

ボス攻略

- [ボス戦について](#)
- [異様な商店街](#)
- [雪子姫の城2F](#)
- [雪子姫の城5F 中ボス](#)
- [雪子姫の城8F](#)
- [雪子姫の城8F・前衛として雪子が復帰後、再度潜った時](#)
- [熱気立つ大浴場 七の湯 中ボス](#)
- [熱気立つ大浴場 十一の湯](#)
- [熱気立つ大浴場 十一の湯・前衛として完二が復帰後、再度潜った時](#)
- [特出し劇場丸久座7階 中ボス](#)
- [特出し劇場丸久座11階](#)
- [特出し劇場丸久座11階](#)
- [特出し劇場丸久座11階・りせが復帰後、再度潜った時](#)
- [ボイドクエスト第七章](#)
- [ボイドクエスト最終章](#)
- [ボイドクエスト最終章・再度潜った時](#)
- [秘密結社改造ラボB4階 中ボス](#)
- [秘密結社改造ラボB9階](#)
- [秘密結社改造ラボB9階・前衛として直斗が復帰後、再度潜った時](#)
- [天上楽土 第7天 中ボス](#)
- [天上楽土 第10天](#)
- [天上楽土 第10天・再度潜った時](#)
- [マガツマンダラ 第3界](#)
- [マガツマンダラ 第6界](#)
- [禍津稲羽市](#)
- [禍津稲羽市](#)
- [黄泉比良坂 参之辻](#)
- [黄泉比良坂 六之辻](#)
- [黄泉比良坂 九之辻](#)

ボス戦について

特にこだわりがないのなら以下のことを念頭においておく。

1. 素直にレベルを上げる。目安はボス直前階層の雑魚程度。
2. カジャ系、ンダ系を使う。序盤はマハ　カジャがないのでンダのほうが使いやすい。
3. 主人公に対ボス用のペルソナをセット。耐性+攻撃or全体回復を基本に。

[上へ](#)

異様な商店街

- [陽介の影](#)

忘却の風(疾風属性)　チャージ　通常攻撃　防御　最初に戻る...の完全パターン。

クマに防御を薦められたら防御すべき。あとはジオをメインに攻める。防御するタイミングを間違わないように。ぎりぎりであれば傷薬を使うこと。忘却の風よりもチャージ後の通常攻撃の方が怖

い。
難易度エキスパートの場合、防御しないと35前後のダメージを受け油断してると死ぬ。

[上へ](#)

雪子姫の城2F

- 千枝の影

ガル系が弱点なので陽介を軸に攻める。緑の壁使用中は疾風耐性持ちになるので注意。電撃弱点の陽介がマハジオの直撃を受けると1moreされるので、使ってきたら直接指示で防御させよう。主人公がラクンダを使えばダメージ効率が上がる。

[上へ](#)

雪子姫の城5F 中ボス

- 征服の騎士

物理耐性あり。更に雑魚で出てくる時と違い光と闇を無効にするためハマも効かない。ここに限らず中ボス戦では必ず相手に先制攻撃されるため、HPの回復は忘れないように。

串刺しと毒串刺しでひたすら攻撃を繰り返してくるだけだが攻撃力が高く、レベルにもよるがノーマルでも80前後のダメージを受けるので回復が追いつかなくなりやすい。主人公にタルンダを使わせるだけで安定するので所持しているペルソナを用意しておこう。特にエキスパートでは必須と言ってもいい。タルンダ役には入手がお手軽なスライムがオススメ。物理に耐性があるので他のレベルの高いペルソナ以上の防御力を発揮してくれる。

タルンダをかけた後は回復しながら地道に魔法攻撃でダメージを与えていく。デندن太鼓等の固定ダメージアイテムも他に活躍する機会は少ないため、入手していたらここで使ってしまうも構わない。

[上へ](#)

雪子姫の城8F

- 雪子の影

アギ、二連牙、アサルトダイブで攻撃してくる。

稀にコンセントレイト アギ、二連牙はクリティカルで160以上のダメージを食らう事もある。全員ちょっと削れた状態で放置していると誰も庇ってくれずにあっさりイゴる。また、千枝が火に弱く、HP100程度は確保しておかないと何時死んでもおかしくない。間違っても主人公に火弱点のペルソナを装備させたりしないこと。

2割程削ると白馬の王子様を召喚。王子様を倒した後の行動順で必ず再召喚を試みる。(イベントが発生し失敗、それ以降王子様を呼ばなくなる)

その後5割まで削るとメッセージ後必ず焼き払い(全体90ダメージ)を使い、その後も中確率で使用してくる。この使用タイミングははっきりしているので、仲間には防御させ、自分は火耐性または無効のペルソナをつけて防ぐ。残り2割まで削ると更にメッセージが出るが、この時の行動はランダム。

王子様の攻撃は氷系が弱点。回復+補助もしてくるので優先して倒したい。恐怖状態が厄介。この状態の時にはまともに戦闘も出来ない上、雪子の影が戦慄のロンドを使い、こちらのHPを100以上削ってくる。プフは二連続で当てさせないと気絶しないので注意。

焼き払いで千枝がダウンすると連続攻撃で一気に瓦解する恐れがある。千枝は後半ずっと防御させておいた方がよい。また、主人公がメディアを使えるとかなり楽になる。お勧めはヴァルキリー。部活コミュをレベル2にしておくとすぐメディアが使える。プフも覚えているので千枝とのコンボを狙おう。焼き払い対策にはタルンダもあると若干余裕ができるかも。主人公を回復&物理攻撃役とする場合はメディアを継承させたオバリオンがあると、焼き払いと物理スキルの被ダメをかなり抑えられるため、不意のイゴ率が低下する。さらに千枝がマハプフを使用できると尚良い。

目標クリアLv14程度(ノーマル)。

[上へ](#)

雪子姫の城8F・前衛として雪子が復帰後、再度潜った時

- 矛盾の王

雪子の影がいたところにいる。

雪子をPTに入れる場合、彼女の火属性スキルは使わないこと。戦闘開始時に赤の壁で火炎耐性をつけるので火炎が弱点かと見えるが、実は元々火炎吸収を持っているため、雪子は回復役に徹するのがベター。また、風も無効化されるため、主人公は雷・氷の呪文で干枝と共に攻撃役となり、陽介&雪子は回復役に徹するいい。

攻撃はキルラッシュ、ヒステリーピンタ、暴れまくり(全体物理大ダメージ)、マハラクンダ(全体防御ダウン)。暴れまくりは全体攻撃の上に防具が弱いと200以上のダメージを食らうので注意。雪子はHPが低いのでこの時点での最強防具を着せても、マハラクンダを使われることもあり生存は厳しい。タルンダやデクンダを使いたい。

暴れなければ何とかするのは事実で、2ターン連続で暴れられたら乙。運が良ければLv17程度でも勝てるが急いで倒す必要性はない。Lv25くらいあれば楽に倒せる。

なお、エキスパートでもキングフロストに氷結ブースト・物理耐性・スクンダ(タルンダでも可)追加し、主人公は攻撃、他はサポートでレベル22でクリア可能。

撃破後に勇気が上昇、玉座を調べることで孔雀の尾羽(装備効果:SP+50)を入手できる。直接攻撃にほぼ頼らない雪子にとって、特にボス戦で有益。

[上へ](#)

熱気立つ大浴場 七の湯 中ボス

- ・闘魂のギガス

弱点なし・カウンター持ちチャージ リベリオン タルカジャ シングルショットのパターンを繰り返す。

全て使用済みでシングルショットの直撃を受けると400近くのダメージを受ける。リベリオン後に回復して、タルカジャ後は必ず防御。このパターンを3回繰り返すとSP切れを起こすので、後はただの的と化す。

[上へ](#)

熱気立つ大浴場 十一の湯

- ・完二の影&ナイスガイ&タフガイ

初めから2体のシャドウを引き連れている。ナイスガイが完二の影の強化をメインに、タフガイはあばれまくりなどで攻撃をしてくる。完二は弱点属性なし、ナイスガイは炎耐性氷吸収、タフガイは物理炎吸収。

完二の影はHPが削れるまでチャージ 電光石火、通常攻撃、デッドエンドの三択。25%程削ると男性を必ず毒にする禁断の呟き、50%削ると全体雷攻撃の狂信の雷。75%を切ると女性を必ず激昂状態にする憤怒の囁きを使う。

毒は自然治癒しない上に与ダメージまで半減してしまうので、治療手段を必ず用意すること。無いと非常に辛い。

チャージ+攻撃補助の状態で電光石火を叩き込まれるとかなりの被害を被るので、陽介のデカジャで毎ターン消しつつ戦おう。ただ、この場合場合によっては陽介が防御をとれず、チャージ電光石火の直撃を受けることがある。補助無しだと大体250以上のダメージを受けてしまうので、耐え切れないなら防御で防いでから消すか、さっさと蘇生すること。

愚者のささやきを持っていればタフガイがかかりやすく、ナイスガイが毎ターンクロスディを連発してくれるので完二の影の火力を抑えることができる。

ナイスガイを倒してしまえば補助が無くなるのでグッと楽になる。タフガイは狙って倒す必要は無い。全体攻撃に巻き込んでいればそのうち勝手に倒れる。(タフガイを倒さなくとも、完二の影が倒れた時点でクリアとなる)

雷&風のみ耐性の影響を全く受けないので、全体攻撃をする時は陽介か主人公で、主人公は攻撃&回復を状況に合わせて使用。また、スクンダorタルンダをかけると安定性が増す(特にチャージ後)。干枝は攻撃担当。自身にタルカジャをかけ、物理攻撃をするといい。雪子はメディア連発。

押し切った場合はアギラオを完二に。陽介は前述通りデカジャ、ナイスガイ撃破後は攻撃&回復をお好みで。

目標クリアLv22程度(ノーマル)。

[上へ](#)

熱気立つ大浴場 十一の湯・前衛として完二が復帰後、再度潜った時

- ・ 狭量の官

完二の影がいた場所にいる。

弱点は電撃。所持スキルはガルラ、ブフーラ、シングルショット、ポイズンアローなど。

疾風・氷結を弱点とする仲間をガルラ、ブフーラで攻撃し、倒れたところに追撃を仕掛けてくることが多い。弱点を持つ雪子&完二が狙われやすい。弱点持ちが居ないorガードで防いでいる場合、HPが最も低い味方を狙う。弱点の電撃で転倒させボコス力するのが最も基本的な戦術。テトラカーンで物理攻撃を反射しても結構なダメージを与えられる。

PTメンバーを主人公、陽介、完二、千枝にし、主人公にジオ持ちのジャックフロスト(風・氷弱点でなければ誰でもよい)を持たせ、ジオ 総攻撃。陽介はディアor攻撃。完二はジオンガ後、総攻撃をせず防御。千枝は通常攻撃(大浴場で手に入る「金陀美具足」があればペルソナ攻撃以上にダメを出せ得)。回復に自信があるなら、タルカジャ 暴れまくる×3で鉄板。完二が防御していると、千枝・陽介にブフーラ等で攻撃する。大抵は陽介のディアで帳消しに出来る。ディアの回復量を上回ったら主人公で回復。これで楽に倒せる。

完二にマカラカーンをかけ続けると幸せになれる。ジオンガのミスが怖い人は完二を常に防御。この場合、完二は雪子に変えてもいい。

エキスパート、LV25で撃破。もう少し低くてもいけるかも。

撃破すると勇気が上昇する。床を調べると、完二用の武器である、「鉄板」を入手。

上へ

特出し劇場丸久座7階 中ボス

- ・ 淫欲の蛇

弱点は火炎。

淀んだ空気バステ付着率を高め、全体攻撃+毒のピラスウェイブ、全体攻撃+混乱のマインドスライスで攻撃してくる。どちらも付着率は低い。回復魔法・回復アイテムは持っておいた方がよい。主人公&雪子がアギラオを使えれば特に苦労することも無く倒せるはず。絶対に気絶しないので、アギラオ 総攻撃キャンセル メディアで回復しながら殴るといい。倒し切れそうなら総攻撃で。

上へ

特出し劇場丸久座11階

- ・ りせの影

弱点無し。戦闘が始まるとアギ マハラギ アギラオ マハラギオンと火炎系の魔法を下位から上位へと順々に使用。その後は火炎、氷結、疾風、電撃魔法の他に、吸魔、ヒステリービンタ、全体攻撃のマインドスライスなどを使って来る。

イベント戦闘の為に、全体的に攻撃力がかなり低い。マハラギオンのターンだけ気をつければ後は全く問題ないはず。なお、マハラギオン直前に主人公のペルソナを火炎無効持ちに変えると、マハラギオンのターンをつぶして火炎ガードキルをやってくる。マハラギオンを食らいたくない場合はどうぞ。

2/3程度削るとマハアナライズという特殊スキルを使用。これによりこちらの攻撃がりせの影に一切当たらなくなる。この状態になるとどうしようもなくなるので、ガードで攻撃をしのぎつつ3ターン生存するとイベントが挿入されて戦闘が強制終了となる。

なお、マハアナライズ中は攻撃だけでなく補助も無効化されるため、タルンダによる攻撃力低下を防御の要に据えている場合は要注意。

因みにHPを0にしても倒せず、マハアナライズ 強制終了の流れは変わらない。

上へ

特出し劇場丸久座11階

- ・ クマの影

りせの影との戦いから連戦となるがHP、SPは全快しているので安心。ただしセーブは出来ないのが敗北するとりせの影からやり直しになる。この戦いからクマに代わってりせがサポートに。

クマの影は弱点無し、氷結吸収。初期状態の攻撃パターンはコンセントレイト マハブフーラ、マハラクンダ ヒートウェイブ、全体魔封の愚者のささやき。

マハブフーラはコンセントレイト無しでも撃ってくるので、雪子を連れて行く場合は注意がいる。1moreされた際に補助がどちらかにかかっていると、デクンダ・デカジャで消去することもある。最低でも、魔封解除のうがい薬&デクンダを使えるペルソナを準備しておくこと。メインで使う攻撃、回復、補助スキルを持っているペルソナに氷無効がついていると極めて便利。弱点のペルソナにデクンダ・全体HP回復スキルをつけるのはお勧めできない。

全体攻撃が160ダメージ程度とやや痛いので、全体回復魔法がメディアしかない場合は四六商店でマカの葉を幾つか買っておくといい。クマは致命的な攻撃手段がないので、弱点をつかれたりしなければこれで負けはなくなる。

1/3程削るとウルトラチャージを使用。次のターンも力を溜め続け、2ターン後に魔手ニヒルという攻撃発動。魔手ニヒルはガードしなければ全員大ダメージ+気絶、防御していればノーダメージ。最初の1回だけはりせが防御を指示してくれるが、次からは何も言ってくれないのでターンを数え間違えたりしないこと。

ここで注意したいのが、魔手ニヒルが来る前に気絶している仲間がいたら状態異常だけでも回復しておくこと。気絶状態のキャラには即死効果があるので、もし主人公が気絶している状態で回復手段が無ければ天運に任せるしかなくなるので注意。ちなみに、ウルトラチャージ中に大ダメージ(合計800程度)を与えるとチャージが消えて総攻撃が可能になる。

1/2程まで削ると虚無への導き 1more ウルトラチャージというコンボに変化。たまに1moreでさらに虚無への導きを使ってくることもあるが、同じキャラは狙おうとしない(ダウン中の相手にさらにクリティカルしても1moreしないため)ため、いきなり総崩れになる心配は無い。またこれによって仮に全員が気絶+大ダメージの状態になっても慌てることなく魔手ニヒルへの対応(ガード)を優先すること。

HPはそれなりに多いのでラクンダ、タルカジャなどの補助魔法を使いチクチクと削る。この段階での攻撃役としては完二が最適。ラクカジャ、タルカジャを使ってキルラッシュを撃てば、最大300程度のダメージが期待できる。HPがガリガリ削れていくのに注意。

とりあえずの目安としてエキスパート・LV32でクリア。

[上へ](#)

特出し劇場丸久座11階・りせが復帰後、再度潜った時

- ・刹那の児

デスバウンド、金剛発破などの全体攻撃&ステータス上昇系の魔法を使ってくる。むずがりだと、次ターンに大暴れを使ってくるのでガード推奨。

メンバーは主人公、クマ、千枝、誰でも(陽介)ブフ系が弱点なので3人でブフーラを唱えていくだけで楽勝な相手。味方HPが減ってきたらクマのメディラマをはさんでいく。HP高いのでラクンダなども併用するといい。ステータス上昇時は陽介のデカジャで消しておこう。

撃破後に床を調べると、クマ用の武器である、「ベアークロー」を入手。

[上へ](#)

ボイドクエスト第七章

- ・キリングハンド

ゴッドハンドを召喚してくる。あんまり強くない。ゴッドハンドのみダウンさせると、千枝の追撃でキリングハンド退場 ボコスカ 終了なんてこともある。

倒すと奥に「くらやみのたま」がある。

[上へ](#)

ボイドクエスト最終章

- ・美津雄の影

ボスと戦うには7Fで「くらやみのたま」を入手しておくこと。

戦闘が始まるとキャラメイクというスキルで巨大なドット絵風のキャラクター「導かれし勇者ミツオ」に変身。まずは美津雄の影の外側を覆うブロック状の鎧部分を破壊することになる。弱点は特に無く、1ターンに2回攻撃してくる。攻撃方法は万能属性の単体攻撃「たたかう」と、万能属性の単体攻撃+高確率(必中?)で衰弱効果の「バクダン」の2つ。ロイヤルゼリーを20個ほど持っていけばまず衰弱でSP切れは起こらない。

鎧部分の耐久力が無くなると美津雄の影が地面に落下、この時に総攻撃が可能になる。美津雄の影になるとまず緑の壁、赤の壁といった属性耐性魔法を1つ使用。緑の壁ならマハガルーラ、赤の壁ならマハラギオンという風に、~の壁と同じ属性の全体攻撃魔法+通常攻撃 or その他のスキルで1ターンに2度攻撃してくる。

誰かがクリティカルを受けたり弱点をつかれたりすると高確率でメギドラを放ってくる。メギドラは相当痛いので、主人公は保険をかける意味で弱点無効以上のペルソナに変更し、弱点属性を持つ仲間にはガードをさせておいた方がいい。属性耐性魔法が切れると淀んだ空気、デビルタッチ、デビルスマイル、木っ端微塵切りなどを使用。

デビルタッチ・デビルスマイルを受けて恐怖状態になると、次のターンに亡者の嘆きで殺されてしまうので、恐怖状態になったらすぐに回復しておく。行動をAI任せにしている場合、主人公恐怖行動不能で指示変更もできずに即死コンボ、という事態も起きるので、なるべく食いしばり系の能力を得ておくこと。幸い、9Fの金色宝箱から我慢の首輪を入手できるため、10F到達後にセーブ&ロードや他ダンジョンへの移動を使ったマップリセットを駆使して入手しておくとも良いだろう。

また、時折「ささやき」「えいしょう」「いのり」というスキルを使用し、3段階を経て少しずつ破壊された鎧部分を修復することがある。ある程度のダメージを与えると、修復部分が消えて美津雄の影が落下し、総攻撃を仕掛けることが出来るが、「いのり」まで行ってしまうと再び導かれし勇者ミツオが復活する。

復活した導かれし勇者ミツオは通常攻撃、バクダンの他に「ギガダイン」という全体攻撃魔法を使用。この攻撃でパーティー全員が200程度のダメージを受ける。見た目も元ネタも明らかに雷系なのだが、実際には無属性。

美津雄の影のHPが1/3~1/4ぐらいになると上記の修復スキルを使うスピードがUPする。行動回数そのものは2回のみだが、2回とも修復に回して2ターンで修復完了、となることも少なくない。補助魔法を使いつつ地道にダメージを与えていくことになる。全体攻撃やバステ攻撃が多いのでメディラマを持つペルソナ+仲間、バステ回復アイテムなどは必須。

因みに美津雄の影のHPを0にしても修復しかけの鎧部分が残っている限り撃破は不可能。

参考までに、難易度エキスパート・LV42で辛勝、LV45だと楽勝。

なお、ミツオの「たたかう」は万能属性なので、物理無効などで防ぐことは出来ない。地味に注意。

[上へ](#)

ボイドクエスト最終章・再度潜った時

・ 逃避の兵

ハッキリ言って弱い。物理耐性があるので魔法で攻めよう。淀んだ空気、利剣乱舞、マインドスラスト、クレイジーチェーン、ムドオンを使用。ムドオン、混乱による事故が起こらない限り楽に倒せるだろう。万全を期したいのならマハラクカジャなどの防御力UPスキルで利剣乱舞による被害を最小限に。

並びに各メンバーに魔法攻撃力を上げるアクセサリーを装備しておくとともに楽。

撃破後、左上の骸骨を調べると、主人公用武器「ガイアソード」ゲット。

撃破しなくてもガイアソードが手に入る。ただしその場合逃避の兵が現れなくなったというバグ報告もあるため、特に隠しボスへの挑戦を目指す場合は素直に8/12以降に行った方が無難だろう。

[上へ](#)

秘密結社改造ラボB4階 中ボス

戦うにはB6Fで『研究員用認証キー』を入手する事

・ 圧倒の巨兵

弱点無し。チャージ 金剛発破というパターンでしか攻撃してこないが攻撃力、防御力共にかなり高い。

主人公には物理無効以上のペルソナを付けておけば安全。いない場合はラクカジャ、ラクンダを常にかけてのんびり削っていくことになる。残りの仲間には金剛発破が来るターンにガードをさせておいた方がいい。テトラカーンがあるなら仲間2人にテトラカーンをかけ残り1人にガードさ

せれば効率的にダメージを与えられる(テトラカーン持ちのギリメカラを作れば雑魚になる)。カウンタ持ちの仲間も運が良ければ攻撃を跳ね返してくれる。

体力が残り少なくなると2ターン待機したあとに自爆する。

自爆ダメージは大したこと無いので、HPを全快状態にしておけば防御するまでも無い。

上へ

秘密結社改造ラボB9階

・直斗の影

弱点無し、火炎耐性がある。基本的にはダイン系の単体攻撃魔法で仲間の弱点属性を攻撃し続ける。この攻撃で弱点をつかれると通常攻撃やベノンザッパー、ブレイブザッパーで追撃をしてくる。

1/3、2/3程度ダメージを与えるとエレメンツ・ゼロという特殊スキルを使用。このスキルは仲間が持つ耐性以上のステータスを全て無効にする。このスキルを使った後はマハラギダイン、マハブフダインなど強力な全体攻撃魔法で攻撃してくる(2ターンほどで効果が消える)。この全体魔法で弱点をつかれると追撃で攻撃・防御・素早さを上げるヒートライザを頻繁に使用する。事前に直斗の影にンダ系の魔法をかけているとヒートライザを使う代わりにデクンダを使うことが多い。もしヒートライザを使われてしまったら次のターンにデカジャで確実に効果を消しておく。この他にも単体攻撃+SP-50+魔封効果がある魔封光線、HPを1にする+老化させる単体攻撃のガルガリンアイズなど強力な攻撃スキルを使用してくる。

魔封光線はマカラカーンで跳ね返せば直斗の影を魔封にでき戦いが優位に進められる。補助スキルを使ってできるだけダメージを抑えることを心がけよう。メンバーとしては主人公・デカジャの使える陽介に後は好みで、攻撃・守備と使えるクマを入れると安定する。安全策で雪子・早期決着を求めるなら千枝・完二。

弱点をひたすら突いてくる以外に特徴は無く、攻撃力、防御力共に並。ここに辿り着けるLVなら勝利は容易い。

コミュMaxの味方が2人いることが条件だが、属性魔法は必ず弱点を突いてくるという特性を逆手に取って、弱点持ちを1人だけにしてそのキャラに魔反鏡・マカラカーンをかけ続ける戦法をとると極めて安定する。

例)雪子以外弱点無しの状態で主人公が鏡を雪子に (マハ)ブフダインを反射 (必要なら)雪子がメディラマ 以降繰り返す

上へ

秘密結社改造ラボB9階・前衛として直斗が復帰後、再度潜った時

・極論の器

素早さが高いようで、開幕でいきなりゴッドハンドを使われることがある。主人公に速の高いペルソナ、または物理無効以上のペルソナをつけておくこと。自身にコンセントレイト・リベリオンをかけ、ゴッドハンド・マハジオダイン等を使う。

風弱点なので陽介を入れよう。ただし陽介を入れる場合、コミュニティをmaxにしておくこと。

基本は主人公、陽介がガル系使用 総攻撃のパターンで、ゴッドハンドが怖いのでマハスクカジャ、またはタルンダがあると安定。どちらもないとHPの低い雪子は即死する可能性が高い。ゴッドハンドにさえ注意すれば、強い敵ではない。どうしても怖い場合は物反鏡等を使用するといいい、チャージ付きのゴッドハンドを反射すれば4桁ダメージも狙える。

魔反鏡1つがある時には以下の倒し方で楽に倒すことが出来る。

極論の器は疾風属性で弱点をつく3回目までは特定の行動を取ってくる。1回目に疾風攻撃をするとコンセントレイト、リベリオン、チャージの中から1つを使用。2回目は上の3つ中で使わなかったものを使用してくる。コンセントレイトはこのどちらかで使われることが多い。そして3回目に疾風属性で攻撃すると立ち直った次のターンでマハ~ダインを放ってくる。この行動を逆手に取る為ガルダイン&マカラカーンを所持するガネーシャを用意。1ターン目にガルダインで攻撃した際に総攻撃をキャンセルしてマカラカーンをかけ、2、3ターン目も1ターン目と同じ行動をとって残りの仲間にマカラカーンをかける。更に3ターン目には他の仲間に魔反鏡を使わせ、マカラカーンが全員にかかった状態にしておく。こうすれば次のターンに来るマハ~ダインを全員で跳ね返し、多い時で3000以上のダメージを一気に与えることも可能となり、敵は撃破されるか瀕死状態に。魔反鏡が2つある時は3ターン目に主人公にガルダイン ラクンダを唱えさせ、仲間2人が魔反鏡を使えば更に多くのダメージを与えられる。使ってくる魔法がマハガルダインだった場合、他の3属性に比べ

与えられるダメージが減少する。魔反鏡が無くても1、2ターン目にチャージを使われなかった場合は上の戦法を取ることも可能。この場合は3ターン目に主人公に疾風属性をさせずマカラカーンのみを使わせ、残りの仲間にはガードを。すると敵はマハ～ダインでは無く物理属性のスキルを使用してくることが多いのでこれを耐え切り、4ターン目に主人公がガルダイン マカラカーンを唱え全員にマカラカーンがかかった状態にしておく。

エキスパートでは20回程度この戦法を試してみたが、他の難易度で同じ戦法がとれるかは不明。

主人公に物理反射のあるペルソナをつけ、主人公単独で挑みRUSHしてるだけで簡単安全高速で打倒可能(エキスパートにて確認)

RUSHだけしているとゴッドハンドかバイラスウェイブしか使ってこないで勝手に自滅する。

撃破後、実験台にて、直斗用の武器「アルジャーノン」入手。アルジャーノン 攻撃力230 命中率85 全パラメータ5UP

[上へ](#)

天上楽土 第7天 中ボス

- 全能のバランサー

攻撃パターンはコンセントレイトを唱えた次のターンに～ダインのいずれかを放ってくるというもの。弱点が無くダメージもなかなか与えにくく、地道に攻撃するよりもマカラカーンで魔法を跳ね返してダメージを与えた方が手っ取り早く倒せる。

マカラカーンがあれば相手の手数よりもこっちの反射の枚数の方が多くなるのでどうやっても負けない。

[上へ](#)

天上楽土 第10天

- クニノサギリ

序盤は～ダイン、マハ～ダインを全て使用してくる。ラクカジャ・タルンダでダメージを軽減するのが得策だが、ワンモアをとられるとデカジャを使ってくる。

またマカラカーンを使うと次のターンにSPを100奪い取る超吸魔、次ターンに仲間にかかっているマカラカーンの効果をまとめて打ち消すマカラブレイクを連続して使用してくる。

1/4ほどダメージを与えるとクアドコンバージという特殊スキルを使用。このスキルは3ターンの間4属性のうち1つの威力だけを強化し、残り3つの属性を著しく弱体化させる。

自分で魔法を試してどの属性が強化されたか調べることも出来るが、次のターンに強化された属性の～ダイン、マハ～ダインが飛んでくるのでここは素直にガードしておいた方がいい。

強化された属性が分かったら主人公をその属性の魔法・耐性を持つペルソナに変更し、強化属性で攻撃できる仲間でダメージを与えていく。

弱点をつかれるとガードキルも使ってくる模様。またクアドコンバージを使用している間はマカラブレイクを使ってこないようなので、

この時余裕があれば全員にマカラカーンや魔反鏡を使っておくと愉快的ことになる。

残りHPが1/2程度になるとあやつるというスキルを使用。仲間の内の1人が操られて2ターンの間敵側に寝返ってしまう。

残りHPが1/4程度になると再度使用。この場合は主人公以外の3人が操られる。寝返った仲間は攻撃を躊躇し何もしないか、問答無用で強力なスキル攻撃などを仕掛けてくるかの2択。

特に直斗をパーティに入れている場合は要注意。ハマ・ムド・メギドラと対処しづらい攻撃ばかり飛んでくる。コンセントレイト中に寝返られるとどうしようもない。

同様にチャージ中の千枝の寝返りもかなり危険。敵のHPをよく見て、危険域に近づいた後は「あやつる」が使用済みになるまでチャージ系を控えるのも手。

複数連れ去られるとクニノサギリを含め1ターンに最大3～4回攻撃されてしまうのでガード必須。因みに操り状態で反射などで仲間が死ぬと戻ってくることはなく蘇生もできなくなるので注意。

更にHPが残りわずかになると揺ぎ無き正義という強力な無属性全体攻撃を毎ターン連発してくる。ラクカジャ・タルンダがかかってない状態だと1ターンに300～400程度とかなりの大ダメージを受けてしまう。

タルンダを使った次のターンにマハラクカジャ タルンダの効果が切れても、マハラクカジャの

効果は残る 再びタルンダを使う、という感じで魔法を使っていけばSPが続く限りは毎ターンダメージを軽減して いける。

仲間はマハラクカジャ・マハタルカジャを持つLv.58以上のクマを入れておくと戦いやすい。ステータスが耐性から無効へと進化した覚醒後の仲間のペルソナもあると便利。

[上へ](#)

天上楽土 第10天・再度潜った時

- ・ 迷いの翁

物理無効・氷結吸収。淀んだ空気、ナバスネビュラ、マスタードボムなどを使う。たまにマカラカーンを使うので使用魔法の属性が無効の仲間に破らせるといい。

氷結属性の攻撃を当てたり、ランダマイザで能力を下げると1ターン何もしなくなる。それを利用してあえて毎ターン千枝のブフや主人公がランダマイザを使えばノーダメージで倒せる。氷系の攻撃を当てさえすればいい（吸収させずともよい）ので、クマを加えて氷結ガードキルを使わせてあげばさらに効果的。

倒した後、階段下、左側の花を調べるとチャクラリング。

[上へ](#)

マガツマンガラ 第3界

- ・ 無秩序のファズ

所持スキルは召喚のみ、また攻撃方法も通常攻撃のみとシンプル。しかし攻撃力は馬鹿にならないのでマハラクカジャ・マハタルンダは一応かけておいた方がいい。戦闘開始時には1体しかいないが召喚を使って3体に増殖する。敵の数が2体以下になると無秩序のファズ、淫欲の蛇、移り気のパピヨンなどの中から1~2体を召喚。その後は3体以下でも召喚を行ってくる。

1体1体倒していると次から次へと召喚されてしまう為とても厄介。また後から召喚される敵は強力なスキルを有している所以最初の無秩序のファズが3体いるときに勝負を決めてしまいたい。攻略方法としては全体攻撃スキルで均等にダメージを与え、3体同時に撃破するのが楽。もし攻撃を交わされて3体の体力に差が出来たら体力ゲージを見比べつつ単体攻撃スキルで微調整する。強力な範囲攻撃（デスパウンドや八艘跳びなど）で一網打尽を狙ってもいいが、そういった技は概して命中率が低く、討ちもらしが出てくる可能性が非常に高い。スクカジャ+マハスクンダがなければ地道にやった方が結果的に早く終わるだろう。

[上へ](#)

マガツマンガラ 第6界

- ・ 羨望の巨人

火炎・氷結・疾風に耐性があり、電撃を吸収する。所持スキルはテントラファー、ハイパーカウンタ、メギドラオンと少ないが、メギドラオンはかなりの大ダメージを受けるので、タルンダ・ラクカジャでダメージを軽減しておく。マハラクカジャをかけておけば、大体2ターン分は耐えることができるはず。

全属性に耐性を持っている上に高防御力。その上物理反撃持ちなので、ガードキル、マハタルカジャ、ラクンダを全て併用して魔法で削る。推奨メンバーはガードキル&~ダインを使えるキャラ2名&クマ。役割としては主人公が回復、ラクンダ。2人目がガードキル後~ダイン。3人目がガードキル後~ダイン。クマはマハラクカジャ、マハタルカジャ、回復。

これでテントラファーによる大事故でも無い限りは勝利できる。もっとも所持スキルの少なさが災いして、テントラファーの使用頻度はかなり高い(だいたい7割くらい)ため、アクセサリ等で混乱対策をしておかないと毎ターン1~2人くらい混乱させられ続けて泥沼になりがち。

上記とは異なる戦い方(博打系)

カウンターが出た場合即死確定だが、千枝のチャージ ゴッドハンドで1000越えのダメを出せる。混乱での事故が怖い場合はこちらの方がいいかもしれない。ゴッドハンド3回+魔法数発で撃破可能。ただし、運が悪いと千枝が何度も倒れることになる。

[上へ](#)

禍津稲羽市

- ・ ????

ネタバレになるので名前は一応伏字で。

所持スキルは空間殺法、マハガルダイン、ジオダイン、ムドオン、デビルスマイル、亡者の嘆きなど。他にも仲間が弱点をつかれたりクリティカルが出るとチャージ・デカジャを使ってくる。

1ターン目にはヒートライザを使用してくるのでデカジャ・お清めの水で効果を打ち消すのを忘れず。弱点は無いが攻撃力もそこまで高くないので補助魔法を使いつつ戦えば特に苦勞も無く倒せるはず。ただしデビルスマイル 亡者の嘆きのコンボには注意が必要。ムドオン対策として主人公には闇属性無効のペルソナをつけておくと安心できる。

次に控えるラスボスとの戦いと連戦になるがHP・SPは回復しないのでSP節約を心がけよう。最後の戦いとなるのでパーティー構成はお気に入りのキャラで。

上へ

禍津稲羽市

• ????

～ダイン、光属性の単体攻撃である神の審判、マハ～ダイン、メギドラ、物理属性の全体攻撃アグネヤストラ、無属性の全体魔法攻撃ネブラオクルス、愚者のささやきといったスキルを組み合わせ1ターンに2度攻撃してくる。ラクカジャ・タルンダを使ってダメージを軽減させていかないとすぐに全滅してしまう恐れも。仲間が弱点をつかれると～ンダ・デカジャで補助魔法の効果を打ち消してくる。

HPが半分ぐらいになると混迷の霧という特殊スキルを使用、霧の効果が続いている間はこちらの攻撃が一切当たらなくなってしまう。敵は霧を発生させたターンにコンセントレイトを唱え、次のターンでカジャ系の補助魔法を使い攻撃力を増加。そして霧が発生してから2ターン目に霧を晴らしネブラオクルスで攻撃を仕掛けてくる。霧が出ている間はこちらも攻撃される心配は無いので、霧が発生したターンにHPを全回復しておき、補助魔法をかけてくるターンで全員にガードをさせネブラオクルスを耐え切る。

更にHPが1/4ぐらいになると再び混迷の霧を発生させてくる。この時は全体攻撃+転倒効果のクエイク&混迷の霧を一緒にのターンに行い、次のターンとその次のターンで補助魔法を使い霧を晴らす。そして霧を発生させてから3ターン目にネブラオクルス&他の攻撃スキルを併用してくるので、先程よりも大ダメージを受けることになる。霧が発生している間にしっかりとラクカジャをかけガードを忘れずしておきたい。相手のHP次第ではいっそ防御を捨てて総攻撃に移るのもアリ。ただしスクカジャのせいで避けられる可能性もあるため、リスク計算は忘れず。安全策を取る場合、霧が晴れたターンに仲間の1人にデカジャ・お清めの水を使わせて補助魔法の効果を打ち消しておくことで主人公が生存できる確率がぐっと高くなる。ただしそうした場合デカジャ役の仲間は高確率で倒れることになるので、その後の蘇生を誰が行うかまで考えておくこと。この攻撃以降はアタック、デカジャ、デクンダ、クエイクを多く使用してくるよう。

ラスボスでありながら今までのボスに比べていやらしい攻撃が少ない為かなり戦いやすいが、前のボスからの連戦であり、なおかつ長期戦を強いられることからソーマを1つは所持していないと攻略は厳しいと思う。ソーマを持っていない場合は、空いている夜の時間に釣りをして魚を30匹ほど溜め、魚を河川敷の猫に与えるクエストを2つクリアすれば手に入る。

アクセのチャクラリング(SP消費半減/天国最上階アイテム)を雪子(回復係)に持たせるとかなり楽になる

HP消費に耐えられるなら、敵防御力を下げた状態でチャージ ゴッドハンドで1000近く削ることもできる。(千枝がいいかも)

ここから先は本編クリア後の隠しダンジョンに登場するボス攻略になります。
隠しダンジョンへの入り方はED分岐の3/20の項を参照。

上へ

黄泉比良坂 参之辻

• ネオミノタウロス

所持スキルは暴れまくりのみ。素早さが高く、先制攻撃を仕掛けられることが多い。

攻撃力が異常に高い反面防御は脆く、弱点は無いものの物理・魔法どちらでも大きなダメージを与えられる(その分HPが多い)。ただ倒すだけなら主人公に物理反射のペルソナをつけておけば放っておいても勝手に自滅してくれる。

上へ

黄泉比良坂 六之辻

眠るテーブル

所持スキルはマハラギダイン、メギドラオン、マハンマオン、デビルスマイル、亡者の嘆き、ネオミノタウロスと同じく素早さが高く、先制攻撃を仕掛けられる可能性がある。弱点無し。

メギドラオン、マハラギダイン共に結構な威力なのでラクカジャ・タルンダをかけてダメージを抑え、物理スキル・～ダイン+タルカジャ、チャージ、コンセントレイトなどで地道にダメージを与える。主人公のペルソナには火炎&光無効、更であれば先制攻撃に備えてマハラクカオート(皇帝セタンタがLv.39で習得する)を付けておくと安心して戦いに臨むことができる。最も怖いのがデビルスマイルで4人全員が恐怖状態になってしまうことなので、メパトラ、メシアライザーを持つ雪子・アマリタを持つクマに恐怖耐性のあるアクセサリを付けておくのもいい。

上へ

黄泉比良坂 九之辻

• ?????

弱点は無く、1ターンの攻撃は1回のみ。マハ～ダイン、メギドラオンといった全体魔法を毎ターンのように唱え、時折コンセントレイトで魔力を強化してくる。淀んだ空気 患者のささやきなども使用してくるが、攻撃方法自体はワンパターンなので補助魔法・ガードを使いこなしメディアラハンで随時回復していけばそこまでピンチに陥ることも無いはず。

仲間が弱点をつかれると単体魔法の～ダイン・ハマオンなどで追撃してくる。補助スキル・補助魔法で攻撃力を高め地道にダメージを与えよう。HPを0にすると「????は何故か死なない…」という言葉が表示され、????は尚攻撃を続けてくる。このあと????が4回行動するとイベントが挿入され、本体が出現。この4回の間は攻撃しても無意味なのでガードをするなり、回復・補助魔法をかけ直すなりに費やす。なおダミーと本体は別物扱いのため、ンダ系による弱体化は無意味。味方の強化だけやっておこう。

本体に変化すると1ターンの攻撃回数が1回から2回へと増加。更に電撃を吸収するようになる。スキル自体も～ダイン、マハ～ダイン、メギドラオン、コンセントレイトに加え、八十神の猛り、黒雷といった万能属性の全体攻撃、物理属性の全体攻撃のアグネヤストラ、闇属性単体攻撃の悪魔の審判、HPを1にする+老化にするガルガリンアイズ、味方1人の攻撃・防御・命中を下げるランダマイザ、マハ～ンダ、チャージと豊富に。仲間が弱点をつかれるとデカジャも使用してこちらの補助スキルを打ち消す。これらの攻撃が1ターンに2度飛んでくるので補助スキルによるダメージの軽減は必須。

HPが1/2～1/3程度になるとバステの付着している仲間を即死させる黄泉への誘いなどを使い始める。

HPが1/4程度になると淀んだ空気 コンセントレイトの次ターン、世界の終焉(万能属性+全バステ付加) 黄泉への誘いを高頻度で行ってくる。

同ターンにコンセントレイト 世界の終焉と連続して仕掛けられた場合は防げないが、コンセントレイトでターンを終わった場合は全員にガードをさせておけばダメージを軽減する&バステの付着も防ぐことが出来る。ガードしないと虚無の書・不動心を付けていても毒または衰弱状態 即死という事も非常によくあるので注意。

そしてHPがほぼ0になると仲間を1人づつ戦闘から離脱させる幾千の呪言という特殊スキルを使用。このスキルで主人公が離脱するとあとは自動進行のイベントで戦闘が終了する。

ストーリー的にも強さ的にもペルソナ4の真のラスボスと言える存在だが、本編のラスボス同様ダメージを与えるだけの全体攻撃が攻撃の要なので、補助魔法さえ掛け損なわなければ攻略はそこまで難しくない。

主人公のペルソナは弱点を持たないペルソナが望ましい。また電撃反射のペルソナを付けていると本体になった際に体力を回復されてしまう可能性がある。電撃耐性のステータスを付けたいなら無効・吸収で。アイテムは黄泉比良坂の通常宝箱から取れるソーマ・アマリタソーダ、ホムンクルスがあると攻略が楽になる。黄泉比良坂の敵が落としたアイテムをいだらで加工した武器・防具、黄泉比良坂の鍵宝箱から取れる防具・アクセサリなど出来る限りの装備をしておこう。ガルガリンアイズ 黄泉への誘いのコンボでの即死を防ぐため、主人公には虚無の書を装備しておくといい。書きかけの表彰状や我慢の首輪等で食いしばり能力を持たせておくのもアリ。こちらは回数限定だが、通常ダメージによる死にも対応できるのが嬉しい。

目安になるかは分からないがエキスパートLv.77でクリア。

上へ

- ノーマルモード迷いの翁。氷結ガードキルかけてブフ系使っても戸惑う。(2008-08-26 23:04:03)
- 4 揺ぎ無き正義はメギドラ。デカラビア装備で通常ダメージ。光属性は序盤ワンモア時に使う「神の審判」現在HPの1/2の光属性ダメージ。(2008-08-31 13:22:04)
- 3おそらく雑魚として出現するからだと思われる。(2008-09-08 20:53:38)
- 通常出現は使用スキルがチャージのみに対し、ボス版では串刺しと毒串刺しに変更されてる模様 (2008-09-09 15:19:12)
- このページ見ながらダンジョン進んでたから、雪子の城の中ボスは意表突かれたな。回復もセーブもしてなかったから、ゲーム中最高難易度を誇った。(2008-09-09 23:00:07)
- クマの影ウルトラチャージにゴッドハンドぶちかますとほぼ100%チャージキャンセルエフェクトが出てダウンする (2008-09-28 23:30:11)
- クマの影のウルトラチャージは、魔手ニヒルまでに500~600前後のダメージを与えると解除されて、同時にクマの影をダウン状態に出来る。...と書こうとしたら、ページの容量がもうオーバーしてた。適度に分割した方がいいのかなこのページ...。(2009-01-14 00:36:37)
- 雪子城の矛盾の王エキスパートをレベル16にてクリア...ほんと暴れるさえ来なければ... -- (名無しさん) 2009-06-19 03:01:49
- イザナミはマカラカーンや魔反鏡を使っているとメギドラオンを使用する確率が高い。 -- (名無しさん) 2009-08-22 02:10:25
- 説明見るとクニノサギリが強く感じるんだが、ギリメカラが覚えてたマカラカーンとか魔反鏡酷使したら主人公ほぼ一人で行けたと思う。LV70ちょいかな? -- (名無しさん) 2009-09-12 21:19:20
- ラボの極輪の器にノーマルでここに書いてあるマカラカーン戦法を試してみたらダメージ2000程度だった。エキスパートのほうが敵の攻撃力が高いからダメが大きくなんのな -- (名無しさん) 2009-09-23 18:02:32
- 禍津稲羽市のラスボス(二戦目時)の回復は、SP全回復のヌシ様・ソウルフードが役立ちました。 -- (名無しさん) 2010-04-04 23:54:01
- 戦闘時にヌシ様は使えません。嘘乙 -- (名無しさん) 2010-04-15 07:19:31
- 極論の器、マハブフダインも使ってくるよ、誰かのつけておいて -- (名無しさん) 2010-07-17 22:25:39
- 狭量の官 上記の方法に加えて氷無効のペルソナ(ティターニアとか)を装備しておくとならダメで便利。 -- (名無しさん) 2010-08-31 15:52:50
- 補足。主人公のHPがパーティーメンバーより低いことが必須条件 -- (名無しさん) 2010-08-31 15:54:21
- 直斗の影と戦闘中にマカラカーンで魔封光線を反射したら、直斗の影が魔封状態に。3ターン何も出来なくなったので一気に攻略が楽になった。ダメージ+確実にバステのスキルって他にあるかな。 -- (名無しさん) 2011-01-02 03:18:42
- 美津雄の戦では魔術師ディースが大活躍。弱点なしで、アギダイン・コンセントレイト覚えるし。 -- (名無しさん) 2011-05-10 22:08:57
- イザ波 -- (からあげ) 2011-12-13 23:20:28
- 直斗の影戦、花村・完二・雪子で行ったけど、直斗の影はマハガルダイン多用してきました。完

二がいると完二狙ってくるのでしょうかね。 -- (名無しさん) 2012-01-20 00:44:56

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

[上へ](#)
