

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が。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。