

1.ベアリング&ホーリー

データ（以下は全て難易度 HARD のものです）

ステータス

| | 種族 | 弱点 | HP | 物攻 | 物防 | 魔攻 | 魔防 | 回避 | 知性 | 精神 | 速度 |
|-------|----|----|-----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| ベアリング | 人 | 無 | 405 | 62 | 5 | 25 | 12 | 1 | 12 | 12 | 10 |
| ホーリー | 人 | 無 | 337 | 56 | 5 | 25 | 11 | 3 | 12 | 6 | 10 |

行動（たたかうは省略、優先度、ワールドヘイストによる行動パターン変化については考慮しない）

| | | | |
|-------|--------|------|----------|
| ベアリング | 錬気*1 | 自爆*2 | |
| ホーリー | エアロ（単） | プロテス | ケアル（単）*3 |

*1.....攻撃力 25%up、これを使うときはブレイブ→錬気→たたかうと動く

*2.....単独で錬気を使おうとして自爆する、ベアリングの HP が 30%未満で使用、敵味方全体に物理ダメージ

*3.....どちらかの HP が 30%未満で使用

作戦

本当は OP からここまでに強制で雑魚戦が 3 回入るのですが、デフォルトして BP が貯まったらブレイブしてたたかうするだけなので割愛しました。

まず雑魚を適当に狩って、お金と JP を貯めます。ポーションたくさん、その時点での物防が最強の防具、杖 2 本、ブロードソード 4 本、すっぴんジョブレベル 4 が揃ったら、挑みます。

具体的な行動ですが、基本は杖と盾を持ちデフォルトして、ベアリングの錬気で BP が -2 になったターン¹にブロードソード 2 本に持ち替えて BP-1 になるまでブレイブして、ホーリーから攻撃します。あとは当然のことですが、こちらの HP が減ったら攻撃 1 回を回復にしてポーションを使いましょう。

デフォルトの時にブロードソードではなく杖を持つ理由は、魔防が 1 上がり、エアロのダメージを抑えられるからです。ホーリーから攻撃すると書きましたが、この時敵 2 人の HP は、紙に書くかなにかして常に把握しておきましょう。うまくホーリーの HP を 110 くらいになるように調整した後、BP を 3 まで貯めてから、3 回ブレイブして 4 回攻撃します。すっぴんのジョブレベルが 4 であると、攻撃が 2 ヒットし始めるので、ダメージは足りるはずです。あとは、残ったベアリングを同様に削って、自爆しそうになったらデフォルトでいいでしょう。

装備・アビリティ²

| | ジョブ | アビリティ | サポアビ 1 | 頭 | 胴 | アクセサリ |
|------|------|-------|--------|---------|---------|---------|
| ティズ | すっぴん | 無し | 無し | ブロンズヘルム | レザーアーマー | ブロンズの小手 |
| アニエス | すっぴん | 無し | 無し | ブロンズヘルム | レザーアーマー | ブロンズの小手 |

実戦

ここは、以前予備調査したことがあったので正直楽でした。ですが、1 回目では難易度 HARD であると敵 HP が NORMAL の 1.35 倍（小数点以下切り捨て）になっていることを忘れていて、総攻撃を仕掛けた時に倒しきれずに回復され、立て直すポーションが足りずに撃沈しました。2 回目に突破。

¹ この記事では、BP を数えるタイミングを行動直後（ターン開始時の回復の前）とする。

² 武器、盾は戦闘中に持ち変えることが多いので省略する。