

ボス

概要

バトルロード決勝戦をクリアするとランダムで魔王・魔王クラス（合体モンスター）が出現することがある

2Pの場合は最初から魔王もしくは合体モンスター戦になる

評価の数と魔王戦の移行率は四章より比例しなくなっている模様

特定の魔王を倒すと続いて大魔王が出現

魔王・大魔王・ライバルでは相手にもオーブがある（魔王・大魔王の場合、名称は「魔力」）もちろん、満タンになったらとどめの一撃を放つ

こちらが魔物使い・モンスターマスター・レジェンド魔王・レジェンド合体魔王の場合（2Pではレジェンド合体魔王が、それ以外は両プレイヤー）、魔王・大魔王の魔力は上昇しない

魔王・大魔王・ライバル戦ではつばぜりあいを仕掛けることができる。ライバルの場合CPUが仕掛けることがある

2Pプレイの場合は、魔王・合体モンスターを討伐後に必ず大魔王が出現する

大魔王を討伐した数は筐体ごとに記憶されており、特定数討伐している台では通常より強力な真大魔王が出現

真大魔王は目が赤くなっている。ほとんどの場合体が赤みを帯びている。

冒険の書に討伐数が記録されるのは1Pに限られる

大魔王戦の最中にDS版ドラクエ9ですれちがい通信をすると、現在戦っている大魔王と戦える地図がDQ9上で入手できる

地図のレベル（DQ9の各攻略サイトを参照）は通常の大魔王の場合は1、真大魔王の場合は30になる

一部魔王クラス戦の最中にDQMJ2ですれちがい通信をすると、現在戦っている魔王クラスと戦えるチケットがDQMJ2上で入手できる

現在DQMJ2で戦えるのはドルマゲスとスラリングルの2体（スラリングルはこちらで召喚した場合でもすれちがい通信が可能）

DQMBI

- ・ ボス ~ 第一章 暗黒神の胎動 ~
- ・ ボス ~ 第二章 暗黒神の降臨 ~
- ・ ボス ~ 第三章 闇の覇者 竜王 ~
- ・ ボス ~ 第四章 覇者の咆哮 ~
- ・ ボス ~ 第五章 邪神の復活 ~
- ・ ボス ~ 第六章 破壊神 シドー ~
- ・ ボス ~ 第七章 王者への道 ~
- ・ ボス ~ 第八章 そして伝説へ・・・ ~

DQMBII

- ・ ボス ~ 第一章 進化の秘法 ~
- ・ ボス ~ 第二章 覇者の逆鱗 ~
- ・ ボス ~ 第三章 魔界の王 ミルドラス ~
- ・ ボス ~ 第四章 シドー再臨 ~
- ・ ボス ~ 第五章 幻の大魔王 ~
- ・ ボス ~ 第六章 すべてを滅ぼす者 ~

DQMBIIレジェンド

ボス ~よみがえる伝説~

- ・ ボス ~怒れる大地~

~ 逆襲の魔王 ~

魔王クラス（合体モンスター）（オーブなし・2Pのみ討伐成功で大魔王戦へ）

プレイヤーが使う合体モンスター同様、1Pでは行動自体は1ターンに1回分だが、単体攻撃が2回連続攻撃である点に注意。

また1Pでは大魔王には行けないので、早めにとどめの一撃で蹴散らしてしまいたい。2Pでは単体の2回攻撃性質はなくなり、1ターンに2回分行動するようになっている。

章ごとの魔王クラスの種類は以下のように選択されている。

魔王クラス	種類	変更のタイミング
魔王クラス A	過去に登場した合体モンスターから選択	章が変わるごとに変更
魔王クラス B		
魔王クラス C	プラチナキング	固定
魔王クラス D	新規登場の合体モンスター（次の章のカードが素材の一つになる）	後期になるごとに変更

おにこんぼう

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)
2800 4400

つよい よわい
暗黒 光 / 炎・氷・雷呪文

技名	属性	対象	補足
ウルトラスタンプ	打撃	敵単体	物理・2回攻撃
もうどくのきり	打撃・猛毒	敵全体	プレス

「ウルトラスタンプ」の威力は高いが、身の守り・賢さともに低く守備は甘い。

ブオーン

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)
3000 4800

つよい よわい
雷 / 風属性の呪文 氷・灼熱・爆発・光属性の呪文

技名	属性	対象	補足
なぎはらう	打撃	敵単体	物理・2回攻撃
プラズマ	雷	敵全体	特技

HPは高いが身の守りが低く弱点も多い。積極的に攻めよう。

プラチナキング

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)

998 1360

つよい よわい

全部 暗黒属性の特技

技名	属性	対象	分類
プラチナカッター	打撃	敵単体	物理・2回攻撃
キングブラスター	爆発	敵全体	特技

回避率が非常に高く、呪文は一切通用しない。キングブラスターの威力も高い。効果的な攻撃は暗黒属性の特技や会心の一撃、武器ではマジカルメイスのフルブレイクやメタルキングの剣のメタル斬りや耐性を無視する必殺技のマホイミなど。

SPギガソード・ギガデイン・ビッグバンも効果は高いが状況を見るように。

SPいなすまの剣・ドラゴラムは30程度しかダメージを与えられないので要注意。さらにミラクルソードは7ダメージ程度しかないので使用厳禁

2プレイになると暗黒属性の特技やメタル斬りが効かなくなるので注意

カンダタ（前期まで）

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)

2780 4300

つよい

よわい

炎・氷・雷・爆発・暗黒・光属性の攻撃 風・灼熱属性の呪文

技名	属性	対象	分類
雷神斬り	打撃 / 雷	敵単体	物理・2回攻撃
れんけいプレイ	打撃 / 物理的行動不能	敵全体	物理

イメージに反して回避率が高い。

雷神斬りの威力、れんけいプレイの行動不能に注意すべし。

技が両方とも物理なので、危なくなったら仁王立ち・大ぼうぎよで。

属性攻撃に対して非常に多くの耐性を持つ。打撃や呪文が有効。

黒騎士レオコーン（後期から）

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)

2850 4500

つよい よわい

風、暗黒、光灼熱属性の呪文

技名	属性	対象	分類
雷鳴疾風陣	打撃 / 雷	敵単体	物理、2回攻撃
稲妻雷光突き	打撃 / 雷 / マヒ	敵全体	特技

みのまもりが高いのか物理が効きにくい

魔王（オーブあり・討伐成功で大魔王戦へ）

魔王クラスでもそうだが、1Pではゆうきが決勝戦から持ち越しなので、満タンの状態で決勝戦を終えれば1ターン目からとどめの一撃を放つことができる。

残りのHPを通常攻撃で削りきれば、大魔王戦に必要なゆうきを持ち越せるのでお勧め。

魔性の道化師ドルマゲス

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時)

4600

5900

つよい よわい

氷 / 暗黒光 / 風 / 雷

技名	属性	対象	分類
マヒャド	氷呪文	敵全体	呪文
邪悪の乱舞	氷/暗黒/呪い	敵単体	特技
はげしいほのお	炎	敵全体	プレス
あんこくのはばたき	暗黒/守備力低下	敵全体	
狂気の笑い	精神的行動不能	敵全体	特技
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す / ゆうきを減らす

モンバト1とは違い第2形態で登場。

状態異常以外の攻撃は強くない。

闇竜バルボロス

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ 身の守り 素早さ

5000

389 112 120 91

つよいよわい

風?

技名	属性	対象	分類
黒翼のツメ	打撃・マヒ	敵単体	
ダークプレス	暗黒	敵全体	プレス
闇竜のムチ			
邪竜のはばたき		敵全体	特技
ジゴスパーク	雷・暗黒呪文	敵全体	呪文
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す

大魔王

大魔王の魔力は、1Pでは魔王から持ち越し（ただし、6割以上ある場合は6割程度まで下がる）、2Pの場合はリセットされる。

1Pの場合、魔力が戦闘開始直後に半分以上ある場合は1～2ターン目につばぜりあいを仕掛ける必要がある。

暗黒神ラブソーン

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ 身の守り 素早さ

5800

7600

392 441 100 50

つよいよわい

暗黒 なし

技名	属性	対象	分類
メラゾーマ	炎・暗黒呪文	敵全体	呪文
ドルモーア	暗黒呪文	敵全体	呪文
いんせきおとし	打撃・暗黒	敵全体	物理
サイコキャノン	打撃・暗黒/マヒ	敵単体	物理
あんこくのたましい	精神的行動不能	敵全体	特技
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す / ゆうきを減らす

暗黒神の名の通り、攻撃には全て暗黒属性が含まれている。
1ターン目にいんせきおとしを使ってることが多い。
かしこさが高いので呪文は効きにくい。
つばぜりあいが強いつばぜりあいに注意。

真ラプソーン

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ 身の守り 素早さ
6800 7900 392 **441** 70 50

つよい よわい
暗黒/光属性の呪文 風・氷属性の攻撃

技名	属性	対象	分類
メラゾーマ	炎・暗黒呪文	敵全体	呪文
ドルモーア	暗黒呪文	敵全体	呪文
流星群	打撃・暗黒	敵全体	物理
サイコストーム	打撃・風	敵単体	物理・2回攻撃
かがやくいき	氷・暗黒 / 物理的行動不能	敵全体	プレス
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す / ゆうきを減らす

かがやくいきは確率は低いが行動不能を伴う。
恒例の二回攻撃のサイコストームは威力が他の真大魔王に比べて低い。
しかし、つばぜりあいは強いので注意。

墮天使エルギオス

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ 身の守り 素早さ
5200 7100 **736** 392 87 73

つよいよわい
灼熱 風

技名	属性	対象	分類
墮天使の怒り		敵単体	
あやしいひとみ	暗黒 / ふかいねむり	敵全体	
天使の理	物理的行動不能	敵全体	
マダンテ	耐性無視	敵全体	呪文
こごえるふぶき	氷	敵全体	プレス
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す

HPが低くバルボロスと大差ない。
一見楽に見えるが、技が通りにくい上に火力もそこそこあるのでなめてかかると痛い目を見ること

になる。
それでもHPが低いことにはかわりないので、光の玉を使えばつばせり合いせずに勝つことも、ちなみにチャレンジバトルでは2回連続でマダンテを使うこともある。

真エルギオス

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ身の守り 素早さ
6300 736 392 87 73

つよい よわい
物理・光 氷

技名	属性	対象	分類
墮天使の悲しみ		敵単体	2回攻撃
邪眼	ふかいねむり	敵全体	
天使の理	物理的行動不能	敵全体	
マダンテ	耐性無視	敵全体	
絶対零度	氷	敵全体	
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す

目が赤くなっているほか、体が少し鮮やかな黄緑色っぽい色になっている。
いてつくはどうの使用頻度は少なく、火力がとてつもないため一気にHPを持っていかれる。
防御力もなかなかあり、つばせりあいも強いなど、
ダークドレアムに次ぐ強さになっている。

大魔王（後期）

各章の後期に登場する大魔王。
後期の大魔王に関しては1Pでも魔力を持ち越さずリセットされる。

魔神ダークドレアム

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ身の守り 素早さ
6200 8000 999 255 146 77

つよいよわい
打撃 無し

技名	属性	対象	分類
ギガデイン	雷	敵全体	呪文
グランドクロス	光	敵全体	特技
魔神の剣技	打撃	敵全体	物理
ギガスロー	打撃・雷	敵全体	特技
おたけび	打撃 / 精神的行動不能	敵単体	物理
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す

打撃に強い。かしこさが高いために呪文で与えられるダメージは低い。
弱い属性がないため、弱点をつけない。
オーブがたまるのが他の大魔王より早いので、つばせり合いを仕掛けるタイミングは早すぎず遅すぎず。
おたけびは、命中率と威力は控えめだが行動不能の追加効果がある。

モンスターの呪文の場合、賢さにもよるが180~220程度のダメージ。
プレスや打撃を伴わない特技の場合、210~250弱のダメージが与えられる。
レベル99魔法使い(賢者のローブ)の場合、フルブレイクで約280。ヒヤダルコで270。

フルストライクだと350弱。

真ダークドリーム

HP(1Pバトル時)HP(2Pバトル時) 力 賢さ 身の守り 素早さ
6800 8400 999 255 146 77

つよいよわい
打撃 なし

技名	属性	対象	分類
ギガデイン	雷	敵全体	呪文
グランドクロス	光	敵全体	特技
魔神の絶技	打撃	敵全体	特技
ダブルギガスロー	打撃	敵全体	特技・2回攻撃
魔神の咆哮	打撃 / 精神的行動不能 / テンション上昇	敵単体	プレス?
いてつくはどう	-	敵全体	全ての効果を打ち消す

普通のダークドリームを一回り強力にしたような感じで、攻撃の性質や耐性などはあまり変わらない。

魔神の剣技が絶技になり、特技に変更されている。
やはりダブルギガスローは1000×2近いダメージを受ける上に、2回分の魔力が貯まる。
2Pでもダブルギガスローは1回分行動で2度攻撃してくる。

ダーマの神殿チャレンジバトル

(出現条件は、[職業](#)のページを参照の事。)

伝説の魔物使い

チーム合計HP
2777

	HP	力	賢さ	身の守り	素早さ
伝説の魔物使い	75528	80	50	18	
ピエール	60087	77	65	96	
ゲレゲレ	73285	76	61	108	

名前	つよい	よわい
伝説の魔物使い	なし	なし
ピエール	光	風属性の呪文
ゲレゲレ	氷属性の攻撃 / 風・暗黒属性の呪文	炎属性の呪文

伝説の魔物使いの技名	属性	対象	分類
ドラゴンの息	灼熱	敵全体	プレス
まものならし	まものならし	敵単体	特技

ピエールとゲレゲレの技や特性については[スライムナイト](#)、[キラーパンサー](#)を参照の事。

相手にもゆうきのオーブがあるのはもちろん、こちらが必然的にモンスター3体なのでつばぜりあいができない点に注意。

弱点をつくより、会心率、回避率の高いモンスターでチームを組んだほうがいいのかも。
打撃属性の技も多いので、それに耐性のあるモンスターで行くのもよい。

打撃、灼熱、精神的行動不能に耐性のあるキラーマシンがオススメ

「まものならし」は伝説の魔物使い専用の状態異常。成功確率は低いが意外な行動不能で勇気が溜まりきらない事もあるので要注意。

あらゆるSPカードを使ってくるので、用心して十分なHPを持っておこう。

使うSPに悩んだ時は賢者の石や、いてつくはどうなどをつかって、敵のSPカードに対応するか、光の玉・進化の秘法でとどめの一撃を撃てるようにしたい。

逆に相手がいてつくはどうを使うときもあるので注意。

王宮戦士ライアン

チーム合計HP

2321

	HP	力	賢さ	身の守り	素早さ	その他
王宮戦士ライアン	997	121	17	138	42	盾装備・物理ガードあり
ホイミン	513	48	95	34	45	
ジョニー	721	89	28	80	60	

名前	つよい	よわい
王宮戦士ライアン	なし	なし
ホイミン	氷・光属性の呪文	-
ジョニー	打撃	光 / 雷属性の呪文

ライアンの技名	属性	対象	分類
れきせん の技	打撃 / 物理的行動不能	敵全体	物理
じゅくれん の技	打撃	敵単体	物理

ホイミンとジョニーの技や特性についてはホイミスライム、さまようよろいを参照の事。

打撃属性が殆どなので、シールドこぞう、ナイトリッチなどが役立つ。

大魔女バーバラ

チーム合計HP

2123

	HP	力	賢さ	身の守り	素早さ
大魔女バーバラ	2123	24	397	35	88

バーバラの技名	属性	対象	分類
プチマダンテ	爆発呪文	敵全体	呪文
月光	打撃 / マヒ / 回避率上昇	敵単体	特技

伝説の魔物使いやライアンとは違いモンスターは従えず、一人で登場する。

よって感覚は魔王戦に近い。

打撃に弱い回避率が高いので注意。

また月光はマヒがありつばぜり合いを封じられることもある。

呪文耐性は全般的にかなり強いのでてっきゅうまじん、ピクシーといった

物理や特技持ちを入れる事をオススメする。

マグマの杖装備で、マヒに強いシャドーサタン・メイジキメラと組んで必殺技ヴォルバーンを繰り返すのもいいかもしれない。

伝説の勇者

チーム合計HP
2800

HP 力 賢さ 身の守り 素早さ その他
伝説の勇者 2800 255 192 128 55 勇者のたて 装備・物理と特技ガードあり

伝説の勇者の技名	属性	対象	分類
ロトの剣技		敵単体	物理・2回攻撃
デインブレイク	打撃 / 光 / 雷 / マヒ	敵全体	特技

バーバラ同様一人で登場するが、HPが高くロトの剣技は2回攻撃、当然ゆうきのオーブもある。ゆうきが溜まるのが早い（素でもそうだし、ロトの剣技の所為でもある）ので、つばぜりあいのできないモンスターマスターでは挑まない方がいい。おすすめはバトルマスター。
風属性に弱く、サイクロンやかくとうパンサー、アンクルホーン、メタルキングのやりといった強力な風属性の技を持ったモンスターや装備をチームに入れると良い。
闇属性にも弱いので、賢者で行くならドルクマが使えて雷に強いカロン、風・闇属性どちらでも出せるドラキーと組むと、ミニモンスターチーム相性も発生する。
光の玉・進化の秘法を使い、つばぜりあいも競り勝って4ターン目にとどめの一撃を狙うのもいい。

3ターン目にロトの紋章を高確率で使ってくるのでつばぜり合いをすれば空振りさせることができるかもしれない