

## モンスター攻略

ここでは各モンスターの無難な攻略法を紹介します。  
あくまで、一般的なありがちなプレイの一つですので、  
ここに書いたのが決して優れた手法という訳ではありません。  
どちらかというこのページは素材目当ての連戦向けというか、  
糞センサーへの怒りを満開させた脳筋ファンゴプレイを追及しています。  
更に効率的な方法やマニアックなプレイは、もっと別なのが沢山あると思います。

また基本的に、火・水・雷が弱点の敵は、ラオートが有効です。  
このときヘビィと相性わるかったり氷弱点の場合は、阿武を使ってください。

### 鳥竜種

- ・ ドス系
- ・ イャンクック
- ・ ゲリョス
- ・ イャンガルルガ
- ・ ヒブノック

### 飛竜種

- ・ レイアレウス系
- ・ 金レイア銀レウス
- ・ フルフル系
- ・ パサルモス
- ・ グラビモス系
- ・ モノディア系
- ・ ナルガクルガ
- ・ ティガレックス
- ・ アカムトルム
- ・ ウカムルバス

### 甲殻種

- ・ ザザミ系
- ・ ギザミ系
- ・ シェンガオレン

### 牙獣種

- ・ ドスファンゴ
- ・ パバコンガ系
- ・ ドドブランゴ系
- ・ ラー جان
- ・ 真ラー جان

### 魚竜種

- ・ ドスガレオス
- ・ ガノトトス系
- ・ ヴォルガノス

### 古龍種

- ・ ナナテオ
- ・ クシャ
- ・ ナツチ
- ・ ヤマツカミ
- ・ キリン
- ・ ラオシャンロン系
- ・ 黒龍
- ・ 紅龍
- ・ 祖龍

- 
- ・ ドスラン、ドスギア、ドスゲネ、ドスイー

剥ぎ取り激運で閃光ぶん投げて大剣ハンマー等で即殺する。  
弱点とかは特に考慮する必要は無いが、雷は全体的に効く。

ドス系の頭は、下位より上位剥ぎ取りが僅かに出やすいがセンサーが強烈。

- ・ イャンクック、イャンクック亜種

偉大なる教官。どんな武器でも攻略できるよう作られているが、大剣太刀なら抜刀攻撃を前転でキャンセルして、クックの向こう側に抜けるのが基本。あるいは閃光投げてアメザリで頭に乱舞すると一瞬で沈む。

- ・ ゲリョス、ゲリョス亜種

火武器で尻尾に粘着していると勝手に死ぬ。  
火双剣なら腹下で乱舞するだけでも良い。  
閃光がウザかったらランボスS一式を着ていくとラク。

- ・ イャンガルルガ

方法1

ガチならかなりの強敵。最低でも耳栓匠砥石+アメザリクロウが必須。  
まず開幕で落とし穴に落として右の翼を攻撃。次に残りの罫で尻尾と頭を破壊。  
残りは閃光が尽きるまで腹下で乱舞。転んだら右の翼を乱舞で破壊。  
閃光中は暴れまわって体力が減らされるので注意。

方法2

ガチでないなら、龍頭琴IIIをかついで2匹クエへ。  
MAP 1番の高台で待ち、ガルが着たら角笛で呼ぶ。  
あとはタメ1を下に向かって連射するだけ。背中と翼が破壊できる。

- ・ ヒブノック

罫閃光MAXで持ち込んで「晴嵐ノ調」で乱舞乱舞。

- ・ レイアレウス系(亜種含む)

弱点は龍属性。レウス原種は氷、それ以外は雷もよく効く。  
咆哮は耳栓で防げる。

方法1

罫閃光使いまくって、スキル付きのアーティやマグニでポコポコにするのが早い。  
閃光中は不用意に近づくと糞反応してくるので、威嚇を待ってから攻撃すること。

方法2

基本はヒット&ウェイで、レイアレウスの際に頭や身体を攻撃。前転で向こうに退避。  
振り向きのスピードによって突進か火球(レウスは滑空の場合も)が予測できる。  
レイアは火球後にサマーをしてくる場合もあるので注意。  
レウスが飛んだら影付近で待つのが基本。このとき大剣なら降下時にタメ3をプチこめる。

備考

森丘の9番は非常に視界が悪く戦いにくいので、慣れないうちは行かない方がよい。  
あそこは最悪の場合、尻尾を切っても地形に埋まって剥ぎ取れなかったりする。  
またG級の蒼レウスは巣にキンチャチャが要るのでソロの場合は巣を避けたい。

- ・ 金レイア、銀レウス

龍属性が全く効かない。弱点は雷。  
また咆哮は高級耳栓でないと防げないので注意。

大剣：高耳抜刀+大虎が基本。開幕閃光 シビレ罫で尻尾にタメ3。尻尾が切れたら翼に粘着。  
太刀：真打で尻尾と翼に粘着。ハンマー様がいたら絶対に頭には近寄らぬ事！  
ハンマー：ひたすら閃光投げて頭に粘着。  
ラオト：電撃(銀には水冷も)撃ち切ってから通常で足を撃ちまくと転ぶ。多分いちばんラク。

- ・ 白フル、赤フル

高級耳栓が無いとスゲー面倒。特に太刀と弓は必須。  
フルフルは視力がほぼ無いので、プレイヤーに遭遇マークが付かない。  
これによりフルフル戦ではハリウッドダイブができないので注意。閃光玉も効かない。  
白フルは火、赤フルは水が弱点。

#### 方法1

高耳つけて弓かガンナーで行けば、ただのマトでしかない。

#### 方法2

コウリュウ(アメザリ)で乱舞しまくる。電撃は諦めて被弾する。  
プレス後に少しだけ頭が狙える。

#### 方法3

ガンランスでガード固めつつ砲撃&チクチクするのも効果的。

### ・ パサルモス

閃光投げまくり罨使いまくり腹下で、高耳匠砥石+アメザリ乱舞が基本。  
ガンナーも良いが、アメザリ同等の効率を出すには腕や知識が必要。

### ・ 白グラ、黒グラ

水が弱点。天殻は尻尾と捕獲では出ないので注意。

#### 方法1

高耳匠砥石+アメザリクロウ+罨閃光MAX+強走Gが必須。  
開幕でペイント投げて強走Gを飲み、落とし穴を置く。  
罨に落ちたら胸に乱舞。穴からでたらグラの正面に閃光。また落とし穴。  
以降これを繰り返し、罨が尽きたら残りの閃光全部投げて腹下乱舞。  
尻尾は無視で良い。

#### 方法2

属性強化+自動装填+ラオ極で、落とし穴置いて水冷弾を撃ちまくる。  
4人もいれば数分かからずに黒グラが沈む。

### ・ モノブロス、ディブロス系(亜種含む)

潜りまくってウザいので閃光音爆シビレ罨をMAX持参する。  
ツノは左右破壊しないと破壊報酬が出ない。  
潜りは基本的には、潜りきった瞬間の自分の位置に突っ込んでくる。  
しかし魔王やGディアは、途中で軌道を変えてくるので注意。

#### 方法1

高耳匠砥石+双影剣Gで左足を内側から乱舞乱舞。転んだら尻尾や頭を攻撃。  
潜られたら風圧範囲の外に出てから鬼人解除して移動。突進の軸をずらす。

#### 方法2

高耳・増弾・属性強化+阿武をかついで、閃光なげて氷結・電撃・貫通1を撃つ。  
剣士よりこっちの方がラク。

### ・ ナルガクルガ

連続飛びつき前の構え中に音爆を食らわすとダウンする。  
閃光当てると連続飛びつき率が上がるので、閃光音爆は必須。  
弱点は火。

#### 方法1

火や麻痺片手に心眼や回避などを付け、切りまくってナルガの向こうに退避。

#### 方法2

匠抜刀アーティで頭に粘着。罨閃光音爆があると頭にタメ3も入る。

#### 方法3

ラオートで火炎弾・通常2などを撃ちまくる。  
罨があると一瞬でカタがつく。

## ・ ティガレックス

突進往復や糞ハメしかしてこないで、閃光MAX持参が必須。  
ティガの攻撃のほとんどは龍属性なので、龍耐性の低すぎる防具は厳禁。  
弱点は龍と雷。  
絶対的な攻略法は無いが、匠抜刀アーティで閃光投げまくって威嚇中に攻撃するのが基本。  
ちなみに咆哮は高耳で防げるが、頭の近くは衝撃波でダメージ+吹っ飛ばされるのでガードがおすすめ。  
というかティガやナルガは叫ぶ前に自分から離れていくので耳栓は要らんかも知れん。

## ・ アカムトルム

弱点は龍と雷。  
咆哮はティガ同様ダメージ+吹っ飛ばしの上、叫び中ずっと咆哮判定がある。  
高耳があれば、一度ガードした後に切りまくれるので、片手や大剣やランスの場合は重要。  
プレス直前に音爆を当てると怯む。  
また一部の攻撃に防御力半減効果があり、これは忍耐の種で解消できる。

アカムの攻撃は範囲も広く強力だが、基本的には全てに隙があるので、動作を見てから最適な攻撃をしていくだけで勝てる。方向転換は攻めないこと。

### 方法1

マグニチュードかカオスオーダーに好きなスキルを付ける。  
尻尾 アカム右に頭が行くので待ち構えてスタンプ  
咆哮 叫び中に溜めて降りてきた頭にスタンプ。閃光でつぶさないこと  
しゃくり上げ 頭の左右で待ち構えてタメ2~3  
倒れこみ 正面前方で待ち構えてスタンプ  
突進 素直に逃げる  
閃光中 近づきながらタメてスタンプ。解除前にもう1発タメ2~3が入る  
気絶中 タテ3が2回入る

### 方法2

龍双剣で右足に粘着する

## ・ ウカムルバス

アカムを糞ウザくしたようなモンスター。弱点は火。  
プレス直前に音爆を当てるとダウンする。  
プレスや突き上げから発生する岩には、雪だるま効果があり、しかもホーミングしてくる。  
しかも尻尾にも雪だるま効果がある。ガードする場合は注意。  
耐雪スキルか解氷剤があった方が安全かも知れない。  
またアカム同様、一部の攻撃に防御力半減効果があり、忍耐の種で解消できる。

ほとんどの死因は潜りからの泳ぎなので、これは確実に対応したい。  
避け方は、少し距離をとって待ち、自分に向かってきたらギリギリまで引きつけてウカムのナナメ向こうにダイブするだけ。  
ペイントマークが止まっても泳ぎは始まっているので、マークを信じないこと。  
ガードできる武器ならガードすればいいだけだが、後ろが壁だとハメられるので自分の後方にスペースがあるような状況でガードした方が良い。

戦法としては、高耳匠砥石+コウリュウで右足粘着、弱ってきたら尻尾を切る。  
閃光はヤバい時に投げ、余裕があれば両手を破壊。頭は難しい。  
徹底して地形の広い方で戦うこと。狭い方は泳ぎでハメられかねない。

(ラクなやりかた)

ラオート4人で行って火炎弾 電撃弾を撃つ。  
電撃を撃ってる途中で死ぬ。2~3分で終わります。

## ・ ザザミ、ザザミ亜種

前作ではザコだったが今回は遥かにパワーアップしている。  
特に亜種はそらの飛竜よりずっと危険なので、色々警戒が必要。  
原種は火と雷、亜種は氷と雷が弱点。

またギザミザミには落とし穴が効かないので注意。  
ガードを固めている時に音爆を食らわずとダウンするのは前作同様。

#### 方法1

罨使いまくってコウリュウ(亜種なら双影G)で乱舞しまくる。  
数人いれば、4人とも晴嵐ノ調で乱舞しまくと良い。  
わざとエリア出入り口の近くで戦い、ヤバくなったら隣に退避する。

#### 方法2

有効属性ランス(ガンズ)でガードを固めてチクチクする。  
ガンズなら砲撃も積極的に使う。

### ・ ギザミ、ギザミ亜種

基本的には前作同様だが攻撃範囲や攻撃力に注意。  
弱点はどちらも雷。(亜種のヤドだけは水が効く)  
晴嵐ノ調で罨使いまくれば余裕。数人いると瞬殺できる。

### ・ シェンガオレン

剥ぎ取り激運でクーネかついでヤドにタメ2連射するだけ。  
何のスキルも要らない。街ならバリスタ・撃龍槍も使う。  
足破壊だけでしか出ない素材は無いので、狙う必要はない。  
ソロの場合、戦闘スキルをつけるのがいいかも。

### ・ ドスファンゴ

どんなスキルや武器で挑んでも特に問題ない。  
どこを殴ってもピヨるのでハンマーだと楽しい。  
むしろ上位でドドラその他とつるんるんする場合が多いので、  
さきにドスファンから片付けておこう。  
閃光と落とし穴は効かないので注意。

### ・ ババコンガ、ババコンガ亜種

原種は火、亜種は氷が弱点。閃光も有効。  
シビレ肉や眠り生肉などを戦闘中でも食べる。

なにげに叫ぶので耳栓があるとラク。  
罨を使って火や氷の双剣で乱舞しまくるか、  
匠抜刀アーティで一撃離脱を繰り返すのが無難。  
亜種は尻こきまくるので注意。

### ・ ドドブランゴ、ドドブランゴ亜種

原種は火、亜種は氷が弱点。肉は食べない。  
閃光は、原種にはNGだが亜種には有効。

やはりババ同様。乱舞しまくるか抜刀大剣が無難。  
しかもババより叫ぶので耳栓が無いとかなりウザい。  
キバ破壊するならシビレ罨に乗せて顔に乱舞しまくること。

### ・ ラー جان、真ラー جان

閃光は暴れるだけなので、罨を置いたり退避したい時だけ使う。  
落とし穴はスーパーサイヤ人の時しか落ちないので注意。  
ただしスーパーサイヤ人2の時効は効かなくなる。

#### 方法1

金色抜刀アーティで、シビレ罨に乗せて顔にタメ3を繰り返す。  
アーティでなければ双影Gでもできると思う。

罾が尽きたら、ラージャンを時計回りに避けながら、隙を見て抜刀 前転 納刀を繰り返す。  
ツノを破壊するにはこれが一番安全。  
ちなみに、ダイヤモンドダストでこれをやるとツノ破壊前に死んでしまう。  
申し子でしかできないのかも知れない。

#### 方法2

反動2根性増弾で拡散Lv2と氷結弾を打ち切ってもよい。  
弾の素材をサブPSPキャラに持たせると更にラク。  
ただしソロ向けで、ツノはこわせない、ただ倒せるというだけ。

#### 方法3

スキル付きの弓(見切り2集中増弾+崩弓とか)で顔を狙う。  
ラーの攻撃を時計回りに避けて、振り向きやビーム中に攻撃する。  
ソロ向け、時間もかかるししんどい。  
時計回りの時は、多用してくるバックステップに注意。

### ・ ドスガレオス

音爆が必須。地上に引きずり出したらプレスを誘って攻撃するだけ。  
桃ヒレ狙いなら、弓で部位破壊してクリマラするのが楽。  
捕獲は意外と面倒。

### ・ ガノトス、ガノトス亜種

腹に斬撃がめちゃくちゃ通る。  
攻撃大・匠・抜刀+アーティで腹に抜刀 回避を繰り返すだけで勝てる。  
シビレ罾に乗ったら必ず腹にタメ3をブチ込んでやろう。  
糞タックルはガノの右側が安全だが、基本的にはしっかりガードする。  
音爆も必ず持参する。

### ・ ヴォルガノス

ウチヌキかウチオトシにシールドを付けて、  
2番に入った所から貫通や水冷を撃ちまくる。ここはプレス以外が届かない。  
プレスが着たら横に回避かエリア移動。間に合わなければそのままガード。  
根性や反動スキルがあるとかなりラク。

### ・ ナナ・テスカトリ

### ・ テオ・テスカトル

あらゆる面で攻防のバランスが取れており、かなり苦戦する。  
特にイベントのGテオは、ある意味最強の古龍。

#### [基本装備]

ソロの場合、ラヴァー式に龍太刀をかつぐ。(龍大剣はゴミしかないので)  
PT戦の場合、メンバーの中に一人でも龍属性がいたら、  
金色真一式に珠つめて匠集中抜刀龍+10を発動、アーティをかつぐ。  
挑発は便利スキルなので消さなくて良い。

#### [耐性の注意]

火炎放射は火属性、恐怖の突進は龍属性なので、  
火耐性や龍耐性がマイナスの防具は相当注意して臨むこと。  
そういう意味で、やはり金色真一式やラヴァー式が最も相性が良い。

#### [咆哮]

耳栓で防げるが、直後に(高確率で)龍風圧が来る。  
ナヅチ真一式でも無い限り、耳栓だけつけても効果は薄い。

#### [炎バリアのダメージ]

ツノを折るか毒にすれば無効化できる。  
ツノは体力6割以下にならないと折れない(龍属性必須)ので、  
PT戦なら一人は毒武器で行くのも良い。  
あるいは地形ダメージ無効(大)でも防げる。

#### [粉塵爆破]

爆発前の粉の色が赤ければ近距離、黄色なら遠距離が爆発する。

必ず粉の色を見ること！！

[尻尾]

体力3割以下の斬撃ダメージ蓄積で切れる。

[戦法]

飛びかかりや突進を避けまくって、火炎放射や遠距離粉塵を待つ。  
それらの隙に攻撃しまくって離脱後、また避けまくる...のが基本。  
テオと離れなければ上手く下半身付近に粘着できるが、ケズリダメージには充分注意。  
いつの間にか体力が半分以下になって、突進一発で乙る事は日常茶飯事である。

またナナモードと言って、テオをある程度弱らせると  
突進や飛びつきしきしない状態がしばらく続く事がある。  
ソロだと死ぬほどうざいので、この時はペイントして退避しても良い。

[ナナについて]

ナナは最初から死ぬまで、ほとんどナナモードが続く悪質な糞モンスなので、  
タメや抜刀斬りをぶち込むチャンスも少なく、抜刀納刀を繰り返す暇もない。  
結果的に、匠抜刀アーティの真価があまり発揮されない。  
しかもソロ前提なので、無属性ではツノも破壊できない。  
以上の点から、どちらかというとなテオよりも太刀に向いていると思う。

#### ・クシャルダオラ

閃光が必須。飛んだら閃光で落とす。武器は大剣・双剣あたりがオススメ。  
ナツチ一式は、スキル・耐性ともに意外なほど相性が良い。  
ツノは龍属性でなくとも破壊可能。

#### ・オオナツチ

ソロの場合は、匠砥石業物見1 + コウリュウで乱舞しまくる。  
ツノを壊したければ龍双剣を使う。  
PTの場合は、全員が剥ぎ取り激運 + コウリュウでも全く問題ない。  
大宝玉が欲しい時はこっちがおすすめ。

P2G環境を2台持つる人の場合は 対古龍・究極戦法を参照。  
ソロで大宝玉を集めるには、これしかないと思われる。

#### ・ヤマツカミ

頭に2本の触覚、体に4本のヒレを持つ。  
ヒレを刺してきたら攻撃チャンスなので迷わず攻撃。  
触覚を刺してきた後は吸い込み(即死攻撃)が来るので注意。  
回転は武器をしまっしてしゃがむ、移動すると当たるので注意。  
吸い込み中に捕獲玉を2個当てるとヤマツが下に落ちる。

吸い込みはガード強化があるとガードできるらしい。  
ガ強つけたガンスで砲撃繰り返すのがいいかも知れない。  
あるいは拡散祭り+貫通か、属性強化をつけたウカムライトで氷結撃ちまくるのも良い。

双剣は悪くはないが、ヤマツのヒレ攻撃後にしかほとんど攻撃できない。  
したがってヤマツの拳動次第で、無意味に時間がかかるのが難点。

#### ・キリン

あらゆる意味で最悪モンスの一人。  
キリン前方に向かって散弾を撃つと、全て弱点であるツノに当たる。  
ガンナー装備が無ければ、匠抜刀アーティで振り向きや立ち止まりに抜刀 退避。

3人以上いる場合

- 1.逆鱗匠抜刀アーティ、攻撃大が吹ける笛、睡眠ガンをそれぞれ一人ずつ用意する
- 2.睡眠ガンは、睡眠Lv1とLv2の他にカラ骨と眠魚も持参、他の面子も眠魚を持つ
- 3.開幕したら、アーティは火事場を発動させ、任意でドーピングも済ませる
- 4.平行して、笛は攻撃大を2回吹いておく

- 5.アーティと笛の準備中に、睡眠ガンだけ突入して何発か睡眠弾を当てておく
- 6.全ての準備が完了したらキリンを眠らせ、アーティも突入する
- 7.丸薬飲んで、キリンの頭にタメ3ぶちこむ 追撃
- 8.キリンが起き上がったら、ガンとアーティはモドリ玉、
- 9.必要に応じて、笛の吹き直しや、睡眠弾の調合や眠魚を渡すなどする。
- 10.これを6番から繰り返すと美しい事になる

#### ・ ラオシャンロン

G級ソロの場合、貫通強化・属性強化・攻撃中～大などを付ける。  
逆にPT戦の場合、全員が剥ぎ取り激運で構わない。武器は勇弓IIか増弾クーネを使う。

#### [大前提]

ラオは5番でしか倒せない、1～4番までは体力が1000以下には減らない。  
つまり1～4では絶対に倒せないで、攻撃し続けて5番に到達しないとタイムオーバーで失敗扱いとなる。  
逆に5番で到達してタイムオーバーになった場合は、撃退となり報酬はもらえる。(剥ぎ取りは出来ない)  
めでたく討伐した場合は、剥ぎ取りが出来る。

#### [戦法]

開幕はラオの右肩に連射。適当に撃ったら2番で待つ。  
ラオが2番に来たら支給用やG爆でツノを破壊、もう少し撃って顔も破壊。  
顔まで破壊したら絶対に頭は撃たない事。(ひるむだけで進まない、しかもダメージも低い)  
顔の次はラオの肩(好きな方)を連射で狙う。  
狙ってるうちに橋に来るので、任意で背中に乗る。乗る場合は必ず巨龍爆弾を置く。  
背中から降りたら引き続き肩を狙って破壊、そのうち2番が終わるので、退避かモドリ玉。  
3番では残りの肩と背中を狙う。部位破壊が完了したら、貫通で弱点を狙い続ける。  
以降ずっと同じ。必要なら5番でバリスタなどを使ってもよい。

ちなみにPT戦なら、3番終盤では部位破壊完了どころか瀕死なので、4番はスルーしないと時間が無駄。  
うまい人なら3番途中からスルーすると思われる。スルーする場合は退避の前にペイントしておく。  
5番で待つ際の注意だが、ラオの顔が見えても絶対にすぐには攻撃しないこと。(特にPT戦の場合)  
ヘタするとラオがすぐに死んで、剥ぎ取り出来なくなる。  
すぐに攻撃せず、ラオの腰がエリア内に入った辺りで撃ち始めなければならない。  
特にkaiでは重要なマナーなので注意すること。

#### [小技]

このクエに限らないが、PTプレイのクエ中LANスイッチを切ると、  
「誰々(仲間)が離脱しました」というメッセージが流れる。  
このメッセージは優先度が強いらしく、全て表示しきるまでクエが終わらない。  
これを利用して、ラオの剥ぎ取りタイムが終わる少し手前にLANスイッチを切ると、  
離脱メッセージによってクエ終了を遅延できる。その間はもちろん剥ぎ取りも可能。  
剥ぎ取り名人や解体術が発動している時は、絶大な効果があるので必ず実行しよう。  
ラオ以外では、ミラ系などにも有効である。

#### ・ ミラボレアス(黒龍)

集会所のミラ系は馬鹿みたいな体力を誇り、ソロで1戦討伐は不可能。  
25分を過ぎた段階で一定のダメージを与えていれば、撃退扱いとなる。報酬も少しもらえる。  
イベントクエは1戦討伐オンリーなので注意。

#### 方法1

反動増弾根性を付けて拡散Lv2を撃ちまくって3死を繰り返す。(ダメージは引き継がれる)

#### 方法2

高耳砥石匠見1 + 太極で普段は足に乱舞、ミラが麻痺ったら顔に乱舞。  
(PTに麻痺ガンがいる前提)

#### 方法3

高耳根性集中 + 勇弓II or 増弾クーネで、頭と翼を破壊後、撃退するか3死。  
その後は[方法1]などに以降。

#### ・ ミラボレアス亜種(紅龍)

別名バルカン。  
基本的な拳動は黒龍と一緒にだが、滑空とメテオを放つのが特徴。  
指定地が決戦場(アカムと戦う所)なので、地形に注意。

クラーが要るのもそうだが、変な場所で倒すと剥ぎ取れなくなる。

ソロの場合、反動増弾根性 + 拡散Lv2を撃ちまく3死しかない。  
スキル付きの大砲モロコシで粘る事もできる。どちらにしても時間はかかる。

[硬化について]

紅龍と祖龍は、一定までダメージを与えると、瀕死になるまで肉質が硬化し、ほとんど全ての攻撃を受け付けなくなり、硬化中は「肉質無視の攻撃」しか効かない。  
(各種のタル爆弾・拡散弾や徹甲榴弾の爆発・ガンスの砲撃などが肉質無視に該当)

- ・ ミラボレアス亜種(祖龍)

別名ルーツ。バルカン同様、硬化する。

基本的な挙動や戦法はバルカンと変わらず、拡散Lv2を撃つのが基本。

メテオのような広範囲攻撃もしてくるが、メテオとは着弾地点が違うので注意。

MAP全体に雷を落とす攻撃(俗にオンステージと呼ばれる)は、安置を覚えよう。

オンステージ後は同じ位置に降りるので、硬化が始まっていたらG爆を全員で置くと良い。

ミラルーツ最大の問題は、倒すのが厄介なくせに、素材の使い道がほとんど無い事である。

弓と笛を作ったら、あとはどうにも微妙な性能ばかり。防具に至っては論外と言われている。

黒ミラとバルカン素材を集めたら、ミラは用無しなのかも知れない。

..