舞台：ハルモニア神聖国南部(旧ハイランド王国の真北)、エンサイン地方。
時代：太陽暦462年～463年。
システム：基本は『Ⅱ』と同一。一騎討ちのみ『Ⅴ』と同じ。

今作に登場する108星は、どんなに無謀な事をしても誰1人戦死しない。
強制加入キャラが主人公を含めて61名いるので、宿星コンプリートは今迄より容易かも。

各章及びChapter名が付いているが、
メモリーカードにセーブした際、データに章(全８章)及びサブタイトル(計90個)が表示される。

過去作品のデータの引き継ぎは
『幻想水滸伝』『幻想水滸伝2』『幻想水滸伝外伝Vol1』『幻想水滸伝外伝Vol2』で可能。
各作品の引き継ぎ方は『幻想水滸伝3』と同一なのでそちらを参考に。

エンサイン地方(今回の舞台)は全体的に欧州の様な街並み。
結構DQチックな部分もあるので戸惑う事も多いと思う。

大まかなストーリーは以下の通り。

エンサイン地方は、アロニア王国が北の大陸を支配していた頃よりヒクサクに仕えていた主席神官将アシュリーが統治する地域。
アシュリーの様々な功績に依り、自治権及び一等市民同等の生活が市民には与えられている。
主人公はエンサイン地方北部の街・アルメリアに一人で暮らしている少年(青年？20歳手前位)剣士。
ハルモニア公認の冒険者になる事を夢見て、日々鍛錬を続けている。
主人公は幼少期に一度、未知と無限を司る真の紋章『大空の紋章』に資格を認められた事がある。
その事が彼の運命を大きく変える事になる――――

シナリオ

第一章

Chapter01

アルメリア(主人公の自宅～シルキー学園)

自宅のベッドの上。シアンが迎えに来る。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
宿屋の娘(イリヤ)、鑑定師、交易商、道具屋の主人(サッシャ)に話しかけると、シルキー学園の正門が開くので、学園へ向かう。
中庭でサリアンナとぶつかる。学園の案内を頼まれるが、選択肢はどれでも問題無い。サリアンナがパーティーに加入する。
本館1Fの掲示板を調べると、教師のエンカルナが登場する。彼女に話しかけるとストーリーが進む。
本館4Fの主人公のクラスに、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがいる。アニスは特効薬×4をくれるが、先に進みたいならサスキアに話かけるだけでOK。
交友棟のサロンでサリアンナの、図書館棟前でシアンのイベントが発生。どちらもこなした後、図書館に入る。
図書館にいるエンカルナに話かける。アルメリア北部にある記憶の館に行く事になる。
特別教室棟3Fにいるステビアに話しかけ、塔の鍵を入手する。
鍵を入手した後、正門付近に行くと、エンカルナとの会話イベント発生。主人公、シアン、サリアンナの3人で記憶の館へ向かう事になる。

Chapter02

アルメリア(記憶の館～シルキー学園)

中に入ると、3人の会話イベント発生。選択肢はどちらでも問題無い。
内部は単純。モンスターも柊小僧、もさもさ等の弱い部類しかいない。ボスもいない。2Fへ上がる階段部屋の手前の扉で鍵を使用する。
2Fは一本道、3Fへの階段部屋で 柊小僧×6と戦闘。
3Fにある墓の近くにいる男(シャミール)に話かけると、初級冒険者の証を入手する。
記憶の館は6階構造だが、現段階では3Fの途中までしか進めないので、証を入手したら引き返す。
シルキー学園に戻り、図書館にいるエンカルナに話かけるとストーリーが進む。イベントを経てサリアンナがパーティーから外れる。
正門を出ると、シアンがパーティーから外れる。1人になったら自宅に戻る。

Chapter03

アルメリア(シルキー学園)～ガンコナー～エコーの塔

朝、目を覚ましたらシルキー学園に向かう。
交友棟のサロンにいるエンカルナに話かける。イベントが発生し、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーに加入する。選択肢に注意。
正門付近で会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
鍛冶屋の入口にいるシアンに話かけると、街の外に出られる。アルメリアの東にあるガンコナーへ行く事になる。
ガンコナーの街の中でイベント発生。サスキアがパーティーに加入する。更に東にあるエコーの塔に向かう。
エコーの塔。主人公、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴが揃ってないと中に入る事は出来ない。7階構造。
内部は少し複雑(頭を使う仕掛けもある)。モンスターも若干強い。2F、3F、4Fでイベント発生。最上階(7F)でイベント発生後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。SanguineCrystalを入手する。
シルキー学園に戻り、正門付近にいるエンカルナにSanguineCrystalを渡すとストーリーが進む。
正門を出ると会話イベント後、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーから外れる。
1人の状態で自宅に向かうと、玄関の前でシアンに会う。選択肢に注意。
シアンとの会話後、部屋に入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： サブナック HP:1000 LV:10 耐性:無し
「斬り」は通常攻撃。「払い」も同様だが低確率でアンバランス発生。「回転斬り」は前列3人にダメージ。
「切り裂き」は全体に120ダメージ(2回だけ使用する)の風魔法。
基本は1ターンに2回行動。「切り裂き」使用時のみ1回行動。
この時点での「切り裂き」のダメージは大きいが、十分LVがある状態なら勝利出来る。サリーとカミラの協力攻撃を駆使して倒そう。

Chapter04
アルメリア(シルキー学園)～ルグリの森～アジェル遺跡

自宅からシルキー学園に向かう。
正門に入ると、主席神官将・アシュリーが登場するイベントが発生する。剣術・魔法に長けた冒険者を探しているらしい。
アシュリーからの依頼に対し、『分かりました』を選択する。アシュリーから魔法実験報告書を入手する。
魔法棟に入ると、シアンがパーティーに加入する。
魔法棟の1Fで火魔法、4Fで雷魔法、2Fで水魔法、棟の中庭で土魔法の実験に参加(順番は お好みで問題ない)。全て参加してから3Fへ向かう。
本館中庭にいるアシュリーに、風魔法の教官が行方不明である旨を伝える。教官を探しに行く事に。
特別教室棟4Fにいるステビアから、ルグリの森のモンスターが凶暴化した話を聞いた後、本館入口に行くと、ビクトールとフリックが登場するイベントが発生する。
彼等との会話の中の選択肢で『良かったら、同行して頂けますか』を選び、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
正門入口にいるアシュリーに、教官を探しにルグリの森に行く事を伝え、シルキー学園を出る。
アルメリアの入口付近でサリアンナがパーティーに加入。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
ルグリの森。『2』のシンダル遺跡と同じ位の広さ。結構入り組んでいる為、迷いやすい。森の途中で、ビクトール、フリックとの会話イベントがある。
ルグリの森を抜け、少し北に歩くと、アジェル遺跡に到着する。
アジェル遺跡の入口でイベント発生。シロクマと主人公との一騎討ち。勝利後、シロクマがパーティーに加入する。
遺跡内部は ほぼ一本道だが、かなり長い。遺跡の奥で教官を救出。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、ルグリの森を抜けると、シロクマがパーティーから外れる。
シルキー学園に戻り、本館入口前にいるアシュリーに話しかけ、魔法実験報告書を渡すとストーリーが進む。
アルメリア中心部の広場でイベント発生、自動的にサンスペルへ。

ボス情報 ： 遺跡の守護者 HP:3300 LV:13 耐性:水、風無効。雷、聖、盾半減。土弱点。
杖で攻撃してくる(通常攻撃)。「光の矛」は単体に60ダメージ＋行動キャンセルの聖魔法。「氷の息吹」は全体に50ダメージの水魔法。
1ターンに2回行動。但し、同じターンに同じ行動はしない。
HP、素早さ、回避が高いボスなので、土魔法を中心とした魔法主体で攻めた方が良い。
命中が高いシアンを後列に置き、ビクトールとフリックの協力攻撃で確実にダメージを与えるのも効果的。

Chapter05
サンスペル～アカバ街道～ジェローム

サンスペルに着くと、アシュリーから冒険者の館(寮？)に案内される。シアン、サリアンナ、ビクトール、フリックがパーティーから外れる。
自室のベッドを調べると、ストーリーが進む。
朝、目を覚まし、部屋を出ると、シアン、サリアンナがパーティーに加入する。
虹の城1Fでアシュリーと会話。実地試験を受ける事に。
街の西にあるカプアーノ聖堂に入り、司教(イグナツィオ)と会話後、カク夫人形の足を入手。
サンスペルを出て南東にあるアカバ街道に入り、道なりに進むと、カットバニー×2＋ペインバード×2＋ゴールドボー×2と戦闘。勝利後、カク夫人形の胴を入手。
アカバ街道を抜け、ジェロームに入る。入口でハルモニア兵(剣)＋ハルモニア兵(弓)と戦闘、勝利後、カク夫人形の頭を入手。塔の中に入る。
内部でビクトール、フリックがパーティーに加入。
敵は、ハルモニア兵だらけ(剣、槍、弓、小隊長)。攻撃力が高いので注意。内部は6階構造(地上5階＋地下1階)。1Fが特に複雑。クリスタルスイッチの色に要注意。
最上階の手前で、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
最上階で凍ったカク夫人形の腕を入手。但し凍ってる状態であり、10分以内に塔の外に出ないと砕け散る(一度外に出て、もう一度最上階に行けば再入手可能)。
アカバ街道の入口(サンスペル側)に、犬がおり道を塞いでいる。ジェローム地下1Fの宝箱から入手した骨付き肉を投げると、退かす事が出来る。
サンスペルに戻り、交易所の右隣の家の少女(アスラ)に話かけ、暖炉を調べる。イベント後、カク夫人形の腕を入手。
カク夫人形のパーツが4つ(頭、胴、腕、足)全て揃った状態で、虹の城1Fでアシュリーと会話。神聖国正規の冒険者として認定される。
虹の城から出ると、ビクトール、フリックがパーティーから外れる。冒険者の館に入ると、シアン、サリアンナがパーティーから外れる。
自室のベッドを調べる。

Chapter06
サンスペル～カンゴールキャンプ

冒険者の館を出ると、シアンがパーティーに加入する。
防具屋の中にいるサリアンナをパーティーに加入させ、かつ紋章師(ジーン)に話かけると、虹の城の扉が開くので中に入る。
中に入り、フリックと会話後、シアン、サリアンナがパーティーから外れる。奥にある大講堂へ向かう。
虹の城1F大講堂で、アシュリーから神聖国公認冒険者の授与式が行われる。
大講堂から出ると、シアン、サリアンナ、ビクトール、フリックが拍手で迎える。
一度冒険者の館に戻り、シアンと会話後、イベント発生。自動的に虹の城1F大講堂へ。
大講堂で行われる就任パーティーで、アリサ、アーロン、クリフに出会う(ムービー有)。
パーティー終了後、1人でサンスペル南西部にあるフラワーガーデンに行き、アリサに話かけるとストーリーが進む。
フラワーガーデンを出ると、悲鳴が聞こえる。街の中にいるシアン、サリアンナ、ビクトール、フリックをパーティーに加入させた後、墓地に向かう。
墓地でイベント発生後、ボス戦。
ボス撃破後、会話イベント発生。るシアン、サリアンナ、ビクトール、フリック、アリサがパーティーから外れる。
冒険者の館に戻り、自室のベッドを調べる。
翌朝、初任務開始。虹の城の前でアリサと会話後、パーティーに加入する。虹の城1Fでアシュリーと会話。城を出る時にアーロン、クリフがパーティーに加入する。
サンスペルを出て、南西にあるカンゴールキャンプへ向かう。
入口でイベント発生。色の異なるキャンプを調べるとシアンがパーティーに加わり、ボス戦。
ボス戦後、イベント発生。攫われた子供を全員救出。サンスペルに戻る。
虹の城1Fでアシュリーと会話。シアン、アリサ、アーロン、クリフがパーティーから外れ、自動的に冒険者の館へ移る。

ボス情報1 ： バーサーカー HP:3000 LV:18 耐性:闇無効。大空、風半減。火、聖弱点。
通常攻撃(単体)、通常攻撃(全体)、猛毒攻撃(単体)、モンスター(月光老師)召喚の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、月光老師2体を引き連れてる。
まずは月光老師から撃破。猛毒攻撃を受けたらすぐに治療する事。
攻撃力、体力共に高いので、アリサの烈火の紋章で大ダメージを与えよう。

ボス情報2 ： アームウルス HP:3500 LV:20 耐性:火、雷無効。風半減。水弱点。
通常攻撃(単体)、前列聖魔法攻撃(ダメージ70)、怒りの一撃(単体雷魔法、ダメージ130)、パラライズパンチ(通常ダメージ＋パラライズ)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。但し、同じターンに同じ行動はしない。
怒りの一撃と、パラライズパンチが厄介。攻撃力はバーサーカーより低いので、回復アイテムを用意。
耐性がある魔法が多い為、物理攻撃中心に攻めた方が良い。

Chapter07
サンスペル～ゴーラ
冒険者の館から出ると、シアンがパーティーに加入する。
墓地の近くにいるクリフに話かける。サンスペルの南方の街、ゴーラへ行く事になる。
ゴーラに到着後、イベント発生。街の奥にある森の広場に入る(街中にいるスキロスとジョンには話かけなくて良い)。
森の広場。入口でシアンがパーティーから外れる。一本道。一か所だけ分岐あり、左へ。森の奥でレックナート登場。
会話イベント後、広場入り口でシアンがパーティーに加入する。ゴーラを出てサンスペルへ。
サンスペルに着くと、ビクトール、フリックとの会話イベント発生。2人がパーティーに加入する。
虹の城の東側にある作戦会議室で、アシュリーに話かける。戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、虹の城1Fでアリサと会話。冒険者の館に戻る。

戦争EV
敵はヴァネッサ軍。シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×4、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
味方は主人公＋シアン＋サリアンナ(攻9守9)、ビクトール(攻8守8)、フリック(攻7守9騎弓)、アリサ＋アーロン＋クリフ(攻10守8)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×5。
勝利条件は、10ターン経過 OR シェフキ、ヴァーノン、シュバルツのいずれかを撃退する。敗北条件は、味方が全滅。
守りを固めるだけで10ターンは凌げる。急ぎたい場合のみ、アリサの火魔法等を駆使して攻撃を仕掛ける。

Chapter08
サンスペル～ゴーラ～ジグラ城塞
陽が沈んだ頃に虹の城へ向かう。入口でシアン、サリアンナがパーティーに加入。
虹の城1Fでイベント発生。大講堂の扉の前でイベント発生。
大講堂内の様子を伺う。中にはアシュリー、サベラ、エリオ、サラ・バーストン、サイスの5名。
アシュリーが、神官長ヒクサクの失脚を目論んでる事が判明する。その場を離れようとしたところにサルサと鉢合わせ、アシュリー達に発覚される。
アシュリーとの会話イベント発生。途中の選択肢はどちらを選んでも大丈夫だが、結局はサンスペルから脱出する事に。
虹の城を出ると、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。サンスペル内で敵とエンカウントする様になる(いずれもハルモニア兵)。
サンスペル入口でイベント発生。クリフがパーティーに加入する。街を出る時にイベント発生。アリサが現れて、主人公との一騎討ちが発生。
勝敗に関わらず、一騎討ち後にイベント発生。サンスペルを出て、ゴーラへ。
ゴーラに入り、森の広場へ向かう。森の奥でイベント発生。森の洞窟出現。主人公1人で中に入る。
洞窟の奥で、レックナート登場。回想シーン突入(結構長いので注意)。
回想シーン終了後、ストーリーが進み、主人公の右手に真の紋章の1つ、**大空の紋章**が宿る(紋章が宿る場面でムービー有)。
洞窟から出ると、シアン、サリアンナ、ビクトール、フリック、クリフがパーティーに加入する。
森の広場を出て、宿屋に入る。宿屋で会話イベント発生。
翌朝、宿屋を出た時にイベント発生。サラ・バーストンとハルモニア兵が宿屋を取り囲む。
ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、大空の紋章が発動。敵の隙をついてゴーラを出る(第二章Chapter03まで、大空の紋章は使用不可能になる)。
街の外でイベント発生。次の目的地、ジグラ城塞に行く事になる。

Chapter09
ジグラ城塞

ゴーラから更に南東へ歩くと、ジグラ城塞に辿り着く。
城塞入口(北)でイベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、会話イベント発生。南側に抜ける事になる。内部は8階構造。出現モンスターが強くなっている。上りは2F～8F迄、異なったトラップ(謎解き)がある。
2Fは神経衰弱。24枚なので覚えるのは難しくない。3Fは暗号解き。タネが理解れば簡単。
4Fは歴史クイズ。過去の幻水の作品から出題。10問連続正解でクリア。外伝や、ラプソディアからも容赦無しに出題される。
尚、2F～4Fは、ミスをするとモンスターが出現し、強制戦闘が発生。逃げる事は不可能。
5Fは、3箇所に設置されたスイッチを押したままの状態で開く扉の向こうにある階段を目指す。スイッチから離れると扉が閉じるため、工夫が必要。
6Fは、入ってすぐの部屋に赤、青、緑のプレートががあり、それぞれ『1』『3』『5』の数字が描いてある。これは1回踏むと点灯し、もう1回踏むと消える。
それぞれの扉には数字が描いてあり、点灯してるプレートの数字の合計と同じ数字の扉が開く仕組み。かなり意地悪なので頑張って下さい。
7Fは、8Fへの階段部屋の前に鐘があり、南西、南東、北西、北東に部屋がある。それぞれの部屋には蝋燭があり、ある順番で火を燈して鐘を鳴らせば扉が開く。
鐘の張り紙に燈す順番が描かれているが、これは偽物。本物は4Fの宝部屋に置いてある。
不正解の場合はモンスターが出現し、強制戦闘が発生。逃げる事は不可能。
8Fは、1F～7Fで手に入れた7色の光る玉を、西側から虹色の順番に置くと、屋上へ繋がる扉が崩れ、先に進める様になる。
屋上に着くと、イベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、イベント発生。シアンの過去が少し明らかになる。会話イベント後、下り階段へ入る。
下りは謎解きもトラップもない。…が、若干入り組んでるので迷わない様に進む。
1Fまで降りると、イベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。ジグラ城塞(南)を出て、城下街サタナエルを目指す。

ボス情報 ： アイヴォリーサン HP:4500 LV:25 耐性:風、土無効。火、雷、聖、盾、闇半減。
熱視線(縦列物理火攻撃)、火柱(全体火魔法、ダメージ90)、震える大地(全体土魔法、ダメージ140)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
1度に受けるダメージが大きいので、1人は回復専門にした方が良い。
クリフは、初期装備で竜印香炉を所持しているので、必要に応じて使用する。

第二章

Chapter01

サタナエル(城下町～城)

サタナエルは、ジグラ城塞からまっすぐ南へ行ったところにある。
街の中に入ると、会話イベントが発生する。大通りにいるクロエに話かけるとイベント発生。城門が開くので城へ向かう。
城に向かい、入口の兵士に話かける。門前払いを食らうので、一度街へ戻る。
街へ戻ると、シルヴィアの登場イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベント後、クリフがパーティーから外れる。
泉の近くにいる少女(ルーシー)に話かけるとストーリーが進む。ルーシーに、城に繋がる地下水路の入り口を開けてもらう。
入口に入ろうとすると、クロエが現れ、パーティーに加入(同行者)する。
地下水路はそれほど複雑ではないが、鍵のかかった扉が多数あるため、結構回り道をする事になる。
地下水路を出て、城の東側に到着すると、アンセルモとの会話イベントが発生。城の中枢部へ移動する。
中枢部で、領主サブリ、その妻ジゼラ、大臣ギュンター、側近シドニーが現れる。ジゼラは主人公の叔母(父親の妹)にあたる。
これまでの経緯を話す主人公だが、肝心の大空の紋章が発動しなくなった為、国王からは信用してもらえず。再び門前払いを食らう事に。
街に戻ると、再びアンセルモが登場。会話イベント後、『蒼き良神』を入手する。
交易所の前にいるルーシーに話かけ、次の目的地であるアーデムの街の情報を得る。
サタナエルを出て、アーデムへ向かう。

Chapter02

アーデム～古代神殿～港町コールドラッド

アーデムは、サタナエルから更に南東に向かったところ。距離があるのでパーティーのHPに注意。
アーデムの街に入った途端、イベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、イベント発生。シルパ登場。彼女の家に入り、話を聞く。家を出る時にシルパがパーティーに加入する。
アーデムを出て、古代神殿へ向かう。海に面したところに存在する。
古代神殿は、27階構造(地上18階＋地下9階)。現時点では、地上1Fより上のフロアへは行けない。
地下9フロアは非常に複雑怪奇。パネルを踏み、道を作るトラップがメインだが、下へ行くほど難易度が高くなる(気の長い人でないと、地下1Fすら高難易度)。
モンスターも非常に強い(特に2回攻撃をするショコラキャット)。フィールドのモンスターを楽に倒せないと、簡単に伸される。
地下9Fの小部屋の宝箱から『黄昏の聖杯』を入手する。すりぬけの札が無いと、帰りもトラップ地獄が待ってるので要注意。
アーデムに戻ると、会話イベント発生。シルパの家に入るとストーリーが進む。
翌朝、シルパの家を出ると、イベント発生。港町のコールドラッドへ行く事になる。
古代神殿から南下すると、コールドラッドが見えてくる。
『蒼き良神』、『黄昏の聖杯』を持ってる状態で水門を調べる。コスティスが現れ、会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
会話イベント後、一騎討ち発生。勝利後、コスティスが水門を開ける。水の祠に行ける様になるので、中に入る。
水の祠は、距離は長いが、ほぼ一本道。モンスターも古代神殿より弱い。
祠の奥でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、『紅き邪神』を入手。街へ戻る。
コールドラッドに戻り、宿屋で一泊する。

ボス情報 ： ジャマーインプ HP:4500 LV:26 耐性:水無効。聖半減。火弱点。
通常攻撃(単体)、水牢(3ターン行動不能)、氷の息吹(全体水魔法、ダメージ60)、優しさの流れ(HP200回復)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。水牢を多用する。
水牢は「針」で回復可能なので、誰かに持たせておこう。
優しさの流れを連発されると戦闘が長引くので、火魔法で一気に倒すのが理想。

Chapter03
アーデム～ルドデロン～サタナエル

朝になったら、水門の近くにいるコスティスに話かける。
街の中心部でクロエのイベント発生。イベント後、街を出てルドデロンへ向かう。
アーデムから北西に行き、山間を抜け更に北上するとルドデロンに到着する。
街の入り口で、キャサリンとキッカのイベントが発生。2人のどちらかに話かけて、ヴェルストの屋敷に案内してもらう。
屋敷の中で、ヴェルストと会話。『蒼き良神』、『黄昏の聖杯』、『紅き邪神』を渡す。イベントを経て、主人公が再び大空の紋章を使える様になる。
屋敷を出ると、キャサリンとの会話イベント発生。サタナエルに戻る事になる。
サタナエルの地下水路付近にいるルーシーに話かける。クリフが戻って来て、パーティーに加入(同行者)する。
地下水路を抜けて、再び城の中枢部へ。
中枢部には、サブリ、ジゼラ、アンセルモ、シドニー、ギュンターがいる。大空の紋章を発動させるイベント発生。
イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。サタナエルと同盟を結び、城を拠点として使用する事が出来る様になる。
ここで正式に、**主人公**、**シアン**、**サリアンナ**、**ビクトール**、**フリック**、**クリフ**、**クロエ**、**シルバ**、**アンセルモ**、**シドニー**の10人が宿星入り。
各地にいる108星を仲間にする事が可能になる。

ボス情報 ： ギュンター烈身 HP:4000 LV:27 耐性:全部半減。
単体通常攻撃のみを繰り出す。1ターンに2回行動。
魔法の効き目は薄いが、通常攻撃しか行わないので楽に倒せる。

Chapter04
サタナエル～スペランツァ～ジュスティーヌの古城

仲間集め。
サタナエルの道具屋で**サッシャ**を、防具屋のある通りの右端で**スピネル**を、紋章屋で**ペルセフォネ**を仲間に出来る。
コールドラッドの交易所の前で**コスティス**を仲間に出来る。
ジグラ城塞(南)入口付近にミリーがいるので話かける。イベント後、コールドラッドの水門付近で、イベントを経て**ミリー**を仲間に出来る。
ルドデロンの、西側にある橋で**エフレム**を、東側にある公園で**スキロス**と**ジョン**を仲間に出来る。
(サッシャ、ペルセフォネ以外は、一定の手順を踏む必要有)
上記の8人の内、5人以上を仲間にした状態でサタナエル城のサブリに話かけるとストーリーが進み、スペランツァへ行く事になる。
サブリの部屋から出ると、シアンがパーティーに加入する。クロエに話かけると、加入するパーティーを選択出来る。
サタナエル城から出ると、シアンとの会話イベント発生。イベント後、サタナエルを出る。
コールドラッドから西に行ったところにある街、スペランツァに入る。
街に入った途端、シルヴィアとぶつかるイベント発生。
鍛冶屋の主人と会話をした後、マリオン修道院の花壇を調べると、イベントを経て『銀の鈴』を入手。
修道院の見張りに『銀の鈴』を見せると、道を開けてくれる。
修道院に入ろうとすると、シルヴィアが現れ、パーティーに加入する。
修道院の中で、シルヴィアとの会話イベント発生。イベント後、修道院を出ると、サベラが登場する。
サベラとの会話イベント後、北西にある大通りへ向かうと、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、イベントを経てハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、サベラが再登場。魔法で眠らされ、連行される。
場所がジュスティーヌの古城に移る。サベラとの会話イベント発生。イベント後、シルヴィアとの会話イベント発生。シルヴィアの過去が明らかになる。
イベント後、シルヴィアと共に古城を出る事に。ボスのいる手前の部屋で、シルヴィアとの会話イベント発生。
古城の入り口でサベラとの会話イベント発生。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シルヴィアの魔法攻撃により、サベラが退散する。
古城を出て、スペランツァに戻ると、ストーリーが進む。イベントを経て、街の人がシルヴィアを認める様になる。
スペランツァの中心部にある祭壇で、シルヴィアのイベント発生。イベント後、**シルヴィア**が宿星入りする。
祭壇の南東にある宿屋で一泊すると、ストーリーが進む。

ボス情報 ： サベラ HP:5000 LV:29 耐性:風無効。風、土以外半減。土弱点。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ160)、星夜の静寂(全体星魔法、50%で沈黙、50%で眠り状態にする)、
王都への道(単体雷魔法、ダメージ180、50%でスタン状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。3回目の行動はターン終了直前に行う。
素早さ、回避能力が高く、切り裂きを多用する。魔法の才に秀でたシルヴィアが土魔法を駆使すれば、それほど苦労せずに勝利出来る。

Chapter05
スペランツァ～サタナエル～古代神殿

朝になり、宿屋から出ると、シアン、シルヴィアとの会話イベント発生。サタナエルに戻る。
サタナエル城でイベント発生。再び古代神殿を目指す事になる。シアン、サリアンナ、シルヴィア、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
城の近くにいるルーシーから『鍵縄』を入手してから、サタナエルを出る。
古代神殿の1F祭壇前でイベント発生。シルヴィアが魔法のかかった施錠を外し、2F以降に進める様になる。
2F～9Fは、基本的に迷路。道を塞いでる石像を動かして上の階を目指す。
4Fに上がった時に会話イベント発生。ビクトールとフリックの縁について。
9Fと10Fを繋ぐ階段は無い。9Fから外郭へ出て、『鍵縄』を使用して10Fへ。再び内部へ入る。
10F～18Fはトラップは存在しない。しかし上の階へ行く為に下の階を経由しなければならない事もある。
14Fで一度13Fまで降りてから15Fへ。16Fの宝箱から『最上階への鍵』を入手した後、一度11Fまで降り、外郭へ出る。
外郭を半周したところに鍵のかかった扉があるので、『最上階への鍵』を用いて内部へ入る。
内部へ入った後は一本道。18Fまで行ける。18Fでボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。大幅な改築を経て、この古代神殿が本拠地へと変わる(内部は古代神殿とは全く異なる。『2』の本拠地に似た感じの造り)。
本拠地を出ようとすると、残りの仲間と合流。**ステビア**が宿星入りする。
クリフに話かけると、サタナエルがアシュリー達に占領された事を知る。
イベントを経て、シリサを仲間にする為、彼女の住むエマホープへ行く事になる。

ボス情報 ： エンシェントドラゴン HP:6500 LV:31 耐性:火、大空無効。風、雷、星、聖、闇半減。水弱点。
通常攻撃(前列)、燃え上がる壁(横一列火魔法、ダメージ180)、熱風(全体火魔法、ダメージ100)、
人体発火現象(単体火魔法、ダメージ200)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。但し、同じターンに同じ行動はしない。
HP、攻撃力が非常に高い。回復は怠らない様に。
ここでもシルヴィアの魔法攻撃が猛威を振るう。彼女のHPに気を配りつつ、水魔法で一気に勝負をかけよう。

Chapter06

本拠地～エマホープ

本拠地でクロエに話かけると、彼女がパーティーに加入(同行者)する。
部屋を出る時にシアンがやって来てパーティーに加入する。ここで残りの加入メンバーを選べる(ビクトール、フリック以外)。
本拠地から南下して、川を渡ってすぐの街、エマホープ。街に入ると、シアン、クロエの会話イベント発生。
イベント後、防具屋の主人と会話をし、シャルトルーズ学院に向かう。
学院の受付で、シリサとシェリルが登場する。会話イベント後、シェリルが去り、4F応接室で、シリサと再び会話。
イベント後、学院を出るとシェリルが現れ、パーティーに加入する。
中央通りでアシュリーと鉢合わせ。アシュリーは、主人公に忠告を促した後、その場を去る。
アシュリーに会った後、鍛冶屋の主人の弟子に話かけると、『ウィンドスピアー』を入手。
アーデムにある鑑定屋の客に『ウィンドスピアー』を渡すと、『調査許可証』を入手。
エマホープに戻り、シリサの屋敷で彼女と会話。ルドデロンへ行く事になる。
ルドデロンのヴェルストの屋敷で、彼に『調査許可証』を渡すと、街の北にあるラミア山に入る事が出来る。
ラミア山に入った途端、イベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、山奥へ向かう。途中、クロエとの会話イベントが2回発生。内容は2回共、シリサについて。
山奥でイベント発生。『クリスタルダリア』を入手。
エマホープに戻ると会話イベント発生。シャルトルーズ学院へ行くとストーリーが進み、シェリルがパーティーから外れる。
再びシリサの屋敷を訪れると、シリサとの会話イベント発生。イベントを経て、**シリサ**が宿星入りする。
本拠地に戻ると、ビクトール、フリックが出迎える。少ししてシリサが合流。
シリサに話かけると、戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、イベントを経てサタナエルが解放される。
大広間に戻ると、主人公はシリサから反乱軍のリーダーになる事を進められる。選択肢はどれを選んでも問題無い。
大広間を出て、主人公の部屋へ行き、ベッドを調べる。
レックナート再登場。大空の紋章の継承者の宿命について聞かされる。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、シルベスタ軍。
ハルモニア軍(攻9守7騎)×3。シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
ジァン(攻11守11騎)、モリヤマ(攻9守8騎)、ミッチェル(攻11守6魔)、アヤタ(攻8守9弓)、ボブモンド(攻12守5)。元サタナエル兵(攻8守8騎)×6。
勝利条件は、20ターン経過 OR シェフキ、ジァンのいずれかを撃退する OR 敵部隊を7つ撃退する。敗北条件は、主人公の部隊が撃退される。
2ターン経過後、主人公の部隊がジァンの部隊の近くに出現。攻撃を仕掛けた次のターンにイベントを経て、元サタナエル兵が味方に寝返る。
戦争イベントでもシルヴィアが大活躍。魔法攻撃で一般敵部隊は簡単に始末可能。

Chapter07
本拠地～エキザカム～ルナティックガーデン

朝、起きたら部屋を出て大広間へ向かう。
シリサに決断を迫られるので、『この力が必要なら……』『アシュリーを止めたい』を選択する。
レックナートが再登場。約束の石版を渡して去る。
アーデムの入り口で**テンプルトン**を仲間に出来る。仲間にした後、水滸図を入手する。
サタナエルの城の手前で**ルーシー**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
本拠地大広間にいるシリサに話かけると、英雄サミュエル(＋15,000の兵)を仲間にする為にエキザカムへ向かう事になる。
シアン、サリアンナ、シルヴィアがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選ぶ。
エキザカムは、エマホープの南西にある。
街の中に入ると、会話イベント発生。奥にあるサミュエルの屋敷の前でアンバーが登場。彼女の案内で中に入る。
サミュエルの部屋で、彼と会話。主人公の意見には同意だが、自分にはその力も資格もないと断られる。
屋敷を出ると、アンバーとの会話イベント発生。ルナティックガーデンの事を聞く。街を出て、ルナティックガーデンへ。
ルナティックガーデンは、ジグラ城塞(南)のすぐ南にある。ここまでストーリーを進めていると、入口にいる門番が道を開けてくれるので、中に入る。
内部は4階構造。上下の階を何度も行き来するので、若干面倒。モンスターも癖のあるものが多い。
最上階奥の手前の部屋でビッキーが登場。イベントを経て、**ビッキー**が宿星入りする。その後、自動的に本拠地へ移動。
本拠地に着いたら、再びルナティックガーデンへ向かう。最上階奥の部屋で『月の王族の書』を入手する。ルナティックガーデンを出る。
再びエキザカムへ行き、屋敷の入り口にいるアンバーに話かけると中に案内される。部屋でサミュエルと会話。まだ首を縦に振らない。
屋敷を出ると、アンバーとの会話イベントが発生。サミュエルが反乱軍への参加を頑なに断る理由が明らかになる。
イベント後、『隠れ家の鍵』を入手。北東の遊歩道の奥にある家の前で鍵を使用して中へ入る。
家の中を一通り調べると、コスタスが登場する。イベント後、家を出ると、シルベスタのミッチェルとボブモンドが登場。シルベスタ兵×4と戦闘。
戦闘後、家からコスタスが出てくる。イベントを経て、サミュエルも再登場。ミッチェルとボブモンドが去り、サミュエルがパーティーに加入する。
イベント後、コスタスがパーティーに加入する。再びサミュエルの屋敷へ向かう。
屋敷3Fの、厳つい男の肖像画を調べると、その裏がダンジョンになっているので中へ入る。
内部は単純だが、途中でレバーを動かす仕掛けと、鎖を外す仕掛けが2回ずつ登場。モンスターはルナティックガーデンと同一。
ダンジョン奥でイベント発生。屋敷へ戻り、アンバーに話かけるとイベント発生。
屋敷を出ると、ミッチェルが再登場。。シルベスタ兵×4と戦闘。戦闘後、再びミッチェルが去る。
イベントを経て、**サミュエル**、**アンバー**、**コスタス**が宿星入りする。
本拠地に戻り、シリサに話かけるとストーリーが進み、シアン、サリアンナ、シルヴィア、サミュエル、コスタスがパーティーから外れる。
ビクトールがパーティーに加入している時、エキザカムの鍛冶屋で**ブラスコ**を仲間に出来る。
エキザカムの駐屯地の前で**アルジー**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
本拠地の主人公の部屋を調べるとストーリーが進む。

Chapter08
本拠地～サタナエル～アンバリ坑道

大広間に行き、シルヴィアと会話する。イベントを経て、シリサの部屋へ行くと、彼女がいるので話かける。
サタナエルにいる知り合いから手紙が届いたらしく、今から会いに行くらしい。『自分も行きたい』を選択するとシリサがパーティーに加入(同行者)する。
本拠地1Fでシアンがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選ぶ。
本拠地を出る時に、シリサから『瞬きの手鏡』を入手する。
サタナエルへ行くと、会話イベント発生。イベント後、紋章屋にジーンが登場するので話かける。
イベントを経て、サタナエル城へ行き、サブリに話かける。イベント後、再び紋章屋のジーンに話かけると、彼女がパーティーに加入する。
サタナエルの西方の川に橋が架かってる。川を渡った先にあるアンバリ坑道へ入る。
坑道の入り口で、アシュリーに会う。アシュリーは、シリサやジーンとは顔見知りの様だ。坑道を塒とする凶悪な魔物退治の為、地方軍を派遣したとか。
会話イベント後、アシュリーが去り、主人公達も奥へ進む事になる。
道中、立体段差はあるが、それ程複雑ではない。途中でシリサ、ジーンとの会話イベントが発生。
頂上にいるアシュリーか、ハルモニア軍側の軍師サビーネに話かけるとストーリーが進む。
イベントの途中、アーロンが現れる。アリサはこの場にはいないらしい。少ししてシェムハザ騎士団団長・カルロ及び部下のアニカとカビーノも登場する。
イベントを経て、アーロンがパーティーに加入する。加入後、イベントを挟み、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。パーティーが主人公1人になり、アシュリーがパーティーに加入する。再度ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリーがパーティーから外れ、ヴラハル(弟)戦のパーティーが再加入する。
アンバリ坑道でイベント発生。**アーロン**、**ジーン**が宿星入りする。
本拠地に戻り、シリサの部屋に行くと、彼女との会話イベント発生。イベント後、シリサがパーティーから外れる。

ボス情報1 ： ヴラハル(弟) HP:5500 LV:33 耐性:闇無効。聖、大空弱点。
通常攻撃(単体)、真空波(全体闇魔法、ダメージ110)、ブラックブーメラン(前列物理攻撃)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、ホワイトタイガー5体を引き連れてる。
ホワイトタイガーが鬱陶しいので、先に始末する。
真空波を連続して唱えられた時の為に、『闇のリング』を、アーロン以外の全員に装備させよう。

ボス情報2 ： ヴラハル(兄) HP:5500 LV:35 耐性:聖無効。闇、大空弱点。
通常攻撃(単体)、真空波(全体聖魔法、ダメージ140)、ホワイトブーメラン(前列物理攻撃)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、ブラックタイガー5体を引き連れてる。
アシュリーと2人での戦闘になるが、はっきり言ってアシュリーの能力がチートの為、かなり楽に勝てる。
アシュリーは、通常攻撃で400を超えるダメージを与え、物理攻撃全回避、魔法攻撃一切無効、HPカンスト(9999)、状態異常攻撃一切無効に加え、
1ターンに3回行動する(3回コマンドが出現)。
更に所持している虹の紋章の魔法が以下の通り。
LV1が天上の雫(全体水魔法、ダメージ1000)、LV2が悠久の大地(全体土魔法、地上の敵にダメージ1400)、
LV3が永遠の風(全体風魔法、ダメージ1200)、LV4が煉獄の業火(全体火魔法、ダメージ1500)。LV1～LV4迄、9回ずつ使用可能。
加えて蒼き門の紋章と、星の紋章も装備している。
ここまで来ると、もはやイジメである(アシュリーが一切ダメージを受けない為、絶対に負ける事がない)。
極めつけは主人公との協力攻撃『真の紋章攻撃』。威力、演出共にシリーズ最高を誇る(全体無魔法。99999固定ダメージ)。
是非一度は見てみよう。

Chapter09
本拠地～エマホープ(シャルトルーズ学院)

主人公1人になったら本拠地入口まで移動する。アブナーに近づくと、彼女からフリックについて聞かれるが、選択肢はどれを選んでも問題無い。
大広間に戻るとストーリーが進む。イベントを経て、アブナーが再登場する。フリックとアブナーの口論が始まる。
イベント後、アブナーがフリックの剣を取り上げて、去ってしまう。アブナーとは顔見知りのシリサの進言で再びエマホープへ向かう。
シリサの話が終わると、シアン、サリアンナがパーティーに加入する。大広間を出る時にフリックがパーティーに加入(同行者)する。
エマホープに入ると、ヴァンサン・ド・ブールが登場。食事代500ポッチの肩代わりをする。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
シャルトルーズ学院の前でイベント発生。シェリルがパーティーに加入する。
3Fの戦術指南教室でアブナーに近づくとストーリーが進む。今度はサリアンナと口論を始める。アブナーが去った後、教室を出る。
廊下で会話イベント発生。サリアンナも元は学院生だったらしい。イベント後、2Fのテラスへ行き、係員に話かける。
1Fの学生レストランで、東から2番目、北から2番目の席に座ってる女子学生に話かける。
厨房に入り、料理長(サイマ)に話かけ、再び先ほどの女子学生に話かけると、『グリーンID』を入手する。
3Fの騎士育成教室に入ると、学生騎士×6と戦闘。戦闘後、イベント発生。教室を出る。
1F東側のバー(グリーンID必要)に入り、バーテンに話かけた後、シャノンに近づくとストーリーが進む。
一度学院を出て、校庭を散歩している男子学生に話かける。
再び学院へ戻り、4Fのリフレッシュルームへ向かう。左上のロッカーを調べると、『ブルーID』を入手。
2Fの特待生専用棟(グリーンID必要)に入り、奥から2番目の部屋(ブルーID必要)に入る。部屋のベッドを調べると、『レッドID』を入手。
手前から2番目の部屋(レッドID必要)に入り、机の上を調べると、会話イベント発生。イベント後、部屋を出る。
2Fのテラスへ行き、係員に話かけた後、再び特待生専用棟の手前から2番目の部屋へ入る。
部屋に入ると、アブナーとの会話イベント発生。イベント後、一騎討ち発生。勝利後、アブナーがフリックの剣(偽物)を返す。
1Fの学生レストランで、先ほどの女子学生に話かけ、1Fの東奥にあるシャワールーム(ブルーID必要)へ入る。
シャワールームのロッカーから『ゴールドID』を入手。
4Fと5Fを繋ぐ階段(ゴールドID必要)を使用して、5Fの学院長室へ入る。部屋の机を調べると、『正規軍の命令系統図』を入手。
部屋を出る時に、シャノン、アブナーと鉢合わせる。一連の行いは黙認するが力を貸す事は出来ない旨を伝え、シャノンは去る(ゴールドIDだけ返す事になる)。
イベントを経て、アブナーがフリックの剣(本物)を返す。
学院を出る時にイベントが発生して、アブナーが宿星入りする。
エマホープを出て、本拠地に戻るとストーリーが進み、パーティーメンバーが主人公1人になる。
主人公の部屋に入り、『疲れたから休もう』を選択すると、ストーリーが進む。

Chapter10

本拠地～シャルベ

大広間に行き、シリサに『正規軍の命令系統図』を渡す。
イベントを経て、シェルベの戦士達と同盟を組みに行く事になる。シアンがパーティーに加入する。シリサがパーティーに加入(同行者)する。
エキザカムの南に会った河川に橋が架かっているので、南下して更に南西に行った街、シャルベへ入る。
街に入った途端にイベント発生。ヒックスとテンガアールが登場する。(『1』もしくは『2』に登場した仲間がいると会話内容が変化する。)
街の東にある工房で親方に話を聞いてから、市長ジリアンの家へ向かう。ジリアンの部屋でヒックス、テンガアール再登場。
取り込み中の様なので一度外に出ると、ヒックス達が現れ、この地に立ち寄った理由が判明する。イベントを経て、2人がパーティーに加入する。
再び工房にいる親方に話すとストーリーが進む。街の奥にあるバジル高原へ。
高原は一本道。道中、ヒックス達の会話イベントが2回発生。花が咲いている場所を調べると、『オパール』を入手。
高原の奥でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。『戦士の証』を入手する。バジル高原を出て、街へ戻る。
工房の親方に『オパール』を渡す。イベントを経て、再びバジル高原へ向かう。
高原の最初のエリアで、封鎖されていた右側の道が開いているので、そちらへ向かう。
こちらの道は入り組んでいるが、シリサに正解の道を案内されるので問題ない。道中、シリサのと会話イベントがある。
高原の奥でイベント発生。聖戦士・クリフトの石碑と銅像がある。シリサが言うには、クリフトの生まれ育った場所らしい。
少ししてジリアンが登場する。イベントを経て、シャルベが反乱軍と同盟を組む事になる。
自動的にジリアンの家に移り、イベント発生。**ヒックス**、**テンガアール**が宿星入りする。
街を出ようとすると、ヒックス、テンガアールがパーティーから外れる。
本拠地に戻るとストーリーが進む。

ボス情報 ： 柊の始祖 HP:7000 LV:36 耐性:水、風、土無効。雷、天空半減。火弱点。
通常攻撃(単体)、柊小僧召喚(全体物理攻撃)、木の葉レーザー(全体無魔法、ダメージ130)、
自然の怒り(全体無魔法、ダメージ100、25%で毒、25%でスタン、25%で険悪、25%で沈黙状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
自然の怒りがかなり厄介。どの状態異常も大幅な戦力ダウンになるので、各種回復アイテムを持参。
魔力の高いメンバーに火魔法を使わせて一気に倒したい。

Chapter11

本拠地～エキザカム

会話イベント発生後、シリサがパーティーから外れる。
中庭にいるシルヴィアに話しかける(シルヴィアがパーティーに加入してる場合は中庭中央に行く)と、彼女からエキザカムの噂話が語られる。
イベントを経て、シルヴィアがパーティーに加入する(シアンも固定メンバー)。大広間でシリサに話しかけた後、エキザカムへ向かう。
バジル高原の、柊の始祖がいた場所で、**グスターボ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
エキザカムに着くと、ヴァンサン・ド・ブールが再登場。イベントを経て、ヴァンサン・ド・ブールがパーティーに加入する。
遊歩道の手前の家で、サネルマとぶつかる。選択肢はどちらを選んでも問題ない。イベント後、サネルマが去る。
シアンとの会話イベント後、町の北東にあるパキス＝ルテアに近づくが、中に入る事は出来ない。
ヴァンサンの提案通り、夜まで時間を潰す。シアンがパーティーから外れる。
西側中央にある丘に、シアンがいるので、近づくとストーリーが進む。丘の上から夕日と街並みを眺める2人(ムービー有)。
イベント後、自動的に夜になる。シアンがパーティーに加入する。
パキス＝ルテアが開いてるので、中に入る。中は魔術師の塔の様な造り。4Fで少女の歌声が聴こえる。中央階段から5Fへ。
最上階では、吸血鬼の始祖・シエラ・ミケーネが、サネルマの歌を聴きながら佇んでいる(ムービー有)。
シルヴィアが物音を立てると、シエラとサネルマが振り返る。臨戦態勢に入るシエラをサネルマが制止する。
2人の関係を聞いた後、シアンが噂話について訊ねる。イベントを経て、水の祠に行く事になる。
パキス＝ルテアの入口でイベント発生。自動的にコールドラッドの入口へ移動する。
水の祠に入る。前回探索時(第二章Chapter02)に開かなかった扉の前に立つとストーリーが進む。イベントを経て、扉が開くので中に入る。
道なりに進んで行くと、祠の奥に宝箱があるので調べる。『吸血鬼の秘薬』を入手する。
祠を出て、街の入口に向かうと、会話イベントを経て自動的にエキザカムの入口に移動する。
パキス＝ルテアの最上階で、シエラに『吸血鬼の秘薬』を渡すとストーリーが進む。
朝になり、サネルマに話しかける。イベントを経て、シエラとサネルマがパーティーに加入する。抜け道から塔を脱出する事になる。
出口までは距離も短く、仕掛けも無いので迷う事ない筈。
塔の外に出ると、会話イベントを経て**シエラ・ミケーネ**と**サネルマ**が宿星入りする。
エキザカムを出ると、ヴァンサン・ド・ブールがパーティーから外れる。
本拠地に戻り、大広間に入るとストーリーが進む。

Chapter12
本拠地～ヴォルカノンリバー～晶花の森

シリサに話しかけると、シエラとシリサのイベント発生。
反乱軍の協力者の1人・オパスと合流する為に、晶花の森へ向かう事になる。シアン、ビクトールがパーティーに加入する。
大広間を出るとストーリーが進む。どちらの選択肢を選んでも、**イリヤ**が宿星入りする。
シャルベの西にあるヴォルカノンリバーに入る。橋の上にローレライがおり、彼女が言うには河が高温化して先に進めないらしい。
河を常温に戻す為に、原因調査をする事になる。ローレライがパーティーに加入する。ヴォルカノンリバーを北に進む。
特に気をつける罠は無い。しかし、間欠泉と熱風はどちらも当たるとダメージを受けるので注意。
途中、3回分岐点があるが、正解は3回共右。しかし左の分岐点には貴重なアイテムもあるので寄ってみる価値はある。
2回目の分岐点の前でミゲルと名乗る青年に出会う。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベントを経てミゲルがパーティーに加入(同行者)する。
3回目の分岐の後、ビクトールとミゲルの会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
最北部でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。来た道を戻る。入口に着くとストーリーが進み、向こう岸に渡る事が可能になる。
ヴォルカノンリバーを出ようとした時に、ローレライがパーティーから外れる。
ヴォルカノンリバーの北西に、晶花の森がある。

ボス情報 ： ゴルゴン HP:6200 LV:37 耐性:火無効。闇半減。水、土弱点。
通常攻撃(単体)、全体泡攻撃(全体無魔法、ダメージ145、20%で沈黙状態にする)、
パワーアップ(各種ステータス上昇、1回だけ使用)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。パワーアップは残HPが3000を切った時に使用する。
元のステータスは高くなく、パワーアップ後の上昇値も脅威ではないので、通常攻撃メインで大丈夫。
全体泡攻撃には一応注意。

Chapter13
晶花の森～本拠地
晶花の森に入ると会話イベント発生。ミゲルがパーティーから外れる。オパスとの待ち合わせ場所に向かう。
森はかなり入り組んでいる。モンスターの強さは標準的。
待ち合わせ場所の焚火を調べると、『置手紙』を入手する。
シアンの提案に従い、一度本拠地へ戻る。
シリサの部屋に行き、彼女に話しかけ、『置手紙』を渡すとストーリーが進む。イベントを経て、スペランツァへ向かう。
スペランツァの祭壇前にいる魔導師(サルバドール)に話しかける。会話イベントを経て『樹木の杖』を入手する。
スペランツァを出て、再び晶花の森へ入る。
待ち合わせ場所の焚火の前で『樹木の杖』を翳すとストーリーが進む。
木々が暴走し、主人公達に襲いかかる。騒ぎを聞きつけたオパスが加勢するが、どうにもならない。選択肢はどちらを選んでも問題ない。
大空の紋章が発動し、木々の暴走は止まる。オパスが反乱軍と同盟を結ぼうとした瞬間、ミゲルが現れ、オパスを殺害する。
ミゲルの正体がエリオだと判明。イベントを経て、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリーが現れ、虹の紋章を用いて再び木々を暴走させようとする。
主人公が右手を翳すのを見て、アシュリーは紋章の発動を止める。長めの会話イベントを経て、アシュリーはエリオと共に去る。
イベント後、晶花の森を出て本拠地に戻る。
大広間に行くとストーリーが進む。シリサに話しかけると、戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、自動的に本拠地の入口に移るので、再び大広間に行き、シリサに話しかけるとストーリーが進む。
イベント後、主人公の部屋のベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： エリオ HP:7200 LV:38 耐性:聖無効。水、雷、星半減。闇弱点。
通常攻撃(単体)、3連続通常攻撃(単体)、影斬り(単体、65%で戦闘不能にする)、
千変万化する感情(パーティーメンバーの1人を具現化)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。千変万化する感情で具現化された黒い物体を、対象のメンバー以外が攻撃すると、同じだけのダメージを被る。
影斬りの使用頻度は低いが、万が一に備えて身代わり地蔵を用意したい。
黒い物体のHPは1で、通常攻撃しかしないので放置するのも有り。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、シルベスタ軍、シェムハザ騎士団。
ハルモニア軍(攻9守7騎)×4。シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×2。
ジァン(攻11守11騎)、モリヤマ(攻9守8騎)、ミッチェル(攻11守6魔)、アヤタ(攻8守9弓)、ボブモンド(攻12守5)。
カルロ(攻13守10騎)、アニカ(攻10守8騎)、カビーノ(攻9守10騎弓)、シェムハザ軍(攻8守8騎)×4。
勝利条件は、15ターン経過 OR シェフキ、ジァンのいずれかを撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
5ターン経過で、シェムハザ騎士団は撤退する。
シェムハザ騎士団の部隊は強い(特にカルロ)ので、迂闊に手は出さない方が良い。
敵の数が多く、ジァンもシェフキも奥の方にいる為、ターン経過を狙った方が被害は少ない。

Chapter14

本拠地～各都市

朝になったら大広間に行き、シリサに話かける。
イベントを経て、エンサイン地方の各都市の協力を仰ぐ為に、主人公自ら領主・代表者を訪ねる事になる。
シアン、サリアンナ、シルヴィアがパーティーに加入(同行者)する。再びシリサに話かけると、『シリサからの紹介状』を入手する。
瞬きの鏡の前にいるビッキーに話かけるとストーリーが進む。
このChapter限定で行き先に『アルメリア』『ゼンヴァ・ハゴム』『エディアール』『シルフスフィア』『シェムハザ騎士団領』が追加される。
ビッキーに話かけ、アルメリアに向かう(アルメリアの外に出る事は不可能)。
アルメリアに着くと、シアンとのイベント発生。シルキー学園の正門の前でイベント発生。サリーとカミラがパーティーに加入する。
本館1Fでエンカルナに話かけると、アニスが登場し、イベントを経てパーティーに加入する。
再びエンカルナに話かけると、『神々の護符』を入手する。
『神々の護符』を持っている状態で魔法棟の2Fに行き、イヴに話かけると彼女がパーティーに加入する。
記憶の館に入ろうとすると、サベラが後ろからやって来て、パーティーに加入する。
直後、イベントを経てハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、記憶の館に入る。3Fの閉ざされた扉の前でイベント発生。扉が開くので中に入る。
4Fからモンスターが強くなる。5Fでイベント発生。6Fでストームライダー×2と戦闘。戦闘後、『星の聖杯』を入手。
記憶の館を出て、シルキー学園本館1Fのエンカルナに『星の聖杯』を渡すとストーリーが進む。イベントを経て、本拠地に戻る。
大広間のシリサに話かけた後、ビッキーに話かけるとストーリーが進む。エンサイン地方南部の都市、エディアールに向かう。
エディアールに着いたら、領主の息子、ササを訪ねる事が目的。防具屋の主人(キアラン)に話かけると、領主の屋敷に入る事が可能になる。
屋敷の一番左の部屋に入り、ササに話かける。イベントを経て、ラバーテラ断層のマグマの原因を調べに行く事になる。
ラバーテラ断層は、エディアールのすぐ南にある。この時点で断層の南にはバリケードが有り、渡る事は出来ない。
断層内部は常に風が吹いているので、止まっていると押し流される。登場モンスターの強さは標準的。
最下層のマグマを調べると、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。エディアールに戻り、ササに話かけると、『エディアールからの報告書』を入手する。本拠地に戻る。
大広間のシリサに、『エディアールからの報告書』を渡す。その後ビッキーに話かけ、シェムハザ騎士団領に向かう(外に出る事は不可能)。
シェムハザ騎士団領に着くと、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴのイベント発生。最北部にあるゴディバ城へ向かう。
城門には騎士がおり、進む事が出来ない。
東にある天の塔に入り、最上階にいるアニカに話かける。
イベントを経て、『最高級のマンゴーシュ』を入手する。
再び城門に行き、騎士に『最高級のマンゴーシュ』を渡すと、道を開けてくれる。
正門に着くと、カビーノが現れる。『シリサからの紹介状』を見せると、城の内部に案内される。
玉座にいるカルロに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、アニカとの一騎討ちが発生。
勝利後、イベントを経て、カルロから『シェムハザ騎士団の回答書』を入手する。
ゴディバ城を出ると、シルヴィアとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。本拠地に戻る。

大広間のシリサに、『シェムハザ騎士団の回答書』を渡す。その後ビッキーに話かけ、ゼンヴァ・ハゴムに向かう(外に出る事は不可能)。
ハゴム側に出る。街の入り口にいる門番に話かけると、ファプシス山脈に入る許可が出る。街の東にある山脈に入る。
上り下りが激しい。トラップに引っかかると、一気に下まで落ちてしまうので注意。途中でサリアンナとの会話イベントがある。
山の頂上(折り返し地点)でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。山を下り、ゼンヴァ側に出る。
ゼンヴァに着いた後、領主・エルマの屋敷に向かうが誰もいない。
各施設を回り、話を聞いた後、バザーに行くとストーリーが進む。イベントを経て、自動的にエルマの屋敷に移る。
エルマから、クイークンライズの束を取って来る様に指示が出るので、再び山脈へ向かう。
ゼンヴァ側の入り口のすぐの分岐で右に行き、道なりに進むと、奥で謎の少女・アリエノールが登場。
アリエノールとの会話イベントを経て、『クイークンライズの一束』を入手出来る。
再びエルマの屋敷に行き、『クイークンライズの一束』を渡すとストーリーが進む。イベントを経て『ゼンヴァ・ハゴムからの回答書』を入手する。本拠地に戻る。
大広間のシリサに、『ゼンヴァ・ハゴムからの回答書』を渡す。その後ビッキーに話かけ、シルフスフィアに向かう。
シルフスフィアの中心部の屋敷に入り、キャサリンに話かける。イベント後、屋敷を出る。
銀の泉にいるセリムに話かけると『魔法剣』を入手する。街の南西にあるアクアスの宿屋に入り、主人から『鋼鉄の剣』を入手。
シルフスフィアに戻り、キャサリンに話かける。イベント後、屋敷を出る。
フィールドでアーティディナイフなるモンスターとエンカウントするので倒して『アーティディナイフ』を入手する。
街の南西にあるアクアスの宿屋に入り、主人に『アーティディナイフ』を渡すと、『アスピナルソード』を入手する。
シルフスフィアに戻り、キャサリンに話かける。イベントを経て、『シルフスフィアの報告書』を入手する。
本拠地に戻ると、ストーリーが進む。イベントを経て、ビッキーと共にアルメリアにワープする。
アシュリーが現れ、魔法でビッキーを攻撃する。彼女に肉体的ダメージは無い模様(ムービー有)。
ムービー終了後、イベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。エンカルナが駆け付け、アシュリーが去る。
イベントを経て、**サスキア**、**サリー**、**アニス**、**カミラ**、**イヴ**、**エンカルナ**が宿星入りする。
本拠地に戻り、瞬きの鏡の前にいるビッキーに話かけると、自動追加された行き先が無くなっている事が分かる。
大広間のシリサに『シルフスフィアの報告書』を渡す。イベント後、一度徒歩で本拠地を出る。
再び本拠地に入ると、城レベルが2になる。
この状態で、主人公の部屋にベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報1 ： アリゲタイガー HP:7000 LV:40 耐性:火無効。風半減。雷弱点。
通常攻撃(単体)、尻尾攻撃(前列物理攻撃)、生き埋め(単体土魔法、ダメージ190)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
生き埋めの攻撃力は高いが、全体攻撃が無いので苦戦はしない。
威力の高い雷魔法で倒そう。

ボス情報2 ： シャドウデビル HP:7800 LV:40 耐性:闇無効。聖、闇以外半減。聖弱点。
通常攻撃(単体)、魂の盗人(単体闇魔法、ダメージ160、自身のHPを200回復)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ170)、
開かれし門(全体無魔法、ダメージ60、25%の確率で戦闘不能にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
厄介な攻撃が多く、魔法の耐性も多めにあるので苦戦は必至。
アニスの攻撃魔法、サリー、カミラの協力攻撃を駆使して難局を打破すべし。

ボス情報3 ： アンドラス HP:7500 LV:40 耐性:水、雷無効。大空弱点。
通常攻撃(単体)、通常攻撃(縦列)、死の息吹(全体無魔法。毎ターン、行動時に50のダメージを与える)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。但し、最初のターンは死の息吹のみを使用し、その後は通常攻撃(単体)、通常攻撃(縦列)のいずれかを使用する。
通常攻撃の威力は高くないが、毎ターン全体にダメージが来るのでこまめな回復を心掛けた方が良い。
主人公は魔法主体が望ましい。

第三章

Chapter01

本拠地～イヴニングカーム～プリムボンド～青光りの洞窟

朝になると、部屋にシアンがやってくる。会話イベント後、シアンがパーティーに加入する。
エキザカムの南西の大通りで、**ゴラン**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
エマホープの講師棟の1F広間で、**アルセニー**を仲間に出来る(一定の手順を踏み、ミニゲームに勝つ必要有)。
晶花の森の、オパスとの待ち合わせだった場所で、**ローレライ**を仲間に出来る。
サタナエルの交易所の2つ左の家で、**カリオペ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
本拠地の大広間に行くと、ストーリーが進む。シリサ曰く、エンサイン地方東部と南部を繋ぐ、エピス城塞を攻略するらしい。戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、自動的に解放されたエピス城塞に移る。シリサに話かけるとストーリーが進む。
本拠地以外にも、反乱軍の拠点を増やす為、南部地方の各地を訪れて状況を確かめるのが、この章の主な目的。
しばらくの間、シリサが同行者になり、街の中に限り彼女に話かける事でパーティーメンバーの変更が可能。
イベント後、シアンがパーティーに加入する。エピス城塞を西側に出て、南西にあるイヴニングカームに向かう。
イヴニングカームの宿屋に入るとストーリーが進む。主人公の回想イベント発生(行方不明の妹について、かなり長め)。
イベント後、朝になったら宿屋を出る。ここでシアンが固定メンバーではなくなる。
イヴニングカームの鑑定師の店で、**コリオラノ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
イヴニングカームを出て、南にあるプリムボンドに入る。農場主のサンティに話かけ、『青光りの鍵』を入手する。
プリムボンドを出て、南西にある青光りの洞窟に向かう。
『青光りの鍵』を使用して、中に入る。
洞窟内部は、単純構造で罠もない為、すぐに出口に着ける。出現モンスターも強くない。
出口の手前の部屋でボブモンドが登場。シルベスタ兵×4と戦闘。
戦闘後、イベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。洞窟を出る。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍。
ハルモニア守備隊長(攻11守9騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×8。
勝利条件は、敵部隊を全て撃退する。敗北条件は、味方が全滅する。
どちらかが全滅するまで続く、シンプルな戦争。
敵部隊に強敵はいないので、闘い方は自由。

ボス情報 ： ボブモンド HP:5000 LV:41 耐性:雷無効。風弱点。
通常攻撃(単体)、押しつぶし攻撃(単体物理攻撃、20%でスタン状態にする)の2種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、シルベスタ兵4体を引き連れてる。
押しつぶし攻撃は滅多に使用しないので、普通に攻撃しているだけでも勝てる相手。
魔法攻撃は勿体ない。

Chapter02
バルマン～カジェラーナ

青光りの洞窟を南下したところにバルマンの街がある。
キリィとカリルがいるが、現時点では2人共仲間にはならない。
カリルに話しかけた後に、ローレライがパーティーにいない状態でキリィに話しかけると、ハルモニア兵(剣)＋ハルモニア兵(槍)＋と戦闘。
戦闘後、再びカリルに話しかけると、アシュリーがカジェラーナ上層部で演説を行う事を知る。
バルマンを出て、カジェラーナへ向かう。カジェラーナはバルマンの北西にある。
カジェラーナの街に入ると、スタリオンが登場。会話イベント後、スタリオンが去る。
中層部西側にあるエイミーの家に入ろうとするが、鍵がかかっている。
中層部と下層部をつなぐ階段のすぐ東の家に入り、エヴェリーンと会話をする。
再びエイミーの家に行くと、鍵が開いてるので中に入る。エイミーに話しかけ、『仲間に加わって下さい』を選択する。
一度断られた後、宿屋で一泊する。
朝になったら下層部北西にある河川敷に近づくと、ボス戦。
ボス撃破後、エヴェリーンが河川で倒れている。状態を確認した後、エイミーの家に行き、彼女に話しかける。
イベントを経て、エイミーがパーティーに加入(同行者)する。
再びエヴェリーンに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経てエヴェリーンが意識を取り戻す。
自動的にエイミーの家に移り、イベント後、**エイミー**、**スタリオン**が宿星入りする。
エヴェリーンの家に入り、彼女に話しかけると、上層部へ行ける様になる。中層部の階段を上り、上層部へ向かう。
上層部の街並みを抜け、中枢部に入るとストーリーが進む。
加入していたパーティーが一度抜け、主人公1人になったら更に奥へ進む。
幾多の民衆、ハルモニア兵が見守る中、アシュリーの演説が行われている(ムービー有)。
演説の途中でアシュリーが主人公の方を向き、一言求められるが、アリエノールに引っ張られ、雑貨屋へ入る。
雑貨屋でアリエノールとの会話イベント発生。少しして演説を終えたアシュリーがやって来る。選択肢はどれを選んでも問題無い。
アリエノール、アシュリーが立て続けに去る。
雑貨屋を出ると、抜けたメンバーがパーティーに再加入。下層部の港から、ハルモニア兵専用の船に乗り込む。

ボス情報 ： ジャックギアス HP:7500 LV:42 耐性:風無効。土半減。星弱点。
通常攻撃(単体)、タックル(単体物理攻撃、2ターン戦闘離脱)、人体発火現象(単体火魔法、ダメージ150)、
ギアススピン(全体物理攻撃、20%で険悪状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
残りHPが減る程、タックル及びギアススピンを使用する確率が高くなる。
前者は単純に手数が減ってしまうので、長期戦を覚悟で戦いに挑むべし。

Chapter03
ハルモニア船～イザイア～モス山

船に乗り、小部屋を出ようとした瞬間、アリサがやって来る。長めの会話イベントを経て、アリサが小部屋から去る。
小部屋を出る。貨物室にいるシリサに話しかける。その後、甲板へ行きハルモニア兵、スサナに話しかける。
もう一度貨物室へ戻りシリサに話しかけた後、サロンにいるガストンに話しかける。
ガストンから鍵を入手したら、一等客室にいるアシュリーとアビゲイルの会話を聞き、再びガストンに話しかける。
すると、シリサが甲板に移動するので話しかける。貨物室の奥の扉の鍵が開くので中に入る。
中にいるアリサに近づくと、ボス戦。
ボス撃破後、部屋を出ると、イザイアに到着する。
イザイアの東端の家で、**オーケ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
街の西側にある教会の前でアシュリーに話しかける。その後、墓地に行くとストーリーが進む。
シリサの提案で、サミュエルをパーティーに加入させた後、街の外に出られる様になる。
イザイアを出て、少し南西に行くと、モス山があるので中に入る。
ひたすら道なりに進む。途中で塔の様な建物があるが、現時点では中に入る事は出来ないので無視する。
途中でサミュエルとの会話イベントがある。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
橋が上がって通行不可能な場所がある。上側から回って、小屋の中にあるスイッチを押して橋を下ろす。
更に道なりに進むと、山の出口に着く。モス山を出る。

ボス情報 ： 騎士船長 HP:8000 LV:43 耐性:火、水、風、雷、土半減。大空弱点。
通常攻撃(単体)、カマイタチ(単体物理風攻撃)、炎の壁(前列火魔法、ダメージ150)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
HPは今迄のボスより高いが、直防の値は低い。
魔法よりも物理攻撃中心に攻めよう。

Chapter04
システス～アルコバール

モス山西口から北西にある街、システスに入る。
街に入ると、シロクマが再登場。イベントを経てシロクマがパーティーに加入する。
システスには現在 人がおらず、その原因を探る為、北にある大型遊園地・アルコバールへ行く事になる。
アルコバールに入ると、会話イベント発生。サミュエルとシステスの関係について。
アルコバールは東エリア、西エリア、南エリア、北エリアに分かれてる。現時点では南エリア(入口)、東エリアにしか行けない。
南エリアを一通り回った後、東エリアに行くとストーリーが進む。ミッチェルとシルベスタ兵がおり、少しして四方に去る。
南エリアに戻り、観覧車の前へ行くと、アグリピナに話しかけられる。イベントを経て、アグリピナがパーティーに加入(同行者)する。
北エリアへ行く事が出来る様になるので、中に入り、中央部の城の中に入る。城の中でイベント発生。
さらに北にあるドリールの前まで行くとストーリーが進む。
ジァンとミッチェルがおり、システスの住人を返したいのなら、剣術大会か馬術大会で優勝する様に言われる。
東エリアの大会会場で、どちらかのミニゲームで勝利する(負けても北エリアの城で一泊すれば再挑戦可能)。
ジァンとミッチェルがやって来て、イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、サミュエルとジァンの会話イベント発生。その後システスの住人が解放される。
アルコバールを出てシステスに戻るとストーリーが進む。イベントを経て、**アグリピナ**、**シロクマ**が宿星入りする。
街を出ようとすると、市長からモノホイールを入手する。イベント後、サミュエルがパーティーから外れる。
シロクマがパーティーに加入している時、システス市長の家の西隣にある家で**ココナツ**を仲間に出来る。
アルコバール北エリアの城の3Fで、**セリム**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
モノホイールを使用して、システスの南側にある浅瀬を渡る。完全に渡りきると、モノホイールが壊れる。
この状態では、一度アラミスの街に入る迄の間は、瞬きの手鏡は使用出来ないので注意。
更に南西に歩き、アラミスの街に入る。

ボス情報 : ミッチェル HP:5100 LV:41 耐性:火無効。水弱点。
通常攻撃(単体)、ビンタ(単体物理攻撃、10%でブースト状態にする)、疾走する電撃(縦列雷魔法、ダメージ140)、
切り裂き(全体風魔法、ダメージ130)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
魔法を多用する。1回に受けるダメージも必然的に大きくなるので、回復魔法は必須。
HPが低いので、魔法ゴリ押しでも勝てなくはない。

Chapter05

アラミス(街～血塗られた教会)

街に入ると、シリサとの会話イベント発生。街を見て回る事になる。
シルヴィアがパーティーに加入してる状態で、墓地の前にいる神父(エーベル)に話しかけるとストーリーが進む。
シルヴィアとエーベルの因縁が明らかになるイベントが発生。
イベント後、エティン×2＋ベスティ×2＋フォカロス×2と戦闘。
戦闘後、イベント発生。街を統治するアンリの家へ向かう。
アンリに話しかけるとストーリーが進む。星の間でイベント発生。
夜になったら、キャンプファイヤーをしている子供たちに話しかける。シルヴィアが、エーベルについて子供達に訊ねる。
北東にある教会に行くとストーリーが進む。アンリが教会の封印を解呪する。
イベント後、主人公とシルヴィアの2人で教会に入る。
教会に入ると、エーベルが現れる。イベント後、エーベルを追って教会の奥に進む。
最初の部屋は左上の穴のスイッチを押すと扉が開くので、次の部屋に進む。
3つめの、扉が5つある部屋は左から2番目の扉を進めば問題無い。
4番目の部屋で会話イベント発生。シルヴィアの過去が明らかになる。
5番目の部屋でイベント発生。エーベルに依って地下に落とされる。
地下で会話イベント発生。シルヴィアの魔法によって扉が解放されるので、中に入る。
扉の向こうには不思議な光景が。地下にも関わらず地上の様な風景。かつてシルヴィアがいた街に似ているらしい。
北にある鍾乳洞の前でイベント発生。『アラミスシンボル』入手後、北西の大峡谷に移るので、谷を登って再び地下の街へ。
1つだけ灯りがついている電燈の前に行くとストーリーが進む。
幾人ものエーベル(幻影)が現れ、主人公とシルヴィアを惑わす。イベント後、幻影が消えたら街の中心部に階段が出現するので昇る。
階段を上ると、教会の1F、エーベルの間に到着する。シルヴィアとエーベルのイベント後、シリサ、アンリが残りのパーティーと共に合流する。
シリサと教会に入る前のメンバーがパーティーに加入する。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シルヴィアの攻撃魔法によってエーベルが死亡する。奥の扉に進む。
教会の最深部でイベント発生。街の守護神について。
教会を出て、アンリの家に行くとストーリーが進む。イベントを経て、アラミスも反乱軍に加勢する事になる。
アンリの家を出ると、シルヴィアのイベント発生。人間的に少しだけ成長した様子が伺える。
イベント後、アラミスの街を出る。

ボス情報 ： エーベル HP:8100 LV:44 耐性:火、風、聖無効。雷、天空半減。水、土、闇弱点。
通常攻撃(単体)、破魔(全体聖魔法、ダメージ135)、喝(回復魔法、単体に350)、
ブラッディスプラッシュ(単体無魔法、ダメージ290)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
ブラッディスプラッシュが驚異的破壊力を秘めている。HPが高く、回復魔法も鬱陶しいので、
シルヴィアの攻撃魔法で一気にHPを奪って勝負を決めてしまおう。

Chapter06
ビブロス街道～カルピッサ

アラミスの街を出ると、シルヴィアが固定メンバーではなくなる。北にあるビブロス街道へ入る。
ビブロス街道の門にいる女性役人(キラ)に話しかけ、『アラミスシンボル』を見せる。イベントを経て、道を開けてくれる。
北へ進み、街道を出る。更に北に向かい、カルピッサの街に入る。
街に入ると、ストーリーが進む。全体的に霧がかかっており、見え辛い部分もある。唯一はっきり見える家に近づくと、アイヴィーが現れる。
アイヴィーのイベント後、彼女が去ってから北東にある知恵の屋敷に入る。
知恵の屋敷は5階構造(地上2階＋地下3階)。地上にはアイテムが在るだけなので、回収後、地下を目指す。
地下2Fでイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、地下3Fにいるアシュリーに近づくとストーリーが進む。
イベントを経て、街の北にあるバリケードが無くなり、カルピッサ山道に入る事が可能になる。
カルピッサの最南東の家の中で、**ゲルマン**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
カルピッサ山道に入ろうとすると、再びアイヴィーが現れる。イベントを経て、アイヴィーがパーティーに加入(同行者)する。
カルピッサ山道に入る。途中分岐点があるが、どの道を選んでも目的地には辿り着ける(最短で行きたい場合は、上→右→左→左→右)。
旅の封印球のあるマップでボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アイヴィーがパーティーから外れる。
カルピッサ山道を北に抜ける。

ボス情報1 ： パニックフェイス HP:7777 LV:45 耐性:火、水、雷無効。風、土弱点。
通常攻撃(単体)、王都への道(単体雷魔法、ダメージ200、50%でスタン状態にする)、おどる火炎(全体火魔法、ダメージ130)、
究極のグーパンチ(単体物理攻撃)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。こちらが物理攻撃でダメージを与えると打撃タイプに、魔法攻撃でダメージを与えると魔法タイプに変身する。
通常攻撃はどちらのタイプも使用。魔法タイプは王都への道、おどる火炎を、打撃タイプは究極のグーパンチも使用する。
打撃タイプは非常に強いので、魔法中心でダメージを与えていこう。

ボス情報2 ： エイロージュ HP:8200 LV:45 耐性:風無効。
通常攻撃(単体)、天雷(単体雷魔法、ダメージ240)の2種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
天雷のダメージが大きい。…が、滅多に使用しないので回復の頻度は抑えても構わないだろう。
弱点魔法は無いので、地道にダメージを与えていく事になる。

Chapter07
エディアール～コルム遺跡

カルピッサ山道から北へ道なりに進むと、ラバーテラ断層に着く。バリケードは存在しないので、そのまま断層を抜けてエディアールへ向かう。
また、山道の南東にはエインセル大聖堂があるが、現段階では中に入ってもハルモニア兵に追い出されるので無意味。
エディアールの街に入ると、シリサとの会話イベント発生。ササに会いに行く事になる。
エディアールの防具屋で、**キアラン**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
屋敷の中庭にいるササに近づくとストーリーが進む。イベントを経て、喫茶店の前の十字路に移動したササに近づくと、領主についての話が聞ける。
ササがパーティーに加入する。再び屋敷に戻ると、サルサとアヤタがやって来る。
サルサに話かけた後、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、屋敷の中に入り、一番右の部屋の壺を調べて抜け道へ出る。
抜け道は森になっている。入り組んではいないが宝箱が多いので、全て調べよう。
森の出口でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。サルサが街全体を人質に取る。
一度エディアールを出て、北西にあるコルム遺跡へ向かう。
遺跡に入ると、ササとの会話イベント発生。奥に進む。最奥部でアシュリーがいるので話かける。
アシュリーが去った後、遺跡を出て再びエディアールへ戻る。
街に戻ると、ササがサルサを説得するイベント発生。イベントを経て『組合の通行許可証』を入手、サルサが街を開放する。
再びイベント発生。**ササ**が宿星入りする。エディアールの街が、反乱軍の拠点の1つとなる。
エディアールの外に出ようとするとイベント発生。シリサの進言に従い、一度本拠地に戻る。

ボス情報 ： アヤタ HP:5500 LV:46 耐性:水無効。星半減。火弱点。
通常攻撃(単体)、投げナイフ(単体後列物理攻撃)、スプリングナイフ(前列物理攻撃)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、シルベスタ兵4体を引き連れてる。
たまに後衛にも攻撃が来るので油断しない様に。
攻撃力もHPも高くないので、回復する前に勝負がつくだろう。

Chapter08
本拠地～ガンナーズパレス
本拠地に着くと、ビクトールとフリックが出迎える。ササがパーティーから外れる。
プリムボンドの農場で、**サンティ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
本拠地の大広間に行くとストーリーが進む。
イベントを経て、次の目的地が、ほえ猛る声の組合の拠点の1つであるガンナーズパレスに決まる。
シリサがパーティーから外れたら、主人公の部屋へ向かう。シアンとの会話イベント発生。シアンが去ったらベッドを調べる。
夜、主人公の寝床にレックナートが登場。選択肢はどちらを選んでも問題無い。会話後、レックナートが去る。
朝、部屋を出ると、シアンが扉の前にいる。イベントを経て、シアンがパーティーに加入する。
大広間に行くとストーリーが進む。加入メンバーを選んだ後、ビッキーに話しかけ、イザイアに向かう。
イザイアからまっすぐ北に行くと、ガンナーズパレスに到着する。
『組合の通行許可証』を持っている状態で見張りに話しかけると、中に入る事が出来る。
ガンナーズパレスの道具屋で、**エルワン**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
防具屋の右隣の家でガンナーと会話をする。
最奥部にあるギルド長の屋敷の左隣の家の風景画を調べ、『最古のガン』を入手する。
屋敷の前に行くと、クライブが登場。シアンとの会話イベントが発生。
屋敷の中で、シアンがクライブに交渉を試みる。しばらく待てとの事なので、一度屋敷を出る。
中央の噴水でシアンが自身のガンナー時代を語るイベントが発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
訓練場に入り、中にいるシャマーラに話しかける。
シアンがかつて住んでいた家に入り、会話イベント。ベッドを調べる。
朝になったら、再び屋敷に入る。
クライブの部屋で、彼に話しかけるとストーリーが進む。
ミニゲーム・『ガン・シューティング』でハイスコアを出すと、シアンとクライブの会話イベントが発生する。
イベント後、シアンとクライブの一騎討ちが発生。(シアンの)勝利後、イベントを経て、ほえ猛る声の組合が反乱軍に加わる。
屋敷を出ようとすると、シャマーラが現れる。イベントを経て、**シャマーラ**が宿星入りする。
ガンナーズパレスを出て、本拠地に戻る。
本拠地に戻ると、シアンとの会話イベント発生。主人公の部屋の前でシアンがパーティーから外れる。
主人公の部屋のベッドを調べるとストーリーが進む。

Chapter09
本拠地～カッパ山～アイスバーグ～陽の当たる森～狂気の塒

朝になったら大広間に向かう。シリサに話しかけるとストーリーが進む。
イベント後、シリサの部屋で彼女と会話をする。ハルモニア軍に対抗する為に新型火炎槍の作成が必要らしい。
作成の為の材料となる『アースルージュ』。こちらはエディアールの北西に位置するアイスバーグの街周辺でしか採取出来ないとか。
一通り話を聞いたらビッキーに話しかけ、行き先にエディアールを選択する。
すると、テレポートミスが発生し、主人公はカッパ山に飛ばされる。
崖から落ちると、エサースロン×6と戦闘。戦闘後、イベント発生。イネスが登場し、パーティーに加入する。エサースロン×4と戦闘。
戦闘後、イネスと会話。カッパ山を出る。このタイミングで、システスとアラミスの間にあった浅瀬に橋が架かる。
カッパ山の東にあるアイスバーグの街に入る。
街の中央部にあるイネスの家に入るとストーリーが進む。イベントを経て夜になるまで時間を潰す。
夜になったら、街の祭りに顔を出す。イネスに2度話しかけるとストーリーが進む。
朝になったらイネスの家に行き、彼女に話しかける。イネスがパーティーに加入する。
北東の河川敷にいるセルジに話しかける。イベント後、アイスバーグの街を出て、南にある陽の当たる森へ向かう。
陽の当たる森の中に入り、入口付近にいるスパンに話しかける。イベントを経て、森の奥を通行する事が可能になる。
森は結構複雑。モンスターも中々強いので注意。
陽の当たる森を抜けた先にある狂気の塒へ入る。
狂気の塒は4階構造(地上1階＋地下3階)。穴に飛び込んで下の階を目指す仕組みとなる。
地下3階の最深部でアリサが登場。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。『アースルージュ』を入手。アリサが去った後、自動的にイネスの家へ移る。
イネスの家で会話イベント発生。イネスがパーティーから外れる。
アイスバーグを出て、本拠地に戻る。
アラミスの墓地の前で、**クリアーナ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
本拠地に戻り、シリサの部屋で彼女に話しかけるとストーリーが進む。シリサの過去が少し明らかになるイベント後、新型火炎槍が完成する。
シリサの部屋を出て、主人公の部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： キルムーリ HP:8400 LV:47 耐性:雷無効。風半減。
通常攻撃(単体)、超放電(全体雷魔法、ダメージ185)、震える大地(全体土魔法、ダメージ200)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。直守、魔守共に非常に高い。一度雷魔法を当てると、どちらも激減し、ダメージを与えられる様になる。
感電中は行動しないが、感電してから4ターン経過後に超放電を行い、直守、魔守が元に戻り、行動も可能になる。
雷魔法が使える事が大前提なので、忘れない様に。感電させた後は今迄のボスと同じで大丈夫。

Chapter10
本拠地～エインセル大聖堂

朝になったら部屋を出て大広間へ向かう。
シリサが作戦を説明。エインセル大聖堂で戦争後に、内部攻略の為にパーティーを3つに分けるらしい。
途中の選択肢で『分かった。』を選択すると、戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、自動的にエインセル大聖堂に移る。シリサに話かけるとストーリーが進む。
パーティーを3つに分ける。1つは主人公チーム、1つはサミュエルチーム、1つはビクトールチーム。
主人公チームにはシアンが、ビクトールチームにはフリックが強制的にパーティーに加入する。
各チームのパーティーを選んだ後、主人公チームがエインセル大聖堂の内部に進入する。
中に入り、奥に進むとアシュリーが登場。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、イベント発生。アシュリーが去る。大聖堂は8階構造(地上7階＋地下1階)。入口は2F。
奥に扉が3つあり、中央の扉は3Fに、左右の扉は1Fに続いている。中央の扉を開けるには『教皇の鍵』が必要。
左の扉から1Fへ下りる。1Fは非常に広い。罠もバラエティに富んでいる。
左側のフロアの最初は古代神殿にもあったパネルを踏み道を作るトラップが1部屋。抜けると壺に隠されたスイッチを踏んで扉を開ける部屋。
更に進むと石像を動かして進路を確保する部屋が2つ。特に何もない部屋を1つ超えると、ワープゾーン地帯に突入。
無事に抜けると、青いランプがある部屋に辿り着く。ランプを押すと右隣の壁が崩れ、ランプが点灯。
一度2Fに戻り、今度は右の扉から1Fへ下りる。『アースルージュ』を使用して灯籠に灯をつけるトラップが3部屋。
火が灯ってる時間は意外に短いので注意。
更に迷路の様な部屋を抜けると、赤いランプが在る部屋に辿り着く。ランプを押すと左隣の壁が崩れ、ランプが点灯。
左右両方のランプが点灯していると、奥にある扉の鍵が開き、先に進める。
次の部屋で、一度左奥の部屋に入り、『炸裂弾』を入手する。入手したら、先程の部屋に戻る。
トゲトゲ床を避けながらツルツル床を利用して右奥の部屋に進む。トゲのダメージは10。
次の部屋で、床にヒビがある場所で『炸裂弾』を使用する。床に穴が開くので、落ちて地下1Fへ。
地下1Fに落ちると、サイスがいるので話しかける。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、主人公とサイスの一騎討ちが発生。勝利後、イベントを経て、サイスが死亡。上と左の扉が開くので上へ入る。
上の部屋の宝箱から『教皇の鍵』を入手。サイスの部屋に戻り、左の部屋に入る。更にその上の部屋には何も無いので行く必要は無い。
階段を上ると、トゲトゲ＆ツルツル床部屋の左上の部屋に出るので、『教皇の鍵』を使用して奥の扉を開ける。
パネル部屋に着くので、階段を上がり2Fへ。2Fに戻り、『教皇の鍵』を使用して3Fへ上がる。
3F最初の部屋を少し進むと、サモナー×2と戦闘。更に少し進むとサモナー×2＋ガーゴイル×2と戦闘。
更に少し進むと、サモナー×2＋ソーサラー×2と戦闘。更に少し進むとサモナー×2＋ガーゴイル×2＋ソーサラー×2と戦闘。
全ての戦闘勝利後、奥の部屋に入る。サミュエルチーム、ビクトールチームがおり、イベント発生。
3つのチームを切り替えながら先を進む。赤、青、黄色のパネルを踏むと、対応する色の扉が開く仕組み。
最終的には主人公チームが4Fへ進む事になる。
4Fは、ベルトコンベアーの部屋が1つ。抜けると再び迷路部屋。かなり迷いやすいので注意。
次の部屋でサルサに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経てサミュエルチームが合流。主人公チームは奥の部屋へ向かう。
サミュエルとサルサの会話イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。再び主人公チームに戻る。
次の部屋では一定間隔で岩が転がっており、ぶつかってしまうとフロアの最初に戻される。無事に抜けると5Fへ。
5Fには罠は無く、道なりに進むだけ。最後の階段部屋にサベラ、エリオがいるので近づくとストーリーが進む。
ビクトールチームが合流後、サベラが去る。彼女を追って主人公チームが6Fへ進む。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。再び主人公チームに戻る。

6Fの最初のフロアを抜けると、床が大きな時計になっている部屋に辿り着く。針を操作して、12個の床に移動。各床は以下の通り。
1時：ジェネティー＋日輪魔王と戦闘。
2時：行き止まり。
3時：『魔守の石』入手。
4時：『太陽のティアラ』入手。
5時：『金運の封印球』入手。
6時：生誕の奇跡の部屋へ。
7時：『オブシディアンの魔石』入手(イオシフを仲間にする時に必要)。
8時：オルガーネ×2と戦闘。
9時：入口(6F最初のフロア)。
10時：行き止まり。
11時：行き止まり。
12時：教皇への道(『エインセルキー』が必要)。
生誕の奇跡の部屋へ向かう。3段目の右から2番目の天使の像を調べると、奥の扉の鍵が開くので中に入る。
天使の壁画の部屋に入り、サベラに話しかけるとストーリーが進む。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生、サミュエルチーム及びビクトールチームが合流。サベラが去り、『エインセルキー』を入手する。
再びパーティー編成。巨大時計部屋まで戻り、『エインセルキー』を使用して教皇への道へ入る。
教皇への道で会話イベント発生。階段を上がる。
最上階でイベント発生(ムービー有)。ムービー後、エインセルと会話。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。『イエロースペクトル』を入手。エインセルが去り、自動的に大聖堂の入口に移る。
イベントを経て、シアン、シルヴィアがパーティーに加入する。
シリサの進言で、再びアイスバーグに向かう。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍。
サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サイス(攻16守10騎)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×4、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、12ターン経過 OR サベラ、エリオ、サイス、サルサ以外の全部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
サベラ達幹部のパラメータは非常に高いので手は出さない方が良い。
ハルモニア軍の魔法兵も攻撃力が高いので必ず接近してから攻撃する事。12ターン以内には決着が付く筈。

ボス情報1 ： サイス HP:9000 LV:48 耐性:無し。
通常攻撃(単体)、土の守護神(自身の防御力を50%上昇)、震える大地(全体土魔法、ダメージ200)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。普段は通常攻撃しか行わないが、残りHPが4500を切ると、1度だけ土の守護神→震える大地を使用する。
攻撃力が非常に高い。HP及び直守の値が低いキャラは防御に徹するのも手。
土の守護神を使ってきたら、何らかの方法で消去しよう。回復さえ怠らなければ勝利出来る。

ボス情報2 ： サルサ HP:7800 LV:48 耐性:闇無効。火、風半減。聖弱点。
通常攻撃(単体)、回転斬り(前列物理攻撃)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ170)、
砂時計の憂鬱(4ターンの間、パーティーメンバーの1人を最初に仲間にした時のパラメータに戻す)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。サミュエルチームが戦闘。
砂時計の憂鬱を使用して、弱体化を狙って来る。
頻繁に来るのでかなり鬱陶しい。喰らったキャラは念のため解呪するまで防御しておこう。

ボス情報3 ： エリオ HP:9800 LV:48 耐性:聖無効。水、雷、星半減。闇弱点。
通常攻撃(単体)、3連続通常攻撃(単体)、影斬り(単体、65%で戦闘不能にする)、
千変万化する感情(パーティーメンバーの1人を具現化)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。ビクトールチームが戦闘。
行動パターンは前回と同じ。各種パラメータは上昇してるので、そこだけ注意。

ボス情報4 ： サベラ HP:8600 LV:48 耐性:風無効。風、土以外半減。土弱点。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ190)、星夜の静寂(全体星魔法、50%で沈黙、50%で眠り状態にする)、
王都への道(単体雷魔法、ダメージ190、50%でスタン状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
エリオ同様、行動パターンは前回と同じ。
やはり各パラメータの値が上がり、魔法の威力も大きくなっているので、回復はしっかり行おう。

ボス情報5 ： エインセル HP:10800 LV:48 耐性:火、水、風、雷、土、聖無効。大空半減。
通常攻撃(単体)、スリップビーム(単体無魔法、ダメージ125、60%で猛毒状態にする)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ200)、
おどる火炎(全体火魔法、ダメージ200)、氷の息吹(全体水魔法、ダメージ200)、天雷(単体雷魔法、ダメージ250)の6種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。3回の内、1回以上は通常攻撃を行う。
魔法攻撃が非常に強力。こちらの魔法はほぼ効かないので、魔法は回復専用にして、通常攻撃で対抗したい。
攻撃力もそれなりに高いので、最後まで油断は禁物。

Chapter11
アイスバーグ～エナジー遺跡～シモネッタ城

アイスバーグに着くと、ストーリーが進む。イネスとの会話イベント発生。
イネスが去った後、セルジと会話をする。アイスバーグを出て、エナジー遺跡に向かう。
このタイミングで、カジェラーナ～イザイア間を船で移動する事が出来る。1回につき250ポッチ必要。
エナジー遺跡は、アイスバーグの北にある。遺跡に入ると、サロス＋アガマ×2と戦闘。
戦闘後、遺跡の奥に進む。構造は単純なので迷う事は無いだろう。最奥部の手前でアルグライダ×2と戦闘。
戦闘後、最奥部に進み、イネスに近づくとストーリーが進む。『ジェットオーブ』を入手後、イベントを経て自動的にシモネッタ城の城門に移る。
城の前でイネスがパーティーに加入する。尚、ここをクリアする迄、シモネッタ城からは出る事が出来ないので要注意。
シモネッタ城は7階構造(地上5階＋地下2階)。最初は開かない扉が結構多いので注意。
出現モンスターは、サロス、アルグライダ、エサースロン、ジャックランタン、エアロサウルスの5種類。いずれも強敵。
サロスは1Fのみ、アルグライダ、ジャックランタン、エアロサウルスは2F～4Fに、エサースロンは5F以外の全てのフロアに出現する。
城に入ると、会話イベント発生。少し進むと、サロス×2＋エサースロンと戦闘。
入口の1Fには扉が2つ。現時点で左の扉は開かないので、右の扉に入り、階段を下りる。
地下1Fでエサースロン×2と戦闘。上の部屋のスイッチを押すと扉が開き、アイテムを入手出来る。階段を下りる。
地下2Fの牢の前でイベント発生。エサースロン×3と戦闘。戦闘後、イネスが牢を開け、スパンを救出。『2Fへの鍵』を入手する。
1Fに戻り、『2Fへの鍵』を使用して左の扉を開ける。階段を上り、2Fスイッチ部屋へ進む。
2Fスイッチ部屋では両端にモンスターがおり、2F外観へ行こうとすると、エサースロン＋エアロサウルスとの戦闘になる。
しかし手前にあるスイッチを踏む事で床が抜けて敵が下に落ちるので戦闘を回避出来る。右側の2F外観へ出る。
右側の2F外観から2F小部屋へ入ろうとすると、ジャックランタン×2＋アルグライダと戦闘。戦闘後、小部屋に入る。
2F小部屋の右の宝箱から『3Fへの鍵』を入手する。2Fスイッチ部屋まで戻り、左側の2F外観へ出る。
左側の2F外観で、『3Fへの鍵を』使用して扉を開ける。中に入ろうとすると、エサースロン×3と戦闘。戦闘後、中に入る。
次は2Fワープ床の間。特定の場所に辿り着くとワープしてしまう。少し進むとエサースロン＋ジャックランタン＋エアロサウルスと戦闘。
階段の前でアルグライダ＋エサースロン＋ジャックランタンと戦闘。戦闘後、階段を上り、3F小部屋へ進む。
3F小部屋から3F外観へ出る。3F外観を進むと、エアロサウルスと戦闘。中央の扉は開かないので右の扉に入る。
扉の先は3Fスイッチ部屋。左のスイッチを踏むと、ジャックランタン＋エアロサウルスと戦闘。
右のスイッチを踏むと、奥の扉が開くので、壁のボタンを押す。
3F外観に戻ると、中央の扉の鍵が開いてるので先に進む。扉の前でエサースロン＋ジャックランタン×2と戦闘。
戦闘後、中に入り、キルムーリの部屋へ進む。部屋に入ると、ボス戦。
ボス撃破後、階段を上り、4F小部屋へ進む。4F小部屋から4F外観へ出る。
4F外観も中央の扉は最初は開かない。少し進むとエサースロン×2と戦闘。更に少し進むとアルグライダ×2と戦闘。
右の扉の手前でジャックランタン×2と戦闘。戦闘後、扉に入り、4Fスイッチ部屋へ進む。
4Fスイッチ部屋には上、左、右にスイッチがある。上のスイッチは旅の封印球を出現させる。右のスイッチは奥の扉が開く。
左のスイッチを踏むと、エアロサウルス×2と戦闘。扉の奥の悪魔の壁画を破壊する。
4F外観へ戻ると、中央の扉の鍵が開いてるので先に進む。扉の前でエアロサウルス×2と戦闘。
戦闘後、中に入り、4F階段部屋へ進む。階段を上り、5F玉座の間へ進む。

5F玉座の間に着き、アリサに近づくとストーリーが進む。イネス、アリサの会話イベントを経て、アリサが奥の扉へ向かう。
後を追って扉を進む。着いた先は尖塔。最奥部にいるグラシャラボラスに近づくと、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリーが登場。虹の紋章を発動させる(ムービー有)。
ムービー後、イベント発生。シモネッタ城を出る。次の瞬間、虹の紋章の影響でシモネッタ城が崩壊する。
自動的にアイスバーグに移る。イベントを経て、**イネス**が宿星入りする。
アイスバーグを出て、本拠地に戻る。本拠地でパーティー加入メンバーが全員抜ける。
本拠地の大広間でシリサに話しかけた後、主人公の部屋に向かう。
部屋のベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報1 ： キルムーリ HP:10600 LV:49 耐性:雷無効。風半減。
通常攻撃(単体)、超放電(全体雷魔法、ダメージ185)、震える大地(全体土魔法、ダメージ200)、
毒霧(全体無魔法、ダメージ115、80%で猛毒にする)、大暴走(全体物理攻撃)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。基本は前回と同じだが、新たに攻撃の種類が増えている上にパラメータも上昇している。
更には超放電のタイミングが感電してから3ターン後になっている。
回復の頻度は前回以上を徹底する様に。

ボス情報2 ： グラシャラボラス HP:18000 LV:50 耐性:風、闇無効。風、闇、大空以外半減。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ210)、飲み込み(単体物理攻撃、HP吸収)、
紅蓮腕(単体火魔法、ダメージ185)、サザンクロス(全体火魔法、ダメージ240)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。キルムーリ同様、直守、魔守共に非常に高い。しかも感電しない。
11ターン経過で防御を解き、通常通りダメージを与えられる様になるが、更に5ターン後に通常攻撃→飲み込み→サザンクロスを使用。
更に2ターン後に防御を回復し、以後繰り返し。
HPが非常に高い上、超強力な火魔法攻撃を繰り出す為、長期戦は覚悟しよう。
ルビー一式の防具で身を固めると、戦闘がかなり楽になる。シモネッタ城攻略の前に購入しておこう。

第四章

Chapter01

本拠地～スタードア～カリマー～大雪原

シモネッタ城攻略から一ヶ月後。自室を出る。
イヴニングカームの赤い煙突の家で、**キーファー**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
カジェラーナ中層部の喫茶店で、**アスラ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
大広間にいるシリサに話しかけるとストーリーが進む。
エンサイン地方の南部と西部を結ぶ城門『スタードア』の門番が、シモネッタ城崩壊の時に逃げ出してしまい、現在門番は不在らしい。
シアンがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選び、大広間を出る。
アイスバーグからまっすぐ西に行ったところにスタードアの入口がある。
中に入ると、門番がいないので、そのまま北に抜ける。
スタードアから北西に進むと、雪の降る街・カリマーに到着する。
街の入口でイベント発生。市長のシャノンに会いに向かう。
エイミーがパーティーに加入(サポート)している状態で、カリマー新市街の大きな雪だるまが在る家で、**カティナ**を仲間に出来る。
旧市街の雑貨屋に入り、店主のジュニアスに話しかける。
以後、『プリズムピース』を入手してジュニアスに渡せば、オーダーメイドで様々な雑貨を作ってもらえる。
雑貨屋を出て、公園へ向かうとシアンとの会話イベントが発生する。
旧市街から新市街の奥にある城に入る。城の最上階でシャノンと会話。イベントを経て『大雪原の地図』を入手、大雪原に向かう事になる。
城を出ると、サラ・バーストンが登場する。会話イベント後、サラが去る。
北東にいた見張りがいなくなるので、そのまま大雪原に入る。
大雪原は非常に広大。地図を見ながら北へ進む。
温泉に着いたら、今度は東に向かう。しばらく歩くと、一軒家に辿り着くので中に入る。
一軒家の暖炉を調べるとストーリーが進む。
アリエノールが登場し、会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題ない。
一泊した後、アリエノールに話しかけるとストーリーが進む。

Chapter02
アクアキャニオン～神々の庵

一軒家を出ると、エジェリーが現れる。『頂上を目指しているんだ』を選択する。
エジェリーが去った後、再びアリエノールに話しかけると、自動的にアクアキャニオンの入口に移る。
イベント後、アリエノールが去った後に内部に入る。
内部は複雑ではないが、道を塞ぐ氷を様々な方法で溶かしながら進む。
中層部から一度外へ出る。エジェリー再登場。会話イベント後、エジェリーがパーティーに加入(同行者)する。
再び中に入り、氷の扉の前に立つとストーリーが進む。エジェリーが扉を溶かし、奥に進む。
次の部屋では氷の柱が道を塞いでいる。上の方にある岩を落とせば破壊出来て、通行可能になる。
扉の前でシアン、エジェリーとの会話イベント発生。
旅の封印球のマップを通り過ぎ、道なりに進むと氷柱が4つあるマップに到着する。
氷柱に近づくと戦闘になる。戦闘に勝利すると落ちるので4つ全て落とす。
旅の封印球があったマップに戻ると、北側に行ける様になっている。そのまま道なりに進むとボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。更に奥へ進み、神々の庵へ入る。
全体的に霧がかかった様な景色が特徴。基本的に一本道なので迷う事は無い。
一本の巨木の前まで進むとストーリーが進む。アシュリー、サベラ、エリオ、サラ・バーストン、サルサ、サビーネが到着する。
アシュリー達との会話イベント後、アリエノールもやって来る。
アシュリー達ハルモニア軍及びアリエノールが去った後、再び奥を目指す。
桃色の河川に架かっている橋の中央にいるアシュリーに近づくとストーリーが進む。
サラ・バーストン再登場。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生(ムービー有、かなり長め)。自動的にカジェラーナへ移る。

ボス情報1A ： ハンプティー HP:6500 LV:51 耐性:聖無効。闇弱点。
通常攻撃(単体)、優しさの雫(回復魔法、単体を全快にする)、優しさの流れ(回復魔法、全体に300)の3種類の攻撃を行う。
ダンプティーと合わせて1ターンに3回行動(ダンプティーが1回行動の時は、ハンプティーが2回行動)。
ダンプティーと共に登場する。ダンプティーが戦闘不能になると、1ターンに2回行動。
回復魔法がかなり鬱陶しい。ダンプティーよりもこちらを先に倒した方が良い。
強力な闇魔法を用いてさっさと始末してしまおう。

ボス情報1B ： ダンプティー HP:6500 LV:51 耐性:闇無効。聖弱点。
通常攻撃(単体)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ210)、天雷(単体雷魔法、ダメージ220)、
炎の壁(一列火魔法、ダメージ130)の4種類の攻撃を行う。
ハンプティーと合わせて1ターンに3回行動(ハンプティーが1回行動の時は、ダンプティーが2回行動)。
ハンプティーと共に登場する。ハンプティーが戦闘不能になると、1ターンに2回行動。
通常攻撃を頻繁に使用する為、戦いやすい。先にハンプティーを倒そう。

ボス情報2 ： サラ・バーストン HP:11000 LV:55 耐性:火、大空無効。風、雷、星、聖、闇、盾半減。水弱点
通常攻撃(単体)、おどる火炎(全体火魔法、ダメージ210)、風前の灯火(単体火魔法、HPを1にする)、
真紅の瞳(全体無魔法、使用したターンのみ、サラ以外全員の魔法が暴発する)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
非常に素早いので、ほぼ確実にこちらが後手に回る。
真紅の瞳が厄介。耐性が多い為、攻撃魔法の頻度は低いが、回復魔法も容赦無しに暴発する為、相手の行動を読む事が重要。
風前の灯火は、ルビー防具では防ぐ事は出来ないので注意。

Chapter03

カジェラーナ～本拠地

カジェラーナ中層部の宿屋で目を覚ます。部屋を出ようとするとシアンがやって来る。
イベント後、シアンがパーティーに加入する。宿屋を出る。
中層部東側にある時計台に向かうとストーリーが進む。エジェリーとサビーネが話し合っている。
階段の前にいるサベラに近づくと、街でハルモニア兵とエンカウントする様になる。
再びエジェリーに話しかけると、彼女がパーティーに加入(同行者)する。
街の入口でイベント発生。アリサが登場。少ししてアシュリーも登場。選択肢はどれを選んでも問題無い。
イベント後、カジェラーナを出て本拠地に戻る。
本拠地の入口でイベント発生。大広間に向かう。
大広間にいるシリサに話しかけるとストーリーが進む。
エンサイン地方南部が再びハルモニア軍側に戻った事を知る。『今すぐ取り返そう』を選択するとストーリーが進む。
イベントを経て、一度部屋で休む事になる。部屋のベッドを調べる。
朝になると、シアンが起こしに来る。シアンがパーティーに加入する。
大広間に行き、『いつでも大丈夫』を選択すると戦争イベント発生。
戦争イベント勝利後、エンサイン地方南部が再び反乱軍の勢力になる。
本拠地の入口に向かうと、**エジェリー**が宿星入りする。
主人公の部屋のベッドを調べるとストーリーが進む。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サビーネ(攻8守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×2。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×4。
勝利条件は、13ターン経過 OR 敵部隊を全て撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
8ターン経過で、敵軍の後方からアイスバーグの軍隊が出現。
サラ・バーストン率いる部隊は魔法兵で攻撃力もかなり高い為、遠くにあっても危険。
アイスバーグの部隊が出現するまでは、サラ及びシェフキは無敵なので、こちらから攻撃するのは止めよう。

Chapter04

本拠地～スタードア～バルマン～モス山

朝になったら大広間にいるシリサに話かける。
イベントを経て、再びエンサイン地方西部に行く為にスタードアへ向かう。
ビブロス街道の門で、**キラ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
スタードアには新たな女性門番(シンディ)がおり、西部に抜ける事が出来なくなっている。
本拠地に戻り、再びシリサに話かける。イベントを経て、アーロン、クリフがパーティーに加入する。
本拠地の中庭でイベント発生。シエラがパーティーに加入する。本拠地を出てバルマンへ向かう。
バルマンに入ると、カリルがやって来る。『中央部に抜けたいんだ』を選択するとストーリーが進む。
イベントを経て、カリルがパーティーに加入する。バルマンを抜けてモス山へ向かう。
モス山でイベント発生。シエラとカリルの会話。亜人種について。
以前に中に入る事が出来なかった塔の前でイベント発生。扉から出てきた列車に乗り込む。
侵入したら先頭車両まで進む。途中でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、更に前の車両に進む。先頭車両でイベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、イベントを経て『機密センターの鍵』を入手する。システス近辺に移動しているので、再び塔に戻る。
『機密センターの鍵』を使用して扉を開け、塔の中に入る。
内部は5階構造。単純だが、落とし穴が異様に多い。最上階でイベント発生。
入口に戻るとストーリーが進む。イベントを経て、バルマンに戻る。
バルマンの、カリルの部屋でイベント発生。朝になったらカリルに話かける。
長いイベントの後、エンサイン地方南部と中央部を塞いでいた城塞を破壊し、進む事が出来る様になる。
バルマンを出ようとすると、**カリル**が宿星入りする。
シエラ、アーロン、クリフが固定メンバーではなくなる。
バルマンを出てエンサイン地方中央部へ向かう。

Chapter05
カヴィアー修道院～ショパール
城塞を抜け、まっすぐ北に進むとカヴィアー修道院に到着する。
中に入ると、入口でフッチとぶつかる。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
フッチが去った後、2Fの祭壇にいるアビゲイルに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経てショパールの街に行く事になる。
修道院を出ようとすると、再びフッチが登場する。会話イベント後、修道院を出る。
カヴィアー修道院から北西に向かうと、ショパールの街がある。
街の中に入ると、門番が道を塞いでいる。一度街を出て本拠地に戻る。
本拠地のシリサの部屋で、彼女に話しかけるとストーリーが進む。1Fに戻ると、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
本拠地を出て、再びショパールの街へ向かう。イベントを経て、街の門番が道を開ける。
中心部にある宿屋に入ると、ハンフリーが登場する。会話イベント後、宿屋を出る。
北東にある広場にいるフッチとブライトに近づくとストーリーが進む。2人が去った後、もう一度宿屋に入る。
2Fの東から2番目の部屋にいるハンフリーに近づくと、ビクトール、フリックがパーティーから外れる。
この状態で、宿屋の女将に話しかけると、自動的に街のバーに移る。
ビクトール、フリック、ハンフリー3人のシーン。門の紋章戦争、デュナン統一戦争を思い出す3人のイベント発生。
今度は宿屋の外に場面が映る。主人公とフッチの会話イベント発生。
イベント後、朝になったら部屋を出る。ブライトが極度の空腹で動けなくなっている。
宿屋を出ようとすると、ビクトール、フリック、ハンフリーがパーティーに加入する。ショパールを出て、カヴィアー修道院へ向かう。
アビゲイルに話しかけると、晶花の森に出現するモンスターを倒した時に一定確率で一度だけ『原始肉』を入手出来る様になる。
晶花の森で『原始肉』を入手したらショパールへ戻る。
宿屋にいるフッチに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経て、ブライトが元気になる。
イベント後、**ハンフリー・ミンツ**、**フッチ**、**ブライト**が宿星入りする。
ビクトール、フリック、ハンフリーが固定メンバーではなくなる。
ショパールを出る。

Chapter06
ウィッタード庭園～エンサイン樹海
ショパールをしばらく東に進むと、大きな花壇がある。
中に入ると、そこはウィッタード庭園。中央にいるキッカに近づくとストーリーが進む。
庭園のシンボルである『ガーネットムーン』を持ち出した疑いが掛かっており、お困りの様子。
ハルモニア兵が去ったら、ウィッタード庭園を出て、ショパールへ向かう。
ショパール北東の広場にいる子供に話しかけると、『キッカの身分証明書』を入手する。
再びウィッタード庭園にいるキッカに話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、エンサイン樹海に向かう事になる。ウィッタード庭園から南東にあるエンサイン樹海に入る。
樹海に入ると、ゲオルグが登場する。イベントを経て、ゲオルグがパーティーに加入する。
エンサイン樹海はかなりの広さを誇る上、迷路の様な仕組みになっているので簡単に迷う。
また、現時点ではキノコが沢山生い茂っているエリアより北には行けない。
北西端で、アリエノールが登場。『ガーネットムーンを渡せ！』を選択するとストーリーが進む。
イベント後、チェスのミニゲームが発生。勝利すると『ガーネットムーン』を入手出来る(敗北時は、再びアリエノールに話しかけると再度勝負可能)。
アリエノールが去った後、樹海を出て、ウィッタード庭園へ向かう。
庭園中央にいるキッカに話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、キッカへの疑いを晴らす事が出来る。
ゲオルグがパーティーから外れる。キッカがパーティーに加入する。
ウィッタード庭園を出る。

Chapter07
カスタネール教会～シルフスフィア

ウィッタード庭園から北に進み、カスタネール教会に入る。
キッカがパーティーに加入している状態で、神父に話かけるとストーリーが進む。
イベントを経て、隠し通路から地下への階段に案内される。階段を下りて洞窟へ入る。
教会の洞窟は地下3階構造。一度地下3Fまで降りてから地上まで戻る。
地下3Fの階段部屋でキッカとの会話イベント発生。
地下2Fで石で出来ている梯子を使い、地下1Fへ上がる。
小部屋で青いスイッチを押し、鍵が開いた部屋から再び地下2Fへ。
降りた先の地下2Fの部屋にある赤いスイッチを押す。鍵が開いた部屋にある宝箱から『悪魔の右目』を入手する。
再び地下1Fへ上がり、右上の小部屋の宝箱から『天使の左目』と『宿屋の鍵』を入手する。イベントを経て、奥の部屋へ入る。
奥の部屋にある像(邪眼？)に、『悪魔の右目』『天使の左目』を填める。イベントを経て、奥の扉が崩壊するので、中に入り、階段を上がる。
着いた先はアクアスの宿屋の客室。『宿屋の鍵』を使用して扉を開ける。
宿屋の主人との会話イベント後、宿屋を出てシルフスフィアへ向かう。
シルフスフィアに入ると、キッカと門番の会話イベント後、門番が道を開けるので中に入る。
屋敷に入り、キャサリンの部屋の前にいるアシュリーかサベラに近づくとストーリーが進む。アシュリー曰く、キャサリンは不在らしい。
屋敷を出ると、アシュリーとサベラがやってくる。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベントを経て、アシュリー達が去る。
キッカとの会話イベント後、宿屋に入り一泊する。主人公の寝床にレックナートが再登場。会話後、レックナートが去る。
朝になったら、宿屋を出て街の東にある喫茶店のマスターに2回話かけた後、銀の泉にカネルヴァが現れるので話かける。
イベントを経て、カネルヴァがパーティーに加入する。再び喫茶店のマスターに話かけた後、カヴィアー修道院へ向かう。
アビゲイルに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、修道院の北西にある審判の塔へ向かう。
審判の塔は6階構造。単純な造り。最上階でイベント後、『真実の鏡』を入手する。
カヴィアー修道院に戻り、アビゲイルに話かける。イベント後、シルフスフィアへ向かう。
屋敷の前に着くとストーリーが進む。キャサリンが2人おり、片方がもう片方の喉元に短剣を当てている。
人質側のキャサリンに『真実の鏡』を使用すると、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。自動的にキャサリンの部屋に移る。イベント後、**キャサリン・アクエリアス**が宿星入りする。
屋敷を出ると、キッカ、カネルヴァがパーティーから外れる。シルフスフィアの街が、反乱軍の拠点の1つになる。
本拠地に戻ると、シアン、サリアンナ、シルヴィアが出迎える。
主人公の部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： ケイブファンガー HP:9500 LV:52 耐性:水、土無効。闇半減。火弱点
通常攻撃(単体)、胞子(全体無魔法、ダメージ100、50%で独状態にする)、回転頭突き(全体通常攻撃)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。回転頭突きを多用する。
素早いが、攻撃力は低い。
毒攻撃は全体に来るため、毒消しは必須。胞子の対策が立っているのなら強敵ではない。

Chapter08
本拠地～ペンハリガン～イベリス

大広間に行くと、シリサから次の行動の指示がある。
キャサリン曰く、エンサイン地方中央部の北西側では魔物騒ぎで市民が困惑しているらしい。
『行って確かめてみよう』を選択するとストーリーが進む。イベントを経て、シアン、シルヴィアがパーティーに加入する。
本拠地を出る。カスタネール教会の北西にある川に橋が架かっているので、渡った先にあるペンハリガンの街に入る。
街の中でイベント発生。奥の大きな建物に入る。
建物の中で、影の騎士×6と戦闘。戦闘後、イベント発生。魔物退治の為、イベリスへ向かう。
イベリスはペンハリガンの更に北にある。街に入ると、シルヴィアとの会話イベントが発生。街全体に怪しげな空気が漂う。
街の中心部でシアンとの会話イベント発生。住民を探す事に。
しばらく探した(シアンとの会話イベントから10分経過した)後、再び街の中心部へ向かうとストーリーが進む。
住人のアリーゴがやって来て、近くの峠に巣食う魔物退治を依頼される。
『魔物退治は任せて』を選択すると、街の東にある魔物の峠に向かう事になる。
魔物の峠の入り口でイベント発生。主人公、シアン、シルヴィアの3人で峠に入る。
少し進むと、シアンが落とし穴に落ち、パーティーから外れる。シアンを助けに、シルヴィアと共に最下階へ向かう。
魔物の峠は地下5階構造。トラップは特にない。地下2F、地下3Fでシルヴィアとの会話イベント発生。
地下4Fで魔物の群れが襲ってくる。シルヴィアが足止め役を買って出る。シルヴィアがパーティーから外れた後、階段を下りる。
地下5Fでイベント発生。シアンがパーティーに加入する。
地下4Fでイベント発生。シルヴィアがパーティーに加入する。キラーバニー＋コンドル＋グズと戦闘。
戦闘後、入口でイベント発生。スカルアーミー＋コンドルと戦闘。戦闘後、魔物の峠を出る。
イベリスに戻り、アリーゴに話かけるとストーリーが進む。アシュリーの虹の紋章発動が今回の騒動の原因らしい。
街に住人が戻り、イベリスの街も反乱軍に加入する事になる。
街を出ようとすると、シアンとの会話イベント発生。イベント後、イベリスを出て本拠地へ戻る。
本拠地に着くとシルヴィアとの会話イベント発生。イベント後、シアン、シルヴィアがパーティー方外れる。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

Chapter09
本拠地～ジバンシイ
朝になったら、大広間にいるシリサに話かける。
イベリスの更に西にある城下町ジバンシイに駐在するハルモニア軍が本拠地に攻めに来るらしい。
再びシリサに話かけて『準備は出来た』を選択すると、戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。ササがパーティーに加入する。
本拠地を出て、ジバンシイへ向かう。
イベリスの喫茶店で、**アリーゴ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
ジバンシイの城門で、ササと兵士が会話。イベント後、街の中に入る。
城にいる兵士が道を塞いでいるが、右側の箱の後ろにいるクレメンスに話しかけると侵入に協力してもらえる。
イベントを経て、箱の下に階段が出現し、城の内側へ忍び込む。
城の1Fにいるアリエノールに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、最上階から『黄金竜紋長船』を持ってくる事になる。
一度城を出て、中央の椅子の前で女性が倒れているので話かける。
宿屋に移動するので、再び女性に話かけてから宿屋を出る。
城の前の扉にいるサベラ、エリオに近づくとストーリーが進む。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
戦闘後、サベラ、エリオが去ったら再び城の中に入る。
城は7階構造。様々な効果がある石像が多い。3Fの動力室でササとの会話イベント発生。
4Fに上がった途端、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、サルサが登場。魔法に依り、主人公たちは閉じ込められてしまう。ササに話かけるとストーリーが進む。
イベント後、魔法が解除されたら再び最上階を目指す。
7Fでハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、奥の部屋に入る。最奥部の部屋の宝箱から『黄金竜紋長船』を入手する。
城の1Fにいるアリエノールに再び話かけるとストーリーが進む。イベント後、城を出る。
城の外でアシュリーが現れる。『黄金竜紋長船』をアシュリーに見せるとストーリーが進む。
長いイベントを経て、アシュリーがジバンシイを反乱軍に引き渡す。
ジバンシイが解放され、反乱軍に加勢する。街を出ようとすると、ササとの会話イベントが発生。ササが固定メンバーではなくなる。
ジバンシイを出る。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、シェムハザ騎士団。
サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、サビーネ(攻8守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×5。
カルロ(攻13守10騎)、アニカ(攻10守8騎)、カビーノ(攻9守10騎弓)、シェムハザ軍(攻8守8騎)×3。
勝利条件は、15ターン経過 OR シェフキ、ヴァーノン、シュバルツのいずれかを撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
敵部隊の数が非常に多く、強敵ばかりなので下手に攻撃しない方が良い。
この戦争は、基本的に闘っても勝ち目は無いのでターン経過を待つべし。

Chapter10
ショパール～エーグル

ショパールに向かうとストーリーが進む。
交易所にいる女性に話しかけてから、一度本拠地に戻る。
本拠地でシリサの部屋に行き、彼女に話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、主人公の部屋に行き、ベッドを調べる。
朝になったら大広間に向かう。イベントを経て、シアン、サリアンナ、アンセルモ、シドニーがパーティーに加入する。
本拠地を出て、ショパールに向かう。
防具屋の主人に話しかけてから、雑貨屋の主人に話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、バーに向かい、扉が閉まっている事を確認した後、再び防具屋の主人に話しかける。
再びバーに行くと、扉が開いているので中に入る。
右のカウンターにいる4人組に話しかけた後、バーの主人に話しかけて『バーの酒』を入手する。
4人組に『バーの酒』を渡し、『人攫いの事を質問する』を選択すると、ゴロツキ×4と戦闘。
戦闘後、イベント発生。ショパールを出て、エーグルへ向かう。
ショパールの西にある山間の街がエーグル。中に入る。
東側から内部に入ろうとすると、ゴロツキ×2と戦闘。戦闘後、内部に侵入する。
動力室に入り、敵の数を確認した後、倉庫に向かう。
倉庫から持ち出すアイテムに『ガスマスク』、『ガス弾』を選択する。
再び動力室に向かうとストーリーが進む。部屋の奥から『照明塔の鍵』を入手する。
照明塔に向かい、『照明塔の鍵』を使用して中に入る。
部屋の中でアンセルモ、シドニーとの会話イベント発生。部屋の奥に向かう。
奥の部屋から『鍵1』、『鍵2』、『鍵3』を入手する。
監禁部屋に辿り着くと、ゴロツキ×2と戦闘。戦闘後、『鍵1』、『鍵2』、『鍵3』では鍵が開かない事を確認する。
再び照明塔に入ると、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。『鍵4』を入手する。
『鍵4』を使用して、監禁部屋に入る。中にいるショパールの街の雑貨屋の主人の娘に話しかけると、ストーリーが進む。
イベントを経て、ショパールに戻る。
雑貨屋の主人に話しかけると、『ショパールのナイフ』を入手する。
雑貨屋を出ると、サリアンナとの会話イベント発生。本拠地に戻る。
本拠地に戻り、イベントを経て、シアン、サリアンナ、アンセルモ、シドニーがパーティーから外れる。
主人公の部屋に戻るとストーリーが進む。

ボス情報 ： ファイアボール HP:11500 LV:53 耐性:火無効。火、水以外半減。
通常攻撃(単体)、炎上(単体火魔法、ダメージ165)、おどる火炎(全体火魔法、ダメージ200)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。炎上を使用する度に攻撃力が上昇する。
以外にもHPが高いので、炎上を多用されると不利になる。
魔法はほとんど効かないので、物理攻撃中心に攻めた方が良い。
直守の値も高いので、長期戦は覚悟すべし。

Chapter11

本拠地～シーアース～カモミラース

朝になったら、本拠地の入り口に向かう。
入り口付近に倒れている兵士に近づくとストーリーが進む。イベントを経て、医務室に場面が移る。
エイミーと兵士の会話後、大広間に向かう。
兵士の話では、海底都市・シーアースがシルベスタ軍の襲撃を受けているらしい。
加勢すべく、主人公達はシーアースに向かう事になる。イベント後、シアンがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選ぶ。
加入メンバー選択後、本拠地を出る。まずはイザイアへ向かう。
イザイアに着いたら、墓地に行き、一つだけ色の違う墓を調べるとストーリーが進む。『ショパールのナイフ』を使用して鍵を開け、地下内部に侵入する。
地下内部は視界は悪いが構造は単純。3フロアしかない。
3フロア目にある潜水艦に近づくとストーリーが進む。海峡トンネルを辿ってシーアースへ向かう。
シーアースの入り口でイベント発生。街の中に入る。
街の中ではシルベスタ兵とエンカウントする。最北部にある屋敷を目指す。
屋敷の奥の部屋で領主・グリゼルダが捕まっている。手前にいるジァンに話しかけると、。シルベスタ兵×5と戦闘。
戦闘後、イベント発生。ジァンが去り、街は解放される(敵とエンカウントする事も無くなる)。
街を上げての宴を楽しんだ後、グリゼルダに話しかける。
グリゼルダの後についていき、屋敷の西側の家の前に立つ。イベント後、扉が開くので中に入る。
家の中にある転送マシーンに乗るとストーリーが進む。イベントを経て、一行は見知らぬ世界(エヴァープリズム)に飛ばされる。
空中都市の様な世界を南に歩きながら、見えてきた街・カモミラースへ入る。
非常にカラフルな街・カモミラース。シアンとの会話イベント後、黄緑一色に輝いている家に入る。
中にいる主人・ザウリターに話しかけるとストーリーが進む。長目のイベントを経て、ザウリターとの一騎討ちが発生。
勝利後、イベント発生。ザウリターから『虹の鏡』を入手する。
家を出ると、再びシアンとの会話イベント発生。転送マシーンからシーアースに戻り、本拠地に向かう。
本拠地に戻るとストーリーが進む。

Chapter12

本拠地～シルフシフィア

大広間に向かうと、シリサからシルフスフィアが再びハルモニア正規軍の手に落ちた事を告げられる。
『相手の戦力が知りたい』を選択すると、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
本拠地を出て、シルフスフィアに向かう。
シルフスフィアはハルモニア正規軍で埋め尽くされている。少し進むと、サビーネとの会話イベント発生。イベント後、街を出て本拠地に戻る。
本拠地に戻ると、ビクトールとの会話イベント発生。大広間に向かう。
シリサに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経て、主人公の部屋に入る。
夜になったら、本拠地の酒場へ向かう。
中で呑んでいるビクトールかフリックに話しかけると、長い回想イベントが発生する。
イベント後、酒場を出て主人公の部屋に入る。
朝になったら大広間に向かう。
シリサの問いかけに『すぐに出陣しよう』を選択すると、戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。シルフスフィアを解放する。**サビーネ**が宿星入りする。
このイベント以降、仲間が71人以上いる状態で、一度本拠地を出て再び入ると、城レベルが3になる。
本拠地入口に場面が移る。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、シルベスタ軍。
サビーネ(攻8守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×6、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×3。
ジァン(攻11守11騎)、モリヤマ(攻9守8騎)。
勝利条件は、サビーネの部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
サビーネは防御力が高い上に重装備も着用しているので、通常攻撃で決定打を与えるのは難しい。
紋章攻撃中心でダメージを与えて行こう。

第五章

Chapter01

本拠地～騎士団領への抜け道～シェムハザ騎士団領

主人公1人になるので、パーティー編成後、大広間に向かう。
『オブジディアンの魔石』を入手した状態で、ウィッタード庭園にいる**イオシフ**に話かけると、仲間に出来る(城レベル3以上必要)。
バルマンの宿屋で、**キリィ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
シルフスフィアの喫茶店で、**カネルヴァ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
本拠地の大広間にいるシリサに話かけるとストーリーが進む。
彼女の次の策は、シェムハザ騎士団を仲間にする事の様だ。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
イベント後、シアン、サミュエルがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選んだ後、本拠地を出る。
ジバンシイから少し西に進んだ森の中に、騎士団領への抜け道があるので入る。
抜け道に入り、見張りの騎士に話かけると道を開けてくれる。
騎士団領への抜け道は、ほぼ一本道。途中でサミュエルとの会話イベント発生。
抜け道の出口でカビーノが出迎えてくれる。自動的にシェムハザ騎士団領の城門へ移る。
イベントを経て、カビーノがパーティーに加入する。城の中に入り、玉座にいるカルロに話かけるとストーリーが進む。
イベント後、城から出ると、カビーノがパーティーから外れる。
街に戻り、天の塔の前にいる騎士に話かける。その後、カビーノの家に行き、彼の母親に話かける。
宿屋の入り口にいる騎士に話かけた後、再び天の塔の前にいる騎士に話かける。
アニカの情報を聞き出したら、一度騎士団領を出ようとすると、アニカに話かけられる。
イベントを経て、アニカがパーティーに加入する。
以前は入る事が出来なかった地の塔の入り口に向かうと、イベントを経て中に入る事が出来る様になる。
中に入ると、アニカの指輪についての会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
3Fの剣術指南室へ向かうとストーリーが進む。イベントを経て、1Fの教養室へ向かう。
階段で4Fまで行き、中庭へ降りる。2Fの信仰指南室でイベント発生。シェムハザ騎士×6と戦闘。
戦闘後、イベント発生。5Fのマスタールームへ向かう(道がかなり複雑なので注意)。
マスタールームで『大講堂への鍵』を入手する。1Fの大講堂へ向かう。
大講堂で、『大講堂への鍵』を使用して鍵を開ける。中でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。自動的に城の玉座へ移る。アニカがパーティーから外れる。
玉座でカルロとの会話イベント発生。**カルロ**、**アニカ**、**カビーノ**が宿星入りする。
シェムハザ騎士団が、反乱軍と同盟を組む事が決定する。
城から出ると、シアンとの会話イベント発生。イベント後、シェムハザ騎士団領を出て、本拠地に戻る。

ボス情報 ： エビルシャーマン HP:9850 LV:54 耐性:火、水、風、雷、土、闇半減。大空弱点
通常攻撃(単体)、催眠(単体無魔法、1ターンの間、敵味方が逆転する)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ180)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。催眠攻撃が多い。
催眠を防ぐ手段は、この時点では無いので、来たら1ターン我慢しよう。
黒い影に注意しながら、主人公の魔法攻撃中心に攻撃を仕掛けるのが良い。

Chapter02
本拠地～エマニュエーラ

本拠地に戻ると、シアン、サミュエルがパーティーから外れる。
大広間にいるシリサに話かけた後、主人公の部屋に行くとストーリーが進む。
朝になったら再び大広間に向かう。
アシュリー達ハルモニア正規軍に対する包囲網を完成させる為に、エンサイン地方西部の軍の力が必要らしい。
イベント後、ビクトール、フリック、ヒックス、テンガアールがパーティーに加入する。
カルロに話かけて『城塞通行許可証』を入手する。
本拠地を出て、シェムハザ騎士団領の南西にあるシェムハザ城塞に向かう。
シェムハザ城塞にいる騎士に『城塞通行許可証』を見せると、道を開けてくれるので、南側に出る。
シェムハザ城塞の南側入り口から、フェリマ坑道北側入り口までのフィールドは、全体的に霧がかかっており、
更に迷路の様な道になっている為、かなり迷いやすい。時間をかけて少しずつ進むのが良いだろう。
フェリマ坑道に着くと、ヒックスとテンガアールの会話イベントが発生。坑道を進む事になる。
最初の部屋の仕掛けは、箱を北か西から1回押して、その箱の上に乗る。
次の部屋は、2つの内、西側の箱を東から2回押した後、北から3回押すと、道が繋がる。
ここを通過して十字路に着いたら、まず北へ行き、『坑道の鍵』を入手する。その後、東に行き、次の部屋へ入る。
次の部屋では、東側の箱を北から1回押した後、西側の箱を東から1回押す。そして東側の箱を西から2回押す事で通過出来る。
最後の部屋で、『坑道の鍵』を使用して扉を開け、フェルマ坑道を出る。
フェルマ坑道から、少し南東に歩いた先にある街・エマニュエーラに入る。
エマニュエーラに入ると、アシュリーが一行の元へやって来る。会話イベント後、アシュリーが去ったらコロシアムへ向かう。
ヒックスとテンガアールが固定メンバーではなくなる。コロシアムの入り口でゲオルグに話かけるとストーリーが進む。
イベント後、宿屋に行き、一泊する。朝になったら鍛冶屋にいるゲオルグに話かけるとストーリーが進む。
イベントを経てゲオルグがパーティーに加入する。エマニュエーラを出て、街の東にあるハロッズ遺跡に向かう。
ハロッズ遺跡では、まず高台にあるエンジンを起動させる。50000ポッチ必要。奥へ進んだ時にボートを入口側へ流す。
北の扉へ入り、レバーA及びレバーBのスイッチをONに切り替え、爆弾製造機のスイッチをONにする。
予め流しておいたボート上に爆弾が設置されるので、爆弾をボートから降ろして土砂まで運び、『アースルージュ』で点火して土砂を除去する。
土砂で埋もれていた階段を上って板スイッチを切り替え、爆弾製造機のスイッチをONにする。
再び板スイッチを切り替え、板の上に置いてある爆弾を、ひびの入った壁付近で爆破する。壁を破壊したら中に入り、石碑を調べるとストーリーが進む。
イベント後、ハロッズ遺跡を出てエマニュエーラへ向かう。
エマニュエーラの入り口でイベント発生。**ゲオルグ・プライム**が宿星入りする。
ビクトール、フリック、ゲオルグが固定メンバーではなくなる。
エマニュエーラを出る。

Chapter03
アルポ～ジェオーカス

エマニュエーラから西の高原を渡った先にある街・アルポに入る。
アルポの入り口でイベント発生。別働部隊を率いて先に到着していたシリサが出迎える。
自動的に宿屋に移り、イベントを経てシルヴィアがパーティーに加入する。
シルヴィアの進言通り、アルポ神殿へ向かう。途中でサベラと鉢合わせる。会話イベント後、再び神殿を目指す。
神殿に入ると、出産式のイベント発生(ムービー有)。シルヴィアの質問の選択肢はどれを選んでも問題無い。
神殿から出ようとすると、再びサベラが登場する。イベントを経て、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。サベラが去った後、神殿を出て、宿屋に戻る。
宿屋にいるシリサに話かけるとストーリーが進む。イベント後、宿屋に一泊する。
朝になり、シリサに話かけると、彼女がパーティーに加入(同行者)する。
街の中心部でイベント発生。アルポ港へ向かう事になる。アルポの街を出る。
街のすぐ南にアルポ港があるので中に入る。510ポッチ支払って、連絡船に乗る。
船の甲板で、シリサとシルヴィアの会話イベント発生。アシュリーとの関係が少しだけ明らかになる。
上記の会話イベントから3分が経過すると、船がジェオーカスに到着する。
ジェオーカスの街に着くと、イベント発生。シルヴィアが固定メンバーではなくなる。
ジェオーカスの街を出る。

ボス情報 ： サベラ HP:12000 LV:56 耐性:風無効。風、土以外半減。土弱点。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ210)、星夜の静寂(全体星魔法、50%で沈黙、50%で眠り状態にする)、
王都への道(単体雷魔法、ダメージ200、50%でスタン状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
行動パターンは前回迄と同じ。各種パラメータは上昇している。
エインセル大聖堂の時とは違い、戦闘準備を行う余裕がある為、装備や回復等を事前に確り行っておこう。

Chapter04
ジュオーカス～エルプチ～未開の森～プロール～バカラ要塞

ジュオーカスを出て、西にあるギラロッシュ城塞に入る。
入り口にいるハルモニア兵と会話。通過が不可能な事を確認したらジュオーカスに戻る。
ジュオーカスに戻ると、別働隊兵士から、ハルモニア正規軍がアルポ側とギラロッシュ側から進軍いており、挟まれた旨を聞かされる。
シリサに話しかけると、戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。サリアンナがパーティーに加入する。ジュオーカスの北になる街、エルプチを目指す。
エルプチまでは障害物(浅瀬や山)が多く、しかも迷路の様になっている為、時間がかかる。
無事にエルプチに辿り着くと、サリアンナとの会話イベント発生。
雑貨屋に入ろうとすると、アシュリーが登場する。バカラ城塞の情報を入手する。
交易賞にいる客(メサイア)に話しかけた後、再びアシュリーに話しかけると、今度は未開の森のトラップについて聞ける。
エルプチを出て、すぐ北東にある未開に森へ入る。
アシュリーからトラップの情報を聞いていると、バンダースナッチとエンカウントする。
バンダースナッチを倒すと『鋼鉄の牙』を入手出来、6つ集めると、途中の道をふさいでいる大木に出くわした時に、
『アースルージュ』を用いて大木を破壊出来、先に進める。尚、このイベントが発生した時点でバンダースナッチとはエンカウントしなくなる。
未開の森を出て、道なりに東に進むと、プロールの街に到着する。
街の中に入ると、イベント発生。シンディが再登場する。シリサとシンディの会話イベント後、シンディが去ったら、プロールを出る。
プロールから北西に向かった先にあるバカラ城塞に入る。
城塞の最奥部にいるシンディに話しかけるとストーリーが進む。イベントを経て一騎討ちが発生。
勝利後、シンディから『解体真書』を入手する。バカラ城塞を出て、ジュオーカスまで戻る。
ジュオーカスの入ると、サリアンナがパーティーから外れる。
駐屯地の、主人公用の部屋に入るとストーリーが進む。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
アリサ(攻15守15騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×9、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)×2。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×2。
勝利条件は、22ターン経過 OR アリサ、シェフキのいずれかを撃退する。敗北条件は、主人公の部隊が撃退される。
7ターン経過で、本拠地から援軍が到着する。それまではアリサとシェフキの部隊は無敵なので攻撃しない様に。
アリサは非常に強いので、撃退するならシェフキにしよう。

Chapter05
ジュオーカス～ギラロッシュ城塞～ゼンヴァ・ハゴム

朝になったら、シリサがいる部屋に向かい、彼女と会話をする。
イベント後、入口広間に向かい、『ギラロッシュを攻め落とす』を選択すると戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。シアン、シルヴィア、ササがパーティーに加入する。ジュオーカスの街を出る。
ギラロッシュ城塞を抜けて、南にあるゼンヴァ・ハゴム(入口はゼンヴァ側になる)に入る。
ゼンヴァ・ハゴムの入り口でイベント発生。自動的にエルマの屋敷に移る。
エルマと会話後、イベントを経て氷の教会へ向かう事になる。
屋敷を出ようとすると、エルマがササを呼び止める。しばらく時間が経過するとササが戻って来る。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
ゼンヴァ・ハゴムを出て、北西にある氷の教会に向かう。
出現モンスターの大半は、火魔法に弱い。シルヴィアに『烈火の紋章』を宿せば鬼に金棒となる。
氷の教会は8階構造(地上1階＋地下7階)。久しぶりに非常に複雑なダンジョンとなる。
1Fはスイッチを正しい順序で踏めば扉を開く事が出来る。
地下1Fの十字路部屋は下・右・上の順で進む事になる。右の部屋の更に右隣の部屋は、入っても先には進めない。
上の部屋は、ハロッズ遺跡の時と同様の方法で爆弾を起動。床を破壊したら、落ちて地下2Fへ。
地下2Fは道なりに進めばOK。
地下3Fは、左か上かで進む道が増えるが、左から地下4Fへ降りた方が簡単である。
地下4Fは、立体交差の2部屋を抜けた先にある階段部屋から地下3Fへ上がる。
すると、U字をした部屋に出るので、左上側の扉の奥の部屋に入る。再び立体交差の部屋があるので右に抜け、階段を上がり地下2Fへ。
今度はHの字型をした部屋に出る。左にある石像を調べると、右の扉が開くので中に入る。
進んだ先は階段部屋。地下1Fへ上がる。階段を上がった先の部屋の宝箱から『氷の教会の鍵』を入手する。
来た道を引き返し、地下4F2つめの立体交差の部屋を北に出て、地下5Fへ進む。
地下5F最初の部屋でイベント発生。シルヴィアとササの会話。イベント後、『氷の教会の鍵』を使用して奥の部屋に進む。
地下5Fでは、地下6F最後の部屋に進む為の準備が必要。
複数のフロアを一回りしてスイッチを起動。再び氷ブロック部屋に戻り、氷ブロックを落とし穴に落としてから、自身も落ちて地下6Fへ。
正しい氷ブロックが落ちているのなら、地下6Fの固いスイッチの上に氷ブロックが乗っており、南側の扉が開いている筈。
北の扉は地下5Fへの階段部屋なので、ミスをしたら戻ってやり直し。南側の扉を開いた状態で中に入る。
進んだ先は階段部屋。地下7Fへ向かう。地下7Fでイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。ゼンヴァ・ハゴムへ戻る。
ゼンヴァ・ハゴムに戻るとストーリーが進む。イベントを経て、街の北西にあるゼンヴァ段丘に向かう。
頂上にいるエルマに話かけると、自動的にエルマの屋敷に移る。
イベントを経て、ゼンヴァ・ハゴムの街が、反乱軍の拠点の1つとなる。
エルマが屋敷に部屋を用意したので、指定された部屋へ向かうとストーリーが進む。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍。
アリサ(攻15守15騎)、シンディ(攻14守7騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×6、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、アリサ、シンディ以外の全部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
アリサは積極的には前へ出ないので、前回より難易度は低い。
シンディは攻撃力が高い上、クリティカルの能力も有しているので叩くなら慎重に。

ボス情報 ： サスカッチ HP:13000 LV:57 耐性:水無効。大空、星半減。火弱点。
通常攻撃(単体)、氷の息吹(全体水魔法、ダメージ170)、氷河投げ(全体物理攻撃、水)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。氷河投げの基本攻撃力は通常攻撃と同じ。
攻撃力、直守は高いが、魔守の値が低い。
シルヴィアの魔法で一気に片付けるべし。

Chapter06
ゼンヴァ・ハゴム～シマロン
朝になったら、部屋を出る。このタイミングで、シアン、シルヴィア、ササが固定メンバーではなくなる。
ゼンヴァ・ハゴムのエルマの屋敷の一室(シリサの右隣の部屋)で、**メサイア**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
シリサの部屋に行き、彼女に話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーに加入する。
エルマに話しかけると、エンサイン地方最大のカジノ・シマロンへ向かう事になる。シマロンはゼンヴァ・ハゴムの北西にある。
ここまでストーリーを進めていると、シマロンの入り口が開いているので中に入る。
一通り施設を調べた後、バーにいる女性に話しかける。カード場にいるガストンに話しかけ、アリエノールの居場所を聞き出す。
再びバーの女性に話しかけ、合言葉を入手する。
VIPルームの前にいるマスターに話しかけ、『ガブリエルよりミカエルの方が美味しい』と答えると、VIPルームに案内される。
ダイス場にいるアリエノールに話しかけるとストーリーが進む。今回のイカサマは非常に性質が悪いらしい。
VIPルームの入り口で、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴとの会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
ダイス場に戻り、女性客、男性客、スサナ、ゲームマスター、男性客の順に話しかける。
カウンターにいるアイヴィーに話しかけた後、ダイスで一勝負(勝敗は問わない)した後にアリエノールからイカサマの真犯人を聞き出せる。
ゲームマスターに話しかけ、『サンバイザーを見せて下さい』を選択するとストーリーが進む。
イベントを経て、ゲームマスターが神殿へ連行される。
アリエノールに話しかけると『王立魔法学院入学案内書』を入手する。
VIPルームを出て、シマロンの入り口でサスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴとの会話イベント発生。シマロンを出て、ゼンヴァ・ハゴムへ向かう。
ゼンヴァ・ハゴムに着くと、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーから外れる。
主人公1人になったら、エルマの屋敷に入る。

Chapter07
ゼンヴァ・ハゴム～古の洞窟
エルマに話しかけると、ストーリーが進む。ハゴム側の住人が何人か行方不明らしい。原因調査をしに行く事になる。
イベントを経て、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
エルマの屋敷を出て、ファプシス山脈を経由してハゴム側に出る。
このタイミングで、ゼンヴァ・ハゴム～王立魔法学院(この段階ではまだ中に入る事は出来ない)を結ぶ街道を5人以下のパーティーで歩いていると、
ランダムで**キリル**、**クリル**、**ケリル**、**コリル**が、この順番で1人ずつパーティーに加入する事がある。
この4人(4匹？)は宿星外だが、全員ゲームクリア必須のアイテムを入手するのに必要なので、早めに仲間にしておこう。
ハゴムに着くと、アシュリーが現れる。ハゴムの住人はファプシス山脈秘密の通路に存在する古の洞窟に閉じ込められたらしい。
アシュリーが去った後、再びファプシス山脈へ向かう。入り口に到着した瞬間、イベント発生(ムービー有)。山頂を目指す。
山頂の手前の中継地点にいるアシュリーに近づくとストーリーが進む。イベントを経て、古の洞窟の入り口が開くので、中に入る。
内部入り口でアリサが現れる。会話イベント後、洞窟内部を進む。内部は複雑なので注意。最奥部で、もっさもさ＋ふっさふさ と戦闘。
戦闘後、イベント発生。逃げ遅れたハゴムの住人22名を街まで連れて帰る事になる。
この22名は、それぞれ希望があり、その希望通りの順番で連れて帰る必要がある。そんなに難しくはない。
全員を洞窟の外に出すと、イベント発生。ハゴムに戻る事になる。
ハゴムに到着するとストーリーが進む。アシュリーとの会話イベント後、ゼンヴァに戻る。
ゼンヴァに戻ると、ビクトール、フリックとの会話イベント発生。ビクトール、フリックが固定メンバーではなくなる。
屋敷にいるエルマに話しかけた後、主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

Chapter08
ゼンヴァ・ハゴム～王立魔法学院

朝になったら、部屋を出てシリサの部屋へ向かう。シリサに話かけた後、1Fにいるエルマに話かける。
イベントを経て、王立魔法学院に潜入捜査をする事になる。シアン、シルヴィアがパーティーに加入する。
未成年メンバーをパーティーに加入させる。メンバー選択後、シリサ、フリックがパーティーに加入(同行者)する。
ゼンヴァ・ハゴムの更に西にある王立魔法学院に入る。
学院の正門にいるハルモニア兵に話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、学院の中に入る。
中庭でアリサが登場する。会話イベント後、アリサが去ったら学院本館に入る。
入口にいるシャノンとの会話イベントを経て、学生寮に向かう。主人公が自分の部屋に入るとストーリーが進む。
朝になり、部屋を出るとシアンとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
学生寮を出ると、フリックとの会話イベント発生。再び学院へ向かう。
学院技能棟の女性鍛冶屋に話かけると、『プラティナムハンマー』を入手する様に依頼される。
中庭の花壇を調べると『奇跡の砂』を入手する。学院東側にあるハルモニアの森に向かい、中央部にある若木に『奇跡の砂』を蒔くとストーリーが進む。
ハルモニアの森の入り口でシルヴィアとの会話イベント発生。
森を出て10分経過した後、再び森に入り、中央部でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。『プラティナムハンマー』を入手する。森を出て、学院技能棟の女性鍛冶屋に『プラティナムハンマー』を渡すとストーリーが進む。
技能棟を出て、中庭に向かうと、アシュリーが登場する。選択肢はどれを選んでも問題無い。
会話イベント後、アシュリーが去ったら学生寮に向かい、主人公の部屋の前に着くとストーリーが進む。
夜、主人公の寝床にレックナートが登場。会話後、レックナートが去る。
朝になり、学生寮の1Fでシリサとの会話イベント発生。学生寮を出て、学院に向かう。
学院本館5Fにいる女子学生に話かけた後、再び学生寮に戻るとストーリーが進む。
先ほど話かけた女子学生の弟が病にかかり、万病に効く『女神の涙』を入手して欲しいと頼まれる。
学院北西にあるキャメロン山に入る。山の麓でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。山頂を目指す。一本道なので迷う事はない。
山頂でイベント発生。『女神の涙』を入手する。山を下りて、学生寮1Fにいる女子学生に『女神の涙』を渡すとストーリーが進む。
学院本館1Fにいるシャノンに話かけると、学院設立時にヒクサクから贈呈された『虹の原石』がなくなっている事を聞かされる。
依頼を引き受けるとストーリーが進む。攻撃魔法棟に入り、祭壇にいる教官(アモス)に話かけ、再び本館1Fにいるシャノンに話かける。
紋章棟3Fの一番右の教室の暖炉を調べると『魔導師の心得』を入手する。
攻撃魔法棟の祭壇にいるアモスに『魔導師の心得』を渡すと、本館6Fより上のフロアに入る事が出来る様になる。
学院本館の6Fに上がると、アリエノールが登場。会話イベント後、『虹の原石』を入手する。
学院本館1Fにいるシャノンに『虹の原石』を渡すとストーリーが進む。最後の選択肢はどちらを選んでも問題無い。
攻撃魔法棟2Fの風魔法の教室にいる女子学生に話かけると、『疾風を紡いだ服』『プラティナムハンマー』『星王の剣』を集めてる事を聞かされる。
キャメロン山の麓の次のフロアの宝箱から『疾風を紡いだ服』を入手する(この宝箱は依頼を引き受けるまで出現しない)。
技能棟の女性鍛冶屋に話かけると『プラティナムハンマー』を入手する。
攻撃魔法棟4Fにいる男子学生に話かけると『星王の剣』を入手する。
『疾風を紡いだ服』『プラティナムハンマー』『星王の剣』が全て集まった状態で風魔法の教室にいる女子学生に話かけるとストーリーが進む。
学院の外に出るとイベント発生(ムービー有)。地震発生。フリックとの会話イベント後、学生寮に戻る。
学生寮1Fでシリサとの会話イベント発生。主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

朝になったら学生寮の1Fへ向かう。シャノンに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、キャメロン山に向かう。
キャメロン山の入り口で道を塞いでいるアリエノールに話かける。
地震の影響で山道の梯子が破壊されており、先に進めない。
学生寮に戻り、シャノンに報告する。シリサからバラクータ遺跡から蔦を入手する様に進言される。
学院の南西からバラクータ遺跡に向かう。遺跡の奥で蔦を入手する。
キャメロン山に戻り、蔦を利用して梯子をかける。イベントを経て、先に進める様になる。
山頂でアリエノールに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アリエノールが去ったら山を下りる。
学生寮に戻り、シャノンに山崩れが無い事を報告する。
学院の中庭にいる女子学生から、謎の地下室についての話を聞き、学院本館に向かう。
本館3Fの左から二番目の教室にいる男子学生に話かけた後、本館7Fの風景画を調べると『ジュエルランプ』を入手する。
攻撃魔法棟の祭壇にいるアモスに話かけると、謎の地下室(暗闇の洞窟)への扉を開けてくれる。
謎の洞窟に入り、『ジュエルランプ』で暗闇を照らす。先に進める様になるので奥の扉(カサデイ城)に入る。
カサデイ城のエントランスでイベント発生。カイザーボア×3と戦闘。戦闘後、自動的に学院本館1Fに移る。
シャノンに話かけるとストーリーが進む。再びカサデイ城に乗り込む。
魔物を退治しながら城の最上階を目指す。造りは意外に単純。最上階でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。学院本館に戻り、シャノンに魔物を殲滅した旨を報告する。
学生寮に戻り、主人公の部屋の前に着くとストーリーが進む。
朝になったら、学生寮を出て、学院本館に向かう。
シャノン、シリサ、フリックに近づくとストーリーが進む。学院の西に聳え立つ入手不可能の塔・サンアルシデで、アシュリーが好からぬ事を企んでるらしい。
イベントを経て、アシュリーの企みを阻止する為に学院総出でサンアルシデへの道(橋)を作成し、主人公が調査に向かう事になる。
技能棟の女性鍛冶屋に話かけるとイベント発生。人手が足りないとの事。シアンとの会話イベント後、キャメロン山に向かう。
山頂でサフランに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、サフランも橋作りに動き出す。
回復魔法棟6Fを西に出ると、途中まで橋が完成している。先端にいるサフランに話かけると、空腹状態で力が出ないらしい。
学院レストランに向かい、サイマに話かけ、『お菓子の家』を選択する。再びサフランに話かけ、『お菓子の家』を渡すとストーリーが進む。
15分経過後、再び回復魔法棟6Fを西に出ると橋が完成している。サンアルシデに入る。
サンアルシデは、内部は広いがトラップがない為、スムーズに進む。4Fでシルヴィアとの会話イベント発生。
11Fでシアンとの会話イベント発生。最上階(13F)でアシュリーに近づくとストーリーが進む。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。サンアルシデを出て、学院本館1Fに戻る。
シャノンに話かけるとストーリーが進む。以前は断ったが、今度は主人公たちに協力する事を誓う。
学院正門に向かうと、イベント発生。シアン、シルヴィア、シリサ、フリックが固定メンバーではなくなる。
王立魔法学院を出る。

ボス情報1 ： イカルス HP:11800 LV:58 耐性:火、風、土無効。水、聖半減。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ190)、ショックウェーブ(全体風魔法、ダメージ155、40%でスタン状態にする)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
高確率でスタン状態にするショックウェーブが厄介。
弱点魔法がない為、通常攻撃か、威力の大きい雷魔法中心で攻めるのが定石。

ボス情報2 ： サフラン HP:12400 LV:58 耐性:風無効。土弱点。
通常攻撃(単体)、猫じゃらし(単体物理攻撃、10%でパラライズ状態にする)、猫引っ掻き(全体物理攻撃、70%で沈黙状態にする)、
雷撃球(単体雷魔法、ダメージ240)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
厄介な攻撃が多く、しかも3回行動する為、こちらのLVが低いと、あっさり倒される。
最低でもパラライズ対策は行い、加えてシルヴィアは沈黙状態を予防する防具を装備させよう。

ボス情報3 ： サフラン HP:12200 LV:58 耐性:火、水、風、雷、土無効。大空半減。
通常攻撃(単体)、猫じゃらし(単体物理攻撃、10%でパラライズ状態にする)、猫引っ掻き(全体物理攻撃、70%で沈黙状態にする)、
切り裂き(全体風魔法、ダメージ220)、パワーアップ(各種ステータス上昇、1回だけ使用)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。パワーアップはHPが5000を切ったタイミングで使用する。
前回とパワーアップ前はパラメータが同じ……だが何故かHPは減少している。
ゴルゴンとは違い、パワーアップ時の各パラメータが軒並み上昇する為、事前の準備は必須。

ボス情報4 ： ヴラハル(父) HP:10000 LV:58 耐性:聖、闇無効。大空弱点。
通常攻撃(単体)、真空波(全体無魔法、ダメージ170)、ゴールドブーメラン(前列物理攻撃)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
基本はヴラハル兄弟と同じ。
魔物を引き連れてない分、寧ろこっちの方が弱く感じる。

ボス情報5 ： エリオ HP:13500 LV:58 耐性:聖無効。水、雷、星半減。闇弱点。
通常攻撃(単体)、3連続通常攻撃(単体)、影斬り(単体、65%で戦闘不能にする)、
千変万化する感情(パーティーメンバーの1人を具現化)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
行動パターンは前回迄と同じ。影斬り対策に、流水の紋章を誰かに宿しておこう。

Chapter09
ゼンヴァ・ハゴム～本拠地～カリマー

ゼンヴァ・ハゴムに戻ると、シリサがパーティーから外れる。
エルマの屋敷に入り、彼女に話しかけるとストーリーが進む。
イベントを経て、自動的に本拠地入口に場面が移る。
シアン、シルヴィア、フリックとの会話イベント後、フリックがパーティーから外れる。シアン、シルヴィアが固定メンバーではなくなる。
大広間に行き、シリサに話しかけ、『スタードアを突破しよう』を選択する。
主人公の部屋へ行き、ベッドを調べるとストーリーが進む。
夜になったら、本拠地の酒場に向かい、ビクトールに話しかける。選択肢はどちらを選んでも問題ない。
屋上にいるフリックに近づくとストーリーが進む。戦士の村に帰らない理由を教えてくれる。
主人公の部屋の前でシアンとの会話イベント発生。シアンが去ったら部屋に入り、ベッドを調べる。
朝になったら大広間に向かう。シリサに話しかけると、戦争イベント発生。
戦争勝利後、自動的にスタードアに移る。王立魔法学院が解放される。イベントを経て、シンディが宿星入りする。
スタードアを北に抜けて、カリマーの街に入る。
カリマーの街の入り口でイベント発生。アリエノールとの会話イベント発生。
王立魔法学院の攻撃魔法棟3Fで、アモスを仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
カリマーの街の宿屋で一泊するとストーリーが進む。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
シンディ(攻14守7騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×5、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×3。
勝利条件はシンディの部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
クリティカル能力を有するシンディを倒せば勝利となる。
安全に行くなら魔法部隊が距離を取って攻撃するか、紋章攻撃でダメージを与えて行こう。

Chapter10

カリマー～ハルモニア軍拠点跡地

朝になったら宿屋を出て、新市街の城に行き、最上階にいるシャノンに会う。
会話イベント後、右奥の部屋に入ると、城に保管してあった『虹の原石』が無くなっている事が判明する。
再びシャノンに話かけると、ハルモニア軍拠点跡地に行く事になる。
ここまでストーリーを進めている状態で旧市街雑貨屋のジュニアスに『プリズムピース』を渡すと、1%の確率で『インディゴスペクトル』を入手出来る(1回のみ)。
カリマーの街を出て、北にあるハルモニア軍拠点跡地に入る。
入口にいる兵士に話かけると、道を開けてくれるので内部に入る。
『2』のシンダル遺跡同様、〇△□のプレートを同じ型のパネルにはめ込む仕掛けがある。
一番奥の部屋でアリサが登場。アリエノールが『虹の原石』を所有している事が判明する。
カリマーに戻り、城の最上階でシャノンに報告する。イベントを経て、自動的に城の入り口に移動する。
旧市街でアリエノールが登場。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
雪の降る街・カリマーを少しでも暖かい街に発展させる為に『虹の原石』が必要らしい(サンタの格好をしているのもその為？)。
イベントを経て、アリエノールと隠れんぼの勝負をする事になる。
アリエノールのいる場所はランダム。無事に彼女を見つけるとストーリーが進む。
アリエノールが『虹の原石』に魔法を掛け、効果を発動。長いイベント発生(ムービー有)。カリマーの空に虹のオーロラが出現する。
イベント後、アリエノールの手元から『虹の原石』が消滅する。彼女曰く、大雪原の何処かに墜ちたらしい。
アリエノールが去った後、大雪原に向かう。一軒家の3フロア手前の洞窟にいる女性に話かける。
更に1フロア南の温泉を調べた後、再び洞窟にいる女性に話かけると雪女と戦闘。
戦闘後、『虹の原石』を入手する。
カリマーに戻り、城の最上階にいるシャノンに『虹の原石』を渡す。
イベント後、城の客室に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

Chapter11
カリマー～聖キャラメンタワー

朝になったら、城の最上階にいるシャノンに話かける。
イベント後、シャノンがパーティーに加入(同行者)する。
旧市街の深緑色の煙突の家の女の子に話かけ、次の目的地がカリマーとゼンヴァハゴムを結ぶ城塞・聖キャラメンタワーになる。
家の外で、シャノンとの会話イベント発生。カリマーの街を出る。
聖キャラメンタワーは、カリマーの北西にある。入口の門番に話かけると、入城許可の証を持ってくる様に指示が出る。
一度、カリマーに戻る。街の入り口でシャノンから許可証の説明を受ける。
旧市街の修道院の暖炉を調べると、『王の魔晶石』を入手する。
旧市街の墓地右横を調べ、『木製の松明』を入手した後、新市街国立公園の焚火に近づくと『光を放つ松明』を入手する。
その後、旧市街墓地の南にある紫色の雪だるまに近づくと、雪だるまが溶け、『王女の魔晶石』を入手する。
新市街の西の端にある全体が赤い家に入り、中にいる紳士に話かけると『女王の魔晶石』を入手する。
『王の魔晶石』『女王の魔晶石』『王女の魔晶石』を入手した状態で聖キャラメンタワーの門番に話かけると、道を開けてくれる。
内部でシャノンとの会話イベント発生。最上階を目指す。
聖キャラメンタワーは地上15階構造。特に頭を使う仕掛けはないが、目に見えない落とし穴が非常に多い。一気に下まで落ちる事も頻繁にある。
最上階にいるアシュリーに近づくとストーリーが進む。大空の紋章と虹の紋章が同調するイベント発生(ムービー有)。
アシュリーとの会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリー、シャノンとの会話イベント発生。アシュリーが去った後、聖キャラメンタワーを出て、カリマーへ向かう。
カリマーの街に着くと、自動的に城の最上階に場面が移る。
イベントを経て、**シャノン**が宿星入りする。カリマーが反乱軍の拠点の1つとなる。
カリマーの街を出て、本拠地に向かうとストーリーが進む。イベント後、シャノンがパーティーから外れる。
大広間に向かい、シリサに話かけるとイベント発生。
主人公の部屋の前でシアンとの会話イベント発生。シアンが去ったら部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： エンゼルペガサス HP:15000 LV:60 耐性:風無効。火、雷、星半減。土弱点。
通常攻撃(単体)、切り裂き(全体風魔法、ダメージ160)、単体突き上げ(単体物理攻撃、攻撃力2倍、20%でパラライズ)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。単体突き上げは残りHPが10000以下になってから使用する。
HP、攻撃力が高い。技の値を上昇させる防具を身に着け、少しずつHPを削っていこう。
土魔法が効果的なので、直守を上昇させながら一気にHPを奪っても良い。

第六章

Chapter01

本拠地～エマホープ

朝になったら部屋を出る。扉の前でシアンとの会話イベント発生。シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かうとストーリーが進む。シリサが言うのはアシュリーに対抗する軍が完成しつつあるらしい。
一度エマホープに向かい、更なる兵力増強を狙う。『〇●(反乱軍の名称)軍の勝利の為なら』を選択する。
イベントを経て、ササがパーティーに加入する。本拠地を出てエマホープへ向かう。
カリマー新市街の屋根が青、煙突が紫の家で、**シニッカ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
ここまでストーリーが進んでいる状態でジグラ城塞の東にあるケットシーの村に入ると、村の中を進む事が可能。
更にカリル、キリル、クリル、ケリル、コリルがパーティーにいる状態で村長に話かけると、会話イベントを経て『オレンジスペクトル』を入手出来る。
ケットシーの村の村長の家の前で、**オリバー**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
エマホープに入ると、シアン、ササとの会話イベント発生。シリサの家に向かう事になる。
シリサの家の前でシェリルが登場。ササとシェリルの会話イベント発生。実は2人は母子だった。
ここで一度ササがパーティーから外れる。本拠地に戻り、シリサの部屋で彼女に話かける。
シリサからシェリルについて聞きだした後、シリサがパーティーに加入(同行者)する。
再びエマホープに行き、防具屋の中にいる青年に話かけた後、シャルトルーズ学院に向かう。
受付でササとシェリルが登場。イベントを経てササがパーティーに加入する。
もう一度本拠地に戻り、シャノンの部屋で彼女に話かけると『ゴールドID』を入手する。
再びエマホープに行き、シャルトルーズ学院5Fの学院長室に向かうとストーリーが進む。
シェリルは反乱軍の覚悟を再確認、エマホープが隠し持っていた兵力と息子ササを主人公に託す。
シェリルが去った後、ササとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
シャルトルーズ学院の外でシアンとの会話イベント発生。エマホープを出て本拠地に戻る。
本拠地でイベント発生。シアン、ササ、シリサが固定メンバーではなくなる。
主人公の部屋へ行き、ベッドを調べるとストーリーが進む。

Chapter02
本拠地～川縁の散歩道～皇族の別荘

朝になったら部屋を出て大広間に向かう。
サンスペル奪還の準備が整ったシリサに対し、『出陣の準備を』を選択すると、戦争イベント発生。
戦争後、大広間でイベント発生。ハルモニア軍の圧倒的な強さに成す術もなく敗北してしまう反乱軍。
大広間を出て本拠地の入り口に向かう。イベントを経て、再び大広間へ。
サミュエルから、南にあるデュナン国に協力を要請すれば何とかなるかも分からない旨を聞かされる。サミュエルがパーティーに加入する。
シリサとの会話後、ビクトール、フリックがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選ぶ。
本拠地を出て、ジルとピリカが暮らしている皇族の別荘に向かう。
ここまでストーリーが進んでいると、バルマンから更に南に行った河川に橋が架かっているので渡る。
街道ダンジョンの川縁の散歩道を通過して、南にある皇族の別荘に入る。
入り口でピリカが登場。少ししてジルも登場する。サミュエルとジルの会話イベント発生。
サミュエルの過去が判明。かつてはハイランド王国軍に在籍(第二軍軍団長。ハーンの前任)しており、ルカの護衛兼付き人だったらしい。
ビクトール、フリックもピリカの姿を見て懐かしむ。
再びサミュエルとジルの会話イベント後、ジルが主人公の『大空の紋章』を見て、何かを感じ取る。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
イベントを経て、ジルからこの別荘からデュナン国へ繋がる道がある事を聞かされる。
皇族の別荘の奥にある、デュナン国への道へ入る。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍。
アシュリー(攻82守80騎)、サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×5。
勝利条件は、11ターン経過する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
アシュリーは非常に強大な能力を有している。関わってはいけない。
他の部隊にも不必要に攻撃をしてはいけない。あくまで迎撃＆後退主体の戦争になる。

Chapter03
デュナン国への道～デュナン国(グリンヒル)

入り口でイベント発生。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
内部はグリンヒルの森の様な造りになっている。結構複雑。途中でサルサが登場する。サミュエルとの会話イベント発生。
途中でサルサが登場する。サミュエルとの会話イベント発生。サルサもハイランド出身の様だ。サルサが去ったら先に進む。
次のフロアで再びサミュエルとの会話イベント発生。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
出口の手前のフロアでアイヴィーが再登場。イベント後、パーティーに加入(同行者)する。
デュナン国への道を抜けて、グリンヒルへ入る。尚、グリンヒル以外の場所に行く事は出来ない。
ニナ、エミリア、フィッチャー、ハウザー等、『2』に登場した宿星キャラの何人かに会う事が可能。何故ホイがいるのかは謎だが。
市長テレーズはニューリーフ学院にいるらしいので向かう。学院があるフロアでサルサ再登場。他国からのスパイがいる事を告げる。
ニューリーフ学院の学院長室でテレーズに会う。他国からのスパイ潜伏騒ぎにより、無闇に兵を動かせないらしい。
一度、学院を出ると、ビクトール、フリックとの会話イベントが発生する。スパイを捕まえる事になる。
道具屋の主人に話かけた後、学院に入り、紋章師の右隣にいる男子学生に話かける。
抜け道の事を教えてもらったら学院1Fの隠し扉の前に立ち、イベントを経て裏手へ回る。
かつてテレーズが使用していた小屋に入るとストーリーが進む。スパイは南方のトラン共和国から脱走したカナンだった。
イベントを経て、カナンを捕縛して再びニューリーフ学院前の広場へ。
デュナン国の兵がカナンを連行するのを見届けた後、学院長室にいるテレーズの元へ向かう。
テレーズとサミュエルの会話。紆余曲折を経て、テレーズは反乱軍に力を貸す事を決める。
グリンヒルの入り口に向かうと、イベントを経て**アイヴィー**が宿星入りする。
グリンヒルを出て、皇族の別荘まで戻る。ジルとサミュエルの会話イベント発生。迷いはなくなった様子。
本拠地に戻ると、サミュエルがパーティーから外れる。ビクトール、フリック、アイヴィーが固定メンバーではなくなる。
主人公のベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： メタルグリフォン HP:11000 LV:61 耐性:水、雷無効。風半減。火弱点。
通常攻撃(単体、後衛も対象)、通常攻撃(全体、後衛も対象)、嵐の予感(全体風魔法、次のターンで受けたダメージを打ち返す)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
耐性が異なるだけで、攻撃方法はグリフォンと同じ。
攻撃力やHPはボスだけに高いので長期戦になる。

Chapter04
本拠地～ガンナーズパレス～カシュカ

朝、部屋を出るとシアンが待っていた。イベント後、シアンがパーティーに加入する。
大広間に行き、シリサに話かける。シアン曰く、彼女の最強の武器(ピストル)がガンナーズパレスに保管してあるらしい。
残りのパーティーメンバーを選択し、ガンナーズパレスに向かう。ガンナーズパレスの入り口で(背後から)サラ・バーストン登場。ボス戦。
ボス撃破後、選択肢が登場。どちらを選んでも問題無い。サラが去った後、中に入る。
最奥部の屋敷でクライブにサラが来ていた事、そして最強のガン『ケーニギン』を渡してほしい旨を報告する。
ケーニギンは修理が必要な程、損傷しているらしい。しかもハルモニアの技術を以ってしても修復不可能とか。『元・最強のガン』を入手する。
屋敷を出ると、シアンとの会話イベント発生。イベント後、アリエノールが登場。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
彼女が言うには最強のガンを元に戻す方法があるらしい。ガンナーズパレスを出る。
ガンナーズパレスからすぐ北にある封印の森に入る。森の奥でアリエノールがピラミッド型の結界を解除するイベントが発生する。
解除された結界の中には何処かで見た転送マシーンが。中に入ると、再び見知らぬ世界(エヴァープリズム)に飛ばされる。
カモミラースとは異なる大陸なので、ここから直接向かう事は不可能。南東に歩き、カシュカの街に入る。
街の中にも拘らずかなりユニークなトラップが多数施してある。頑張って中心部まで行こう。
街の中心部にあるストーンサークルの中に入るとストーリーが進み。長いイベント発生(ムービー有)。
不思議な力を受け、『元・最強のガン』が消滅。シアンの武器が『ケーニギン』に固定する。
カシュカを出て、封印の森に戻り、アリエノールに話かける。
ガンナーズパレスに行き、クライブに事の次第を報告する。イベント後、本拠地に戻る。
本拠地の入り口でシリサが登場。事の次第を報告する。シリサが去った後、イベント発生。シアンが固定メンバーではなくなる。
主人公の部屋の中に入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： サラ・バーストン HP:15000 LV:62 耐性:火、大空無効。風、雷、星、聖、闇、盾半減。水弱点。
通常攻撃(単体)、おどる火炎(全体火魔法、ダメージ260)、風前の灯火(単体火魔法、HPを1にする)、
真紅の瞳(全体無魔法、使用したターンのみ、サラ以外全員の魔法が暴発する)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
行動パターンは前回と同じ。風前の灯火→おどる火炎の悪質コンボも頻繁にあるので注意。
パーティーメンバーの誰かにルビー防具を身に着けて置かせた方が良いかも。

Chapter05
本拠地～王立魔法学院

主人公の部屋を出て、シリサの部屋に行き、彼女に話かける。
シリサの部屋を出た後、本拠地の入り口付近にいるサリアンナに近づくとストーリーが進む。
イベントを経て、王立魔法学院へ行く事になる(サリアンナはパーティーに加入しない)。
王立魔法学院の入り口でアリサが登場。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
少しして、アシュリー、シェフキ、ヴァーノン、シュバルツが登場する。反乱軍の戦力が強化した事を称賛するアシュリー。
しかし、お遊びは終りだと告げ、虹の紋章を発動させる。
次の瞬間、レックナートが登場する。アシュリーは彼女とも旧知の仲の様子。
アシュリー達が去り、彼女からある事実を知らされる。選択肢はどれを選んでも問題無い。レックナートが去った後、学院の中庭へ向かう。
王立魔法学院攻撃魔法棟4Fで、**サルメ**を仲間に出来る(一定の手順を踏む必要有)。
中庭でヴァーノン、シュバルツのどちらかに近づくとストーリーが進む。2人が去った後、学院本館に入る。
学院本館の入り口で再びアリサが登場。彼女と共に外に出た瞬間、イベント発生(ムービー有)。
イベント後、アリサが去り、学院の入り口に向かう。
学院入り口で再びアリサと会話。戦いが不可避である事を確認し、学院を出る。

Chapter06
エンサイン樹海～本拠地

学院を出た後、天候が大荒れするイベント発生(ムービー有)。
アシュリーが言うには真の紋章が近くに集まり過ぎるとたまに起こる現象で、一度発生したら数年は収まらないらしい。
アシュリーからエンサイン樹海の最奥部にある宝珠で鎮圧出来る事を聞き出し、樹海を目指す。
エンサイン樹海に入るとイベント発生。奥を目指す。出現モンスターは以前と変わらない。
キノコが沢山生い茂っているエリアでイベント発生。奥に進める様になる。
次のエリアで、エリオが登場する。戦闘を仕掛けてくるが次の瞬間、大空の紋章が発動。エリオが去った後、更に奥へ進む。
最奥部でイベント発生。ボス戦。ボス撃破後、イベント発生。『樹海の宝珠』を入手する。
エンサイン樹海を出た瞬間イベント発生(ムービー有)。天候が回復し、大空から虹が発生する。
エンサイン地方中央部のいずれかの街で一泊以上する。
本拠地近辺まで進むとストーリーが進む。
辺りが騒がしい。どうやら主人公がエンサイン樹海に向かってる隙をついてハルモニア正規軍が反乱軍に攻撃を仕掛けたらしい。
戦争イベント発生。戦争勝利後、本拠地の入り口でイベント発生。
ビクトールがヴァーノンとシュバルツを主人公の前に連れてくる。
会話イベントを経て、**ヴァーノン**、**シュバルツ**が宿星入りする。ヴァネッサ軍のほぼ半数が反乱軍に加入する。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： パンプキンマスター HP:12720 LV:63 耐性:水、風、土無効。聖、大空半減。火弱点。
通常攻撃(単体)、カボチャ爆弾(全体無魔法、ダメージ200)、毒泡(全体無魔法、ダメージ110、90%で毒状態にする)、
睡眠花(全体無魔法、80%で眠り状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。カボチャのお化け。
状態異常攻撃を2つ持っているが、どちらも全体攻撃かつ高確率発生。
流水の紋章を所持したキャラがいない場合、かなりの苦戦を強いられる。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
サベラ(攻13守15騎)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×3、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァーノン(攻13守7騎)、シュバルツ(攻8守12騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×4。
勝利条件はヴァーノン及びシュバルツの部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
主人公の部隊は本拠地を取り囲む敵兵の外側が初期配置となる。
サベラとサルサは極力無視。シュバルツは前線に配置しているが、ヴァーノンは後方なので長期戦になる。

Chapter07
本拠地～エディアール～ジェフリーズ

朝になり、部屋を出るとシアンが登場。会話イベントを経てシアンがパーティーに加入する。
大広間に行くとストーリーが進む。シアン、フリックとの会話イベントを経て、シルヴィア、ササがパーティーに加入する。
次の行先がエディアールである事をシアンに確認後、本拠地を出る。
ウィッタード庭園の中央で、**キッカ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
エディアールに着くと、ササが街を懐かしむイベントが発生。
イベント後、サベラが登場。ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、シェリルが登場。ササ、サベラ、シェリルの会話イベントを経て、サベラが兵を率いて去る。
自動的にシェリルの屋敷に移動する。圧倒的な戦闘力を有するアシュリーに対抗し得る『7色のスペクトル』について語り出す。
行方についてはアシュリーも分からないらしい。ただ、エディアールから南西にある見晴塔・ジェフリーズに手掛りがある事を聞き、屋敷を出る。
エディアールの入り口でシアン、ササとの会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
エディアールを出て南西にあるジェフリーズに入る。入口にいる兵士に話かけると、奥に進める様になる。
出現モンスターは強くないが、火を噴く石像、ミサイルを発射する石像、破壊すると爆発する像など、厄介な石像が多いのが特徴。
地上6階構成。3Fでシルヴィアとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
最上階に着くと、サルサが待っていた。シルヴィアとサルサの会話イベント。シルヴィアもハイランド出身。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。塔の罠が作動し、主人公達は落とし穴に落ちる。
辿りついた先は1F(入口からは直接来る事は出来ない)。暗号が描かれた7色の石版を発見。
シアン、シルヴィアとの会話イベントを経て、『7色の石版』を入手する。
自動的にエディアールのシェリルの屋敷に移動する。イベント後、屋敷を出る。
エディアールの入り口でササとの会話イベント発生。エディアールを出て、本拠地に戻る。
本拠地でイベント発生。シアン、シルヴィア、ササがパーティーから外れる。

ボス情報 ： サルサ HP:13400 LV:64 耐性:闇無効。火、風半減。聖弱点。
通常攻撃(単体)、回転斬り(前列物理攻撃)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ210)、
砂時計の憂鬱(4ターンの間、パーティーメンバーの1人を最初に仲間にした時のパラメータに戻す)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
行動パターンは前回と同じ。
ここまでストーリーが進むと、砂時計の憂鬱による弱体化はかなり危険。短期決戦で勝負をかけるべし。

Chapter08
本拠地～シェムハザ騎士団領～アルメリア

大広間に行き、シリサに事の次第を報告する。シリサからも主人公に報告があるらしい。
一行がエディアールに出向いてる間にアシュリーからの使いがやって来て『一度、アルメリアに来て欲しい』と告げたそうだ。
カルロ曰く、エンサイン地方西部と北部を結ぶアリアス城塞の門番には既に知らせたとの事。
『アルメリアに行こう』を選択すると、サリアンナ、ビクトール、フリック、アーロン、クリフがパーティーに加入する。
本拠地を出て、シェムハザ騎士団領へ向かう。
天の塔の入り口に向かうと、アビゲイルが現れる。会話イベントを経て、アビゲイルがパーティーに加入(同行者)する。
シェムハザ騎士団領を出て、北東にあるアリアス城塞へ向かう。
アビゲイルがパーティーに加入している状態で門番に話かけると、先に進める様になる。
北部側の入り口にいる門番に話かけると、自動的にアルメリアの入り口に移動する。
アリサが登場し、イベント発生。尚、このChapterが終了する迄アルメリアの外に出る事は出来ない。
シルキー学園の中庭でイベント発生、本館に入る。
本館5Fの大講堂に行くとストーリーが進む。中にはアシュリー、サベラ、エリオ、サルサ及び数人のハルモニア兵が待ち構えていた。
主人公達に、アシュリーは降伏を奨める。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベントを経て、ボス戦(VSアリサ、2ターンで終了)。
ボス戦後、イベント発生。降伏する積りが無いのなら、反乱軍を滅ぼす事をアシュリーは告げ、虹の紋章を発動させようとする。
アリエノールが登場。両者に割って入る。アシュリーとアリエノールの会話イベント発生。隙を見て、主人公達はその場を後にする。
本館1Fでエリオとサルサが登場。2択の選択肢が2回出るが、どの組み合わせでも問題無い。
中庭に出ると、イベント発生(ムービー有)。サンスペルの街全体を、虹色ドーム型のオーラが覆っている。
尋常ではない事態を前に、一度本拠地に戻る事を決める。アルメリアの入り口でイベント発生。自動的にシェムハザ騎士団領に移動する。
城門でイベント発生。アビゲイルがパーティーから外れる。アリアス城塞からアルメリアに行く事は出来なくなる。ビッキーの魔法でも不可能。
シェムハザ騎士団領を出て、本拠地に戻る。
本拠地の入り口でイベント発生。大広間に向かう。
大広間でシリサに近づくとストーリーが進む。イベントを経てサリアンナ、ビクトール、フリック、アーロン、クリフがパーティーから外れる。
大広間を出て主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

Chapter09
本拠地～王立魔法学院～エインセル大聖堂

朝になり、部屋を出ると、シリサが現れる。自分の部屋に来る様に伝え、その場を後にする。
シリサの部屋でイベント発生。部屋を出ると再びイベント発生。サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーに加入する。
シリサの進言で、王立魔法学院にいるサルバドールに会いに行く事になる。
本拠地を出て、王立魔法学院に向かう。
王立魔法学院の正門で会話イベント発生。学院内部に入る。
紋章棟5F中央の部屋にサルバドールがいるので話かける。選択肢で『お久しぶりです』を選ぶとストーリーが進む。
イベントを経て、サルバドールから暗号を入手する。
王立魔法学院を出て、エインセル大聖堂に向かう。
大聖堂の入り口で再び会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
ここまでストーリーが進んでいるなら、3Fと4Fを繋ぐ階段部屋の8個ある台座の灯りが1つ消えているので、『アースルージュ』を用いて灯す。
奥にあった壁の一部が消えて扉が出現する。扉の奥の部屋に、小型のロボットがいるが、更に奥の部屋に行こうとするた瞬間、阻まれる。
階段部屋に戻ると、会話イベント発生。エインセル大聖堂を出て、王立魔法学院へ向かう。
王立魔法学院の紋章棟5Fでサルバドールに話かける。イベントを経て『シスター衣装』×5及び『剣型のパネル』を入手する。
再びエインセル大聖堂に向かう。3Fの小型ロボットに話かけると、奥の部屋に進む事が可能になる。
進んだ先の部屋は侵入者チェックルーム(の様なもの)。下記がかかってる扉の前のコンピュータの右側の窪みに『剣型のパネル』をはめる。
すると、各ボタンに1～50迄のギリシャ文字が浮かび上がって来る。
『19』『10』『11』『7』『15』『20』の順に入力すると、扉の鍵が開き、奥に進める様になる。
3F最奥部は黒尽くめの部屋。中央にある巨大なスクリーンを調べるとストーリーが進む。
ハルモニア建国から現在までの歴史が主な内容。アロニア王国を打倒した9英雄の中に、ヒクサク、アシュリーの他に、アリエノール、シリサの名があった。
大聖堂の入り口で会話イベント発生。エインセル大聖堂を出て、本拠地に戻る。
本拠地の大広間でイベント発生。シリサから、500年近く前に自身が英雄ヒクサクが率いていた軍に所属していた事を告げられる。
同時に真の紋章の所持者である事も。
イベント後、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴが固定メンバーではなくなる。
画面が暗転し、大広間にシリサだけになったタイミングで、もう一度シリサに話かける。
『今はシリサを信じる』を選択するとストーリーが進む。
大広間を出て、主人公の部屋に入る。

Chapter10
本拠地～シルフスフィア～ショパール

朝になり、部屋を出ると、シアンが現れる。会話イベントを経て、シアンがパーティーに加入する。
本拠地の入り口に向かうと、スサナが現れる。自動的に大広間に移動する。
シリサとの会話イベント。ガストンが率いる騎士団が反乱軍に加わろうと決起したところにハルモニア軍がやってきて取り潰そうとしているらしい。
シルフスフィアにある騎士団の本拠地に向かう主人公達。**スサナ**が宿星入りする。
本拠地を出ようとすると、サミュエルがパーティーに加入する。スサナがパーティーに加入(同行者)する。
本拠地を出て、シルフスフィアに向かう。
シルフスフィア北西部にある駐屯地に入る。中にいる騎士達に話かけると、ガストンがハルモニア軍に連行された事が判明する。
シルフスフィアを出て、本拠地に戻る。本拠地入口でイベント発生。スサナがパーティーから外れる。
大広間に入り、シリサに話かける。イベントを経て、ショパールに向かう。
ショパールの入り口でシアンとの会話イベント発生。バーに行き、女性客に話かける。
アスページの裏山の情報を聞き、ショパールを後にする。
ショパールのすぐ北にあるアスページの裏山に入る。
入り口でイワマジロン×5＋いわまじろん と戦闘。戦闘後、サミュエルとの会話イベント発生。
あちこちに滝がある。この滝を利用して山の奥を目指す。
最奥部の洞窟に入り、しばらく進む。アシュリーが登場する。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリーが去る。
アスページの裏山を出て、本拠地に向かう。
本拠地の入り口でイベント発生。大広間に向かう。
大広間でイベント発生。シアン、サミュエルがパーティーから外れる。
画面が暗転したら、大広間を出る。

ボス情報 ： エスパーダ HP:15200 LV:65 耐性:星、闇無効。水半減。雷弱点。
通常攻撃(単体)、猛毒噛み付き(単体物理攻撃、75%で猛毒状態にする)、死の爪(単体物理攻撃、25%でアンバランス状態にする)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。攻撃力、素早さが高い。
猛毒状態になるとツラいが、幸い全てが単体攻撃。しかも威力が高い雷魔法が弱点。
死の爪対策が万全なら警戒する相手ではない。

Chapter11

本拠地～プロール～アルポ

大広間を出たところに、フリックが現れる。イベント後、ビクトールも登場。ビクトール、フリックがパーティーに加入する。
本拠地を出て、プロールに向かう。少し歩くと、会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
街の東にある病院に向かう。3F西端の病室の前にいる医者に話かける。
一度病院を出て、街の北西にある紅葉の木の下を調べると、『医学の心得・博士号』を入手する。
再び病院へ行き、2F中央階段にいる女性看護師に『医学の心得・博士号』を渡す。
病院を出ると、ガストンがやって来る。ハルモニア軍がシェムハザ騎士団領の近くまで来ている事が判明。
ガストンが去った後、ビクトール、フリックとの会話イベント発生。プロールを出て、アルポへ向かう。
アルポへ着くと、先に来ていたシリサが出迎える。
自動的に宿屋へ移る。どうやら明日にも戦争が勃発するらしい。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
シリサとのイベント後、宿屋に一泊する。
朝になり、シリサに話かける。『出陣だ！！』を選択すると、戦争イベント発生。
戦争勝利後、場面が自動的に本拠地入口に移る(シリサ達も本拠地に移動している)。
会話イベントを経て、**ガストン**が宿星入りする。
ビクトール、フリックとの会話イベント発生。ビクトール、フリックがパーティーから外れる。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、ガストン騎士団。
エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×4、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×6、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
ガストン(攻17守4騎)、ガストン騎士団兵(攻11守6騎)×3、ガストン騎士団兵(攻10守6騎弓)。
勝利条件は、18ターン経過 OR シェフキの部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
5ターン経過でガストン騎士団(ガストン及び騎士団兵の部隊)が反乱軍側に寝返る。それまでシェフキの部隊は無敵。
敵の数がかなり多いので挟み撃ちに遭わない様に注意。

Chapter12
本拠地～エルプチ

朝になったら、大広間に向かう。
大広間で、シリサかガストンに話かける。反乱軍の情報がハルモニア軍側に筒抜けになっているらしい。
しかも、シリサがヒクサクのかつての仲間だと判明してから。兵の間でもシリサに対する不信感が積っているとか。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
シリサは反論せずに、この件が解決するまでサビーネに自分が持っていた権限を譲る事だけ伝え、大広間を後にする。
イベント後、ガストンがパーティーに加入する。大広間を出る。
シリサがおり、会話イベント発生。シリサがパーティーに加入(同行者)する。
ステビアから東側別館の話を聞く。本拠地東側の別館に入る。
ここまでストーリーが進んでいると、見張りの兵士の奥に下り階段が出現している。
兵士に話かけると、道を開けるので、階段を下りる。
東側別館地下。エインセル大聖堂3F最奥部と似た造り。あちこちに穴が開いており、先に進む事が出来ない。
一度、東側別館を出ると、シリサとの会話イベントが発生。エルプチにいる腕の良い修理屋に修理を頼む事になる。
本拠地を出て、エルプチに向かう。エルプチの入り口でガストンとの会話イベント発生。
交易商の南にある家に入る。修理屋の親方に話かける。修理道具を持ってくる様に頼まれるので、一度家を出る。
雑貨屋に入り、主人に話かけると、『修理道具』を入手する。修理屋の家に入り、親方に『修理道具』を渡す。
エルプチを出て、本拠地に戻る。
東側別館地下に入ると、親方がおり、このフロアの修理が終った事を聞く。親方が去った後、先に進める様になる。
この地下室はランダムエンカウントはせず、シンボルエンカウントである。全6フロアで、最後のフロア以外は各所に穴が開いている。
2～5フロア目は、モンスターを全滅させてからエルプチに行き、修理屋の親方に1000ポッチを払って修理を依頼する……を繰り返す。
最後のフロアに着くと、サベラが登場し、彼女の口から真相を告げられる。
ハルモニア軍が奇襲を仕掛けた際(Chapter06)にこの地下室に大型の発信機を取り付け、
エインセル大聖堂の巨大スクリーンを開いた時(Chapter09)に、東側別館地下の機会が発動したらしい。
反乱軍の情報を入手し、不信感を増幅させ、かつての仲間のシリサを引き抜く策だった。
シリサとサベラの会話イベント発生。サベラが去った後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。発信機を含む地下室の機会をすべて破壊。以後、東側別館地下に入る事は不可能になる。
自動的に本拠地大広間に移動する(シリサとガストンはパーティーから外れる)。
反乱軍の、シリサに対する不信感は無くなった様子。主人公に礼を言うシリサ。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
大広間を出て、主人公の部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： プロヴィデンス HP:16200 LV:66 耐性:大空、闇無効。
通常攻撃(単体)、ビーム(単体闇魔法、ダメージ100)、ミサイル(全体物理攻撃)、
放射能(全体無魔法、ダメージ230、10%でパラライズ状態にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。
放射能が危険極まりない。HPが高く、弱点もないので戦闘も長くなる。
流水の紋章は必須。放射能で全員同時にパラライズ状態になる事が無く、20ターンに一度程度の使用頻度なのが救いだが、決して気を抜かない様に。

第七章

Chapter01

本拠地～エマニュエーラ～風の贈物

主人公が眠っている最中に、レックナートが再登場。闘いが終わりに近づいている事を告げ、立ち去る。
朝になったら、大広間に向かう。サミュエルから、ハルモニア軍が全兵力をエンサイン地方北部に集結させ、反撃に出る事を聞かされる。
ハルモニアでも有名な傭兵騎士団を率いているシャミールを仲間にすべく、エマニュエーラに行く事になる。
イベントを経て、シアン、シエラがパーティーに加入する。本拠地を出て、エマニュエーラへ向かう。
ジュオーカスのバーで、**ジェシカ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
エマニュエーラの入り口で、シャミールが登場する。
シエラとシャミールの会話イベントの後、**シャミール**が宿星入りする。そのままシャミールがパーティーに加入する。
コロシアムでイベント発生。今迄開かなかった扉が開き、奥へ進める様になる。
コロシアムの奥のダンジョンを道なりに進む。途中、シエラ、シャミールとの会話イベントが一回ずつ発生する。
最奥部でイベント発生。『時空のオーブ』を入手する。コロシアムを出る。
街の入り口でイベント発生。エマニュエーラを出る。
エマニュエーラから北東にある回廊、『風の贈物』に入る。
ここまでストーリーが進んでいると見張りの兵がいなくなるので、そのまま奥へ進む。
あちこちで吹き荒ぶ強風が特徴的。常に押し流される状態。
至るところにある『真の風の紋章』を模った像の向きを正しく変えないと先へは進めない。
最奥部の手前のフロアでイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シャミールがパーティーから外れる。最奥部へ向かう。
最奥部でイベント発生。転送マシーンを発見。中に入ると、再び見知らぬ世界(エヴァープリズム)に飛ばされる。

ボス情報 ： エンペラーエムブーサ HP:17000 LV:67 耐性:風無効。土弱点。
通常攻撃(単体)、羽飛ばし攻撃(全体物理攻撃、40%で沈黙状態にする)、雷撃球(単体雷魔法、ダメージ300)、
ハリケーン(全体風魔法、ダメージ200)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。ハリケーンの使用率が高い。
HP、素早さが高い半面、直守、魔守の値は低い。
羽飛ばし攻撃による沈黙も痛いので、紋章に頼らないメンバーで勝負しよう。

Chapter02
アイグナー～聖地シュローカ～風の贈物～本拠地

エヴァープリズム。カモミラースとは異なる大陸なので直接行けず、カシュカとは同大陸だが岩山に遮られているのでこちらにも行けない。
南下してアイグナーの街に入る。街の入り口でシエラとの会話イベント発生。
ラ〇ュタの様な街並み。北西の公園にいる女性に話かける。その後、南西にある大量の草が生えた石碑を調べるとストーリーが進む。
シアンとの会話イベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。
再び北西の公園へ行き、更に奥にある墓地に向かうとストーリーが進む。
イベントを経て、宿屋に行き、一泊する。夜、シアンとの会話イベント発生。結構長いので注意。
朝になったら再び石碑に向かう。イベント後、街を出る。
アイグナーから北西に向かう。向かった先の岩山の1つに入り口が開いているので中に入る。
岩山の洞窟。1フロアしかないが、全部でこの洞窟は8個あり、出現モンスターも強いので油断は禁物。
8個目の洞窟を抜け、少し西に進むと、聖地シュローカが見える。中に入る。
シュローカの入り口でイベント発生。最上階を目指す。
内部は、モンスターは出現しないが今迄のダンジョン以上に広い。宝箱にはシエラ専用の最強装備が幾つも在るので必ず入手しよう。
最上階に到着すると、アリエノールが登場する(ムービー有)。
この見知らぬ世界との関係を問い質そうとするも、答えては貰えない。
イベント後、アリエノールが主人公に『虹のピアス』を渡し、その場から去る。
シュローカの入り口でイベント発生。この段階から再び風の贈物に戻る迄、瞬きの手鏡は使用出来ないので注意。
聖地シュローカを出て、風の贈物へ戻る。
風の贈物の入り口でイベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。風の贈物を出て本拠地に戻る。
本拠地でイベント発生。シエラがパーティーから外れる。
大広間に行くとストーリーが進む。シリサ会話イベント後、シアンがパーティーから外れる。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： モリヤマ HP:6500 LV:60 耐性:雷無効。土弱点。
通常攻撃(単体)、きうきう攻撃(単体物理攻撃、攻撃力を75%に減少させる)の2種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、シルベスタ兵5体を引き連れてる。
実は周りのシルベスタ兵の方が強い。
モリヤマ自身は単体攻撃しか行わず、攻撃力も低いので後回しにしても構わない。

Chapter03
本拠地～カヴィアー修道院

朝になったら部屋を出る。
この時点で『レッドスペクトル』『グリーンスペクトル』『ブルースペクトル』を入手する事が可能。
『時空のオーブ』を所持し、更にビッキーがパーティーに加入している状態で瞬きの鏡を用い王立魔法学院へ移動しようとする。
すると25%の確率で見知らぬ場所(多数のブドウやメロンが実ってる森林の様な場所)へ到着する。最初の1回のみビッキーとの会話イベントが発生。
あちこちに落ちている果物類を駆使して先へ進もう。最奥部で柊の化身達との会話発生。『レッドスペクトル』を入手する。
アルコバールへ向かうと、西エリアに行く事が可能になる。
西エリアのアトラクションの1つ、『バトルモンスター』の初級を20ターン、中級を17ターン、上級を10ターン以内に制覇する。
その後、受付の男・ゼロノスに話しかけると、主人公VSゼロノスの一騎討ちが発生。勝利すると『グリーンスペクトル』を入手出来る。
ジーンをパーティーの加入してシーアースへ向かうとイベント発生。
グリゼルダに話しかけると、今迄開かなかった扉が開き、奥へ進める様になる。最奥部の中央の宝物を開けると『ブルースペクトル』を入手出来る。
本拠地の大広間に行くとストーリーが進む。サミュエルが言うには、遂にアシュリーが本格的な侵攻を開始した。
シェムハザ騎士団領が攻められようとしているらしい。シリサの進言通り、カヴィアー修道院へ向かう事になる。
ビクトール、フリック、カルロがパーティーに加入する。本拠地を出てカヴィアー修道院へ向かう。
カヴィアー修道院の入り口でアビゲイルが登場する。エンサイン地方西部はアシュリーの手に落ちた様だ。西部地方の街やダンジョンに行く事が不可能になる。
一度修道院を出ようとすると、シリサ達主要人物が合流する。
3Fで綿密なシミュレーションを行う主人公達。途中の選択肢はどちらを選んでも問題ない。
部屋を出るとシアンとの会話イベント発生。ビクトール、フリック、カルロがパーティーから外れる。
寝室に向かい、一泊する。夜、1F西側の部屋に行き、シアンに話しかける。会話イベント後、再び寝室に戻る。
朝になり、再び3Fへ行き、『いつでも大丈夫』を選択すると戦争イベント発生。
戦争後、自動的に本拠地大広間に移動する。再び反乱軍の大敗北。エンサイン地方の中央部の街やダンジョンに行く事も不可能になる。
シリサに話しかけ、今後の方針を確認後、大広間を出る。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍、シルベスタ軍。
アシュリー(攻82守80騎)、サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×8。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×5、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
ジァン(攻11守11騎)、ミッチェル(攻11守6魔)、アヤタ(攻8守9弓)、ボブモンド(攻12守5)。
勝利条件は、13ターン経過。敗北条件は、主人公の部隊が撃退される。
敵の部隊が圧倒的に多い。アシュリーもこの戦争には参加する為、交戦は厳禁。
主人公の部隊が撃退された瞬間ゲームオーバーなので極力下げておこう。

Chapter04
本拠地～サタナエル～皇族の別荘

睡眠中、主人公の枕元に再びレックナートが登場。選択肢はどちらを選んでも問題ない。いつもの様に言いたい事だけ言って立ち去る。
朝になり、部屋を出るとシアンが出迎える。会話後、シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かうとイベント発生。再び反乱軍が劣勢に立たされた。
この本拠地があるエンサイン地方東部を包囲する模様だ。『少し考えさせて』を選択し、大広間を出る。
階段部屋でビクトールとの会話イベント発生。本拠地を出て、サタナエルへ向かう。
サタナエルの入り口でイベント発生。各種施設のアイテムが一新している。
城の入り口でクレメンスが登場。パーティーに加入する。
城に向かい、サブリに会う。城の最上階でサブリとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題ない。
城の外でシアンとの会話イベント発生。街の入り口に向かう。
入り口で会話後、クレメンスが宿星入りする。クレメンスがパーティーから外れる。
本拠地の入り口でシルヴィアとのイベント発生。シルヴィアがパーティーに加入する。
大広間に入るとストーリーが進む。ハルモニア正規軍が遂にエンサイン地方東部に侵入したらしい。
そのまま戦争イベント発生。戦争後、本拠地を放棄してエンサイン地方南部へ避難する事になる。
本拠地入口に向かう途中でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘(2回ある)。
本拠地の入り口でアシュリーが登場する。イベントを経て、本拠地を後にする。
反乱軍が次々と南部へ逃げて来る(ムービー有)。イベント後、自動的に青光りの洞窟(西側)の入り口に移動する。
エンサイン地方東部の街やダンジョンに行く事も不可能になる。
エンサイン地方南部もイヴニングカーム、プリムボンド、青光りの洞窟、バルマン、カジェラーナ、川縁の散歩道、皇族の別荘以外の場所には行けなくなる。
シアン、シルヴィアが固定メンバーではなくなる。シリサの進言で皇族の別荘に向かう事になる。サミュエルがパーティーに加入する。
皇族の別荘に入ると、ジルが出迎える。サミュエルとジルの会話イベントが発生する。
しばらくの間、ここが仮の本拠地となる。各種施設を利用する事は不可能。
別荘で一泊した後、ピリカに話しかけ、その後ジルに話しかけるとストーリーが進む。
一行は再びデュナン国へ行く事になる。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
アシュリー(攻82守80騎)、サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×6。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×6、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、10ターン経過。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
勝てない戦争再び。8ターン目でクレメンスの部隊が加入するので、何とか持ち堪えよう。

Chapter05

デュナン国への道～デュナン国(グリンヒル)～キャロ

入り口でイベント発生。デュナン国への道を抜けて、グリンヒルへ入る。
グリンヒルの入り口でイベント発生。ニューリーフ学院に向かう。
学院入り口でエミリアに話しかけ、学院長室へ向かう。テレーズに近づくとストーリーが進む。
デュナン国の英雄(2主)について聞かされる。選択肢はどれを選んでも問題ない。
イベントを経て、英雄の故郷キャロの街に行く事になる。
学院前の広場でイベント発生。宿屋に行き、看板娘に話しかけ、再び広場へ向かう。
ニナに話しかけ、『それでも会いたい』を選択すると、キャロの街へ行ける(以後も同じ)。
キャロの街の入り口でサミュエルとの会話イベント発生。街の中を周る。
道具屋及び防具屋ではかなり質の良いものが揃ってる。持ち金に余裕があるなら買い揃えておこう。
街の人全員に話しかけた後、英雄が暮らしていた道場へ向かう。
ここからChapter05終了迄は『2』のクリアデータを引き継いでるか否かで展開が変わる。
引き継いでいない場合は、道場内に入り、壺を調べた後、道場を出ようとすると新同盟軍の正軍師だったシュウに遭遇する。
シュウから英雄の軌跡を聞き、主人公が反乱軍のリーダーとして成すべき事を見極めるイベントが発生。
シュウが去った後、キャロの街を出てグリンヒルに戻る。
グリンヒルの入り口でイベント発生。ニューリーフ学院に向かう。学院長室でテレーズに今後の方針を話す。
イベントを経て、反乱軍の兵力が増強する。ニューリーフ学院を出る。
グリンヒルを出て、皇族の別荘へ戻る。

クリアデータを引き継いでいる場合は、道場内に入り、壺を調べた後、裏に回りゲンカクの墓で手を合わせる。
道場を出ようとすると、2主、ジョウイ、ナナミに出会う。選択肢はどちらを選んでも問題ない。
自動的にジョウイがかつて暮らしていた屋敷に移動する。デュナン統一戦争時の事をナナミやジョウイから聞かされる。
一行が2主に成すべき事を聞こうとした瞬間、玄関をノックする音が。
主人公達が外に出てみると、そこには2主やジョウイとは顔馴染みの女性(ラウドの妹)がいた。
この戦いが始まる少し前に、目の手術は成功し少しずつではあるが視える様になって来たらしい。
しかし、兄のラウドが性質の悪いところから借金をしたらしく、取り立て地獄を味わっている様子。
女性から兄を救って欲しいと頼まれ、動き出す2主達。2主、ジョウイ、ナナミがパーティーに加入する。
キャロを出てグリンヒルに向かう。ニナとの会話イベント発生。あまり騒がない様に頼む2主達。
そのまま静かにグリンヒルを出る。皇族の別荘に着くと、イベント発生。
ピリカとジョウイの会話イベント後、ジルがやってくる。彼女達に事情を話す。取りあえず日も暮れたので別荘で一泊する事になる。
夜、ジョウイとジルの会話イベント発生。昔を懐かしむ2人。両者共、もう迷いは無い様だ。
朝になり、庭に出るとストーリーが進む。イベントを経てカジェラーナに向かう。
カジェラーナの入り口でイベント発生。中層部の鍛冶屋にいる女性客に話しかける。
中枢部の雑貨屋の主人に話しかけた後、再び中層部まで戻り、エヴェリーンの家の前に立つとストーリーが進む。
瀕死のラウドと、性質の悪いお兄さん方のイベントが発生。暗黒の騎士×2＋エビルメイジ×2と戦闘。
戦闘後、家の中からエヴェリーンが出てくる。彼女の家で事情を話す事に。長いイベントを経て、2主の輝く盾の紋章の効果でラウドが回復する。
家を出ると、2主達とラウドの会話イベント発生。自動的にキャロの街のジョウイの家へ移動する。
かなり心配していた妹を見て、少しだけラウドは改心する。2主達への借り(借金)を返す為に、キャロの街で新たな職を探す様子。
イベント後、自動的にグリンヒルの入り口へ。ニナ、フィッチャー、ハウザー、ホイがそれぞれ懐かしむイベント発生。
ニューリーフ学院へ行き、学院長室でテレーズに話しかけるとストーリーが進む。彼女も2主達を見て懐かしむ。
イベントを経て、主人公は反乱軍のリーダーとして成すべき事を見極める。反乱軍の兵力が増強する。
ニューリーフ学院を出ると、2主達はいつでも反乱軍に力を貸す事を告げてキャロに戻る。
以後、ジョウイの家でナナミに話しかけ、『はい』を選択すると、2主、ナナミ、ジョウイがパーティーに加入する。
但し、離脱も3人同時なので要注意。
尚、『2』に登場したキャラをパーティーに加入していると、キャラに依ってオリジナルの会話が発生する。
グリンヒルを出て、皇族の別荘へ戻る。
クリアデータの引き継ぎ有無は関係なしに、最後はピリカに話しかけた後にジルに話しかけて一泊する事になる。

Chapter06
皇族の別荘～本拠地～シビラ

朝になったら、再びジルに話かける。サミュエルがパーティーから外れるイベント発生。
その後、シリサに話かけると、彼女から本拠地奪還の作戦を聞かされる。
『シリサを信じる』を選択するとストーリーが進む。反乱軍の主要メンバーがシリサの作戦通りに行動するイベント発生。
シアンに話かけ、『あの城を取り戻そう』を選択する。フリックに話かけ、ササに話かける。
その後、奥にいるシリサに話かけ、『いつでもOK』を選択すると戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。本拠地奪還成功。自動的に本拠地に移動する。エンサイン地方南部及び東部の全ての場所に再び行ける様になる。
本拠地大広間にいるシリサに話かけるとストーリーが進む。
エンサイン地方東部と中央部の境目にある神殿跡地に潜伏しているシルベルタ軍を壊滅させる様だ。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
サミュエルがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選んだ後、本拠地を出る。
アンバリ坑道の更に西にある神殿跡地に入る。入口でイベント発生。奥にシビラ神殿が完成した事を知る。
ジァンが登場。サミュエルとジァンの会話イベント発生。シルベスタ兵×4と戦闘。
戦闘後、ジァンがシビラ神殿に入る。主人公達も内部に入る。
シビラ神殿は地上5階構造。螺旋階段が多く、迷路の様な仕組みになっている。
2Fの階段部屋でシルベスタ兵×4と戦闘。3Fでサミュエルの会話イベント発生。ジァンとの因縁について。
3Fの東の奥の部屋で鍵を入手する。3Fの階段部屋でシルベスタ兵×5と戦闘。
4Fの階段部屋で鍵を使用して5Fへ。5Fの2つ目の部屋でシルベスタ兵×6と戦闘。
5Fの3つ目の部屋でミッチェル、アヤタ、ボブモンド、モリヤマが登場する。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベントを経てミッチェル、アヤタ、ボブモンド、モリヤマが死亡する。奥の部屋に入る。
5F最奥部でジァンが再び登場。サミュエルとの会話イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベントを経てジァンが死亡する。サミュエルの悲痛な表情。シルベスタ軍が壊滅する。自動的に本拠地入口に移動する。
本拠地の入り口でイベント発生。サミュエルがパーティーから外れる。
主人公の部屋に行き、ベッドを調べるとストーリーが進む。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍、シルベスタ軍。
アリサ(攻15守15騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×6、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
ジァン(攻11守11騎)、モリヤマ(攻9守8騎)、ミッチェル(攻11守6魔)、アヤタ(攻8守9弓)、ボブモンド(攻12守5)。
勝利条件は、ジァンの部隊を撃退する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
4ターン目にビクトールの部隊が、5ターン目にカルロの部隊が、6ターン目にサミュエルの部隊が登場。
6ターン目迄、アリサ及びジァンの部隊は無敵。
アリサが頻繁に動く為、避けながらジァンを倒そう。難易度は高くない。

ボス情報1A ： ボブモンド HP:7000 LV:68 耐性:雷無効。風弱点。
ボス情報1B ： ミッチェル HP:7000 LV:68 耐性:火無効。水弱点。
ボス情報1C ： アヤタ HP:7000 LV:68 耐性:水無効。星半減。火弱点。
ボス情報1D ： モリヤマ HP:7000 LV:68 耐性:雷無効。土弱点。
4人同時に登場。生き残ってる人数に依って攻撃方法、回数が変わる。
全員生き残ってる場合は4人の協力攻撃(全体物理攻撃)を1ターンに1回行動で必ず実行する。
生き残ってる人数が2～3人の場合は、それぞれが通常攻撃を1回行動で実行。
1人になると、1ターンに2回行動になり、各々が使用していた特殊攻撃も扱う様になる。
協力攻撃が意外に強いので、最初の1人は集中攻撃で撃破。
1人倒したら、全体攻撃に切り替える。

ボス情報2 ： ジァン HP:9000 LV:68 耐性:聖無効。
通常攻撃(単体)、竜巻(全体無魔法、毎ターン全体にダメージ25)の2種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。戦闘開始直後から、シルベスタ兵2体を引き連れてる。
最初のターンに竜巻を使用。その後は通常攻撃のみ。
ジァンを倒す迄、毎ターンダメージを受けるので、定期的にHPを回復。攻撃力もHPも低いので、すぐに倒せる相手だ。

Chapter07
本拠地～カリマー～王立魔法学院～聖地シュローカ～マノロ

シビラ神殿攻略から一週間後。部屋を出るとシアンとの会話イベント発生。シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かうとストーリーが進む。この一週間でハルモニア正規軍との幾多にも及ぶ小競り合いの結果、カリマーは何とか解放出来たらしい。
カリマーに主戦力を終結させ、エンサイン地方西部を一気に取り戻す作戦をとる事になる。
加入メンバーを選んだ後、本拠地を出てカリマーに向かう。
スタードアでイベント発生。そのまま北へ抜ける。
カリマーの入り口でアビゲイルが登場。イベントを経て、アビゲイルがパーティーに加入(同行者)する。
旧市街の雑貨屋に入り、ジュニアスと会話をする。
新市街国立公園で、焚火をしている子供に話かけた後、城へ向かう。
城の最上階でイベント発生。**アビゲイル**が宿星入りする。
城の入り口でイベント発生。シリサ達主要メンバーがやって来る。アビゲイルがパーティーから外れる。
再び城の最上階へ向かう。イベントを経て、西部地方を再び解放させる。『準備万端』を選択すると戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生。エンサイン地方西部の全ての場所に再び行ける様になる。自動的に王立魔法学院の入り口に移動する。
シリサから、中央部の解放策についてはこちらで考える旨を聞く。イベント後、シリサが去る。
カリマーに移動した主要メンバー含め、パーティーメンバー以外は本拠地に戻る。アビゲイルがパーティーに加入する。
王立魔法学院を出て、風の贈物に向かう。
風の贈物の最奥部の1つ手前のフロアで、アシュリー、サベラ、エリオ、サラ・バーストン、サルサ、アリサが登場。
長いイベントを経て、主人公達は最奥部から転送マシーンを用い、再び見知らぬ世界(エヴァープリズム)に飛ぶ。
聖地シュローカへ行く。最上階でイベント発生。大空の紋章の導き。自動的にマノロの街に移動する。
街の入り口でイベント発生。中央広場へ向かう。大きな湖が真ん中にあり、取り囲う様に街が栄えている。ハルモニア以上に文明が発達している。
中央広場でイベント発生。真の27の紋章の、そして大空の紋章の秘密が明らかになる(説明で10分強かかるので注意)。
アビゲイルとの会話イベント後、マノロを出る。
瞬きの手鏡を使用して本拠地に戻る(マノロからはこれ以外の方法では元の世界に戻る事が出来ない)。
本拠地の入り口に向かうと、シアン、アビゲイルがパーティーから外れる。
大広間に向かい、シリサに話かける。
イベント後、大広間を出て、主人公の部屋に入る。

戦争EV

敵は、ハルモニア正規軍、ヴァネッサ軍。
サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、アリサ(攻15守15騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×2。
シェフキ(攻10守10騎)、ヴァネッサ軍(攻8守8騎)×3、ヴァネッサ軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、アリサの部隊を撃退する OR 味方の部隊が王立魔法学院に到着する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
アリサは相変わらず強い。まともに闘うとまず返り討ちに遭う。
王立魔法学院までの道のりは長いが、こちらを目指した方が確実なので、「はげます」を駆使して短期決着を図ろう。

Chapter08

本拠地～アラミス～南部中央部間の各陣地

朝になったら、再び大広間に向かう。
アブナーから、シリサが主人公に部屋に来るように言ってた事を聞かされる。大広間を出て、シリサの部屋へ向かう。
シリサに話かけるとストーリーが進む。イベントを経てシリサがパーティーに加入(同行者)する。
もう一度、大広間に向かう。イベント後、本拠地を出てアラミスへ向かう。
アラミスの入り口でシリサとの会話イベント発生。アンリの家に向かう。
東西南北から中央部へ続く新たな拠点の内、南部の拠点を墜とす事に決定。『出撃準備を！！』を選択する。
ハルモニア正規軍が守りを固めた旨を聞いた後、新拠点攻略作戦を決行する。
まず第一陣地を落とす。回復アイテムなどを持って回復しつつ遠距離攻撃キャラで敵の背後から攻撃していくのが良い。
続いて第二陣地も落とす。第二陣地が防御状態になったら一度アラミスに戻る。
二陣地が落ちるとすぐに第四陣地から敵がやって来る。アラミスへ近づかれない様に全力で阻止すべし。
そのうちエキドナなども出撃して来るが、それまでなんとか歩兵は抑えよう。
その後、船でカジェラーナへ向おう。カジェラーナから飛行型魔導アーマーが出現する。
第二陣地が攻撃されるのでミサイルを回避しつつダメージを与えよう。すると今度は第一陣地へ行くので追う事になる。
さらに本拠地まで行くので追って撃退。すると第一陣地と第二陣地の指揮権を獲得する。
アラミス、第一陣地、第二陣地がアーマーへ攻撃を仕掛ければ最終拠点の防護壁を破壊出来る。再びカジェラーナへ向かう。
最終拠点を攻める前に残っている第五陣地を制圧しよう。
全ての拠点から一斉に最終拠点へ攻撃。イベント発生(ムービー有)。
イベント後、エンサイン地方中央部を解放。Chapter03戦争イベント前に行けた全ての場所に再び行ける様になる。
アラミスに戻り、アンリに報告。イベントを経て、シリサがパーティーから外れる。
アラミスを出て、シルフスフィアへ向かう。

Chapter09
シルフスフィア～エインセル大聖堂～カタコンベ

シルフスフィアの入り口でイベント発生。
銀の泉に向かうとストーリーが進む。泉の周りを調べ、『大聖堂の鐘』を入手する。
キャサリンの屋敷に入り、彼女の部屋に入る。イベントを経て、エインセル大聖堂に向かう事になる。
キーファーがパーティーに加入している状態で、シマロンのカード場で、**シグネ**を仲間に出来る(城レベル3以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
エインセル大聖堂の入り口でイベント発生。一度、本拠地に戻る。
本拠地の大広間でイベント発生。加入するメンバーを選択後、本拠地を出て再びエインセル大聖堂に向かう。
大聖堂地下1Fの、『教皇の鍵』があったフロアでイベント発生。カタコンベへ繋がる下り階段が出現する。階段を下りる。
カタコンベ。地下2F～地下6Fで構成。出現モンスターがかなり強い。
最初のフロアは特に問題無い。2番目のフロアは、階段が多数あり、迷路の様になっている。
途中で階段が切断している箇所があるので、隠し部屋から下へ降りる必要がある。最後の西階段から北門へ入る。
北門の出口でヴァネッサ兵×4と戦闘。戦闘後、イベント発生。奥の中枢部に入る。
中枢部のサンプル保管室で兵士に話かける。ボタン同時押しで研究室の扉が開くので中に入る。
研究室でヴァネッサ兵×2と戦闘。ホースを使用して下に降りると若干近道が出来る。
動力室の東端にある制御システムを調べると、防御システムを解除出来る(解除には2分近く掛かる)。正面階段から奇跡の間へ入る。
奇跡の間の中央で『大聖堂の鐘』を使用すると、奥の壁に扉が出現する。
ひたすら階段を上がり、最奥部へ入る。手前で会話イベント発生。
最奥部にいるシェフキに話かけるとストーリーが進む。イベントを経て、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリー登場。イベント後、自動的にエインセル大聖堂の入り口に移動する。
シェフキとの会話イベント発生。ヴァネッサ軍が全面的に反乱軍に加わる事になる(シェフキは武者修行の為、参加しない)。
エインセル大聖堂を出て、本拠地に向かう。
本拠地入口でサリアンナとの会話イベント発生。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： シェフキ HP:10000 LV:69 耐性:大空無効。火、水、風、雷、土半減。
通常攻撃(単体)、炎の杖(全体火魔法、ダメージ210)、氷の杖(1ターン経過 OR 出現する氷柱を3回攻撃するまで無敵)、風の杖(単体無魔法、2ターン戦線離脱)、
砂の杖(単体無魔法、10%(土魔法の相性がA、または残りHPが401以上の者は0%)で戦闘不能状態にする)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。1回は必ず通常攻撃を行う。風の杖はこちらの戦闘可能メンバーが3人以下の場合は使用しない。
各種杖を駆使して挑んで来る。HPは低いが氷の杖を多用するので戦闘が長くなる。
火封じの紋章を装備してあるなら負ける事はまず無いが、砂の杖対策に身代わり地蔵を幾つか用意しておこう。

Chapter10
本拠地～王立魔法学院～カリマー
朝になり、部屋を出るとシアンが出迎える。会話イベント後、シアンがパーティーに加入する。
大広間で、シュバルツ、ヴァーノン、シリサの順に話かける。
大広間を出ようとするとシリサに呼び止められる。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
本拠地入口でシアンとの会話イベント発生。直後、シルヴィアが現れ、彼女との会話イベントが発生。シルヴィアがパーティーに加入する。
本拠地を出て王立魔法学院に向かう。
王立魔法学院の入り口でイベント発生。アリサが登場。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
会話イベントを経てアリサがパーティーに加入(同行者)する。アリサが加入中は王立魔法学院の外には行けない。
学院本館4F演習室に入る。アリサが主人公の真意を確かめるイベントが発生する(ムービー有)。
イベント後、本館を出て学生寮へ向かう。学生寮の入り口でサイマが登場する。イベントを経てサイマがパーティーに加入する。
バラクータ遺跡に入る。ここまでストーリーが進んでいるなら、最奥部手前のフロアの色が異なる石畳が1つ発生するので、上に立つ。
イベント後、石畳に上り階段が出来るので、そのまま上がる。再びイベント発生。
上のフロアの遺跡の奥を目指す事になる。入り組んではいるが複雑ではない。途中でシルヴィアとの会話イベント発生。
最奥部で、エインセルが登場。イベントを経て、自動的に学生寮に移る。
学生寮を出ると、サイマ、アリサとの会話イベント発生。アリサがパーティーから外れる。
再びサイマとの会話イベント発生。王立魔法学院を出てカリマーに向かう事になる。
カリマーの入り口でイベント発生。シルヴィアが固定メンバーではなくなる。
新市街の赤紫色の煙突の家にいる女性に話かけると、『吸血鬼の格好をした女の子が(歴史図書館に)逢いに来ている』旨を聞かされる。
新市街西部の歴史図書館の2Fの館長に話かけると、その女の子は少し前に帰った事を聞かされる。
新市街の奥にある城の手前でイベント発生。そのまま城で一泊する。
朝になったら城を出る。城の入り口でアリエノール(吸血鬼の格好をした女の子)が現れる。
何故かサイマと口論になり、そのまま料理対決のミニゲーム(詳細は『2』を参照)が発生。アリエノールはびっくり料理しか出さないのでまず勝てる。
勝敗に関わらず、アリエノールは機嫌を良くして去ってしまう。イベント後、**サイマ**が宿星入りする。
カリマーを出て、本拠地に戻る。
本拠地の入り口でイベント発生。シアン、サイマがパーティーから外れる。
以後、アスラが仲間になってる場合、サイマかアスラのどちらかに話かけると、2人の料理対決のミニゲームを実行出来る。
少し歩くと、サリアンナからシリサが呼んでる旨を聞くので、大広間に向かう。

Chapter11
本拠地～王立魔法学院

大広間に行くとストーリーが進む。
シリサが言うには中央部へ続く新たな拠点の内、残った東西北部の拠点を制圧し、正規軍を一気に畳掛ける作戦を決行する様だ。
主人公達は新拠点を管轄している、王立魔法学院の東に聳え立つ塔・エイソスを墜とす事になる。
大広間を出て、主人公の部屋に入ろうとすると、シリサに呼び止められる。会話イベント後、部屋に入る。
夜になったら、部屋を出る。サミュエルの部屋に行き、会話をする。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
酒場でフリックと会話後、医務室の前にいるビクトールに話かける。再び酒場でフリックと会話する。
剣術指南がある部屋でゲオルグと会話。『勝てるかどうか分からない』を選択すると、フェリドとの昔話が聞ける。
本拠地1Fに戻ると、シアンがやってくる。少し長いイベント発生。シアンが去った後、シリサの部屋に向かう。
シリサの部屋で、彼女に話かける。アロニア王国時代の話が聞ける。会話後、部屋を出る。
主人公の部屋に向かう途中でシルヴィアに会う。選択肢はどれを選んでも問題無い。シルヴィアが去った後、部屋に入るとストーリーが進む。
眠っている最中にレックナートが登場。最後の闘いが近い事を告げ、去ってゆく。主人公は、そのまま眠る。
朝になったら再び大広間に向かう。シリサに話かけ『行こう、みんな！！』を選択する。
自動的に王立魔法学院入り口に移動する。イベントを経て、シアン、サリアンナ、シルヴィア、サミュエル、ササがパーティーに加入する。
他の主力メンバーは、各地の新拠点を潰す為、別行動となる。
王立魔法学院の中庭でイベント発生。ハルモニアの森の若木があった手前のフロアの兵士に話かけた後、召喚魔法棟へ向かう。
ここまでストーリーが進んでいるなら、召喚魔法棟の鍵が開いているので中に入る。
6F東端にいる騎士に話かけると、道を開けるので扉から外に出る。
学院と、エイソスを繋ぐ橋。こちらは最初から完成しているのでそのままエイソス内部に入る。
エイソスの中に入ると、イベント発生。ボス戦。
ボス撃破後、1F迄落ちてしまう。最上階(13F)を目指す事になる。
次のボスを倒すまで、外に出る事は出来ない。また、ボスを倒すと最初のフロア以外の場所に行く事が出来なくなるので、宝箱は全て開ける様に。
モンスターとはエンカウントしない。サンアルシデとは対照的に内部には職員が多数いる。
内部には『Eクラスキー』『Dクラスキー』『Cクラスキー』『Bクラスキー』『Aクラスキー』が1つずつ存在する。
それぞれ『2F迄進入可能』『5F迄進入可能』『6F迄進入可能』『9F迄進入可能』『12F迄進入可能』の効果を持つ。頑張って探し出そう。
1Fの赤いもさもさの右横にいる女性職員に話かけると『Eクラスキー』を入手出来る。2Fへ向かう。
2Fは図書館になっており、ハルモニア神聖国や王立魔法学院の歴史などが分かる。分類が間違ってる本が3つあるので正しい場所に戻す。
受付の男性に話かけると、『Dクラスキー』を入手出来る。3Fへ向かう。南西の端にいる男性騎士に話かける。
5Fに上がり、中央にいる女性騎士に話かけた後、3Fに戻り再び男性騎士に話かける。
再び5Fに戻り、北にある棚をこじ開ける。奥に部屋があるので進む。中はホース条の迷路。奥に辿り着くと、宝箱があるので開ける。『Cクラスキー』を入手出来る。
再びフロアに戻り、女性騎士に話かける。6Fに進む。隈なく調べても何も見つからない事を確認した後、4Fへ向かう。
4F中央部の自販機を調べると、25%の確率で1回だけ『Bクラスキー』を入手出来る。一気に9Fに向かう。
紳士風の中年男に話かけ、1F～8Fにいる彼の弟妹を1Fから1人ずつ彼のところに連れて来る。全員正解なら『Aクラスキー』を入手出来る。
12Fでイベント発生。最上階へ向かう。

最上階に着くと、待っていたのはアリサだった。長目の会話イベント発生。2回発生する選択肢は何を選んでも問題無い。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生(途中からムービー有)。中々感慨深い。
自動的に本拠地の医務室に移動する。アリサが目を覚ます。各地の拠点も制圧完了した模様。
再び長目のイベントが発生。アリサが宿星入りする。
本拠地の入り口に行くとストーリーが進む。シアン、サリアンナ、シルヴィア、サミュエル、ササが固定メンバーではなくなる。
このイベント以降、仲間が101人(宿星以外は除外)以上いる状態で、一度本拠地を出て再び入ると、城レベルが4になる。
主人公の部屋に入るとストーリーが進む。

ボス情報1 ： コールドデーモン HP:17000 LV:70 耐性:水無効。風半減。
通常攻撃(単体)、フリーズハンター(横列水魔法、ダメージ215)、コールドスリープ(全体水魔法、ダメージ130、40%で眠り状態にする)、
デーモンタックル(単体物理攻撃、HPを現在の50%にする)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに2回行動。1回は必ず通常攻撃を行う。
攻撃力が高いので、コールドスリープが危険。回復アイテムよりも、眠り状態を防止する防具が必要。
弱点が無く、HPも高いので勝てない様ならLVアップしてから挑戦しよう。

ボス情報2 ： アリサ HP:18000 LV:70 耐性:闇無効。火、水、風、雷、土、星半減。
通常攻撃(単体)、大爆発(全体火魔法、ダメージ500)、悪魔の吐息(全体無魔法、ダメージ145、100%で猛毒状態にする)、
漆黒の霧(全体無魔法、100%でバケツ毒状態にする)、終焉の炎(単体無魔法、15%(火魔法の相性がAの者は0%)で戦闘不能状態にする)、
永遠の闇(全体闇魔法、ダメージ400、100%で険悪状態にする)の6種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。1回は必ず通常攻撃を行う。BGMが神掛ってる。
今迄のボスとは比べ物にならない程強い。コールドデーモンと互角に闘っている様ではまず勝てない。
幸い、漆黒の霧や終焉の炎の使用率が高いが、炎や闇を軽減出来る防具や状態異常を防止出来るアイテムの用意は必須。
殆どの魔法攻撃を軽減してしまうので、物理攻撃主体で攻めた方が良い。

第八章

Chapter01

本拠地～ルドデロン～シルフスフィア～エディアール～ゼンヴァ・ハゴム

朝になったら大広間に向かう。
シリサに近づくとストーリーが進む。アシュリーが率いるハルモニア軍は遂にエンサイン地方北部のみとなった。
各都市の領主達にハルモニア正規軍を打ち破る事を報告しに行く事になる。
イベント後、シアンがパーティーに加入する。本拠地を出る。
イネスがパーティーに加入している状態で、アイスバーグの北東の河川敷で、**セルジ**を仲間に出来る(城レベル3以上必要)。
エキザカムのパキス＝ルテア1F祭壇で、**ヴァンサン・ド・ブール**を仲間に出来る(城レベル4以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
ゼンヴァ・ハゴムのファプシス山脈の山頂で、**サルバドール**を仲間に出来る(城レベル4以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
エインセル大聖堂の最上階で、**ペシュメルガ**を仲間に出来る(城レベル4以上必要)。
カヴィア一修道院2Fの祭壇で、**イグナツィオ**を仲間に出来る(城レベル4以上 かつ 一定の手順を踏む必要有)。
宿星が108人全て仲間になった状態で、一度本拠地を出て再び入ると、城レベルがMAXになる。
ルドデロンに行き、ヴェルストの屋敷に向かう。屋敷の中でヴェルストに話かける。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
屋敷を出て、街の中心部まで行くとシアンとの会話イベントが発生。ルドデロンを出て、シルフスフィアへ向かう。
シルフスフィアの入り口でイベント発生。足の速い少年に『アースルージュ』を盗まれる。少年を追ってキャサリンの屋敷へ向かう。
キャサリンの屋敷に入り、彼女の部屋へ向かうとストーリーが進む。イベントを経て屋敷を出る。
街の西中央部にある広場でイベント発生。少年曰く、広場で開催されるマラソンで自分に勝ったら(優勝したら)『アースルージュ』を返すらしい。
『その勝負、乗った！！』を選択すると、広場全体をコースとした徒競走のミニゲームが開始する。
優勝出来なかった場合は、再度少年に話かけるとミニゲームが開始される。
優勝したら、少年に話かける。イベントを経て、『アースルージュ』を返してくれる。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
このイベント後、足の速い少年に話かけると同じミニゲームが出来る。
シルフスフィアを出て、エディアールへ向かう。
ササがパーティーにいない状態で、領主に屋敷の入り口に近づくと、シェリルが登場する。
イベント後、エディアールを出て、ゼンヴァ・ハゴムへ向かう。
ゼンヴァ・ハゴム(ゼンヴァ側)の入り口でイベント発生。エルマの屋敷へ向かう。
彼女の部屋でイベント発生。エルマとの会話イベント後、屋敷を出る。街を出ようとするとシアンとの会話イベント発生。
ゼンヴァ・ハゴムを出て本拠地に戻る。
本拠地の入り口でイベント発生。自動的に本拠地1F広間へ移動する。
1F広間で主要メンバーが集まっている。シリサに各都市に報告した事を告げる。長目のイベント発生。
全員がいなくなったら、主人公の部屋へ向かう。
主人公の部屋の前でイベント発生。シアンがパーティーから外れる。
部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

Chapter02
本拠地～アルメリアの抜け道～アルメリア

朝になったら、部屋を出る。シアンが部屋の前にいるので話かける。イベントを経て、シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かうと、反乱軍の主要メンバーが集まっている。アルメリアを奪還するらしい。
『全てを取り戻す！！』を選択すると、勝鬨イベントを経て戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生(ムービー有)。自動的にアルメリアの抜け道に移動する。シリサとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
抜け道からアルメリアの街に移動する事になる。パーティーメンバーを選択(シアンは強制)後、奥へ進む。
次のフロアでサラ・バーストンが待ち構えている。シアンとサラの会話イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。再びシアンとサラの会話。イベントを経て、サラ・バーストンがハルモニア軍を脱退する。
最初の(シリサがいる)フロアへ戻る。シアンがサラとの戦いで負傷しらしく、一時離脱。シアンがパーティーから外れる。
シリサとのイベント後、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーに加入する。再び街を目指す。
アルメリアの抜け道は、森の中を進んで行く。あちこちに宝箱があるので回収しよう。
崩れる床がある手前のフロアで、ドレミの精(赤)＋ドレミの精(青)＋ドレミの精(黄)＋ドレミの精(緑)＋ドレミの精(桃)＋ドレミの精(水色)と戦闘。
崩れる床があるフロアで、そのまま下へ落ちる。
サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
落ちた先のフロアには、青い箱(6つ)、赤い箱、分析マシーンがある。箱を分析マシーンに投入すると、中身を回収可能になる。
赤い箱を分析マシーンに掛け、『丈夫なロープ』を入手する。左上の枝に掛けて上へ昇る。
次のフロアでハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
更に次のフロアには窪みと仕切り板がある。まず仕切り板を階段付近まで押し、反対側に回って再び押す。
その後、仕切り板を窪みにはめ込んだら、階段から段差上に登り、仕切り板の上を通過して奥へ進む。
最後のフロアを通過すると、アルメリアにある主人公の家の真南に出る(以後、この場所を調べて『はい』を選択するとアルメリアの抜け道に行ける)。
アルメリアを解放するまで外へ出る事は不可能。サスキア達との会話イベント後、シルキー学園へ向かう。
学園の正門でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、イベント発生。学園内部へ入る。
中庭でエリオとサルサが登場。サルサは少ししてその場を去る。
サスキア達と、エリオとの会話イベント発生。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シリサ達反乱軍が合流する。イベントを経て、エリオがハルモニア軍を脱退する。
アルメリアや、その近郊の地域が解放される。アルメリア、ガンコナー、エコーの塔、ルグリの森、アジェル遺跡に行く事が可能になる。
イベント後、自動的に本拠地に移動する。医務室へ行くとストーリーが進む。
シアンが負傷から回復する。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベント後、サスキア、サリー、アニス、カミラ、イヴがパーティーから外れる。
医務室を出ようとすると、シアンがパーティーに加入する。医務室を出て、大広間にいるシリサに話かける。
話し合いの結果、アルメリアが反乱軍の拠点の1つになる。大広間を出ると、シアンとの会話イベント発生。
本拠地を出ようとすると、アリサが登場。会話イベントを経て、アリサがパーティーに加入する。
本拠地を出て、再びアルメリアへ向かう。
街の入り口でイベント発生。主人公の自宅へ入るとストーリーが進む。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍。
サベラ(攻13守15騎)、エリオ(攻15守13騎)、サラ・バーストン(攻16守14騎魔)、サルサ(攻14守16騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×8、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、敵部隊を全て撃退する OR 主人公の部隊がアルメリアに到着する。敗北条件は、主人公の部隊が撃退される。
敵部隊を全滅させるのは困難なので、各種能力を駆使して、主人公をアルメリアへ到着させよう。
108星が全員揃っているのなら、少しは楽に勝利条件を満たせる。

ボス情報1 ： サラ・バーストン HP:18000 LV:72 耐性:火、大空無効。風、雷、星、聖、闇、盾半減。
通常攻撃(単体)、大爆発(全体火魔法、ダメージ500)、風前の灯火(単体火魔法、HPを1にする)、最後の炎(全体火魔法、ダメージ700)、
真紅の瞳(全体無魔法、使用したターンのみ、サラ以外全員の魔法が暴発する)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。水属性が弱点でなくなっている。
使用する魔法がランクアップしている。どの攻撃も致命傷になりかねない。
長期戦になるので、ルビー防具は必須。

ボス情報2 ： エリオ HP:18000 LV:73 耐性:聖無効。水、雷、星半減。
通常攻撃(単体)、3連続通常攻撃(単体)、影斬り(単体、65%で戦闘不能にする)、空虚の世界(全体無魔法、ダメージ750、自分自身にダメージ75)、
千変万化する感情(パーティーメンバーの1人を具現化)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。闇属性が弱点でなくなっている。
空虚の世界の使用率は非常に低いが、万が一使われたら立て直しは困難。
アニス、イヴは魔法で回復に専念。残り4人は通常攻撃で応戦しよう。

Chapter03
アルメリア～アジェル遺跡～物資保管庫
朝になると、自動的にパーティーメンバーが主人公1人になる。
外へ出て、シアンの家へ向かう。アリサに話かけた後シアンに話かけると、シアン、アリサがパーティーに加入する。
シアンの家の外でイベント発生。アルメリアを出て、少し北にあるルグリの森へ向かう。
フィールドでエンカウントするモンスターが桁違いに強くなっているので、力不足を感じたらLVを上げておこう。
ルグリの森の入り口でイベント発生。森を抜けてアジェル遺跡へ入る。
アジェル遺跡奥手前のフロアでアシュリーが登場する。アリサとアシュリーの会話イベント発生。
アシュリーが去った後、遺跡の入り口へ戻る。入口でイベント発生。アジェル遺跡とルグリの森を出て、アルメリアへ向かう。
アルメリアの入り口でイベント発生。アリサの提案通り、一度本拠地へ戻る。
本拠地の大広間でイベント発生。シアンが固定メンバーではなくなる。サリアンナ、アビゲイルがパーティーに加入する。
再びシリサに話かけると、エジェリーがパーティーに加入(同行者)する。残りの加入メンバーを選択後、本拠地を出る。
アルメリアから南下すると、軍の物資保管庫に辿り着くので中に入る。ここまでストーリーが進んでいると、見張りがいないので大丈夫。
セルチップ、バイオチップ、ハルモニアチップを探し出し、更にこの3つを用いて『キングシンボル』を入手する事が目的。
但し、物資保管庫内部で行動出来る時間は10分。一度、外に出て再び内部に行くと、制限時間は元に戻る。
しかし、各種チップを持ったまま外に出ると、チップは全て崩壊し、再び入手する必要があるので注意。
時間はかなりシビア。道に迷ったらまず不可能。『キングシンボル』入手後は一度外に出て再び中へ。
今度は、『ナイトシンボル』『ルークシンボル』『ビショップシンボル』を探す。この3つも外に出たら砕けるので注意。
『キングシンボル』『ナイトシンボル』『ルークシンボル』『ビショップシンボル』が揃った状態で奥の扉の前に立つと開くので中へ入る。
最奥部の部屋の宝箱から『クイーンシンボル』を入手。
物資保管庫の入り口でイベント発生。アルメリアへ戻る。

Chapter04
アルメリア～ジェラルディン
アルメリアの入り口でシリサが出迎える。イベント後、サリアンナ、イネスがパーティーから外れる。
シリサとの会話イベントを経て、シリサがパーティーに加入(同行者)する。アビゲイルが固定メンバーではなくなる。
一度、主人公の家に入り、一泊する。
朝になり、家を出ると、ビクトール、フリックが登場。イベントを経てビクトール、フリックがパーティーに加入する。
残りの加入メンバーを選択後、アルメリアを出る。
アルメリアから西へ向かった先にある古城・ジェラルディンへ入る。
ジェラルディンの入り口の扉に『キングシンボル』『クイーンシンボル』を填め込む。イベント後、扉が開くので中に入る。
地上5階構造。最初のフロアにいる騎士に話かけると、様々なアイテムを購買する事が可能。
1F-2F間を繋ぐ階段部屋で、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
2Fに上がると、ビクトール、フリックが一時的にパーティーから外れる。
ジェラルディン内部で登場するモンスターのシンボルは視界を有している。主人公達が視界内に入った瞬間、近づいてきて戦闘となる(逃げる事は不可能)。
敵の視界はアースルージュで確認可能。また、3F階段部屋を塞いでいる柱を調べても戦闘になる。戦闘後、柱は無くなるので先へ進む。
5F最初のフロアで、ビクトール、フリックと合流。再び2人がパーティーに加入する。
5F最奥部の制御室でイベント発生。アヴェンジャー＋脱走処刑兵と4回続けて戦闘になる。
戦闘勝利後、アシュリーが登場。長い会話イベント発生。途中の選択肢はどちらを選んでも問題無い。
イベント後、アシュリーがシリサを拉致し、立ち去る。シリサがパーティーから外れる。
自動的にジェラルディンの入り口へ移動する。ビクトール、フリックの提案通り、本拠地に戻る。
本拠地入口でイベント発生。ビクトール、フリックがパーティーから外れる。
1Fでシャノンに話かける。イベント後、シャノンがパーティーに加入(同行者)する。
大広間へ向かうとストーリーが進む。

Chapter05
本拠地～エディアール～サルトリオ

大広間に反乱軍の主要メンバーが集まっている。
このままハルモニア軍を打倒す意見と、シリサを救出を優先する意見が真っ向対立。
反乱軍瓦解の危機に直面したが、アリサの言葉により、回避。大広間を出ようとすると、ササがパーティーに加入する。
本拠地1Fでアリサとの会話イベント発生。アリサが固定メンバーではなくなる。本拠地を出てエディアールへ向かう。
エディアールの領主の屋敷の前で、ササとの会話イベント発生。会話後、中に入る。
シェリルの部屋で彼女に話しかける。ササとシェリルのイベント発生。直後の選択肢はどちらを選んでも問題無い。
屋敷を出ると、再度会話イベント発生。エディアールを出て、本拠地に戻る。
本拠地の大広間に向かうと、クロエが1人でいるので彼女に話かける。イベントを経て、『シリサからの手紙』を入手する。
『シリサからの手紙』を読むとストーリーが進む。シャノンがパーティーから外れる。本拠地を出て、アルメリアへ向かう。
アルメリアでイベント発生。南にある氷山サルトリオへ行く事になる。
サルトリオの入り口(北側)で、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
ほぼ一本道なので迷う事は無いが、終点迄かなり長い。滑る地面も厄介。
氷山の終点(南側入り口)でアシュリーに話かけるとストーリーが進む。
真の紋章の具象化と暴走の話を聞かされる。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
直後、シェリルが登場。彼女もアシュリーが率いる正規軍の幹部だった。ササとシェリルの会話イベント発生。イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シリサを助けたくば、世界の始まりの神殿に来る様に主人公達に伝え、アシュリーは去る。
再びササとシェリルのイベント発生。シェリルがハルモニア軍を脱退する。
シェリルが去った後、(パーティーに加入していない場合は)アリサが登場。ササが固定メンバーではなくなる。
イベントを経て、アリサがパーティーに加入する。自動的にアルメリアへ移動する。
アルメリアの入り口でイベント発生。主人公の家へ入るとストーリーが進む。

ボス情報 ： シェリル HP:18000 LV:74 耐性:水無効。雷半減。
通常攻撃(単体)、通常攻撃(横列)、コキュートス(全体水魔法、ダメージ600、25%でスタン状態にする)、静かなる湖(敵・味方共に3ターン魔法が使えなくなる)、
人生の音色(5ターンの間、自身の各種パラメータを上昇させる。その間は魔法を含めた単体攻撃を全て跳ね返す)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。1回は必ず通常攻撃を行う。
攻撃力が高いので、魔法使い系のキャラは絶対に前衛に置かない様に注意する。
静かなる湖、人生の音色が厄介。特に後者は、シェリルが素早いので、発動ターンは被害が大きくなりがち。
最低でもスタン状態を防止する状態でないと勝利は厳しいかも。

Chapter06

アルメリア～サルトリオ～世界の始まりの神殿

主人公の家でアリサとの会話イベント発生。家を出る。
アルメリアを出て、サルトリオへ入る。南側へ出て、更に南下した先にある、世界の始まりの神殿へ入る。
入り口でアシュリーが登場する。選択肢はどちらを選んでも問題無いが、直後に長目のイベントが発生する(ムービー有)。
シリサは神殿の奥の扉で、自らの価値観を見出そうとしているらしい。
『花の聖印』『風の聖印』を入手する事になる。世界の始まりの神殿を出て、カジェラーナへ向かう。
カジェラーナの入り口でイベント発生。下層部の港付近にいる男性に話かけた後、上層部まで上がり、中枢部へ向かう。
中枢部の雑貨屋の主人に話かけ、『風の聖印』を入手する。
上層部西側の広場にいる女性から『花の聖印』の情報を得た後、カジェラーナを出てカリマーへ向かう。
カリマーに入り、そのまま大雪原へ向かう。
大雪原の一軒家でイベント発生。アクアキャニオンに入り、神々の庵に向かう。
桃色の河川のフロアでイベント発生。選択肢はどれを選んでも問題無い。イベント後、『花の聖印』を入手する。
アクアキャニオンの入り口で、アリサとの会話が発生する。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
カリマーまで戻り、再びアリサとの会話イベントが発生。カリマーを出て、世界の始まりの神殿に向かう。
世界の始まりの神殿でアシュリーに話かけるとストーリーが進む。シリサが奥の扉から出て来るイベントが発生(ムービー有)。
シリサなりの価値観、答えを見出せた様子。アシュリーもどこか満足気。少し長目の会話を経て、アシュリーが去る。
シリサとの会話イベントを経て、自動的にアルメリアへ移動する。
主人公の家の前に立つと、シリサは先に本拠地に戻ってる事を告げ、アルメリアを後にする。アリサが固定メンバーではなくなる。
一度、主人公の家に入り、再び出る。その後、アルメリアを出る。

Chapter07
本拠地～サーカー

本拠地入口でイベント発生。シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かうとストーリーが進む。シリサとの会話後、アリサとのイベントが発生。
シアンがパーティーから外れる。大広間を出て、シアンの部屋へ向かう。
シアンとの会話イベント後、再び大広間に行き、シリサに話かける。イベントを経て、大広間を後にする。
主人公の部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。
朝になり、主人公の部屋を出る。大広間に向かうと、主要メンバーが集まっている。
エンサイン地方の殆どの地域を解放し、残るはサンスペルとその周辺のみとなった。
サンスペルへ行くには、ジグラ城塞か難攻不落の城・サーカーを墜とす必要がある。選択肢でどちらを選んでもサーカーを攻略する事になる。
主要メンバーを含めた反乱軍の大部分を囮として使用し、50,000にも及ぶサーカーの戦力を分散させる策を採用。
シルヴィアがパーティーに加入する。残りの加入メンバーを選択後、『いざ、サーカーへ！！』を選択するとストーリーが進む。
イベントを経て、自動的にサーカーに移動する。シリサとの会話イベント後、サーカーの内部に入る。
サーカーは地上8階構造。かなり入り組んでおり、上の階と下の階を何度も行き来する必要がある。
1F最初の階段部屋で、シルヴィアとの会話イベント発生。
2Fに上がると、ハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
4Fで、一度外郭に出て、再び城の中へ。次のフロアでアシュリーが登場。主人公との会話後、アシュリーが去るので、左の扉へ入る。
次のフロアで、アシュリーが残した罠が作動。5分間、部屋から出る事が不可能になる。
この間は次々と敵シンボルが出現し、触った場合、戦闘が発生する(逃げる事は不可能)。
敵のシンボルが無くなったら、上の扉へ進む。7Fで再びシルヴィアとの会話イベント発生。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
8F奥の執務室で、サルサが待ち構えている。シルヴィアとサルサの会話後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。シルヴィアとサルサの会話イベントを経て、サルサがハルモニア軍を脱退する。
サーカーの入り口に着くと、サーカーを攻略するイベント発生(ムービー有)。
少しして、囮になっていた反乱軍の主要メンバーが合流する。自動的に本拠地の入り口に移動する。
主人公の部屋の前でシルヴィアとの会話イベント発生。シルヴィアがパーティーから外れる。
部屋に入り、ベッドを調べるとストーリーが進む。

ボス情報 ： サルサ HP:18000 LV:75 耐性:闇無効。火、風半減。
通常攻撃(単体)、回転斬り(前列物理攻撃)、黒い影(全体闇魔法、ダメージ400)、雷の嵐(単体雷魔法、ダメージ800)、
砂時計の憂鬱(4ターンの間、パーティーメンバーの1人を最初に仲間にした時のパラメータに戻す)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。聖属性が弱点でなくなっている。
黒い影及び雷の嵐の威力が高い。どちらも戦闘が長引くとほぼ毎ターン使用する様になる。
魔力が高いシルヴィアを中心に、砂時計の憂鬱を警戒しながら一気に畳掛ける。

Chapter08
本拠地～サンスペル～虹の城

朝になったら部屋を出る。シアンとの会話イベント後、大広間に向かう。
大広間で、サミュエルかシリサに話かけるとストーリーが進む。
いよいよ明朝、サンスペルでアシュリーとの最後の戦争を行う。長かった闘いも終止符が打たれる。
『行こう……サンスペルへ！！！』を選択する。レックナートが登場108星が全て揃っていると多少展開が変わる。そして去る。
この時点で、仲間になっていない108星を勧誘する事は不可能になるので注意。
大広間を出て、主人公の部屋へ戻るとストーリーが進む。
夜になったら再び部屋を出る。シアン、シリサ以外の、仲間になっている108星全員に話かける(彼らのちょっとしたストーリーが楽しめる)。
その後、シアンの部屋で彼女に話かけるとストーリーが進む。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
シアンの部屋を出たらシリサの部屋へ向かう。彼女に話かけ、『勝てるよ……絶対に』を選択する。
シリサの部屋を出て、主人公の部屋へ戻る。ベッドを調べるとストーリーが進む。
朝になったら大広間に向かう。シリサに話かけると、最後の戦争イベント発生。
戦争勝利後、イベント発生(ムービー有)。自動的にサンスペルの入り口に移動する。
入り口でシリサとの会話イベント発生。加入メンバーを選択後、まずはカプアーノ聖堂に向かう。
この段階でアカバ街道、ジェローム、カンゴールキャンプ、ゴーラに行く事が可能になる。
ここまでストーリーが進んでいる状態で、カプアーノ聖堂の以前イグナツィオが立っていた場所を調べると隠し扉が出現。中に入る。
虹の城の外郭に出るので最奥部を目指す。
あちこちに触れたら飛ばされる鉄球や、ダメージを受ける弾幕大砲が存在する。気を付けて進もう。
最初の鉄球はタイミングを見計らって鎖の部分を潜るのが良い。
入り口に戻される落とし穴は、慌てず騒がずに別の足場へ移動。
背景に隠れて見えないシンボルの敵達。近づいたらハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)×2＋ハルモニア兵(槍)×2と戦闘。
中盤のフロアは大砲地獄。この大砲のダメージで戦闘不能にはならないが、必大量回復アイテム。
ホーミングする大砲もあるので注意すべし。一度階段を下りて壁上り。
奥にあるON/OFFスイッチを切り替えたら引き返す。再び弾幕が襲ってくる。我慢出来ない場合は天井裏から行こう。
外郭の最奥部でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後イベント発生。直後に出現する宝箱を調べると『パープルスペクトル』を入手する。
再びカプアーノ聖堂に戻り、聖堂を出て虹の城へ向かう。
虹の城の入り口でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。中に入る。
城の中に入った瞬間、再びハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、イベント発生。大講堂を目指す。大講堂でイベント発生。奥の扉の鍵が開いているので入る。
次のフロアの階段を上がり2Fへ。更に次のフロアに虹色の扉がある。
『レッドスペクトル』『オレンジスペクトル』『イエロースペクトル』『グリーンスペクトル』『ブルースペクトル』『インディゴスペクトル』『パープルスペクトル』の有無確認。
全て入手しているならイベント発生。虹色の扉が開くので中へ入る。

少し動くとハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
戦闘後、先に進む。トゲトゲ床とツルツル床の配置がイヤらしい。最少ダメージで2つのフロアを越えよう。
3Fは難関続き。前半はガリガリに注意しながら進む。中盤の最初はスイッチを切り替えながら4フロア進む必要がある。
場合に依っては前のフロアに戻る必要も出て来るので根気良く進めよう。
更に複雑な迷路も出現。敵も強いのでLVしながら進んだ方が良いかも。
次のフロアでは火を吹く石像の向きを変えて氷の壁を溶かす。道が出来るので奥の扉へ進む。
弾幕大砲再び。外郭の時より多い。上にはトゲが、下には鉄球が控えてる危険地帯。
足場が狭く、落ちるとやり直しなので慎重に。浮くリフトを超え、十字のブロックを上手く利用して進む。
すぐに沈むブロックは急いで進み、扉に駆け込む。次の部屋に階段があるので上へ昇る。
4Fではすぐに扉があるが、鍵が掛っている。足場も狭い。最初はバブルに気を付けながら進む。
少し進んだらロープ&チェーンソー地帯。ダメージも大きいので慎重かつ急いで駆け抜ける。
リフト&ロープ地帯に着いたら、こちらは慎重に飛び移る。金網地帯を抜け、奥の部屋へ。
奥の部屋でクリュゴナス＋プロゴーナと戦闘。戦闘後、『虹の城の鍵A』を入手する。
このアイテムを所持している状態ではエンカウント率がMAXになる。この地帯はギガバーン等の厄介な敵も多いので早めに扉まで行こう。
『虹の城の鍵A』を使用して扉を開ける。次のフロアでハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
更に次の部屋でサベラが登場する。主人公とサベラの会話イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。再びサベラとの会話。選択肢はどちらを選んでも問題無い。イベントを経て、サベラがハルモニア軍を脱退する。
奥の扉へ進み、階段を上がる。
5Fは、針山がたくさんあり、近くに扉が配置してある。余計なダメージを受けない様に進んで行く事になる。
6Fはスイッチを押して一定時間は特定の足場が出来たり、邪魔な壁が消えたりする仕掛けがメイン。
外れの扉を進むと、その先にワープゾーンがあり、入口まで戻されるので要注意。
2つ目のフロアの北西にある扉は外れ。4つ目の赤いスイッチを押して急いで5つ目の扉に駆け込む。
次はトゲ柱地帯。ダメージが大きいので触れない様に。前半はぶつからない様に合間を縫って奥へ向かう。
途中にある扉は外れ。進んではいけない。後半は真っ直ぐ進むより、対岸から回った方が被害が少ない。王の階段を上がり7Fへ。
7F最初のフロア。宝箱には虹の鎖鎧が入ってるので必ず入手しよう。
2つ目のフロアからは水面と溶岩が混在したフロアになる。トゲ柱もあるので基本は水面が上がった時に上側を進む。
4つ目のフロアは溶岩が下がった進み上がったら止まって避難。触れたらダメージ。
5つ目のフロアは溶岩が下がったらロープの足場を進み、3つ目ではしゃがんで一旦上がるのを待つ。
6つ目のフロアは溶岩が下がったらフルダッシュで進む。動く岩へ乗って扉へ。
7つ目のフロアを東に進むと休憩室があり、無料で回復が出来る。旅の封印球もある。準備が出来たら北の扉を進む。
階段の手前でアシュリーが登場。主人公との会話イベント発生。真・世界征服ロボを残してアシュリーは去る。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。階段を上がり、8Fへ進む。

8Fに着いたら南西の扉を開け、外観へ出る。8F外観でハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
奥の扉を進み、再び城の中へ。北の扉を進む。
氷水が点在するフロア。モンスターのシンボルも目立つ。扉までの道のりが長い。
氷水はアースルージュで壊すか、迂回して進む。扉の手前にいるエンジェルナイト×2を倒した後、アースルージュで最後の氷水を壊し、扉へ向かう。
ループ地帯。間違えた扉を選んだら、氷水の次のフロアへ戻る。正解は西→南→西→北東→北→北西。
階段を上がり9Fへ。9F最初のフロアは南へ行こうにも10FのスイッチがONになっているので進めない。まずは10Fへ。
白と黒の床が特徴的な10F。特に意味は無い。ただ、敵は強いので今迄以上に慎重に。
各種仕掛けを踏み台にして奥へ進む。奥にあるスイッチをOFFにする。戻る時が非常に面倒なので注意。
9Fに戻り、南のフロアへ。宝箱から『虹の城の鍵B』を入手する。再び10Fへ行き、また奥を目指す。
奥のスイッチをONにして、『虹の城の鍵B』を使用して扉を開け、中へ入る。
次のフロアはそのまま直進(手前のフロアのスイッチがONになっていないと進めない)。
更に次のフロアへ入ると、主人公の幼馴染のエマーソンが登場。会話後、ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。エマーソンが死亡する。奥の部屋へ向かう。階段を上がり、12Fへ進む。
12F最初ので加入メンバーとの会話イベント発生。次のフロアへ向かう。
2つ目のフロアはジグラ城塞にもあった赤、青、緑のプレートがあり、それぞれ『1』『3』『5』の数字が描いてあるフロア。
前回よりは楽に進めると思う。
3つ目のフロアは古代神殿にあったパネルを踏み道を作るフロア。この仕掛けはこのフロアにしかないので大丈夫だろう。
4つ目のフロアはエインセル大聖堂にあった大きな時計台。開始地点は6時。進むべきは9時で残りは何もない。
5つ目のフロアはアクアキャニオンにあった氷柱を落として先へ進むフロア。ミスしたら部屋を入り直して再挑戦。
6つ目のフロアでハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)と戦闘。
7つ目のフロアはフェリマ坑道にもあった箱を動かすフロア。かなり難しい。何度も挑戦しよう。1個だけ1度も動かさない箱がある。
8個目のフロアはアスページの裏山にあった滝を利用するフロア。流されて最初に戻されない様に。
9個目のフロアはカタコンベにあった多数の階段が存在する部屋。今回は上向き。
同じ様に途中で階段が壊されているので、隠し部屋から進む事になる。そのまま13Fへ。
13Fは一部屋しかない。何もない。14Fへ。
14Fは主にアシュリーが使用している部屋の様子。少し進むとハルモニア兵(小隊長)×2と戦闘。
西側には寝室が、東側には旅の封印球がある。寝室で休むとストーリーが進む。
反乱軍全メンバーが合流。3手に分かれてアシュリーを倒す策に出る様だ。1つは主人公チーム、1つはサミュエルチーム、1つはアビゲイルチーム。
主人公チームにはアリサが強制的にパーティーに入る。3チームの加入メンバーを決定後『これで行こう』を選択する。
寝室にいるシリサに話かけると各チームのメンバーを変更出来る。決定したら北の扉を進み、次のフロアを上がって最上階(15F)へ。

アシュリーが最上階で時を待っている。瞬間、灯りが消え、反乱軍がアシュリーに一斉砲火(矢及び銃火器)を浴びせる。再び灯りが燈る。
アシュリーVS反乱軍全軍。イベント後、アビゲイルチーム⇒サミュエルチーム⇒主人公チームの順でボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。アシュリーの剣で主人公は倒れる。再び長目のイベント発生(途中からムービー有)。
主人公の意識の中。大空の紋章の化身が主人公に問いかける。選択肢はどれを選んでも問題無い。
真の紋章の力で復活する主人公。その時、身体に異変が。
主人公が爆発的な成長を遂げる。アシュリーを倒せるレベル(年齢)に瞬時に到達したのだ。
シリサの質問に『もう大丈夫、心配ない』を選択後、アシュリーと闘っているシアン、シルヴィア、サミュエル、ササ、アリサがパーティーに加入する。
アシュリーとの会話イベント後、ボス戦。
ボス撃破後、再びイベント発生。主人公の渾身の一撃がアシュリーに大打撃を与えた。しかしアシュリーは倒れない。
成長した主人公を見て満足げな様子のアシュリー。瞬間、最後の試練として自らの虹の紋章の力を解放。
虹の紋章の化身はカオス・プリンセスとして具現化する。
アシュリーは、自分の目的は果たした。後は主人公達次第とだけ言い残し、虹の紋章を封印。自らの存在を消滅させる。
アシュリー消滅後、再びイベント発生(ムービー有)。自動的に本拠地の入り口に移動する。
本拠地の入り口で反乱軍やエンサイン地方に住む人々が主人公達の勝利を祝福する。瞬間、主人公は倒れてしまう。
再び主人公の意識の中。今度はアシュリーがそこに登場する。長い会話イベントの後、主人公は闇の中へ瞳を閉じる―――。
アシュリーとの決着から一週間後、主人公は本拠地の自室で目を醒ます。そこにはシアンをはじめとした反乱軍主要メンバーの姿があった。
覚醒した主自己運姿は元に戻っていた(シアン、シルヴィア、サミュエル、ササ、アリサはパーティーから外れている)。
安堵の表情を浮かべる反乱軍のメンバー達。そこへシリサが登場し、しばらく安静にする様に伝え、後にする。
他のメンバーも部屋を後にし、1人になった主人公は再び眠りについた。

戦争EV
敵は、ハルモニア正規軍。
アシュリー(攻82守80騎)、ハルモニア軍(攻9守7騎)×6、ハルモニア軍(攻9守8騎弓)、ハルモニア軍(攻10守6騎魔)。
勝利条件は、アシュリーの部隊にダメージを与える OR 主人公の部隊がサンスペルに到着する。敗北条件は、主人公 OR サミュエルの部隊が撃退される。
アシュリーの能力は非常に高いのでダメージを与えるのはほぼ無理。
囮となる部隊を駆使しながら、サンスペルを目指そう。

ボス情報1 ： サベラ HP:18000 LV:76 耐性:風無効。風、土以外半減。
通常攻撃(単体)、輝く風(全体風魔法、ダメージ600、自身のHPを300回復する)、星夜の静寂(全体星魔法、50%で沈黙、50%で眠り状態にする)、
王都への道(単体雷魔法、ダメージ360、50%でスタン状態にする)、彗星(縦列星魔法、ダメージ500)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。土属性が弱点でなくなっている。
かなりの素早さで強力な魔法攻撃を唱えてくる上に、通常攻撃力も格段に上がっている。
場合に依っては身代わり地蔵が必要になる。

ボス情報2 ： 真・世界征服ロボ HP:20000 LV:77 耐性:雷無効。水、雷、土以外半減。
通常攻撃(単体)、服従ドリルパンチ(全体物理攻撃)、独裁ミサイルシャワー(全体無魔法、ダメージ410)、革変の夜明け(単体物理攻撃、80%で戦闘不能にする)、
世界征服メガビーム(全体無魔法、ダメージ300、90%で険悪状態になる)の5種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。1回は必ず通常攻撃を行う。
動きは遅いが、攻撃力が非常に高い。
服従ドリルパンチを食らったら必ず回復させるべし。

ボス情報3 ： エマーソン HP:18000 LV:78 耐性:火、水、風、雷半減。
通常攻撃(単体)、眠りの風(前列風魔法、100%で眠り状態にする)、土の守護神(単体土魔法、自身の守の値を1.5倍にする)、
雷撃球(単体雷魔法、ダメージ600)の4種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。最初のターンに土の守護神→眠りの風→雷撃球を使用する。
2ターン目以降は通常攻撃のみなので、倒すのは難しくない。

ボス情報4 ： アシュリー HP:24000 LV:81 耐性:火、水、風、雷、土無効。火、水、風、雷、土以外半減。
通常攻撃(単体)、煉獄の業火(全体火魔法、ダメージ1000)、悠久の大地(全体土魔法、ダメージ1000)、天上の雫(全体水魔法、ダメージ1000)、
永遠の風(全体風魔法、ダメージ1000)、雷神の槌(単体雷魔法、ダメージ1200)、流星雨(全体星魔法、ダメージ1000)、
半月斬(前列物理攻撃、10%でアンバランス状態になる)、輝く楽園(全体無魔法、ダメージ1300)の9種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。アビゲイルチーム⇒サミュエルチーム⇒主人公チームの順で闘う。
反則なまでに強い。気を引き締めよう。虹防具を全て装備している状態なら、各種属性魔法攻撃のダメージを25%迄減らせる。
各種状態異常攻撃及び攻撃補助魔法は一切効果が無いので、流水及び大地の紋章は必須。
勝利を収めるには運の要素が強く、回復のタイミングを間違えたり、運が悪かったりすると簡単に全滅する。
アシュリーは全てのパラメータが高いので、何度闘っても勝てないなら、LVアップしてから再挑戦しよう。
尚、アビゲイルチーム及びサミュエルチームではアシュリーのHPを1未満には出来ない。悪しからず。

ボス情報5 ： アシュリー HP:12000 LV:81 耐性:火、水、風、雷、土無効。火、水、風、雷、土以外半減。
通常攻撃(単体)、煉獄の業火(全体火魔法、ダメージ1000)、悠久の大地(全体土魔法、ダメージ1000)、天上の雫(全体水魔法、ダメージ1000)、
永遠の風(全体風魔法、ダメージ1000)、雷神の槌(単体雷魔法、ダメージ1200)、流星雨(全体星魔法、ダメージ1000)、
半月斬(前列物理攻撃、10%でアンバランス状態になる)、輝く楽園(全体無魔法、ダメージ1300)の9種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。
HPが半減、他のパラメータは直前の戦闘と同一。
前回と比べたら、通常攻撃や半月斬の使用頻度が多く、最強魔法の輝く楽園はあまり使わなくなる。
しかし、それでも凶悪な強さは変わってないので、気を抜かず頑張って倒そう。

Chapter09

本拠地～イヴニングカーム

朝になったら部屋を出る。シアンが出迎える。会話イベント後、シアンがパーティーに加入する。
大広間に向かい、シリサに話かける。シリサは、エンサイン地方全てが解放された事を伝える。
カオスを止める為、まずはイヴニングカームへ向かう事になる。アリサがパーティーに加入する。
本拠地を出て、イヴニングカームへ向かう。
ここまでストーリーが進んでいると、ジグラ城塞からエンサイン地方北部へ再び行ける様になる。
イヴニングカーム北西の高台に近づくと、アリエノールが登場する。選択肢はどちらを選んでも問題無い。
アリエノールと共に高台の頂上へ向かう。上っている最中、彼女から真の紋章の事が色々聞ける。今後の複線か。
高台の頂上でイベント発生。エンサイン地方の最北部に禍々しい城が聳え立つ。通称・カオスキャッスル。
アリエノールの質問に『ハルモニアを守りたい』を選択するとストーリーが進む。
アリエノールの不思議な力に依り、封印していた虹の紋章が再び力を解き放つ。イベントを経て、アリサの右手に真の紋章の1つ、**虹の紋章**が宿る。
もう一回アリエノールに話かけると、主人公達ならアシュリーの最後の試練を超える事が出来る事を伝え、その場を後にする。
高台を下りると、シアン、アリサとの会話イベント発生。本拠地に戻る。
本拠地入口でイベント発生。シアン、アリサが固定メンバーではなくなる。
本拠地の大広間に向かうとストーリーが進む。加入メンバーを選択後、本拠地を出る。
サンスペルから北東へ行き(距離がかなり長い)、スキャパ城塞へ向かう。
ここまでストーリーが進んでいる状態で見張りの騎士に話かけると、道を開けるので北へ抜ける。
スキャパ城塞から更に北に向かい、カオスキャッスルに入る。

Chapter10
カオスキャッスル
カオスキャッスルの入り口でイベント発生。反乱軍の主要メンバーが集まっている。
シリサに話かけ、再びパーティー編成。加入メンバー決定後、内部へ入る。
カオスキャッスルは地上101階構造。かなり長丁場になる。入ってすぐボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。最上階を目指す。
回廊、ハルモニア兵通路、S字通路、L字通路、壁通路、ブロック通路、十字通路、コの字通路、立体回廊、蛇の道、ジャンプ通路の順で、
1Fから100F迄適用され、ジャンル通路を超えると次の階は再び回廊になる。各階1フロアずつ。101Fのみ2フロア。
1～3F、4～6F、7～10F、11～13F、14～17F、18～20F、21～25F、26～30F、31～40F、41～45F、46～50F、
51Fからは10階ごとに部屋の背景とBGMが変化する。
出現モンスターは今迄に主人公が闘ってきた人型以外のモンスター全て(ボスは除外)。階が上がる毎にモンスターも強くなる。
1～3F、4～6F、7～10F、11～13F、14～17F、18～22F、23～30F、31Fからは10階ごとにモンスターの分布が変化する。
但し、ショコラキャットのみ7～13Fに登場。81Fからはカオスキャッスルのオリジナルモンスターが登場する。
尚、ハルモニア兵通路で登場するハルモニア兵(剣)×2＋ハルモニア兵(弓)＋ハルモニア兵(槍)×2＋ハルモニア兵(小隊長)は虹の城と同じ強さ。
旅の封印球は回廊にのみ存在する。
100Fの回廊を超え、101F最初のフロアで加入メンバーとの会話イベント発生。先へ進む。
101Fはランダムエンカウントはしない。最初のフロアは燕北の峠の様な背景。
少し進むとエルバッキー×2と戦闘。更に進むとエターナルドラゴン×2と戦闘。フロアの出口の手前でジェントルマン×2と戦闘。
カオスキャッスル最奥部はルルノイエ最上階の様な背景。
中央にある玉座まで行くと、エインセルが登場。会話イベントの後、主人公との一騎討ちが発生。
勝利後、イベント発生。エインセルがカオスと融合(ムービー有)。ボス戦。
ボス撃破後、イベント発生。カオス・プリンセスが消滅する。アリサに話かけるとストーリーが進む(長いムービー有)。
虹の紋章の化身でもあったカオスが消滅した事に依り、その代償として虹の紋章を新たに継承したアリサも消えてしまう。
再び虹の紋章が封印する様に思えたが、全ての役割を終えた大空の紋章が自らを封印し、何処かへ飛んで行った。
代わりに虹の紋章が新たに主人公の右手に宿る。アリサは主人公に感謝の言葉を伝え、完全消滅。
ムービー後、カオスキャッスルが崩れ始める。自動的にカオスキャッスルの入り口へ移動。
反乱軍主要メンバーと共にすべての闘いが終った事を実感するイベント発生(加入メンバーは全員外れる)。
自動的に本拠地入口に移動し、ストーリーが進む。

ボス情報1 ： ジェノサイダー HP:25000 LV:82 耐性:火、水、風、雷、土、大空半減。
通常攻撃(単体)、飲み込み(単体物理攻撃、HP吸収)、サザンクロス(全体火魔法、ダメージ550)の3種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。グラシャラボラスの色違い。
HP及び攻撃力は高いが、ここまで来たメンバーなら注意すべきはサザンクロスのみ。
虹防具かルビー防具があるなら恐れる事は何もない。

ボス情報2 ： カオス・プリンセス HP:40000 LV:90 耐性:全て無効。
通常攻撃(単体)、赤の光(全体火魔法、ダメージ850)、橙の光(全体無魔法、ダメージ300、25%で猛毒、25%で眠り、25%で険悪、25%で沈黙状態にする)、
黄の光(全体土魔法、ダメージ800)、緑の光(全体風魔法、ダメージ900)、青の光(全体水魔法、ダメージ800、自分を100回復)、
藍の光(回復魔法、単体に500)、紫の光(全体雷魔法、ダメージ850)、虹の斬撃(単体物理攻撃、対象の行動をキャンセルする)、
自由への扉(全体無魔法、10%で戦闘不能状態にする、効かなかった場合はダメージ800)の10種類の攻撃を行う。
1ターンに3回行動。本作の最終ボス。
アシュリー程の威力は無いが、各種魔法を駆使して来る。こちらの魔法は一切効かない。虹防具フル装備は必須。
桁違いの攻撃力を有するので、物理攻撃を食らった場合も回復しておこう。特に虹の斬撃は凶悪過ぎる。
更に最悪なのが自由への扉。戦闘不能を回避しても大ダメージ確定なので、回復及び防御の時期を誤らない様に。
各メンバーのLVを限界の99迄上げて、回復役以外は物理攻撃で集中砲火。健闘を祈る。

Epilogue

本拠地～アルメリア

朝になったら部屋を出る。
大広間に行くと、反乱軍の主要メンバー及び各都市の代表者が集まっている。
シャノンがハルモニアの神官長ヒクサクから言葉を授かってきた。
この歴史的動乱を鎮めた主人公の功績を讃え、エンサイン地方及び虹の紋章の守護者、更にアシュリーに代わる主席神官将に就いて欲しいらしい。
この場に集まっている全ての者が賛同している。シリサは主人公に決断を迫る。
『生涯、ハルモニアを護ってゆきます』を選択すると、ED1(新たな守護者)を迎える事になる。
『それは出来ません』を選択すると、主人公は大広間を去る。直後、一度だけビクトール、フリックとの会話イベントが発生する。
再度大広間に戻り、『生涯、ハルモニアを護ってゆきます』を選択すると、ED1(新たな守護者)を迎える。
大広間を出て、アルメリアへ向かう。
フィールドを歩いて各地に行けるが、敵は一切出現しなくなる。
アルメリアの入り口。風がいつもより強い。
ここで『城レベルがMAX(108星が全員仲間になっている)』『カオス・プリンセスを主人公の攻撃で倒した』の両方を満たすと、木々の花が桜になる。
上記を満たしていない状態でシルキー学園へ向かうと、イベント(ムービー有)後、ED2(旅立ち)を迎える。
上記を満たしている(木々が桜)状態でシルキー学園へ向かうと、イベント(ムービー有)後、ED3(再会)を迎える。
因みに、ED2は主人公が1人で冒険者としての道を再び歩み出すED。
ED3は108星の想いの力で行方不明の妹(アリサ)が復活し、今後の人生を2人で歩んでいくED。どちらも必見。
そして108星の後日談、スタッフロールへ……。