

第3ウィングボス

ベヒーモス / キマイラ / ハイドラ
ケルペロス / ヴァンピール / ドウエルグ

第3ウィングのボスについて、下記ページを参考にまとめてみました。
何か追記点・修正点ありましたら、コメント下さい。

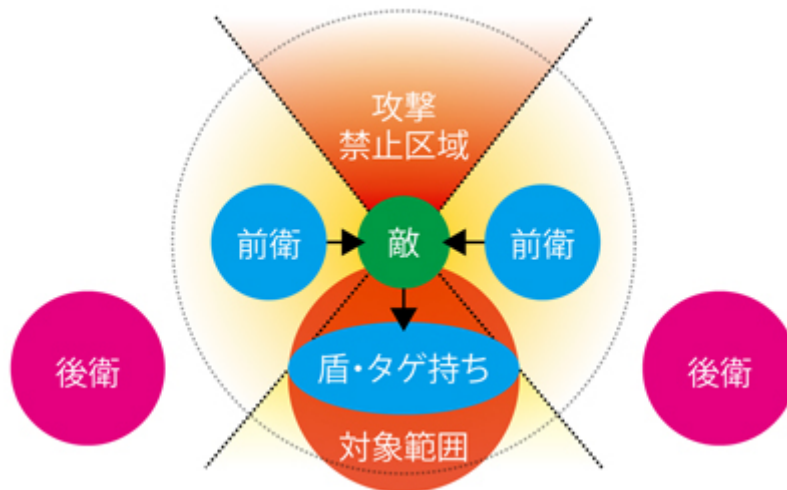
参考：FFXIモンスター図鑑 / Air's museum / エインヘリヤル活動報告

全般として

エインのボス戦では、基本的に寝かすこともないので、弱体・スリップ系は
しっかり入れていきましょう。
スタンは耐性が付いて行く場合がありますので、要所所で大事に使用して下さい。
黒は精霊魔法でタゲを取りすぎないように、調整しながら攻略してください。
**第3のボスは後方へのカウンターやダメージがある敵が多いです
位置取りに気をつけて下さい。**

基本的な立ち位置

必要以上の被ダメを貰わないように、盾とタゲ持ち以外はボスの前には侵入しない
前衛陣はハイドラとの戦闘では脚の付け根部分に固まる



ベヒーモス：Dendainsonne

属性相性

被魔法ダメージ50%カットだが、精霊の通りは悪くない

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

：弱点属性 ：有効属性 ：耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蝉消費量
ワイルドホーン	近接	前方	-	物理ダメ	複数枚
サンダーボルト	魔法	敵中心	雷	雷ダメ+スタン	全て
衝撃波	近接	前方	-	物理ダメ+ノックバック	貫通
ダストストーム	近接	後方	-	暗闇・後方カウンター技	複数枚
メテオ	魔法	範囲	闇	詠唱時間0	全て
フレイムアーマー	強化	自身	-	ブレイズスパイク	-
雄叫び	強化	自身	-	ウォークライ	-

使用魔法

メテオ

戦闘中にメッセージが出ます。

1. 「Dendainsonneはいら立っているようだ……。」
2. 「Dendainsonneは激しく興奮している！」
3. 「Dendainsonneは猛り狂っている!!!」
4. 「Dendainsonneが嘲笑ったように見えた……。」

4段階目の「嘲笑う」とメテオを使用します。
メテオを唱えられた人を中心にした範囲で1000程のダメージ。
WSでダメージを与える度にセリフが進むという情報有り

その他

グラビデ・精霊弱体有効

スタン無効

後方カウンターあり

メテオの範囲はそこまで広くない

ボス前方に直線上に放たれる衝撃波「ワイルドホーン」がかなりの範囲まで届く
前衛は向きに注意し、後衛や衰弱者を巻き込まないように注意

詳しい戦術はこちら [ベヒーモス対策本部](#)

とにかく後衛はケアルガ連打で回復・前衛は後衛を信じてアビ全てを駆使して攻撃
短期決戦が望ましいです。やられる前にヤレ!!
アレコレ悩んでるとその間に死ねる...

[TOP](#)

キマイラ : Gorgimera

属性相性

被魔法ダメージ66%カットだが、そこまで酷くはない

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

: 弱点属性 : 有効属性 : 耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蟬消費量
テネブラスミスト	弱体	範囲	-	TPリセット	貫通
サンダーストライク	魔法	前方	雷	スタン	貫通
トゥールビヨン	近接	範囲	-	防御力ダウン・ノックバック	複数枚
ドレッドストーム	魔法	範囲	-	テラー	全て
岩息	弱体	前方	-	石化	貫通
フルミネーション	魔法	放射状	-	スタン・強力麻痺	全て
プレイグスワイプ	近接	後方	-	バイオ・悪疫・後方カウンター	複数枚

その他

グラビデ有効

後方カウンターあり

前衛の削りが重要

クリティカル等で翼を折る事が可能(トゥールビヨン封印)

攻略法

後方へのカウンター技があるので、後からの攻撃は厳禁。
サンダーストライクは前方スタンなので、横からの攻撃?

HP25%を切るとフルミネーションを使用するようなので、
そのあたりからスタン要員は目を凝らしてログを凝視して下さい。

要スタン

ドレッドストーム（通常のスタンはこの技メインに使用で...）
フルミネーション（HP25%以下で使用・アビスタン持ちも注意）

[TOP](#)

ハイドラ：Stoorworm

属性相性

被魔法ダメージカット低め

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

：弱点属性 ：有効属性 ：耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蟬消費量
パイリックブラスト	魔法	前方	-	悪疫	貫通
ポラーブラスト	魔法	前方	-	麻痺	貫通
バロフィールド	魔法	放射状	-	ヘヴィ	貫通
トレンプリング	近接	放射状	-	魔法効果全消去	複数枚
サーペントインテール	近接	後方	-	2000オーバーダメ・後方カウンター	複数枚
ナーブガス	魔法	範囲	-	毒・呪い（HP50%）	全て
ポラーブルワーク	強化	自身	-	魔法バリア	-
パイリックブルワーク	強化	自身	-	物理バリア	-

その他

比較的楽なボス

~~スタン無効~~ 極々々々稀に通るときもある

攻略法

後方へのカウンター技があるので、後からの攻撃は厳禁。
首の付け根部分で攻撃（足に乗る形）それより後は全てカウンター有り
盾を死なさないように注意。

戦利品

ハイドラの肉 / ハイドラの牙
ゴールドインゴット / アダマンインゴット / エンジェルストーン / シンチレータ
アルザビウーツ鋼 / 武王の免罪符：両足

[TOP](#)

ケルベロス：Freke

属性相性

被魔法ダメージ66%カット

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

？

：弱点属性 ：有効属性 ：耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蟬消費量
ラヴァスピット	魔法	前方	火	-	貫通
サルファラスプレス	プレス	前方	火	-	貫通
スコーチングラッシュ	近接	後方	-	後方カウンター	複数枚

ユルレーション	弱体	放射状	-	強麻痺	貫通
ゲーツオブハデス	魔法	放射状	火	強バーン・大ダメージ・ヘイトリセット	全て
マグマホロン	強化	自身	-	ストーンスキン・ブレイズスパイク	-

その他

物理ダメージは比較的とおる
火属性の技注意（バファイラ必須）
ユルレーションは魔法攻撃範囲ギリギリでかわせる

攻略法

後方へのカウンター技があるので、後からの攻撃は厳禁。

要スタン

ゲーツオブハデス

戦利品

ケルベロスの肉 / ケルベロスの皮
ゴールドインゴット / アダマンインゴット / エンジェルストーン / アルザビウーツ鋼
プラチナインゴット

[TOP](#)

ヴァンピール：Vampyr Jarl

属性相性

弱体レジスト率高め

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

：弱点属性 ：有効属性 ：耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蟬消費量
ブラッドレイク	吸収	?	-	HP吸収	?
デコレーション	吸収	?	-	HP吸収	?
ノスフェラトゥキス	吸収	?	-	HP吸収	?
ヒリオヴォイド	弱体	放射状	-	強化吸収	?
ウイング・オブ・ゲヘナ	魔法	?	-	ノックバック	全て
断罪の瞳	弱体	視線	-	死の宣告	貫通
ノクトサービチュード	魅了	前方	-	魅了・コウモリ化	貫通

使用魔法

ドレッドスパイク・スリプガ2・ポイズガ2・バインガ

その他

スタンは序盤からとおりにくい
ディスペル無効・フィナーレ&プランクゲイズ有効
通常攻撃にHP吸収あり（100ダメ位）
暗黒タイプ
前方魅了・視線判定「死の宣告」注意

攻略法

ノクトサービチュード 使用後に本体が消滅し
コウモリ×6匹か屍犬×6匹が出現（コウモリがHP5割程度、屍犬がHP2割程度で呼び出し）
コウモリ&屍犬は **ノンアク・ノンリンク** で完全睡眠耐性あり。
コウモリ&屍犬は本体並の強さでコウモリは常時ブラッドウェポン状態。

出現した敵を3匹倒すと、1カ所に集まり本体が出現 **敵を倒した分HPは減る**

攻略の流れ

1. 序盤からアビ全開で一気にボスのHPを削る
2. 戦闘開始から2分でボスがコウモリまたは屍犬に変化
3. コウモリ&屍犬は、ドゥエルグのデーモン同様に全員で1体を攻撃
4. 6匹沸いた場合は3匹、3匹沸いた場合は全てを倒すと本体に戻る

コウモリ&屍犬はノンアク・ノンリンク・完全睡眠耐性（タゲの分散・範囲攻撃は厳禁）

戦利品

龍の血

セイレーンの髪 / ゴールドインゴット / プラチナインゴット

[TOP](#)

ドゥエルグ : Motsognir

属性相性

闇耐性

火 氷 風 土 雷 水 光 闇

：弱点属性 ：有効属性 ：耐性有り

特殊攻撃

技名	系統	対象	属性	付加効果	蟬消費量
ヘルスナップ	弱体	?	-	スタン	貫通
ヘルクラップ	魔法	?	-	ヘヴィ	貫通
カックル	弱体	放射状	-	魔法攻撃・魔法命中・魔法防御ダウン	貫通
ネクロベイン	弱体	?	-	麻痺・呪い (HP50%)	貫通
ネクロパーズ	?	?	?	?	?
ビルジストーム	?	?	?	?	?
鮮血の饗宴	魔法	放射状	-	テラー	貫通

その他

12体のデーモンを引き連れ出現
デーモンは印無しでも寝かせ可（黒は印必須）
寝かせ役は黒3・赤3程度で可能

攻略法

ナイトで本体をマラソンしている間に寝かせながらデーモンを撃破する。

デーモンを倒さないと本体にダメージは通らず、

デーモンを全て倒すと、本体も倒れる。

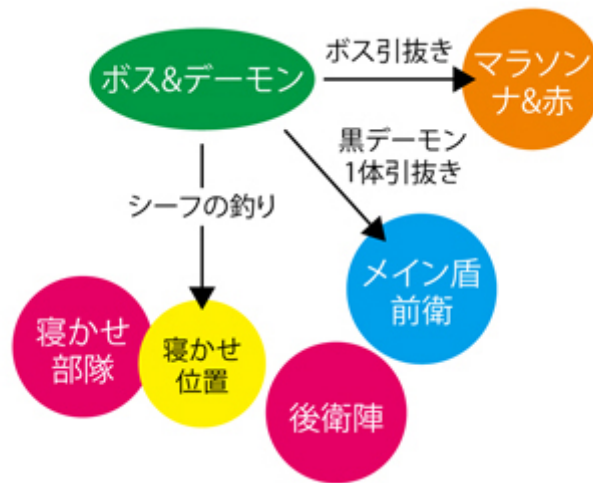
デーモンは寝かせ可能だが、ボスの **ヘルスナップ** で起きる。

戦士タイプ：Angantyr・Barri・Hervarth・Tyrfing

暗黒タイプ：Brami・Hadding the Younger・Hrani・Tind

黒魔タイプ：Bui・Hadding the Elder・Hjorvarth・Reifnir

攻略の流れ



1. ナイトはボスをメイン盾は黒タイプ1体にカーソルを合わせる
2. シーフが絶対回避を使用しデーモンを遠隔釣り
3. ナイトがドゥエルグのみフラッシュで引抜き
4. ナイトPTのナ&赤は本隊とは離れた所でボスをキープ
5. シーフが釣ったデーモンからメイン盾は黒タイプ1体を引抜き
6. その他のデーモンを黒の印プガで寝かせる
7. 攻撃部隊は黒デーモンから1体を全員で攻撃
(メインタゲッターの攻撃対象に準ずること・対象のバラツキは厳禁)
8. 黒は印プガの順繰りに使用し寝かせ、漏れた敵は赤・青でサポート

黒デーモンを素早く倒すこと
ボスのガ3攻撃はなるべく数人で受け分散させる
マラソンしているナイトを確実に保守
2アビはけちらず使う

戦利品

魔人のどくろ
ゴールドインゴット / プラチナインゴット

[TOP](#)

最終更新日：2010年03月11日

合計：2694

今日：1 / 昨日：1

名前:

コメント:

[TOP](#)