

ランス 10 ホーネット ホーネット -Hornet-



[>>> ビデオを見る <<<](#)

ランス10公式サイトひつじ小屋別館 攻略&検証Wiki. アクセスカウンター. 本日: 昨日: 合計: 最新の10件 城に入ってから3連戦を合計7ラウンド以内に終わらせないと、ホーネットが連れ出されてクエスト失敗; ホーネット救出後の選択肢はどっちでも変わらない; 経 第二部の実質ラスボスと言っても差し支えない気がします

ランス城 全人類を指揮する総統司令部. 自由都市地帯の北西に位置する都市「CITY」に建つランスの居城。城だけでなくこの都市自体が、ランスがコマした女の一人、豪商コ 地域実績を出来るだけ集める(ハニーキング効果のため)、なければ人類死亡率30%のハウゼル死亡に苦心することになる。Turn毎に: 強制クエスト. ゼス支援、ランスは替えが効くので困らないです。属性が違うので多少運用は異なりますが実用上はほぼエールの劣化品ではないでしょうか。ダウンへの唯一の確実な対策

ランス10: GALLERY(ギャラリー) | アリスソフト. HOME. ストーリー. キャラクター CHARACTER. ギャラリー GALLERY. システム SYSTEM. スペシャル SPECIAL. ショットレメアリーの火力がなかったら無理でしたね... タイトル. ランス ジャンル. 大戦争RPG. 発売日. 年2月23日発売. 価格. パッケージ版 9,円(税別)アレンジCD付. ダウンロード版 7,円(税別)

隣人たち 人間と似た外観を持つ、この世界の生き物。その多くとは言葉も通じるが、生態や能力など全く違う部分も多い。大抵は同族のみで国や村落を作って生息している。カラー 世界の最高峰・翔竜山の麓にある隠れ里に住む、女だけの少数種族。容姿はみな美しく、しかもある程度の年齢で変化しなくなる。その額についてクリスタルは強大な魔力が備わっていることなどから、様々な目的で人間に狙われている。ポピンズ 体は小さく、成人しても人間の幼児ほどにしかならない。地底に帝国を築いて生息している。高い環境適応能力があり、極寒や灼熱、極度の乾燥なども無敵ではないものの人間を遥かに超えた耐性を示す。独自の科学技術を持っており、カラクリと呼ばれる機械を操る。ホルス 宇宙を移民中だったという謎の一族。移民船が事故を起こしてこの惑星に墜落してきたとのこと。なんのこともやらチンプンカンプンで、もしかすると全く別の世界の存在なのかもしれない。魔軍 王: 魔人ケイブリス その他、本拠地や兵員数など現時点では全く不明 人ならざる者の世界 無敵の存在「魔人」が支配する、モンスターが跋扈する暗黒の地、魔物界。世界の掌握を企むケイブリスと人間への干渉を良しとしないホーネット、二人の魔人をそれぞれ筆頭においた派閥にわかれ長年争っていたが、ついにケイブリス派が勝利。大規模な人類圏侵襲が開始されることとなる。魔王の存在 真の支配者、魔人達の王「魔王」の座は、現在空席であるという。ヘルマンから独立して生まれたリーザスは建国以来、幾度もヘルマンからの侵襲を受けてきた。リーザス城を陥落させたパットン・ヘルマンによる奇襲から始まった戦は、第七次HL戦争となる。国土の大部分が農業に適さない不毛の地となっている。気候も厳しく、大国ながら多くの民の生活は貧しい。鉱山資源には恵まれ、兵は大柄で頑健な男が多く、大陸随一の軍事国家となっている。ザナグス・ヘルマンが建国したヘルマンは当初共和制であったが、LP2年にシーラ・ヘルマンを皇帝とする帝国制に移行した。その後LP7年にパットン・ヘルマンによる革命を経て民主制に移行。国主は大統領と号を変え、引き続きシーラがその任を負った。魔法使いを中心とした国家はきわめて極端な格差社会を生み出した。魔法使いが一級市民として、それ以外の二級市民を奴隷的に支配する制度が長く用いられ、都市部と郊外で大きな貧富の差が生まれた。LP4年、大規模な内乱と魔軍の侵襲を経て、差別政策は撤廃され、徐々に平等化が進められている。ひとつの国ではなく、約30の独立した都市国家から成る地域。都市国家同士は、共存共栄の関係にあり、軍事的にも同盟関係を結んでいる。その中でも特に有力なのがジオ、カスタム、ロックアース、アイス、ジフテリア、ハンナ、コパ帝国の7都市。大陸から切り離されたところに存在する島国。巨大な橋によって支えられ、大陸と繋がっている。妖怪という特殊な生物、各地に点在する地獄の穴、また天志教という独自の宗教が信奉されているなど地理的、文化的に独自色の強い地域。J APANは、統一と戦国時代を繰り返す戦乱の歴史を持つ。近年織田家の天下統一によって4度目の戦国時代に終止符が打たれることとなった。しかし真に日本人を統べることができるのは、3種の神器を備えた帝という存在のみである。世界の最高峰・翔竜山の麓にある隠れ里に住む、女だけの少数種族。容姿はみな美しく、しかもある程度の年齢で変化しなくなる。その額についてクリスタルは強大な魔力が備わっていることなどから、様々な目的で人間に狙われている。体は小さく、成人しても人間の幼児ほどにしかならない。地底に帝国を築いて生息している。高い環境適応能力があり、極寒や灼熱、極度の乾燥なども無敵ではないものの人間を遥かに超えた耐性を示す。独自の科学技術

を持っており、カラクと呼ばれる機械を操る。宇宙を移民中だったという謎の一族。移民船が事故を起こしてこの惑星に墜落してきたとのこと。なんのこともやらテンブンカンブンで、もしかすると全く別の世界の存在なのかもしれない。無敵の存在「魔人」が支配する、モンスターが跋扈する暗黒の地、魔物界。世界の掌握を企むケイブリスと人間への干渉を良しとしないホーネット、二人の魔人をそれぞれ筆頭においた派閥にわかれ長年争っていたが、ついにケイブリス派が勝利。大規模な人類圏侵攻が開始されることとなる。CHARACTER ここでの分類はゲーム中のグループ所属を表すものではありません。ランス城 全人類を指揮する総統司令部 自由都市地帯の北西に位置する都市「CITY」に建つランスの居城。城だけでなくこの都市自体が、ランスがコマした女の一人、豪商コパドンがランスの為に作ったものである。リーザス 建国 GI534(約500年前) 建国者 グロス・リーザス 首都 リーザス城 女王 リア・パラパラ・リーザス 人口 5000万 兵員(最大) 22万(100万) 主な季節 春秋 名所 離れ宮島・リブ商店街 豊饒の大国 温暖な気候と、農耕に適した肥沃な土地を多く持ち、安定した食料生産力を持つ。魔物界から離れ治安的にも安全で、自由都市との交易もさかん、大陸でもっとも豊かな大国である。ヘルマンとの争いの歴史 ヘルマンから独立して生まれたリーザスは建国以来、幾度もヘルマンからの侵攻を受けてきた。リーザス城を陥落させたパットン・ヘルマンによる奇襲から始まった戦は、第七次HL戦争となる。ヘルマン 厳寒な大地で鍛えられた屈強な軍事国家 建国 GI532(約500年前) 建国者 ザナグス・ヘルマン 首都 ラング・パウ 大統領 シーラ・ヘルマン 人口 5100万 兵員(最大) 30万(87万) 主な季節 冬 名所 番裏の砦・マルグリッド迷宮 厳しい風土と屈強な民 国土の大部分が農業に適さない不毛の地となっている。気候も厳しく、大国ながら多くの民の生活は貧しい。鉱山資源には恵まれ、兵は大柄で頑健な男が多く、大陸随一の軍事国家となっている。帝国制から民主制へ ザナグス・ヘルマンが建国したヘルマンは当初共和制であったが、LP2年にシーラ・ヘルマンを皇帝とする帝国制に移行した。その後LP7年にパットン・ヘルマンによる革命を経て民主制に移行。国主は大統領と号を変え、引き続きシーラがその任を負った。ゼス 建国 GI802(約200年前) 建国者 パセリ・リグ・ゼス 首都 ラグナロックアーク 国王 ラグナロックアーク・スーパー・ガンジー 人口 2600万 兵員(最大) 12万(46万) 主な季節 夏 名所 マジノライン・魔法博物館 最先端の魔法大国 三大国の中ではもっとも若い国。魔法使いが迫害されていた時代、その復権を求めて立ち上がった、魔法使い中心の国家であった。きわめて高度な魔法文化を擁する。格差問題 魔法使いを中心とした国家はきわめて極端な格差社会を生み出した。魔法使いが一級市民として、それ以外の二級市民を奴隷的に支配する制度が長らく用いられ、都市部と郊外で大きな貧富の差が生まれた。LP4年、大規模な内乱と魔軍の侵攻を経て、差別政策は撤廃され、徐々に平等化が進められている。自由都市 個性豊かな都市国家群からなる地域 合計人口 4800万 合計兵員(最大) 12万(20万) 主な季節 春秋 名所 ハイパービル・ハピネス製薬 大小様々な都市国家群 ひとつの国ではなく、約30の独立した都市国家から成る地域。都市国家同士は、共存共栄の関係にあり、軍事的にも同盟関係を結んでいる。その中でも特に有力なのがジオ、カスタム、ロックアース、アイス、ジフテリア、ハンナ、コパ帝国の7都市。ランス城のある「CITY」も、この都市国家の一つである。AL教 創立 SS300 約3200年前 本部 カイズ 法王 ムーラルー(クルック・モフス) 兵員(最大) 0.2万(300万) 世界最大の宗教 正式名称「ALICE教会」ほぼすべての主要国に教会を持ち各国に絶大な影響力を持つ最大勢力の宗教。亜人 本拠地や人口等は種族によって様々 人間の良き? 二枚目のLv73リセットで回復と異常の両方に対処できる。AP回復強化推奨。アタッカーは暗闇無視して必中大技の炎ザンスか炎乱義がベスト。残りの枠はAP回復やらHP回復やら防御スキルやらの補助で。一枚目Lvミックスの氷の矢が弱点。二枚目Lv76ナギの氷雪吹雪か五枚目Lv72エールがいれば楽。ヒーリングを多用するので反再生リセットでも。物理で殴るよりは、作戦2乱義でも入れてミックスの氷の矢の威力を上げよう。ボスじゃないけれど雑魚対応スキルがないと難関。四枚目Lvウズメまでを取れている場合はサクッと暗殺して終わり。ない場合は六枚目Lv82エールの神聖分解波でも強力。どっちもない場合は万という膨大なHP、毎ラウンド固定3回の前後攻撃(2倍大技付きあり)で割と効果的な対処法がない。バリアや行動妨害系は効率が悪いため、防御力か味方ガード2・攻撃力か作戦2・魔抵抗力・回避力と自動スキルをある分だけ揃えて、一枚目のLv66志津香の火爆破で燃えを付与し、ザンスなどの炎属性アタッカーで殴り合おう。開幕にリセットのカラーの矢2で呪いが入るまでやり直すのもあり。装備 支援 の効果がすごい。まずはLv42エールの側面の排除で支援を除去しよう。あとは別のエールに交代して殴り合い。装備なしでも攻撃が痛いので回復ができるエールがオススメ。前半戦は魔法バリア+支援排除1+呪いの渦詠唱。こちらの攻撃、防御を封じつつ、即死魔法で殺しに来る戦法。手っ取り早く対処するならハニージッポを使おう。後半戦は即死魔法も魔法バリアも使用しないので、普通に戦えば問題ない。HPと攻撃力が高く、鼓舞、大技と物理攻撃だけ。Lv72 エールが4倍攻撃に上級ヒーリング、そして弱点の闇属性なので最適。大技は防御で防ぎたいのでガードはちょっと微妙。防御、回復、攻撃が一番バランスいい。勇者斬り以外は1倍攻撃 単発か無行動なので、勇者斬りにだけ気をつければいい。勇者斬りはリーダーを減らせば阻止できるが、必ず単発で使用するので手裏剣や魔法バリアで対処したほうが楽。次のボス戦までの間に回復がないので、余計なダメージは喰らわないようにしよう。無敵結果はエールの攻撃でしか剥がせない+飛行状態で近接攻撃は当たらない。エール2枚目の電磁結界か、側面の排除で飛行状態を解除してから攻撃で剥がせる。大抵は電磁結界を使うことになるだろう。近接なしでも闇氷PTを作れるので、飛行状態を解除しないで戦うのも一つの選択肢。また、ハウゼル体質で炎無効なのでメンバーに選ばないように注意。大技の火炎砲はラウンドの最初に使うので魔法バリアで防げる。回復したり魔法バリアを貼ってきたりで長期戦になりがちなので、長期戦前提で戦うか反再生かけるかして対策しよう。普通に戦うならほぼイベント戦闘。ラウンド4以降&こちらのHPが一定以下 赤点減? になるとイベントが発生、「隙無し」が消える。「隙無し」が消えた状態でクラウドの手を使用すると戦闘終了。防御等でHPを調整しつつ「隙無し」が消えるのを待とう。また、膨大なHPに対して呪いも選択肢に入る。レジスト率の影響で成功率が低いが、序盤に呪いが入れば一気に2形態分のHPが吹っ飛んだりする。この場合でも各形態1Rは行動される。また、呪い要員はリセットでランスと同じ亜人枠になる。火力役は別に用意しよう。ある程度HPを削ったら交代したいが、ランスがダウンするのを避けるためにしばらくリセットを出しっぱなしにするのも手。多彩な状態異常を使ってくるが、ヒーリング3でなんともない。五枚目Lv72エールでも代用できる。ただしダウン攻撃が脅威。ランスの攻撃がもろに効くので、貯めたAPで鬼畜アタックを連打してささと通過しよう。FM 日 先代 魔王 ガイ が 人間 の 女 に 産 ませ た、 魔 王 と 人 間 の ハーフ。 魔 物 界 の プリンセス に して GI~LP 期 の 魔 人 筆 頭。 魔 王 の 力 の 継 承 者 キール・ラーナ が 自 殺 し た こ と で ガイ は 継 承 が 出 来 な く な っ て い た。 新 た な 候 補 が 見 つ か ら な い 中、「自 分 の 子 供 なら ば 魔 王 を 継 が せ ら れ る か も」と 考 え た ガイ は、無 数 の 女 性 を 孕 ま せ 子 を 産 ま せ る こ と に 没 頭。 せ れ に よ り 誕 生 し た 唯 一 の 成 功 例、 せ れ が ホーネッ ト だ っ た。 母 は ホーネッ ト が 産 ま れ た と き に 死 亡 し、ホーネッ ト は 周 り は 魔 人 と 魔 物 ば か り の 中、孤 独 を 感 じ て 生 き て き た。 せ れ で 友 達 と し て あ て が わ れ た の が サテラ だ っ た。 10 歳 の 時 に ガイ に よ り 魔 人 化、次 期 魔 王 と な る べ く 英 才 教 育 を 受 け て 育 ち、誰 も が 次 の 魔 王 に な る も の と 考 え て い た が 適 性 が 無 か っ た た め に 後 継 者 に な れ ず、ガ イ は 仕 方 な く 異 次 元 か ら 連 れ て き た 来 水 美 樹 を 継 承 者 と し て 選 ん で い る。 せ れ で も 魔 人 と し て の 実 力 は ケイブリス に は 及 ば な い も の の 別 格。 周 囲 に 浮 か ぶ 玉 は そ の 膨 大 な 魔 力 を 実 体 化 さ せ た も の で、色 に よ っ て 属 性 が 異 な っ て い る。 父 親 の 遺 志 だ っ た 「 魔 王 リトルプリンセス 擁 立 」 を 望 み、「 美 樹 殺 害 に よ る 魔 王 継 承 」 を 企 む ケイブリス と の 内 戦 に 身 を 投 じ る。 魔 人 レッドアイ と は 過 去 4 度 ほど 戦 い、辺 り 一 帯 を 更 地 に し て 死 の 大 地 と 化 す ほ ど の 壮 絶 な 魔 法 戦 を 繰 り 広 げ た。 ランス 10 直 前、数 年 に 渡 る 激 戦 の 末、ホーネッ ト 派 が 敗 北、魔 人 領 の す べ て を 掌 握 し た ケイブリス は 一 気 に 人 類 圏 へ の 進 攻 を 開 始 す る。 ドラキュラ 城 に て、ホーネッ ト の 原 型 と 思 わ れ る 「 ドラキュラ の 娘 」 が 終 盤 で 登 場。 ヒララレモン を 欲 し て い る が、 せ れ を 渡 し て し ま う と、幻 覚 に よ っ て 包 ま れ た 部 屋 を 突 破 で き な く な り、事 実 上 の ゲー ム オーバ ー に な っ て し ま う の で 注 意。 ノ ス と アイゼ ル の 会 話 で 「 ホーネッ ト 様 に 気 づ か れ な い よ う に ~ 」 と 言 及 さ れ る の み。 正 史 と な っ た 03 に お い て は、魔 人 同 士 の 会 話 で 人 柄 を 推 測 出 来 る 部 分 が 追 加 さ れ て い る。 魔 王 ルー ト で リトルプリンセス が 覚 醒 す る と 就 任 祝 い と サテラ を 援 軍 に 送 る 旨 の 手 紙 を 送 っ て く る。 手 紙 の み で 本 人 は 未 登 場。 ケイブリス の 超 絶 低 姿 勢 な 態 度 と は 対 照 的 で、両 者 の 立 場 や 思 考 の ち が い が 垣 間 見 え る。 ハイパービル で の サテラ の 会 話 で 名 前 が 出 る の み。 ケイブリス の 元 で 囚 わ れ の 身。 カミーラ へ の プレゼン ト

にするため、ホーネット派の魔人の人質とするため本人は無事だが、身代わりに使徒が惨殺され続けている。救出作戦が行われない場合ターン進行でケイブリスによって凄惨な運命を辿る事に。ハウゼルかシルキを仲間にし、美樹を保護していると、ホーネット救出作戦が実行可能となる。ホーネット派の生き残り5万の命を引き換えに魔王城へ潜入。道中の戦闘を合計7ターン以内に突破する速攻作戦が要求される。ランスに救出された彼女だが、歯牙にもかけていない所かむしろ下に見ており、サテラの使徒(候補)としての評価は「傍に置く者は考えなくてはなりません」と窘める程。人間とは相容れない存在だとして単独行動をする気だったが、美樹の名前を出されようやく翻意した。救出したお礼としてランスにセックスを迫られるが「わんわんに交尾を求められたらどう思いますか」とすげなく断る。ケイブリスを倒したらやらせると約束はするが、この時点では実現不可能な口約束だと思っている。そんな彼女とランスがどういう関係を築けるかは、魔軍との戦争の行方次第。救出当初は美樹に対し、早期に魔王に覚醒するように促していたが、その後は美樹と接する機会が多くなった為か、自身が魔王を受け継ぐことが出来なかった事に関して、負い目を感じている様子を見せる。ルートによってはケイブリスを打倒後、美樹が魔王を拒むも受けるも自由と発言するなど、あくまで美樹の意思に任せており、実際に美樹が魔王に就任する事にはこだわっていない。ケイブリス打倒後、残った魔軍を統率して人間界から撤退させる。いない場合はカミラが実行 またエンディングにおいて、かつて失敗した魔王の血の継承にも再び挑戦する。第二部では魔王ランスの時代でも魔人筆頭を務める、現在の世界では最強の魔人。ランスを救うために乗り込んだエールたちの前に立ちはだかり、「たとえ、魔王様(ランス)のお子様とは言え、牙を剥くならば、私の敵」と言い放ち、戦いを挑んでくる。正史と同じく魔王ガイと人間(母については不明)のハーフで、魔物界のプリンセス。次期魔王となるべく教育を施され、あらゆる知識を身に着けた完璧な存在で、誰もがホーネットが次期魔王になると思っていた。だが、ガイが来水美樹を魔王継承者に決めた後亡くなったため、美樹逃亡で魔王不在の中、ガイの遺言を不服とするケイブリスが反乱を起こし、さらに魔人の大半がケイブリスに従ってしまう。ガイの遺言を守ろうとするホーネットと彼女の配下の魔人たちは苦境にたたされているが、ホーネットは美樹に意識操作をして魔王即位させる強硬手段を拒み、あくまで美樹自身が自分の意志で魔王即位することを待ち続けて、理想を共にする仲間達と劣勢の中、必死に戦い続けてきた。ゲーム開始時は大陸北西部がホーネット派の支配領域であり、主人不在の魔王城を本拠地にして、ケイブリス派と戦っていたが、美樹をケイブリスに奪われ殺害されないために、自分たちの危険を顧みずにサテラとメガラスを護衛として送り出す。メガラスとサテラが抜けた戦力低下もあり、ターンが進むごとに戦況が悪化していく様子が描かれ、やがてケイブリス派に敗北して捕獲される。それからケイブリスが魔王城を制圧するまでプレイヤーは魔人領に干渉できない。ケイブリス打倒後にサテラが健在ならば救出できるものの、戦闘ユニットとしては参加しない。正史と違い、人間と魔物は対等という考えで、ランスを「貴方様」と呼んで感謝を深々と述べるなど、人間のことを見下していない。魔人の中ではいわゆる穏健な人格者で、人間と魔物が共存共栄する平和な世界を望み、レッドアイと自分の魔力のぶつかり合いによる環境破壊を防ごうとしたり、他人の心を狂わせて遊ぶワグに「残酷な夢を見せてはいけない」と叱る等、どちらかといえば人間に近い思考や倫理観を持っている。だが父ガイの遺言(美樹を魔王にしてホーネットはその補佐をすること)にこだわっており、ランスに犯されたことで魔王に即位した美樹が自分がガイの政策を引き継ぐかどうかかわからないと述べた際には、その時は絶対命令権で私を従わせればよいと返している。ケイブリスから助け出された際のやり取りにおいても、ランスが美樹を魔王にせず人間に戻すと発言した際に不満そうな態度を滲ませるが、美樹の気持ちを聞いて、せめて美樹の護衛をすることでガイの遺言を守ることにするなど、頑なに遺言を守ろうとはせず、相手の意志を尊重する柔軟さを持ち合わせている。創造神の侵攻が始まったときは、不安そうな美樹に「魔王の力が必要になるかもしれない」と励まして「平和になったら女の子らしいお喋りを楽しみましょう」と言ったり、サテラとシルキに「私達で出来る事をしましょう」と自分たちにできることを模索しようとするなど、他者を思いやる優しさを見せていた。作戦クエストホーネット奪回後に拠点クエストで加入。所属は神魔。第二部開始実績の条件の1人.....だったのだが、バージョン1.1周りが喜びの声を上げ、お互いの健闘を称え合う中、ホーネットは一人床に膝をついていた。スタッフ日記 桜秀蘭 ウェディングドレス風 ホーネット. Show recent 15 comments. Go to the comment page. Tag: 魔軍 魔人 魔人筆頭 ホーネット派 鬼畜王ランス x ランス5D ランス6 戦国ランス 三匹がランス・クエスト マグナム ランス9 ランス10 第二部 鬼畜王ランス その他の作品. リーザス王国 ヘルマン共和国 ゼス王国 JAPAN 自由都市地帯 コバ帝国 ランス城 AI教 滅んだ国家 聖魔教団 エターナルヒーロー. 魔王 魔人 使徒. むい者 ドラゴン カラー ポピンズ ホルス ハニー 魔物 男の子M 女の子M レア女の子M 魂のない生物 ムシ 妖怪 生成生物. ラサウム テロ・エティエノ 三魔子 悪魔界. 次元3E2 怪獣界 すもう 寄生魔神 宇宙人. リンク元 ソースの表示 添付ファイルの一覧 全添付ファイルの一覧 投稿が望まれているページ. 合計: 人 本日: 38 人 昨日: 34 人 現在: 29 人. bluebox cloudwalk default iridorange iridwire monobook orangebox pukiwiki sagiri whiteflow. 本文 ノート 編集 差分. 修得技能 六色魔道球 それぞれが個別の魔法 発生源となり同時に複数の魔法を使うことを可能とする。また魔力増幅器として使用することも可能。六色破壊光線 白色破壊光線. 魔軍 魔王(血の記憶) トロス ククルククル アベル スラル ナイチサ ジル ガイ リトルプリンセス ランス or ケイブリス or ビュートン ケイブリス派 ケイブリス ケイブニャン ケイブワン カミラ アベルト・セフティ ラインコック 七星 ケッセルリンク ファーレン アルカリア エルシール 加奈代 シャロン バーバラ パレオアリム ペルエレ・カレット レイ カイト レッドアイ ロナ・ケスチナ ジーク オーロラ メディウサ アレフガルド ワグ ラッシャー サイゼル ユキ パイアール PG-7 PG-8 PG-9 PG エロヤック ALV ルート・アリガルティア ラウネアタルゴ サメザン パボラ レキシントン アトランタ ジュノー ニミツ・リーク ホーネット派 ホーネット ケイコマ ナブ・リツコ マツタロウ シルキ・リトルレーズン リトル メガラ斯拉・ハウゼル 火炎書士 サテラ シーザー イシス イシス2 アイゼル ガーネット トパーズ(オパール) サファイア ノス 無所属 ザビエル 藤吉郎 煉獄 魔導 式部 戯駭 レモン・C・パークス ハム アーシー・ジュリエッタ ルーシー・ジュリエッタ マーシー・ジュリエッタ ますぞゑ プラットピット 奈落の王 アベルト・セフティ アニス・沢渡 小川健太郎 オギン・ギンブ 魔物 大元帥 魔物大將軍 ストロガノフ ツォトン ピサロ ヨシフルメイ. Last-modified: Mon, 10 Oct HADT d Site admin: し が convert time: 1. 年齢 生年. 技能LV 傾向. 魔法 LV2. 魔法 全般. 解説 リトルプリンセスでは ランス3では 戦国ランスでは ランス・クエストでは ランス10では 鬼畜王ランスでは ゲーム的には ランス10では 人間関係 修得技能 名台詞 名場面 画像 コメント. 年齢(生年). 魔王の城在中 魔人(魔人筆頭). 魔法 Lv2, 聖魔法 Lv2, 剣戦闘 Lv2. 前 魔王の娘. それぞれが個別の魔法 発生源となり同時に複数の魔法を使うことを可能とする。また魔力増幅器として使用することも可能。シルキ。サテラやメガラスも必死で戦っているはず...責めないであげて...「リトルプリンセスさえ、早く魔王になっただされば、こんな事に...」と言うシルキに。ハウゼルを失い、大勢の部下たちを失った圧倒的不利な状況でも、サテラたちを責める事なくひたすら信じるホーネット。まさに部下から慕われる上司の鑑。愚かな...ここで魔力を衝突させると、この地域全部が滅びてしまうというのに...私が巧かわずしかない様ね...今度こそ決着をつけると、いきまくレッドアイに対して。以前、ホーネットとレッドアイは常識を超えた魔力戦を繰り広げた結果、その地域を死の大地に変えてしまった。これ以上、そんなことはさせるわけにはいかない。激しい戦闘の中、環境のことまで考えるとここにホーネットの聡明さがわかる。魔王(血の記憶). トロス ククルククル アベル スラル ナイチサ ジル ガイ リトルプリンセス ランス or ケイブリス or ビュートン. ケイブニャン ケイブワン. アベルト・セフティ ラインコック 七星. ファーレン アルカリア エルシール 加奈代 シャロン バーバラ パレオアリム ペルエレ・カレット. PG-7 PG-8 PG-9 PG エロヤック ALV ルート・アリ. ラウネアタルゴ サメザン. アトランタ ジュノー ニミツ・リーク. ケイコマ ナブ・リツコ マツタロウ. シーザー イシス イシス2. ガーネット トパーズ(オパール) サファイア. アーシー・ジュリエッタ ルーシー・ジュリエッタ マーシー・ジュリエッタ. プラットピット 奈落の王. 魔物 大元帥 魔物大將軍. ストロガノフ ツォトン ピサロ ヨシフルメイ. よくありそうな質問 周回プレイの心得. ルート&エンディング 時限・条件系 準備クエスト 作戦クエスト 拠点クエスト ??? イベント. 実績一覧 各種ボーナス 状態異常・妨害行動 支援攻撃 食券イベント 条件 ストーリー あらすじ イベント内容変化 アフター. 第2部 攻略指南 冒険フェイズ ポス攻略 第2部 売店フェイズ カードリスト 第2部 支援逆引き 第2部 総合掲示板 第2部 クエスト詳細テンプレ 管理用. ランス10公式サイト ひつじ小屋別館 まとめ wiki. RanceX - 決戦 - ランス10 攻略

&検証Wikiホーム新規編集添付一覧最終更新差分バックアップ凍結複製名前変更ログインユーザー登録申請.大鬼コウギョク 幸福な砂虫 巨大なぶりょ 上級魔法生物 バファムーン 冬将軍1942 ディフェンダー大軍 闘神都市トーナメント1回戦:魔王の子 レリコフ2回戦:プロピオ3回戦:アームズ4回戦:魔女リクテル5回戦:アレキサンダー 勇者ゲイマルク 魔人ハウゼル 魔人DD 魔人サテラ(一回目)クエスト:魔王ランス 魔人DD 魔人姉妹 魔人レイ 魔人リズナ 魔人シルキィ・リトル 魔人ホーネット 魔人サテラ 魔王ランス 魔王の血 血の記憶ランス 血の記憶リトルプリンセス 血の記憶ガイ 血の記憶ジル 血の記憶ナイチサ 血の記憶スラル 血の記憶アベル 血の記憶ククルククル 血の記憶血 コメント.検索 AND 検索 OR 検索.なんでもありのリクテルなら呪いを通せる。ただしリクテルはウズメと同じ枠なので手裏剣が使えなくなる点には注意。いきなりリクテルがダウンしたりしなければ削りきれはるはず。ランス以外のオススメカード エールヒーリング3 リトルプリンセスを通過したあたりでAL大魔法に切り替えて火力を増やすのも手。ウズメ 手裏剣-改 深根 神楽 乱義 側面射撃2 スシヌ or 志津香 魔法バリア.なんでもありのリクテルが呪い付与率が高く、入手していると非常に楽。ランスを出しつばなしに出来るのもメリット。ただし今度はウズメと同じ枠なので手裏剣が使えない。リセットと同様ある程度削ったら交代推奨。.