

・ マジニ

マジニ（住民）
マジニ（先住民）
マジニ（武装兵）
処刑マジニ
処刑マジニ（赤）
巨漢マジニ
巨人マジニ
ライダーマジニ
ガトリングマジニ
チェーンソーマジニ

- ・ ケファロ
- ・ キベベオ
- ・ デュバリア
- ・ アジュレ
- ・ バイクチワ
- ・ リッカー
- ・ リーパー
- ・ ワニ
- ・ ヘビ
- ・ ニワトリ
- ・ 倒れている人
- ・ クモ
- ・ カラス
- ・ ハゲワシ
- ・ ネズミ
- ・ コウモリ
- ・ ナイルパーチ
- ・ ヤギ
- ・ ポボカリム
- ・ ンデス
- ・ アーヴィング
- ・ U-8
- ・ ウロボロス
- ・ ウロボロス・ムコノ
- ・ ウロボロス・アヘリ
- ・ ジル
- ・ ウェスカー
- ・ 狂気の番人

マジニ

兵器としての純度が高められた改良型ブラーガ「ブラーガ・タイプ2」に寄生された人間の呼称。
アフリカ現地の言葉で「悪霊」を意味する。
4で言うガナード、こちらはスペイン語で「家畜」。

頭部を破壊してもしばらく活動を止めず攻撃してくる場合があり、この頭が無くなった状態での行動は何をしても阻止できない。

特にロケットランチャーをこちらに構えた武装兵マジニは頭部を破壊してもこちらを狙い続け、ロケットランチャーを発射した後に力尽きるので危険。
クリティカルによる頭部破壊は敵の体力に関係なく即死するので便利だが、狙いすぎるとかえって危険な目にあう場合があることを覚えておいてほしい。

マジニ（住民）

キジュジュの町の中などで登場するマジニ。

手斧、ボウガン、火炎瓶、ダイナマイトなど様々なバリエーションがある。

武器を投げたり腕を撃たれたりして武器を手放すと腰から新しい武器を取りだすが、ピンを持っているマジニは持っているピンや腰に付いているピンを壊すことが出来る。

片手持ちの武器を持った敵は間合いが近い場合は背中を向けていると必ず掴みかかってくる。

パートナーがいれば体術の起点になるので弾の節約をしたい時にお勧め。

シャベル等の両手持ち武器は背中を向けてもお構いなしに殴ってくるので注意。

余談として、飛び降りモーション中に体力を0にしても何のリアクションもしないが、着地後にいきなり断末魔をあげて倒れて死亡する。

ゲームランク	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
走る速度	90-100%		90-105%			100-110%					
回避確率	35%			55%			85%				
ダウン時間(秒)	3-6		2-5			1-4		0-2			
閃光怯み時間(秒)	11			8			5				
武器攻撃動作中旋回角度	18	36	54	72	90						
ボウガン射撃間隔(秒)	5			1							
組み付き脱出時Lガチャ数	10-20	15-20	20-30	20-35	25-35						
羽交い絞め脱出時Lガチャ数	20	25	30	35							
HP	500-1,200										

・ダメージ補正

頭 120%

胴体 100%

脚部 90%

マジニ（先住民）

先住民ディパヤ族が、

通常のプラーガのDNAに支配種プラーガの因子を組み込んで作り出された「プラーガ・タイプ3」に寄生された姿。

タイプ2のマジニより身体能力が強化されているが、支配種の持つ肉体を変質させる性質によって

肌は青白く、皮膚も所々裂けてしまっている。

基本的に槍や木製の盾、お面などで武装している。

何も持っていないくても、鋭い爪によるひっかきを仕掛けてくるので要注意。

槍を持ったタイプの飛びかかり攻撃は非常に痛い。確実にアクションボタンで回避しよう。

難しい場合は後退するよりもむしろ前進した方が回避しやすい。

市民や武装兵マジニより回避率がやや高く、ダウンしてもHPが1/3以上あれば素早く復帰する。

この場合ストップ等の追い打ち体術のコマンドは出現すらないので、転ばせたからと言って油断しないように。

マトリックス避けをするお茶目な一面も。

「部族戦士」という名前が実によく似合うが、別に日頃からこんな格好で暮らしてたわけではないらしい。

詳しいことはファイルの「村の青年の日記」を参照

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

ジャンプ攻撃 25% 50%

HP 1,000-1,200

Damage Modifiers

Head 120%

Body 100%

Legs 90%

マジニ (武装兵)

マシンガンやスタンロッド、防弾プロテクター等で武装したマジニ。

AKを装備したマジニが出現する箇所ではカバー（物陰に隠れる）ポイントがあるのでそれを利用。

相手がリロードをしている時に攻撃。

銃弾攻撃は多少なら怯まないものの連続でバシバシ当たるので体力を多く削られ、更に連続して削られ続けると怯んだり吹っ飛んだりする。

前述の通り、AKを連射している時にライフルなどでヘッドショットするとしばらくは連射し続ける為、注意が必要である。

手榴弾を投擲するマジニも登場する。破片手榴弾を投げて来るマジニも脅威だが、閃光手榴弾を投げてくるマジニも厄介。

閃光手榴弾がキャラクター近くで炸裂すると、暫くの間視覚・聴覚が失われる。

画面が止まり白っぽくなる上に音声途切れる演出が入るが、ゲームは進行しているので注意。

AKマジニの攻撃から避けるためにカバーしている時に閃光手榴弾を投げられると、

AKマジニの射線に出してしまうため非常に危険。ちなみに投げて来る手榴弾は撃って破壊できるし、

体に何個もくっ付けている手榴弾を撃つとマジニごと吹き飛ばすのでこれを利用しよう。

スタンロッドは結構痛い上、怯む時間も長いので注意。防弾盾を併せて装備したマジニも出てくるので要注意。

盾で隠しきれてない部分に攻撃をするか、威力の高い武器で仰け反らせその隙に体を撃ち抜く。

防弾チョッキやヘルメットを装備したマジニに対してはむき出しの部分を狙う。

防護されてる部分を攻撃しても無効化される。ただし、マグナムなら防弾部分（金属盾は不可）を貫通して通常のダメージ。

爆発系・焼夷系・電撃系・硫酸なら金属盾も無効化して攻撃が通る。

ロケットランチャーを装備したマジニも登場する。

一度発射しても新しい弾頭を装填して何度も使う。厄介なので優先して倒そう。

ただし、一部の個体は怯まないスーパーアーマー状態の様なので注意。

死に際に爆発する個体がいる。

体がブクブクと膨張したら一旦距離を取ること。爆風範囲はさほど広くないので避けるのは容易。

こちらがスタンロッドを使う場合、殴りすぎると瞬時に起爆させてしまい巻き込まれる。要注意。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

機関銃銃撃時間 15秒 20秒

リロード時間 3秒 1.5秒

HP 1,000-1,200

Damage Modifiers

Head 120%

Body 100%

Legs 90%

Armor 0%(マグナムは例外)

Iron shield 0%

処刑マジニ

巨大な斧を持った大型のマジニ。

全身が分厚い脂肪と寄生体の分泌する化学物質で強化された筋肉の層で包まれており、多少の銃弾を浴びても意に介さず戦い続けることができる。

体中に大量の釘が刺さっており、背中には杭並みにデカイ釘が二本も刺さっていて見てて痛々しい。

弱点は背中中の大きな釘と頭だが、なかなか怯まない上に高い耐久力を持つ強敵で、その強烈な一撃は当たればDYING。

首を締め上げられて地面に叩きつけられた際はアクションコマンドが現れ、失敗すると斧で追撃されて即死してしまう。

かなりの強敵に思えるが一つ一つの行動の際が非常に大きく、図体もデカイので比較的簡単に攻撃を当てることが可能。

たまに立ち止まってくれることもあるので、ステージのオブジェクトも上手く活用しながら戦おう。

体術による攻撃(パートナーの「助ける」も込み)を2回連続で当てると、お返しとばかりに斧を振り回すので注意。

MERCENARIESのジルの助ける(二昇脚)は2回当たるのでジルの助けたらor助けられたらすぐ逃げること

また、バスの中や最初の建物の3階に逃げ込むと入って来られず、集会所をウロつくだけになるので、放っておくなり狙撃するなりご自由に。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

ゲームランク	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度			-10%			通常				+30%	
特殊能力	AIパートナーに倒されない、門を壊す前は倒せない(ストーリー)										
HP						12,000					

Damage Modifiers

Head 110%

Body 100%

Legs 80%

Arms 60%

処刑マジニ(赤)

処刑マジニのパワーアップバージョン。

マーセナリーズ最後のステージである監獄とDESPERATE ESCAPEで登場する。

通常の処刑マジニに比べ全てのスピードが上がっており、撒いてもすぐ背後にいることはザラ。

ステージの構成上混戦になる恐れが高いため、なるべく周囲の安全を確保して戦うことが望ましい。

巨漢マジニ

通常マジニより大柄で某プロレスラーを彷彿させるマジニ。

一般市民型と武装兵型がいるがどちらも上半身は裸、能力に差異はない。

前進しながらの3連続リアットとダブルスレッジハンマーを仕掛けてくる。

リアットは大きく踏み込んでくるので遠距離にいても油断ならない。

ダブルスレッジハンマーのモーション中は怯まなくなるので注意すること。

通常マジニより怯みにくいので何発も撃ちこむ必要がある。

基本的には足を数発撃って怯ませ連携体術を最後まで繋げればほぼ確実に倒せる。

なおスタンロッドなら一撃で怯んでくれる。接近して振り回すだけで一方的に攻撃できるのでラク。

また、ショットガンで接近して発射 体術 発射と繰り返せば安全に倒せる。

HP : 3,500-5,000
Damage Modifiers
Head 120%
Body 100%
Legs 90%

巨人マジニ

銃を無効化する金属製の巨大な仮面をかぶった大型の先住民マジニ。鳴き声が印象的。プラーガタイプ3の副作用によって身体が大型化した。棍棒や蹴りで攻撃してくる。咆哮をあげて暴れだすと手が付けられず、ダウンさせられると起き上がり際にもう一発もらう事もあるので注意。顔への攻撃は全て無効の上、巨人の割に動きは素早く特にこれといった弱点も無いので火力の高い武器の弾数が少ないと非常にツライ。足を攻撃してひるませて殴る、の繰り返しが安定か。巨漢マジニ同様ショットガンで接近して発射 体術 発射の繰り返しで一方向的に攻撃できる。攻撃の際に横をすり抜けて後ろからスタンロッドでひたすら叩くと膝をつくため一方向的に倒せる。登場するステージのギミック（橋落とし、遺跡レーザー）を利用して排除するのも手。

ゲームランク	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度	90-100%	90-105%	100-110%								
ダウン時間	3-6秒	2-5秒	1-4秒	0.2秒							
HP						5,000-7,000					

Damage Modifiers

Masks 0%

Body 0%

Back 120%

Legs 120%

Weapon Damage Modifiers

Magnum 80%

Shotgun, Rifle 30%

Other weapons 50%

ライダーマジニ

サバナステージに登場するバイクに乗ったマジニ。手斧よりも火炎瓶のほうが痛い上に行動不能になるので見かけたら優先して狙おう。テンションが上がっているのかたまにライダー同士でぶつかって転倒する事がある。バイクを狙えば爆発炎上して後続を巻き込むがライダーを狙ったほうが耐久力は低い。

ガトリングマジニ

ガトリングガンを装備した普通の巨漢マジニよりもでかい巨漢マジニ。口には葉巻。4に登場したガトリング男とほぼ同型。背中に防弾性の弾帯BOXが追加され、さらに手榴弾を投げて攻撃するようになった。戦闘するステージは比較的広い上、張り付き場所も多いため、それほど強敵ではない。またガトリングを撃っている最中は完全に密着すると弾を喰らわない。

ガトリングを撃つモーションに入ったら肉薄し撃っている最中に0距離射程でショットガンで攻撃すると楽。ただしガトリングを撃ってくるモーション前に接近するとガトリングで殴打されるので注意。難易度PROではゼロ距離でも弾に当たるので、上記の攻略は使えない。ライフル狙撃もかなり有効。フル改造のS75なら一撃で怯ませられる。時折投げってくる手榴弾は狙いが結構正確なので他のカバーポジションに速攻で移動するべし。coop時には相方次第でショットガンなんかで怯ませては体術コンボと言うようにループ可能なので面白い。足を撃って膝を付かせるとリバースナックルで追撃可能。頭を撃って怯ませるとフィニッシュブローも出せる。ある程度攻撃を加えると帽子を飛ばせる模様。

HP : 8,000-14,000

Damage Modifiers

Head 130%

Body 100%

Legs 130%

Ammo container 0%

Weapon Damage Modifiers

Machine-gun 25%

Grenade Launcher 100%

Other weapons 30%

チェーンソーマジニ

チェーンソーを持った細身のマジニ。奇声をあげながらチェーンソーを振りかざし突進してくる。横をすり抜ける事で比較的簡単に攻撃を避ける事ができるが狭い場所では注意。切られれば即DYING。首を切られるとDYINGにもならず即死。頭にハンドガン二発で怯ませる。体術の繰り返しで楽勝。最後に体術を繰り返したプレイヤーが攻撃対象となるので注意。しかし難易度によっては一度倒しても復活し、ひたすらチェーンソーを振り回しながら突進してくるので要注意。タイミングを計れば横をすっとよけることも不可能ではないので追い詰められても諦めないように。復活するチェーンソーマジニの特徴として通常撃破より倒れる速度が遅かったり、仰向けに倒れたり、チェーンソーのエンジンがかかったままであったり、マーセナリーズでは死体が消えずに残っている。起き上がり始めた瞬間からこちらの攻撃が当たるので起き上がりモーション中にできるだけ銃撃しておく。深紅色ズボンのチェーンソーマジニの他に耐久力がアップした青紫色ズボンのチェーンソーマジニもいるが、代わりとして一度倒したら再び起き上がるということはない。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

攻撃準備時間 1秒 0秒

復活特性 OFF ON

特殊能力 AIパートナーに倒されない

HP 10,000-20,000

Damage Modifiers

Head 110%

Body 100%

Legs 80%

Arms 60%

ケファロ

マジニの首から飛び出すツタ状の変種ブラーガで4における「寄生体が露出したガナード」に相等するクリーチャー。名前の由来はアフリカ産の塊根性植物ケファロペンタンドから。

近付いただけでも切られてダメージを受け、高威力の叩きつけ攻撃もあるので中～遠距離から攻撃しよう。

頭はグネグネと動くが胴体はただ歩み寄ってくるだけである。(ゲームランクが高いと早歩きをする)

前作と異なり、寄生体部分を撃ってもダメージ増とはならない。

ライフルの寄生体撃ち時のダメージ+補正もない。撃ちやすい胴体狙いでOK。

閃光手榴弾、閃光グレネード弾、スタンロッドで一撃死。一応、グレネードの電撃弾を直撃させる事でも即死する模様。

マジニは、高確率でケファロ化する個体と全くケファロ化しない個体の2種類に分かれる。

どの個体がケファロ化するかを把握していれば、足狙い撃ち ネックツイストorサイレントナイフでケファロ化させずに殺せる。キペペオも同様。

HP : 3,000 (chapter 1-2に登場する金髪女性のケファロは4000)

Damage Modifiers

Appendage 100%

Body 100%

Legs 90%

キペペオ

飛行型の変種ブラーガ。

マジニの体内に潜み、倒すと頭や背中から飛び出してくる。

ゆっくり近寄ってきて掴んでHPを削ってくる。シナリオ上はカークのヘリを追撃するほどの攻撃力を誇る。

閃光手榴弾、閃光グレネード弾で一撃死。

なお、高難易度では狙いを付けた直後(0.1秒～)に回避行動をとる事があるので、よく動きを見極めよう。

ケファロ同様、寄生しているマジニをネックツイストorサイレントナイフで倒せば出現を抑えられる。

キペペオとはスワヒリ語で「蝶」という意味。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

攻撃準備時間(秒) 2.0 1.0 0.5 0.3 0.1

回避確率 0% 50% 100%

HP 100-1,000

Damage Modifiers

Body 150%

Tentacles 100%

Wings 30%

デュバリア

非常に硬い外殻を持つ、貝のような変種ブラーガ。

こちらもケファロと同様で「寄生体が露出したガナード」に相等するクリーチャーだが、マジニを倒した際には上半身全体を突き破るように出現する。

名前は多肉植物の属名から取られている。

噛みつきか体当たりで攻撃してくる。

噛み付かれると一発DYING(北米版では上半身が食いちぎられる表現があり即死する)。

外殻に銃弾は通用しないので下半身を撃って弱点を露出させてから攻撃しよう。

足にアーマーを付けたものもいるのでその場合は後ろから撃とう。
感知式爆弾を使うと吹き飛んでくれる、手榴弾の爆心部分でもよい。
閃光手榴弾、閃光グレネード弾で一撃死、高台には登ってこれないのでどうしても倒せないようなら高台を利用するとい

い。
ケファロと同様、ネックツイストorサイレントナイフでマジニ状態のまま葬ることが可能。

強敵なので出来ればこれを活用したい。

ちなみに、マジニが変異しようとしている段階から、もう体力を減らすことができる。

早い話が、完全にデュバリアに変身し切るまで待たなくても上半身が膨らみ始めたらすぐに閃光を発生させれば速攻で倒すことができる。

意外と知られていない。

また、寄生しているマジニに倒れた状態で追い打ち体術や武器攻撃で体力を0するとなぜか頭部を破壊して死亡する。

この方法もマジニ状態のまま葬ることが可能なので出現を抑えられることも可能。

閃光が無くても変異しようとしている段階でハイドラ密着撃ちやマグナム連射で体力を1まで減らせる。

デュバリアがやたら出てくるマーセリユニオンでは必須テク。

HP : 6,000

Damage Modifiers

Shell 0%

Weak spot 115%

Appendage 10%

Legs 90%

アジュレ

プラーガに寄生された犬。4に登場したコルミロスの位置づけ。

頭が二つに割れた個体は怯みにくく、触手攻撃も行う。名前の由来はアフリカの砂漠などに住むといわれる幻獣から。

頭が割れ、プラーガがむき出しになった状態ならば閃光手榴弾、閃光グレネード弾で一撃死。

動きが素早く複数で襲ってくるのでショットガンで対処しよう。高台に登れば一方的に攻撃できる。

動きが速く体も小さいため、銃を構えてから照準を下に向けなくてはならなくて戦いにくい。

右スティックで注目しながら武器を構えることで対応するとよい。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

攻撃準備時間(秒) 1.5 1.2 1.0 0.8 0.6 0.5 0.4 0.3

回避確率 0% 33% 100%

HP 400-1,000

Damage Modifiers

Normal form:head 100%

Normal form:body 110%

Normal form:front legs 70%

Normal form:rear legs 80%

Mutated form:beck 10%

Mutated form:sprit head 200%

Mutated form:body 80%

ブイキチワ

クモのような脚の生えた変種ブラーガ、洞窟内に集団で生息する。
プレイヤーに飛びかかってしばらくの間拘束する攻撃を行なってくる。
ダメージは極少量だが拘束中はゆっくりと移動する以外の行動が出来ないので、敵に囲まれている状況だと危険。
ある程度の時間が経過する、パートナーに助けを求め、敵の攻撃を受ける事で拘束は解除される。
閃光手榴弾、閃光グレネード弾、スタンロッドで一撃死。
キペオと同じく、高難易度では狙いを付けた直後に回避行動を取る事があるので注意。
ブイの意味は「大グモ」、キチワは「頭」。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃準備時間(秒)	2.0	1.0	0.5	0.4	0.3						
回避確率	0%	50%	100%								
HP											120-800

リッカー

パイオ2でおなじみ、T-ウィルスに感染した人間の変異体。
今作では貴重な始祖ウィルスを投与し、B.O.W.としての性能を人工的に高めた結果、嗅覚と繁殖能力が上昇した。
近距離では爪、中距離では長い舌による攻撃、さらには高いひるみ耐性と隙が無い。
さらに繁殖能力向上により一度に大量に出現するため、状況によってはリッカーに匹敵するほどの強敵。
敵の数が多い場合、一度攻撃を喰らうと次々と押し寄せてきてなぶり殺しに遭う為、何より近づかせない(近付かない)事が重要となる。
のしかかりはパートナーが助けてくれない限り、脱出不可能の即死攻撃。
弱点はむき出しの心臓で、グレネード硫酸弾、冷凍弾、感知式爆弾が有効
トロフィー・実績条件になっているハートアタックとは彼に硫酸弾やショットガンを当て、ひっくりかえった時に発動可能になるアクションの事。一撃で仕留められる。
冷凍弾を当てると凍りついて動きが止まる上に、その後に攻撃を加えると一撃で倒せるのでオススメ。
盲目なため、予めこちらに気付いていない個体には音を出さなければ襲われないし閃光手榴弾も効かない。
とはいえ、閃光手榴弾は全く効かないわけではなく一瞬だけひるむ。HELP状態のパートナーを助ける事も出来る。
パートナーと離れ離れになる事が多いマーセD U O実験施設で、もしも閃光手榴弾を持っているのなら捨てずにとっておくべきかもしれない。
盲目なのに照準を合わせ続けているとバック転して華麗に回避するという理不尽な一面も見せる。
ちなみにスタンロッドなら短時間だが一撃で怯むので立ち位置次第では一方的に攻撃できるが、多数を相手にする状況ばかりなので輝ける機会はほとんど無い。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃準備時間(秒)	1.5	1.2	1.0	0.8	0.6	0.5	0.4	0.3			
回避確率	0%				33%						100%
HP											4,000-7,000

Damage Modifiers

Weak spot(chest)	400%
Head	110%
Body	100%
Front legs	70%
Rear legs	80%

リーパー

ゴキブリやカマドウマなどの小型節足動物の一種が漏出したウロボロス・ウイルスに感染し、急激な変異を繰り返した結果誕生したカマドウマのような姿の昆虫型クリーチャー。ウロボロス・ウイルス特有の嚢胞が確認できないため突然変異と思われるバイオシリーズ最凶の初見殺し。且つもっともグロテスクなクリーチャー。手榴弾、感知式爆弾が有効。爆発で倒すことはできないが、ある程度の威力の武器で弱点攻撃を一回すれば倒せるほどのダメージが蓄積される。行動については、距離が離れていると4足歩行、近距離では腕をあげ2足歩行になる。

- ・ 至近距離だとすべての手を広げて掴みにくる。もしくは引っ掻き攻撃。

掴み攻撃は触れれば即死と凶悪極まりなく範囲もかなり広いので横すり抜けは厳禁。いずれかの腕が破壊されている状態ならばつかみ攻撃はしてこないがすぐに再生してしまう。破壊にはショットガンなどで弱点ごと腕を吹き飛ばす方法がある。背中を向けていると掴み攻撃は行わない。とはいえ、接近を許して攻撃モーションに入られてしまうと後ろを向いても間に合わないので注意。

- ・ 定期的に胸部から白いワタの様なものを露出させるので上手く狙って撃つと一時的に動きが停止する。

胸部 > 右肩 > 左肩 > 胸部の順で弱点を露出する。最後はトドメのチャンス。また多少は狙い難いが、背中にも弱点はある。地面を這っている時に狙撃可能。弱点以外の部位を攻撃してしまうと視界を歪ませるガスを全身から噴出する。レーザーサイトも曲がるので、その状態で正確な射撃は難しい。後退して距離をとろう。ショットガンなら正確に狙わずともある程度狙えればほぼ弱点に当たる。グレネード電撃・硫酸・閃光弾、スタンロッドを当てるとすぐに弱点を露出する。ロケットランチャーを撃ち込むと弱点でなくとも四散する。

ちなみに腕以外に頭も吹き飛ばせる。腕を破壊した時と同様につかんでこなくなる他、こちらを見失って左向きに旋回しながら歩き出す。緊急回避程度としては扱えるが弱点部分まであらぬ方向を向いてしまうため攻撃面ではメリットは無い。

また、最初に戦う個体は大きく回りこんだ後、急いでベルトコンベアを起動させて逃げれば戦う必要は無い。ここで爆発で吹っ飛ばすか、コンテナの後ろに行かせるなどして焼却炉に送り込むと焼き殺すこともできる。

ちなみに図体がでかいので4足歩行時は横幅の狭いドアによく引っ掛かる。ライフルで狙い撃ちにしてやろう。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

弱点を晒す時間(秒) 5 3 2.0 1.5 1.0 0.66 0.33 0

HP 2,000-3,000

Damage Modifiers

Weak spot(stomach) 100%

Weak spot(sides) 50%

Other parts 0%

ワニ

湿地帯で出現。

動きは遅いので、簡単に避けて通る事が可能。

ただし食べられると即死。

最初は水中に身を潜めており、プレイヤーとの距離が近くなると水面から上がってくる。

噛み付きの追尾性はあなどれず、近距離を強引にすり抜けようとするとうまれるので注意。

なお、湿地帯の左右どちらかの壁に沿って進んで行けば噛み付かれる心配は殆ど無い。

倒してもドロップは無し。スタンロッドで3、4回（？ Proで4回の個体と15回の個体を確認、体力の個体差がかなり大きい）と結構タフ。

HP：2,200-8,000

ヘビ

箱や壺、一部の茂みの中にいる。

箱及び壺にいるヘビは、破壊すると一呼吸置いて飛びかかって噛みついてくる（威力75）。

間を置かずにナイフを振れば倒せるが、一度攻撃してきたら後は床を這うだけなので距離を置いて銃で箱を破壊してから倒すのもアリ。

倒すと確率で卵を落とす。落とす卵は白、茶の2種類、毒は無い。

難易度プロの場合は凄まじい攻撃力を持っており、命取りになりかねないので要注意。

アーマーを付けていても体力半分以上削られます。

ニワトリ

たまに攻撃してくる。ヘビ同様プロでは致命傷になるので注意。

しばらく放っておくと卵を産む。産む卵の種類は白、茶、金の3種。

倒すことで落とすこともある。

腐った卵は産まない。これはマジニ、ブイキチワ、リッカーあたりを倒して入手しよう。

倒れている人

実験体に使われた人間で焼却処分されたりスペンサー邸でそのままにされていたりしている。

倒れているが近寄ると勢いよく飛び起きて掴みかかってくる。ダメージは無い。

クモ

遺跡の壁や床を這っている妙に大きいクモ。攻撃はしてこない。

倒すとたまにお金を落とす。

カラス

ただのカラス。

4経験者ならアイテムを期待してつい撃ちたくなってしまうが今作はドロップはランダム。

ハゲワシ

カラスと見間違える。

鉱山入り口上空などにいる。

ネズミ

ただのネズミ。

倒すと金を落とすこともある。

屋内などに出現。

コウモリ

ただのコウモリ。

前作と違い、倒すと金を落とすこともある。

鉱山内部・遺跡などに出現。

ナイルパーチ

湿地帯にいる魚。
倒すと金を落とす。

ヤギ

Chapter5-1研究所内で発見できる実験用動物のヤギ。
一応敵扱いのようで倒すと撃退数にカウントされる（検証済）

ポボカリム

アーヴィングがクリス達を消すために用意したコウモリベースの大型B.O.W。
動きは見た目に反して直線的。背後に回ると尻尾から粘着性の糸を射出し、身動きが取れなくなる。
赤い腹部が弱点。他の部位にはほとんどダメージを与えられない。
感知式爆弾を当てるか飛行中に弱点を狙撃するとその場で一定時間ダウンし弱点を露出する。
爆発や閃光を複数発当てることでもダウンを狙える
以下の表にもある通りショットガンに対して耐性があるので使用は推奨できない。
ポボとはスワヒリ語で「蝙蝠」を意味する。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
攻撃準備時間(秒)	2.0	1.0	0.5	0.3	0.1						
特殊能力	AIパートナーに倒されない										
HP	1st : 24,000 2nd : 12,000										

Damage Modifiers

Weak spot(stomach)	150%
Head	50%
Breast	50%
Other parts	20%

Weapon Damage Modifiers

Shotgun 40%

ンデス

巨大な人型B.O.W.で前作に登場したエルヒガンテの改良版。
前作に登場したりヘナドールの技術が応用されているらしく複数の寄生体が体内に潜んでいる。
その巨大な体躯は地を揺らし車両を軽々と投げ飛ばす。
今作では固定銃座で戦う事になる。
アフリカ伝承の人食鬼が名前の由来と思われる。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

HP : 本体20000 小プラーが8,000・大プラーが26,000

Damage Modifiers

Head	100%
Plaga growths	100%

Other parts 80%

アーヴィング

追い詰められたアーヴィングが自らに支配種ブラーガを投与したなれの果て、これにより巨大な魚形B.O.W.に変貌し、その舌部分にアーヴィング本体が存在する。触手攻撃は掴み攻撃を除きコマンド回避可。ここでもやはりAIパートナーが活躍する。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
浮上時間(秒)	25		18			15			12		10
脱出時Lガチャ数		10		14			20			26	30
特殊能力	AIパートナーに倒されない										
HP	触手A : 8,500 触手B : 寄生体 : 12,000 本体 : 13,000										

Damage Modifiers

Irving's body	120%
Main body(mouth)	50%
Main body(rest)	20%
Stab tentacle(weak spot)	140%
Stab tentacle(rest)	60%
Grab tentacle	0%

U-8

巨大なカニ型のB.O.W.。4に登場したU-3と名前こそ似ているが全くの別物である。

『U』とは「UROBOROS」の「U」ではなく究極と言う意味の「Ultimate」からとっている。

なお一部ファンからは「U-8は前作バイオハザード0のファイルに登場する開発中のB.O.W「type-139」の完成型だ」とまことしやかに噂される。

兵器としての完成度は高く、装甲車をも貫く圧倒的な攻撃力を持つがエネルギー消費が激しく長期戦は苦手らしい。その弱点を補うためか身体に小型の飛行型BOWを共生させており、その飛行型BOWも攻撃をしてくる。

体の大部分を戦車の装甲にも匹敵する超硬質の甲羅が覆っており、銃弾はおろかロケットランチャーの直撃すら無効化する。

ただし足の一部は硬皮に覆われていないためそこを攻撃してダウンさせ、口に手榴弾を投げ込む。

すると頭の弱点部分が露出していき3度目には撃破。

動きが素早いいため少々戦いにくい。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
手榴弾攻撃時HP回復量	+0	+100	+150	+200	+300						
ひるませ時間(秒)	1.2	1.4		1.8	2.4	2.8					
特殊能力	AIパートナーに倒されない										
HP	24,000										

Damage Modifiers

Claws	100%
Head & stomach	50%
Weak spot(front legs)	75%
Weak spot(rear legs)	85%
Mouth	80%
Other parts	0%
Weapon Damage Modifiers	
Handgun	70%
Shotgun	40%
Rifle	60%
Machin-gun, mugnum	50%

ウロボロス

触手のような腕を伸ばして攻撃してくる。周囲の物を取り込む習性がある模様。
 設定上火に弱いようなので焼却室に誘導して焼却。
 耐久力が高いが銃撃で倒すこともできる。銃撃で止めを刺した場合はお宝をドロップする。
 たまに溶け散ってプレイヤーの足元に現れるので注意。
 焼却室のロックのタイミングは起動装置の前で待機し、ウロボロスが出入り口を跨ぐ前位で実行。
 遅いとロックがかかる前に出てきてしまう。もしくはポンベを取りこませ、焼却室内で爆破 実行。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度	-	+1%	+2%	+3%	+4%	+5%	+6%	+7%	+8%	+9%	+11%
ボディパーツHP	-	+30%	+60%	+90%	+120%	+150%	+180%	+210%	+240%	+270%	+300%
脱出時Lガチャ数	15	17	19	21	23	25	27	29	31	33	35
特殊能力	AIパートナーに倒されない										
HP	28,000										

Damage Modifiers

Body 40%

Weak spot 100%

Weapon Damage Bonus

Knife +200

ウロボロス・ムコノ

ウロボロス投与実験を受けた人間が、後一步のところウィルスとわずかな遺伝子に適合できずに飲み込まれて暴走した姿。

ムコノ (mkono) とはスワヒリ語で「手、腕」の意

触手のような腕を伸ばして攻撃してくる、コマンド回避可。

やはり火に弱いよう火炎放射器などを用いて一定の燃焼ダメージを与えるとダウンし、弱点を3つ露出させる。

この弱点を銃撃や火炎で破壊することで撃退できる。

また、焼夷手榴弾による攻撃が非常に有効で1発で弱点を露出させられるため、火炎放射器の起点として使うと反撃を食らうことなくダウン状態の維持が可能。

AIパートナーに火炎放射器を使わせると、ひたすら接近して燃やそうとするためほぼ確実に反撃を食らう。
 高難度でのAIパートナーの火炎放射器の使用は決してお勧めできない。
 ロケットランチャー以外の武器では、どんなに弱点以外への攻撃を行っても敵の体力を減らすことができない。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度	-	+1%	+2%	+3%	+4%	+5%	+6%	+7%	+8%	+9%	+11%
ボディパーツHP	-	+3%	+6%	+9%	+12%	+15%	+18%	+21%	+24%	+27%	
脱出時Lガチャ数	5-13	6-14	7-15	8-16	9-17	10-18	11-19	12-20	13-21		
特殊能力	AIパートナーに倒されない										
HP	3,000 × 3										
Damage Modifiers											
Body	40%										
Arms	40%										
Secondary weak spot	40%										
Main weak spot	100%										
Weapon Damage Modifiers											
Knife	+300 bonus										
Handgun	80%										
Shotgun	40%										
Rifle	50%										
Machine-gun, Magnum	70%										

ウロボロス・アヘリ

エクセラがウロボロスウィルスを打ち込まれ変異した姿。
 エクセラはウィルスに適合できなかったため周囲の死体を吸収し、最終的に50メートルを超えるバイオ史上最大のクリーチャーに巨大化した。
 巨大な大樹のような姿で、そこから生える触手はその名の通り黒い大蛇が鎌首をもたげているような見た目である。
 アヘリ (Aheri) とはスワヒリ語で人類に終わりをもたらす「終局」とウロボロスシステムの最終形態である「極限」を意味する。
 シナリオ上は通常兵器が効かないため（実際には有効）船に設置された衛星レーザー照準器を使用して戦う事になる。
 AIパートナーに照準器を持たせると、「動きが素早くてレーザーが撃てない！」と言い、プレイヤーが銃撃でコアの動きを止めない限りレーザーを発射してくれない。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

<u>ゲームランク</u>	0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
移動速度	-	+1%	+2%	+3%	+4%	+5%	+6%	+7%	+8%	+9%	+11%
核露出時間(秒)	触手0本撃破		19		18		17		16		15
	触手1本撃破		15		14		13		12		11
	触手2本撃破		11		10		9		8		7
	触手3本撃破		7		6		5		4		3
最大分離数(1F)		7		8		9		11			

最大分離数(2F)

5

6

7

8

特殊能力

AIパートナーに倒されない

HP

触手コア : 7,000 ・ 本体 : 28,000

Damage Modifiers

Body 0%

Weak spot 90%

Body parts(goo) 100%

Weapon Damage Modifiers|

Knife 1000%

Handgun, Rifle, Machine-gun 60%

Shotgun 25%

Magnum 40%

Rocket Launcher Instant destruction of one weak spot

ジル

クリスのS.T.A.R.S.時代からの「相棒」。今作の二年前にある事件で死亡扱い（正確には生死不明）となっていた。姿が変化している理由はステージ中の資料を参照。胸に赤い洗脳装置をつけられていて精神を蝕まれている。装置以外を攻撃するとパートナーに怒られ、さらに攻撃し続けると死んでしまうので注意。ちなみに一応、レコードでの撃破数に記録される。詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

ゲームランク 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

射撃準備時間(秒) 2.5 2.2 1.8 1.5 1.2 0.9 0.6 0.3

回避準備時間(秒) 2.5 2.2 1.8 1.5 1.2 1.0 0.8 0.6 0.4

特殊能力 AIパートナーに倒されない

HP 1st : 5,000 2nd : 1,500 洗脳装置 : 10,000

Damage Modifiers(alone)

Head 110%

Body 100%

Legs 80%

Arms 60%

Damage Modifiers(with Wesker)

All parts 100%

ウェスカー

バイオハザード1からのクリスの「宿敵」。身体能力が異常に高く、銃弾も軽く避けられてしまう。特定の状況によっては、明らかに弾が貫通した後に避けモーションを取っているが本人はかっこよく避けているつもりなので気にしないであげてほしい。曲がり角や暗い場所に身を潜めていればプレイヤーを見失い、攻撃のチャンスが生まれる。今作ではスペンサーによって彼の出生に関する秘密が語られる。

詳しい攻略は[Boss攻略](#)を参照。

狂気の番人

Alternative Editionの追加エピソードLost in Nightmaresより新クリーチャー。

錨のような武器でクリスたちをじわじわと追い詰めてくる。背中に酸が詰まった肉塊を背負っており、肉塊の裏側（背中）には目玉がついている。この目玉が弱点。

攻撃すると一発で怯むので、うまく挟み込むようにして戦おう。

頭部に数発弾を撃ち込むことでも怯ませることが可能、怯んだ後は格闘攻撃につなげダメージを稼ごう。

また肉塊を攻撃すると酸を撒き散らし、近くにいるとダメージを食らうので注意。

肉塊を攻撃し続けるともがくようにして怯む。

攻撃を食らうと一発でDYINGになってしまう。また接近すると繰り返してくる掴み攻撃は自分では抜け出すことができず、

パートナーに助けて貰わないと即死となってしまう。

追い詰められた際、焦って脇をすり抜けようとするすると捕まれてしまうため、

相手の攻撃モーションを見てから走り抜け、すかさず背後からの射撃で怯ませ格闘で倒そう。

処刑マジニ同様、体術を2回ヒットさせると武器を2回大振りするので、すぐに離れよう。

体術を使わずに目玉を撃ちまくる方が早く倒せるので弾に余裕があるならその方が無難。
