

**ドラゴンクエスト7 短時間攻略ガイド
ボス攻略編**

作成者:くねお

<http://kuneo.web.fc2.com/>

2011年3月31日

目次

00. はじめに	3
01. ゴーレム	4
02. チョッキンガー	5
03. 炎の巨人	6
04. デスアミーゴ	7
05. フォロッド兵	8
06. からくり兵	9
07. マシンマスター	10
08. デスマシーン	11
09. あめふらし	13
10. 洞窟魔神	14
11. イノッブ&ゴンズ	16
12. マンイーター	18
13. ネペロ	19
14. ガルシア	20
15. トンプソン	22
16. ナプト	23
17. ドンホセ	25
18. ネリス	27
19. アントリア	29
20. 山賊軍団	30
21. 山賊の頭	32
22. ボーンライダー	33
23. ビグモンエビル	34
24. セト	35
25. あやしい男	36
26. いどまじん	37
27. ウルフデビル	38
28. タイムマスター	39
29. エンタシスマン	41
30. 海底のゴースト	42
31. グラコス	43
32. キングスライム	44
33. ギガミュータント	45
34. りゅうき兵	46
35. ベビーゴイル	47
36. ボルンガ	48
37. ピンクオーク	49
38. 闇のドラゴン	50
39. メディルの使い	51
40. ゼッペル	52
41. ヘルバオムのねっこ	53
42. ヘルバオム	54
43. ヘルワーム	56
44. 闇の魔神	57
45. ヘルクラウダー	58
46. フォレストガード	59
47. ボトク	60
48. ガマデウス	61
49. バリクナジャ	63
50. オルゴデミーラ1-1	64
51. オルゴデミーラ1-2	66
52. 炎の精霊	67
53. ボーンフィッシュ	68
54. おばけヒトデ	69
55. ネイルビースト	70
56. ネンガル	71
57. オルゴデミーラ2-1	73
58. オルゴデミーラ2-2	74
59. オルゴデミーラ2-3	76
60. オルゴデミーラ2-4	77

00. はじめに

◆本書について

本書は、『PS用ソフト ドラゴンクエスト7』の短時間攻略用ガイドブックのボス攻略に関して記したものである。攻略チャートに関しては、攻略チャート編を参照していただきたい。

なお、筆者がこのチャートを用いて出した最速タイムは2011年3月現在13時間44分23秒である。

◆ボス行動パターンの見方

A. ランダム行動の場合

行動パターン		
打撃	かまいたち	まぶしい光

通常の線で囲んである。
左の場合、3つからのランダム行動となる。

B. ローテーションの場合

行動パターン		
打撃 火の息	ちからため 押しつぶす	打撃

二重線の区切りの中はランダム、左から順番となる。
左の場合、打撃or火の息→ためor押しつぶす→・・・となる。

◆参考文献

・攻略サイトなど

ボスの行動パターン、ダメージ計算をするにあたり、以下のサイト様を参考にさせていただきました。

○Sword and Magic / ドラゴンクエスト攻略サイトー / ウィザードさん
○DQ PLA-NET / WAKABAさん

・やり込みプレイヤー

○PONさん / ダメージ計算式についてのアドバイスを頂きました
○にゅすけさん / ダメージ計算式についてのアドバイスを頂きました

参考にさせていただいた中でも特に影響が大きいものを参考文献として挙げさせていただきました。
この場を借りてお礼申し上げます。ありがとうございました。

01. VS ゴーレム

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン
HP	280	ルカニ	△	打撃
MP	0			
攻撃力	32			
守備力	20			
素早さ	12			
EXP	60			
G	70			

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	-	布の服	-	-	-	命1
キーファ	こんぼう	たびびとの服	-	皮のぼうし	-	力1
マリベル	-	布の服	-	-	-	-

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	1	28	0	8	9	6
無職	1	30	0	21	16	4
無職	1	20	0	4	10	10

◆被ダメージ

	打撃	
	通常	防御
主人公	13～15	6～7
キーファ	11～13	5～6
マリベル	12～14	6～7

◆与ダメージ

	打撃		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
主人公	0～1	0～2	3～5
キーファ	4～6	7～9	9～11
ハンク	23～27	25～29	28～32

◆戦術

攻撃の要はハンクの打撃となる。

しかし、ハンクにだけ任せていると時間がかかってしまうのでキーファも打撃する。

キーファは攻撃しからないので、作戦を「ガンガンいこうぜ」に変更するのを忘れないこと。

なお、HPが減っている状態だとハンクがホイミを使ってしまうため、そうならないようマリベルが薬草で回復する。

目安としては、主人公はHP14以下、その後は打撃を受けたら回復する。ただし、終盤押し切れる場合はさぼっても良い。

◆行動

主人公	キーファ	マリベル
防御	ガンガンいこうぜ	薬草＞防御

02. VS チョッキンガー

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	310	ルカニ	×	打撃	大防御	メラ
MP	50	メラ	×	ホイミ		
攻撃力	42					
守備力	31					
素早さ	24					
EXP	80					
G	90					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	-	布の服	-	-	-	命1
キーファ	こんぼう	たびびとの服	-	皮のぼうし	-	力1
マリベル	ブロンズナイフ	布の服	-	-	-	守1

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	3	34	7	10	10	8
無職	3	37	0	24	18	5
無職	3	25	10	13	12	14

◆被ダメージ

	打撃	
	通常	防御
主人公	16~20	8~10
キーファ	14~18	7~9
マリベル	16~20	8~10

◆与ダメージ

	打撃		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
主人公	0~1	0~2	4~6
キーファ	4~6	7~9	9~11
マリベル	0~1	1~3	5~7
ハンク	20~24	24~28	28~32

◆戦術

先程に引き続き、攻撃の要はハンクの打撃になる。

キーファは最大HPが37なので、打撃2発に確実に耐えることができる。

戦い方はゴーレムと同じだが、マリベルがブロンズナイフを装備しているのでルカニが入った後は攻撃して短縮を図る。

主人公はHPが21未満になったら、その他はダメージを受けたらその都度回復する。

主人公のHPが全快ならば、主人公のホイミや薬草を使用してマリベルの攻撃回数を増やすことを意識すること。

なお、マリベルは5回だけメラを使用できるが、MP消費後にマリベルの打撃に期待するならば最初からメラを連打する。

その場合は後半ホイミで粘られる可能性があるため、HPを半分以下まで削ってからメラ連打の方がタイム的には安定する。

最速を狙うならば開幕からメラを連打だが、タイム的な安定は得られないのでプレイ方針次第と言える。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	マリベル
ルカニ0~1回	防御	ガンガンいこうぜ	薬草>防御
ルカニ2回			薬草>打撃

03. VS 炎の巨人

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	310	ルカニ	×	打撃 火の息	ちからため 押しつぶす	打撃
MP	0	メラ	◎			
攻撃力	47	火炎斬り	○			
守備力	24					
素早さ	13					
EXP	120					
G	150					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
キーファ	せいなるナイフ	たびびとの服	うろこのたて	とんがりぼうし	-	力1
主人公	こんぼう	布の服	-	かわのぼうし	-	命2不1
マリベル	ブロンズナイフ	布の服	-	かわのぼうし	-	守2

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	6	52	0	36	30	8
無職	5	45	18	21	14	10
無職	5	30	20	15	19	18

◆被ダメージ

	打撃		ため打撃		火の息	押しつぶす
	通常	防御	通常	防御		
キーファ	14~18	7~9	21~27	10~13	6~10	7~9
主人公	18~22	9~11	27~33	13~16		9~11
マリベル	17~21	8~10	25~31	12~15		8~10

◆与ダメージ

	打撃		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
キーファ	11~13	14~16	16~20
主人公	3~5	6~8	9~11
マリベル	0~2	3~5	6~8

◆戦術

マリベルがルカニを使用した後に3人で殴り倒す。

マリベルがほぼ確実に先行できるので、次の攻撃に耐えられないHPならば回復する。

力ため打撃の前など、主人公の後攻ホイミを活用し、薬草を節約することを意識する。

主人公の方が打力が高いが、後のレベル上げでマリベルの薬草を使いたい場面があるための節約である。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	マリベル
ルカニ0~1回	ホイミ> 防御> 打撃	ガンガンいこうぜ	薬草> 防御> ルカニ
ルカニ2回			打撃> 薬草

04. VS デスアミーゴ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	520	火炎斬り	×	打撃	かまいたち	まぶしい光
MP	20					
攻撃力	52					
守備力	35					
素早さ	20					
EXP	200					
G	250			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	ステテコパンツ	－	かわのぼうし	－	命3不1力1守1
キーファ	おおきづち	たびびとの服	うろこのたて	とんがりぼうし	－	力2
マリベル	－	布の服	キトンシールド	かわのぼうし	－	守2

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	8	69	27	37	21	14
無職	8	67	0	45	32	11
無職	8	42	29	10	21	25

◆被ダメージ

	打撃		かまいたち	
	通常	防御	通常	防御
主人公	19～23	9～11	21～28	10～14
キーファ	16～20	8～10		
マリベル	19～23	9～11		

◆与ダメージ

	打撃	火炎斬り
主人公	9～11	－
キーファ	－	16～19

◆戦術

主人公、キーファが攻撃してマリベルが薬草で回復する。きこりの薬草はあまり期待しない方がよい。

主人公のHPが50未満になったら自分に薬草を使用する。マリベルの薬草の消費が激しければキーファにも薬草を使用する。

主人公が46未満になったら防御してマリベルの薬草による回復を待つ。

マリベルはHPが28未満になるまではきこりの薬草を期待して回復をさぼってもよい。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	マリベル
	防御＞薬草＞打撃	ガンガンいこうぜ	薬草＞防御

05. VS フォロッド兵

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	360	ルカニ	△	打撃	強打撃	ホイミ
MP	4	メラ	×	集中攻撃(最初の1発はランダム)		
攻撃力	50	火炎斬り	×			
守備力	32	行動封じ	△			
素早さ	25					
EXP	160					
G	100					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	-	-	-	-	命3不1力1守1
キーファ	てつのやり	皮のよろい	うろこのたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	石のキバ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	-
マリベル	-	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
やくそう	まほうのせいすい					
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	8	69	27	37	10	14
無職	9	74	0	57	37	13
無職	2	51	0	34	22	36
無職	8	42	29	10	42	25

◆被ダメージ

	打撃		強打撃	
	通常	防御	通常	防御
主人公	20~24	10~12	25~30	12~15
キーファ	14~18	7~9	17~22	8~11
ガボ	17~21	8~10	21~26	10~12
マリベル	14~16	7~8	18~20	9~10

◆与ダメージ

	打撃 / 火炎斬り			メラ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	9~11	13~15	16~20	-
キーファ	23~28	28~33	33~38	-
ガボ	8~10	12~14	15~19	-
マリベル	-	-	-	12~15

◆戦術

最初の1発を打撃してきたキャラにのみ打撃が飛んでくる。強打撃は誰に来るかわからないが、非常に行動は読みやすい。

主人公は防具を装備していないので、ダメージが大きいので注意。

戦闘後に死者は復活するので、終盤特攻して死にそうな仲間を見捨てても良い。

回復行動をとる場合、主人公のMPが残っている場合はホイミ、そうでなければマリベルの薬草を使用すること。

ただし、ルカニを2回入れる前にマリベルが死なないように注意すること。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	ガボ	マリベル
ルカニ0回、1回	回復>打撃	ガンガンいこうぜ	バッチリがんばれ	ルカニ
ルカニ2回	打撃			回復>メラ

06. VS からくり兵 / からくり兵(狂)

◆基礎データ

ステータス(通常)		主要な耐性		行動パターン	
HP	60	ルカニ	△	打撃	五月雨剣
MP	0	メラ	△		
攻撃力	46	火炎斬り	△		
守備力	42	行動封じ	△		
素早さ	15				
EXP	62				
G	20			1～2回行動	

ステータス(狂)		主要な耐性		行動パターン		
HP	60	ルカニ	△	諸刃斬り ミス	魔神斬り	皆殺し
MP	0	メラ	△			
攻撃力	40	火炎斬り	△			
守備力	38	行動封じ	△			
素早さ	8					
EXP	72					
G	20					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	うろこのよろい	-	かいがらぼうし	-	命3不1力1守1
キーファ	てつのやり	皮のよろい	うろこのたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	石のキバ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	-
マリベル	-	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
やくそう	まほうのせいすい					
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	8	69	27	37	33	14
無職	9	74	0	57	37	13
無職	3	55	0	36	23	37
無職	8	42	29	10	42	25

◆戦術

ガボのほえろが有効なので、行動を止めながら戦えば負けることはないだろう。

今後自動復活イベントはしばらく存在しないため、死者が発生すると蘇生でロスが生じるため、気を抜かないこと。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	ガボ	マリベル
	打撃	ガンガンいこうぜ	ほえろ	メラ

07. VS マシンマスター

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン	
HP	250	ルカニ	△	仲間呼び	打撃 強打撃
MP	12	火炎斬り	×		ホイミ
攻撃力	48	行動封じ	○		
守備力	40				
素早さ	45				
EXP	180				
G	70				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	うろこのよろい	うろこのたて	かいがらぼうし	-	命3不1力4守1
キーファ	てつのやり	皮のよろい	鉄のたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	石のキバ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	素2
マリベル	-	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
やくそう	まほうのせいすい					
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	9	76	27	45	41	16
無職	9	74	0	57	43	13
無職	4	59	0	38	24	41
無職	9	46	32	11	43	27

◆与ダメージ

対象	マシンマスター			からくり兵
攻撃方法	打撃 / 火炎斬り			打撃 / 火炎斬り
状況	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	11～13	15～19	20～24	11～13
キーファ	20～25	27～32	33～38	20～25
ガボ	-	-	-	7～9

◆戦術

からくり兵は倒しても仲間を呼ばれてしまうので、先にマシンマスターを倒す。

基本的にガボのほえろでからくり兵の動きを止めつつ、主人公とキーファで攻撃する。

マリベルがルカニを2回入れて速攻でマシンマスターを倒すこと。ルカニは効果がなかった場合合計3回まで使用する。

撃破後、続けてデスマシーンとの戦闘となるため、戦闘終了をなるべくHP全快に近い状態で迎えることを心がける。

また、主人公のMPは次のデスマシーン戦のために温存し、回復は薬草で行う。

1ターン目、2ターン目にルカニが順調に入った場合、5ターン目のキーファの火炎斬りで倒しきれぬ。

その場合は主人公はからくり兵を攻撃するようにすれば無駄がない。

最後のからくり兵をあと一撃で倒せるところまで追いこんだらキーファの作戦を命令させろにし、薬草を使用して状態を整える。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	ガボ	マリベル
1ターン目	打撃(マシン)	ガンガンいこうぜ	ほえろ(からくり兵>マシン)	ルカニ>回復>防御
2ターン目				
3ターン目				回復>防御
4ターン目				
5ターン目	打撃(からくり兵)			
(ルカニで苦戦)	打撃(マシン)			
それ以降	打撃			

08. VS デスマシーン

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	380	ルカニ	○	まぶしい光 打撃	打撃 マジックバリア	火の息 諸刃斬り
MP	8	火炎斬り	△			
攻撃力	80	行動封じ	△			
守備力	70					
素早さ	38					
EXP	300					
G	200			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	うろこのよろい	うろこのたて	かいがらぼうし	-	命3不1力4守1
キーファ	てつのやり	皮のよろい	鉄のたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	石のキバ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	素2
マリベル	-	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
やくそう	まほうのせいすい					
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	9	76	27	45	41	16
無職	9	74	0	57	43	13
無職	4	59	0	38	24	41
無職	9	46	32	11	43	27

◆被ダメージ

	打撃		諸刃斬り		火の息
	通常	防御	通常	防御	
主人公	28～32	14～16	42～48	21～24	6～10
キーファ	27～31	13～15	40～46	20～23	1～5
ガボ	31～37	15～18	46～55	23～27	6～10
マリベル	27～31	13～15	40～46	20～23	6～10
主(スカラ1回)	23～27	11～13	34～40	17～20	-
主(スカラ2回)	18～22	9～11	27～33	13～16	-
主(スカラ3回)	14～16	7～8	21～24	10～12	-
主(スカラ4回)	9～11	4～5	13～16	6～8	-
主(スカラ5回)	4～6	2～3	6～9	3～4	-
キ(スカラ1回)	22～26	11～13	33～39	16～19	-
キ(スカラ2回)	17～21	13～15	25～31	12～15	-
キ(スカラ3回)	12～14	6～7	18～21	9～10	-
キ(スカラ4回)	7～9	3～4	10～13	5～6	-
キ(スカラ5回)	2～4	1～2	3～6	1～3	-

◆与ダメージ

	打撃 / 火炎斬り		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
主人公	4～6	13～15	20～24
キーファ	11～13	20～25	29～34
ガボ	-	9～11	14～21

◆戦術

マジックバリアが入る前にルカニが入るか入らないかで大きく戦い方が変わってくる。
 デスマシーンに勝利するために絶対に殺してはいけないキャラは、主人公とキーファである。
 マリベルもリレミトの関係上なるべく生存させて撃破したい。ガボは死んでも仕方がない。
 マジックバリアが入るまでは、ガボのほえろ、マリベルのルカニを積極的に使用する。
 特に、ガボのほえろが後攻で入った場合、次のターンデスマシーンは絶対に動けないことをよく頭に入れておく。
 ルカニが2回入れば、マリベルが回復しつつ3人で殴れば(ガボも回復することもあるが)ルカニ解除前に倒せることもある。
 問題は、ルカニが入る前にマジックバリアが入ってしまった場合である。

主人公は、主人公とキーファにスカラを入れつつ回復行動や打撃を行う。
 キーファは、基本的には火炎斬りで攻撃するが、状況に応じて防御や薬草を使用する。
 ガボは、薬草か防御を行う。あまりに早期に死ぬのは薬草の数的に問題だが、危なければ身を挺して他者を回復する。
 マリベルは、基本的には防御するが、ガボを防御させたい場合や前2人が同時に削れている場合などは薬草を使用する。

スカラの持続ターンは6～7ターンなので、スカラを切らせないようにスカラを伸ばすこと。
 ルカニが入らなかった場合、最初に主人公とキーファにスカラを2回使用しておき、以後スカラを切らさないように伸ばす。
 極論を言えば、主人公とキーファをスカラで固めつつ戦えば負けることはない。

◆行動

戦況		主人公	キーファ	ガボ	マリベル
ルカニ0回	未マジックバリア	防御>スカラ>回復>打撃	防御>回復>火炎	回復>ほえろ>防御	防御>回復>ルカニ
ルカニ1回	既マジックバリア		防御>火炎	回復>防御	回復>防御
ルカニ2回	未マジックバリア	防御>回復>打撃	防御>火炎	打撃>回復	ルカニ>回復>防御
	既マジックバリア				回復>防御

09. VS あめふらし

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	450	ルカニ	△	打撃	打撃	冷たい息
MP	10	火炎斬り	×		ベホイミ	なめまわし
攻撃力	65	行動封じ	○			
守備力	39					
素早さ	38					
EXP	350					
G	310					
				1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	せいなるナイフ	はでな服	うろこのたて	かいがらぼうし	-	命3不1力4守1
キーファ	てつのやり	きぞくの服	鉄のたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	てつのツメ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	素2
マリベル	どくがのナイフ	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	あみタイツ	守2

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	9	76	30	45	54	16
無職	10	82	0	61	54	15
無職	4	59	0	47	24	41
無職	10	50	35	36	49	30

◆被ダメージ

	打撃				冷たい息
	通常	防御	スカラ1回	スカラ2回	
主人公	17～21	8～10	11～13	4～6	13～16
キーファ					8～11
ガボ	24～28	12～14	-	-	13～16
マリベル	18～22	9～11	-	-	

◆与ダメージ

	打撃 / 火炎斬り		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
主人公	12～14	15～19	20～24
キーファ	24～29	23～27	36～41
ガボ	13～15	16～20	21～25
マリベル	7～9	12～14	16～20

◆戦術

打撃が多く飛んでくる主人公、キーファにはスカラを使用して守備力を上げる。ほえろは成功率が5割程度なので使用しない。
あめふらしは守備力が奇数なので、ルカニを2回使用した後にもう一度ルカニを使用することで効果時間を延ばすことができる。
冷たい息の頻度が多く、回復に追われてダメージがあまり入っていない場合は3回目のスカラを入れる。
倒しきれそうならば特攻する。倒しきれぬならば死者が出て構わないので全員で殴る。
ガボは5割程度、マリベルは4割程度しか先行しないのであまり期待しない方がよい。防御や前衛2人の回復を上手く使うこと。

◆行動

戦況	主人公	キーファ	ガボ	マリベル
1T	スカラ→主	火炎斬り	打撃	ルカニ
2T	スカラ→キ		回復＞防御＞打撃	回復＞打撃
3T～4T	回復＞打撃			回復＞ルカニ＞打撃
5T	スカラ→主			
6T	スカラ→キ			
それ以降	回復＞打撃			

10. VS 洞窟魔神&踊る宝石

◆基礎データ

ステータス(洞窟魔神)		主要な耐性		行動パターン		
HP	450	ルカニ	×	打撃 まぶしい光	ギラ(MP4)	ベギラマ(MP6)
MP	24	火炎斬り	×			
攻撃力	70	行動封じ	○			
守備力	40					
素早さ	27					
EXP	432					
G	123					
				偶数ターン2回行動		

ステータス(踊る宝石)		主要な耐性		行動パターン		
HP	110	ルカニ	×	打撃 不思議な踊り	ルカナン ミス	誘う踊り
MP	5	火炎斬り	×			
攻撃力	48	行動封じ	○			
守備力	36					
素早さ	49					
EXP	110					
G	123					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	うろこのたて	かいがらぼうし	-	命3不1力4守1
キーファ	てつのやり	きぞくの服	鉄のたて	とんがりぼうし	-	力2
ガボ	てつのツメ	ステテコパンツ	-	皮のぼうし	-	素2
マリベル	どくがのナイフ	たびびとの服	キトンシールド	うさみみバンド	あみタイツ	守2

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						
やくそう						
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	9	76	30	57	54	16
無職	10	82	0	61	54	15
無職	4	59	0	47	24	41
無職	10	50	35	13	49	30

◆被ダメージ

	打撃			ギラ	ベギラマ
	通常	防御	宝石		
主人公	19~23	9~11	9~11	10~18	22~34
キーファ					
ガボ	27~31	13~15	16~20		
マリベル	21~25	10~12	11~13		

※ルカナンで守備力が落ちている場合はこれよりも大きいダメージを食らうことを頭に入れておく。

◆与ダメージ

	打撃 / 火炎斬り					
	洞窟魔神			踊る宝石(1匹目 / 2匹目)		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカナン0回	ルカナン1回	ルカナン2回
主人公	16~20	21~25	26~30	13~16 / 11~14	15~19 / 13~16	17~20 / 15~18
キーファ	23~28	29~35	36~41	24~29	28~33	31~36
ガボ	12~14	16~20	21~25	13~15	15~19	17~21
マリベル	7~9	12~14	16~20	8~10	10~12	12~14

◆戦術

洞窟魔神のベギラマが非常に強い。洞窟魔神の残りMPをしっかりと把握して戦う必要がある。

ガボはそれなりな確率で洞窟魔神に先行できるので、先行回復にある程度期待する。

また、2回行動のターンで微妙にHPが減っている場合など、主人公やキーファの後攻回復を活用するとよい。

ここでマリベルが死んでしまうとリミットが使えずロスをするため、なるべくマリベルは生存させておきたい。

デスマシーン戦同様、ガボは状況に応じて身を挺して他者の回復に回る。死んでも仕方がない。

また、この時点でグリーンフレークのイベントを消化済の場合は主人公のルーラも必要となるため、生存させること。

なお、洞窟魔神は守備力が一定以上のキャラに打撃をしてこない(極論はまぶしい光のみになる)。

本攻略ではスカラを使用しないが、デスマシーン戦のようにスカラで固めて倒すことはできないので注意。

1ターン目はルカナン反射を期待してしっぺ返しを使用する。

ルカナンを使用された場合やふしぎなおどりの反射でMPが2以上下がったら次のターンに防具を装備する。

まだルカナンの危険がある場合でも、ルカナンが残り1発ならば防具を装備する。

とにかく踊る宝石を倒さないとエフェクトであったり打撃ダメージであったりとめんどうなため、さっさと倒す。

洞窟魔神のみになったら、マリベルがルカニを入れつつ倒す。

まだベギラマの可能性が残っている場合は、ガボ以外は殺さないように注意して動く必要がある。

◆行動

戦況		主人公	キーファ	ガボ	マリベル
1T目		打撃	火炎斬り(宝石)	打撃(宝)	しっぺがえし
宝石生存	奇数T	回復>防御>打撃	回復>防御>火炎(宝石)	回復>防御>打撃(宝石)	回復>防御
	偶数T	回復>防御		回復>防御	
宝石なし	奇数T	回復>打撃	火炎斬り	回復>打撃	回復>ルカニ>打撃
	偶数T	回復>防御>打撃	防御>火炎斬り		回復>防御

11. VS イノッブ&ゴンズ

◆基礎データ

ステータス(イノッブ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	440	行動封じ	○	打撃 砂煙	痛恨	強打撃
MP	0					
攻撃力	90					
守備力	38					
素早さ	73					
EXP	278					
G	310					

ステータス(ゴンズ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	400	行動封じ	△	打撃	痛恨	強打撃
MP	0					
攻撃力	79					
守備力	35					
素早さ	64					
EXP	294					
G	320					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	あみタイツ	守2
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	いのりのゆびわ	命1早2守1

所持アイテム						
やくそう						
やくそう	せかいじゅの葉					
奇跡の石	せかいじゅの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	10	50	35	13	76	30
無職	10	84	33	62	58	18
無職	4	62	0	47	54	41

◆被ダメージ

	イノッブ					
	打撃		強打撃		痛恨	
	通常	防御	通常	防御	通常	防御
マリベル	24~28	12~14	30~35	15~17	60~70	30~35
主人公	28~32	14~16	35~40	17~20	70~80	35~40
ガボ	29~33	14~16	36~41	18~20	72~82	36~41
	ゴンズ					
	通常	防御	通常	防御	通常	防御
	通常	防御	通常	防御	通常	防御
マリベル	18~22	9~11	22~27	11~13	45~55	22~27
主人公	23~27	11~13	28~33	14~16	57~67	28~33
ガボ	24~28	12~14	30~35	15~17	60~70	30~35

◆与ダメージ

	イノッブ		ゴンズ	
	打撃	強打撃	打撃	強打撃
主人公	20~24	-	15~19	-
カシム	25~29	31~36	26~30	32~37

◆戦術

防御役、攻撃役、回復役の順番に並べて戦う。ダメージソースはカシム・主人公の打撃。

長期戦になればなるほど痛恨の一撃から崩される可能性が高くなるため、なるべく主人公も攻撃に回ってどちらか1匹を倒す。

主人公は痛恨以外の攻撃で死ぬことがなければ攻撃する。ただし、砂煙を食らった場合はHPが全快でなければ防御する。

せかいじゅの葉がこの時点で2枚手に入るが、惜しみなく使用する。マリベルが死亡した場合はガボのを優先して使用する。

また、ガボがマリベルに葉を使用する場合、そのターンに主人公は自分に薬草を使用する。

同一ターンに2人が痛恨を受け、2人が瀕死などという状態ならば、死亡を予測した先読み葉っぱを使用する。

ガボが次の一撃で死ぬ可能性がある状態で、マリベルか主人公も回復が必要な場合は主人公も回復に回ること。

その際、ガボはガボ自身を、主人公は他の負傷者を回復する。

マリベルの残りHPが9未満の場合、防御しても死ぬので負傷者(いなければ自分)に薬草を使用する。

マリベル以外に負傷者がいない場合、ガボは先読みで世界樹の葉を使用する。死亡しなくてもなくなる。

◆行動

マリベル	主人公		ガボ	
防御＞回復	HP全快	打撃	全員全快	回復→マリベル
	HP41以上		誰かが負傷	回復→誰か
	幻惑かつ被ダメ	防御		
	HP41未満			

12. VS マンイーター

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	400	行動封じ	○	打撃	毒打撃	ベギラマ:MP6
MP	25			イオ:MP5	ルカナン:MP4	
攻撃力	75					
守備力	44					
素早さ	76					
EXP	419					
G	294					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	いのりのゆびわ	命1早2守1
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	あみタイツ	守2

所持アイテム						
やくそう						
やくそう						
奇跡の石	せかいじゅの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	4	62	0	47	54	41
無職	10	84	33	62	58	18
無職	11	60	41	14	77	33

◆被ダメージ

	打撃			ベギラマ	イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回		
ガボ	22~26	25~29	28~32	22~34	15~20
主人公	21~25	24~28	28~32	22~34	15~20
マリベル	16~20	21~25	26~30	22~34	15~20

◆与ダメージ

	打撃
主人公	18~22
ガボ	11~13

◆戦術

ガボと主人公で攻撃し、マリベルの奇跡の石で回復する。
 回復をさぼらなければ負けることはないが、ルカナンを多用された後の打撃やベギラマに注意する。
 マンイーターのMPは25なので、残りMPを計算しておくといい。
 同時に2人以上が殺されかねない状況を作らないように戦う。状況に応じて防御すること。
 マリベルが防御しないとイケないHPになった場合、ガボが薬草を使用する。

◆行動

戦況	ガボ	主人公	マリベル
	防御>打撃	防御>薬草>打撃	防御>回復

13. VS ネペロ&ドラゴスライム

◆基礎データ

ステータス(ネペロ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	345	ルカニ	×	打撃 マホトーン	ギラ マヌーサ	ヒヤド メダパニ
MP	100	ラリホー	○			
攻撃力	70	マヌーサ	○			
守備力	47	行動封じ	○			
素早さ	25					
EXP	200					
G	50					

ステータス(ドラゴスライム)		主要な耐性		行動パターン		
HP	45	行動封じ	×	打撃	火の息	
MP	0					
攻撃力	45					
守備力	45					
素早さ	33					
EXP	22					
G	9					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゆの葉	まほうのせいすい				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	11	60	41	47	77	33
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	18~22	24~28	29~35	-
マリベル	11~13	15~19	15~19	-
ガボ	12~14	17~21	23~27	-
ザジ	25~29	29~35	35~41	20~30

◆被ダメージ

	ネペロ		ドラゴスライム		
	ギラ	ヒヤド	打撃	火の息	打撃
主人公	10~18	12~20	18~22	1~6	7~9
マリベル			14~18	6~10	2~4
ガボ			20~24		9~11

◆戦術

主人公はひたすら攻撃する。ザジのイオに期待しつつ、なるべく早くドラゴスライムを片付ける。
 マリベルは開幕からルカニを2回ネペロに使用し、守備力を下げる。回復をしつつ、手が空いたら打撃で加勢する。
 ガボはドラゴスライムがいる間はほえろで足止めする。回復が必要ならば奇跡の石を優先するが、マリベルに任せてもよい。
 次のガルシアが強敵なので、なるべくHPが全快に近い状態で倒せるようにする。
 マヌーサ、メダパニを食らうと長期戦になる。マリベルやガボがマヌーサを受けた場合はラリホーやほえろを使用してもよい。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
通常	打撃	ルカニ>回復>打撃	回復>打撃
幻惑状態	打撃	ラリホー>回復>打撃	ほえろ>回復

14. VS ガルシア & サンダーラット

◆基礎データ

ステータス(ガルシア)		主要な耐性		行動パターン		
HP	350	ルカニ	×	ムーンサルト	打撃	火炎斬り
MP	50	ラリホー	○		スクルト	ベホイミ
攻撃力	105	マヌーサ	○			
守備力	56	行動封じ	○			
素早さ	35					
EXP	250					
G	50					

ステータス(サンダーラット)		主要な耐性		行動パターン	
HP	73	ラリホー	○	打撃	まぶしい光
MP	0	行動封じ	×		
攻撃力	61				
守備力	50				
素早さ	88				
EXP	31				
G	20				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゅの葉	まほうのせいすい				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゅの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	11	60	41	47	77	33
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	16～20	23～27	29～35	-
マリベル	8～10	14～18	21～25	-
ガボ	10～12	16～20	23～27	-
ザジ	22～26	29～33	35～41	20～30

◆被ダメージ

	ガルシア			サンダーラット
	打撃	火炎斬り	ムーンサルト	打撃
主人公	35～41	45～53	35～41	14～18
マリベル	30～36	38～46	22～27	10～12
ガボ	37～43	47～55	22～25	16～20

◆戦術

サンダーラットがいる間は防戦一方な戦いになることが多い。ザジのイオに期待しつつ、主人公も打撃をして数を減らす。ガルシアは奇数ターンは必ずムーンサルトを使用してくるので、主人公は後攻ホイミを使用する。ラリホーが入るまでは回復行動を優先する。なるべくマリベルにラリホーを打たせるように回復することが重要。マリベルはまずはラリホーでガルシアを眠らせることを第一に考える。マヌーサは使用しない。ガボは基本的にはほえろを使用し、サンダーラットの動きを止める。ほぼ確定で後攻する。ただし、回復や防御をしないとイケない状況ならばそちらを優先する。

ガルシアが眠ったら、マリベルはサンダーラットにラリホーを使用し、ガボはガルシアにほえろを使用する。ラリホーで眠った状態でほえろが成功すれば、目が覚めたその次のターンの動きまで止めることができる。同様に、サンダーラットが多く眠ったらこちらにもほえろを使用する。サンダーラットには確実にほえろが効くので有効。マリベルの手が空いたらガルシアにルカニを使用し、攻撃を開始する。主人公はホイミで態勢を整えた後、攻撃に移る。とにかくまずはサンダーラットを倒したい。サンダーラットを倒した後は、ガボの手が空くので余裕ができる。次の戦闘に向けて全員全快にしなくともなんとかなるので、ルカニが入っているなら特攻してもよいだろう。また、奇数ターンはムーンサルトをしっぺがえしで反射すると1.5倍のダメージを与えられる。(回避するとダメだが)

◆行動

戦況		主人公	マリベル	ガボ
ガルシア起	サンダ生存	回復	回復>ラリホー→ガル	回復>ほえろ→サンダ
	サンダ撃破	打撃	回復>打撃	回復>打撃
ガルシア眠	サンダ生存	回復>打撃	回復>ラリホー→サンダ>ルカニ	回復>ほえろ→ガルシア→サンダ
	サンダ撃破	打撃	回復>ルカニ>しっぺ>打撃	回復>ほえろ>打撃

15. VS トンプソン&マドハンド

◆基礎データ

ステータス(トンプソン)		主要な耐性		行動パターン		
HP	280	ルカニ	×	ラリホー 打撃	バギマ	強打撃 ベホイミ
MP	150	ラリホー	○			
攻撃力	90	マヌーサ	×			
守備力	60	行動封じ	○			
素早さ	30					
EXP	260					
G	60					

ステータス(マドハンド)		主要な耐性		行動パターン	
HP	35	行動封じ	×	打撃	仲間呼び
MP	0				
攻撃力	40				
守備力	13				
素早さ	17				
EXP	11				
G	5				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゆの葉	まほうのせいすい				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	11	60	41	47	77	33
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	15~19	24~28	29~35	-
マリベル	7~9	14~18	21~25	-
ガボ	9~11	15~19	23~27	-
ザジ	21~25	29~33	35~41	20~30

◆被ダメージ

	トンプソン			マドハンド
	打撃	強打撃	バギマ	打撃
主人公	28~32	35~40	14~34	4~6
マリベル	24~28	20~35		0~2
ガボ	29~35	36~43		6~8

◆戦略

6連戦の中で一番お供の雑魚が弱い。主人公の打撃2発でほぼ片付く。
 主人公は基本的にはひたすら打撃をする。撃破直前などHPを回復したい場面ではホイミを使用。
 マリベルはトンプソンにルカニを2回使用した後、祈りの指輪でMPを回復する。手が空いていれば2回使用して全快してもよい。
 手が空いたらラリホーを使用して眠らせたいが、バギマを食らい回復が手一杯になることが多い。
 ガボは基本的には回復に回る。手が空いたら攻撃に加わる。
 HPが低いのでわりとすぐ倒せてしまう。次の戦闘に備えて全快近くにしておくこと。ラリホーやほえろを駆使するとよい。

◆戦略

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	回復>打撃	回復>ルカニ>ラリホー>打撃	回復>打撃

16. VS ナプト&ブチュチュンパ

◆基礎データ

ステータス(ナプト)		主要な耐性		行動パターン		
HP	270	ルカニ	×	回し蹴り 打撃	かまいたち 打撃	正拳突き 打撃
MP	0	ラリホー	○			
攻撃力	80	マヌーサ	×			
守備力	55	行動封じ	◎			
素早さ	95					
EXP	280					
G	70			1～2回行動		

ステータス(ブチュチュンパ)		主要な耐性		行動パターン	
HP	52	行動封じ	×	打撃	甘い息
MP	0				
攻撃力	40				
守備力	30				
素早さ	27				
EXP	22				
G	8				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゆの葉	まほうのせいすい				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	11	60	41	47	77	33
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	16～20	23～27	29～35	-
マリベル	9～11	14～18	21～25	-
ガボ	10～12	16～20	23～27	-
ザジ	23～27	29～33	35～41	20～30

◆被ダメージ

	ナプト				ブチュチュンパ
	打撃	せいけんづき	まわしげり	かまいたち	打撃
主人公	23～27	34～40	23～27	46～63	4～6
マリベル	19～23	28～34	15～18		0～2
ガボ	25～29	37～43	17～20	32～44	6～8

◆戦術

ナプトはかまいたち以外はすべて物理攻撃だが、マヌーサが必ず成功するので非常に有効である。
また、ブチュチュンパの打撃によるダメージは大したことないが、甘い息は大きな脅威となる。
幸いブチュチュンパにはほえろが必ず成功するので、動きを止め続ければ甘い息を食らうことはない。

主人公は、マヌーサがかかるまでは回復が必要なキャラがいれば回復、そうでなければ打撃をする。
マリベルは最初のターンにナプトにマヌーサをかけた後、回復をしつつルカニを2回使用して攻撃する。
ガボは基本的にはブチュチュンパをほえろで足止め続けるが、回復が必要なキャラが発生した場合はそちらを優先する。
ナプトは非常に素早いので、先行を期待することはできない。
かまいたちで死者が出る可能性が大いにある(特に耐性がなくHPも低いマリベル)ので、頭に入れておくこと。
HPは低いボスなので、ルカニを2回かけたら速攻で倒してしまうとよい。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
1T	回復＞打撃	マヌーサ	回復＞ほえろ
2T目以降		回復＞ルカニ	
ルカニ2回後		回復＞打撃	回復＞打撃

17. VS ドンホセ&ストローマウス

◆基礎データ

ステータス(ドンホセ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	300	ルカニ	×	睡眠打撃	混乱打撃	打撃
MP	0	ラリホー	○		石つぶて	砂煙
攻撃力	75	マヌーサ	×			
守備力	40	行動封じ	△			
素早さ	100					
EXP	300					
G	80					

ステータス(ストローマウス)		主要な耐性		行動パターン		
HP	52	ラリホー	△	打撃	ひゃくれつなめ	仲間呼び
MP	0	行動封じ	△			
攻撃力	50					
守備力	48					
素早さ	37					
EXP	22					
G	9					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゆの葉	まほうのせいすい				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	12	70	47	49	78	36
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	18～22	24～28	29～35	-
マリベル	11～13	16～20	22～26	-
ガボ	12～14	17～21	23～27	-
ザジ	26～30	30～36	35～41	20～30

◆被ダメージ

	ドンホセ			ストローマウス	
	打撃	打撃/なめ	いしつぶて	打撃	打撃/なめ
主人公	21～25	34～40	10～25	9～11	23～27
マリベル	16～20			4～6	
ガボ	23～27			11～13	

◆戦術

ドンホセの睡眠打撃、混乱打撃、ストローマウスのひゃくれつなめが鬱陶しい。
特に、ドンホセは奇数ターンは必ず睡眠打撃をしてくるので、まともに受けると厳しい戦いを強いられる可能性がある。
幸いマヌーサが確実に成功するので、最初のターンにマヌーサをかけてしまえば楽に戦える。

主人公は、前の戦いのダメージが残っていたらまずそれを回復し、それから打撃に移る。
マリベルは最初のターンにドンホセにマヌーサを使用した後、ストローマウス、ドンホセの順に眠らせる。
次の戦いに備え、手が空いたときに祈りの指輪を使っておく。既に壊れているならば、主人公のまほうのせいすいで代用。
ガボは回復を優先しつつ、ドンホセにほえろを使用し動きと止める。
ただし、ラリホーで眠った敵がいる場合は、そちら側にほえろを使用して二重掛け状態にする。
ストローマウスを1匹だけ倒してしまった場合、仲間を呼ばれる前に全員で攻撃を仕掛けて倒す。
次のネリス戦はなるべくHPが全快状態(特に主人公)で開始したいので、撃破するタイミングに気を使うこと。
ガボのほえろが高確率で成功するので、うまく使うとよい。場合によってはラリホーも有。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
1T	回復＞打撃	マヌーサ	回復＞ほえろ(ドン)
ストローマウス生存		回復＞ラリホー(スト＞ドン)	回復＞ほえろ(睡眠グループ)
それ以降		回復＞ルカニ＞祈り＞打撃	回復＞打撃

18. VS ネリス&スライムナイト

◆基礎データ

ステータス(ネリス)		主要な耐性		行動パターン		
HP	460	ルカニ	△	打撃	ヒヤド:MP3	ヒヤダルコ:MP5
MP	23	ラリホー	◎	マホターン:MP4	マヒヤド斬り	
攻撃力	90	マヌーサ	△			
守備力	57	行動封じ	◎			
素早さ	74					
EXP	267					
G	0					
				2回行動		

ステータス(スライムナイト)		主要な耐性		行動パターン		
HP	70	ラリホー	△	打撃	強打撃	ホイミ
MP	10	行動封じ	×			
攻撃力	53					
守備力	55					
素早さ	38					
EXP	25					
G	15					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゆの葉	魔法の聖水				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	11	93	36	64	59	21
無職	12	70	47	49	78	36
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			イオ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	16~20	23~27	29~35	-
マリベル	9~11	15~19	22~26	-
ガボ	10~12	16~20	23~27	-
ザジ	22~26	29~33	35~41	20~30

◆被ダメージ

	ネリス				スライムナイト
	打撃	マヒヤド斬り	ヒヤド	ヒヤダルコ	打撃
主人公	28~32	36~41	12~20	30~40	11~13
(スカラ1回)	21~25	27~32			3~5
(スカラ2回)	14~18	18~23			0~1
(スカラ3回)	7~9	9~11			
(スカラ4回)	0~1	0~1			
マリベル	16~20	29~35			6~8
ガボ	23~27	37~45			13~15

◆戦術

戦闘後に死者が復活するため、マリベルとガボは死んでもいい、主人公1人を固めて戦う。

とにかく主人公にスカラを3回かけることができれば、ほぼ勝利確定となる。

ザジのスカラにはあまり期待しない方がいいので、主人公は開幕から3ターン自分にスカラを使用する。

マリベルはエフェクト削減のため、スライムナイトをラリホーで眠らせた後回復、マヌーサ、ルカニなど補助を行う。

ガボは、HPが全快であってもスカラが3回かかるまでは主人公を回復する。

ネリスの攻撃で脅威となるのは、スカラで固めるまでの打撃以外にヒヤダルコである。

特に、スカラで固めた後もヒヤダルコでは大ダメージを受けるので、ネリスの残りMPを把握しておくことが大切になる。

運良くスカラをかけ終えた後マリベルやガボが生存していたならば、ネリスに打撃してダメージ蓄積を加速させる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
スカラ3回まで	スカラ	ラリホー＞回復＞マヌーサ	回復(全快でも主)
それ以降	スカラ＞回復＞打撃	ラリホー＞ルカニ＞打撃	打撃

19. VS アントリア

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	700	ルカニ	△	打撃	火炎斬り	念じボール
MP	55	ラリホー	△	ベギラマ	イオ	マジックバリア
攻撃力	85	マヌーサ	△			
守備力	63	行動封じ	○			
素早さ	75					
EXP	687					
G	743			2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	刃のブーメラン	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	スライムピアス	命3不1力5守1
マリベル	チェーンクロス	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	鉄のツメ	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命1早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゅの葉	まだらくも糸				
やくそう						
奇跡の石	せかいじゅの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	12	102	39	66	60	24
無職	12	70	47	49	78	36
無職	5	66	0	50	50	49

◆与ダメージ

	打撃			ヒヤダルコ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	
主人公	15～19	23～27	30～36	-
マリベル	8～10	14～18	22～26	-
ガボ	8～10	15～19	23～27	-
フォズ	22～26	29～35	37～43	42～58

◆被ダメージ

	打撃	火炎斬り	イオ	ベギラマ	念じボール
主人公	25～29	32～37	15～20	22～34	79～81
マリベル	21～25	27～32			77～79
ガボ	28～32	36～41			81～83

◆戦術

ベギラマや火炎斬りなど、攻撃が激しいボス。特に、念じボールはマリベルやガボは防御しても即死するほどの威力。まともに戦うと念じボールが飛んできた時点でかなり厳しい状態になってしまうが、幸いラリホーが高確率で有効。マジックバリアを唱えられてしまうと、ラリホーもあまり効かなくなってしまうので苦戦必至となる。とにかく長時間眠ってもらうことが勝利へのカギとなる。

主人公は、マリベルがラリホーを使用するターンはまだらくも糸を使用し、ラリホーの上からの行動封じを狙う。

それ以外は基本的には打撃をし、ダメージを蓄積させる。

マリベルは、アントリアが眠っていなければラリホー、眠っていたらルカニを使用する。ルカニ伸ばしも有効。

長期戦になればそれだけ不利になるので、早い段階でルカニをいれてダメージを蓄積させたい。

ガボは、眠らせた上からほえろを使用し、目が覚めた後のターンの行動封じを狙う。

ルカニが2回入った後は、4人で殴れば1ターンに120ものダメージが期待できる。

十分押し切れるほどダメージが蓄積したら、ルカニ切れを考慮しつつ特攻をかける。

500程度ダメージを与えた後にラリホーが入れば特攻をかけていいだろう。ルカニの状況次第で特攻を早めてもよい。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
未マジックバリア	まだらくも糸＞打撃	ラリホー＞ルカニ＞打撃	回復＞ほえろ＞打撃
既マジックバリア	回復＞打撃	回復＞打撃	回復＞打撃

20. VS 山賊軍団

◆基礎データ

ステータス(さんぞく兵)		主要な耐性		行動パターン		
HP	200	ルカニ	△	盗人斬り ムーンサルト	火炎斬り 力ため	力ため まぶしい光
MP	0	ラリホー	△			
攻撃力	80	マヌーサ	△			
守備力	46	イオラ	×			
素早さ	71	行動封じ	×			
EXP	199	仲間呼び	◎			
G	11					

ステータス(さんぞくマージ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	140	ルカニ	×	強打撃 ベギラマ	盗人斬り	ラリホー
MP	30	ラリホー	◎			
攻撃力	65	マヌーサ	△			
守備力	50	イオラ	×			
素早さ	72	行動封じ	△			
EXP	182	仲間呼び	○			
G	6	マホトーン	◎			

ステータス(さんぞく)		主要な耐性		行動パターン		
HP	180	ルカニ	×	打撃	石つぶて	毒蛾の粉
MP	0	ラリホー	×			
攻撃力	75	マヌーサ	△			
守備力	40	イオラ	×			
素早さ	96	行動封じ	○			
EXP	187	突き飛ばし	△			
G	8	仲間呼び	×			

ステータス(エテポンゲ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	230	ルカニ	△	打撃 毒の息	マホトラ踊り マッスルダンス	強打撃 石つぶて
MP	45	ラリホー	△			
攻撃力	68	マヌーサ	△			
守備力	40	イオラ	×			
素早さ	77	行動封じ	△			
EXP	204	仲間呼び	○			
G	5					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力7守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命2不4早6守1

所持アイテム						
やくそう	せかいじゅの葉	まだらくもいと				
やくそう						
奇跡の石						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	87	67	18
船乗り	13	91	42	18	80	40
船乗り	8	97	22	59	54	54

◆戦術

山賊マージのベギラマ、山賊のどくがのこなが脅威だが、これさえ食らわなければマリベルのイオラで瞬殺できる。
 山賊マージには高確率で行動封じが有効、山賊には高確率でラリホーが有効なので、これらを活用する。
 山賊マージはイオラ2発と主人公の打撃1発で倒せるので、2発目のイオラのターンに確実に倒しに行くこと。
 剣の舞は、山賊が起きてしまう可能性を考慮し、3発目のイオラのターンまで使わない。
 開幕でマリベルが行動不能に陥ってしまった場合は、速やかに全滅し再戦したほうが大抵は早い。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
1T目	まだらくもいと(マージ)	ラリホー(さんぞく)	ほえろ(マージ)
2T目	まだらくもいと(マージ)	イオラ	ほえろ(マージ)
3T目	疾風突き(マージ)		ほえろ(山賊兵)
4T目	剣の舞		打撃

21. VS 山賊の頭

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	500	ルカニ	×	打撃	イオラ	打撃
MP	19	マヌーサ	△		強打撃	アルテマソード
攻撃力	92	メラミ	×			
守備力	45	行動封じ	△			
素早さ	74	仲間呼び	◎			
EXP	731	マホトーン	◎			
G	637			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力7守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命2不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	87	67	18
船乗り	13	91	42	18	80	40
船乗り	9	103	25	60	55	55

◆被ダメージ

	打撃	強打撃	イオラ
主人公	27～31	33～38	35～45
マリベル	24～28	30～35	
ガボ	22～26	36～43	

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ
主人公	68～108	23～27	-
マリベル	-	-	70～90

◆戦術

平均的なダメージを与えることができれば、3ターンで倒しきることができる。
 剣の舞を回避された場合、4ターン目にしっふうづきを活用するとよい。
 ほえろが高確率で有効なので、ガボのほえろを活用する。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞＞疾風突き	メラミ	ほえろ

22. VS ボーンライダー

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	500	メラミ	×	ミス 打撃	ルカナン 打撃	ルカナン 打撃
MP	4	行動封じ	◎			
攻撃力	60	仲間呼び	○			
守備力	26					
素早さ	32					
EXP	100					
G	207					
				1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力7守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命2不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	87	67	18
船乗り	13	91	42	18	80	40
船乗り	10	109	28	62	57	57

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	疾風突き	はやぶさ斬り	メラミ
主人公	-	80～122	27～31	-	-
マリベル	-	-	-	-	70～90
ガボ	22～26	-	-	-	-
ハディート	36～42	-	-	54～62	-

◆戦術

雑魚です。

適当に殴ってればそのうち死にます。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞	メラミ	打撃

23. VS ピグモンエビル

◆基礎データ

ステータス(グループ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	400	イオラ	×	火の息 ミス	打撃	ホイミ
MP	10	メラミ	×			
攻撃力	62	ラリホー	×			
守備力	30	行動封じ	○			
素早さ	24	仲間呼び	×			
EXP	100					
G	50					

ステータス(単体)		主要な耐性		行動パターン		
HP	550	メラミ	×	火の息 ミス	打撃	ホイミ
MP	10	ラリホー	△			
攻撃力	68	行動封じ	△			
守備力	30	仲間呼び	×			
素早さ	25					
EXP	180					
G	190					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力7守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命2不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	87	67	18
船乗り	13	91	42	18	80	40
船乗り	10	109	28	62	57	57

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	疾風突き	メラミ	イオラ
主人公	-	76~124	26~31	-	-
マリベル	-	-	-	70~90	52~68
ガボ	21~25	-	-	-	-

◆戦術

雑魚です。

敵の数が2匹ならばイオラ、1匹ならばメラミを使い分けつつ攻撃していればすぐに倒せる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞	イオラ>メラミ	打撃

24. VS セト

◆基礎データ

ステータス(グループ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	900	ルカニ	×	打撃	強打撃	皆殺し
MP	8	メラミ	△	ルカニ	力ため	
攻撃力	80	仲間呼び	×			
守備力	59					
素早さ	40					
EXP	650					
G	250			集中攻撃(HPが一番低いキャラ)		2回行動

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力7守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	はやてのリング	命2不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	87	67	18
船乗り	14	103	47	20	81	43
船乗り	11	111	31	63	59	73

◆被ダメージ

	打撃			強打撃		みなごろし
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ0回	ルカニ2回	
主人公	21~25	29~33	37~43	26~31	46~53	75~83
マリベル	18~22	28~32		22~27		
ガボ	23~27	28~35		28~33		

◆与ダメージ

	剣の舞/打撃			疾風突き	メラミ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回		
主人公	64~96	76~124	92~144	21~24	-
マリベル	-	-	-	-	48~62
ガボ	15~19	22~26	29~33	-	-

◆戦術

通常打撃は一番HPが低いキャラにしか飛んでこないため、基本的には守備力が高いマリベルが狙われることになる。ガボがほぼ確定して先行できるため、ペホイミで回復しながら戦えばまず負けることはない。皆殺し+打撃や、2回だけ使われるルカニを2発ともマリベルが食らい、さらに同一ターンに強打撃を2発食らうと死ぬが、ほとんどそのようなことは起こらないので問題ない。もし死者が出た場合、せかいじゅの葉が残り1枚ならばすぐ補充できるので積極的に使用する。また、セトの守備力は奇数なため、ルカニ伸ばしを有効活用できる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞	ルカニ>メラミ	回復>打撃

25. VS あやしい男

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン	
HP	350	ルカニ	×	打撃	強打撃
MP	0	メラミ	×		
攻撃力	95	ラリホー	○		
守備力	60	行動封じ	○		
素早さ	80	仲間呼び	×		
EXP	72				
G	75				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	はやてのリング	命2不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	13	121	16	89	67	18
船乗り	14	103	47	20	81	43
船乗り	11	111	31	63	59	73

◆被ダメージ

	打撃	強打撃
主人公	29～33	36～41
マリベル	25～29	31～36
ガボ	30～36	37～45

◆与ダメージ

	打撃/剣の舞	剣の舞	疾風突き	メラミ
主人公	-	64～96	21～24	-
マリベル	-	-	-	70～90
ガボ	14～18	-	-	-

◆戦術

マリベルの作戦をガンガンいこうぜ、ガボの作戦をいのちだいじにに変更し、剣の舞を入力していれば勝てる。
高めのダメージが入っていたら、3ターン目にしつぷうづきで倒すことができる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	疾風突き＞剣の舞	ガンガンいこうぜ	いのちだいじに

26. VS 井戸魔神

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	580	ルカニ	×	打撃	力ため	石つぶて
MP	40	メラミ	×	ラリホー	ヒヤド	雄叫び
攻撃力	105	行動封じ	○			
守備力	70	仲間呼び	×			
素早さ	85					
EXP	370					
G	40			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命3不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	14	131	17	91	68	20
船乗り	14	103	47	20	81	43
船乗り	11	114	31	63	59	58

◆被ダメージ

	打撃	力ため打撃	石つぶて	ヒヤド
主人公	32～38	64～95	10～25	12～20
マリベル	29～35	58～87		
ガボ	35～41	70～102		

◆与ダメージ

	打撃/剣の舞	疾風突き	メラミ
主人公	60～92	20～23	-
マリベル	-	-	70～90
ガボ	12～14	-	-

◆戦術

怪しい男との戦闘に引き続き、剣の舞とAIに任せていれば基本的には勝てる。

前の戦闘のラストで疾風突きを使用した場合、開幕で間違えないように気を付けること。

平均以上のダメージが入れば、4ターンで倒しきることができる。倒せなければ次のターンに疾風突きをするとよい。

ただし、力ため打撃が非常に脅威となる。力ため状態でターンを終えた場合、2連打に備えて防御すること。

また、ラリホーも脅威となる。複数キャラが眠ってしまった場合、回復を優先しつつ臨機応変に戦う。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
通常	疾風突き＞剣の舞	ガンガンいこうぜ	いのちだいじに
力ため時	防御	防御	防御

なお、メザレの井戸を調べた際に戦う井戸魔神は、クレーージュのボスと行動が異なる。

主人公は剣の舞を選択し、マリベル、ガボは同様にAIで戦えばよい。

27. VS ウルフデビル

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	600	ルカニ	×	打撃	爆裂拳	バイキルト
MP	50	メラミ	×			
攻撃力	115	行動封じ	○			
守備力	85	仲間呼び	×			
素早さ	85					
EXP	400					
G	210					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	とんがりぼうし	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	みかわしの服	シルバートレイ	うさみみバンド	いのりのゆびわ	守2
ガボ	刃のブーメラン	毛皮のマント	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命3不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	14	131	17	91	68	20
船乗り	14	103	47	20	81	43
船乗り	12	117	33	65	60	59

◆被ダメージ

	打撃	倍打撃	爆裂拳
主人公	37～43	74～86	18～21
マリベル	34～40	68～80	17～20
ガボ	39～45	78～90	19～22

◆与ダメージ

	打撃/剣の舞	疾風突き	メラミ
主人公	52～80	17～20	-
マリベル	-	-	70～90
ガボ	10～12	-	-

◆戦術

引き続き剣の舞とAIに任せていれば基本的には勝てる。

前の戦闘のラストで疾風突きを使用した場合、開幕で間違えないように気を付けること。

平均より高めのダメージが入れば、4ターンで倒しきることができる。倒せなければ次のターンに疾風突きをするとよい。

開幕でバイキルトを使用された場合、1発のダメージが非常に高くなるので、爆裂拳での蓄積ダメージに注意する。

基本的にはガボの後攻回復がほぼ安定しているので問題はないだろう。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
通常	疾風突き＞剣の舞	ガンガンいこうぜ	いのちだいじに

28. VS タイムマスター&マキマキ

◆基礎データ

ステータス(タイムマスター)		主要な耐性		行動パターン		
HP	780	ルカニ	×	打撃 まぶしい光	メラミ マジックバリア	イオラ
MP	120	メラミ	×			
攻撃力	135	イオラ	×			
守備力	85	ラリホー	△			
素早さ	90	行動封じ	○			
EXP	750	仲間呼び	○			
G	312					

ステータス(マキマキ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	230	イオラ	×	打撃	ヒャド	時の砂
MP	40	行動封じ	○			
攻撃力	85	仲間呼び	△			
守備力	73					
素早さ	52					
EXP	77					
G	25					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	刃のブーメラン	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	-	命3不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	14	131	17	91	75	20
船乗り	14	103	47	20	76	58
船乗り	12	117	33	65	72	59

◆被ダメージ

	タイムマスター			マキマキ	
	打撃	メラミ	イオラ	打撃	ヒャド
主人公	45~53	52~62	35~45	22~26	12~20
マリベル	44~52	27~37	10~20	21~25	0
ガボ	45~53	27~37	10~20	22~26	0

◆与ダメージ

	タイムマスター					
	打撃/剣の舞			疾風突き		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
主人公	52~80	76~120	96~152	17~20	25~30	33~38
ガボ	10~12	20~24	29~35	-	-	-
	メラミ		イオラ			
	バリア有	バリア無	バリア有	バリア無		
マリベル	48~62	70~90	36~47	52~68		

	マキマキ			
	剣の舞	疾風突き	打撃/1匹目	打撃/3匹目
主人公	14~23(1発)	19~23	-	-
ガボ	-	-	13~15	9~10
	メラミ		イオラ	
	バリア有	バリア無	バリア有	バリア無
マリベル	48~62	70~90	36~47	52~68

◆戦術

マキマキに時の砂を使用されてしまうと大きなタイムロスになってしまう。

マリベルのイオラを駆使して早いうちに倒したい。主人公の疾風突きで先制で倒すことができるならばそれも生かしたい。

マキマキが生存しているうちは、マリベルのイオラを必ず使用したいので、状況に応じて主人公も回復に回る。

主人公の剣の舞、マリベルのメラミ、イオラが主なダメージ源となる。

ガボは作戦をいのちだいじにとし、後攻回復させる。

マキマキを倒したら、マリベルはルカニを1回使用する。

マジックバリアを使用した状態でも1/2で成功するが、ルカニは使用せずメラミで攻撃する。

◆行動

戦況	主人公	マリベル		ガボ
マキマキ生存	防御＞回復＞剣の舞	イオラ		いのちだいじに
マキマキ撃破	剣の舞	バリア有	バリア無	
1T目		メラミ	ルカニ	
2T目			メラミ	

29. VS エンタシスマン

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	180	ルカニ	×	打撃	メラ	不思議な踊り
MP	20	メラミ	○			
攻撃力	102	イオラ	△			
守備力	67	行動封じ	○			
素早さ	46	仲間呼び	×			
EXP	150	ニフラム	○			
G	51					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	鉄のオノ	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	刃のブーメラン	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	はやてのリング	命3不4早6守1

所持アイテム						
せかいじゆの葉						
しゆくふくの杖	時の砂					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	14	131	17	91	75	20
船乗り	14	103	47	20	76	58
船乗り	13	120	35	67	73	76

◆被ダメージ

	打撃	メラ
主人公	29~35	7~12
マリベル		0
ガボ	30~36	

◆与ダメージ

	剣の舞	遠吠え	打撃(1匹目)	打撃(2匹目)	メラミ	イオラ
主人公	16~24(1発)	-	-	-	-	-
マリベル	-	-	-	-	27~35	36~48
ガボ	-	27~31(1発)	15~19	11~15	-	-

◆戦術

2回闘うことになるが、不思議な踊りによりMPを奪われてしまうのが意外と厄介である。

3人で一斉に攻撃を仕掛ければ、2ターンで終わることもある。

ガボが遠吠えを習得しているとほぼ確実に2ターンで終わる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞	イオラ	遠吠え>打撃

30. VS 海底のゴースト

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	150	ルカニ	×	打撃	バギ	ラリホー
MP	50	メラミ	×			
攻撃力	80	イオラ	×			
守備力	50	行動封じ	×			
素早さ	75	仲間呼び	×			
EXP	95					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	はやてのリング	命4不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	ようせいの剣	せかいじゅの葉	時の砂			

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	14	131	17	108	75	20
戦士	14	103	47	20	76	58
船乗り	13	125	35	41	73	79

◆被ダメージ

	打撃	バギ
主人公	19～23	6～18
マリベル		0
ガボ	20～24	

◆与ダメージ

	剣の舞	遠吠え	メラミ	イオラ
主人公	22～35(1発)	-	-	-
マリベル	-	-	70～90	52～68
ガボ	-	27～31(1発)	-	-

◆戦術

勝敗を問わずイベントが進む。負けた方が早いならば逃げ連打で全滅してもよい。
倒すならば、ほえろで動きを止めつつ剣の舞、イオラで攻撃すればよい。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ
	剣の舞	イオラ	ほえろ

31. VS グラコス

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1400	ルカニ	◎	打撃	なぎ払い	凍りつく息
MP	90	メラミ	×	津波	猛毒の霧	
攻撃力	165	仲間呼び	○			
守備力	85					
素早さ	65					
EXP	1320					
G	720					
				1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	はやてのリング	命4不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	ようせいの剣	せかいじゅの葉	時の砂			

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	14	103	47	20	76	58
戦士	14	131	17	108	75	20
船乗り	13	125	35	41	73	79

◆被ダメージ

	打撃	なぎ払い	津波	凍りつく息	(猛毒)
マリベル	59～67	44～50	5～15	50～60	17
主人公	59～69	44～51	30～40	45～55	21
(スカラ1回)	50～58	37～43			
(スカラ2回)	42～48	31～36			
(スカラ3回)	33～39	24～29			
(スカラ4回)	25～29	18～21			
ガボ	59～69	44～51	0～6	50～60	20
(スカラ1回)	51～59	38～44			
(スカラ2回)	43～49	32～36			
(スカラ3回)	34～40	25～30			
(スカラ4回)	26～30	19～22			

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	遠吠え	イオ	メラミ
主人公	-	68～112	-	-	-
マリベル	-	-	-	-	70～90
ガボ	-	-	40～48	-	-
老楽師	14～18	-	-	20～30	-

◆戦術

3人を回復しようとしても追いつかないため、基本的にはマリベルはあまり当てにせずに主人公とガボだけで戦う。開幕直後に主人公、ガボにスカラを2回ずつは使用しておきたい。主人公とガボ2人がかりで固める。態勢が整ったら、主人公の剣の舞で攻撃しつつ、ガボが祝福の杖と妖精の剣で回復・補助を行う。マリベルは、態勢が整うまでは防御して壁になり、それ以降はメラミで特攻する。ガボが回復に追われているときは、主人公がスカラを使用して効果を持続させる。最悪ガボが生存していれば時の砂で立て直すことが可能なため、ガボを優先的に回復する。マリベルは死亡しても構わないのだが、戦闘終盤で生存している場合はその後の蘇生ロス避けるために回復する。主人公やガボが死亡した場合は惜しまずにせかいじゅの葉を使用する。躊躇っているうちに殺される。老楽師の攻撃を考慮すると、主人公とマリベルで15回ほど攻撃すれば倒せることを頭に入れておく。

◆行動

戦況	マリベル	主人公	ガボ
	防御>メラミ	スカラ>ベホイミ>剣の舞	祝福の杖>妖精の剣

32. VS キングスライム

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	670	ルカニ	◎	打撃	強打撃	ベホイミ
MP	70	メラミ	△			
攻撃力	150	仲間呼び	○			
守備力	90					
素早さ	60					
EXP	120					
G	77			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	はがねのつるぎ	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命4不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゆの葉						
しゆくふくの杖						
ようせいの剣	せかいじゆの葉	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	78	77	43
戦士	14	131	17	108	75	20
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	14	127	38	43	74	95

◆被ダメージ

	打撃	強打撃
メルビン		
主人公	52～60	65～75
(スカラ1回)	44～50	56～66
マリベル		
ガボ	52～60	65～75

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	遠吠え	メラミ
主人公	68～112	23～26	-	-
マリベル	-	-	-	52～68
ガボ	-	-	44～52	-

◆戦術

打撃しか飛んでこないが、地味に攻撃力が高く、攻撃が集中すると死人が出る可能性があるので侮れない。

特に、2番目にいる主人公が2連打を食らうことはよくあるため、ガボが妖精の剣を1回使用しておく。

メルビンは作戦をいのちだいじにに変更して後攻回復をさせる。

主人公は剣の舞でひたすら攻撃する。

マリベルはメラミで攻撃するが、次の一撃で死んでしまうHPの場合は防御する。ガボが次の一撃で死ぬ状態のみ回復する。

ガボは手が空いたら遠吠えで攻撃するが、ダメージを受けているキャラがいるならば回復に回る。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
開幕			メラミ	妖精の剣(主人公)
それ以降	いのちだいじに	剣の舞	防御>回復>メラミ	回復>遠吠え

33. VS ギガミュータント

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1050	ルカニ	×	打撃	凍りつく息	打撃
MP	0	メラミ	×	冷たい息	打撃	冷たい息
攻撃力	160	仲間呼び	△			
守備力	82					
素早さ	62					
EXP	1230					
G	125					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	はがねのつるぎ	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命4不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ようせいの剣	時の砂					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	78	77	43
戦士	14	131	17	108	75	20
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	14	127	38	43	74	95

◆被ダメージ

	打撃	冷たい息	氷の息
メルビン	57～65	13～16	50～60
主人公		8～11	45～55
マリベル		13～16	50～60
(スカラ1回)	47～55		
ガボ	57～65		

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	遠吠え	メラミ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回	-	-
主人公	68～112	96～148	116～184	39～46	-	-
マリベル	-	-	-	-	-	70～90
ガボ	-	-	-	-	76～92	-

◆戦術

氷の息が脅威ではあるが、ローテーションが決まっているためあまり怖くはない。

打撃＋氷の息を食らうと厄介ではあるが、マリベル以外は耐えることができ、マリベルもスカラを使用すれば耐える。

引き続きメルビンの作戦はいのちだいじにとし、後攻回復をさせる。

主人公は剣の舞でひたすら攻撃する。

マリベルは、ルカニを2回使用した後はメラミで攻撃する。

ガボは開幕のみマリベルに妖精の剣を使用し、それ以降は状況に応じて遠吠えとベホイミを使い分ける。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
開幕	いのちだいじに	剣の舞	ルカニ	妖精の剣(マリベル)
それ以降			ルカニ＞メラミ	回復＞遠吠え

34. VS りゅうき兵

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン	
HP	1200	ルカニ	×	打撃	ミス
MP	0	メラミ	×		
攻撃力	98	仲間呼び	◎		
守備力	52				
素早さ	43				
EXP	850				
G	1500				

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ようせいの剣	くさりかたばら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	時の砂					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	78	77	43
戦士	15	142	19	111	72	22
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆与ダメージ

	剣の舞/打撃			疾風突き	メラミ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回	-
メルビン	24~28	29~35	36~42	-	-
主人公	92~140	104~168	120~188	40~47	-
マリベル	-	-	-	-	70~90
ガボ	-	-	-	-	

◆戦術

雑魚です。4人で総攻撃をかければ4ターンで終わる。

ルカニを使用してもしなくてもほとんど変わらないのだが、メラミよりルカニの方がエフェクトが短いのでルカニを2回使う。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
1T目	打撃	剣の舞	ルカニ	ほのおのツメ
2T目			メラミ	
3T目				
4T目				

35. VS ベビーゴイル

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	250	ルカニ	×	打撃	ヒャド	ラリホー
MP	32	メラミ	×			
攻撃力	105	イオラ	×			
守備力	65	行動封じ	×			
素早さ	212	仲間呼び	×			
EXP	130	ぶつかれ	△			
G	110					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ようせいの剣	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	—	—
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	—	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	—	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	78	77	43
戦士	15	142	19	111	77	22
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆与ダメージ

	打撃	疾風突き	ぶつかれ	遠吠え	メラミ	イオラ
主人公	36～42	28～33	—	—	—	—
マリベル	—	—	—	—	70～90	52～68
ガボ	—	—	139	28～35(1発)	—	—

◆戦術

なぜか素早さが異常に高く、確実に先行をとられます。

負けることはないですが、ラリホーで眠らされるとめんどろなことになります。

1ターン目にラリホーや遠吠え失敗によりダメージが蓄積しなかった場合、2ターン目にマリベルはイオラを使う。

ステテコダンスが確実に有効なため、開幕を乗り切れば以降は完封可能。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
1T目	ステテコダンス	剣の舞	メラミ	とおぼえ
2T目			イオラ＞メラミ	

36. VS ボルンガ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1000	ルカニ	○	打撃	強打撃	力ため
MP	0	メラミ	×	痛恨		
攻撃力	180	仲間呼び	◎			
守備力	100					
素早さ	60					
EXP	280					
G	1240					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	77	43
戦士	15	142	19	111	77	22
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆被ダメージ

	打撃	力ため打撃	強打撃	力ため強打撃	痛恨
メルビン	66~76	99~114	82~95	123~142	165~190
(スカラ1回)	57~65	85~98	71~81	106~121	142~162
(スカラ2回)	48~56	72~84	60~70	90~105	120~140
(スカラ3回)	39~45	58~67	48~56	72~84	97~112
(スカラ4回)	30~36	45~54	37~45	54~67	75~90
主人公					
マリベル	66~76	99~114	82~95	123~142	165~190
ガボ					

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ
主人公	64~100	22~25	-
マリベル	-	-	70~90
ガボ	-	-	

◆戦術

ちからため強打撃や痛恨の一撃をまともに食らうと即死することが多いため、スカラをかけたメルビンに仁王立ちさせる。メルビンをいのちだいじににして3人で特攻すれば4ターンで終わることもあるのだが、リスクは避けるべき。また、ルカニは成功率が5割と微妙なので使用しない。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
1T目	いのちだいじに	スカラ(メルビン)	メラミ	ようせいの剣(メルビン)
2T目	仁王立ち			剣の舞
3T目				
4T目				
5T目				
6T目				

37. VS ピンクオーク

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	300	ルカニ	×	打撃	ホイミ	火炎の息
MP	35	メラミ	×			
攻撃力	155	行動封じ	×			
守備力	78	仲間呼び	×			
素早さ	145	ぶつかれ	△			
EXP	145					
G	110					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	さざなみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゆの葉						
しゆくふくの杖	せかいじゆの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	77	43
戦士	15	142	19	111	77	22
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	ぶつかれ	メラミ
主人公	76~124	26~31	-	-
マリベル	-	-	-	70~90
ガボ	-	-	167	

◆戦術

1ターンで終わるが、マヌーサを食らうとめんどうなことになる。
メルビンに仁王立ちをさせて主人公のマヌーサを回避する。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
	仁王立ち	剣の舞	メラミ	ぶつかれ

38. VS 闇のドラゴン

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1350	ルカニ	×	打撃 凍りつく息	かまいたち	激しい炎
MP	0	メラミ	×			
攻撃力	195	仲間呼び	◎			
守備力	80					
素早さ	105					
EXP	1330					
G	950					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	くさりかたびら	せいどうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力8守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
せかいじゅの葉						
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	77	43
戦士	15	142	19	121	77	22
船乗り	15	114	51	22	77	62
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆被ダメージ

	打撃	かまいたち	激しい炎	氷の息
メルビン	73～83	46～63	65～85	50～60
主人公		66～90	60～80	45～55
マリベル		41～65	65～85	50～60
ガボ	74～84	28～45		

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	メラミ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回	
主人公	84～136	108～172	132～104	44～51	-
マリベル	-	-	-	-	70～90
ガボ	-	-	-	-	

◆戦術

攻撃が激しいときとそうでないときの差が非常に激しいボス。

プレス攻撃がくることはそんなに多くないのだが、運が悪くと激しい炎を連打される。

ただし、後攻回復やせかいじゅの葉をうまく生かせば、ガボが安全に時の砂を使えないという状況にはならない。

メルビンはいのちだいじにで後攻回復をさせる。

主人公、マリベル、ガボは基本的には攻撃行動をとるが、炎の後など状況次第で防御、ペホイミを使い分ける。

また、マリベルはルカニを2回使用することなるべく優先したい。

マリベル以外は炎＋氷にまず耐えることを頭に入れておく。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
	いのちだいじに	防御＞回復＞(ルカニ)＞攻撃		

39. VS メディルの使い

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1390	ルカニ	◎	メラミ	バギクロス	マホカンタ
MP	∞	メラミ	○	ラリホーマ	マホトーン	
攻撃力	101	仲間呼び	○			
守備力	81					
素早さ	113					
EXP	740					
G	920					
				1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	あつでのよろい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力9守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	-	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
しゆくふくの杖	せかいじゅの葉					
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゅの葉				
ほのおのツメ	時の砂					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	77	43
戦士	15	142	19	122	77	22
船乗り	15	114	51	22	77	47
船乗り	15	142	41	45	75	98

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ	バギクロス
主人公	88～136	30～35	－	220～500
マリベル	－	－	27～35	
ガボ	－	－		

◆戦術

メルビンにマホカンタを使用し、仁王立ちをすることで完封できます。以降さざなみ仁王立ちと呼ぶ。
開幕でさざなみの剣を使用するターンにラリホーマを食らった場合は時の砂でやり直す。
さざなみの剣は4ターンに1回使いなおせばよい。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
開幕	仁王立ち	剣の舞	さざなみの剣	防御
それ以降			防御＞さざなみの剣	

40. VS ゼッペル

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	2200	ルカニ	△	打撃 メラゾーマ	凍りつく息	ベギラゴン
MP	∞	メラミ	×			
攻撃力	165	仲間呼び	×			
守備力	90					
素早さ	82					
EXP	2260			1～2回行動		
G	710					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力9守1
マリベル	－	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	－	守2
ガボ	－	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1
メルビン	－	あつでのよろい	まほうのたて	鉄かぶと	－	－

所持アイテム						
しゆくふくの杖	せかいじゅの葉					
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゅの葉				
ほのおのツメ	時の砂					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
戦士	15	142	19	122	77	22
船乗り	16	124	54	25	77	54
船乗り	15	142	41	45	75	98
無職	19	176	97	45	114	43

◆被ダメージ

	打撃	(スカラ1回)	(スカラ2回)	(スカラ3回)	(スカラ4回)	氷の息
メルビン	50～58	37～43	23～27	10～12	3～5	35～45

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	遠吠え	メラミ	メラゾーマ	ベギラゴン
主人公	80～128	27～32	－	－	180～200	352～448
マリベル	－	－	－	70～90		
ガボ	－	－	112～140			

◆戦術

メルビンのさざなみ仁王立ちにスカラを加えることで、攻防一体となり安定する。以降さざなみ妖精仁王立ち。
ただし、メディルの使いと違い氷の息、打撃などがあるため注意が必要である。
2ターン連続で氷の息が飛んでくるとメルビンが死んでしまいますが、滅多に來ないので神経質になることはない。
もしメルビンが死亡してしまった場合や開幕で崩れてしまった場合は、ガボが時の砂を使用する。
主人公がメルビンの後攻回復、マリベルがようせいの剣とさざなみの剣を使用する。手が空いたら攻撃。
ガボは遠吠えでダメージを蓄積させる。

◆行動

戦況	主人公	マリベル	ガボ	メルビン
開幕	スカラ(メルビン)	ようせいの剣(メルビン)	遠吠え	ペホイミ(自分)
2T目	しゆくふくの杖(メルビン)	さざなみの剣		仁王立ち
3～4T目		ようせいの剣(メルビン)		
5～6T目	しゆくふくの杖＞剣の舞	メラミ		
7T目		さざなみの剣		
8T目		メラミ		
9T目		ようせいの剣(メルビン)		
10T目		メラミ		
11T目		さざなみの剣		
それ以降				

41. VS ヘルバオムのねっこ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン
HP	185	ルカニ	×	打撃
MP	0	メラミ	×	
攻撃力	152	仲間呼び	◎	
守備力	70			
素早さ	135			
EXP	80			
G	20			

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	あつでのよろい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力9守1
マリベル	-	まほうのほうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのほうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゅの葉					
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	114	43
戦士	16	150	21	126	78	24
船乗り	16	124	54	25	77	69
船乗り	16	153	43	48	76	105

◆与ダメージ

	剣の舞	メラミ
主人公	96~152	-
マリベル	-	70~90
ガボ	-	

◆戦術

メルビンをいのちだいじにに作戦変更し、後攻回復させる。
主人公の剣の舞とガボのほのおのツメで倒せる。マリベルは防御しておく。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
開幕	いのちだいじに	剣の舞	防御	ほのおのツメ

42. VS ヘルバオム&ヘルバオムのねっこ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン
HP	1300	ルカニ	×	打撃
MP	∞	メラミ	×	マホトーン
攻撃力	180	イオラ	×	甘い息
守備力	80	仲間呼び	◎	猛毒の霧
素早さ	100			まぶしい光
EXP	1650			
G	2100			1～2回行動

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	あつでのよろい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力9守1
マリベル	-	まほうのぼうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム

さざなみの剣	せかいじゅの葉					
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	19	176	97	45	114	43
戦士	16	150	21	126	78	24
船乗り	16	124	54	25	77	69
船乗り	16	153	43	48	76	105

◆被ダメージ

	ヘルバオム		ねっこ
	打撃	猛毒	打撃
メルビン	57～65	29	44～50
(スカラ1回)	44～50		30～36
(スカラ2回)	30～36		17～21
(スカラ3回)	17～21		4～6
(スカラ4回)	10～12		0～1
主人公	65～75	25	52～60
マリベル	66～76	20	53～61
ガボ		25	53～61

◆与ダメージ

	ヘルバオム			
	剣の舞			疾風突き
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回
主人公	23～36	29～45	35～53	47～53
	ヘルバオムのねっこ		共通	
	剣の舞	疾風突き	メラミ	イオラ
主人公	24～38(1発)	33～38	-	-
マリベル	-	-	70～90	52～68
ガボ	-			-

◆戦術

敵から受けるダメージは打撃しかないので、メルビンを妖精仁王立ちさせることで完封できる。

特に、マホトーンやまぶしい光が鬱陶しいので、仁王立ちでシャットアウトしたい。

ただし、仁王立ち中に甘い息で眠ることがあるので、必勝とは言えない。

開幕でマホトーンや甘い息を多数食ってしまった場合は時の砂でやり直す。

攻撃手段は剣の舞とメラミ、ほのおのツメとなる。ルカニが確実に有効なので積極的にルカニを使用する。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
1T目	いのちだいじに	スカラ(メルビン)	イオラ	ようせいの剣(メルビン)
2T目	仁王立ち	剣の舞	しゅくふくの杖>イオラ	ペホイミ>ほのおのツメ
3T目			しゅくふくの杖>ルカニ>メラミ	
4T目以降				

43. VS ヘルワーム

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	500	ルカニ	×	打撃	糸を吐く	毒の息
MP	0	メラミ	×			
攻撃力	140	行動封じ	○			
守備力	113	仲間呼び	×			
素早さ	112					
EXP	223					
G	123			1～2回行動	集中攻撃	

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	あつでのよろい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
主人公	まどろみの剣	はでな服	鉄のたて	ターバン	いのりのゆびわ	命3不1力9守1
マリベル	-	まほうのほうい	シルバートレイ	うさみみバンド	はやてのリング	守2
ガボ	-	まほうのほうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命7不4早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゅの葉					
しゅくふくの杖	せかいじゅの葉					
ほのおのツメ	ようせいの剣	時の砂				

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
無職	20	185	100	48	117	47
戦士	16	150	21	126	78	24
船乗り	16	124	54	25	77	69
船乗り	16	153	43	48	76	105

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	メラミ
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回	
主人公	76～120	104～168	140～212	47～53	-
マリベル	-	-	-	-	70～90
ガボ	-	-	-	-	

◆戦術

メルビンをいのちだいじにに作戦変更し、後攻回復させる。
主人公の剣の舞とガボのほのおのツメで倒せる。マリベルはルカニを使用する。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	マリベル	ガボ
1T目	いのちだいじに	剣の舞	ルカニ>メラミ	ほのおのツメ
2T目				
3T目		疾風突き	防御	

44. VS 闇の魔神

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	2500	ルカニ	○	打撃	強打撃	押しつぶす
MP	100	メラミ	×	かまいたち	バギクロス	微笑む
攻撃力	171	仲間呼び	○			
守備力	94					
素早さ	86					
EXP	1760					
G	575					
				1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのはたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゅの葉					
せかいじゅの葉						
せかいじゅの葉						
ほのおのツメ	しゅくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	20	212	100	48	97	47
船乗り	21	192	56	128	82	60
船乗り	17	167	45	149	97	42
船乗り	17	178	52	51	77	112

◆被ダメージ

	打撃	強打撃	押しつぶし	かまいたち	バギクロス
メルビン	57～65	71～81	28～32	28～48	27～66
アイラ	60～70	75～87	30～35	77～104	40～95
主人公	57～65	71～81	28～32		
ガボ	61～71	76～88	30～35	28～48	27～66

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ
アイラ	92～140	31～35	-
主人公	116～180	39～45	-
ガボ	-	-	70～90

◆戦術

メルビンの作戦をいのちだいじに、アイラの作戦をめいれいさせろに変更する。

メルビンは後攻回復、アイラと主人公は剣の舞、ガボは手動でほのおのツメか回復かを状況に応じて選択する。

MPが尽きることはまずないので、積極的にベホマラーを使用する。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復＞ほのおのツメ

45. VS ヘルクラウダー(&ベビークラウド)

◆基礎データ

ステータス(ヘルクラウダー)		主要な耐性		行動パターン		
HP	3080	ルカニ	◎	打撃 仲間呼び	かまいたち	真空波
MP	∞	メラミ	×			
攻撃力	185	仲間呼び	◎			
守備力	91					
素早さ	96					
EXP	2160					
G	604			1～2回行動		

ステータス(ベビークラウド)		主要な耐性		行動パターン		
HP	188	ルカニ	×	打撃	バギマ	ラリホー
MP	26	メラミ	×			
攻撃力	103	行動封じ	○			
守備力	85	仲間呼び	△			
素早さ	94	マホトーン	△			
EXP	105	突き飛ばし	○			
G	65	メダパニダンス	○			

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゆの葉					
せかいじゆの葉						
せかいじゆの葉						
ほのおのツメ	しゅくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	20	212	100	48	97	47
船乗り	21	192	56	128	82	60
船乗り	18	176	48	152	100	47
船乗り	17	178	52	51	77	112

◆被ダメージ

	ヘルクラウダー			ベビークラウド	
	打撃	かまいたち	しんくうは	打撃	バギマ
メルビン	64～74	39～62	35～48	26～30	0
アイラ	67～77	92～125	86～105	29～33	14～34
主人公	62～72			24～28	
ガボ	68～78	39～62	35～48	29～35	0

◆与ダメージ

	剣の舞		疾風突き		メラミ
	ヘルクラウダー	ベビークラウド	ヘルクラウダー	ベビークラウド	
アイラ	88～140	23～36(1発)	30～35	31～36	-
主人公	116～180	30～47(1発)	39～45	40～47	-
ガボ	-	-	-	-	70～90

◆戦術

ヘルクラウダーのしんくうは、ベビークラウドのラリホーが脅威。特にラリホー。
メルビンはいのちだいじににして後攻回復させる。ベビークラウドにステテコダンスをすることもある。
アイラ、主人公は剣の舞で攻撃する。ベビークラウドを呼ばれたときでもダメージが分散するのでこれでよい。
ガボはほのおのツメでベビークラウドを除去しつつヘルクラウダーを攻撃。状況に応じてベホマラーを使用する。
数が増えすぎると手に負えなくなるので、ベビークラウドは逐次駆除したい。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復＞ほのおのツメ

46. VS フォレストガード

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	600	ルカニ	×	ミス 打撃	強打撃 ミス	乱れ打ち 打撃
MP	0	メラミ	×			
攻撃力	140	イオラ	×			
守備力	99	行動封じ	×			
素早さ	80	仲間呼び	×			
EXP	205					
G	70					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゅの葉	いのりのゆびわ				
せかいじゅの葉						
せかいじゅの葉						
ほのおのツメ	しゅくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	98	49
船乗り	20	197	58	132	85	63
船乗り	18	176	48	152	100	47
船乗り	18	189	55	54	78	121

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	遠吠え
アイラ	22～35(1発)	30～35	-
主人公	27～43(1発)	37～43	-
ガボ	-	-	33～40(1発)

◆戦術

メルビンをいのちだいじににしてステテコダンスを使用させる。
アイラ、主人公の剣の舞、ガボの遠吠えを連打していればそのうち終わる。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	遠吠え

47. VS ボトク

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	2500	ルカニ	×	猛毒の霧 打撃	マホトーン 打撃	ペホイミ 打撃
MP	∞	メラミ	×			
攻撃力	155	仲間呼び	△			
守備力	93					
素早さ	83					
EXP	2150					
G	200					
				2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゆの葉	いのりのゆびわ				
せかいじゆの葉						
せかいじゆの葉						
ほのおのツメ	しゆくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	98	49
船乗り	22	197	58	132	85	63
船乗り	18	176	48	152	100	47
船乗り	18	189	55	54	78	121

◆被ダメージ

	打撃					猛毒
	スカラ0回	スカラ1回	スカラ2回	スカラ3回	スカラ4回	
メルビン	49～57	38～44	26～30	14～18	3～5	36

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ
アイラ	92～144	31～36	-
主人公	116～180	39～45	-
ガボ	-	-	70～90

◆戦術

HPが一番低いキャラにしか打撃をしてこない。

しかし、猛毒の霧によってその対象がぶれるのとマホトーンがめんどうなので妖精仁王立ちをする。

猛毒は回復するだけ時間の無駄なので、放置してベホマで回復すればよい。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
1T目	仁王立ち	剣の舞	スカラ(メルビン)	ようせいの剣(メルビン)
2T目			剣の舞	ベホマ>ほのおのツメ
3T目				ようせいの剣(メルビン)
4T目				ベホマ>ほのおのツメ
以降				ベホマ>ほのおのツメ

48. VS ガマデウス&たつのこナイト&シードラゴンズ

◆基礎データ

ステータス(ガマデウス)		主要な耐性		行動パターン		
HP	1300	ルカニ	×	打撃 猛毒の霧	ザオリク	氷の息
MP	∞	メラミ	×			
攻撃力	170	イオラ	×			
守備力	100	ラリホー	○			
素早さ	95	マホトーン	◎			
EXP	920	行動封じ	◎			
G	500	仲間呼び	△			

ステータス(たつのこナイト)		主要な耐性		行動パターン		
HP	248	突き飛ばし	△	打撃 甘い息	氷の息	ホイミ
MP	62	ルカニ	×			
攻撃力	110	メラミ	×			
守備力	90	イオラ	×			
素早さ	135	行動封じ	○			
EXP	72	仲間呼び	△			
G	70					

ステータス(シードラゴンズ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	314	ルカニ	×	打撃 焼けつく息	ペホイミ	激しい炎
MP	82	メラミ	×			
攻撃力	90	イオラ	×			
守備力	140	行動封じ	○			
素早さ	85	仲間呼び	△			
EXP	173					
G	105					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゆの葉	いのりのゆびわ				
せかいじゆの葉						
せかいじゆの葉						
ほのおのツメ	しゆくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	98	49
船乗り	22	197	58	132	85	63
船乗り	18	176	48	152	100	47
船乗り	18	189	55	54	78	121

◆被ダメージ

	打撃			氷の息	激しい炎
	たつのこナイト	ガマデウス	シードラゴンズ		
メルビン	28～32	56～64	18～22	50～60	65～85
アイラ	31～37	59～69	22～26		
主人公	28～32	60～70	18～22	30～40	45～65
ガボ	32～38	60～70	23～27	50～60	65～85

◆与ダメージ

	剣の舞		疾風突き		メラミ
	ガマデウス	シードラゴンズ	ガマデウス	シードラゴンズ	
アイラ	22～35(1発)	17～26(1発)	30～35	23～26	-
主人公	27～43(1発)	22～35(1発)	37～43	30～35	-
ガボ	-	-	-	-	70～90

◆戦術

開幕で3人揃っている状態でプレスを連打されるとしんどい。また、シードラゴンズの焼け付く息をまともに食らうと厳しい。
 まずはメルビンの突き飛ばしでたつのこナイトを突き飛ばす。成功率は217/256(約85%)
 ガマデウスのザオリクがめんどうだが、剣の舞の分散次第なので使用されても仕方がない。
 メルビンのをいのちだいじにで後攻回復させつつ、主人公、アイラ、ガボで攻撃する。ガボのほのおのツメはガマデウスを狙う。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
1T目	突き飛ばし(たつのこ)	剣の舞	剣の舞	ほえろ(シードラゴンズ)
以降	いのちだいじに			回復>ほのおのツメ(ガマ>シー)

49. VS バリクナジャ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1580	ルカニ	×	地響き 打撃	ベホイミ 打撃	痛恨 地響き
MP	85	メラミ	×			
攻撃力	190	仲間呼び	○			
守備力	105					
素早さ	90					
EXP	2750					
G	724					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	まほうのぼうい	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	まどろみの剣	おどりの服	シルバートレイ	銀の髪飾り	-	-
主人公	ユバールの剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	キトンシールド	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命10不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゅの葉	いのりのゆびわ				
せかいじゅの葉						
せかいじゅの葉						
ほのおのツメ	しゅくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣		

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	98	49
船乗り	22	197	58	132	85	63
船乗り	19	186	51	155	101	50
船乗り	18	189	55	54	78	121

◆被ダメージ

	打撃	痛恨	地響き
メルビン	65～75	162～187	9～20
アイラ	69～79	172～197	50～65
主人公	65～75	162～187	
ガボ	70～80	175～200	9～20

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	メラミ
アイラ	84～136	29～34	-
主人公	108～172	37～43	-
ガボ	-	-	70～90

◆戦術

メルビンをいのちだいじににして後攻回復をさせつつ、主人公、アイラ、ガボで攻撃していれば倒せる。
 痛恨を食らうと死人が出る可能性があるが、戦闘後にメルビンのザオラルで蘇生すればよい。
 メルビンが死亡した場合は後の自動復活イベントまで待てばよい。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復＞ほのおのツメ

50. VS オルゴデミーラ 第一形態

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	3000	ルカニ	◎	メラゾーマ	打撃	マグマ
MP	∞	メラミ	△	凍てつく波動	かまいたち	Bへ
攻撃力	182	仲間呼び	△	打撃	稲妻	念じボール
守備力	127			イオナズン	怪しい瞳	Aへ
素早さ	107					
EXP	0					
G	0			1～2回行動		

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	みずのはごろも	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	ユパールの剣	おどりの服	こおりのたて	バイキングメット	-	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命13不6早8守1

所持アイテム						
さざなみの剣	せかいじゆの葉	いのりのゆびわ				
せかいじゆの葉						
せかいじゆの葉						
しゆくふくの杖	時の砂	いのりのゆびわ	ようせいの剣			

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	133	49
船乗り	22	197	58	157	105	63
船乗り	19	186	51	190	101	50
船乗り	18	200	55	54	93	121

◆被ダメージ

	打撃	かまいたち	念じボール	メラゾーマ	イオナズン	マグマ
メルビン	54～62	50～68	94～98	80～100	55～75	40～55
アイラ	60～70	72～97	97～102	100～120	75～95	50～65
主人公	61～71			120～140	95～115	55～70
ガボ	63～73	25～43	98～103	75～95	50～70	50～65
	いなずま					
メルビン	0～5					
アイラ	15～25					
主人公	35～45					
ガボ	0					

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	遠吠え	メラゾーマ	イオナズン
アイラ	104～156	35～39	-	180～200	520～600
主人公	140～212	47～53	-		
ガボ	-	-	92～112		

◆戦術

Aローテがローテーション、Bローテがランダムパートとなっている。

Bローテの念じボール、強制睡眠が強烈だが、イオナズンを反射できればかなりうまい。さざなみ仁王立ちの出番である。

Aローテのうちは、いてつく波動のターンまではメルビンはいのちだいじに、波動に合わせてさざなみの剣を使用する。

Aローテで死者が出ることはまずないが、ガボの先行回復は安定していないので注意。

主人公、アイラは剣の舞で攻撃、ガボは余裕があれば遠吠え、状況次第でベホマラー、しゅくふくの杖を使用する。

Bローテはメルビンやさざなみ仁王立ちさせる。イオナズンは反射、いなくまもほぼシャットアウトできる。

強制睡眠、念じボールは仁王立ち無視なので注意する。誰かが眠ったらメルビンがキアリクを使用する。

また、ベホマラーでメルビンを回復することができないので、ガボは余裕をもってしゅくふくの杖で回復しておく。

大体2回目のBローテに入る前には倒しきれるので、ダメージ状況を見つつ2回目のさざなみの剣は使わないようにしたい。

◆行動

戦況		メルビン	アイラ	主人公	ガボ
Aローテ	マグマまで	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復＞遠吠え
	いてつく波動	さざなみの剣			
	かまいたち	さざなみの剣＞仁王立ち			
Bローテ	全員起床	仁王立ち			ベホマラー
	眠りキャラ有	キアリク			

51. VS オルゴデミーラ 第二形態

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	4200	ルカニ	◎	打撃	突進	真空波
MP	0	メラミ	×	激しい炎	凍りつく息	凍てつく波動
攻撃力	230	仲間呼び	×			
守備力	90					
素早さ	82					
EXP	0					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	-	みずのはごろも	まほうのたて	鉄かぶと	-	-
アイラ	ユパールの剣	おどりの服	こおりのたて	バイキングメット	-	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力9守1
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命13不6早8守1

所持アイテム						
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫					
しゆくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	ようせいの剣	まんげつ草
人魚の月	せかいじゆの葉					
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	21	220	103	52	133	49
船乗り	22	197	58	157	105	63
船乗り	19	186	51	190	101	50
船乗り	18	200	55	54	93	121

◆被ダメージ

	打撃	突進	しんくうは	激しい炎	氷の息
メルビン	76~88	150~180	31~38	35~55	50~60
アイラ	83~95		44~54	45~65	30~40
主人公	84~96				
ガボ	86~98		6~13		50~60

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き	遠吠え
アイラ	120~168	41~47	-
主人公	156~244	53~61	-
ガボ	-	-	132~160

◆戦術

突進の最大180ダメージが脅威。突進+αで大抵は死んでしまうのがつらいところ。

メルビンはいのちだいじにに作戦を変更し、後攻回復させる。

アイラ、主人公は基本的には剣の舞で攻撃するが、状況に応じて防御、回復行動をとる。

ガボは手が空いていれば遠吠えで攻撃をするが、基本的にはしゆくふくの杖やベホマラーで回復することになる。

特に、MPIに関しては余裕をもつていのりのゆびわで回復するように心がけるとよい。

◆行動

戦況	メルビン	アイラ	主人公	ガボ
	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復>いのりのゆびわ>遠吠え

52. VS 炎の精霊

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	5000	ルカニ	×	激しい炎	マグマ	火柱
MP	∞	仲間呼び	×	メラミ	メラゾーマ	雄叫び
攻撃力	220					
守備力	120					
素早さ	100					
EXP	3700					
G	800					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
アイラ	王者の剣	おどりの服	こおりのたて	パイキングメット	-	命3
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	かいがらぼうし	疾風のバンダナ	命13不8早8守1
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力11守1
マリベル	-	みずのはごろも	シルバートレイ	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫					
しゆくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	ようせいの剣	
人魚の月	せかいじゆの葉					

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	22	209	58	187	105	63
船乗り	18	200	62	54	93	121
船乗り	19	186	51	193	101	50
船乗り	17	133	56	28	115	61

◆被ダメージ

	メラミ	メラゾーマ	激しい炎	マグマ	火柱
アイラ	32~42	100~120	45~65	50~65	150~170
ガボ	7~17	75~95			
主人公	52~62	120~140			
マリベル	22~32	90~110	35~55	40~55	140~160

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	遠吠え
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回	
アイラ	140~212	172~264	204~312	69~78	-
主人公	144~224	176~276	208~328	70~82	-
ガボ	-	-	-	-	132~160

◆戦術

火柱の威力だけは注意する必要があるが、基本的に苦戦させられることはない。

ルカニが確実に有効なので、守備力を下げてたこ殴りにしてしまおう。

マリベルは行動したターンに火柱を食らうと死んでしまうので注意。

ガボの先行は確実ではないので、余裕をもって回復をするように心がけるとよい。

◆行動

戦況	アイラ	ガボ	主人公	マリベル
	剣の舞	回復＞遠吠え	剣の舞	ルカニ＞防御

53. VS ボーンフィッシュ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1500	ルカニ	×	打撃 ホイミ	マヒヤド	津波
MP	∞	行動封じ	×			
攻撃力	180	仲間呼び	×			
守備力	100					
素早さ	94					
EXP	350					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
アイラ	ユバールの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	パイキングメット	炎のアミュレット	命3
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	デュゴンの兜	疾風のバンダナ	命13不8早8守1
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力12守1
マリベル	-	みずのはごろも	まほうのたて	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫					
しゆくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	ようせいの剣	まんげつ草
人魚の月	せかいじゆの葉					
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	22	209	58	182	177	63
船乗り	19	212	64	57	126	128
船乗り	20	195	54	198	103	54
船乗り	17	133	56	28	115	61

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	遠吠え	
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回		
アイラ	144～224	172～264	200～308	67～77	-	
主人公	160～248	188～292	216～336	73～84	-	
ガボ	-	-	-	-	136～164	
	打撃			はやぶさ斬り		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
サイド	98～112	109～125	121～139	146～168	162～186	180～208

◆戦術

ほえろが確定で入るので、ガボのほえろで動きを止めつつマリベルがルカニを使用し、主人公とアイラで剣の舞で攻撃する。
アイラのユバールの剣の効果によって後攻行動封じが入った場合、ガボも遠吠えで攻撃する。

◆行動

戦況	アイラ	ガボ	主人公	マリベル
	剣の舞	ほえろ＞遠吠え	剣の舞	ルカニ＞防御

54. VS おばけヒトデ

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1300	ルカニ	×	打撃 マホカンタ	スカラ	誘う踊り
MP	80	行動封じ	×			
攻撃力	160	仲間呼び	×			
守備力	140					
素早さ	100					
EXP	320					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
アイラ	ユバールの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	パイキングメット	炎のアミュレット	命3
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	デュゴンの兜	疾風のバンダナ	命13不8早8守1
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力12守1
マリベル	-	みずのはごろも	まほうのたて	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫					
しゆくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	ようせいの剣	まんげつ草
人魚の月	せかいじゆの葉					
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	22	209	58	182	177	63
船乗り	19	212	64	57	126	128
船乗り	20	195	54	198	103	54
船乗り	17	133	56	28	115	61

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	遠吠え	
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回		
アイラ	120～148	160～248	200～308	67～77	－	
主人公	140～216	176～276	216～336	73～84	－	
ガボ	－	－	－	－	136～164	
	打撃			はやぶさ斬り		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
サイド	89～101	104～120	121～139	132～150	156～180	180～208

◆戦術

ほえろが確定で入るので、ガボのほえろで動きを止めつつマリベルがルカニを使用し、主人公とアイラで剣の舞で攻撃する。
マホカンタ、スカラが厄介なので確実に動きを止めに行きたい。やることはボーンフィッシュと同じ。
アイラのユバールの剣の効果によって後攻行動封じが入った場合、ガボも遠吠えで攻撃する。

◆行動

戦況	アイラ	ガボ	主人公	マリベル
	剣の舞	ほえろ>遠吠え	剣の舞	ルカニ>防御

55. VS ネイルビースト

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	1800	ルカニ	×	打撃 微笑む	麻痺攻撃	毒の息
MP	0	行動封じ	×			
攻撃力	202	仲間呼び	×			
守備力	90					
素早さ	90					
EXP	480			集中攻撃		
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
アイラ	ユパールの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	パイキングメット	炎のアミュレット	命3
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	デュゴンの兜	疾風のバンダナ	命13不8早8守1
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力12守1
マリベル	-	みずのはごろも	まほうのたて	うさみみバンド	-	守2

所持アイテム						
せかいじゅの葉	せかいじゅの雫					
しゅくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゅの葉	せかいじゅの雫	ようせいの剣	まんげつ草
人魚の月	せかいじゅの葉					
やくそう						

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	22	209	58	182	177	63
船乗り	19	212	64	57	126	128
船乗り	20	195	54	198	103	54
船乗り	17	133	56	28	115	61

◆与ダメージ

	剣の舞			疾風突き	遠吠え	
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ2回		
アイラ	148～232	172～272	200～308	67～77	－	
主人公	168～256	192～296	216～336	73～84	－	
ガボ	－	－	－	－	136～164	
	打撃			はやぶさ斬り		
	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回	ルカニ0回	ルカニ1回	ルカニ2回
サイド	100～114	111～127	121～139	150～170	166～190	180～208

◆戦術

ほえろが確定で入るので、ガボのほえろで動きを止めつつマリベルがルカニを使用し、主人公とアイラで剣の舞で攻撃する。通常攻撃は集中攻撃となるので、マリベルのみが狙われる。麻痺攻撃は分散する。どちらにせよ動きを止めるのだが、アイラのユパールの剣の効果によって後攻行動封じが入った場合、ガボも遠吠えで攻撃する。

◆行動

戦況	アイラ	ガボ	主人公	マリベル
	剣の舞	ほえろ＞遠吠え	剣の舞	ルカニ＞防御

56. VS ネンガル

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	4680	ルカニ	○	打撃	強打撃	痛恨
MP	0	メラミ	×	剣の舞		
攻撃力	267	仲間呼び	◎			
守備力	32					
素早さ	99					
EXP	3690					
G	1009					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
マリベル	-	みずのはごろも	まほうのたて	うさみみバンド	-	守2
アイラ	ユパールの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	バイキングメット	炎のアミュレット	命3
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	てつのたて	ターバン	-	命3不1力12守1
ガボ	-	まほうのぼうい	こおりのたて	デュゴンの兜	疾風のバンダナ	命13不8早10守1

所持アイテム						
やくそう						
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫					
人魚の月	せかいじゆの葉					
しゆくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	ようせいの剣	まんげつ草

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	17	133	56	28	115	61
船乗り	23	212	61	185	179	67
船乗り	20	195	54	198	103	54
船乗り	19	212	64	57	126	131

◆被ダメージ

	打撃	強打撃	剣の舞	痛恨
マリベル(防御)	49~56	61~70	29~34	226~253
アイラ	83~95	103~118	49~75	
(スカラ1回)	61~71	76~88	36~56	
(スカラ2回)	41~47	51~58	24~37	
(スカラ3回)	36~42	45~52	21~33	
主人公	101~115	126~143	59~91	
(スカラ1回)	89~101	111~126	52~80	
(スカラ2回)	76~88	95~110	45~70	
(スカラ3回)	64~74	80~92	38~58	
(スカラ4回)	54~62	67~77	32~49	
ガボ	95~109	118~136	56~86	
(スカラ1回)	80~92	100~115	47~73	
(スカラ2回)	65~75	81~93	38~59	
(スカラ3回)	51~59	63~73	30~47	
(スカラ4回)	48~56	60~70	28~44	

◆与ダメージ

	剣の舞	疾風突き
アイラ	184~284	62~71
主人公	200~308	67~77

◆戦術

スカラで固めつつ戦いたいところだが、痛恨が守備力無視なので長期戦は不利になる。
 よって、スカラの使用は剣の舞3発で落ちる確率を下げる程度にとどめ、攻撃重視で戦う。
 ガボは、ベホマラーや祈りの指輪をケチらずに積極的に使用する。単体攻撃が続いて余裕があるときはスカラを入れる。
 全滅は15分超のロスのため、絶対に避けなければならない。時の砂を使えない状況には絶対にしてはならない。
 時の砂を使うと決めたら、全力で時の砂を使うためのサポートをすること。
 主人公、アイラがガボに後攻せかいじゅの葉を使用しながら時の砂を使用する、など。
 大体アイラ、主人公が合わせて21回程度剣の舞で攻撃したら倒せる。みかわし率が高いので多少前後する。

◆行動

戦況	マリベル	アイラ	主人公	ガボ
1T目	防御	剣の舞	スカラ(ガボ)	ようせいの剣(主人公)
2～5T目			剣の舞	回復＞祈り＞ようせいの剣
6T目			スカラ(主人公)	
以降			剣の舞	

57. VS オルゴデミーラ 第一形態

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	3500	仲間呼び	×	打撃	強打撃	凍える吹雪
MP	254			灼熱		
攻撃力	330					
守備力	200					
素早さ	80					
EXP	0					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ユパールの剣	ガイアーラの鎧	まほうのたて	てつかぶと	大地のアミュレット	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	なげきのたて	フエーゴの兜	炎のアミュレット	命3不1力12守1
アイラ	オチェアーノの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	バイキングメット	水のアミュレット	命3
ガボ	-	みずのはごろも	こおりのたて	デュゴンの兜	風のアミュレット	命13不9早10守1

所持アイテム						
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫			
人魚の月	せかいじゆの雫	まんげつ草				
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	まんげつ草	疾風のバンダナ			
しゅくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	まんげつ草	

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	26	264	122	166	221	62
船乗り	26	236	69	250	183	71
船乗り	27	228	71	224	216	80
船乗り	24	256	79	68	166	170

◆被ダメージ

	打撃	強打撃	灼熱	凍える吹雪
メルビン	103～117	128～146	115～135	120～140
主人公	55～63	69～79		85～105
アイラ	104～118	130～147	80～100	90～110
ガボ	115～131	143～163	100～120	120～140

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	疾風突き		遠吠え
			通常	バイキルト	
メルビン	30～36	-	-	-	-
主人公	-	164～252	55～63	110～126	-
アイラ	-	136～208	46～52	-	-
ガボ	-	-	-	-	164～200

◆戦術

1回行動であり、ガボの先行回復が安定しているので死者が出ることは絶対にない。
 プレス攻撃をされたらガボがベホマラーで、単体攻撃ならばメルビンの後攻回復で十分に間に合う。
 第二形態との戦闘に入る前にこちらの態勢を整える必要がある。
 メルビンにマホカンタを、主人公に、ガボにスカラをそれぞれ使用する。
 撃破ターンの先制のため、準備ターンにアイラに疾風のバンダナを装備させる。
 撃破ターンにメルビンが傷ついていなければ、疾風突きで倒す。
 回復の必要があれば、ガボのしゅくふくの杖で回復し、アイラの剣の舞で倒す。
 攻撃手段は主人公とアイラの剣の舞、ガボの遠吠えとなる。ガボはHP、MP回復を優先する。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	アイラ	ガボ
3400ダメージ前後まで	いのちだいじに	剣の舞	剣の舞	回復＞祈り＞遠吠え
準備ターン	さざなみの剣	スカラ(ガボ)	バイキルト(主)	
撃破ターン	打撃	打撃＞疾風	剣の舞＞疾風	

58. VS オルゴデミーラ 第二形態

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	3300	仲間呼び	×	打撃	メラゾーマ	イオナズン
MP	∞			かまいたち	怪しい瞳	Bへ
攻撃力	330			燃え盛る火炎	打撃	念じボール
守備力	200			凍てつく波動	正拳突き	Aへ
素早さ	135					
EXP	0					
G	0					
				A:2回行動	B:1~2回行動	

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ユバールの剣	ガイアーラの鎧	まほうのたて	てつかぶと	大地のアミュレット	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	なげきのたて	フエーゴの兜	炎のアミュレット	命3不1力12守1
アイラ	オチェアーノの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	バイキングメット	水のアミュレット	命3
ガボ	-	みずのはごろも	こおりのたて	デュゴンの兜	風のアミュレット	命13不9早10守1

所持アイテム						
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫			
人魚の月	せかいじゆの雫	まんげつ草				
せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	まんげつ草	疾風のバンダナ			
しゅくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゆの葉	せかいじゆの雫	まんげつ草	

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	26	264	122	166	221	62
船乗り	26	236	69	250	183	71
船乗り	27	228	71	224	216	80
船乗り	24	256	79	68	166	170

◆被ダメージ

	打撃	メラゾーマ	かまいたち	燃え盛る火炎	念じボール	せいけんづき
メルビン	103~117	75~95	94~128	133~153	118~125	154~175
主人公	55~63	120~140	135~183		122~130	166~190
アイラ	104~118	80~100		98~118	119~126	156~177
ガボ	115~131	70~90	82~112	118~138	124~132	172~196
(スカラ1回)	96~110				115~122	-

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	疾風突き		遠吠え
			通常	バイキルト	
メルビン	30~36	-	-	-	-
主人公	-	164~252	55~63	110~126	-
アイラ	-	136~208	46~52	-	-
ガボ	-	-	-	-	164~200

◆戦術

Aローテは2回行動、Bローテは1～2回行動であり、パターンが移行するタイミングは3回行動する可能性がある。
ガボはそれなりには先行に期待できるが、8割程度なので過信はできない。
2回目のイオナズン+かまいたちのターンでとどめを刺すことを目標とする。

打撃+メラゾーマのターンは、メルビンにマホカンタが入っているならば仁王立ちをする。
この際、メルビンのHPが240以下であるならば、ガボがしゅくふくの杖で回復を行う。
マホカンタが入っていない場合、メルビンがさざなみの剣を使用する。

イオナズン+かまいたちのターンは、メルビンはさざなみ仁王立ちをすることでイオナズンを全て跳ね返す。
死者が発生している場合、マホカンタ状態のキャラがパーティ内の1/3を超えてしまうため、行動が飛ばされるので注意。
また、次のターンを確実に全員全快で迎えるために、アイラはせかいじゅの雫を決め打ちする。

燃え盛る火炎+強制睡眠+打撃のターンは、耐久調整により全員が耐えることが可能となっている。
強制睡眠に備え、メルビンは後攻キアリク、アイラはダメージ回復のためにせかいじゅの雫と行動する。
強制睡眠がメルビンに入ってしまった場合は、次のターンにまんげつ草で覚醒させればよい。

Bローテに入ったら、いてつく波動に合わせて再度メルビンがさざなみの剣を使用し、マホカンタを入れる。
念じボールが集中すると死者が発生することがある。死者が発生したらせかいじゅの葉で蘇生する。
せいけんづきからターンが始まってしまう場合は、防御を駆使して死者を出さないようにする。
ただし、ダメージがあまり蓄積しておらず、2回目のイオナズン反射のターンまでに倒せなさそうであるならば攻めても良い。

Aローテに戻ったら、メルビンに仁王立ちさせて再び呪文の反射を狙う。
ダメージ蓄積の状態を見つづ、主人公やアイラは防御、疾風突きを使い分ける。基本は剣の舞。
なるべくイオナズン反射のダメージで押し切りたいので、ここで疾風突きを狙いたい。

主人公はバイキルトの効果もあるため、積極的に剣の舞で攻撃する。
ガボは、手が空いているならば遠吠えで攻撃するが、余裕をもって祈りの指輪やベホマラーで回復に努める。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	アイラ	ガボ	
打撃＋メラゾーマ	さざなみの剣＞仁王立ち	剣の舞	剣の舞	回復＞祈り＞遠吠え	
イオナズン＋かまいたち	仁王立ち		世界樹の雫		祈りの指輪＞遠吠え
強制睡眠＋燃え盛る火炎	キアリク		満月草＞剣の舞	回復＞祈り＞遠吠え	
打撃／念じボール	命大事に		剣の舞		
いてつく波動	さざなみの剣				
正拳突き	さざなみの剣＞防御	剣の舞＞防御	回復＞祈り＞遠吠え		
打撃＋メラゾーマ	仁王立ち	剣の舞			
イオナズン＋かまいたち		疾風突き＞剣の舞			

59. VS オルゴデミーラ 第三形態

◆基礎データ

ステータス		主要な耐性		行動パターン		
HP	3300	仲間呼び	×	マグマ	凍てつく波動	猛毒の霧
MP	∞			悍ましい雄叫び	混乱打撃	叩きつける
攻撃力	330					
守備力	200					
素早さ	135					
EXP	0					
G	0			1～2回行動	自然回復:20	

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ユパールの剣	ガイアーラの鎧	まほうのたて	てつかぶと	大地のアミュレット	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	なげきのたて	フエーゴの兜	炎のアミュレット	命3不1力12守1
アイラ	オチェアーノの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	バイキングメット	水のアミュレット	命3
ガボ	-	みずのはごろも	こおりのたて	デュゴンの兜	風のアミュレット	命13不9早10守1

所持アイテム						
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゅの葉	せかいじゅの雫			
人魚の月	せかいじゅの雫	まんげつ草				
せかいじゅの葉	まんげつ草					
しゅくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゅの葉	せかいじゅの雫	まんげつ草	

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	26	264	122	166	221	62
船乗り	26	236	69	250	183	71
船乗り	27	228	71	224	216	80
船乗り	24	256	79	68	166	170

◆被ダメージ

	悍ましい雄叫び	マグマ	混乱打撃	叩きつけ	猛毒
メルビン	120～150	35～50	112～128	206～214	46
(スカラ1回)			87～99	193～199	42
主人公		0～15	120～138	210～219	39
アイラ		20～35	113～129	206～214	36
ガボ			124～142	212～221	

◆与ダメージ

	打撃	剣の舞	疾風突き		遠吠え
			通常	バイキルト	
メルビン	30～36	-	-	-	-
主人公	-	164～252	55～63	110～126	-
アイラ	-	136～208	46～52	-	-
ガボ	-	-	-	-	164～200

◆戦術

恐らく一番苦戦するであろう形態。悍ましい雄叫び+α といったいわゆるデスコンボが存在する。
また、混乱、猛毒などといった状態異常も非常に鬱陶しい。混乱はすぐに解除しないと危険。

メルビンを命大事にで後攻回復させつつ、主人公、アイラの剣の舞で攻撃する。
ガボは手が空いていれば遠吠えで攻撃するが、基本的にはベホマラーや祈りの指輪で手一杯だろう。
悍ましい雄叫び+混乱打撃が強烈であり、嘆きの盾を装備している主人公以外は素の状態だと耐えられない。
メルビンはスカラを1回使用することで耐えるようになるので、メルビンは手が空いていれば自分に妖精の剣を使用する。
単純にメルビンが耐えられるようになるだけでなく、いてつく波動を誘発する効果もある。
叩きつけ+悍ましい雄叫びは確実に死ぬので、死者が出た場合は世界樹の葉やザオラルで立て直す。
叩きつけ+マグマに対しては、主人公以外は耐えることができる。
猛毒はガボの手が空き次第キアリーで治す。混乱は即座に主人公の人魚の月で治すこと。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	アイラ	マリベル
	命大事に>妖精の剣	人魚>剣の舞	剣の舞	回復>祈り>キアリー>遠吠え

60. VS オルゴデミーラ 第四形態

◆基礎データ

ステータス(オルゴデミーラ)		主要な耐性		行動パターン		
HP	4500	ルカニ	○	麻痺打撃	押しつぶす	灼熱
MP	254	仲間呼び	×	凍てつく冷気	凍てつく波動	Bへ
攻撃力	300			瞑想	マジックバリア	凍てつく波動
守備力	140			プロブロス呼び	ドゴロク呼び	Cへ
素早さ	85			マダンテ	MP回復	凍てつく波動
EXP	0			巻きつく	ラリホー	Aへ
G	0			A&B:1~2回行動		自然回復:50

ステータス(ドゴロク)		主要な耐性		行動パターン		
HP	600	ルカニ	△	打撃	激しい炎	火炎の息
MP	0	仲間呼び	×			
攻撃力	200	ニフラム	○			
守備力	120					
素早さ	80					
EXP	0					
G	0					

ステータス(プロブロス)		主要な耐性		行動パターン		
HP	500	ルカニ	△	打撃	なめまわし	スカラ
MP	50	仲間呼び	×	ルカナン		
攻撃力	160	ニフラム	○			
守備力	100					
素早さ	120					
EXP	0					
G	0					

◆戦力

	武器	鎧	盾	兜	装飾品	累計種使用数
メルビン	ユバールの剣	ガイアーラの鎧	まほうのたて	てつかぶと	大地のアミュレット	-
主人公	水竜の剣	あつでのよろい	なげきのたて	フエーゴの兜	炎のアミュレット	命3不1力12守1
アイラ	オチェアーノの剣	ギガントアーマー	こおりのたて	バイキングメット	水のアミュレット	命3
ガボ	-	みずのはごろも	こおりのたて	デュゴンの兜	風のアミュレット	命13不9早10守1

所持アイテム						
さざなみの剣	ようせいの剣	せかいじゅの葉	せかいじゅの雫			
人魚の月	せかいじゅの雫	まんげつ草				
せかいじゅの葉	まんげつ草					
しゅくふくの杖	いのりのゆびわ	時の砂	せかいじゅの葉	せかいじゅの雫	まんげつ草	

職業	Lv	最大HP	最大MP	攻撃力	守備力	素早さ
船乗り	26	264	122	166	221	62
船乗り	26	236	69	250	183	71
船乗り	27	228	71	224	216	80
船乗り	24	256	79	68	166	170

◆被ダメージ

	オルゴデミーラ					
	麻痺打撃	巻きつく	押しつぶす	灼熱	凍てつく冷氣	マダンテ
メルビン	89～101	111～126	44～50	115～135	94～104	165～185
主人公	97～111	121～138	48～55		89～99	
アイラ	89～103	111～128	44～51	80～100	94～104	130～150
ガボ	101～115	126～143	50～57	100～120	124～134	150～170
	ブロブロス	ドゴロク				
	打撃	打撃	火炎の息	激しい炎		
メルビン	23～27	42～48	0～5	30～50		
主人公	31～37	50～58				
アイラ	24～28	43～49	0	0～15		
ガボ	35～41	54～62		15～35		

◆与ダメージ

	剣の舞	打撃	疾風突き	遠吠え	
				バリア有	バリア無
メルビン	－	44～52	－	－	－
主人公	196～304	－	66～76	－	－
アイラ	168～260	－	57～65	－	－
ガボ	－	－	－	30～37	41～50

◆戦術

パターンが攻撃モード、防御モード、マダンテモードの3つに分かれている。

こちらを全滅させることのできる火力があるのは攻撃モードのみである。

しかし、攻撃モードの灼熱と凍てつく冷氣は連発されるとパーティが壊滅しかねない威力をもっている。

防御モードはこちらへの攻撃手段は持たないが、めいそうや仲間呼びなどにより長期戦を強いられることになる。

マダンテモードは1発の威力は最高クラスだが、その後1回行動が続き、行動も緩いため攻撃のチャンスとなる。

攻撃モードのうちは、メルビンを命大事として後攻回復させ、主人公とアイラの剣の舞で攻撃する。

灼熱＋冷氣のことを考え、攻撃ローテ中は常にHPを全快近くに保ちたいため、ガボは回復に専念する。

ベホマラーを連発していると確実にMPが尽きるので、余裕があれば遠吠えではなく祈りの指輪を使用したい。

また、補助呪文が何もかかっていない状態であるならば、アイラは主人公にオチェアーノの剣を使用する。

これは、ダメージ効率向上というよりは、灼熱＋冷氣の可能性を下げるための波動誘発の意味合いが強い。

防御モードに入ったら、マダンテに備えてHPを全快近くまで回復した後、全員で攻撃に移る。

仲間を呼ばれたら、スカラが鬱陶しいブロブロスから処理する。

マダンテモードに入ったら、ガボのベホマラーでダメージを回復しつつ全員で総攻撃をかける。

マダンテモードのうちに、自然回復込で2000程度のダメージを与えることができる。

ローテの中にラリホーといった小技があるため、巻きつきのターンにさざなみの剣を使用し、さざなみ仁王立ちで回避する。

せかいじゅの雫は基本的には灼熱＋冷氣に対する対策として使用したい。

もしくは、ガボのMPが尽きてしまう前に祈りの指輪を使うタイミングを作るために使う。

ただし、2回目のマダンテモードなど特攻すれば倒しきれると判断できる場合は世界樹の雫を使用して特攻してよい。

◆行動

戦況	メルビン	主人公	アイラ	ガボ
攻撃モード	命大事に	剣の舞	剣の舞	回復＞祈り＞遠吠え
防御モード	打撃			
マダンテモード				