

1 安全に使用するために

はじめに

2 ゲーム紹介

3 操作方法

4 1Pと2Pの切り替え

5 ゲームの始めかた

6 ゲームの終わりかた

7 データのセーブ（保存）と消去

8 VCで使える機能

ゲームの遊びかた

9 ゲームの進めかた

10 全体マップ画面

11 イベント画面

12 戦闘画面

13 戦闘の進めかた

14 攻撃について

15 ユニットについて

その他

16 ユニットの種類

17 アイテム（武器）

18 アイテム（防具など）

19 魔法


困ったときは

20 お問い合わせ先

ごあいさつ

このたびは『ファイアーエムブレム 外伝』をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しくお使いください。

 安全に使用するために

本ソフトをご使用になる前に、HOMEメニューの  を選び、「安全に使用するために」の内容をご確認ください。ここでは、あなたの健康と安全のための大切な内容が書かれています。

また、本体の取扱説明書もあわせてお読みください。

本ソフトは、原作のゲーム内容をニンテンドー3DS上で再現したものであり、動作・表現などに原作とは若干の違いがあります。あらかじめご了承ください。

警 告

任天堂のゲームやソフトの複製は違法であり、国内および外国の著作権法によって厳重に禁じられています。違反は罰せられますのでご注意ください。なお、この警告は、私的使用を目的とする著作権法上の権利を妨げるものではありません。また、この取扱説明書も国内および外国の著作権法で保護されています。

WARNING

Copying of any Nintendo software or manual is illegal and is strictly prohibited by copyright laws of Japan and any other countries as well as international laws. Please note that violators will be prosecuted. This warning does not interfere with your rights for personal use under copyright laws.

本品は日本国内だけの販売とし、また商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。

FOR SALE IN JAPAN ONLY.
COMMERCIAL USE,
UNAUTHORIZED COPY AND
RENTAL PROHIBITED.

- むやみに電源をON/OFFする、データのセーブ中にゲームカードやSDカードを抜き差しする、操作の誤り、端子部の汚れなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。
- セーブデータを改造する装置の使用は、ゲームを正常に進められなくなったり、セーブデータが壊れたり消えたりする原因となりますので、絶対におやめください。万一このような装置を使用してセーブデータを改造された場合には、改造する前の状態に復元することはできませんので、十分にご注意ください。

©1991 Nintendo/INTELLIGENT
SYSTEMS

ファミコン・ファミリーコンピュータ・ニンテンドー3DSのロゴ・ニンテンドー3DSは任天堂の商標です。

CTR-N-TCGJ-JPN

2 ゲーム紹介

『ファイアーエムブレム 外伝』は、バレンシア大陸の戦乱を描くシミュレーションRPGです。様々なキャラクター（ユニット）に指示を与え、戦いに勝利しながら物語を進めていきます。



ものがたり

——バレンシア大陸は、すべてふたつの顔を持っている。それは、大陸が二人の神によって造られたときに定められた運命だという。

優しさと美しさをもって自然と共にあることを望む大地母神ミラ、そして、力と欲望のみが人類の生存の道と信ずる邪神ドーマ。このふたつの力は長い間、激しく争っていた。

そして、長い戦いのあとに新しいかたちが生まれた。大陸は南と北にわかれ、北はドーマの支配下に、南はミラの支配下におかれるようになった。北は、騎士の国リゲル王国、南は、文化の国ソフィア王国。リゲルは大陸を守り、ソフィアは豊かな実りを与える。長い間ふたつの国はそれぞれの道を歩んでいた。

しかし、ときは変化をもたらした。平和なときになれたソフィアの人々は、やがてミラの教えを忘れ、自然と共に生きることを忘れた。豊かな実りは分け与えられることなく捨て去られていき、凶作の続くリゲルでは飢えと苦しみのなかで、多くの人々が倒れていった。バレンシアの調和がくずれ始めた。

助けを求めるリゲルの人々に与えられたのは、あざけりの笑いのみ。ソフィア王国の心ある者も、国王リマ4世の無関心な態度の前には、なすすべがなかった。

ソフィアの仕打ちに怒り狂ったリゲル王ルドルフは、ドーマ神の命に従いミラを封印した。ふたつの王国は戦乱へと突入し、兵力のないソフィア王国は敗北の一途をたどるのみだった。ソフィアの人々は戦鬪で荒れ果てたわが国を見てはじめて、自分達の過ちに気づいたが、ときはすでに遅かった。ソフィア国のドゼー宰相はリゲルにねがえり、王家のものを暗殺し侵略の手引きを始めていた。今まさにソフィア城は、リゲルの手に落ちようとしていた……。

3 操作方法

全体マップ画面の操作方法

カーソルの移動	+
情報を見る	Ⓐ（敵や村などを選択中）
ウィンドウの表示	Ⓐ（アルムまたはセリカの部隊を選択中）
アルムやセリカの部隊にカーソルを移動する	Ⓑ

イベント画面の操作方法

移動	+
ウィンドウを表示	Ⓐ/ <input type="text" value="SELECT"/>
話しかける	+（人がいる方を押す）
扉を開ける・物を調べる	+（扉や物がある方を押す）

戦闘画面の操作方法

カーソルの移動	+
ユニットをつかむ	Ⓐ (未行動の自軍ユニットを選択中)
移動先の決定	Ⓐ (ユニットをつかんでいるとき)
未行動の自軍ユニットにカーソルを移動	Ⓑ
ユニットの情報を見る	Ⓐ (敵や行動済みの自軍ユニットを選択中)
ユニットのパラメータと使える魔法を見る	Ⓐ / <input type="button" value="SELECT"/> (ユニットの情報を表示中)
ウィンドウを表示	Ⓐ (カーソルがユニット以外の場所にあるとき) / <input type="button" value="SELECT"/>

その他の操作方法

項目の選択	+
決定	Ⓐ
キャンセル	Ⓑ
メッセージを進める	+ / Ⓐ / Ⓑ / START / SELECT (メッセージ内に ▼表示中)
ゲームを始める	Ⓐ / START (タイ トル画面やオープ ニング中)

+とⒶ、Ⓑと×、SELECTとYは同じ
操作ができます。

4 1Pと2Pの切り替え

Ⓛ+Ⓡを同時に押しながらⓎを押すと、1台の本体で1Pと2Pを切り替えることができます。2Pに切り替えると操作ができない場合は、1Pに切り替えてください。

5 ゲームの始めかた

初めてプレイするとき
は、「さいしょから」
を選びます。



※データ（→7）の有無によって、表示されるメニューが異なります。

つづきをする

中断データがある場合、中断した場面から
ゲームを再開します（→7）。

さいしょから

「きろく1」「きろく2」から使用するデー
タを選び、ゲームを最初から始めます。

ロードする

データを選び、セーブした場所からゲーム
を再開します。


きろくをうつす

空のデータがある場合、「きろく」のデー
タをコピーします。

きろくをけす

「きろく」のデータを消します。

6 ゲームの終わりかた

プレイ中に  を押すと、ゲームが中断され、下画面にHOMEメニューが表示されます。「おわる」をタッチすると、ゲームの進行状況をセーブ（保存）して終了します。これをVC中断機能といいます。詳しくは、「VCで使える機能」のページをご覧ください。

7 データのセーブ（保存）と消去

データをセーブする

全体画面やイベント画面でウィンドウを表示し、「きろく」→「きろくする」の順に選ぶと、選択中の「きろく」に進行状況がセーブされます。また、各章が終了したときにもセーブできます。

中断セーブする

戦闘中、進行ウィンドウで「ちゅうだん」を選ぶと、途中経過を中断データとしてセーブできます。

※中断データを再開したり、「ロードする」「さいしょから」でゲームを始めると、中断データは消えます。

※セーブや中断セーブのあと、リセットボタン（リセットスイッチ）を押しながら電源を切るようにメッセージが表示されたら、VCメニューの「リセット」をタッチしてタイトル画面に戻ります。


データを消去する


タイトル画面のメニューなどで「きろくをけす」を選ぶと、選んだ「きろく」のデータを消します。

※データを消去するときは、データの内容を十分にご確認ください。消去したデータは元に戻せません。

VC（バーチャルコンソール）のソフトでのみ、使える機能があります。

VC中断機能

 HOME でゲームを中断し、ゲームの状況を保存する機能です。

ゲーム中に  HOME を押すと、下画面にHOMEメニューが表示されます。その際、ゲームは中断され、そのときのゲームの状況が自動的に保存されます。

この機能を使うと、ゲームの途中で他のソフトを立ち上げたり、本体の電源をOFFにしても、次回ゲームを起動すると、中断されたところから再開できます。

※再開すると、保存されていたゲームの状況は消えます。

VCメニュー

ゲーム中に下画面をタッチすると表示されるメニューです。VCメニューが表示されている間は、ゲームが一時中断されます。「まるごとバックアップ機能」を有効にするか無効にするかでメニュー内容が変わります。



※「まるごとバックアップ機能」について詳しくは以下をご覧ください。

まるごとバックアップ機能

ゲームの内容を、好きなタイミングでバックアップ（コピーして保存しておくこと）できる機能です。

まるごとバックアップ機能は、コピーする際のゲーム状況とゲーム内のすべてのセーブデータを同時にバックアップします。バックアップしたデータは上書きされるまで消えることはありません。

バックアップしたデータをよみこむと、何度でも同じところからゲームを再開することができます。



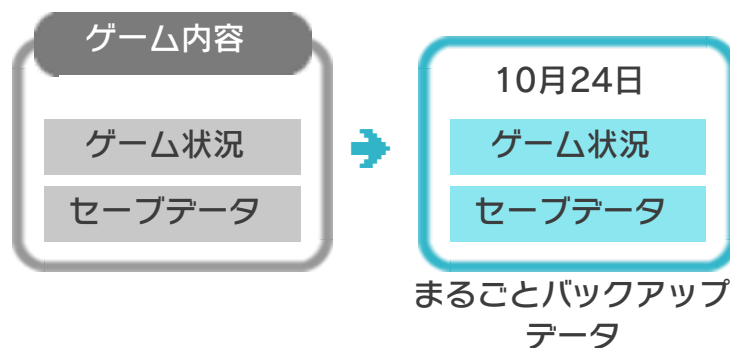
まるごとバックアップ機能を使用 する場合のご注意

バックアップしたデータをよみこむと、ゲーム内でセーブデータを作成していた場合、そのセーブデータが上書きされる場合があります。

(例)

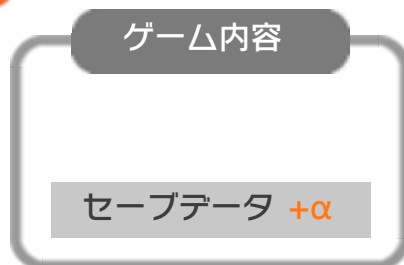
- ① 10月24日に、まるごとバックアップ機能を使って、ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップ (→) します。

10/24



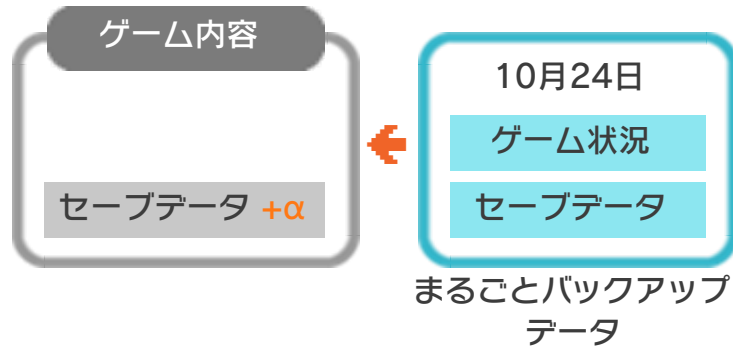
- ② 10月28日に、ゲームを進めた内容 (+α) をゲーム内のセーブデータに保存します。

10/28



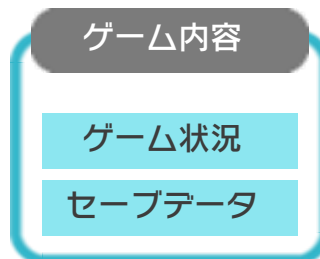
- ③ この状態で、10月24日にバックアップしたデータをよみこむ (←)

10/28



- ④ バックアップしたデータがゲーム内のセーブデータを上書きして、ゲームを進めた内容 (+α) が失われ、10月24日のゲームの内容に戻ります。

10/28



まるごとバックアップ機能の有効無効を切り替える

本ソフトを初めて起動し、下画面をタッチすると、まるごとバックアップ機能を有効にするか聞かれます。「はい」を選ぶと有効時のVCメニューが表示され、「いいえ」を選ぶと無効時のVCメニューが表示されます。次回起動時からは、初回に選んだVCメニューが表示されます。

VCメニュー表示中に R + START + X を同時に押すと、機能の有効、無効を切り替えることができます。

まるごとバックアップ機能が有効の時



ゲームを再開	ゲームを再開します。
まるごと保存	ゲーム状況とゲーム内のセーブデータをバックアップします。
リセット	タイトル画面に戻ります。
まるごと復元	まるごと保存でバックアップしたデータをよみこみます。 ※データがある場合のみ表示されます。

- ゲームの内容をバックアップする
バックアップしたいところで下画面をタッチし、「まるごと保存」をタッチします。コピーする際のゲーム状況が上画面に表示されていますので、バックアップする場合は「はい」を選んでください。
 - バックアップしたデータをよみこむ
バックアップした状況からゲームを再開する場合は、「まるごと復元」をタッチします。
- ※まるごとバックアップ機能でコピーできるデータは1つです。すでにデータがある場合は、上書きされますのでご注意ください。
- ※ゲーム内のセーブデータを複数人で使用している場合は、バックアップデータで他の人のセーブデータを上書きしないか、ご注意ください。

まるごとバックアップ機能が無効の時



ゲームを再開したいときは「ゲームを再開」をタッチ、タイトル画面に戻りたいときは「リセット」をタッチしてください。

※まるごとバックアップ機能で、すでにバックアップしたデータは、無効にしても保存されています。

9 ゲームの進めかた

このゲームは5つの章で構成されています。主人公アルムまたはセリカの部隊を指揮して物語を進め、目的地に到着すると次の章に進みます。

ゲームは3種類の画面で進めます。

全体マップ画面 (→10)

アルムやセリカの部隊を、各地に移動させます。敵と重なると、戦闘が始まります。



イベント画面 (→11)

村やほこらに入ると、情報や仲間を集めたり、宝箱を調べたりすることができます。敵と戦闘になることもあります。



戦闘画面 (→12~13)

部隊の各ユニットを操作し、敵のユニットと戦います。



10 全体マップ画面

ウィンドウで「いどう」を選び、アルムやセリカの部隊を移動させます。1回移動するか、「たいき」を選ぶと1ターンが経過し、敵が行動します。

画面の見かた



① 部隊の情報

上から「部隊のリーダー」「部隊に所属するユニットの数」「部隊全体の強さ」「現在地」です。

② 敵の部隊

ピンク色で表示されます。

※一度敵をすべて倒しても、再出現している場合があります。

ウィンドウ

以下のメニューが表示されます。

いどう

部隊を道に沿って移動させます。移動させる方向（矢印）を選んでⒶを押します。

※一度通った道は戻ることができるようになります。

ならびかえ

部隊に所属するユニットを並び替えます。ユニット一覧から、入れ替えるユニット2つを選びます。

※⊕でユニットのパラメータや持ち物を見ることがもできます。

もちもの

「こうかん」でアイテムを交換します。「あずける」でアイテムを部隊に預けます。「うけとる」で部隊が預かっているアイテムをユニットに渡します。

データ

ユニットの名前と種類、所持アイテム、パラメータ（→15）を確認できます。⊕でアイテム装備によるパラメータ変化、Ⓐで使える魔法を確認できます。

たいき

その場で待機します。

きろく

「きろくする」で進行状況をセーブします。「きろくをうつす」「きろくをけす」こともできます。

並び順と戦闘

戦闘では、「ならびかえ」のウィンドウの並び順によって初期位置が決まります。参加できるユニットの数に制限がある戦闘では、並び順が上のユニットから順に出撃します。



名前	LV	EXP	HP
764	1	0	29
765	2	0	22
766	2	0	22
767	3	0	24
768	1	0	29

11 イベント画面

アルムやセリカを操作
します。



ウィンドウ

「ならびかえ」「もちもの」「データ」
「きろく」が選べます（→10）。

※一部の画面では「きろく」を選べませ
ん。

商人とアイテムの移動

一部の村などにいる商人に話しかけると、アルムの部隊からセリカの部隊へ、またはセリカの部隊からアルムの部隊へ、預けてあるアイテムを送ることができます。

12 戦闘画面

自軍のユニットを操作して敵と戦います。

画面の見かた

ユニットを選ぶと、情報と所持アイテムが表示されます。



① ユニット

状態によって色が変わります。



② ユニットの情報

上から「名前」「ユニットの種類」「現在のレベルと経験値」「攻撃方法」「現在のHP/最大HP」です。

③ ユニットの所持アイテム

武器アイテムを持つユニットは、それを使って戦います。また、使用できない武器のアイコンは、暗い緑色で表示されます。

進行ウィンドウ

いちらん

⊕でユニットのパラメータや持っているアイテムを切り替えて確認します。また、ユニットを選んでⒶを押すと、選んだユニットにカーソルが移動します。

とつげき

未行動のユニットを、近くの敵に向かって移動させたり、攻撃（シスター系を除く）させたりします。

みんなあつまれ

未行動のユニットを、アルムまたはセリカのいる場所に向かって移動させます。

じょうきょう

制限ターンのあるマップで、マップ名と現在のターン数／制限ターンを確認できます。

ちゅうだん

戦闘の途中で一時的に進行状況を保存して、ゲームを中断（→7）します。

たいきやく

一定の条件を満たすと表示されます。自軍ユニットを退却させ、全体マップ画面に戻ります。

スイッチ

サウンド	BGMのON/OFFを設定します。
アニメーション	OFFにすると、攻撃画面で戦闘アニメーションが表示されません。
ウェイトタイマー	攻撃画面でのメッセージ表示速度を設定します。「M」にすると、Ⓐを押すまで攻撃が始まらなくなります。

ターンおわる

自軍のターンを終えて、敵軍のターンに移ります。未行動のユニットは待機します。

13 戦闘の進めかた

自軍と敵軍のターンが交互に進みます（攻め込んだ側が先に行動します）。自軍のターンで各ユニットの行動を終え、進行ウィンドウで「ターンおわる」を選ぶと、敵軍のターンが始まります。

ユニットの行動

自軍のユニットは、1ターンに1回行動できます。

※一部のユニットは自動的に行動します。

ユニットをつかむ

つかむとカーソルの色が変わります。

移動

カーソルを動かしてⒶを押すと、ユニットがその場所に移動します。移動できる範囲は、ユニットや地形によって変わります。

※移動後、行動を選ぶ前にⒷを押すと移動をキャンセルできます。

移動後の行動

ユニットの移動が終わるか、ユニットを選んで④を3回押すと、コマンドを選んでユニットに行動の指示を出せます。選べるコマンドは状況によって変わります。



こうげき	敵を攻撃します。
くろまほう	黒魔法を使って攻撃します。
しろまほう	白魔法を使います。魔法によっては対象も選びます。
もちもの	隣接した自軍ユニットに、手持ちのアイテムを渡したり、交換したりします。
たいき	何もせずにその場に待機し、行動を終えます。
あける	扉を開けられる場所に来ると表示されます。

※「たいき」以外のコマンドは☒で対象を選択できます。

地形について

地形は移動力に影響を与えます。特定のユニットには入れない地形もあります。また、飛行ユニット以外のユニットが森や山などの地形にいと、敵の攻撃の命中率が下がります。

特殊な地形効果

回復する床にいるユニットは、自軍ターン開始時にHPが回復します。また、沼にいるユニットはHPが減ります（飛行ユニットを除く）。

射程について

敵を攻撃できる範囲は、ユニットの種類や装備している武器の「射程」によって変わります。射程1の場合は上下左右に隣接する敵を攻撃します。射程2以上は、さらに離れた敵を攻撃できます（間接攻撃）。

戦闘の終了

基本的に、すべての敵ユニットを倒すと勝利となり、全体マップ画面やイベント画面に戻ります。また、「制限ターン」がある戦闘では、このターン数を超えてしまうと、強制的に全体マップ画面やイベント画面に戻ります。

ゲームオーバー

戦闘でアルムまたはセリカのHPが0になるとゲームオーバーです。

14 攻撃について

コマンド「こうげき」や「くろまほう」、「しろまほう」を使ったり、敵ユニットから攻撃されると攻撃画面になります。攻撃画面では、各ユニットが自動的に攻撃や反撃、回復を行います。

攻撃画面の見かた



① ユニットの情報

上から「ユニットの名前とレベル」「ユニットの種類や武器（魔法）」です。

② ユニットの能力

一番上に、ユニットのHPがゲージで表示されます。その下は、上から「HIT（命中率）」「ATC（攻撃力）」「DEF（守備力または魔法防御）」です。

攻撃の終了

攻撃が終わるとユニットは経験値を入手し、100たまると、レベルアップします。レベルアップするとクラスチェンジできるようになったり、新しい魔法を覚えたりすることもあります。また、敵を倒した際には、アイテムを入手することもあります。



パラメータ

ユニットは以下のようなパラメータを持ちます。画面によっては、パラメータ名が略称になることがあります。



レベル	ユニットのレベルです。レベルアップすると、パラメータが成長します。
さいだいHP	ユニットの体力の最大値です。
こうげきりょく	武器による攻撃や魔法を使用する際の威力です。
わざ	必殺の一撃の出やすさや、攻撃の命中率に影響します。
すばやさ	再攻撃や回避率に影響します。
うんのよさ	攻撃の命中率や回避率、呪いの回避率などに影響します。
しゅびりょく	武器による攻撃を防ぐ能力です。

まほうぼうぎょ	魔法による攻撃を防ぐ能力です。
いどうりょく	戦闘中に移動できる範囲の広さです。
けいけんち	100たまるとレベルアップします。

※経験値が90を超えているユニットは、「ならびかえ」(→10)のとき、経験値の横に▲がつきます。

クラスチェンジ

ほこらなどにある「ミラのしもべ」を調べると、一定のレベルに達したユニットを、強力なユニットにクラスチェンジできます。

※特定のアイテムを持っていたり、特定のイベント後でないとクラスチェンジできない場合もあります。

16 ユニットの種類

ゲーム序盤に登場する自軍ユニットの一部です。

戦士（アルム）

ソフィア王国の騎士マイセン卿に育てられた、この物語の主人公です。



神官（セリカ）

ソフィア王国リマ4世の娘で、ノーマ司祭に育てられた、もう1人の主人公です。



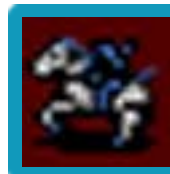
村人

能力は低いですが、成長すると様々なユニットにクラスチェンジできます。



ナイト

移動力の高い騎士です。成長するとパラディンへのクラスチェンジができます。



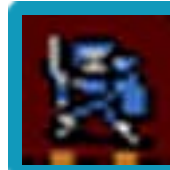
ソルジャー

接近戦を得意とします。成長するとアーマーへのクラスチェンジができます。



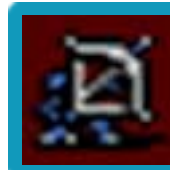
傭兵 [ようへい]

戦いのプロです。成長すると剣士へのクラスチェンジができます。



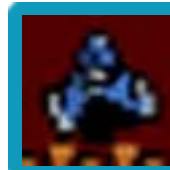
アーチャー

鎧をまとった弓兵です。成長するとスナイパーへのクラスチェンジができます。



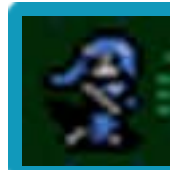
魔道士

黒魔法を使って敵を攻撃できます。成長すると賢者にクラスチェンジできます。



女魔道士

黒魔法を使う、女の魔道士。成長すると神官にクラスチェンジできます。



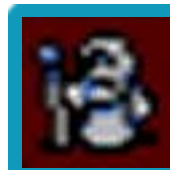
P (ペガサス) ナイト

ペガサスに乗った騎士です。成長するとF (ファルコン) ナイトにクラスチェンジできます。



シスター

白魔法を使って味方をサポートします。成長すると聖女にクラスチェンジできます。



17 アイテム（武器）

- ・「攻」＝攻撃力
- ・「す」＝すばやさ
- ・「命中」＝命中率
- ・「射程」＝射程

やり

ナイト・アーマー・Pナイト・ソルジャー
・パラディン・Fナイト・G（ゴールド）ナイト・バロンが装備できます。

名前	攻	す	命中	射程
はがねのやり	+4	-1	80	1
ぎんのやり	+8	-1	90	1
てやり	+3	-2	70	2
せいなるやり	+3	0	90	1
ナイトキラー	+3	-1	65	1
グラディウス	+15	0	100	2
りゅうせい	+10	0	100	1
たいよう	+20	-2	80	1
げっこう	+10	-1	100	1

つるぎ

戦士・勇者・村人・傭兵・剣士・魔戦士・神官・プリンセスが装備できます。「おうけのつるぎ」「ファルシオン」はアルム専用の武器です。

名前	攻	す	命中	射程
はがねのつるぎ	+4	-1	80	1
ぎんのつるぎ	+8	-1	90	1
ゆうしゃのけん	+5	0	100	1
あんこくのけん	+13	-5	70	1
いかづちのけん	※	-3	80	2
せいなるつるぎ	+3	0	100	1
おうけのつるぎ	+7	0	100	1
ファルシオン	+10	0	80	1

※「いかづちのけん」を装備したユニットの攻撃力は15に固定されます。

ゆみ

アーチャー・スナイパー・ボウナイト・勇者が装備できます。

名前	攻	す	命中	射程
はがねのゆみ	+3	-1	70	5
せいなるゆみ	+5	0	100	5
ぎんのゆみ	+7	-2	80	5

※特殊効果をもつ武器もあります。

18 アイテム（防具など）

たて

すべてのユニットが装備できます。

かわのたて [防御力+3]

はがねのたて [防御力+5]

ぎんのたて [防御力+7]

せいなるたて [防御力0]

回復効果があります。一部の敵に攻撃されたときに守備力がアップします。

まふうじのたて [防御力0]

相手の魔法攻撃をはねかえすことができます。

りゅうのたて [防御力+13]

回復効果があります。魔法防御を上げます。

ゆびわ

指輪は全ユニットが装備できます。

てんしのゆびわ

回復効果があります。「うんのよさ」が40になり、レベルアップ時にボーナスがあります。

いのりのゆびわ

回復効果があります。また、ピンチになると特定の効果があります。

はやさのゆびわ

回復効果があります。「すばやさ」が40になり、移動力も上がります。

まどうのゆびわ

回復効果があります。魔法の射程が5になります。

せいなるゆびわ

回復効果があります。

19 魔法

- ・「魔」 = 魔力
- ・「す」 = すばやさ
- ・「命中」 = 命中率
- ・「消費」 = 消費HP

黒魔法

魔道士・賢者・神官・プリンセス・女魔道士・シスター・聖女が使用できます。

名前	魔	す	命中	消費
ファイアー	+3	-3	80	1
サンダー※	+4	-5	70	2
エクスカリバー	+5	-1	100	3
オーラ	+13	-10	80	6
アロー	+16	-11	70	8
エンジェル	+8	-4	90	4
ライナロック	+24	-20	100	10
リザイア※	-	-2	50	0

※「サンダー」は射程3です。

※「リザイア」は相手のHPを吸い取ります。

妖術

妖術師・祈禱師・魔女が使用できます。

名前	魔	す	命中	消費
ドーラ	+3	-3	80	1
スライム	+10	-6	70	2
デス	+15	-9	70	5
メデューサ※	-	-13	70	7
メサイア※	-	-	-	0~6

※「メデューサ」は相手のHPを1にします。

※「メサイア」はモンスターなどを召喚します。

白魔法

シスター・聖女・神官・プリンセス・賢者
・妖術師が使用できます。

名前	効果	消費
リカバー	回復魔法（隣接）	1
リブロー	回復魔法（遠隔）	3
リザーブ	回復魔法（全体）	12
ワープ	隣接する自軍ユニットをワープさせます。	8
イリュージョン	味方ユニットを召喚します。	12
ディル	モンスターを消し去ります。	14

『ファイアーエムブレム 外伝』
に関するお問い合わせ先

任天堂株式会社

.....

ニンテンドー3DSのサービス全般、および各ソフトに関するお問い合わせ先につきましては、ニンテンドーeショップの「設定・その他」の「お問い合わせについて」をご覧ください。

※ゲームの攻略情報についてはお答えしていません。