	HP REC 75% STR 50c+25
108	루우리	드래곤 스테이크	-	먹는다	S	75%			59	64	자신	35	HP REC 75% STR 50c+25
108	피아	드래곤 스테이크	-	먹지 못한다.	E				99			25	
109	엑셀	치유의 허브	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
109	시에라	치유의 허브	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
109	셀레네	치유의 허브	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
109	루우리	치유의 허브	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
109	피아	치유의 허브	2	조합 시험해	E				99		-	25	
110	엑셀	포션	-	마십시오	S				59		자신	35	HP REC 75%
110	시에라	포션	-	마십시오	S				59		자신	0	HP REC 75%

110	셀레네	포션	-	마십시오	S				59		자신	0	HP REC 75%
110	루우리	포션	-	마십시오	S				59		자신	35	HP REC 75%
110	피아	포션	-	마십시오	S				59		자신	35	HP REC 75%
111	엑셀	환상 풀 큐크네	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
111	시에라	환상 풀 큐크네	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
111	셀레네	환상 풀 큐크네	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
111	루우리	환상 풀 큐크네	-	향기를 맡다	S				60		자신	25	
111	피아	환상 풀 큐크네	2	조합 시험해	E				99		-	25	
112	엑셀	에릭사ㅡ	-	마십시오	S	99%			59	60	자신	35	HP REC 99%
112	시에라	에릭사ㅡ	-	마십시오	S	99%			59	60	자신	35	HP REC 99%
112	셀레네	에릭사ㅡ	-	마십시오	S	99%			59	60	자신	35	HP REC 99%
112	루우리	에릭사ㅡ	-	마십시오	S	99%			59	60	자신	35	HP REC 99%
112	피아	에릭사ㅡ	-	마십시오	S	99%			59	60	자신	35	HP REC 99%

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
113	엑셀	파워 리스트	3	장비하다	S				64		자신	25	90c +30
113	시에라	파워 리스트	-	장비하다	S				64		자신	25	90c +30
113	셀레네	파워 리스트	5	장비하다	S				64		자신	25	90c +30
113	루우리	파워 리스트	-	장비하다	S				64		자신	25	90c +30
113	피아	파워 리스트	-	장비하다	S				64		자신	25	90c +30
114	엑셀	머지 링	-	장비하다	S				65		자신	25	90c +30
114	시에라	머지 링	3	장비하다	S				65		자신	25	90c +30
114	셀레네	머지 링	-	장비하다	S				65		자신	25	90c +30
114	루우리	머지 링	-	장비하다	S				65		자신	25	90c +30
114	피아	머지 링	3	장비하다	S				65		자신	25	90c +30
115	엑셀	아머	5	장비하다	S				66		자신	25	90c +50%

115	시에라	아머	-	내던지다	N	15	1	물건	8		적 단체 랜덤	45	08:12~18
115	셀레네	아머	-	내던지다	N	15	1	물건	8		적 단체 랜덤	45	08:12~18
115	루우리	아머	-	내던지다	N	15	1	물건	8		적 단체 랜덤	45	08:12~18
115	피아	아머	-	장비하다	S				66		자신	25	90c +50%
116	엑셀	망토	-	장비하다	S				67		자신	25	AGL 90c +10
116	시에라	망토	-	장비하다	S				67		자신	25	AGL 90c +10
116	셀레네	망토	-	장비하다	N	5			8	2	적 단체 랜덤	0	8:05
116	루우리	망토	5	장비하다	S				67		자신	25	AGL 90c +10
116	피아	망토	-	장비하다	S				67		자신	25	AGL 90c +10
117	엑셀	실드	3	장비하다	S				68		자신	25	90c +40
117	시에라	실드	-	내던지다	N	20	1	물건	8	2	적 단체 랜덤	25	08:18~22
117	셀레네	실드	-	내던지다	N	20	1	물건	8	2	적 단체 랜덤	25	08:18~22
117	루우리	실드	5	장비하다	S				68		자신	25	90c +40
117	피아	실드	3	장비하다	S				68		자신	25	90c +40
118	엑셀	펜던트	-	장비하다	S				69		자신	25	90c +5
118	시에라	펜던트	5	장비하다	S				69		자신	25	90c +5
118	셀레네	펜던트	5	장비하다	S				69		자신	25	90c +5
118	루우리	펜던트	-	장비하다	S				69		자신	25	90c +5
118	피아	펜던트	-	장비하다	S				69		자신	25	90c +5
119	엑셀	애뮤릿	5	장비하다	S				73		자신	25	90c +20
119	시에라	애뮤릿	-	장비하다	S				73		자신	25	90c +20
119	셀레네	애뮤릿	-	장비하다	S				73		자신	25	90c +20
119	루우리	애뮤릿	-	장비하다	S				73		자신	25	90c +20
119	피아	애뮤릿	-	장비하다	S				73		자신	25	90c +20

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고

120	엑셀	던 불안 해머	-	내던지다	N	50%	1	물건	10	3	적 단체 랜덤	45	
120	시에라	던 불안 해머	-	내던지다	N	50%	1	물건	10	3	적 단체 랜덤	45	
120	셀레네	던 불안 해머	-	내던지다	N	50%	1	물건	10	3	적 단체 랜덤	45	
120	루우리	던 불안 해머	-	분 던진다	N	75%	1	물건	10	3	적 단체 랜덤	45	
120	피아	던 불안 해머	-	내던지다	N	50%	1	물건	10	3	적 단체 랜덤	45	
121	엑셀	거미줄	-	에서 숙성	N	0	1	물건	21		적 전체	35	WAIT +20
121	시에라	거미줄	-	에서 숙성	N	0	1	물건	21		적 전체	35	WAIT +20
121	셀레네	거미줄	-	에서 숙성	N	0	1	물건	21		적 전체	35	WAIT +20
121	루우리	거미줄	-	에서 숙성	N	0	1	물건	21		적 전체	35	WAIT +20
121	피아	거미줄	-	에서 숙성	N	0	1	물건	21		적 전체	35	WAIT +20
122	엑셀	슬라임 공	-	터뜨리다	N	0	1	물건	21	28	WT 최소의 적	35	WAIT +30
122	시에라	슬라임 공	-	터뜨리다	N	0	1	물건	21	28	WT 최소의 적	35	WAIT +30
122	셀레네	슬라임 공	-	터뜨리다	N	0	1	물건	21	28	WT 최소의 적	35	WAIT +30
122	루우리	슬라임 공	-	터뜨리다	N	0	1	물건	21	28	WT 최소의 적	35	WAIT +30
122	피아	슬라임 공	-	터뜨리다	N	0	1	물건	21	28	WT 최소의 적	35	WAIT +30
123	엑셀	잠 담쟁이 덩굴	-	내던지다	N	3	1	물건	8	30	먼 적	35	08:2~4
123	시에라	잠 담쟁이 덩굴	-	빙빙 위프	N	10%	1	물건	30	10	적 전체	45	
123	셀레네	잠 담쟁이 덩굴	-	내던지다	N	3	1	물건	8	30	먼 적	35	08:2~4
123	루우리	잠 담쟁이 덩굴	-	내던지다	N	3	1	물건	8	30	먼 적	35	08:2~4
123	피아	잠 담쟁이 덩굴	-	내던지다	N	3	1	물건	8	30	먼 적	35	08:2~4
124	엑셀	쇠 돌	-	내던지다	N	40	1	물건	8	39	적 전체 랜덤	35	08:36,44
124	시에라	쇠 돌	-	내던지다	N	40	1	물건	8	36	적 전체 랜덤	35	08:36,44
124	셀레네	쇠 돌	-	내던지다	N	40	1	물건	8	37	적 전체 랜덤	35	08:36,44
124	루우	쇠 돌	-	내던지다	N	40	1	물건	8	38	적 전체	35	08:36,44

	리										랜덤		
124	피아	쇠 돌	-	내던지다	N	40	1	물건	8	39	적 전체 랜덤	35	08:36,44
125	엑셀	허어 비의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
125	시에라	허어 비의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
125	셀레네	허어 비의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
125	루우리	허어 비의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
125	피아	허어 비의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
126	엑셀	하피이의 날개	-	하피이 소환	N	50	1	물건	10	6	HP 최대의 적	75	
126	시에라	하피이의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
126	셀레네	하피이의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
126	루우리	하피이의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
126	피아	하피이의 날개	-	간질이다	S				21		자신의 전후 이웃	30	WAIT +15
127	엑셀	비룡의 날개	-	훗토 바스	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
127	시에라	비룡의 날개	-	훗토 바스	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
127	셀레네	비룡의 날개	3	훗토 바스	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
127	루우리	비룡의 날개	-	훗토 바스	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
127	피아	비룡의 날개	-	훗토 바스	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
128	엑셀	우이룸의 날개	-	돌풍	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
128	시에라	우이룸의 날개	-	돌풍	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
128	셀레네	우이룸의 날개	3	돌풍	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
128	루우리	우이룸의 날개	-	돌풍	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
128	피아	우이룸의 날개	-	돌풍	N	0	1	물건	14	6	적 전체	40	VANISH 50%
129	엑셀	별들의 모래시계	-	뒤집었다	S						동료 전체	35	WAIT 의 잔량과

													감소량을 반전
129	시에라	별들의 모래시계	-	뒤집었다	S						동료 전체	35	WAIT 의 잔량과 감소량을 반전
129	셀레네	별들의 모래시계	-	뒤집었다	S						동료 전체	35	WAIT 의 잔량과 감소량을 반전
129	루우리	별들의 모래시계	-	뒤집었다	S						동료 전체	35	WAIT 의 잔량과 감소량을 반전
129	피아	별들의 모래시계	-	뒤집었다	S						동료 전체	35	WAIT 의 잔량과 감소량을 반전
130	엑셀	묵주	-	하늘에 가리운다	S				60		동료 전체	35	
130	시에라	묵주	-	하늘에 가리운다	S				60		동료 전체	35	
130	셀레네	묵주	-	하늘에 가리운다	S				60		동료 전체	35	
130	루우리	묵주	3	하늘에 가리운다	S				60		동료 전체	35	
130	피아	묵주	15	하늘에 가리운다	S				60		동료 전체	35	
131	엑셀	물 젖은 마도서	-	엿보이고 읽을 수 없는	E				99			25	
131	시에라	물 젖은 마도서	-	엿보이고 읽을 수 없는	E				99			25	
131	셀레네	물 젖은 마도서	-	엿보이고 읽을 수 없는	E				99			25	
131	루우리	물 젖은 마도서	-	엿보이고 읽을 수 없는	E				99			25	
131	피아	물 젖은 마도서	-	엿보이고 읽을 수 없는	E				99			25	
132	엑셀	응원 플래그	-	격문을 띄우다	S				61		오버 도라이우	35	
132	시에라	응원 플래그	-	성원을 보내	S				20		동료 전체	35	
132	셀레네	응원 플래그	-	성원을 보내	S				20		동료 전체	35	
132	루우리	응원 플래그	-	성원을 보내	S				20		동료 전체	35	

132	피아	응원 플래그	-	성원을 보내	S				20		동료 전체	35	
133	엑셀	마녀의 빗자루	-	휘두르다	N	10	1	물건	8	2	앞줄의 적	35	08:3~17
133	시에라	마녀의 빗자루	3	모우먼트	S				20		WT 최대의 동료	35	WAIT 를 255 감소
133	셀레네	마녀의 빗자루	-	휘두르다	N	10	1	물건	8	2	앞줄의 적	35	08:3~17
133	루우리	마녀의 빗자루	-	혜성 던지기	M	25%	1	물건	10	15	먼 적	45	회복량은 타격과 마찬가지
133	피아	마녀의 빗자루	-	청소하는	E				99		-	40	
134	엑셀	전투 요정 유 시즈	-	델타 포스	M	333	3	히지리	8	2	적 전체	50	0.564583333
134	시에라	전투 요정 유 시즈	-	델타 포스	M	333	3	히지리	8	2	적 전체	50	0.564583333
134	셀레네	전투 요정 유 시즈	-	델타 포스	M	333	3	히지리	8	2	적 전체	50	0.564583333
134	루우리	전투 요정 유 시즈	-	델타 포스	M	333	3	히지리	8	2	적 전체	50	0.564583333
134	피아	전투 요정 유 시즈	-	델타 포스	M	333	3	히지리	8	2	적 전체	50	0.564583333
135	엑셀	불발탄	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
135	시에라	불발탄	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
135	셀레네	불발탄	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
135	루우리	불발탄	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
135	피아	불발탄	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
136	엑셀	바쿠단	-	스마트 폭탄	N	50%	1	화	10		적 전체	60	
136	시에라	바쿠단	-	스마트 폭탄	N	50%	1	화	10		적 전체	60	
136	셀레네	바쿠단	-	스마트 폭탄	N	50%	1	화	10		적 전체	60	
136	루우리	바쿠단	-	스마트 폭탄	N	50%	1	화	10		적 전체	60	
136	피아	바쿠단	-	스마트 폭탄	N	50%	1	화	10		적 전체	60	
137	엑셀	성수	-	내던지다	N	50	1	히지리	46		적 단체 랜덤	35	
137	시에라	성수	2	내던지다	N	50	1	히지리	46		적 단체 랜덤	35	
137	셀레	성수	-	내던지다	N	50	1	히지	46		적 단체	35	

	네							리			랜덤		
137	루우리	성수	-	내던지다	N	50	1	히지리	46		적 단체 랜덤	35	
137	피아	성수	3	떨다	S	30%			59		동료 전체	40	HP REC 30%
138	엑셀	행복의 벨	-	진리명라스	S				62		레이, 환율	30	62:75%감소
138	시에라	행복의 벨	-	진리명라스	S				62		레이, 환율	30	62:75%감소
138	셀레네	행복의 벨	-	진리명라스	S				62		레이, 환율	30	62:75%감소
138	루우리	행복의 벨	-	진리명라스	S				62		레이, 환율	30	62:75%감소
138	피아	행복의 벨	-	진리명라스	S				62		레이, 환율	30	62:75%감소
139	엑셀	운명의 타로	-	허밋	M	7%	R	물건	13	10	적 전체	60	
139	시에라	운명의 타로	-	마술사	M	11%	R	화	13	10	적 전체	60	
139	셀레네	운명의 타로	-	악마들	M	8%	R	얼음	13	10	적 전체	60	
139	루우리	운명의 타로	-	포천	M	8%	R	천둥	13	10	적 전체	60	
139	피아	운명의 타로	-	저스티스	M	9%	R	히지리	13	10	적 전체	60	
140	엑셀	팔랑 리본	-	몸에 익힌다!?	S				23		동료 전체	25	
140	시에라	팔랑 리본		익힌다	S				60		자신	25	
140	셀레네	팔랑 리본	-	익힌다	S				60		자신	25	
140	루우리	팔랑 리본	5	익힌다	S				60		자신	25	
140	피아	팔랑 리본	-	익힌다	S				60		자신	25	
141	엑셀	귀걸이	-	내던지다	N	20	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	08:18~22
141	시에라	귀걸이	-	익힌다	S				80		자신	25	HIT 90c100%
141	셀레네	귀걸이	-	익힌다	S				80		자신	25	HIT 90c100%
141	루우리	귀걸이	-	익힌다	S				80		자신	25	HIT 90c100%
141	피아	귀걸이	-	익힌다	S				80		자신	25	HIT 90c100%
142	엑셀	검은 고양이의 피어스	-	내던지다	N	2	1	물건	8		적 단체 랜덤	35	8:02

142	시에라	검은 고양이의 피어스	-	익힌다	S						자신	25	HIT 90c100%, MGC 90c+20
142	셀레네	검은 고양이의 피어스	-	익힌다	S						자신	25	HIT 90c100%, MGC 90c+20
142	루우리	검은 고양이의 피어스	-	익힌다	S						자신	25	HIT 90c100%, MGC 90c+20
142	피아	검은 고양이의 피어스	-	익힌다	S						자신	25	HIT 90c100%, MGC 90c+20
143	엑셀	검은 옥 목걸이		?								0	
143	시에라	검은 옥 목걸이		?								0	
143	셀레네	검은 옥 목걸이		?								0	
143	루우리	검은 옥 목걸이		?								0	
143	피아	검은 옥 목걸이		?								0	
144	엑셀	플라티나의 머리 장식	-	내던지다	N	20	1	물건	8	2	적 단체 랜덤	35	08:18~22
144	시에라	플라티나의 머리 장식	-	익힌다	S				65	69	자신	25	MGC 90c+25, REC 90c+10
144	셀레네	플라티나의 머리 장식	-	익힌다	S				65	69	자신	25	MGC 90c+25, REC 90c+10
144	루우리	플라티나의 머리 장식	-	엔 월륜	N	120	1	히지리	5	23	뒷줄 적	45	
144	피아	플라티나의 머리 장식	-	익힌다	S				65	69	자신	25	MGC 90c+25, REC 90c+10
145	엑셀	타락한 천사의 날개 오기	-	내던지다	N	20	1	물건	8	2	적 단체 랜덤	35	08:18~22
145	시에라	타락한 천사의 날개 오기	3	다크 파이어	M	100	3	화	9	23	먼 적	60	

145	셀레네	타락한 천사의 날개 오기	3	부치다	S				64		자신	25	STR 50c+20
145	루우리	타락한 천사의 날개 오기	-	머드 레이븐	S	99	1	물건	8	6	근처의 적을 관통	45	0.402083333
145	피아	타락한 천사의 날개 오기	-	검은 마술의 춤	S				71		자신	25	MGC+25 HP-125

No	캐릭터	아이템 명기	EXP	. 명	효과	위력	Hit	속성	특성1	특성2	목표	WT	비고
146	엑셀	후레이 스우에룩	-	내던지다	N	53	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
146	시에라	후레이 스우에룩	-	내던지다	N	50	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
146	셀레네	후레이 스우에룩	-	봉황염.	N	214	1	화	4		앞줄의 적	60	
146	루우리	후레이 스우에룩	-	이프리트 레존	M	206	1	화	2		먼 적	60	
146	피아	후레이 스우에룩	-	내던지다	N	36	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
147	엑셀	참마 칼 아이기스	-	참마 자나 도우ー크	N	440	1	히지리	43		근처의 적	60	
147	시에라	참마 칼 아이기스	-	내던지다	N	61	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
147	셀레네	참마 칼 아이기스	-	내던지다	N	62	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
147	루우리	참마 칼 아이기스	-	내던지다	N	73	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
147	피아	참마 칼 아이기스	-	하늘 검의 번뜩임	M	282	1	히지리	6		근처의 적을 관통	60	
148	엑셀	스톰 부산 링가	-	내던지다	N	72	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
148	시에라	스톰 부산 링가	-	내던지다	N	39	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
148	셀레네	스톰 부산 링가	-	내던지다	N	70	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
148	루우리	스톰 부산 링가	-	기강티쯔크볼토	N	607	1	천둥			WT 최소의 적	50	
148	피아	스톰 부산 링가	-	이 즈나 도라이우	M	405	4	천둥			적 전체 랜덤	60	
149	엑셀	어둠 속의 레ー테	-	내던지다	N	176	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
149	시에	어둠 속의	-	내던지다	N	167	1	물건	2		적 단체	45	

	라	레ー테									랜덤		
149	셀레네	어둠 속의 레ー테	-	나이트메어 후릿지	M	502	1	얼음	16	25	적 전체	75	16:00
149	루우리	어둠 속의 레ー테	-	그레이 샤르 섀도	N	441	1	얼음	15	2	앞줄의 적	70	15:50%
149	피아	어둠 속의 레ー테	-	내던지다	N	96	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
150	엑셀	성장 앙칼지아	-	내던지다	N	116	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
150	시에라	성장 앙칼지아	-	라구나 파르티나	M	747	1	히지리			뒷줄 적	60	
150	셀레네	성장 앙칼지아	-	내던지다	N	116	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
150	루우리	성장 앙칼지아	-	내던지다	N	138	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
150	피아	성장 앙칼지아	-	엔젤 큐어	S	99%			59	60	동료 전체	60	
151	엑셀	블루 본바 아사이	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
151	시에라	블루 본바 아사이	-	블루 레이어	M	182	1	얼음			앞줄의 적	60	
151	셀레네	블루 본바 아사이	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
151	루우리	블루 본바 아사이	-	크리티컬 히트	N	50%	1	물건	10	14	HP 최대의 적	60	14:50%의 확률
151	피아	블루 본바 아사이	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
152	엑셀	레드 바이파	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
152	시에라	레드 바이파	-	레드 프로미넹토	M	208	1	화			앞줄의 적	60	
152	셀레네	레드 바이파	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
152	루우리	레드 바이파	-	크리티컬 히트	N	50%	1	물건	10	14	HP 최대의 적	60	14:50%의 확률
152	피아	레드 바이파	-	분 던진다	N	50%	1	물건	10	2	HP 최대의 적	45	
153	엑셀	텡탁루롯도	-	내던지다	N	131	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
153	시에라	텡탁루롯도	-	그라우이티노우아	M	551	1	물건	6		적 전체	60	
153	셀레네	텡탁루롯도	-	내던지다	N	127	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
153	루우리	텡탁루롯도	-	내던지다	N	138	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	

153	피아	텡탁루롯도	-	내던지다	N	128	1	물건	2		적 단체 랜덤	45	
154	엑셀	단죄의 롱기누스	-	파멸의 길 디어	M	777	7	물건	56	6	적 전체 랜덤	75	
154	시에라	단죄의 롱기누스	-	내던지다	N	123	1	물건	2		적 단체 랜덤	50	
154	셀레네	단죄의 롱기누스	-	내던지다	N	147	1	물건	2		적 단체 랜덤	50	
154	루우리	단죄의 롱기누스	-	내던지다	N	162	1	물건	2		적 단체 랜덤	50	
154	피아	단죄의 롱기누스	-	내던지다	N	118	1	물건	2		적 단체 랜덤	50	
155	엑셀	화은네리아	-	화은네리아 사출	N	999	8	물건	8		근처의 적	99	
155	시에라	화은네리아	-	내던지다	N	99	1	물건	2		적 단체 랜덤	90	
155	셀레네	화은네리아	-	내던지다	N	99	1	물건	2		적 단체 랜덤	90	
155	루우리	화은네리아	-	내던지다	N	99	1	물건	2		적 단체 랜덤	90	
155	피아	화은네리아	-	내던지다	N	99	1	물건	2		적 단체 랜덤	90	

아이템 오버 스킬 목록

아이템 오버 스킬 목록

- 잠정 작성 판입니다. 구멍을 뚫고 등이 있으므로, 그 후에 제대로 된 형태로 만듭니다.
- WT 를 조사하는 것은 좀처럼 힘들었습니다.
- 위력은 마지막 Hit 때만 위력이 늘어날 것(예:고 죽음 디자레스타과 일부 LV3 오버 파 스킬)이 있으므로 실제로는 수치상의 위력보다 강해진다.
- WT 는 기초치. AGL 이 많을수록 이 수치가 줄어든다. AGL 1 로 약 1% 줄어든다고 생각한다.
- 속성 1 의 N 과 M 은 N 이라고 물리계이므로 STR 이 연루되고 M 이라고 마법 계열이라서 MGC 가 개입한다.

캐릭터	아이템	LV	기술 이름	속성 1	위력	Hit 수	속성 2	Add1	Add2	목표	비고	WT
엑셀	아이언 소드	3	연격 참	N	72	3	물건			근처의 적		75
엑셀	플랑베르주	3	화염 등 공격 참	N	81	4	화	05		근처의 적		75
엑셀	선더 블레이드	3	뇌광 연합 공격 참	N	114	5	천둥			근처의 적		75
엑셀	미스릴의 검	3	무쌍 무츠레 참	N	127	6	물건	07	56	근처의 적		75
엑셀	정령 검 제퍼레	3	섬광 승격 참	N	166	7	천둥	16	56	근처의 적		75
엑셀	그랑 세이바	3	카무이 천승 참	N	178	8	물건	57		근처의 적		75
엑셀	레이피어	2	유한 누나, 두	N	40	3	물건			근처의		60

										적을 관통		
엑셀	은백색의 레이피어	2	바레스 호랑이	N	72	3	히지리			근처의 적을 관통		60
엑셀	라 스톡	2	유한 누나, 트루아	N	88	4	물건			근처의 적을 관통		60
엑셀	파사의 영검	2	아산 시온	N	111	5	히지리			근처의 적을 관통		60
엑셀	블루 스팅	2	유한 누리·크아톨	N	148	5	얼음			근처의 적을 관통		60
엑셀	천사 칼로지아	2	테일 프로미ㅡ즈	N	116	6	히지리			근처의 적을 관통		60
엑셀	롱 보우	1	베르세르크 애로우	N	70	1	물건			근처의 적을 관통		55
엑셀	뢰신의 활	1	라이트닝 애로우	N	131	1	천둥			근처의 적을 관통		55
엑셀	엘핀 보우	1	라이징 애로우	N	203	1	물건			근처의 적을 관통		55
엑셀	이리아의 하얀 활	1	버스터 샷	N	285	1	물건			근처의 적을 관통		55
엑셀	스파이럴 아크	1	라이징 애로우	N	329	1	물건			근처의 적을 관통		55
엑셀	디아나의 별 활	1	그린 스토어 솔트	N	415	1	천둥			근처의 적을 관통		55
엑셀	엘사 이수	1	용미 섬	N	109	1	물건	05	02	근처의 적		60
엑셀	오우거 블레이드	1	귀신 섬	N	172	1	얼음	05	02	근처의 적		60
엑셀	버닝산	1	열진 섬	N	242	1	물건	05	02	근처의 적		60
엑셀	칠흑 같은 오가마	1	검정 류섬	N	320	1	물건	05	02	근처의 적		60
엑셀	실우아ㅡ 문	1	동휘 섬	N	379	1	얼음	05	02	근처의 적		60
엑셀	무지개 암피니	1	아야 홍섬	N	489	1	얼음	05	02	근처의 적		60
엑셀	코ㅡ렐 나무 지팡이	1	포스 임팩트	M	43	2	물건			적 단체 랜덤		60
엑셀	루비 스태프	1	파이어 수로우	M	59	3	화			적 단체 랜덤		60
엑셀	달빛의 지팡이	1	?									
엑셀	불류의 로드	1	파이어 블라스트	M	87	4	화			적 단체 랜덤		60
엑셀	그라디우스	1	프래임 바인드	M	116	4	화			적 단체 랜덤		60
엑셀	서던 크로스	1	메테오 폴	M	151	4	화			적 단체 랜덤		60
엑셀	마창 이그니스 터프	2	마귀 광련 창	N	80	2	물건	11	18	근처의 적		65
엑셀	아이스 재블린	2	창인 삼련	N	88	3	얼음	05		근처의 적		65
엑셀	성자의 창	2	파사 성각	N	129	3	히지리	05		근처의 적		65
엑셀	크리스털 런스	2	빙정 난무	N	125	4	얼음	54		근처의 적		65
엑셀	비창 실비아	2	슬픔 창 오의	N	182	4	얼음	54		근처의 적		65
엑셀	나가 어금니	2	초뢰	M	72	3	천둥	05		먼 적		55

엑셀	신검 엑세리옹	1	더블 슬래시	N	101	2	히지리	01		근처의 적	(Chapter 1)	65
엑셀	신검 엑세리옹	3	고 죽음 디자레스타	N	64	N	히지리	01		근처의 적	(Chapter 2-8,3)	80
엑셀	신검 엑세리옹	3	고 죽음 디자레스타	N	94	N	히지리	01		근처의 적	(Chapter 4)N 은 차원에서 3 5 6 8	80
엑셀	신검 엑세리옹	3	고 죽음 디자레스타	N	130	N	히지리	01		근처의 적	(Chapter 5)	80
엑셀	신검 엑세리옹	3	고 죽음 디자레스타	N	172	N	히지리	01		근처의 적	(Chapter 6)	80
엑셀	신검 엑세리옹	3	고 죽음 디자레스타	N	220	N	히지리	01		근처의 적	(Chapter 7)	80
엑셀	파워 리스트	1	STR 블라스트	S				64		동료 전체	60c 15	35
엑셀	아머	2	아ー마ー도	S				66		동료 전체	VIT 60c +25%	35
엑셀	실드	1	실드 장벽	S				68		동료 전체	60c +30	35
엑셀	애뮤릿	2	아이언 월	S				73		동료 전체	AGL 60c +15	35
엑셀	불꽃 오부루	1	화둔술.	M	15%	1	화	10	24	앞줄의 적		50
엑셀	불꽃 크레스타	1	화둔술.									
엑셀	불꽃 우에스파	3	불꽃 로제 공격	M	77	7	화	09	24	근처의 적을 관통		75

캐릭터	아이템	LV	기술 이름	속성 1	위력	Hit 수	속성 2	Add1	Add2	목표	비고	WT
시에라	아이언 소드	1	블레이드 샷	M	93	1	물건			적 단체 랜덤		55
시에라	플랑베르주	1	?									
시에라	선더 블레이드	1	선더 블레이드	M	121	2	천둥			적 단체 랜덤		55
시에라	미스릴의 검	1	미스릴 블레이드	M	152	2	물건	07		적 단체 랜덤		55
시에라	정령 검 제퍼레	1	플라스마 블레이드	M	162	3	천둥	15		적 단체 랜덤		55
시에라	그랑 세이바	1	하이퍼 블레이드	M	189	3	물건			적 단체 랜덤		55
시에라	레이피어	1	?									55
시에라	은백색의 레이피어	1	홀리 니들	M	67	2	히지리			근처의 적을 관통		55
시에라	라 스톡	1	퍼니시 먼트	M	100	2	물건			근처의 적을 관통		55
시에라	파사의 영검	1	헤이타리티	M	108	3	히지리	46	06	근처의 적을 관통		55
시에라	블루 스팅	1	프리징 매터	M	143	3	얼음			근처의 적을 관통		55
시에라	천사 칼로 지아	1	홀리 브라이트	M	148	4	히지리			근처의 적을 관통		55
시에라	롱 보우	1	?									
시에라	뢰신의 활	1	스파클 애로우	M	56	3	천둥			적 전체 랜덤		65
시에라	엘핀 보우	1	선더 슛	M	90	3	천둥			적 전체 랜덤		65
시에라	이리아의 하얀	1	홀리 애로우	M	130	3	히지리			적 전체		65

	활									랜덤		
시에라	스파이럴 아크	1	트라이 슛	M	155	3	히지리			적 전체 랜덤		65
시에라	디아나의 별 활	1	플라스마 슛	M	199	3	천둥			적 전체 랜덤		65
시에라	코ー렐 나무 지팡이	3	매지컬 임팩트	M	79	3	물건	56		적 전체 랜덤		70
시에라	루비 스태프	3	프레이 스콜	M	111	4	화	57		적 전체 랜덤		70
시에라	달빛의 지팡이	3	?									
시에라	불류의 로드	3	후레임스로 와	M	136	6	화	57		적 전체 랜덤		70
시에라	그라디우스	3	프로미넨스	M	163	7	화	56		적 전체 랜덤		70
시에라	서던 크로스	3	카라 미티 플레어	M	194	8	화	57		적 전체 랜덤		70
시에라	가시 나무 채찍	2	연결 로즈	N	71	3	물건	45	09	앞줄의 적		60
시에라	프래임 위프	2	바 씨 인상	N	77	4	화	45	09	앞줄의 적		60
시에라	선더 체인	2	선더 비트	N	102	5	천둥	45	09	앞줄의 적		60
시에라	브리트라 뱀 채찍	2	스네이크 바이트	N	119	6	화	45	09	앞줄의 적		60
시에라	마녀 로라의 책	2	?									
시에라	현자 나나이의 책	2	후리짓토조ー은	M	186	1	얼음	06		적 전체		65
시에라	은자 겔 태양의 책	2	선더스톰	M	337	1	천둥	06		적 전체		65
시에라	성 기리에의 책	2	이노센트 스히아	M	424	1	히지리	06		적 전체		65
시에라	타락한 천사의 날개 오기	1	다크 힐	S	30%			59	23	동료 전체	HPREC 30%	50
시에라	머지 링	1	MGC 블라스트	S				65		동료 전체	MGC 60c +15	35
시에라	펜던트	2	에테르 라이트	S				69		동료 전체	REC 60c+5	35
시에라	불꽃 오부루	1	파이어 레지스트									
시에라	불꽃 크레스타	1	파이어 레지스트									
시에라	불꽃 우에스파	1	파이어 레지스트	S				74		동료 전체	60c +40	35
시에라	얼음 오부루	1	블리자드									
시에라	얼음의 크레스튜디오	1	블리자드									
시에라	얼음 우에스파	1	블리자드									
시에라	천둥의 오부루	1	라이트닝									
시에라	천둥과 크레스타	1	라이트닝									
시에라	천둥의 우에스파	1	라이트닝	M	15%	1	천둥	10	26	앞줄의 적		50
시에라	빛의 오부루	1	호ー리이									
시에라	빛의 크레스튜디오	1	호ー리이	M	20%	1	히지리	10	27	앞줄의 적		50
시에라	빛의 우에스파	1	호ー리이	M	25%	1	히지리	10	27	앞줄의 적		50
시에라	마녀의 빗자루	2	위치 윔	M	55	R	물건	08		HP 최소의		55

										적		
시에라	수육	1	매지컬 쿠킹	E				63		-	변화:특제 스테이크	60
시에라	드래곤의 고기	1	매지컬 쿠킹	E				63		-	변화:드래곤 스테이크	60
시에라	썩은 고기	1	업화 가열 처리									
시에라	계란	1	매지컬 쿠킹	E				63		-	변화:매혹의 계란 프라이	60
시에라	곰팡이 곰팡이의 빵	1	업화 가열 처리									

캐릭터	아이템	LV	기술 이름	속성 1	위력	Hit 수	속성 2	Add1	Add2	목표	비고	WT
셀레네	아이언 소드	1	머지 스트림	M	42	2	물건			근처의 적을 관통		55
셀레네	플랑베르주	1	?									
셀레네	선더 블레이드	1	하이 볼티지	M	80	3	천둥			근처의 적을 관통		55
셀레네	미스릴의 검	1	본 브레이커	M	103	3	물건			근처의 적을 관통		55
셀레네	정령 검 제퍼 레	1	볼텟크 웨이브	M	124	4	천둥	15		근처의 적을 관통		55
셀레네	그랑 세이바	1	소닉 스피ー레	M	147	4	물건			근처의 적을 관통		55
셀레네	레이피어	1	스팅어	N	74	1	물건	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	은백색의 레이피어	1	스트레이트 벤트	N	131	1	히지리	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	라 스톡	1	헤루 스팅어	N	190	1	물건	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	파사의 영검	1	이 빌 블레이크	N	275	1	히지리	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	블루 스팅	1	아이스 스팅어	N	357	1	얼음	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	천사 칼로 지아	1	저지먼트	N	429	1	히지리	02		근처의 적을 관통		55
셀레네	엘사 이수	3	S 조합	N	68	3	얼음	48	05	앞줄의 적		75
셀레네	오우거 블레이드	3	S 디스트럭션	N	84	4	얼음	49	05	앞줄의 적		75
셀레네	버닝산	3	S 프레이 버드	N	102	5	화	49	43	앞줄의 적		75
셀레네	칠흑 같은 오가마	3	S 절대	N	122	6	물건	49	43	앞줄의 적		75
셀레네	실우아ー 문	3	S 프라 티 나무	N	136	7	얼음	56		앞줄의 적		75
셀레네	무지개 암피니	3	S 일루젼	N	163	8	얼음	57		앞줄의 적		75
셀레네	마창 이그니스 터프	2	일미넹스	M	66	2	물건	42	18	앞줄의 적		60
셀레네	아이스 재블린	2	서펜트	M	74	3	얼음	42		앞줄의 적		60
셀레네	성자의 창	2	화이트 플래시	M	87	4	히지리	42		앞줄의 적		60
셀레네	크리스털 런스	2	블루 그리ー무	M	92	5	얼음	52		앞줄의 적		60
셀레네	비창 실비아	2	반 티아 카논	M	119	5	얼음	53		앞줄의 적		65

셀레네	가시 나무 채찍	1	럼블 스매시	M	162	1	물건	05	02	근처의 적		50
셀레네	프래임 위프	1	플레어 버스트	M	114	2	화	05	02	근처의 적		50
셀레네	선더 체인	1	볼트 구아슈	M	173	2	천둥	05	02	근처의 적		50
셀레네	브리트라 뱀 채찍	1	데토네이타ー	M	165	3	화	05	02	근처의 적		50
셀레네	허어 피크로	2	와일드 테-	N	120	2	물건	11		근처의 적		60
셀레네	브래드 팽	2	블러디 레이브	N	112	3	물건	11		근처의 적		60
셀레네	마조 이ー우은 종이	2	펜리르 공격	N	143	4	물건	11	18	근처의 적	재공연 타격:25%	60
셀레네	환수 레이테의 손톱	2	노 머시	N	154	5	천둥	11		근처의 적		60
셀레네	타락한 천사의 날개 오기	1	검은 돌풍	M	99	1	물건	08	29	적 전체		55
셀레네	성수	1	공중 살포	M	80	1	히지리	23	46	적 전체		45
셀레네	비룡의 날개	2	윈도 커터	N	25%	1	물건	04	10	앞줄의 적		60
셀레네	우이룸의 날개	2	윈도 해이	N	35%	1	물건	04	10	적 전체		60
셀레네	파워 리스트	2	텐션 하이	S				70		자신	STR45p45 타격	40
셀레네	펜던트	2	샤이닌 스타	S				69	67	동료 전체	AGL 60c+6, REC 60c+3	35
셀레네	얼음 오부루	1	아이스 레지스트									
셀레네	얼음의 크레스튜디오	1	아이스 레지스트									
셀레네	얼음 우에스파	1	아이스 레지스트									

캐릭터	아이템	LV	기술 이름	속성 1	위력	Hit 수	속성 2	Add1	Add2	목표	비고	WT
루우리	롱 보우	3	애로우 레인	N	63	3	물건	44		적 전체 랜덤		70
루우리	뢰신의 활	3	삼위 일체 스파크	N	91	4	천둥	44		적 전체 랜덤		70
루우리	엘핀 보우	3	볼텟크 손 레이도	N	124	5	천둥	44		적 전체 랜덤		70
루우리	이리아의 하얀 활	3	가토링그 샷	N	156	6	물건	44		적 전체 랜덤		70
루우리	스파이럴 아크	3	애벌 랜치 애로우	N	166	7	히지리	44		적 전체 랜덤	(아파?아바?)	70
루우리	디아나의 별 활	3	스타더스트	N	194	8	천둥	44	58	적 전체 랜덤		70
루우리	엘사 이수	1	테리블 스윙	M	79	1	얼음	04	02	앞줄의 적		65
루우리	오우거 블레이드	1	오우거 임펄스	M	130	1	얼음	04	02	앞줄의 적		65
루우리	버닝산	1	카오티쯔크 플레어	M	180	1	화	04	02	앞줄의 적		65
루우리	칠흑 같은 오가마	1	이모ー탈페잉	M	237	1	물건	04	02	앞줄의 적		65
루우리	실우아ー 문	1	그라디에ー션	M	281	1	얼음	04	02	앞줄의 적		65
루우리	무지개 암피니	1	미스티 아크	M	361	1	얼음	04	02	앞줄의 적		65
루우리	마창 이그니스 터프	1	랜서	M	115	1	물건	18		HP 최소의 적		55

루우리	아이스 재블린	1	아이시 쿠루에지	M	94	2	얼음			HP 최소의 적		55
루우리	성자의 창	1	밀키 웨이	M	137	2	히지리			HP 최소의 적		55
루우리	크리스털 런스	1	포린 스타	M	119	3	얼음			HP 최소의 적		55
루우리	비창 실비아	1	트윙클 티아	M	173	3	얼음			HP 최소의 적		55
루우리	가시 나무 채찍	1	로지 롤	N	56	3	물건	18	11	적 단체 랜덤		65
루우리	프래임 위프	1	레드 사이클론	N	76	3	화	18	11	적 단체 랜덤		65
루우리	선더 체인	1	플라스마 스핀	N	116	3	천둥	18	11	적 단체 랜덤		65
루우리	브리트라 뱀 채찍	1	퍼프 다	N	151	3	물건	18	11	적 단체 랜덤		65
루우리	허어 피크로	2	어퍼 크로	M	87	3	천둥	11		근처의 적		60
루우리	브래드 팽	2	어퍼 크로	M	93	4	물건	11		근처의 적		60
루우리	마조 이ー우은 종이	2	패션 크로	M	126	4	물건	11	18	근처의 적	재공연 타격:25%	60
루우리	환수 레이테의 손톱	2	라이징 크로	M	142	6	천둥	11		근처의 적		60
루우리	마녀 로라의 책	2	혼란 염무	N	56	3	물건	36	04	적 전체 랜덤		55
루우리	현자 나나이의 책	2	흐트러진 눈보라	N	101	3	물건	37	04	적 전체 랜덤		55
루우리	은자 겔 태양의 책	2	혼란 뇌전	N	154	4	물건	38	04	적 전체 랜덤		55
루우리	성 기리에의 책	2	흐트러지 아모우	N	199	4	히지리	39	04	적 전체 랜덤		55
루우리	망토	2	망토 매직	S				67		동료 전체	AGL 60c +10	35
루우리	실드	2	S 슬러거	N	25%	1		05	10	뒷줄 적		55
루우리	천둥의 오부루	1	선더 레지스트									
루우리	천둥과 크레스타	1	선더 레지스트									
루우리	천둥의 우에스파	1	선더 레지스트	S				76		동료 전체	60c +25	35
루우리	팔랑 리본	2	찜질 리치-댄스	S				81		동료 전체		55
루우리	고 콜리의 사실	1	고 코리 스파이럴	N	45%	1	물건	10	19	근처의 적을 관통		45
루우리	바나 난 열매	1	바나 난 슬러거	N	55%	1	물건	10	19	뒷줄 적		40
루우리	묵주	2	크로스 부메랑	N	25%	1	히지리	10	46	뒷줄 적		45
루우리	계란	1	에그 샷	N	35%	1	물건	10	19	근처의 적을 관통		45

캐릭터	아이템	LV	기술 이름	속성 1	위력	Hit 수	속성 2	Add1	Add2	목표	비고	WT
피아	아이언 소드	1	크리티컬 에지	M	44	2	물건	42		근처의 적		50
피아	플랑베르주	1	바ー티칼 플레어	M	70	2	화	42		근처의 적		50
피아	선더 블레이드	1	스파클 에지	M	83	3	천둥	42		근처의 적		50
피아	미스릴의 검	1	라이징 에지	M	107	3	물건	07	42	근처의 적		50
피아	정령 검 제퍼레	1	에테르 에지	M	127	4	물건	15	42	근처의 적		50

피아	그랑 세이바	1	라이 앳 에지	M	151	4	물건	42		근처의 적		50
피아	레이피어	3	리소 루트	N	61	3	물건	09		근처의 적		70
피아	은백색의 레이피어	3	브릴랑테	N	82	4	히지리	51		근처의 적		70
피아	라 스톡	3	프레스토	N	74	5	물건	51		근처의 적		70
피아	파사의 영검	3	우이우아ー치에	N	82	6	히지리	09		근처의 적		70
피아	블루 스팅	3	아파트 쇼나ー토	N	163	7	얼음	51	05	근처의 적		70
피아	천사 칼로지아	3	카덴 차	N	183	8	히지리	52	05	근처의 적		70
피아	롱 보우	2	하늘을 뚫고 창인의 화살	N	54	2	물건	44		HP 최소의 적		60
피아	뢰신의 활	2	땅을 파다 뇌신.	N	72	3	물건	44		HP 최소의 적		60
피아	엘핀 보우	2	하늘을 관통하는 풍신의 화살	N	117	3	물건	44		HP 최소의 적		60
피아	이리아의 하얀 활	2	사악을 내린 여신의 화살	N	135	4	히지리	44		HP 최소의 적		60
피아	스파이럴 아크	2	마귀을 갚다, 나선의 화살	N	162	4	히지리	44		HP 최소의 적		60
피아	디아나의 별 활	2	어둠을 쫓다 승신별의 화살	N	208	4	천둥	44		HP 최소의 적		60
피아	코ー렐 나무 지팡이	2	하얀 페루샤ー하	M	59	2	물건	42		뒷줄 적		60
피아	루비 스태프	2	붉은 우에노와	M	78	3	화	42		뒷줄 적		60
피아	달빛의 지팡이	2	?									
피아	불류의 로드	2	진홍의 루비 쿠스	M	94	5	화	42		뒷줄 적		60
피아	그라디우스	2	주홍 메조 환율	M	113	6	화	42		뒷줄 적		60
피아	서던 크로스	2	주홍 아르테나	M	147	6	화	42		뒷줄 적		60
피아	마창 이그니스 터프	1	발기바람의 칼날	M	82	1	물건	09	18	앞줄의 적		65
피아	아이스 재블린	1	얼어붙은 얼음 칼날	M	66	3	얼음	09		앞줄의 적		65
피아	성자의 창	1	때묻지 않은 성모의 칼	M	93	3	히지리	09		앞줄의 적		65
피아	크리스털 런스	1	냉엄한 빙정 칼날	M	71	3	얼음	09		앞줄의 적		65
피아	비창 실비아	1	비창 깊은 푸른 장례 날	M	134	3	얼음	09		앞줄의 적		65
피아	마녀 로라의 책	1	바르셀로나	M	72	1	화	06		적 전체		55
피아	현자 나나이의 책	1	포루세이남	M	130	1	얼음	06		적 전체		55
피아	은자 겔 태양의 책	1	화성 마르	M	232	1	천둥	06		적 전체		55
피아	성 기리에의 책	1	섹레타리아	M	291	1	히지리	06		적 전체		55
피아	성수	2	세인트 힐	S	50%			59	60	동료 전체		55

피아	머지 링	1	매직 힐	S				65	59	동료 전체	MGC 60c +5/HP REC 20%	40
피아	실드	1	포스	S				68	59	동료 전체	REC 20%	40
피아	빛의 오부루	1	다크 레지스트									
피아	빛의 크레스튜디오	1	다크 레지스트	S				76		동료 전체	60c	35
피아	빛의 우에스파	1	다크 레지스트	S				78		동료 전체	60c +40	35
피아	묵주	3	배니 시	M	0	1	히지리	14	19	적 전체		80
피아	치유의 허브	2	포션 조합	E				63		-	변화:포션	60
피아	환상 풀 큐크네	2	에릭사ー 조합	E				63		-	변화:에릭사ー	60
레다	신창 로렐라이	0	고 죽음 로스토세피	N	100	4	화	01	근처의 적	N 은 차원에서 4 5 7 8		80

아이템 특성 목록

아이템 특성 목록

- 아이템의 설명 란에 표시되고 있는 특성입니다.
- ○○과 △△는 아이템에 따라 달라집니다.
- 적 전용의 것도 있습니다.

No	명칭	비고
01	ULTIMA!	기술 사용 후 오버 도라이우 게이지가 파손
02	LOW%	명중률이 낮은 공격
03	LOWER%	명중률이 매우 낮은 공격
04	×AVOID	상대로 회피되지 않는 공격
05	×GUARD	상대로 보호되지 않는 공격
06	×AV+GD	상대로 회피·보호되지 않는 공격
07	ELEMENT	마지막으로 받은 타격의 속성에서 공격
08	FIX− DM	타격이 꼭 ○○ 공격
09	MOT− VIT	상대의 내구치를 무시한 공격
10	HP%− DM	HP 의 ○○%만큼의 타격을 가할 타격
11	REVENGE	자신의 HP 가 적을수록 공격력 업
12	DIVIDE	적의 수가 많아지면서 위력이 저하하는 공격
13	RMD− HIT	공격 횟수가 랜덤
14	VANISH	○○%의 확률로 상대를 소멸시키는 공격
15	HP− ABS	준 타격에 따라 자신의 HP 회복
16	HP− ABS+	준 타격에 따라 전원의 HP 회복
17	REVOLT	가끔 자신을 공격하지
18	SELF− ON	준 타격에 따라 자신도 타격
19	ITM− LOS	기술 사용 후 아이템 파손
20	− WAIT	WAIT 를 ○○ 감소
21	+WAIT	WAIT 를 ○○ 추가

22	⇔ WAIT	WAIT 의 잔량과 감소량을 반전
23	GST− OFF	지원 수준을 해소
24	(상태)HEAT	적을 HEAT 상태로 공격
25	(상태)FREEZE	적을 FREEZE 상태로 공격
26	(상태)DAZZL	적을 DAZZL 상태로 공격
27	(상태)PURIFY	적을 PURIFY 상태로 공격
28	(상태)POIZON	적을 POIZON 상태로 공격
29	(상태)STONE	적을 STONE 상태로 공격
30	(상태)SLEEP	적을 SLEEP 상태로 공격
31	ADD+(화)	화염 속성의 추가 공격이 발생
32	ADD+(냉)	냉기 속성의 추가 공격이 발생
33	ADD+(벼락)	뇌격 속성의 추가 공격이 발생
34	ADD+(성)	신성 속성의 추가 공격이 발생
35	ADD+(암)	암흑 속성의 추가 공격이 발생
36	ADD+L(화)	좌우 1 열로 화염 속성의 추가 공격이 발생
37	ADD+L(냉)	좌우 1 열로 냉기 속성의 추가 공격이 발생
38	ADD+L(벼락)	좌우 1 열로 벼락 속성의 추가 공격이 발생
39	ADD+L(성)	좌우 1 열로 신성 속성의 추가 공격이 발생
40	ADD+L(암)	좌우 1 열로 암흑 속성의 추가 공격이 발생
41	×DEAD	앤 데드계의 적에 대해 무효
42	×AIR	공중 계열의 적에 대해 무효
43	○ HUMAN	인간계의 적에게 위력대
44	○ AIR	공중 계열의 적에게 위력대
45	○ BEAST	야수계의 적에게 위력대
46	○ DEAD	앤 데드계의 적에게 위력대
47	○ DRGN	드래곤 계열의 적에게 위력대
48	F1− NEAR	마지막 1HIT 는 근처를 공격
49	F2− NEAR	마지막 2HIT 는 근처를 공격
50	F3− NEAR	마지막 3HIT 는 근처를 공격
51	F1− THRU	마지막 1HIT 는 관통 공격
52	F2− THRU	마지막 2HIT 는 관통 공격
53	F3− THRU	마지막 3HIT 는 관통 공격
54	F1− LINE	마지막 1HIT 는 앞줄 공격
55	F2− LINE	마지막 2HIT 는 앞줄 공격
56	F3− LINE	마지막 3HIT 는 앞줄 공격
57	F2− ALL	마지막 2HIT 는 전체 공격
58	F3− ALL	마지막 3HIT 는 전체 공격
59	HP− HEAL	HP 의 ○ ○%만큼 HP 회복
60	ST− CURE	위상 이상을 해소
61	ODG− UP	오버 도라이우 게이지를 Lv2 분 증가
62	RR− DOWN	레이, 환율이 다운
63	ITM− CMV	다른 아이템으로 변환하는
64	STR↑	STR 이 ○ ○ 카운트 간 △ △ 업

65	MGC↑	STR 이 ○○ 카운트 간 △△ 업
66	VIT↑	VIT 가 ○○ 카운트 간 △△%업
67	AGL↑	AGL 이 ○○ 카운트 간 △△ 업
68	GRD↑	GRD 가 ○○ 카운트 간 △△ 업
69	REC↑	REC 이 ○○ 카운트 간 △△ 업
70	C– STR↑	자신의 HP 대신에, STR 업
71	C– MGC↑	자신의 HP 대신에, MGC 업
72	C– AGL↑	자신의 HP 대신, AGL 업
73	(물건)RES↑	물리 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
74	(화)RES↑	화염 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
75	(냉)RES↑	냉기 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
76	(벼락)RES↑	뇌격 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
77	(성)RES↑	신성 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
78	(암)RES↑	암흑 내성이 ○○ 카운트 간 △△ 업
79	D– RES↑	마지막으로 받은 타격의 속성 내성이 상승
80	HIT%↑	명중률이 ○○ 카운트 간 △△%로 상승
81	×BAD – ST	위상 이상 없게 될 것
82	FM– RAND	포메이션을 뒤섞는
83	FM– FLIP	포메이션을 플립한다
84	FM– BACK	대상을 뒷줄에 날린다
85	SUMMON	캐릭터를 소환
86	SEGMENT	분열하고 늘어났다
87	POWERUP	파워 똥 구덩이 상태로 만든다
88	ITM– USE	아이템의 사용 횟수를 줄인다
89	ITM– GET	아이템을 훔친다
90	PARA– HP	다른 캐릭터의 HP 를 흡수하다
91	EXPLODE	스킬 사용 후 사용자는 전투 불능이 되다
92	CHANGE	능력 변화(엘레멘트계가 사용)
93	CHANGE	능력 변화(데스가 사용)
94	CHANGE	능력 변화(헥터가 사용)
95	ANGELIX	능력 변화(레다 마리스가 사용)
96	CHANGE	능력 변화(성광이다 토라이 사용)
97	ESCAPE	달아나다.
98	RINGOUT	전투를 강제 종료하고 필드에 날리다.
99	.....	아무것도 일어나지 않는다

약속의 땅 리비에라 아이템 입수법 목록

아이템 입수법 목록

- 오치 A 어떤 것은 A 평가 이하에서 구할 수 있음을 나타내고 있습니다.

명칭	입수 법
신검 엑세리옹	C1 초기 소지
신검 엑세리옹	C1 중간 변화
신검 엑세리옹	C2 초기 소지
신검 엑세리옹	C2-8 에서 변화
신검 엑세리옹	C4 초기 소지
신검 엑세리옹	C5 초기 소지
신검 엑세리옹	C6 초기 소지
신검 엑세리옹	C7 초기 소지
신창 로렐라이	C1 초기 소지
신창 로렐라이	C6:락 S>레다
신부 투루	C7:락 S>마리스

명칭	입수 법
아이언 소드	C2 전>카마 비/C2>보물 상자
플랑베르주	오치 S>검투사/C2>2-9 행사/C3>보물 상자
선더 블레이드	C4 전>선더 오닉스&칼 소지에서 카피/C4>보물 상자
미스릴의 검	C4:락 S>마이트 가디언/C5 전>은 광석&칼 소지에서 카피/C5>보물 상자
정령 검 제퍼 레	C6-6[01]:보물 상자>요정에 미스릴 검을 건넸다
그랑 세이바	C6:락 S>데몬 로드/C7>보물 상자/C7:락 S>어둠의 권속 II
레이피어	C2 전>Chapter.2 이행시/C2>보물 상자
은백색의 레이피어	C2:락 S>스켈레톤/C2>2-9 행사
라 스톡	C3-9:락 S>카디널 본/C4>보물 상자
파사의 영검	C5 전>은 광석&느닷없이 칼 소지에서 카피/C5>보물 상자
블루 스팅	C5-9:Ev>얼음 덩어리를 부순다
천사 칼로 지아	C1>행사/C5-5:락 S>헤르 카사/C7:락 S>헤르 카사
롱 보우	C2 전>Chapter.2 이행시/C2>보물 상자
뢰신의 활	C2>2-9 행사
엘핀 보우	C4-3>행사/C4>보물 상자
이리아의 하얀 활	C4-6>행사. 운디네를 돕고 있는 것
스파이럴 아크	C5>보물 상자/C6>보물 상자
디아나의 별 활	C6:락 S>디아나 서번트/C7>보물 상자
엘사 이수	C2:락 S>루나ㅡ즈우아은파이아
오우거 블레이드	C3 전>오우거 알루미늄 소지에서 카피/C3>보물 상자
버닝산	C4>보물 상자
칠흑 같은 오가마	C4-3>선택 이벤트/C5>보물 상자
실우아ㅡ 문	C5-3>보물 상자/C6>보물 상자
무지개 암피니	C7>보물 상자/C7:락>D.Death
코ㅡ렐 나무 지팡이	C2 전>길/C2>보물 상자

루비 스태프	C3>시에라 파티 가입 시/C3-9>행사
달빛의 지팡이	C4 전>소아라로 C3 전에 달빛 풀과 코ㅡ렐 나무 지팡이를 주고 C4 앞에서 황금 알을 건넸다.
불류의 로드	C4:락 S>마리 아나스타샤 스위치/C5>보물 상자
그라디우스	C5:락 S>루너틱 메이덴/C6>보물 상자
서던 크로스	C6:락 S> 바른 큐 레/C7>보물 상자
마창 이그니스 터프	C2>행사
아이스 재블린	C3 전>뮤ㅡ테의 목소리를 달빛의 물방울로 반려/락 S>리자드 맨
성자의 창	C4 전>레 디어에서 받는다(조건 불명)
크리스털 런스	C5>보물 상자
비창 실비아	C6 전>창과 크리스털 티아를 카피에 전달/C6:락 S>드라군
가시 나무 채찍	C2:락 S>로퍼 플랜트/C3>보물 상자
프래임 위프	C3:락 S>망토 랩/C4>보물 상자
선더 체인	C5 전>시에라의 신뢰도가 높은 상태라고 소아라부터 받을 수 있는/C5>보물 상자
브리트라 뱀 채찍	C5:락 S>카니발라ㅡ우아잉/C6>보물 상자
허어 피크로	C3 전>레베카에서/C3>보물 상자
브래드 팽	C4-4>해머 소지에서 타르/C4:락 S>퍼플 페더
마조 이ㅡ우은 종이	C5-4>보물 상자
환수 레이테의 손톱	C6>보물 상자/C7:락>D.Aghart
마녀 로라의 책	C2:락 S>이 빌 메이 지/C2-8>횃불 소지에서 보물 상자
현자 나나이의 책	C3-9> 떨어져 있는 책/C3:락 S>헤레티쯔크메이가스
은자 겔 태양의 책	C2:락 S>넥로망사ㅡ/C2:락 S>넥로망사ㅡ
성 기리에의 책	C2:락 S>리치/C2:락 S>리치

명칭	입수 법
나가 어금니	C1:락> 나가
맹견을 가진	C2:락>바이 파 래칫/C2-3>행사
아랑을 가진	C5:락>칼 울프
마수의 키바	C6:락>케르베로스
실버 대거	C3 전>이 너덜너덜 대거를 카피에 전달
마나 다람쥐 대거	C7 전>마나 리스 조각을 카피에 전달
드래곤 킬러	C1-5>행사
드래곤 버스터	C5-4>행사
룡살 칼 제우로스	C6-4>행사
장례 용 보검 크레도	C7-1>행사
참철 칼	C4-4>행사
진·참철 칼	C5-5>행사
강철의 보우 간	C3:락 A>아마조네스
아ㅡ바레스토	C3:락 A>세 러프 헌터
락봉의 강노	C5:락 A>다크 엘프/C6-4>보물 상자/C7>연습 배틀
트라이 슈터	C6:락 A>디아나 서번트

명칭	입수 법
불꽃 오부루	C1-6>보물 상자/C3-3>보물 상자/C5>연습 배틀
불꽃 크레스타	C5-1>보물 상자/C5:락>요소계
불꽃 우에스파	C5-5>보물 상자/C6-8>보물 상자/C7>연습 배틀

얼음 오부루	C2-9>보물 상자/C3-3>보물 상자/C5>연습 배틀
얼음의 크레 스튜디오	C3 방황의 숲>보물 상자/C5-1>보물 상자/C5:락>요소계
얼음 우에스파	C5-5>보물 상자/C6-8>보물 상자/C7>연습 배틀
천둥의 오부루	C2-9>보물 상자/C3-3>보물 상자/C5>연습 배틀
천둥과 크레스타	C5-1>보물 상자/C5:락>요소계
천둥의 우에스파	C5-5>보물 상자/C6-8>보물 상자/C7>연습 배틀
빛의 오부루	C2-9>보물 상자/C3-3>보물 상자/C5>연습 배틀
빛의 크레 스튜디오	C4-3>행사/C5-1>보물 상자/C5:락>요소계
빛의 우에스파	C5-5>보물 상자/C6-8>보물 상자/C7>연습 배틀
금 저주의 파업·레네	C5 전>C4-9 의 마법진의 페이지를)로드에 전달
금 저주 세네카·쿠이	C5 전>C4-9 의 글만 페이지를)로드에 전달
금 저주 쿠레 네・메토	C5 전>C4-9 의 제가 선택한 페이지를)로드에 전달
박쥐 군 1 호	C2-4>행사
박쥐 군 2 호	C3 전>행사
박쥐 군 3 호	C4-5>행사
벌집	C3-5>행사
킬러 비의 둥지	C4-4>행사

명칭	입수 법
고 콜리의 사실	엘렌 디어 등
바나 난 열매	C4-4>행사
빵	에레>루우리과 피아의 집
젖은 빵	빵을 소지하고 C3, C4, C5 에서 "흠뻑 젖음..."이벤트
곰팡이 곰팡이의 빵	빵을 소지하고 C5-8 에서 "장기"이벤트
흑코게의 빵	곰팡이 곰팡이의 빵 OS
계란	락>거대 조류계
매혹의 계란 프라이	계란 OS
수육	락>야생 원숭이계
특제 스테이크	수육 OS
썩은 고기	수육을 소지하고 C5-8 에서 "장기"이벤트
코게코게 고기	썩은 고기 OS
드래곤의 고기	락>드래곤계
드래곤 스테이크	드래곤의 고기 OS
치유의 허브	C2-1>행사
포션	C1 보물 상자 등/위안의 허브 OS
환상 풀 큐크네	C6-9>행사/C7:락>D.Wurm
에릭사ー	C1-8 행사 등/환상 풀 큐크네 OS
파워 리스트	C1 이벤트 등/락>오우거계
머지 링	오치 A>마술사 모계
아머	오치 A>검사계
망토	오치 A>마술사 남계
실드	오치 A>스켈레톤계
펜던트	오치 A>흡혈귀계
애뮤릿	락>수인계

던 불안 해머	락>난쟁이계
거미줄	락>거미계
슬라임 공	락>슬라임 계열
잠 담쟁이 덩굴	오치 A>식물 계
쇠 돌	락>골렘계
허어 비의 날개	오치 A>하티 피계
하피이의 날개	C3-3>행사
비룡의 날개	락>비룡계
우이룸의 날개	락>우이룸계
별들의 모래 시계	락> 소악마계
묵주	락>유령계
물 젖은 마도서	마법서를 소지하고 C3, C4, C5 에서 "흠뻑 젖음..."이벤트
응원 플래그	오치 A>리자드 맨계
마녀의 빗자루	C6 전>행사 요정 나나
전투 요정 유 시즈	C6-8>행사
불발탄	C7:락 A> 본 바 키드
바쿠단	C7:락 S> 본 바 키드
성수	성배를 소지한 뒤 엘렌 디어의 샘
행복의 벨	C5 전>마샤에 고기를 건넸다
운명의 타로	락>요소계
팔랑 리본	C2 전>행사
귀걸이	C4 전>행사 밀레네
검은 고양이의 피어스	C2-7>행사
검은 옥 목걸이	C6, C7:락 A>고 죽음 천사 마리스(GBA 판 한정)
플라티나의 머리 장식	C6:락 S>고 죽음 천사 마리스
타락한 천사의 날개 오기	C7 전> 검은 천사의 날개를 소아라에 전달

명칭	입수 법
후레이 스우에룩	C1:락 S>Agharta
참마 칼 아이기스	C2:락 S>Isher
스톰 부산 링가	C3:락 S>Lindwurm
블루 본바 아사이	C4:락 S>전체
레드 바이 파	C4:락 S>와이즈
성장 앙칼지아	C4:락 S>Ac.Angel
어둠 속의 레ー테	C5:락 S>Death
텡탁루롯도	C7:락 S>헥터
단죄의 롱기누스	C7:락 S>성광이다 토라/C1:2 주째
화은네리아	C6, C7>엘렌 디어

아이템: 적이 떨어뜨리는 아이템

적이 떨어뜨리는 아이템

- 1 전투 중 마지막에 쓰러뜨린 적이 떨어뜨리는 아이템의 일람입니다. 전투 평가에 의해 취득할 수 있는 아이템이 다릅니다.
- 연습 배틀에서는 최고 평가는 A 까지 하기 때문에 주의한다.

갑옷 전사계

명칭	S 평가	A, B 평가
검투사	플랑베르주(05)	아머(10,05)
마이트 가디언	미스릴의 검(05)	아머(10,05)
블랙 나이트	미스릴의 검(15)	아머(10,05)
데몬 로드	그랑 세이버(05)	아머(10,05)

만족계

명칭	S 평가	A, B 평가
베르세르크	(없음)	(없음)
밴 데트 위리어	파워 리스트(15)	파워 리스트(10,05)
새비지 오거	파워 리스트(15)	파워 리스트(10,05)
데빈 스티 런트	파워 리스트(15)	파워 리스트(10,05)

마술사계

명칭	S 평가	A, B 평가
이 빌 메이 지	마녀 로라의 책(10)	망토(10,05)
헤레티쯔크메이가스	현자 나나이의 책(10)	망토(10,05)
넥로망사ー	은자 겔 태양의 책(10)	망토(10,05)
리치	성 기리에의 책(10)	망토(10,05)

마녀계

명칭	S 평가	A, B 평가
발시ー	루비 스태프(10)	머지 링(10,05)
악성 우잇치	불류의 로드(05)	머지 링(10,05)
루나틋쿠 메이덴	그라디우스(05)	머지 링(10,05)
바른 큐 레	서던 크로스(05)	머지 링(10,05)

활 사용계

명칭	S 평가	A, B 평가
아마조네스	뢰신의 활(15)	강철의 보우 간(10,05)
세 러프 헌터	엘핀 버슈보(15)	아ー바레스토(?,?)
다크 엘프	디아나의 호시 유미(05)	락봉의 강노(10,05)
디아나 서번트	디아나의 호시 유미(15)	트라이 포(10,05)

소인계

명칭	S 평가	A, B 평가
그렘린	(없음)	(없음)
태국 니이시ー후	던 불안 해머(05)	던 불안 해머(03,01)
호브 고블린	던 불안 해머(05)	던 불안 해머(03,01)
마리 엘	던 불안 해머(05)	던 불안 해머(03,01)
본바 아사이 키드	바크당(01)	불발탄(01,?)

소악마계

명칭	S 평가	A, B 평가
미자리이 브링크	별들의 모래 시계(10)	별들의 모래 시계(05,03)
퓨라리스	별들의 모래 시계(10)	별들의 모래 시계(05,?)
루시퍼 임프	별들의 모래 시계(10)	별들의 모래 시계(?,?)
보-즈 즈	별들의 모래 시계(10)	별들의 모래 시계(?,?)

해골계

명칭	S 평가	A, B 평가
스켈 리턴	은백색의 레이피어(05)	실드(10,05)
카디널 본	에스톳크(05)	실드(10,05)
스컬 펜싱 선수	파사의 영검(15)	실드(10,?)
헤루 카사	천사 칼로 지아(10)	실드(10,?)

유령계

명칭	S 평가	A, B 평가
마ー마ー 유령	묵주(15)	묵주(10,05)
거스트	묵주(15)	묵주(?, 05)
플레어 팬텀	묵주(15)	묵주(10,?)
노스후에라토우	묵주(15)	묵주(?,?)

뱀파이어계

명칭	S 평가	A, B 평가
릴리트	(없음)	(없음)
루나ー즈우아은파이아	엘사 이수(10)	펜던트(10,05)
발로그	실우아ー 문(05)	펜던트(10,05)
벨리 아르 퀸	실우아ー 문(15)	펜던트(10,05)

조인계

명칭	S 평가	A, B 평가
하피	허어 피크로(15)	허어 비의 날개(10,05)
하 피	허어 피크로(01)	허어 비의 날개(?, 01)
퍼플 페더	브래드 한구(10)	허어 비의 날개(10,05)
세이렌	환수 레이테의 손톱(15)	허어 비의 날개(10,05)
오피닝크스	환수 레이테의 손톱(20)	허어 비의 날개(?,?)

맹견계

명칭	S 평가	A, B 평가
헬 하운드	포션(03)	포션(03,03)
바이 파 래칫	맹견의 키바(15)	맹견의 키바(10,05)
사벨 울프	아랑의 키바(15)	아랑의 키바(10,05)
케르베로스	마수의 키바(15)	마수의 키바(10,?)

대원계

명칭	S 평가	A, B 평가
프린지 비스트	(없음)	(없음)
예인 에이프	수육(10)	수육(05,03)
배분	수육(10)	수육(05,?)
예 티오ー그	수육(10)	수육(?,?)

괴조계

명칭	S 평가	A, B 평가
바른 차	계란(10)	계란(05,03)
피아 레스 레이븐	계란(10)	계란(05,03)
그리폰	계란(10)	계란(05,?)
심루그	계란(10)	계란(?,?)

거미계

명칭	S 평가	A, B 평가
알크메네	(없음)	(없음)
헤지 스파이더	거미줄(15)	거미줄(10,05)
타랑테유라	거미줄(15)	거미줄(?,?)
칼네ー지섹토	거미줄(15)	거미줄(10,?)

딱정벌레계

명칭	S 평가	A, B 평가
자이언트 비틀	고 콜리의 사실(10)	고 콜리의 사실(05,03)
채리엇	고 콜리의 사실(10)	고 콜리의 사실(05,03)
킬러 서펜트	고 콜리의 사실(10)	고 콜리의 사실(05,03)
랄우아	고 콜리의 사실(10)	고 콜리의 사실(05,?)

식물계

명칭	S 평가	A, B 평가
로빠 플랜트	가시 나무 채찍(05)	잠 담쟁이 덩굴(10,?)
망토 랩	프래임 위프(05)	잠 담쟁이 덩굴(10,05)
카니발라ー우아잉	브리트라 뱀 채찍(05)	잠 담쟁이 덩굴(10,05)
블러디 로즈	브리트라 뱀 채찍(15)	잠의 담쟁이 덩굴(10,?)

수인계

명칭	S 평가	A, B 평가
바구 베아	(없음)	(없음)
보컬 그룹 인상	애뮤릿(15)	애뮤릿(10,05)
태양 티코 볼트	애뮤릿(15)	애뮤릿(10,05)
미노타우로스	애뮤릿(15)	애뮤릿(10,05)

골렘계

명칭	S 평가	A, B 평가
필 보루구	쇠석(10)	쇠석(05,03)
스톤 골렘	쇠석(10)	쇠석(05,03)
탈로스	쇠석(10)	쇠석(05,03)
티 턴	쇠석(10)	쇠석(05,03

슬라임계

명칭	S 평가	A, B 평가
그린 전물	슬라임 공(15)	슬라임 공(10,05)
애시드 제리	슬라임 공(15)	슬라임 공(10,05)
머큐리-즈	슬라임 공(15)	슬라임 공(10,05)
언논 머티어리얼	슬라임 공(15)	슬라임 공(10,05)

엘리먼트계

명칭	S 평가	A, B 평가
T 엘리먼트	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)
T·사라망 도라	불꽃의 크레 스튜디오(05)	불꽃 오브(05,03)
T·루미나스 블루	얼음의 크레 스튜디오(05)	얼음 오브(05,03)
T·시외 우이스프	천둥과 크레스타(05)	천둥의 오브(05,03)
T·세라후멩토	빛의 크레 스튜디오(05)	빛의 오브(05,03)
T·나이토메아ー	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)
엘리먼트	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)
사라망 도라	불꽃 우에스파(05)	불꽃의 크레 스튜디오(05,03)
루미나스 블루	얼음 우에스파(05)	얼음의 크레 스튜디오(05,03)
토루 우이스프	천둥의 우에스파(05)	천둥과 크레스타(05,03)
세라후멩토	빛의 우에스파(05)	빛의 크레 스튜디오(05,03)
나이토메아ー	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)
G 엘리먼트	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)
G·사라망 도라	운명의 타로(05)	불꽃 우에스파(05,03)
G·루미나스 블루	운명의 타로(05)	얼음 우에스파(05,03)
G·시외 우이스프	운명의 타로(05)	천둥의 우에스파(05,03)
G·세라후멩토	운명의 타로(05)	빛의 우에스파(05,03)
G·나이토메아ー	운명의 타로(03)	운명의 타로(02,01)

드래곤 전사계

명칭	S 평가	A, B 평가
리자드 맨	아이스 재블린(10)	응원 플래그(05,03)
도라 고뉴ー토	크리스털 랑스(05)	응원 플래그(05,03)
바바리 애드 레이크	크리스털 랑스(10)	응원 플래그(05,03)
드라군	비창 실비아(10)	응원 플래그(05,03)

비룡계

명칭	S 평가	A, B 평가
나가	나가 어금니(10)	나가 어금니(05,03)
와이 암	비룡의 날개(05)	비룡의 날개(03,01)
와이 반	비룡의 날개(05)	비룡의 날개(03,01)
켓살코아틀	비룡의 날개(05)	비룡의 날개(03,01)
블랙 우이룸	우이룸의 날개(03)	(없음)
엘더 우이룸	우이룸의 날개(03)	(없음)
화이트 우이룸	우이룸의 날개(03)	(없음)

드래곤계

명칭	S 평가	A, B 평가
레드 드래곤	(없음)	(없음)
바실리스크	드래곤의 고기(10)	드래곤의 고기(05,03)
바하무트	드래곤의 고기(10)	드래곤의 고기(05,03)
티아맛토	드래곤의 고기(10)	드래곤의 고기(05,03)

보스계

명칭	S 평가	A, B 평가
Aghart	후레이 스우에룩(01)	(없음)
Isher	참마 칼 아이기스(01)	(없음)
Lindwurm	스톰 부산 링가(01)	(없음)
Ac.Angel	성장 앙칼지아(01)	(없음)
Death	어둠 속의 레ー테(01)	(없음)
D.Aghart	환수 레이테의 손톱(30)	환수 레이테의 손톱(20,15)
D.Isher	그랑 세이버(30)	그랑 세이버(20,15)
D.Wurm	환상 풀 큐크네(25)	치유의 허브(25,20)
D.Angel	서던 크로스(30)	서던 크로스(20,15)
D.Death	무지개의 안 휘니(30)	무지개의 안 휘니(20,15)
풀	블루 본 바(03)	(없음)
와이즈	레드 바이 파(03)	(없음)
드래곤 좀비	(없음)	(없음)
???(마리스)	????	(없음)
고 죽음 천사 레다	신창 로렐라이(01)	(없음)
고 죽음 천사 마리스	플라티나의 머리 장식(10)	검은 옥 목걸이(10,05)
고 죽음 천사 마리스(각성)	신부 투르(01)	검은 옥 목걸이(10,05)
헥터	텡탁루롯도(01)	(없음)
성광이다 토라	단죄의 롱기누스(01)	(없음)
Hades	(없음)	(없음)

캐릭터 능력

엑셀

성장

아이템	OSLV	+STR	+MGC
검	3	6	
느닷없이 칼	2	4	
창	2	4	
활	1	2	
낫	1	2	

신검 엑세리옹	1	2	
아머	2		4
애뮤릿	2		4
불꽃 우에스파	3		3
파워 리스트	1		2
나가 어금니	2		2
실드	1		2
지팡이	1		1
보옥	1		1

경향

- 연습 배틀 이외에서는 전투에서 빠지지 않는다.
- "고의 죽음 디자레스타"온리와 되는 일도.
- 기본적으로 검의 오버 스킬을 사용한다면 고사 디자레스타을 써야 할.
- 응원 플래그에서 서포트가 강하다.
- 창으로 전체 공격할 수 있지만 명중률은 낮다.

루우리

성장

아이템	OSLV	+STR	+MGC
활	3	6	
마도서	2	4	
손톱	2	4	
실드	2	4	
묵주	1	2	
채찍	1	2	
바나 난 열매	1	2	
계란	1	2	
고 콜리의 사실	1	2	
망토	2		6
팔랑 리본	2		6
창	1		3
보옥	1		3
낫	1		3

경향

- AGL 이 높아 차례로 행동할 수 있는.
- 던지기 무기가 특기.
- 손톱과 오부루나 마도서를 강력하게 쓸
- 수 있다.활이 강하다!외투 스킬도 그럭저럭.

피아

성장

아이템	OSLV	+STR	+MGC
느닷없이 칼	3	6	
활	2	4	
묵주	3		9
지팡이	2		6
마도서	1		3
창	1		3
검	1		3
창	1		3
풀	2		2
성수	2		2
보옥	2		1
머지 링	1		1
실드	1		1

경향

- 회복자로서.
- 공격으로 강한 것은 참철 검. 파워 리스트를 병용하지 않는다고 공격력에 곤란.
- 돌 검은 상대의 내성을 무시할 수 있는 초반 강력한 것 쓰다면 세레네에 사용하는 것이 강하다.
- 활의 오버 스킬은 ○ AIR 이므로 하늘을 날고 있는 적에게 사용하기 쉬운.

셀레네

성장

아이템	OSLV	+STR	+MGC
낫	3	9	
루우 츠바사	2	6	
손톱	2	6	
느닷없이 칼	2	3	
파워 리스트	2		4
펜던트	2		4
창	2		2
보옥	1		2
채찍	1		1
검	1		1
타락한 천사의 날개 오기	1		1
성수	1		1

경향

- 낫의 레벨업으로 힘이 한꺼번에 9 도 오른다.
- 어쨌든 힘이 오르는 것이고 물리 공격이 강하다.
- 낫 오버 스킬, 번쩍 칼, 손톱, 박쥐 군 등.

시에라

성장

아이템	OSLV	+STR	+MGC
채찍	2	4	
지팡이	3		6
마녀의 빗자루	2		4
마도서	2		4
펜던트	2		4
느닷없이 칼	1		2
활	1		2
머지 링	1		2
검	1		2
보옥	1		2
타락한 천사의 날개 오기	1		2
육류	1		2
계란	1		2
곰팡이 곰팡이의 빵	?		
썩은 고기	?		

경향

- AGL 이 낮아 좀처럼 행동할 수 없다. 보스전 이외에서는 취급하기 어렵다.
- 통상 무기는 모두 보통.
- 채찍의 WT 가 낮지만, STR 이 낮아 별 도움이 안 된다.
- 지팡이의 오버 스킬이 매우 강하다!