

- ボスモンスター一覧
  - 鳥竜種
  - 飛竜種
  - 海竜種
  - 獣竜種
  - 古龍種
- 欄内の記載について
  - 名称欄
  - 素材名欄
  - 肉質(武器)欄
  - 肉質(属性)欄
  - 状態異常欄
  - 閃光 & 罨欄
  - 活動欄
  - 特殊欄
  - 備考欄
- コメント

## ボスモンスター一覧

編集する方は『欄内の記載について』をよく読んでから編集して下さい。

攻略に関しては「村」「街」などの明記をお願いします。

### 鳥竜種

ボス名 称	素材名	肉質(武器) 攻 略	肉質(属性) 斬打弾	状態異常					罨・補助アイテム類			活動		特殊	備考	
				毒	麻痺	睡眠	気絶	落とし穴	閃光	こやし玉	音類	生肉類	陸上			水中
			火水氷雷龍	耐性	効果	耐時性	耐時性	耐時性	耐時性							

ドス ジャ ギィ	-	攻 略	頭 頭 頭			小	中	中	中	×	-	-	-
ドスバ ギィ	-	攻 略	頭 頭 頭	×	×	小	中	中	中	×	-	-	- 眠
クル ペッコ	彩 鳥	攻 略	頭 頭 胸	×	×	中	中	中	中		-	-	火 大火

## 飛竜種

ボス名 称	素材 名	攻 略	肉質(武器)		肉質(属性)		状態異常				罨・補助アイテム類			活動	特殊	備 考									
			斬	打	弾	火	水	氷	雷	龍	毒	麻痺	睡眠	気絶	落とし穴		シビレ罨	閃光玉	こやし玉	音類	生肉類	陸上	水中	咆哮	風圧
リオレ イア	雌 火 竜	攻 略	頭	頭	腹	×																			毒 火
リオレ ウス	火 竜	攻 略	頭	頭	腹	×																			毒 気 絶 火
ディア ブロス	角 竜	攻 略	腹	腹		×																			大 震
ギギネ ブラ	-	攻 略	腹	頭	腹		×	×	×																大 小 毒
ベリオ ロス	氷 牙 竜	攻 略	頭	頭	頭		×	×																	雪 氷

ディアブロス 弾:尻尾の中程が弱点(先端は硬く、付け根は腹判定)

リオレウス/リオレイア:罨肉はハンター未発見時にしか効果なし。

## 海竜種

ボス名称	素材名	攻略	肉質(武器)	肉質(属性)				状態異常				罨・補助アイテム類				活動	特殊	備考						
			斬	打	弾	火	水	氷	雷	龍	毒	麻痺	睡眠	気絶	落とし穴	シビレ罨	閃光玉		こやし玉	音類	生肉類	陸上	水中	咆哮
ロードロス	水獣	攻略	首	頭	頭	×	×	×	中	中	長	中						×		-	小	水		
チャナガブル	灯魚竜	攻略	灯	灯	腹	×	×	×	中	中	中	中			×					-	小	痺気絶水		
ラギアクルス	海竜	攻略	胸	頭	頭	×		×	中	中	中	中									小	大	水雷	
アグナコトル	炎戈竜	攻略	胸	頭	頭	×		×	中	中	短	中								-	小	-	震火	

## 獣竜種

ボス名称	素材名	攻略	肉質(武器)	肉質(属性)				状態異常				罨・補助アイテム類				活動	特殊	備考						
			斬	打	弾	火	水	氷	雷	龍	毒	麻痺	睡眠	気絶	落とし穴	シビレ罨	閃光玉		こやし玉	音類	生肉類	陸上	水中	咆哮
ボルボロス	土砂竜	攻略	腕	腕	尾			×	大	中	中	中						×	×		-	小	-	泥水
ウラガンキン	爆鎚竜	攻略	腹	腹	腹	×		×	大	長	中	長						×	×		-	小	-	震眠火
イビルジョー	恐暴竜	攻略	頭	頭			×		小	中	長	中						×			-	大	-	震龍防

ボルボロス：泥のある部分は水が弱点、泥のない部分は火が弱点（両方とも頭に属性ダメージが通りやすい）

ウラガンキン：有効属性は水 > 龍。

イビルジョー：斬：頭・腹。有効属性は雷 龍（怒り時は全武器弱点腹。属性雷=龍）。

## 古龍種

ボス名 称	素材名	肉質(武器) 攻略	肉質(属性) 火 水 氷 雷 龍	状態異常					罨・補助アイテム類					活動	特殊	備考		
				毒	麻痺	睡眠	気絶	落とし穴	シビレ罨	閃光玉	こやし玉	音類	生肉類				陸上	水中
ナバル デウス	大海龍	髭 髭 腹	× ×	-	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	-	大	水龍
ジエン ・モー ラン	峯山龍	×		-	-	-	-	-	-	×	×	×	×	×	×	-	大	震
アルバ トリオ ン	煌黒龍	頭 頭 頭	×	小	長	長	長	×	×	×	×	×	×	×	-	大	震 雪 火 氷 雷 龍	

ジエン・モーラン弱点：大ダウン中の口内。有効属性は氷 龍。

アルバトリオン弱点：赤黒(地上)モードでは氷 > 水弱点 & 火無効、青白(空中)モードでは龍 > 火弱点 & 氷雷無効。

アルバトリオン風圧：基本は大。滑空突進時のみ龍風圧。

古龍種にはスタミナ設定がないので減気弾等のスタミナ減らしは無効。アルバトリオンのみ気絶蓄積は可能。

## 欄内の記載について

### 名称欄

ゲーム内に出てくる名前が記載されています。

前作のミラバルカンなどの装備名などから付いた俗称を記載する欄ではありません。

### 素材名欄

素材名欄に記載されている名前は**素材の名前から**取っています。その為、記載の無いものが存在します。

前作のモンスターを含めて例を挙げると以下の通り。

例)ドスジャギィ ドスジャギィの皮など モンスター名と素材名が同じなので記載はなし

例)リオレウス 火竜の鱗・火竜の甲殻など 記載名は「火竜」

ミラバルカンや紅龍などの装備名などから付いた俗称を記載する欄ではありません。

## 肉質(武器)欄

---

全部位で一番効果の高い箇所。

攻撃が届く範囲内で、単純にダメージが通りやすい部位です。

実際には狙いにくい部位もあるので、詳しくは各モンスターの攻略を参照して下さい。

## 肉質(属性)欄

---

：全部位で一番効果の高い箇所の値が30%以上

：全部位で一番効果の高い箇所の値が20%以上

：全部位で一番効果の高い箇所の値が10%以上

×：全部位で一番効果の高い箇所の値が9%以下

モンスターによっては一部の部位のみが特定の属性に弱い場合があります。

詳しくは各モンスターの攻略を参照してください。

## 状態異常欄

---

### 効果・時間

**毒** は効果時間ではなく総ダメージ量でランクを付けます。

大：200以上 中：150以上 小：150未満 -：無効

**麻痺** は効果時間でランクを付けます。

長：15秒以上 中：10秒以上 短：10秒未満 -：無効

**睡眠** は効果時間でランクを付けます。

長：1分以上 中：30秒以上 短：30秒未満 -：無効

**気絶** は効果時間でランクを付けます。

長：15秒以上 中：10秒以上 短：10秒未満 -：無効

### 耐性

3回状態異常にさせる為に必要な蓄積値の平均値でランクをつけます。

(これは初期値が高く蓄積値の上昇量が少ないものと、初期値が低く蓄積値の上昇量の多いものがある為)

計算：3回の平均値=(初期値+(初期値+上昇値)+(初期値+上昇値+上昇値))÷3=(初期値x3+上昇値x3)÷3= (初期値+上昇値)

：200以下   ：300以下   ：301以上 -：効かない

気絶のみ肉質で蓄積値が変動するので注意してください。

この分類は詳細な耐性データが出ないと記載できません。それまでは体感的な × 表記の場合がありますのでご注意ください。

## 閃光 & 罨欄

---

- ：効果あり・・・効果時間に関係なく、効果がある場合。
- ：条件付きで効果あり・・・怒り状態や潜っている時のみなど、特殊な条件がある場合。詳細は各ボスのページを参照。
- ×：効果なし・・・全く効果のない場合。

落とし穴、シビレ罨では罨が破壊されることがある場合も とする。どちらも×となっているモンスターは捕獲できない。

今作から閃光と罨に耐性を持つようになった。閃光の時間は

大型モンスター：耐性蓄積値と現在のスタミナで決まる

アルバトリオン：耐性蓄積値で決まる

ので滑空解除や移動妨害以外での使用は控えたい。

## 活動欄

---

- ：活動可能・・・常時、いつでもそこで活動することが出来る場合。
- ：条件付きで活動可能・・・そこで活動するのに、条件がある場合。例：瀕死時のみ陸上にあがるなど
- ：活動不可・・・全くそこで活動しない場合。

## 特殊欄

---

### 咆哮欄

そのモンスターが使用する咆哮の中で、最も強力なものを記載。

- ・ 大 バインドボイス【大】。防ぐにはスキル・高級耳栓が必要。
- ・ 小 バインドボイス【小】。防ぐにはスキル・耳栓または高級耳栓が必要。

### 風圧欄

- ・ ボスの起こす風圧を無効化するのに必要なスキルの種類。
- ・ 水色 は水流。スキル水流無効が必要。

## 備考欄

---

そのボスモンスターが特定のステータス異常を起こす攻撃をしてくることを示す。

詳細は各ボスの攻略ページを参照。

なお、一部の状態異常攻撃については、レイアウトの都合上表記を省略してあります。

- ・ 震：ふらつき効果のある地震。スキル「耐震」で無効化可能。
- ・ 泥：泥だらけ状態。スキル「耐泥耐雪」で無効化可能。

- 雪：雪だるま状態。スキル「耐泥耐雪」で無効化可能。泥だらけ効果 + 氷耐性-30。
- 毒：毒状態。スキル「毒無効」で無効化可能。
- 痺：麻痺状態。スキル「麻痺無効」で無効化可能。
- 眠：睡眠状態。スキル「睡眠無効」で無効化可能。
- 気絶：食らうと確実に気絶する攻撃を有する。スキル「気絶無効」で無効化可能（半減では防げない）
- 火：火耐性低下(-30)の攻撃を有する。火消しの実で打ち消せる。
- 防：防御力低下(3/4)の攻撃を有する。忍耐の種で打ち消せ、硬化薬系で打ち消しつつ効果を発動。
- 属性やられ。対応する耐性値が高いほどなりにくい(+40だとほぼ無効)
  - 火：火属性やられ(小/大)。一定時間(15秒/30秒)スリップダメージ5d/3sec
  - 水：水属性やられ(小/大)。一定時間(30秒/60秒)スタミナ回復速度1/4
  - 氷：氷属性やられ(小/大)。一定時間(60秒/120秒)スタミナ減少速度3倍
  - 雷：雷属性やられ(小/大)。一定時間(30秒/60秒)被気絶値倍加
  - 龍：龍属性やられ(小/大)。一定時間(60秒/120秒)会心率-50

## コメント

- ある程度疲労したモンスターの移動後、捕食を始める前にそのエリアにハンターが到着（逆もあり）した場合、捕食を諦める傾向にあるようですが、稀に気にせずアプノスに飛び掛ったりすることもあります  
隣マップに移動という場合でもなければ間に合いませんし、どっちにしても怒り状態になったら疲労回復するようなのでどこまで意味があるかは分かりませんが -- (名無しさん)  
2009-08-08 18:55:56
- 捕獲についての推測、検証は情報提供板に専用スレがありますのでそちらへ。 捕獲について
- 説明書読まない人が多いなあ  
スタミナは時間経過でも回復するから、疲労状態からしばらくしたら自然にスタミナが回復

して、

それまでのダメージ蓄積とかの関係で怒りだすんだよ -- (名無しさん) 2009-09-01 17:09:54

- 毒生肉やシビレ生肉がまとめて生肉類になっているようですが、大抵アンケートで決まっていることですので報告もせずに変更されると困ります。変えるようであれば、掲示板(要望板)で了承を得るか、変更したと言う旨をコメント欄に書き込むなりするようにして下さい。 -- (管理人) 2009-09-04 18:53:18
- 村ボスモンスターのHPを記載しました(コードを使用)。今回も従来同様モンスターレベルに変動幅があるので、一概にも数値は絶対とは言えないようです。違う数字が出る確率も高く、どの数値を基準HPと定めるかも正直悩みました。(例えば村 3口アルドロスのHPは1440、1534、1710、1824、1900が確認できました)また必ずしも5%幅の変化ではないらしく、 $HP \times 0.5$ 以下では $\times 0.38$ 、 $\times 0.43$ 、 $\times 0.48$ があります。不安定クエストの乱入モンスターに関しては調査回数を重ねられなかったので若干数値が怪しいです。

( 5孤島のレウス狩猟だと、ジャギィ・ペッコは来るのですがレイアは全然来ません) -- (名無しさん) 2009-09-26 03:50:56

- 余談かもしれませんが、今作では上位のクエストならどれでも最大金冠、最小金冠がでる可能性があるらしいですね。

解析サイト様からの引用です -- (名無しさん) 2009-10-29 02:34:42

- 解析サイトを参考に、状態異常耐性欄を埋めてみました。 -- (今更ですが) 2010-01-09 19:20:26
- 水に潜る大型モンスターが地上で浮く現象がありました -- (名無しさん) 2010-03-05 22:16:50

- 肉類が生肉類にまとめられてしまった件はどうなったのでしょうか？ -- (ASE) 2010-05-25 20:47:21

- モンスターの行動範囲も載せた方がよいのでしょうか？ -- (ACE) 2010-07-04 01:23:34

- ぜひ載せてください！ -- (名無しさん) 2010-10-02 09:32:44

- アルバトリオンってMH3で出るんですか？(MH3Gじゃなくて)(・・・) -- (名無しさん) 2012-04-03 08:44:36

- 毒状態について、毒状態は毒状態中でも毒状態発生直前まで蓄積します。これはつまり、毒武器などでは連続的に発生させることが可能であることを意味します。この基準では毒継続時間を完全に無視したダメージ量のみで判断していますが、実際は固定時間中の総ダメージで計算すべきと判断します。 -- (名無しさん) 2012-04-04 10:24:35

- 毒継続時間は10秒、30秒、40秒などとまちまちですが、とりあえず計算で60秒間でどれだけのダメージを得られるかを計算したところ、150/分、300/分、600/分の3パターンしかないとわかりました。各グループに属するモンスターは以下の通りです。

150/分：クルペッコ、ロアルドロス、チャナガブル、リオレイア、ラギアクルス、ギギネブラ、ベリオロス、アグナコトル、リオレウス

300/分：ドスジャギィ、ドスバギィ、ボルボロス、ディアブロス、イビルジョー、アルバトリオン

600/分：ウラガンキン -- (名無しさん) 2012-04-04 10:33:36

- 600毎分のウラガンキンは別格として、300毎分には一般的に「毒に弱い」とされている、ここでも効果「大」に属するモンスターが入っていますが、このカテゴリにイビルジョーやアルバトリオンも入ってきていることは意外です。もちろん、耐性値の上昇や効果時間の短さ等、ありますが、単に1回毒状態あたりのダメージ量だけで、イビルジョーやアルバトリオン

に「毒は効かない」と断じるのは早計ではないでしょうか。 -- (名無しさん) 2012-04-04

10:38:22

- 耐性値の上昇度と1回の毒状態でのダメージ量による分類なのに、何で60秒でのダメージを出してるの？

いくら60秒で300のダメージがあるといっても1回50のダメージしかないのは確かな訳だし、毒の効果は少ないってので問題ないと思うけど？

そしてここは攻略Wikiだけど、その理論で「イビルジョーに毒攻撃は効果的だからオススメ」とか言える？ -- (名無しさん) 2012-04-04 11:42:20

- > 耐性値の上昇度と1回の毒状態でのダメージ量による分類なのに、何で60秒でのダメージを出してるの？

理由は述べたとおり、「固定時間（60秒）中の総ダメージ」で判断すべきと考えたからです。ドスジャギィやドスバギィの効果が小となっているところから考えると、耐性値の上昇値が考慮されているとは考えられませんし、文中でも「毒は効果時間ではなく総ダメージ量でランクを付けます。」となっているので、仰る通り耐性上昇値も考慮した分類もすべきですね。

> いくら60秒で300のダメージがあるといっても1回50のダメージしかないのは確かな訳だし、毒の効果は少ないってので問題ないと思うけど？

1回50ダメージの1回が60秒かかるのか、10秒で済むのかによって、効果の大小は違うと言えます。後者であれば、11秒後には再び次の「1回=50ダメージ」が始まっている可能性があるわけですから。

> その理論で「イビルジョーに毒攻撃は効果的だからオススメ」とか言える？

少なくとも、「固定時間中の総ダメージ」について、「対ディアブロス」に「効果的だからオススメ」なのであれば、全く同じパフォーマンスである「対イビルジョー」も「効果的」といえますね。ギギネブラやベリオロスと同等に「効果小」とは言えないと思いますよ。 -- (名無しさん) 2012-04-04 12:34:37

- ここで、極簡単ですが、シミュレーションをしてみます。最も蓄積値の高い毒片手武器、トキシックファンク（毒390）4人でアルバトリオンに連続で毒状態にすることが可能かどうか。

毒1回目：耐性値180 毒エフェクト5回 毒エフェクト発生率は攻撃3回に1回なので、15回攻撃 1人4回攻撃 武器出し攻撃から横斬りまでを全員で1回ずつ、10秒以内 これは簡単ですね。

毒2回目：初期耐性値180 + 上昇値150=330 毒エフェクト9回 27回攻撃 1人7回攻撃 武器出し攻撃から斬り返しまでのコンボ（基本コンボ1）+ 武器出し攻撃 これも簡単です。

毒3回目：480 毒エフェクト13回 39回攻撃 1人10回攻撃 基本コンボ1 + 武器出し攻撃から横斬りまで 攻撃のターゲットになった人はコンボ2回目に時間がかかるが、10秒以内なら余裕。

毒4回目：630 毒エフェクト17回 51回攻撃 1人13回攻撃 基本コンボ1×2回 + 武器出し攻撃 おそらく10秒以内は無理だと思います、が、減少値は10秒でたったの5ですので、2,3回ぐらいの減少はほとんど考慮する必要がないかも知れません。

毒5回目以降：780 毒エフェクト20回 60回攻撃 1人15回攻撃 基本コンボ1×2回 + 武器出し攻撃から斬り下ろしまで アルバの1回攻撃中に基本コンボ1を2回決めて、次の攻撃後に残りを入れると考えて、2,30秒以内ならば全く問題ないと思います。

つまり、アルバトリオンの場合、片手剣4人で行けば、ほぼ永久に毒状態を継続できると考えられます。1分間に300ダメージですから、毒ダメージだけでも33分で討伐、もちろんこれに通常のダメージ（基本コンボ1を足に入れると32ダメージ）も入りますので、1分間に基本コンボ1を4人で4回入れることができると仮定すると、

$$32 \text{ ダメージ} \times 4 \text{ 回} \times 4 \text{ 人} = 512 \text{ (通常ダメージ)} + 300 \text{ (毒ダメージ)} = 812$$

となり、13分程度で討伐できる計算になります。（実際は武器を研いだり、アルバが飛んだり、攻撃をかわす時間が入りますので、これよりかかります。）

以上でシミュレーションを終了します。今度機会があったら、実際の結果を報告できたら嬉しいですね。（もしくはどなたか試していただければ～） -- (名無しさん) 2012-04-04 12:36:24

- モンスターにダメージを与えるとき、斬れ味は関係あるんですか？

あったら計算方法とか教えてください、お願いします。 -- (名無しさん) 2012-04-05 15:10:19

名前:

コメント:

[すべてのコメントを見る](#)

コメント欄は質問や雑談をするところではありません。質問や雑談は掲示板で。不要なコメントは随時削除します。