

- ▶ [ガルダウイング](#)
- ▶ [悪鬼](#)
- ▶ [大野盗](#)
- ▶ [教授のペット](#)
- ▶ [アルジャーノン](#)
- ▶ [氷湖の主](#)
- ▶ [夢魔](#)
- ▶ [三すくみ](#)
- ▶ [デスライダー](#)
- ▶ [ナハトズィーガー](#)
- ▶ [デスマスター](#)
- ▶ [魔王の鎧](#)
- ▶ [パチュリー&妹紅](#)
- ▶ [プリズムリバー三姉妹](#)
- ▶ [魔理沙](#)
- ▶ [天子](#)
- ▶ [雛](#)
- ▶ [鈴仙](#)
- ▶ [小傘](#)
- ▶ [勇儀](#)
- ▶ [朱鷺子](#)
- ▶ [メディスン](#)
- ▶ [ヤミー](#)
- ▶ [マクシムス](#)
- ▶ [ガラテア](#)
- ▶ [ドラゴンルーラー](#)
- ▶ [カーボンドッグ](#)
- ▶ [ヴァルキリー](#)
- ▶ [神綺](#)
- ▶ [アル・アウド](#)
- ▶ [ミスティック](#)
- ▶ [アビスナーガ](#)
- ▶ [第二回ツヴァイクトーナメント](#)
- ▶ [四魔貴族の影](#)
- ▶ [真四魔貴族と破壊するもの](#)

## ガルダウイング

シノン組のオープニングで襲ってくる。

地道に殴ってればそのうち死ぬが、如何せん味方の防具がショボいのでダメージがでかい。魅魔には攻撃に回ってもらいたいので、デザートランスの先頭は妖夢にしてパリイさせよう。傷薬はすぐに小額で補充できるようになるので惜しまず使ってい。確実にではないが麻痺が効く。永琳が初期習得している影ぬいが役に立つかも。

## 悪鬼

### ロアーヌ紅魔館

悪鬼自体は原作と変わらないが、ウェイクアップ・ムーランルージュは閃かないと使えない。どうしても勝てないようなら辺りの敵で鍛えること。魅魔か咲夜が主人公の場合はレミリアからロードアーマーを拝借しておこう。

## ゴドウィンの洞窟

みすちーはちゃんと仲間にしておくこと。

アリスが途中参戦するが、そのせいで陣形を整えられない。装備はあまり偏りのないように。2周目以降にOPイベントをスキップしてしまうと、参加キャラをまともに鍛えられないうえ初期装備以外の武具やアイテムが何も無い状態で戦わされるので、ほぼ無理ゲーと化す。

## 大野盗

お供の野盗は倒してもすぐ増援が現れる。大野盗を倒すと野盗が残っていても勝利になる。

イベントの性質上、早期に挑まねばならないのでそれなりに強敵。

最低でも盾と鎧はしっかり装備し、弓や術で遠距離攻撃が出来るような編成にしておこう。

影ぬいと遠当てが来るので見切りがあると楽になる。

ヤバいと思ったら3000オーラムで手打ちにするのも一つの手。

## 教授のペット

マコとバーニィは雑魚。とりあえずパーティが5人いればオープニング終了直後でも勝てる。

奇面草はHPが1000を超え、たまに催眠も使ってくる。炎と雷が効くので、朱雀か玄武の術士がいるといい。

ムクチャーは他3匹とは比較にならないほど強い。HPも攻撃力も高い上、最初は寝ているくせに眠りや麻痺が効かない。

スタン耐性は持っていないので、序盤に挑むなら足払いやフェイントをかけ続けよう。

## アルジャーノン

8ヶ所のターゲットのうち、本体にダメージが通るのは1ヶ所だけ。正解に当たるとクリティカルのエフェクトが出る。本体の位置がわからなくても全体攻撃を連発すればすぐに片付く。

勝てなければ退却して生贄の穴から出て、教授からねこいらすを貰う。ただし幽香がパーティにいと出られない。

ねこいらすは毎ターン終了時に敵全体へ99ダメージ与えるが、1ヶ所だけ0ダメージになる。次のターンの本体はそこ。

ラットフィーバーは回避技で防ぐこと。陣形画面で1番目のキャラが回避技を使うと全員を守れる。

## 氷湖の主

アルジャーノンを倒せたなら、苦戦はしても勝てるはず。

フリーズバリアのカウンターダメージは序盤だと即死級なので、反撃されない攻撃に徹したい。めんどろなら回復手段を用意して気にせず殴ろう。

## 夢魔

烈風剣が痛いので陣形の先頭に回避技を使わせよう。あとは催眠対策にバクから見切りを覚えておくと楽になる。

HPを半分以上削ってからフランドールが攻撃するとイベントが起こって勝利になる。特に拘りが無ければフランちゃんにトドメを任せてしまおう。

## 三すくみ

イルカ像を守る蛙とナメクジと蛇。最初は三すくみのために誰も動けないが、誰か一体でも倒れると強力な攻撃を仕掛けてくる。

全体攻撃で全員同時に倒すのが望ましい。

## デスライダー

二回攻撃。あまり強くないが、早期に挑む場合はそれなりに手強い。  
眠りが有効。毎ターン脳天割りやナップをすると、だいたい眠らせ続けられる。  
電撃を多用するので横一列攻撃に弱い陣形は控えること。  
雷防御が高いと安心だけど、ラバーソウルが入手できる頃には雑魚いかも。

## ナハトズィーガー

ストーリー進行上倒さなくてもいいが、銃使い並びに岡崎最高な人は闘うことになる。  
とはいえ、こいつは攻略法を書かねばならないほど強くない。戦闘参加人数が3人に限られるものの、攻撃も貧弱だし簡易身代わりも付く。

ただしボスの全撃破を目指すやり込みプレイヤーは注意が必要。  
ナーデルカノネとヒツツェカノネというお供が付いてくるのだが、わりと早めに戦えるボスにも関わらず **これらのHPは万単位である**。  
そのため生半可な攻撃では削っても削っても倒れない。オプションも撃破するならHP700程度まで鍛えねばならないだろう。  
のっけから使用してくる毒霧にも注意が必要である。傷薬は十分に用意しておこう。ナハトズィーガー戦における死因は毒が最も多い。  
ナハトズィーガーのHPはせいぜい8000といったところ。くれぐれも勢い余って先に倒してしまわないように。

## デスマスター

この戦闘はリーダーのデスマスターを倒せばそこで勝ちになる。  
魔王の盾と地層回復が上手いことハマってしまうとなかなか倒せない。リセットして再挑戦するのも一つの手だ。  
本人のナップやお供の麻痺攻撃を喰らってしまうと面白くない。眠り耐性があるとストレスが軽減できる。  
増援でガスが出てくる可能性がある。後ろ二体のゴーストは放置した方がベターではある。  
この後に控えたパチュモこ戦に備え、結界石等を用意しておき、強力な技術、全体攻撃等で一気に勝負をつけたい。

## 魔王の鎧

鎧自体は攻撃してこないが前衛にゼルナム族を呼ぶ。お供を手早く片付けるなら即死技を使うといい。  
熱冷雷状なので術士パーティだと辛い。物理属性を含む術を使うこと。

## パチュリー&妹紅

火の鳥と召雷はセルフバーニングやラバーソウルといった対策をしていなければ全滅もありえる。  
それ以外にも全体攻撃が多めで、まともに戦うと回復が追いつかなくなりやすい。  
ただし状態異常への耐性は無いので、技術が揃っていれば簡単に倒せる。  
みね打ちやインブリズン、タッチゴールドや次元断など、パーティの得意武器に合わせて料理するといい。  
お勧めは全体射撃、ゾーンバインドなどの全体スタン技を2~3人で使用し、残り的人でパチュリーから倒すこと。  
補助技を使えることが前提なため、脳筋パーティにとっては鬼門。火の鳥と召雷が来ないことを祈ろう。

## プリズムリバー三姉妹

強盗楽団。倒すと1000オーラムカツアゲされる。

無策で戦うとアホみたいに強いので音波耐性防具が欲しい。販売品ではシルバークェイルと白銀の鎧が該当するが、安いチェイルでも2200オーラムと多少値が張るのが難点。前後にてみからぼったくられるのでなおさら。

他には魔王・神王の鎧、蒼龍の鎧、精霊銀の腕輪に音波耐性がある。精神障壁でもある程度は防げるが心許無い。音波攻撃は術扱いなので、先手を取ってファイアクラッカーやバードソングで潰す手もあるが、3人とも素早さが高いため、龍陣の先頭に先制技を使わせるなどの工夫が要る。

メルランが麻痺、リリカがスタンに弱いので、動きを封じながら各個撃破する。ルナサには弱点が無い。麻痺に持続性が期待できる分メルランは後回しでいいが、ぶちかましなどの物理攻撃もしてくるので麻痺が切れたときは無形しておくのが無難。

こうやって対策をしても攻撃はかなり苛烈なので、ある程度は速攻をかけられる火力も必要である。

## 魔理沙

開幕にマスターパークをぶっ放してくるので、初手は全員スペルカードを推奨。

防御しても900台、スペキュレーションなどの陣形で被ダメージが上がっていると1000以上喰らう。

必勝を期すなら2ターン目に龍神降臨を、回避率がかなり高いので必中技を軸にするといい。

## 天子

打たれ強く常に自動回復付きなので、火力が足りないと倒すどころか体力を削るのも辛くなる。

パチェもこと同様に状態異常で戦おう。気絶以外は喜んで喰らってくれる。

ガチで殴りあう場合は地震攻撃を喰らわない様に浮いて戦うか見切りを用意しよう。

負けてもゲームオーバーにはならないので、序盤の簡易道場としても使える。

## 雑

この先は危ないからと言いながら、一切自重せずに殺しにかかってくる。しかも負けたら普通にゲームオーバーになる。

最大HPこそ低いけど毎ターンの自動回復+魔王の盾(内部データ)で耐久性は侮れない。厄い回復である。

短期決戦が基本になるが、1ターンで1500~2000位のダメージを与えられない様なら厳しいかもしれない。

蹴りや石は無形の位で弾けるが、メガサクシオン等も使ってくるので矢張り低レベル撃破は難しいかも。

実は割合ダメージが通るので、龍陣で先制を取ってエアロビートを3発当てれば倒せる。

## 鈴仙

開戦直後の真実の月一発で全滅もあり得る。耐えられるHPがあるなら、一気にたたみかけよう。

そうで無い場合ワンダーバングルが超有効。人数分揃えるのはさすがに面倒臭いが、

サクリフェイス要員に凝視対策と併せて持たせておくと安心して戦える。催眠見切りも欲しい。

## 小傘

ちゃんと育ったパーティなら勝てるが、シノン出現直後にそのまま戦うとまず勝てない。

全体攻撃が凶悪。ソウルフリーズがくる前に勝負をつけたい。

スコールも馬鹿にならない威力なので水耐性が欲しい。烈風剣やトルネードは鳳天舞 + 無形で無効化すべし。耐性の穴を突いて麻痺攻撃で戦うのが有効だが、耐久力が低すぎると全体攻撃1発で逆転されてしまう。小傘の素早さは高いので、最低2発は耐えられないとリセットゲーになってしまうかも。

オープニング中でも弓持ち2名に影縫いを撃たせ続けて完封すれば一応勝てる。30分も殴ってれば倒せるか。その際にアリスが術を使っていると **ほぼ確実にストーンスキンを閃いて自滅する**。小剣を使おう。

## 勇儀

トーナメント形式の戦闘になる。素早い上にスタン付きの投げを連発してくるので、無策ではまず勝ち目はない。投げ耐性を必ずつけて戦おう。白虎の鎧や魔王・神王の鎧、少し意外な所でアンバーマリーチにも投げ耐性がある。アンバーマリーチは妹紅の館で売られるので、その気になれば全員分も用意できる。あとは打防御を高めれば万全。カウンター技も有用。タイガーブレイクが来たら運が悪かったと思う。龍神降臨でゴリ押しと言う手もあるが、お勧めはしない。みるみるうちにLPが減っていく。

## 朱鷺子

一番の問題は魔理沙が主人公として強制参加すること。元から主人公なら何の問題も無いが、育てている場合でも強制的にフリーファイトになるのはネック。主人公交代を利用すれば回避可能なので、万全を期すなら必ず魔理沙を主人公に換えておこう。戦闘メンバーにリーダーズバッジを持たせれば普段通りに戦える。朱鷺子は火の鳥やフレイムウィップ、稲妻キックを使用してくる。エアスラッシュも飛んでくるので、とりあえず縦に並ぶ陣形はやめておこう。

## メディスン

見た目に寄らずHPが高い上に常時2回攻撃。攻撃力も高いので、四魔貴族と同等の戦闘力はあると見て良いだろう。全体攻撃も含めて毒関係の攻撃しかしてこないのも、高い状防御と毒耐性を兼ね備えた黒装束があれば楽勝。なくても虎穴陣で防御を固め、解毒も同時にできる高級傷薬で回復すれば簡単に倒せる。腐海に来れる実力ならば問題はないだろう。コレクターは三女神の腕輪を盗むのを忘れずに。

## ヤミー

原作と変わり無し。幽々子の館地下に鎮座している。コマンドモードなら死人ゴケも怖くない。死のかけらを強奪しに通うもよし。

宿屋LP回復.ips を当てればオープニング中でも倒せる。三姉妹を追えを潰したくなければ、主人公は魔理沙をお勧めする。HPの伸びが一番悪い。

なお、頑張って倒したところで得られる報酬は雀の涙である。ハリボテローブと竜鱗の時点で推して知るべし。下準備はポドールの洞窟深部に居るオーガバトラー2体で。途中の小傘は上記の通り、影縫いの連発で時間はかかるものの難なく倒せる。

閃きLVの高いオーガバトラーからはバンバン閃くが、必須なのはマグマブローションと祝福だけ。あとはうどんげがムーンシャインを持ってると少し楽になるかも。

星天弓は必要ないが、欲しければタッチゴールドを使おう。

道中の敵はさすがに手強いが、技術が揃っているので頑張れば倒せる。陣形も工夫しよう。モータルゴーストはタッチゴールドが効く。

この時点では朱鷺子からの魔道書強奪はできない。話しかけても邪険にされてしまう。

問題のヤミーはHPが1万を超え、攻撃の威力も500台へ届く強敵。まともに戦えば瞬殺必至。本来HP300以下で来るよう

な場所ではない。

陣形はデザートランス。先頭に永琳を配置し、剣を持たせてパリイ。両端にはアリスと魔理沙を置こう。これは電撃対策のため。残りの2人は状況に応じてペシペシ叩いたり回復したり。

主力攻撃は祝福マグマプローションによるゴリ押し。とにかく攻撃役のアリスが無事ならいい。運が良ければ、主にアリスがやられなければ倒せる。根気の問題である。頑張ろう。

## マクシムス

だいぶ強化されている。ソウルフリーズと幻夢の一撃(死神固定)で激しく攻撃してくる上に、形態変化後は開幕からダークネピュラを使い始める。打撃も割と痛い。原作と同じ気持ちで挑むと軽く詰む事になるだろう。

特に厳しいのが、マクシムス戦直前には術技や装備を調えられない事。エレベータのスイッチを起動する前に準備はしておこう。

イベントの関係上、パーティが六人居る場合、上から三人目が脱落する。また陣形はフリーファイト固定。一ターン毎に仲間が追いついてくる変則仕様。

戦闘開始から六ターン経つとマクシムスもガードを呼び攻撃も激しくなる。ガードを呼ぶまでとそれ以降は内部的に別物扱いなので、六ターン以内に倒す自信が無いのならばそれまでは祝福等の補助に徹しよう。

しかしその際もスパークリングミストが地味にうざい。最悪全員ピヨったままダークネピュラで全滅もありうる。また、打撃の威力も高くレベルが低いと半分以上持っていかれる。マヒ耐性もそうそう揃えられないので、何度か全滅する事も覚悟した方が良くかも。

スタンプが効くので、その類の術技とできれば素早さ増加の補助技も持っているといい。先手を取れないとそれなりに厳しい。

またガード共々音波耐性を持たないので、持っているのならフェイタルミラーで自滅させれば楽に倒せる。

ちなみに一人の時のHPはおよそ65000。しかし部下を呼ぶと10000まで落ちる。部下を呼ぶ前にゴリ押しで倒すことはまず不可能だろう。

## ガラテア

非常に物理防御力が高いかわりに、魔法防御力は無いといってもよい。ただし攻撃が激しくなっており、ストーンシャワーは脅威。

1ターン目に精神障壁を必ず使ってくるが、裏を返せばそれでカバーできる状態異常が効くという事である。

開幕ヴォークスなりなんなり、好きに料理してしまおう。

たまに精神障壁を自分ではなくこちら側に使ってくる事もあるが、その時はその時である。好きに料理してしまおう。

## ドラゴンルーラー

基本技はふみつけと尾撃、ファンククラッシュ。それに各色に合わせたプレスを使う。以下、弱い順に記載。

### 白

氷銀河で氷の剣を守っている。プレスは冷。

倒しても氷の剣を取らずに画面を切り替えると復活するため、

スマウグを取るのには専らこいつが使われる。デテクトトレジャーをお忘れなく。

グライダースパイクが痛い。最弱ルーラーだけに弱いパーティでも頑張れば勝てる。

### 青

王者の試練で近道を選ぶと出てくる。先鋒だが王者の試練で最強の敵。プレスは雷。

何度でも戦えるので、氷の剣を取った後はこちらがスマウグのために狩られる。

### 緑

腐海の廃墟でウィルガードの入った宝箱を開けると出てくる。プレスは状。

猛毒ガスが強烈だが、メディスンと同じく黒装束があると楽。

## 赤

黄京城の入り口に陣取っている。プレスは熱。

パラメータ的には強いが、ここで苦戦するようではクリアなど夢のまた夢なので、大抵は片手であしらわれたりする。こいつを1ターンで倒せる程度にはパーティを鍛えておきたいところ。

## 黒

魅魔を主人公にして、諸王の都最深部で墓を調べると出現。

毒と地震の使い手。地震見切りがあれば随分楽になる。勝てば本物のカムシーンが手に入る。

## 石

水晶の廃墟二階にいる。楼観剣を持っているせいかBGMは広有射怪鳥事が流れる。

物理攻撃はほとんど通らない。技で攻めるなら最初にかめごうら割りを一発入れるか、

熱冷雷状属性を含む技や無属性技を使おう。

## 金

小さな村復興イベントの最後に登場。倒すと低確率でドレッドノート、中確率でスマウグを落とす。

とにかく強い。そして硬い。デルタ・ペトラなど使われた時には、まず一人死ぬ。心して挑もう。

HPが減ると格段に防御力が上がるので、かめごうら割りが欲しい。

## カーボンドッグ

攻撃力が半端無いので、鳳天舞+無形を。精神耐性も欲しい。少なくとも囮役には耐性を付けておこう。

あとはヒドラレザー+断熱服などの耐熱装備をさせておきたい。

全体攻撃よりも各個撃破の方が生存率は上がるだろう。獣なので銃使いは二丁拳銃でフレイムバレットしよう。

スタンに耐性がなく、術に対して弱い。

## ヴァルキリー

お供のアールヴを1体残したまま、遠距離攻撃でヴァルキリーを倒すといい。後衛からは攻撃も届かない。

ただし烈風剣は別。飛行特性持ちの文やリリーがいるならば、鳳天舞+無形で囮を立てるのが無難である。

無論アールヴも攻撃力は侮れない。油断しているとファイナルストライク連発で脆い味方がやられることも。

手持ち無沙汰な近接攻撃キャラのインプリズンやみね打ちで足止めしておこう。

## 神綺

全体物理攻撃、単体物理攻撃、メールシュトローム、フェイタルミラー、アビスの風などを使う。

物理攻撃は鳳天舞+無形の位で凌げる。大震撃は地震見切りで避けたい。他の見切りはパンチとスマッシュ。

メールシュトロームは水心の爪で防ぎ、アビスの風はヒールウィンドでしのぐとよい。

フェイタルミラーは音波耐性では防げない。素早いキャラを使うか、素早さドーピングで対抗。

勝利の詩なら攻撃力も上がるし、全員の数値が上昇するのでお勧め。

たまに石化攻撃をしてくるので、石化回復や石化耐性を用意しよう。

サクリフェイス要員にタイタスグリーブを持たせておくと、白虎増幅と相俟って効率が良いかも。

## アル・アウド

魅魔主人公のときに、カムシーン入手して諸王の都真ん中の扉に入ると戦える。魅魔一人で戦うので、しっかり鍛えてから来よう。

HPはあまり無いものの攻撃力が高く、生半可な装備どころか **防御力が70を超えていても一撃で沈められる**。見切りは

充実させておくといい。

舞千鳥とスマッシュ、遠当て見切りでほぼ無力化できる。月影も使ってくるためマヒ耐性の装備も用意しておこう。攻撃の殆どが物理なのでカウンターを狙う手もある。返し斬りはあまり性能が良くないが、防御面を万全にしておけば低レベルでも倒せないことは無い。一応通常攻撃は良心的な威力である。見切りが無くても神王の盾を装備してごり押しで行けることがある。何回かやれば勝てるだろう。

## ミスティック

黄京の門を守る鉄壁の門番。5体出現して、中央のリーダーさえ倒せば戦闘終了になる。ライトボールを多用されるが、暗闇耐性を持った防具を装備するか必中技で戦うと安定する。リーダー以外は即死するため、デブブレイクや次元断が有用。たまに力帯をドロップする。城内に入ると二度と戦えなくなるので、取るなら事前にセーブしておこう。

## アビスナーガ

HPが原作の3倍で、トライディザスターやアビスの風(全員に最大HPの半分のダメージ)も使ってくる。石化攻撃対策で凝視見切りや石化回復を用意しよう。

## 第二回ツヴァイクトーナメント

ロマ東屈指の鬼畜イベント。ロマサガの戦闘システムでのタイマンがどれほど厳しいかを思い知るだろう。集団戦のときと同じ感覚で挑むと痛い目を見る。高火力の攻撃技は勿論、回復やカウンター技、見切りは忘れずに用意しておこう。龍神降臨もあると便利。透明になって補助技を積むのも地味ながら有効。

### 神王教団

先鋒：マクシムスガード（剣）  
次鋒：マクシムスガード（槍）  
中堅：マクシムスガード（小剣）  
副将：マクシムスガード（斧）  
大将：マクシムス

マクシムス以外は技術がそろっていれば一撃で倒せる。マクシムスは弱くないけど、強くもない。この大会に挑むだけの能力があるなら、負けないはず。

### エレメンツ

先鋒：エアリアル  
次鋒：フェーン  
中堅：プラズマ  
副将：風花  
大将：イビルストーム

使っている技術によりけりな相手。お勧めは太陽。イビルストーム以外は太陽+ で勝てるはず。イビルストームは火力でごり押ししか、対策をしっかりとって挑めば怖くはないはず。

### デビルマスターズ

先鋒：戦鬼  
次鋒：リーパー  
中堅：夢魔  
副将：メガタウロス  
大将：アスラ

最初の3体でつまずくとあとの2体がきつい。とくにリーパーは、死神のカマ使うので一撃で葬りたい。  
睡眠、フェロモン、凝視の見切りは最低でも持つておくこと。メガタウロスとアスラは体力勝負になる可能性あり。

### 超女軍団

先鋒：ナイトフォーク  
次鋒：アールヴ  
中堅：ラミア  
副将：ヤミー  
大将：ヴァルキリー

最初の2体は倒せるはず。次のラミア戦は魅了されると終了。  
ヤミーを一人で倒すのはなかなかきつい。ヴァルキリー戦を考慮すると被害は少ないほうがいいので、一人でヤミーまで頑張りたい。ヴァルキリーはLPの多いキャラで降臨させればいい。

### ドラゴンス

先鋒：ブラックドラゴン  
次鋒：ドラゴンルーラー（青）  
中堅：ドラゴンルーラー（緑）  
副将：ドラゴンルーラー（黒）  
大将：ドラゴンルーラー（金）

最初にブラックドラゴンが出てきて、「お、これならイケるか？」とか思ったら次でお茶を吹き出すパターン。  
一応弱体化はされているが、流石にルーラーである。強い。  
しかし実は、物理攻撃の割合が高いので六魂清浄斬のカモでもある。清浄斬は本当に強い。どうしても勝てなかったら試してみると良いだろう。たちまち五匹をなますにしてくれる。

### 地獄の壁

先鋒：ダンデライオン  
次鋒：ナッシング  
中堅：ハッピーラング  
副将：ウイナー  
大将：ストレイキャット  
セコンド：マッドブル

前回に増して鉄壁。その名にふさわしいチームです。でも、弱点はあるもんです。お勧めは白虎ですが、技なら確認するのは一部の「剣技」のみです  
なお、この鉄壁、カウンターに全く対応していない。そう言った技を用意しておけばカモである。逆に無いと詰む。

### アビスの刺客

先鋒：アラケス  
次鋒：アウナス  
中堅：ビューネイ  
副将：フォルネウス  
大将：アビスナーガ

途中敗退は割と多いので、それにかかるのもアリか。HPはそれぞれ15000くらい。  
対処方法はそれぞれの項目を参照すればOK。アビスナーガはトライディザスター、巻きつきや超重力が危険だが、降臨させれば楽勝。

## 四魔貴族の影

強さはそれほどでもないが、EXルーミアの条件(HP512以下)を満たすためには育ち切らないうちに挑むことになるの

で対策が必要。  
早く神奈子、諏訪子やリグルを仲間にしたい場合も同様。

### アラケス

鳳天舞+無形+地震見切りで楽勝。ブレードロール、骨砕き、エイミング、体当たりも見切れる。  
しかし、地震見切りは間に合わないケースが多いだろう。文・リリー・パチュリーを使うか、浮遊特性の防具を用意したい。  
火術要塞に朱鳥の鎧がある他、ビューネイを倒せば妖精の村で翼飾りが売られる。

### フォルネウス

水耐性必須。海底宮の宝箱で魚鱗2つと玄武の鎧は手に入る。あとはパチュリーの館から湖水のローブをかっぱらっておくといい。  
衣玖さんはハゴロモに水耐性があるものの、得意術が玄武なのでオーバーグロウスが無ければお勧めしない。  
陣形は鳳天舞+無形か虎穴陣を推奨。メールシュートルームで何人も即死したときのためにサクリファイスやシャッタースタッフが欲しい。  
クリムゾンフレアを取ってからコマンダーモードで挑むという手もある。それなりに育てた術師を連れて行けば、かなり安定して倒せる。

### アウナス

セティを犠牲にするのが最も簡単。それだけでなく永久氷晶が熱なので有用なメンバーには変わらない。  
防具で熱対策をするなら断熱服を買い、妹紅から炎のマントを剥いでおこう。  
ファイアウォールで無効化する場合は、地相固定術と龍陣+先制技などの先手を取る手段が必要。  
ファイアウォールも妹紅が初期術で覚えているので、どちらの戦法でいくにしろ大活躍である。

### ビューネイ

やはりグウエインと一緒に戦うのが楽。その場合も原作よりは油断ならないが、回復手段ぐらいは用意して置こう。回復術が無ければ、リーダーズバッジ+高級傷薬がお手軽。

## 真四魔貴族と破壊するもの

原作より多彩な行動パターンを持ち、強烈な全体攻撃を使ってくる。アビスへ入る前にできる限りの準備をしておくこと。  
防具は断熱服・フォースマント・竜鱗の鎧、技術はドーピング系・地相固定術・シャドウサーバント・サクリファイス辺りが有用。

### アラケス

バスターシングや舞千鳥、エイミングなど多彩な技を使う。  
HPが半分を切るとカウンター、羅刹掌、ファイアクラッカー、ゾディアックフォールなどが行動パターンに追加され、回復が追いつかなくなることもしばしば。とはいえ、どの攻撃も回避技で防げるため四魔貴族の中では最弱。  
見切りは舞千鳥、エイミング、地震攻撃、パンチ、スマッシュ、ブレードロール、スクリュードライバー、アクセルスナイパー、切り払い、体当たり、骨砕き。  
全部は入れられないので、無形の位を失敗したときのために全体攻撃対策を優先してセットしよう。覚醒後のBGMはLast Battle -Red-。

### ビューネイ

超高速ナブラなどの物理攻撃がめだつ。覚醒するとダークネビュラと吹雪を使うので冷状防御重視の装備をしたい。そういう防具が無くて、ムーングローで魔法防御を上げれば耐え切れる程度には軽減可能。  
四魔貴族の中で最も魔法防御が高く、物理攻撃もアースライザーで大幅に軽減される。長期戦は覚悟しよう。  
見切りは、凝視、スクリュードライバー。覚醒後のBGMはLast Battle -Emilia-。

### アウナス

常時セルフバーニング状態。接触攻撃をするなら炎のマントかセルフバーニングを使おう。  
相変わらずファイアウォールで攻撃の大半は防げるが、コメットフォールや太陽風は無理。

発狂後のデブブレイクに備え、最低でもサクリフェイス役には気絶耐性装備を付けること。  
見切りは、凝視、ライフブレイク。覚醒後のBGMはBattle#3。

## フォルネウス

槍と玄武術がメイン。HPが半分を切ると召雷と天雷の使用頻度が上がり、タイダルウェイブを使うようになる。  
たまに風車もしてくるので反撃されない攻撃をしたい。見切りは、エイミング、ブレードロール、体当たり。  
覚醒後のBGMはLast Battle -Asellus-。

## 破壊するもの

四魔貴族を倒した数が多いほど強くなる。HPは10000、ダメージは(8 + 倒した魔貴族の数 × 2)分の1になる。全部撃破した場合は16万に相当。

獣魔の翼状態はHPが別でどの形態も20000、撃破毎に本体のHPに500のダメージが入る。  
闇の翼の最終形態になるまで10000を超えたダメージは無効化されるのに注意。

破壊するものの形態は全部で10。翼の発動してない状態で4形態。魔獣の翼、各魔貴族4形態に加え、闇の翼が天術で光の翼で追い返せる形態と、輝夜達では押さえ切れないの2形態。

翼の発動してない形態は、最初は硬くて攻撃は大人しいが、柔らかくなるほど攻撃が激しくなっていく。一番激しい形態は4回行動も行って来る。

主な攻撃は骨砕き、空気投げ、スプレー系や全体サクション、単体電撃等。ころころ形態が変わる事は無いが、翼が発動してない状態はどれかの形態になっており、攻撃の激しさや硬さで形態を把握するといいい。

闇の翼や獣魔の翼の前のトータルエクリプスは全ての支援効果を打ち消す効果があるが、玄武地相でのウォーターボール、蒼龍地相でのダンシングリーフで回避が可能。

回避は運なうえにエクリプス後地相の継続はしないが、ブースト効果を消さずにやり過ごせるのは大きなメリット。所持術が限定されてしまうので、これだけの為に育成のタイミングから構成を考えるのもありか。

闇の翼では強アビス地相になる点にも注意。地味に食らうので、弱ってると形態変化時にそのまま落ちる。

四魔貴族を全員倒した状態のいわゆる真破壊するものは作中最強の敵と言えよう。

獣魔の翼はビューネイ以外にカウンター技か常時セルフバーニングがあるので非接触攻撃を持っておくべきだが、近接武器の使い手の技欄を圧迫するので固有技の月影・デミルーンロア・流星剣・霧氷剣・ヨーヨーに頼るのも手。メイン技をラウンドスライサー(ロマ東では接触技)など強い固有技にし、非接触攻撃をセットしていくのも良いかもしれない。弓&銃ならそのまま撃っていける。

アラケスは非常に固い難敵。高い防御力に加え、カウンター技&高回避の盾まで装備するようになる。

見切りは充実させておくように。絶望のカマはライフブレイク、明王拳&練気拳はパンチ、アースブレイクは地震攻撃で。

他にも獣魔の翼用に、ブレードロール、体当たり、エイミング、骨砕き、舞千鳥辺りは余裕があるなら付けておくと良い。

最終形態の「破壊の力で満たされる…」のメッセージが出ると闇の翼形態に移行し、フェイタルミラーや石化攻撃をしてるので石化耐性は必須。

多少攻撃力を犠牲にしても、とにかく生き残って攻撃をし続けるのが大事。クリムゾンフレアを諦めてリヴァイヴァにしたり、サーバントをかけ直さずにダメージを与えるのに徹したり…。

クイックタイムでゴリ押しという手もあり。咲夜さんならQTの消費が36に設定されているので、メッセージが出てからRS2の如くQTを連発するだけで乗り切れる。

闇の翼が発動すると、盾が発動時の防御力が128になるという凶悪な特性を持つようになるが、案外シールドブレイカーが有効。盾確率がかなり減る。

サクリフェイス要員が必ず覚えているので、状況次第で使っていくと良い。

最終形態まで行っていないのなら、天術を使い光の翼でご退場願おう。ブーストもできるシャドウサーバント、祝福、ムーングロウ辺りがお勧め。

攻撃は、はっきり言って鬼。ゾディアックフォールを食らえば半壊。火の鳥、吹雪を合わせて連射されたらリヴァイヴァ状態からでも全滅がありうる。

また最大HPの半分のダメージを与えてくるアビスの風はディレイアクションなので、虎穴陣の防御やスペルカードの回避が通用しない。回復手段もよく考えておこう。

ただし素の防御力は低く、強アビスによって自らもダメージを受ける。

最終形態の体力は2000。実際のダメージは表示の16分の1なので、合計で32000のダメージを与えれば撃破となる。