

CHRONO TRIGGER

ULTIMANIA®

アルティマニア

CHRONO TRIGGER
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff

Published by SQUARE ENIX



クロノ・トリガー アルティマニア

時空を超えてついに誕生した、「クロノ・トリガー」公式完全解析書。
全13種類のエンディング分岐条件を含め、物語のすべてを解き明かす。
ニンテンドーDS版に追加された新要素「竜の聖域」「次元のゆがみ」
「時の閨」「次元の闘技場」についても完全攻略!



監修・発行:スクウェア・エニックス / 編集・執筆:スタジオベントスタッフ

SE-MOOK
SQUARE ENIX.

CHRONO TRIGGER

ULTIMANIA[®]

アル テ イ マ ニ ア

CHRONO TRIGGER
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



クロノ・トリガー アルティマニア

©1995,1999,2008 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

キャラクター:©1995,1999 SQUARE ENIX CO.,LTD.All Rights Reserved.

©1995,1999 バードスタジオ/集英社

CHRONO TRIGGER

ULTIMANIA®

ア ル テ イ マ ニ ア

CHRONO TRIGGER
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff

Published by SQUARE ENIX



SE-MOOK
SQUARE ENIX.



CHRONO TRIGGER

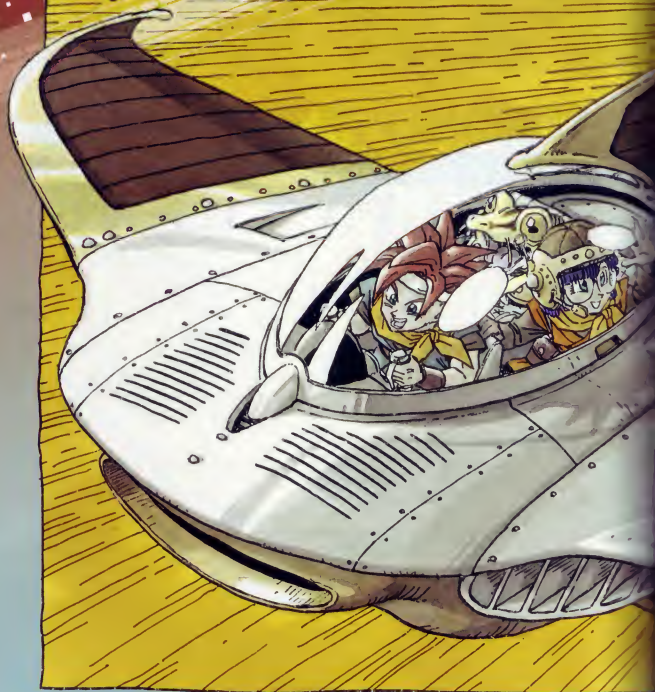
クロノ・トリガー アルティマニア

U L T I M A N I A



P R O L O G U E

プロログ



その星は病んでいた。

はるか大昔、そこに住む人間がまだ、大地に生まれ落ちたばかりの幼き種族だった時代——破滅をもたらす病魔が、星の体内深くに巣食ったのだった。

病魔は潜伏しなから長い年月をかけて育ち、やがて未来の一点で星を喰い破る。地表へとあふれ、星が育んできた数多の生命を絶滅へと追いやる。それは同時に、星の命そのものの終焉を意味した。

滅びの日を迎えたその刹那、星は夢を見る。みずからの上で——地上でつむがれてきた生き物たちの歴史を、走馬燈のように思い返す。通過してきたいくつもの時代を、ページをめくるようにつぎつぎと夢想する。

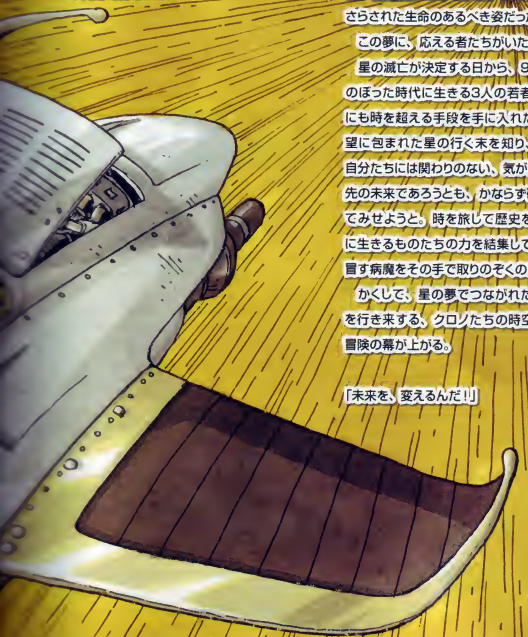
それは、生きのびようとする命が、記憶のどこかに死の運命から逃れるすべが記されていないかと、懸命に探しつづける行為だった。無意識にあがこうとする、理不尽な死にさらされた生命のあるべき姿だった。

この夢に、応える者たちがいた。

星の滅亡が決定する日から、999年をさかのぼった時代に生きる3人の若者たち。偶然にも時を超える手段を手に入れた彼らは、絶望に包まれた星の行く末を知り、決意する。自分たちには関わりのない、気が遠くなるほど先の未来であろうとも、かならず破滅から救ってみせようと。時を旅して歴史を変え、大地に生きるものたちの力を結集して、星の命を直す病魔をその手で取りのぞくのだ——と。

かくして、星の夢でつながれた五つの時代を行き来する、クロノたちの時空を超えた大冒険の幕が上がる。

「未来を、変えるんだ!!」





Welcome to CHRONO TRIGGER ULTIMANIA !!

いまからさかのぼること約9年前——1999年の年末。
『クロノ・トリガー』の続編である『クロノ・クロス』のアル
ティマニアを作っていたとき、僕ら制作スタッフの胸のなか
には、ひとつの想いが頭をもたげていた。

「『クロノ・クロス』だけでなく『クロノ・トリガー』のアルティ
マニアも作ってみたい——」

それは、かなえられるはずのない夢だった。

4年も前にオリジナル版が発売された作品に対して、アル
ティマニアの制作OKとの出版社の判断がくだるはずも
なかったからだ。

ところが、2008年の年末、状況は大きく変わる。

ニンテンドーDSという巨大なタイムゲートが世の中に
出現していたことにより、『クロノ・トリガー』がふたたび新作

として、現代の世界に姿を現したのだ。

それにともない、『クロノ・トリガー アルティマニア』とい
う僕らの夢が現実のものとなる。

誰がこんな展開を予測できただろう！

さっそく僕は、記憶のなかの時の卵を孵し、13年前の
時代に封印していた知識の数々を現代へと持ち帰ってきた。

そうした過去に蓄積されたものと、ニンテンドーDS版
をプレイすることで新たに得たノウハウが詰めこまれている
のが本書である。

壮大なタイムトラベルのおともとして、すべてのエンディ
ングを見るための手引きとして、存分にご活用いただけたい
らと思う。

スタジオイベントスタッフ
山下 暁

クロノ・トリガー アルティマニア

CONTENTS

ブローグ	2
ワールドマップ	6
クロノ・トリガー入門	18

CHAPTER 1

キャラクター

クロノ	22
マール	24
ルッカ	26
ロボ	28
カエル	30
エイラ	32
魔王	34
冒険で出会う人々	36

●ULTIMANIAへの手引き①:

セリフの変化を楽しもう	40
-------------	----

CHAPTER 2

ゲームシステム

冒険に旅立つ前に	42
マップの移動	44

メニュー	48
パラメーター	56
バトルの基礎知識	58
攻撃の基礎知識	66
技&連携技	70
技リスト	75
ステータス変化	101
属性	104

●ULTIMANIAへの手引き②:

バトルテクニック講座	106
------------	-----

CHAPTER 3

メインシナリオ

メインシナリオの章の見かた	110
1【旅立ち！ 夢見る千年祭】	112
2【帰ってきた王妃】	123
3【消えた女王】	130
4【ただいま！】	136
5【王国裁判】	138
6【廃墟を越えて…】	147
7【不思議の国の工場跡】	161
8【時の廃棄で】	167
9【羅の村の人々】	170

10	【現れた伝説の勇者】	176
11	【タータとカエル】	183
12	【赤い石 めずらしい石】	188
13	【足跡! 追跡!!】	193
14	【戦え! グランリオン】	201
15	【決戦! 魔王城!!】	204
16	【気がつかば原始】	215
17	【大地のおきて】	219
18	【魔法の王国 ジール】	227
19	【とけよ封印 呼べよ嵐】	236
20	【なげきの山の賢者様】	245
21	【天空で待つものは】	248
22	【ラヴォスの呼び声】	249
23	【古代の新王】	259
24	【時の卵】	268
25	【運命の時へ…】	276
26	【星の夢の終わりに】	290

●	ULTIMANIA への手引き③:	
	上級者向け モンスター回避術	292

CHAPTER 4

マルチイベント

	マルチイベントに挑戦しよう!	296
A	【緑の夢】	298
B	【ピネガーの館】	305
C	【ジェノサイドーム】	309
D	【太陽石】	316
E	【勇者の墓】	321
F	【紅色の貝がら】	330
G	【竜の聖域】	344
H	【次元のゆがみ】	378
I	【時の闇】	408

●	ULTIMANIA への手引き④:	
	目指せ! クイズマスター	410

CHAPTER 5

アイテム

	アイテムの分類	412
	ショップ	414
	アイテムリスト	415

●	ULTIMANIA への手引き⑤:	
	「色仕掛け」でのアイテム入手ガイド	436

CHAPTER 6

モンスター

	モンスターリスト	438
--	----------	-----

●	ULTIMANIA への手引き⑥:	
	図鑑完成のススメ	528

CHAPTER 7

次元の闘技場

	次元の闘技場の遊びかた	530
	闘技場の施設	532
	育てるモンスターを選ぶ	534
	修行でモンスターを鍛える	536
	モンスターバトルに挑戦	542
	次元の闘技場モンスターリスト	548

●	ULTIMANIA への手引き⑦:	
	次元の闘技場 育成&バトル指南	554

CHAPTER 8

シークレット

	マルチエンディング完全ガイド	558
	ギャラリーのすべて	564
	シークレット30	572
	加藤正人メールインタビュー	582
	光田康典インタビュー	586

INDEX		588
-------	--	-----

折りこみポスター	
【表】効果別 連携技リスト	
【裏】各エピソードでの主要行動&エンディング対応チャート	

※本書では、各メインシナリオの名前の頭にA~E、各マルチイベントの名前の頭にA~Fという独自の英数字をつけて表記しています





A.D.1000

現代







A.D.600

中世







A.D.2300

未来





0 0 0





B.C.65000000

原始





光のほこら

① 魔の聖域

ティラン城



ティラン城 崩壊後

ティラン城跡





B.C.12000

古代



地上(崩壊前)





浮遊大陸

地上(崩壊後)



時の最果てと各時代のつながりマップ

時の最果てにある9つのゲートは、さまざまな時代につながっている。シルバードが手に入るまでは、タイムワープを行なうために、これらのゲートを何度も利用することになるのだ。各ゲートが出現する時期は、下の表を参照してほしい。

時の最果て



●ゲートが出現する時期

ゲート	出現する時期
A	●【魔の村の人々】でリーネ広場のゲートに入ったあと
B	■【魔法の王国 ジール】開始後
C	時の最果てで魔法を覚えたあと(※1)
D	(最初から出現している)
E	(最初から出現している)
F	(最初から出現している)
G	時の最果てで魔法を覚えたあと(※1)
H	■【魔法の王国 ジール】開始後
I	●【魔の村の人々】でリーネ広場のゲートに入ったあと

※1……ガルディアの森(現代)かパシゴドームのゲートに入る必要がある

原始



古代



中世



現代



未来





CHRONO クロノ・トリガー TRIGGER®

クロノ・トリガー入門

1995年にスーパーファミコン用として発売され、大ヒットを記録した「クロノ・トリガー」。長い時を経てニンテンドーDSでよみがえった、この名作RPGの魅力を紹介していこう。

星の命を救う 冒険活劇 「クロノ・トリガー」

本 作の物語は、建国1000周年を迎えたガルティア王国からはじまる。王国に住む主人公の少年クロノは、ある日、リーネ広場で開かれているお祭りへ遊びに行く。その会場で起きた不思議な出来事をきっかけにして、クロノはいくつもの時代を

飛びまわる壮大な冒険へと旅立ち、仲間たちとともに星の未来を救うための戦いに挑んでいくのだ。

クロノたちが冒険する世界は、ワールドマップとフィールドマップにわかれていて、ワールドマップ上から町やダンジョンなどに入ると、それぞれのフィールドマップに画面が切りかわる。2種類のマップを行き来して探索を進めていこう。



◀お祭りで、幼なじみのルッカが発明品を披露していた。たまたま手取り合った少女マーガが、その装置に入ると……

情報を頼りに
探索へ向かう

WORLD MAP ワールドマップ



↑町やダンジョンが点在する広い世界。敵はまったく現れないので、安全に移動できる。地名が表示される地点からフィールドマップに入ろう。

FIELD MAP フィールドマップ



↑人々が生活している場所。住人から話を聞いて情報を集めたり、店でアイテムを買いそろえたりして、冒険の準備を整えておきたい。

ダンジョン



★モンスターたちが集くう危険な場所。山道や建物など、さまざまな地形のものがある。

目的を果たしたら
つぎの場所を目指す



時代を超えて 冒険を進めよう!



険の舞台は、クロノが住む現代だけでなく、過去や未来の世界にも広がっている。「ゲート」と呼ばれる時空のひずみや、タイムマシン「シルバード」を使えば、タイムワープして時代を超えられるのだ。

たとえ冒険が行きづまっても、過去の世界で何らかの行動をとると、その影響で未来の世界の状況が変わり、問題の解決につながることもある。いくつもの時代を駆けめぐり、自分たちの星に襲ってくる危機へ立ち向かっていこう。



A.D.1000 現代

クロノ、マール、ルッカが暮らしている時代。西の大陸にあるガルディア王国が栄えており、大きな争いのない平和な世界だが、村を作って隠れ住んでいる魔族のなかには人間を敵視する者も多い。






A.D.2300 未来

A.D.1999に起きた大災害により、文明が減ってしまった時代。わずかに生き残った人々は、希望を失ったまま各地の廃墟で縮々と生活しており、人間にかわってロボットが世界を支配している。

A.D.600 中世

ガルディア王国の騎士団と、魔王が率いる魔族の軍勢が戦いをくり広げている時代。かつての英雄サイラスは10年前から姿を消しており、人々は魔王を倒す伝説の勇者の出現を待ち望んでいる。

A.D.1999 世界崩壊

∞ 時の最果て



B.C.12000 古代

魔法王国シールが世界全域を治めている時代。魔法を使える上流階級は空中大陸で優雅に暮らすのが、魔力を持たない庶民たちは吹雪の止まない地上で貧しい生活を送っている。




B.C.65000000 原始

まだ文明が成り立っていない未開の時代。大地を支配する立場をめくり、女酋長のエイラを中心とした人類と、アザラが率いる恐竜人とが対立している。ブテランという巨大な買電も息息。




バトルシステムには ATB Ver.2 を採用



ロノたちの行く手をはばむ魔物とのバトルには、「ファイナルファンタジー」シリーズでおなじみのATB(アクティブタイムバトル)の進化形「ATB ver.2」が採用されている。バトル中は時間が流れていて、すばい者から順に行動できるほか、立ち位置によって攻撃に巻きこめる相手が決まるため、より戦略的なバトルが楽しめるのだ。

くわしくは
P.58



↑フィールドマップでモンスターに出会うと、そのままの画面でバトルがはじまる。うまく敵を避けて移動すれば、バトルをせずに通り抜ける場所も多い。



↑バトル中は、2~3人で協力して攻撃を行なう「連携技」をくり出せる。メンバーの顔ぶれによって出せる技は変わるの、いろいろな組み合わせでバトルをしてみよう。



ラマチックな物語やスリリングなバトルのほかにも、「クロノ・トリガー」にはお楽しみ要素がたくさん詰まっている。ニンテンドーDS版で新しく追加されたものもあるので、以前に遊んだことのある人も新鮮な気持ちで挑戦できるはずだ。なかでも「次元の闘技場」では、ゲーム序盤から多くのアイテムを手に入れて、冒険に役立てることもできる。

ほかに
楽しい要素が
盛りだくさん

13種類のマルチエンディング

くわしくは
P.558

本作には、DS版で追加された1種類を含めて、合計13種類ものエンディングが用意されている。パーティの強さを引き継いで最初からゲームをやり直す「強くてニューゲーム」を利用して、全種類制覇を目指そう。



↑ある場所へ行けば、ストーリーを最後まで進めなくても最終ボスと戦える。

自由に楽しめるマルチイベント

冒険の終盤では、「マルチイベント」と呼ばれるさまざまな出来事が各地で起こっている。これらに挑戦すれば、強力なアイテムが手に入ったり、隠されていた真実が判明したりするのだ。



くわしくは
P.296

↑マルチイベントに挑戦するかどうかは、プレイヤーの自由。

モンスターを育てる次元の闘技場

次元の闘技場という場所では、自分専用のモンスターを育成し、コロシアムに出場させて賞品を獲得することができる。ワイヤレス通信機能を使えば、友だちの育てたモンスターとの対戦も可能だ。



くわしくは
P.530

↑モンスターは育てかたによって約50種類の姿に変化する。

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

キャラクター

CHARACTER

1





クロノ CHRONO

**真紅の髪は
燃え立つ勇気のしるし**

ガルディア王国歴1000年にあたる平和な時代に、トルース町で母ジナと暮らしている少年。どこにでもいる平凡な男の子のようであるが、どんな逆境にもくじけない強い意志と、困難な道を切り開いていく行動力の持ち主。雷をあやつる「天」の魔法の素質をその身に眠らせており、刀の使い手としても天性の才能を秘める。持ち前の勇気を何よりの武器として、さまざまな時代をめぐるこの星の未来を救う、時空を超えた大冒険のリーダーを務めることになる。

性別 男
出身時代 現代
出身地 トルース町

ティラノサウルス
クロノクル

HP: 70
MP: 47
EXP: 465 + 50

ツバーン「カーッ」
ゆるらつてマのかわクロノ。
さすがは兵だぜ!

↑いざというときには驚くべき行動力を発揮し、未知の世界にも恐れず飛びこんでいく。

↑クロノが覚えていく「天」の魔法は、恐竜型のモンスターの多くを感嘆させる効果を持つ。

◀ パーティメンバーにできる時期 ▶

- 1【旅立ち！ 夢見る千年祭】
～ 22【ラヴォスの呼び声】
- 25【運命の時へ…】
～ 28【星の夢の終わりに】

↑物陰があるポイントに到達するまでは、クロノをパーティからはずすことはできない。

女王「黙ろ、やるというのか？
ひたすら何が出来るぞ？」

属性 天

クロノの戦闘能力

初期状態

パラメーター				装備	
レベル	1	攻撃力	8	防御力	16
経験値	0	力	5	命中	8
NEXT	20	素早さ	13	魔力	5
最大HP	70	回避	8	体力	8
最大MP	8	魔法防御	2		

※ほかに400Gを所持

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命	速	魔	体	防	法防
1	70	8	5	8	12	5	8	8	2
3	96	12	7	8	12	5	8	11	5
6	135	18	12	9	12	7	9	16	10
9	174	24	16	10	12	8	11	21	14
12	217	30	20	11	12	9	12	26	19
15	262	36	24	12	12	10	13	31	24
18	307	42	28	13	12	12	14	36	29
21	352	48	33	14	12	13	15	41	34
24	415	54	37	14	12	14	16	45	38
27	478	60	41	15	12	15	17	50	43
30	541	66	45	16	12	17	19	55	48
33	604	72	49	17	12	18	20	60	53
36	667	78	54	18	12	19	21	65	58
39	730	79	58	19	12	20	22	70	62
42	793	82	62	20	12	22	23	75	67
45	856	85	66	21	12	23	24	80	72
48	919	88	70	22	12	24	25	85	77
51	949	91	75	23	12	26	27	90	82
54	979	94	79	23	12	27	28	95	86
57	999	97	83	24	12	28	29	99	91
60	999	99	87	25	12	29	30	99	96
63	999	99	91	26	12	31	31	99	99
66	999	99	96	27	12	32	32	99	99
69	999	99	99	28	12	33	33	99	99
72	999	99	99	29	12	34	34	99	99
75	999	99	99	30	12	36	36	99	99
78	999	99	99	31	12	37	37	99	99
81	999	99	99	32	12	38	38	99	99
84	999	99	99	32	12	39	39	99	99
87	999	99	99	33	12	41	40	99	99
90	999	99	99	34	12	42	41	99	99
93	999	99	99	35	12	43	42	99	99
96	999	99	99	36	12	44	44	99	99
99	999	99	99	37	12	46	45	99	99

使える技

名前	効果	詳細
回転斬り	対象を中心とした円内にダメージ	P.76
かまいたち	自分と対象の先までを結ぶ直線上に天属性のダメージ	P.76
★サンダー	敵単体に天属性のダメージ	P.76
全力斬り	敵単体にダメージ	P.76
★サンダガ	敵全体に天属性のダメージ	P.77
★レイズ	味方単体の戦闘不能状態を解除してHPを回復	P.77
乱れ斬り	敵単体に4連続でダメージ	P.77
★シャイニング	敵全体に天属性のダメージ	P.77
回転オーラ	味方全体のHPを回復	P.90
アイスソード	敵単体に水属性のダメージ	P.90
アイスガンソード	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.90
火炎車輪	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.90
ファイアソード	敵単体に火属性のダメージ	P.90
ファイガソード	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.90
高速回転	敵全体に冥属性のダメージ	P.91
大回転斬り	ロボを中心とした円内にダメージ	P.91
スーパーエレキ	敵全体に天属性のダメージ	P.91
エックス斬り	敵単体にダメージ	P.91
刃の渦	敵単体に水属性のダメージ	P.91
避雷針	敵単体に天属性のダメージ	P.91
ドリルキック	敵単体にダメージ	P.92
カミナリ噛み付き	敵単体に天属性のダメージ	P.92
ハヤブサ斬り	対象を含めた横一直線にダメージ	P.92
ミックスデルタ	敵全体に冥属性のダメージ	P.98
キープアレイズ	味方全体をリレイズ状態にする	P.98
アークインバルス	敵単体に水属性のダメージ	P.98
ファイナルキック	敵単体に冥属性のダメージ	P.98
ファイガサークル	ロボを中心とした円内に火属性のダメージ	P.98
デルタストーム	敵全体に冥属性のダメージ	P.99
ゴドリングキック	敵単体に冥属性のダメージ	P.99
トリプルアタック	敵単体にダメージ	P.99
ビッグトルネード	敵全体に冥属性のダメージ	P.99
3次元アタック	敵単体にダメージ	P.99

クロノ

の戦いかた パーティの攻撃のカナメになる

力が高めで装備できる武器も強く、攻撃力はパーティのなかでトップクラス。基本的には、「たたかう」や物理攻撃の技で攻めていくといい。また、魔力は低めだが、最後に覚える「★シャイニング」は1人技の魔法攻撃のなかでもっとも威力が高く、十分なダメージを与えることが可能だ。HPの回復や味方の援護はアイテムによって行なうか、ほかの仲間にかかせよう。



◆エイラとの連携技「ハヤブサ斬り」は強力なわりに消費MPが少なく、使い勝手がいい。



マール

M A R L

性別 女
出身時代 現代
出身地 ガルディア城

怖いもの知らずの
心優しいお姫さま

クロノがガルディア王国の建国千年祭で偶然出会い、すぐに打ちとけて友だちになった人なつこい少女。その素性は、現国王ガルディア33世のひとり娘である姫君・マールディア女王。好奇心旺盛な性格の持ち主で、ふつうの女の子としてお祭りを楽しむために、勝手にお城を抜け出し、お忍びでリーネ広場まで遊びにきていた。大切にしている古ぼけたペンダントが過去へのゲートを開き、そこに彼女が吸いこまれてしまったことがきっかけとなって、クロノたちの冒険が幕を開ける。

「王女である前に」人の女の子なの！」



カエル「なるほど、王妃はよく選んでおいでだ。」

↑中世に飛ばされたマールは、自分とふたつのリーネ王妃とまちがえられてしまう。



マール「ごんた、コちういをくれない！私、帰出するわ！」

↑助けてくれたクロノが王女誘拐の罪に問われてしまい、改めて城を出ることを決意。



マール「は、はははは、クロノ！」

♪ パーティメンバーにできる時期 ♪

- 1【旅立ち！ 夢見る千年祭】
- 3【消えた王女】
～ 4【星の夢の終わりに】

↑クロノに対しては、ただの友だち以上の好意をいだいている感じがうかがえる。



初期状態

パラメーター				装備	
レベル	1	攻撃力	8	防御力	14
経験値	0	力	2	命中	10
NEXT	20	素早さ	8	魔力	8
最大HP	65	回避	6	体力	6
最大MP	12	魔法防御	8	武器	ブロンズポーガン
				防具	革の帽子
				体防具	革の服
				アクセサリ	リボン

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	65	12	2	8	8	8	6	6	8
3	87	16	2	8	8	8	9	6	7
6	120	22	3	9	8	8	12	7	9
9	153	28	4	10	8	8	15	8	11
12	186	34	5	11	8	8	17	9	13
15	228	40	6	12	8	8	20	11	15
18	270	46	7	13	8	8	23	12	17
21	312	52	8	14	8	8	26	13	20
24	358	58	8	14	8	8	28	14	22
27	412	64	9	15	8	8	31	15	24
30	466	70	10	16	8	8	34	16	26
33	520	76	11	17	8	8	36	17	28
36	574	79	12	18	8	8	39	18	30
39	628	82	13	19	8	8	42	19	32
42	682	85	14	20	8	8	44	20	34
45	736	88	15	21	8	8	47	21	36
48	790	91	16	22	8	8	50	22	38
51	844	94	17	23	8	8	53	24	41
54	898	97	17	23	8	8	55	25	43
57	952	99	18	24	8	8	58	26	45
60	999	99	19	25	8	8	61	27	47
63	999	99	20	26	8	8	63	28	49
66	999	99	21	27	8	8	66	29	51
69	999	99	22	28	8	8	69	30	53
72	999	99	23	29	8	8	71	31	55
75	999	99	24	30	8	8	74	32	57
78	999	99	25	31	8	8	77	33	59
81	999	99	26	32	8	8	80	34	62
84	999	99	26	32	8	8	82	35	64
87	999	99	27	33	8	8	85	36	66
90	999	99	28	34	8	8	88	38	68
93	999	99	29	35	8	8	90	39	70
96	999	99	30	36	8	8	93	40	72
99	999	99	31	37	8	8	96	41	74

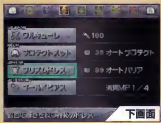
使える技

名前	効果	詳細
オーラ	味方単体のHPを回復	P.78
挑発	敵単体を混乱状態にする	P.78
★アイス	敵単体に水属性のダメージ	P.78
★ケアル	味方単体のHPを回復	P.78
★ヘイスト	味方単体をヘイスト状態にする	P.79
★アイスガ	敵全体に水属性のダメージ	P.79
★ケアルガ	味方単体のHPを回復	P.79
★アレイズ	味方単体の戦闘不能状態を解除してHPを全回復	P.79
回転オーラ	味方全体のHPを回復	P.90
アイスソード	敵単体に水属性のダメージ	P.90
アイスガンソード	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.90
反作用ボム	対象を中心とした円内に真属性のダメージ	P.92
反作用ボム2	対象を中心とした円内に真属性のダメージ	P.92
反作用ボム3	敵全体に真属性のダメージ	P.92
オーラビーム	味方全体のHPを回復	P.93
アスタックル	敵単体に水属性のダメージ	P.93
ケアルガウィンド	味方全体のHPを回復	P.93
アイスウォーター	敵全体に水属性のダメージ	P.93
氷河	敵単体に水属性のダメージ	P.93
Wケアルガ	味方全体のHPを全回復+ステータス変化を解除	P.93
W色仕掛け	敵単体からアイテムをもらう	P.94
氷投げ	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.94
氷河投げ	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.94
ミックスデルタ	敵全体に真属性のダメージ	P.98
キープアレイズ	味方全体をリレイズ状態にする	P.98
アークインパルス	敵単体に水属性のダメージ	P.98
ファイナルキック	敵単体に真属性のダメージ	P.98
ダークエターナル	敵全体に真属性のダメージ	P.100
ボヨゾダンス	敵全体にダメージ+混乱状態にする	P.100
グラウンドリーム	敵全体にダメージ	P.100



マールの戦いかた 攻撃よりも回復と援護を重視

攻撃力はあまり高くなりず、攻撃用の1人技は最強でも「★アイスガ」止まり。攻撃するときには、できれば連携技を使ったほうがいい。一方、回復用の技は種類が豊富なので、おまに回復役を務めよう。また、ATBバーのたまる速さが2倍になる「★ヘイスト」は非常に便利。この技を覚えたら、強敵とのバトルで最初に行うようにして、仲間たちを援護するのがオススメだ。



◆最大HPと体力が全キャラクター中もっとも低いので、強力な防具を装備させたい。



ルッカ

LUCCA

性別 女
出身時代 現代
出身地 トルスー町

天才的な閃きで
科学の力を友とする発明少女

「サイエンスの前に敵はないわ!」



クロノとは幼なじみの、メガネがよく似合う歳上の女の子。トルスー町で鍛冶屋を営む父タパンの影響で、幼いころから科学に接して育ち、いまではさまざまな機械を開発するまでになった天才的な発明家。タパンいわく「頭脳明晰、才色兼備」の自慢の娘だが、しばしば調子に乗って事故を起こすことも。千年祭でお披露目した大発明、超次元物質転送マシン・テレポッドが空間のゆがみを発生させ、マールを別の時代に飛ばしてしまったことから、彼女を救出すべく、テレポッドの原理を応用したゆがみの安定化装置ゲートホルダーを作り上げる。



ルッカ「そろしない方は巨守の、ロボッド達は自分の意思で突っ込んで来るんじゃないのよ……」

◆機械と親しんできたルッカには、未来世界のロボットの「心」も理解することができる。



ルッカ「うっひゃ〜」
クロノ「あんらも、飲めろ」
← はい、いいえ

◆いつも頼りになる「お母さん」だが、からみ上戸という意外な一面をのぞかせることも。

ドラ「まあまあ、可のは別府か……
タパンは危ないから近づくなんて言わけど、ごうよこしゅあねえ。」



◆ パーティメンバーにできる時期 ◆

- 3 [消えた女王]
- 5 [王国裁判]
～ 8 [星の夢の終わりに]

◆ 幼少時のある出来事をきっかけに、科学の勉強に熱心に打ちこむようになった。



属性

火

ルッカの 戦闘能力

初期状態

パラメーター				装備	
レベル	2	攻撃力	8	防御力	19
経験値	20	力	2	命中	8
NEXT	40	早さ	6	魔力	9
最大HP	75	回避	7	体力	6
最大MP	14	魔法防御	8	武器	エアガン
				防具	革の帽子
				体防具	羽着
				アクセサリ	サーチスコープ

使える技

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
2	75	14	2	8	6	9	7	6	8
3	88	16	2	8	6	10	7	7	10
6	127	22	3	10	6	13	8	10	15
9	166	28	4	11	6	16	9	12	20
12	205	34	5	12	6	19	10	14	25
15	250	40	5	13	6	22	11	17	30
18	295	46	6	15	6	25	12	19	35
21	340	52	7	16	6	28	13	22	40
24	385	58	8	17	6	31	14	24	45
27	433	64	9	18	6	34	15	26	50
30	481	70	10	20	6	37	16	29	55
33	531	76	10	21	6	40	17	31	60
36	585	82	11	22	6	43	18	34	65
39	639	85	12	23	6	46	19	36	70
42	693	88	13	25	6	49	20	38	75
45	747	91	14	26	6	52	21	41	80
48	801	94	15	27	6	55	22	43	85
51	855	97	16	29	6	58	23	46	91
54	909	99	16	30	6	61	23	48	96
57	963	99	17	31	6	64	24	50	99
60	999	99	18	32	6	67	25	53	99
63	999	99	19	34	6	70	26	55	99
66	999	99	20	35	6	73	27	58	99
69	999	99	21	36	6	76	28	60	99
72	999	99	21	37	6	79	29	62	99
75	999	99	22	39	6	82	30	65	99
78	999	99	23	40	6	85	31	67	99
81	999	99	24	41	6	88	32	70	99
84	999	99	25	42	6	91	33	72	99
87	999	99	26	44	6	94	34	74	99
90	999	99	26	45	6	97	35	77	99
93	999	99	27	46	6	99	36	79	99
96	999	99	28	47	6	99	37	82	99
99	999	99	29	49	6	99	38	84	99

名前	効果	詳細
火炎放射	自分と対象を結ぶ直線上に火属性のダメージ	P.80
★ファイア	敵全体をスリープ状態にする	P.80
★ナバームボム	敵単体に火属性のダメージ	P.80
★プロテクト	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.81
★ファイガ	味方単体をプロテクト状態にする	P.81
メガトンボム	敵全体に火属性のダメージ	P.81
★フレア	敵全体に火属性のダメージ	P.81
火炎車輪	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.90
ファイアソード	敵単体に火属性のダメージ	P.90
ファイガソード	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.90
反作用ボム	対象を中心とした円内に氷属性のダメージ	P.92
反作用ボム2	対象を中心とした円内に氷属性のダメージ	P.92
反作用ボム3	敵全体に氷属性のダメージ	P.92
ファイパンチ	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.94
ファイガタックル	敵単体に火属性のダメージ	P.94
Wボム	ロボを中心とした円内に火属性のダメージ	P.94
炎蹴り	敵単体に火属性のダメージ	P.95
火炎電巻	敵全体に火属性のダメージ	P.95
炎3段蹴り	敵単体に火属性のダメージ	P.95
レッドニードル	敵単体に火属性のダメージ	P.97
ラインボム	対象を含めた横一直線に火属性のダメージ	P.97
カエルフレア	敵全体に火属性のダメージ	P.97
ミックスデルタ	敵全体に氷属性のダメージ	P.98
ファイガサークル	ロボを中心とした円内に火属性のダメージ	P.98
デルタストーム	敵全体に氷属性のダメージ	P.99
ガトリングキック	敵単体に氷属性のダメージ	P.99
ダークエターナル	敵全体に氷属性のダメージ	P.100
オメガフレア	敵全体に氷属性のダメージ	P.100
ボヨゾダンス	敵全体にダメージ+混乱状態にする	P.100

ルッカ

の戦いかた 属性に注意しつつ魔法攻撃に徹する

マールと同じく攻撃力が低いものの、攻撃用の技は強力なものばかり。最大MPと魔力も高いので、技による魔法攻撃をメインにして戦おう。ただし、敵にダメージを与える1人技はすべて火属性で、連携技もほとんどが氷属性か火属性。これらの属性のダメージを吸収したり無効にしたりする相手とのバトルでは、あらかじめほかのメンバーと入れかえておいたほうがいい。



←敵全体をスリープ状態にする「催眠音波」は、一部のボスにも有効でなかなか便利。



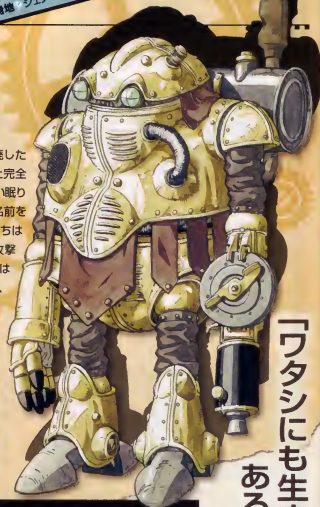
ロボ

R O B O

性別 男性型?
出身時代 未来
出身地 ジェノサイドーム

絶望の未来に誕生した 希望をつむぐ鋼の戦士

クロノたちの時代から1300年後の、荒廃した未来世界に故障したままうち捨てられていた完全な人型ロボット。ルッカの手で修理されて長い眠りから目覚め、開発コードのR-66Yとは別の名前をクロノにつけてもらった。同型のロボットたちは工場施設に侵入した人間を排除する目的で攻撃的なプログラムが組みこまれていたが、ロボはルッカに思考回路まで含めて直されたためか、人間に対して非常に友好的。星を救う旅の行くすえを見届けたいという、はじめての自発的な意志でクロノたちと同行する。



「ワタシにも生まれた場所があるのデシヨウカ？」



ロボはエイラさん、風力などによって「スペースセン」。

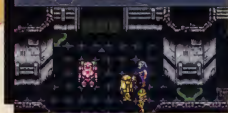
↑ルッカに思考回路を修理してもらったせいなのか、人間以上に人間くさい行動を見せる。

→歳をとらない機械であるため、必要とあらば何百年でも、休みなく働きつづけることが可能。



どうでしょう、エイラさん。タマンがコロに残って、ファイナさんのオチツタイをするというのは。

ア、ロボは「フッフ」。ロロスとは他のRシリーズと違って特別なニンムについての話よ。



←ちなみに、ロボには他のRシリーズとは別の、特別な任務があったことが明らかになる。

♪ パーティメンバーにできる時期 ♪
●▶【不思議の国の工場跡】
～▶【星の夢の終わりに】



ロボの 戦闘能力

初期状態

パラメーター				装備	
レベル	10	攻撃力	39	防御力	74
経験値	1840	力	21	命中	10
NEXT	650	素早さ	6	魔力	7
最大HP	235	回避	9	体力	28
最大MP	24	魔法防御	12	武器	プリキンアーム
				頭防具	アイアンメット
				体防具	チタンベスト
				アクセサリ	プロテクター

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
10	235	24	21	10	6	7	9	26	12
12	265	28	24	11	6	8	10	29	15
15	310	34	29	12	6	10	11	34	19
18	365	40	34	14	6	11	12	40	23
21	425	46	39	15	6	13	13	45	27
24	485	52	43	16	6	14	13	50	30
27	545	58	48	17	6	16	14	56	34
30	605	62	53	19	6	18	15	61	38
33	665	65	58	20	6	19	16	66	42
36	725	68	63	21	6	21	17	72	46
39	785	71	67	22	6	22	18	77	50
42	845	74	72	24	6	24	19	82	54
45	905	77	77	25	6	25	20	88	58
48	965	80	82	26	6	27	21	93	62
51	999	83	87	28	6	29	22	99	66
54	999	86	91	29	6	30	22	99	69
57	999	89	96	30	6	32	23	99	73
60	999	92	99	31	6	33	24	99	77
63	999	95	99	33	6	35	25	99	81
66	999	98	99	34	6	36	26	99	85
69	999	99	99	35	6	38	27	99	89
72	999	99	99	36	6	39	28	99	93
75	999	99	99	38	6	41	29	99	97
78	999	99	99	39	6	43	30	99	99
81	999	99	99	40	6	44	31	99	99
84	999	99	99	41	6	46	31	99	99
87	999	99	99	43	6	47	32	99	99
90	999	99	99	44	6	49	33	99	99
93	999	99	99	45	6	50	34	99	99
96	999	99	99	46	6	52	35	99	99
99	999	99	99	48	6	53	36	99	99

使える技

名前	効果	詳細
ロケットパンチ	敵単体にダメージ	P.82
ケアルビーム	味方単体のHPを回復	P.82
回転レーザー	敵全体に真属性のダメージ	P.82
ロボタックル	敵単体にダメージ	P.82
ヒールビーム	味方全体のHPを回復	P.83
マシンガンパンチ	敵単体にダメージ	P.83
サークルボム	自分を中心とした円内に火属性のダメージ	P.83
エレキアタック	敵全体に天属性のダメージ	P.83
高速回転	敵全体に真属性のダメージ	P.91
大回転斬り	ロボを中心とした円内にダメージ	P.91
スーパーエレキ	敵全体に天属性のダメージ	P.91
オーラビーム	味方全体のHPを回復	P.93
アイスタックル	敵単体に水属性のダメージ	P.93
ケアルガウインド	味方全体のHPを回復	P.93
ファイアパンチ	対象を中心とした円内に火属性のダメージ	P.94
ファイガタックル	敵単体に火属性のダメージ	P.94
Wボム	ロボを中心とした円内に火属性のダメージ	P.94
フン投げソード	ロボと対象の先までを結び直線上にダメージ	P.95
シヤボンプレス	敵単体にダメージ	P.95
ケアルガウエイブ	味方全体のHPを回復	P.95
お立ち台	敵全体をストップ状態にする	P.96
大回転蹴り	敵単体にダメージ	P.96
地獄投げ	敵単体にダメージ	P.96
キープアレイズ	味方全体をリレイズ状態にする	P.98
ファイガサークル	ロボを中心とした円内に火属性のダメージ	P.98
トリプルアタック	敵単体にダメージ	P.99
ビッグトルネード	敵全体に真属性のダメージ	P.99
オメガフレア	敵全体に真属性のダメージ	P.100
ストライクスピン	敵単体にダメージ	P.100
グランドリーム	敵全体にダメージ	P.100



の戦いかた 物理攻撃と回復の両方をこなす

最大HPと体力が高い反面、魔法防御は低い。敵の魔法攻撃が強烈になる物語終盤では、プリズムメットや月光の盾といった魔法防御の上がる防具でカバーしよう。技は、物理攻撃、魔法攻撃、回復をバランスよく覚えていくが、魔力が低く、魔法攻撃に過度の期待はできない。おにも物理攻撃を使い、ピンチのときは回復も行なうようにするのが基本だ。



◀力が強く、物理攻撃は強力。ただし、最大MPが低めなので、技の乱用はひかえよう。



カエル

K A E R U

騎士道をつらめく 異形の剣士

ガルディア王国歴600年の中世に生きる、カエルの姿をした剣士。王国に仕えていた人間の若者だったが、10年前に魔族の王との戦いに敗れ、強力な魔法の呪いを受けて外見をカエルへと変えられてしまう。その素性は隠したまま、ガルディア21世と王妃リーネに変わらぬ忠誠を誓い、魔族の手から王国を守ろうと孤独に奮闘してきた。魔族にさらわれたリーネの救出が縁でクロノたちと出会い、一度はくじけかけた心をふたたび奮い立たせて、亡き友のころざしを受け継ぎ戦うことを決意する。



「こんな姿だからマッそ……
手に入れた物もある！」

性別 男
出身時代 中世
出身地 不明

→ 魔族のような大ガエルの姿に、思わず自嘲気味な言葉をもらってしまうことも……。



「まっ、ごんがナリホしていてもは用いらねと百つても無理か……」




グレン「あ……、うわーっ！」

→ 運命の日、戦友の勇者サイラスは命を落とし、カエルは変身の呪いをかけられてしまう。

パーティメンバーにできる時期

- 3 [消えた女王]
- 14 [戦え！ グランドリオン] ~ 28 [星の夢の終わりに]

→ 人間の姿を奪われてしまったいまでも、かつてサイラス以上と言われた剣の腕前は健在。



スーパードロコネ	クロノ	9884 56
	リリス	7344 79
	マール	4684 52





属性

水

 カエルの
 戦闘能力

初期状態

パラメーター				装備	
レベル	5	攻撃力	18	防御力	38
経験値	240	力	11	命中	9
NEXT	160	素早さ	11	威力	8
最大HP	128	回避	9	体力	14
最大MP	17	魔法防御	9	武器	ブロンズソード
				頭防具	ブロンズメット
				体防具	ブロンズアーマー
				アクセサリ	パワー手袋

使える技

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	素早さ	威力	回避	体力	魔法防御
5	128	17	9	9	11	8	9	14	9
6	140	19	10	9	11	8	10	16	11
9	176	25	14	10	11	10	11	20	16
12	216	31	18	11	11	11	12	25	20
15	258	37	22	12	11	13	13	30	25
18	300	43	26	13	11	14	15	35	30
21	342	49	30	14	11	16	16	40	35
24	399	55	33	15	11	17	17	44	40
27	456	61	37	16	11	19	18	49	45
30	514	67	41	17	11	21	20	54	50
33	574	71	45	18	11	22	21	59	55
36	634	74	49	19	11	24	22	64	60
39	694	77	53	20	11	25	23	68	64
42	754	80	57	21	11	27	25	73	69
45	814	83	61	22	11	28	26	78	74
48	874	86	65	23	11	30	27	83	79
51	934	89	69	24	11	32	29	88	84
54	994	92	72	24	11	33	30	92	89
57	999	95	76	25	11	35	31	97	94
60	999	98	80	26	11	36	32	99	99
63	999	99	84	27	11	38	34	99	99
66	999	99	88	28	11	39	35	99	99
69	999	99	92	29	11	41	36	99	99
72	999	99	96	30	11	42	37	99	99
75	999	99	99	31	11	44	39	99	99
78	999	99	99	32	11	46	40	99	99
81	999	99	99	33	11	47	41	99	99
84	999	99	99	34	11	49	42	99	99
87	999	99	99	35	11	50	44	99	99
90	999	99	99	36	11	52	45	99	99
93	999	99	99	37	11	53	46	99	99
96	999	99	99	38	11	55	47	99	99
99	999	99	99	39	11	56	49	99	99

名前	効果	詳細
ベロロン	味方単体のHPを回復	P.84
ベロロン斬り	敵単体にダメージ	P.84
★ウォーター	敵単体に水属性のダメージ	P.84
★ヒール	味方全体のHPを回復	P.84
ジャンプ斬り	敵単体にダメージ	P.85
★ウォーターガ	敵全体に水属性のダメージ	P.85
★ケアルガ	味方単体のHPを回復	P.85
カエル落とし	敵全体にダメージ	P.85
エックス斬り	敵単体にダメージ	P.91
刃の渦	敵単体に水属性のダメージ	P.91
避雷針	敵単体に天属性のダメージ	P.91
アイスウォーター	敵全体に水属性のダメージ	P.93
氷河	敵単体に水属性のダメージ	P.93
Wケアルガ	味方全体のHPを全回復+ステータス変化を解除	P.93
ブン投げソード	ロボと対象の先までを結ぶ直線上にダメージ	P.95
シャボンプレス	敵単体にダメージ	P.95
ケアルガウェイブ	味方全体のHPを回復	P.95
ベロロンキック	味方全体のHPを回復+ステータス変化を解除	P.96
シャボンタックル	敵単体にダメージ	P.96
あくろ落ち斬り	敵単体にダメージ	P.96
レッドニードル	敵単体に火属性のダメージ	P.97
ラインボム	対象を含めた横一直線に火属性のダメージ	P.97
カエルフレア	敵全体に火属性のダメージ	P.97
アークインパルス	敵単体に水属性のダメージ	P.98
デルタストーム	敵全体に真属性のダメージ	P.99
トリプルアタック	敵単体にダメージ	P.99
3次元アタック	敵単体にダメージ	P.99
ストライクスピ	敵単体にダメージ	P.100
グランドリーム	敵全体にダメージ	P.100

カエル

の戦いかた 仲間との連携技で真価を発揮

パラメーターは平均的で、どちらかというと魔法攻撃よりも物理攻撃が得意。とくに、グランドリオンと勇者バッジを装備した状態での「たたかう」はクリティカル率が高く、かなり頼りになるはずだ。技を使う場合、1人技には強力なものがあまりないかわりに、連携技に便利なものがそろっている。基本的には連携技を使っていくようにするといひ。



★ルッカとの連携技「カエルフレア」は、カエルがピンチのときほどすさまじい威力を発揮。



エイラ

EIRA

戦いつづけて強くなる
美しく陽気なアマゾネス

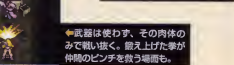
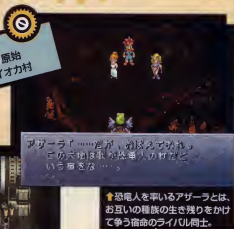
6500万年前の時代に暮らす、現代人をはるかに超える身体能力を持つ原始人の女性で、人間たちの集落のひとつ、イオカ村の酋長を務める。人類は大地の支配者の座をめくって、恐竜から進化した恐竜人たちと対立状態にあり、エイラは強者が生き残る大地のおきてにしたがって、この古く強大な種族と戦いつづけていた。強い者を好み、気に入った相手には無条件に親愛の情を示すおらかな性格。また、大切に思う者が犯してしまった過ちを、みずからの身体を張ってつくなう強い倫理観の持ち主でもある。

「エイラ 負けない。戦うのやめる
それ エイラ 死ぬ時！」

◆ パーティメンバーにできる時期 ◆

- 13 [足跡! 追跡!!!]
- 17 [大地のおきて]
～★[星の夢の終わりに]

◆イオカ村で自分のつぎに強いキーノには、厳しくも深い愛情と厚い信頼を寄せている。



フルトフがたい	マル	990 : 73
バート	カミル	574 : 71
	エイラ	238 : 71

属性
属性なし

エイラの戦闘能力

初期状態

パラメーター				装備			
レベル	18	攻撃力	76	防弾力	103	武器	拳(第1段階)
経験値	11520	力	39	命中	22	頭防具	ストーンメット
NEXT	2050	素早さ	13	魔力	8	体防具	ルビーベスト
最大HP	335	回避	25	体力	38	アクセサリ	パワーマフラー
最大MP	38	魔法防壁	26				

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防壁
18	335	38	35	22	13	8	25	38	26
21	384	44	40	24	13	9	28	43	31
24	435	50	44	26	13	9	30	48	35
27	486	56	49	28	13	10	32	53	40
30	555	62	53	30	13	11	35	58	45
33	624	68	58	33	13	12	37	64	49
36	693	72	62	35	13	13	40	69	54
39	762	75	67	37	13	14	42	74	58
42	831	78	71	39	13	15	44	79	63
45	900	81	76	41	13	16	47	84	67
48	943	84	80	43	13	17	49	89	72
51	973	87	85	46	13	18	52	95	77
54	999	90	89	48	13	18	54	99	81
57	999	93	94	50	13	19	56	99	86
60	999	96	98	52	13	20	59	99	90
63	999	99	99	54	13	21	61	99	95
66	999	99	99	56	13	22	64	99	99
69	999	99	99	58	13	23	66	99	99
72	999	99	99	61	13	24	68	99	99
75	999	99	99	63	13	25	71	99	99
78	999	99	99	65	13	26	73	99	99
81	999	99	99	67	13	27	76	99	99
84	999	99	99	69	13	27	78	99	99
87	999	99	99	71	13	28	80	99	99
90	999	99	99	74	13	29	83	99	99
93	999	99	99	76	13	30	85	99	99
96	999	99	99	78	13	31	88	99	99
99	999	99	99	80	13	32	90	99	99

使える技

名前	効果	詳細
キック	味方単体のHPを回復+ステータス変化を解除	P.86
まるまじろキック	敵単体にダメージ	P.86
引っかき噛み付き	敵単体にダメージ	P.86
岩石投げ	敵単体にダメージ	P.86
色仕掛け	敵単体からアイテムをもらう	P.87
シッポ電巻	自分を中心とした円内にダメージ	P.87
恐竜	敵全体にダメージ	P.87
3段キック	敵単体に3連続でダメージ	P.87
ドリルキック	敵単体にダメージ	P.92
カミナリ噛み付き	敵単体に天属性のダメージ	P.92
ハヤブサ斬り	対象を含めた横一直線にダメージ	P.92
W色仕掛け	敵単体からアイテムをもらう	P.94
氷投げ	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.94
氷河投げ	対象を中心とした円内に水属性のダメージ	P.94
炎蹴り	敵単体に火属性のダメージ	P.95
火炎電巻	敵全体に火属性のダメージ	P.95
炎3段蹴り	敵単体に火属性のダメージ	P.95
お立ち台	敵全体をストップ状態にする	P.96
大回転蹴り	敵単体にダメージ	P.96
地震投げ	敵単体にダメージ	P.96
ベロロンキック	味方全体のHPを回復+ステータス変化を解除	P.96
シャボンタックル	敵単体にダメージ	P.96
あくら落ち斬り	敵単体にダメージ	P.96
ファイナルキック	敵単体に冥属性のダメージ	P.98
ガトリングキック	敵単体に冥属性のダメージ	P.99
ビッグトルネード	敵全体に冥属性のダメージ	P.99
3次元アタック	敵単体にダメージ	P.99
ストライクスピ	敵単体にダメージ	P.100
ボヨゾダンス	敵全体にダメージ+混乱状態にする	P.100

エイラの戦いかた

手数の多さと一撃の重さで勝負

素早さが非常に高く、短時間のあいだに何度も行動が可能。力が高いおかげで1発あたりの威力も申しぶんなく、パーティの主戦力として活躍できるはずだ。また、武器は装備せず、自分の拳で戦うのも特徴。拳は、レベルが上がるにつれてクリティカル率や攻撃時のエフェクトが変化するほか、レベル72以上では名前が変わり、特殊な効果も付加される(→P.421)。



敵からアイテムがもらえる「色仕掛け」を早い段階で覚えておくと、何かと便利だ。



魔王

M A O H

目的を果たすためなら 手段を選ばぬ闇の君主

中世において、強大な魔物の軍勢を率いて世界を征服しようとする魔族の総大将。人間と変わらぬ姿でありながらも圧倒的なまでの魔力を持っており、「冥」を含む4つの魔法の力すべてを使いこなすことができる。カエルにとっては親友サイラスのカタキであるとともに、姿を変える呪いをかけた張本人でもある。現代の魔族に残された言い伝えでは、人間を滅ぼすために恐るべき怪物を生み出す儀式を行なおうとしたとされるが、そこに隠されていた真意とは――？



伝説の剣が折れてしまったはずも足も出まいが……！

◆勇者サイラスが手にした伝説の剣グランドリオンも、魔王の魔力の前に砕かれてしまった。

◆魔族の本拠地・魔王城で、この世に災厄をもたらす危険な存在を目覚めさせようとする。



ラファオスの刃は種大だ。マソの前では、全ての者に黒き死の卵がふさぎさる……。

◆近づきつつある危機や凶兆を黒い嵐としてとらえ、予言めいた言葉の口にするこども。

性別 男
出身時代 中世？
出身地 不明

「今度こそ、きさまを倒し……
わが長き闘いに
決着をつけてやる……！」

◆ パーティメンバーにできる時期 ◆

● 24 [時の卵]

～ 26 [星の夢の終わりに]

属性 冥

魔王の戦闘能力

初期状態					
パラメーター			装備		
レベル	37	攻撃力	134	防御力	148
経験値	97780	力	51	命中	40
NEXT	9200	素早さ	12	魔力	50
最大HP	650	回避	33	体力	43
最大MP	84	魔法防御	72	武器	闇夜の鎌
				頭防具	デスヘルム
				体防具	漆黒の鎧
				アクセサリ	サラのお守り

パラメーターの成長

レベル	最大HP	最大MP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
37	650	84	51	40	12	50	33	43	72
39	706	86	53	41	12	52	35	45	75
42	778	89	57	43	12	56	37	48	80
45	844	92	60	46	12	59	39	51	86
48	898	95	64	48	12	63	41	54	91
51	952	98	68	51	12	66	43	57	96
54	999	99	71	53	12	69	44	60	99
57	999	99	75	55	12	73	46	63	99
60	999	99	78	58	12	76	48	66	99
63	999	99	82	60	12	80	50	69	99
66	999	99	86	62	12	83	52	72	99
69	999	99	89	65	12	86	54	75	99
72	999	99	93	67	12	90	56	78	99
75	999	99	96	69	12	93	58	81	99
78	999	99	99	72	12	97	60	84	99
81	999	99	99	74	12	99	62	87	99
84	999	99	99	76	12	99	64	90	99
87	999	99	99	79	12	99	66	93	99
90	999	99	99	81	12	99	68	96	99
93	999	99	99	83	12	99	70	99	99
96	999	99	99	86	12	99	72	99	99
99	999	99	99	88	12	99	74	99	99

使える技

名前	効果	詳細
★サンダガ	敵全体に天属性のダメージ	P.88
★アイスガ	敵全体に水属性のダメージ	P.88
★ファイガ	敵全体に火属性のダメージ	P.88
★ダークボム	対象を中心とした円内に冥属性のダメージ	P.88
★マジックバリア	味方単体をバリア状態にする	P.89
★ダークミスト	敵全体に冥属性のダメージ	P.89
★ブラックホール	自分を中心とした円内の敵を即死させる	P.89
★ダークマター	敵全体に冥属性のダメージ	P.89
★ダークエターナル	敵全体に冥属性のダメージ	P.100
★オメガフレア	敵全体に冥属性のダメージ	P.100



★「サンダガ」などは、クロノ、マール、ルッカが使える同名の魔法よりも威力が大きい。



★連携技「ダークエターナル」と「オメガフレア」はどちらも、使うためには特定のアイテムが必要。

魔王の戦いかた

4つの属性の魔法攻撃を使いわけよう

あらゆるパラメーターが水準以上で、最大MP、命中、魔力、魔法防御は全キャラクター中もっとも高い。しかも、天、冥、火、水の4つの属性の魔法攻撃を習得できるうえ、そのすべてが高威力だ。このように単独での戦闘能力はズバ抜けているが、使用可能な連携技がほとんどないので、必要な連携技を残りのメンバーでまかなえるようなパーティを組もう。



★力や武器の攻撃力が十分に高いため、「たたかう」の威力もクロノなどに負けていない。



冒険で出会う人々

SUB CHARACTERS



現代の人々



ジナ

マイペースなクロノの母

トルース町でひとり息子のクロノと暮らしている女性。クロノが風変わった仲間たちを連れてきても動じず、あっさりと受け入れてしまう懐の深さを持つ。元気づける息子が仲間たちに迷惑をかけていないかと案じつつ、クロノの帰りを待っている。



◀カエル男もロボットも、彼女を驚かせるには至らない。息子を信じているから？



ガルディア王

王国を統治する公正な君主

マールの父親であり、ガルディア王家33代目の当主となる現国王。王族も率先して法に従うべきと考えた高潔な人物だが、それゆえに融通が利かないところがある。王妃を早くに亡くしたためか、愛娘のマールをしっかり育てようと厳格に接してきた。



◀愛するがゆえの厳しさが反発を買い、マールとは仲たがいをした形になってしまう。



タバン

受け継がれる発明マニアの血

ルッカの父親。トルース町で代々つづく鍛冶屋を営むかたわら、科学の研究に打ちこんでさまざまな装置の発明に精を出す。ルッカのために新たな防具を製作し、冒険をサポートしてくれる。



大臣

何でもこなす働き者……?

ガルディア王の信頼厚く、王国の実務全般をまかされている重臣。法廷では検事を務めるほか、千年祭の企画にも関わり、つねに精神的に立ち働いている。しかし最近では、裁判の判決を勝手にねじ曲げるなど、人が変わったように横暴な振る舞いが目立つ。



ララ

父娘が愛する窓辺の母

ルッカの母親。夫タバンの発明癖に理解を示しているが、製作された機械そのものの働きにはうとい。10年前に自宅で起きたある事故が原因で、両脚に重いケガを負ってしまい、いまも歩くことができないまま、すわりきりの生活を送っている。



ポッシュ

出張してきた武器職人

千年祭の会場であるリーネ広場に、武器の店を出していた老人。ふだんは東の海を越えたへんぴな地に建つ小屋で、たくさんの武器コレクションに囲まれながら暮らしている。



ベックラー

リーネ広場で、シルバーポイントが使える見せ物小屋を営業する奇術師。



ビエール

王国法廷付きの弁護士。裁判にかけられた被告人を主力で弁護してくれる。



フリッツ

トルース町のグッスマーケットの雄取り息子。無実の罪で投獄されている。



エレイン

トルース町の定期船事務所で、旅に出た恋人フリッツの帰郷を待つ女性。



1 キャラクター

クロノ
マール
ルッカ
ロボ
カエル
エイラ
魔王
冒険で出会う人々
ULTIMANIAへの手引き

中世の人々



ガルディア21世

人間の未来を背負う王

魔族との対立が深まる困難な時代に、ガルディア王国をよく治める指導者。王でありながら尊大なところがなく、受けた恩義を決して忘れない。



リーネ

敬愛されるお妃さま

ガルディア21世に嫁いだ美しい王妃。思いやり深く聡明で、臣下たちから王と同じように慕われている。年齢よりも若く見られており、子孫である16歳のマールとは見まちがえられるほどにそっくり。



◀外見にまどわされることなく、カエルが極めた忠義の心を感じ取って信頼を寄せた。



サイラス

勇名を馳せた王国騎士

ガルディア王国の騎士団長を務めていた青年。王とリーネから友人として信頼されていた家臣たちの首魁だったが、10年前に勇者バッジと伝説の剣ブランドリオンを求めて旅立ったまま消息を絶つ。



◀魔王を倒す力を得るため、友グランひとり連れて旅に出るも、行方知れずとなる。



トマ

酒をこよなく愛する探検家。酒場に入りびたっているが宝探しの腕は確か。



フィオナ

朝に出た夫マルコの帰りを待つ女性。砂漠に露をよみがえらせようとする。



タータ

バレポリ村の少年。勇者バッジを手に取れ、中世の希望の聖となるが……



パンタ

トルース村の鍛冶屋。王の依頼で、リーネの鎧の製作に取りかかっている。



ビネガー

己の策におぼれる策士

魔王の側近である三大将軍のひとり。魔族のなかでは魔王につぐ地位にあるが、つねに保身を考え、策ばかりをめぐらせてまともに戦おうとしない。形勢が悪くなるとすぐに逃げ出そうとする臆病者。



◀まともに戦えばそれなりの力を持つ魔族なのだが、つい策に走って自滅してしまう。



マヨネー

敵をトリコにする美貌の術士

空魔士の異名を持つ三大将軍で、見た目は美しい人間の女性だが、れっきとした魔族の男。幻惑の魔法を得意とし、相手の力を利用して戦う。



ソイソー

魔族には珍しい肉体派

三大将軍のひとりりで外法剣士と呼ばれ、魔法はいっさい使わない。ビネガーとは対照的に真つ勝負を好み、戦っては剣と肉体のみを用いてくる。



グラン&リオン

剣に宿りし力の化身

伝説の剣ブランドリオンが眠ると言われるデナドロ山に住む精霊の兄弟。見かみは子どもだが、剣の力を求める者に容赦のない試練を与える。

未来の人々



ドン

生き残った者たちの長

アリスドームに住む人々のまとめ役となる老人。もともとは情報センターだったドームの所長の子孫で、絶望のあまり無気力になっていたが、クロノたちを見て「元氣」の概念を知り、希望を取りもどす。



ジョニー

未来世界のスピードキング

32号廃墟を根城にする暴走ロボットたちのヘッドを務める、バイクに変形可能な人型ロボット。走りの勝負を何よりも重視し、縄張りを通り抜けようとする者にハイウェイでのレースを挑んでくる。



ジョニー「ソコバ、ソコバ、バイクのムサ、
保つておくれ、
はまのテニスやサーフ！
ババァリマセ！ スピード！」

ジョニーとのレースに使うジェットバイクは、若き日のドンが乗りまわしていたもの。



監視者

見張りつづける老博士

死の山のみもとに造られたドームで謎の物体と暮らす老人。長い年月と孤独によって心を病んでしまったのか、会話は一方通行で支離滅裂なことを口走るばかり。しかし、マールのペンダントにはなぜか感情を揺さぶられ、わずかに記憶をよみがえらせる。



物語後半では老衰死を迎え、その頭脳は謎の物体にコピーされることになる。



アトロ-pos

ロボと同タイプの女性型ロボット。家族とも言うべき関係だったが……。



マザーブレイン

Rタイプロボットの生みの親である、製造工場のメインコンピュータ。

時の最果ての人々



謎の老人

時ははざまの道しるべ

時の終着点となる地にたたすみ、うたたねをつづける老紳士。みずからの素性を語ろうとはしないが、迷いこんできた者には時空の旅のルールを教え、時間の案内役となって親切に導いてくれる。



スペックオ

挑めば応える気さくな戦神

戦の神を自称する不思議な存在。その姿は見る者自身の強さによってさまざまに変化する。謎の老人に認められた者には手助けをし、人間が古代に失った魔法の力を見定めて才能を引き出してくれる。

原始の人々



キーノ

女戦士に恋する青年

部族のなかでもっとも強い者が酋長を務めるしきたりのイオカ村で、エイラにつぐ実力を備えている若者。エイラには崇拜にも似た恋愛感情を抱いており、彼女に認められたよそ者のクロノに激しくヤキモチを焼き、困らせてやろうと考える。



アザーラ

知謀に長けた冷血の頭領

恐竜人のリーダーで、新たに台頭してきた勢力である人間を野蛮なサルとさげすみ、一族の未来のために滅ぼし去ろうとくろむ。知能は極めて高く、ゲートホルダーを見ただけで、そこに注がれている技術がどれだけ高度なのかを見抜いてしまうほど。



CHAPTER

1 キャラクター

クロノ
マール
ルッカ
ロボ
カエル
エイラ
真王冒険で出会う人々
ULTIMANIAへの手引き

古代の人々



ジール

永遠を求めて暴走する統治者

魔法王国ジールを支配する冷酷な女王。以前は平和に国を治める善き指導者だったが、星のなかに眠るラヴォスのエネルギーに魅入られ、永遠の命と繁栄を夢見るあまり、しだいに人の心を失っていった。



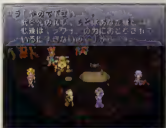
◀ラヴォスを神とあがめて執着した結果、まるで別の邪悪な人格へと変換してしまう。



サラ

優しさゆえの弱さを持つ女王

ジールの娘で、女王をしのぐ強い魔力の持ち主。ラヴォスのエネルギーを引き出す装置・魔法器を制御できる唯一の存在であり、変わり果ててしまったジールへの断ちがたい想いのために、ラヴォスの利用は危険と知りつつも協力をこぼめずにいる。



◀魔法を使えずに生まれる地の民にも、偏見なく接する清らかな心を持っている。



ジャキ

爪を隠した魔法の申し子

姉のサラとはちがひ魔法の才を持たないとされる、ジール王国の王子。現在の母を強く憎んでおり、サラと愛猫アルファド以外には心を開こうとしない。不吉なきざしを黒い風のなげきとして察知する。



予言者

素顔を隠した復讐の化身

突然ジール王国に現れ、数々の予言を的中させて女王の信を得た謎の男。クロノたちの出現をも的確に予見し、計画の邪魔者として排除しようとする。



ダルトン

悪臭漂う天下御免の卑劣漢

いつかは自分が頂点に立とうと野望を燃やすジールの重臣。予言者が重用されるようになってからは、女王の側近としての立場を失っている。



ドリーン

眠れる王国に遊ぶ精霊

魔法都市エンハーサを訪れている精霊の少女。グランとリオンの姉に当たる。繁栄を謳歌するジール王国があやうい状況にあるとクロノたちに示唆する。

ジールが聘った三つの頭脳

三賢者

魔法王国ジールを支える、それぞれ異なる分野で傑出した技術を持つ3人の賢者。ラヴォスの存在が確認された当初は、そのエネルギーが秘める無限の可能性に魅せられ、率先して魔法器建造に力を注いでいた。やがてラヴォスの危険性が明らかとなり、つづき海底神殿建造計画の推進を女王から命ぜられるにおよんで、三賢者はこれ以上は破壊を招くとして計画の中止を訴える。しかし、すでに正気を失いはじめていた女王には聞き入れられず、ボッシュはなげきの山に幽閉。残るふたりも王国から離れ、身を隠すこととなる。



命の賢者ボッシュ

ドリストーンなどの特殊な素材を加工する技術を持つ、魔法器建造計画の中心人物。



時の賢者ハッシュ

失った時をもどすという「時の卵」を研究していた、時間に關わる魔法の第一人者。



理の賢者ガッシュ

発明と建築技術にすぐれ、巨大飛空艇・黒鳥号や海底神殿などの設計を手がける。



ULTIMANIA への手引き

セリフの変化を楽しもう

1

各キャラクターの個性は、言葉のひとつひとつにも強く現れている。同じ場面でもしゃべる人物によってセリフがどのように変化するか注目しながら、物語を進めてみよう。



パーティメンバーを入れかえて会話をしてみよう

多くのイベントシーンでは、パーティの並び順または場面ごとに決まった優先順位に応じて、会話の内容や誰がしゃべるかが変化する。ここでは、その具体例をいくつか紹介しよう(どの場面でもセリフが変化するかについてはP.574を参照)。なお、特定のキャラクターのセリフが見たい場合は、あらかじめセーブしておくのがオススメ。もし、狙ったキャラクターがしゃべらなかつたら、リセットしたのちパーティメンバーを入れかえてやり直すといい。



★会話ではないが、カエルを先頭にしての、順番わりで「コケココー」(「P.2」)「ややや」(「聞き手がほかの仲間としゃべったとき」)

新しい仲間を連れてジナと話すとき

マール

「マールちゃん、マールちゃん、どこかでお会いしてませんか? おかしいわね、頭がさかすかする。」

↑ジナは以前に玉女の姿を見かけたことがあるらしく、マールに見覚えを感じる。

ルッカ

「ルッカさん、お久しぶりのレバリスです。体こそはなまはるうちにララとツパンにもよろしく言ってちょうだいね。」

↑家族ぐるみのつき合いがある者同士の間で、のんびりと世間話をする。

ロボ

「ロボさん、お久しぶりです。」

↑ルッカの発明品だと思ひこみ、ロボット存在を平然と受け入れる。

カエル

「カエル……うちは、そんな大きなペットは充てないんだよ。」

↑カエルをペットとカチンがいる。さらに、彼の自己紹介を聞いて名前まで誤解。

エイラ

「アハハエイラさん……わかい女の字がそんな可愛くあるきまつちゃウツメじゃない。」

↑エイラの服装に感心せず、お説教をはじめる。その刹那にはエイラもたじじい。

魔王

「アハハ……お久しぶりです。」

↑ジナにかかっては、魔王もクロノの友達の駒かけしがり屋さんにすぎない?

残された村の家(西)で目覚めたとき

「おんたき……守るべきはな。」



マール

←マールがパーティにいる場合のみ、長老が語るペンダントの表現が変化。

ガルティア城(現代)宝物庫でリーネからの手紙を見つけたとき

「エイライオマさん、たいりくぶあひんおっはいいいな……」



エイラ

↑エイラがしゃべった場合、最後に、マールに対して余計な心配を……。

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

ゲームシステム

GAME SYSTEM

2





ゲームシステム

01

GAME SYSTEM

冒険に旅立つ前に

タイトル画面で表示されるメニューの意味やボタンの使いかたなど、ゲームをはじめる前に覚えておくべき基本的な知識がいくつかある。まずは、それらから説明していこう。

ゲームをはじめよう

タイトル画面でいずれかのボタンを押すか下画面のどこかにタッチすると、下の写真のようなメニューが下画面に表示される。ゲームをはじめた直後は

「ニューゲーム」と「ロードゲーム」のふたつしかないが、特定の条件を満たすと、選択できる項目が増えていくのだ(詳細は下記を参照)。

タイトル画面でのメニューの見かたと各項目の出現条件

ニューゲーム

出現条件 (最初から出現している)

物語を最初からプレイする。はじめに、「ゲームモード」「バトルモード」「ムービー」の設定を行なう(→P.52~54)。

ロードゲーム

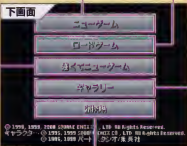
出現条件 (最初から出現している)

ロードするセーブファイルを選び、そのつづきからプレイする。

強くてニューゲーム

出現条件 エンディング後にセーブする

ロードするセーブファイルを選び、そのファイルのデータを引き継いで物語を最初からプレイする(引き継がれる要素の詳細は、P.558を参照)。セーブファイルの選択後はニューゲームと同様に、「ゲームモード」「バトルモード」「ムービー」の設定を行なう(→P.52~54)。



キャラリー

出現条件 はじめてセーブする

ロードするセーブファイルを選び、キャラリーを鑑賞する(→P.564)。

闘技場

出現条件 はじめてセーブする

ロードするセーブファイルを選び、次元の闘技場をプレイする(→P.530)。

COLUMN コラム・トリガー

プレイの記録はセーブしておくべし

プレイ中のデータのセーブは、ワールドマップでセーブポイントで、メニューまたは下画面のショートカットから「セーブ」を選べば行なえる(→P.55)。ゲームを途中で終えるときは、忘れずにセーブをしておこう。なお、セーブファイルを保存できるのは3つまで。すでに記録してあるセーブファイルを選択したときは、そのファイルのデータが上書きされるので注意。



←タイトル画面で「ニューゲーム」以外の項目からはじめるときは、セーブファイルが必要だ。

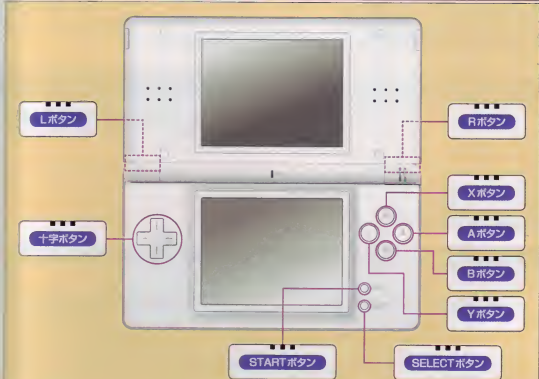


ボタンの使いかたを覚えよう

下の図は、ゲーム中のおもな場面でのボタンの使いかたをまとめたもの。ボタンを使った操作のしかたがわからなくなったときは、このページを見てみ

よう。なお、ゲーム中のほとんどの操作はタッチペンでも行なえる。具体的なやりかたは、以降のページでの解説を参照してほしい。

おもな場面でのボタンの使いかた



ボタン	ワールドマップ	フィールドマップ	メニュー	バトル
十字ボタン	移動する	走って移動する	カーソルを動かす	カーソルを動かす
Aボタン	フィールドマップに入る／乗り物に乗る	話したり調べたりする	決定する	決定する
Bボタン	—	十字ボタンと一緒に押すと歩いて移動する	キャンセルする	キャンセルする
Xボタン	メニューを開く	メニューを開く	—	—(※1)
Yボタン	—	メッセージウィンドウの表示位置を変更する	—	上画面のバトルゲージやバトルメッセージの表示位置を入れかえる
Lボタン	—	—	下画面の上部に表示されるカテゴリなどの、ひとつ左を選択する	アイテムのウィンドウを1ページ進める／Rボタンと一緒に押しつづけると逃げる
Rボタン	—	—	下画面の上部に表示されるカテゴリなどの、ひとつ右を選択する	アイテムのウィンドウを1ページもどす／Lボタンと一緒に押しつづけると逃げる
STARTボタン	—	ポーズをかける／ポーズを解除する	キーコンフィグやショートカットの設定を確定させる	ポーズをかける／ポーズを解除する
SELECTボタン	上画面で世界地図を見る	—	アイテムの整理、設定の初期化などを行なう	—

※L、R、START、SELECTボタンを同時に押すと、リセットしてタイトル画面にもどる

※A、B、X、Yボタンの役割はキーコンフィグの設定で入れかえられるが(→P.53)。本書では、設定が初期状態の場合の操作方法を記載している

※フィールドマップなどで歩く操作と走る操作は、移動を「あるき」に設定していると逆になる(→P.53)

※1……バトルカーソル記憶を「すべて」が「コマンド」に設定しているときのみ、「たたかう」を選択したり、「たたかう」や技の対象を決定したりできる

冒険に臨立つ前に

- マップの移動
- メニュー
- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技6連発技
- 接リスト
- ▶1人技
- ▶クロノ
- ▶マール
- ▶ルッカ
- ▶ロボ
- ▶カエル
- ▶エイラ
- ▶魔王
- ▶2人技
- ▶3人技
- ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



ゲームシステム

02

GAME SYSTEM



マップの移動

冒険の舞台は、世界全体を表す「ワールドマップ」と、ひとつの町やダンジョンを表す「フィールドマップ」にわかれている。それぞれの特徴と、移動のしかたを覚えよう。



ワールドマップを移動して町やダンジョンへ

町やダンジョンへ向かうさいは、基本的にはワールドマップの上を歩いて移動していく。目的地に到着したら、その入口と重なり、場所の名前が表示されているときにAボタンを押せばいい。そのほか、ワールドマップには、敵が出現しないなど右記の特徴があるので覚えておこう。ワールドマップでの画面の見かたは、下の図にまとめたとおりだ。

ワールドマップの特徴

- 敵が出現しない
- パーティメンバーの姿が小さく表示される
- 走ることができず、斜め方向には移動できない
- セーブができ、シェルターが使える
- SELECT ボタンを押すと、上画面で世界地図が見られる

ワールドマップの見かた

町やダンジョンなどの名前

入口に重なっているときのみ表示される。

パーティ

パーティの先頭にいるキャラクターを操作する(それ以外の仲間よろうしからついでくる)。

時代

約2秒間立ち止まっていると表示される。ルッカが仲間に加わる前の中世や、ラヴォスの日の記録を見る前の未来では、表示が「?」になる。

上画面



パーティメンバーのHPとMP

フテラン(→P.47)の位置

シルバード(→P.47)の位置

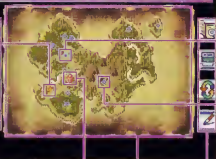
ショートカットアイコン

メニューへのショートカットをするためのアイコン(→P.48)。配置は自由に変更できる(→P.54)。

町やダンジョンなどの入口

入ったことがある場所のみ表示される。

下画面



現在位置

世界地図



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

フィールドマップにはワールドマップとちがった特徴がある

町やダンジョンなどの内部(=フィールドマップ)は、いくつかのマップにわかれており、その出入口となっている場所まで移動するだけで、隣のマップ(またはワールドマップ)へ行くことができる。ワールドマップとちがって、移動するためにAボタンを押す必要はない。また、フィールドマップにいるときは、下画面には世界地図のかわりに、いまいるマップの見取り図が表示される(右の写真を参照)。この見取り図は、町では最初からすべてが表示され、ダンジョンでは歩いたところの周辺のみが表示されるようになっているのだ



● フィールドマップの特徴

- パーティメンバーの姿が大きめに表示される
- 走ることができ、斜め方向にも移動できる
- メッセージウインドウの表示中も移動可能で、メニューも開ける(会話中に遠くまで移動すると、自動的にウインドウが閉じて会話が終わる)
- セーブしたりシェルターを使ったりできるのは、セーブポイントに触れているときのみ(→P.46)

COLUMN TRIGGER コラム・トリガー

移動などの操作はタッチペンでもできる

タッチペンを使って移動する場合の操作方法は、ワールドマップでもフィールドマップでもほとんど同じ。くわしいやりかたは、下の写真の説明を見てほしい。

ちなみに、会話中などに選択肢が出るときは、下画面にもその選択肢が大きく表示され、それにタッチすることでも選択肢を選ぶ。

● タッチペンによる移動などの操作方法

装備の変更

パーティメンバーのHPとMPの表示にタッチすると、そのキャラクターの装備を変更する画面になる。

メニューを開く

ショートカットアイコンにタッチすると、メニューを開いたり、メニューのコマンドを使ったりできる(→P.48)。



移動

下画面のどこかに長めにタッチすると、そちらの方向へ歩く。フィールドマップでは斜めへの移動も可能で、中央から離れた位置にタッチすると走る。

話す、調べるなど

下画面のどこかに一瞬だけタッチすると、Aボタンを押したのと同じあつかいになる(ワールドマップではフィールドマップに入る、フィールドマップでは話したり調べたりする)。

冒険に航立つ前に

マップの移動

- メニュー
- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- 技リスト
- ▶1人技
- ▶2クロノ
- ▶3マルル
- ▶4ルッカ
- ▶5ロボ
- ▶6カエル
- ▶7エイラ
- ▶8魔王
- ▶92人技
- ▶103人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引き



フィールドマップにあるものを調べてみよう

フィールドマップ内には、さまざまなものが置かれている。気になるものがあつたら、Aボタンで調べてみよう。とくに、下の表で紹介しているものは、探索を進めていくうえで重要なので見逃さないようにしたい。なお、封印された宝箱や封印された扉は、最初は調べても開けられない。どこにあったかを覚えておき、物語が進んで開けられるようになったのち、再度その場所を訪れるといい(→P.237)。



白磁がある。扉は封印されている。

◀コンソールや落ちていた紙切れなど、調べられるものはいっぱいある。

フィールドマップにある重要なもの

 セーブポイント	<ul style="list-style-type: none"> ●触れているあいだはセーブすることができ、シェルターも使える ●調べるとセーブの画面になる 	 地面の光	<ul style="list-style-type: none"> ●調べるとアイテム(おもに○○カプセル)が手に入るものが多い ●何らかの仕掛けのスイッチになっているものもある
 タイムゲート(ゲート)	<ul style="list-style-type: none"> ●調べるとほかの時代へ移動できる ●どの場所にあるゲートがどの時代につながっているかは決まっている ●時の最果てを訪れたあとは、基本的に、時の最果てにつながる(→P.169) 	 封印された宝箱	<ul style="list-style-type: none"> ●最初は調べても開けられない ●ペンダントに力が注がれたあと(→P.234)は開けられるようになる ●ペンダントに反応して中身がバージョンアップするものもある(下のコラムを参照)
 宝箱	<ul style="list-style-type: none"> ●調べると開き、中身のお金やアイテムなどが手に入る ●外見は時代や場所によってさまざま 	 封印された扉	<ul style="list-style-type: none"> ●最初は調べても開けられない ●ペンダントに力が注がれたあと(→P.234)は開けられるようになる

COLUMN コラム・トリガー

一部の封印された宝箱は中身がバージョンアップする

封印された宝箱のうちいくつかは、中世と現代でほぼ同じ位置に置かれている。それらの宝箱は、中世で先に開けると、現代で同じ場所を訪れても「すでに開けたあと」としてなくなってしまう。しかし、現代で先に開けてから中世へ行くと、まだ開ける前の状態が残っているのだ。つまり、「現代→中世」の順に開けるようにすれば、封印された宝箱の中身が2個手に入る。

さらに、力を注いだペンダントを持って、それらの宝箱を中世で調べると、中身がペンダントに反応する。反応だけさせて宝箱を開けずにおくと、現代で中身がバージョンアップし、より強力なアイテムに変わるのだ(→P.578)。よって、「中世で反応させる→現代で開ける→中世で開ける」という手順を踏めば、バージョンアップ前後の中身を1個ずつ入手できる。



↑まず中世で反応させてから、現代で開けよう。反応させてその場ですぐに開けないよう注意。






物語が進めば乗り物を使える

物語がある程度進むと、ブテランやシルバードといった乗り物がワールドマップで利用できるようになる。それぞれ、歩いては行けない場所へ空を飛んで行けたり、別の時代へタイムワープできたりするので、とても便利だ。具体的な特徴は下の表のとおり。最終的には、改造されたシルバードがワールドマップ上でのおもな移動手段になるだろう。

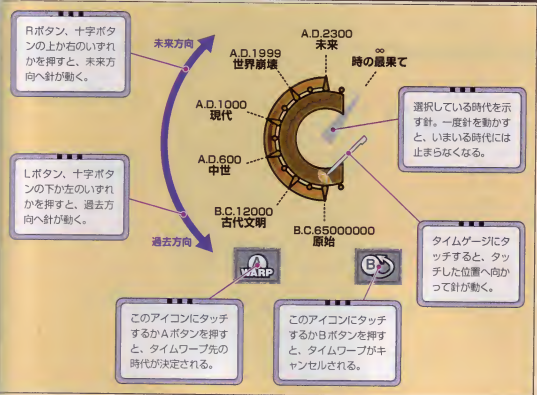


◀シルバードに乗って時の最果てを訪れた場合は、広場の右端からシルバードに乗りこむことができる。

各乗り物の特徴

乗り物			
特徴	ブテラン	シルバード(改造前)	シルバード(改造後)
利用できる時代	原始のみ	すべての時代	すべての時代
その時代内の移動	空を飛んで移動できる	移動できない	空を飛んで移動できる
乗りかた	ワールドマップでブテランに乗ってAボタンを押す	ワールドマップでシルバードに乗ってAボタンを押す	ワールドマップでシルバードに乗ってAボタンを押す
降りかた	Aボタンを押す(降りられない場所もある)	タイムワープすると自動的に降りる/タイムワープ前ならBボタンを押す	Aボタンを押す(降りられない場所もある)
タイムワープのやりかた	タイムワープできない	乗りこむ(タイムゲージの操作方法は下の図を参照)	Yボタンを押すか、下面画の左下に表示されるアイコンにタッチする(タイムゲージの操作方法は下の図を参照)
利用できるようにする時期	ブテランの巣でエイラが仲間になったあと	監視者のドームでシルバードに名前をつけてから、海底神殿でクロノがパーティからはずれるまで	北の碑で魔王と再会したあと

タイムゲージの見かたと操作方法



冒険に旅立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶1人技

▶クロノ

▶マール

▶ルッカ

▶ロボ

▶カエル

▶エイラ

▶魔王

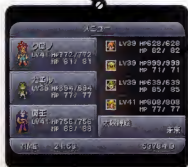
▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



ゲームシステム

03

GAME SYSTEM



メニュー

メニューでは、装備を変更したりパーティの編成をしたりしてバトルの準備を行なうことができる。敵とのバトルに備えて、メニューでの準備をおこたらないようにしたい。



メニューで探索の準備をしよう

ワールドマップまたはフィールドマップでXボタンを押すと、メニューが開く。メニューでは、「そうび」「アイテム」「わざ」「すかん」「せってい」「へんせい」「セーブ」の7種類のコマンドを使って、バトルの準備などを行なえるのだ。ちなみに、下画面に表示されるショートカットアイコンにタッチすると、メニューのトップページを経由せずに、メニューのコマンドを使うことができる。

ショートカットアイコンの意味と初期状態での配置



メニューのトップページの見かた

パーティメンバー (戦闘メンバー)

仲間になっているキャラクターのうち、戦闘に参加する者のレベル、HP、MP。

待機メンバー

仲間になっているキャラクターのうち、戦闘に参加しない者のレベル、HP、MP。

プレイ時間

いまいる場所と時代

所持金



メニューアイコン

メニュー用のコマンド。十字ボタンで選択し、Aボタンで決定するほか、アイコンにタッチすることでも選択・決定が行なえる(右ページのコラムを参照)。現在選択されているアイコンは、フチが水色に光る。



本作では、メニューでの操作をすべてタッチペンで行なうこともできる。そのさいに共通する操作方法について下の図にまとめたので、タッチペンで操作した

いときは参考にしてほしい。なお、それぞれのコマンドで独自に使われるタッチペンの操作については、各コマンドのページで説明している。

メニューにおけるタッチペンでのおもな操作方法

隣のカテゴリやキャラクターを選択

カテゴリやキャラクターを直接選択

特殊なボタンの操作
 SELECT ボタン、START ボタン、Y ボタンなどのアイコンにタッチすると、そのボタンを押したのと同じことになる。

スクロール

選択・決定
 ウィンドウの形のものにタッチすると、それを選択。現在選択されているものはフチが水色に光る。フチが水色に光っているものにタッチすると決定。

キャンセル



「そうび」で武器や防具を変更する

「そうび」コマンドでは、装備の変更ができる。はずしたいものを決めると、かわりに装備できるアイテムの一覧が表示されるので、そのなかから装備した

いものを選ぼう。なお、下画面に表示されている、パーティメンバーのHPやMPのウィンドウにタッチすることでも、装備の画面を開ける(→P.45)。

「そうび」の画面の見かた

パラメーター
 選択しているキャラクターの、現在の装備でのパラメーター。装備品を選ぶときは、装備変更後のパラメーターも一緒に表示される(上がる場合は青い文字、下がる場合は赤い文字)。

キャラクター
 LボタンやRボタンを押すか、タッチで選択(上のコラムを参照)。選択されているキャラクターは明るく表示される。

現在の装備

効果の説明
 装備している武器や防具の効果。アイコンの横の数字は、武器なら攻撃力、防具なら防御力を表している。

上画面 個別

クロノ	HP	772 / 793
LV 42	MP	617 / 82
攻撃力 : 167	物理威力 :	180
力 : 69	命中 :	20
素早さ : 12	風力 :	22
回避 : 23	体力 :	75
魔法耐性 : 67		

EXP : 149521 NEXT : 4141

下画面 個別

135	
20 「ロック」耐性	
75	
攻撃50%	



新敵に敵立つ勇に
 マップの移動

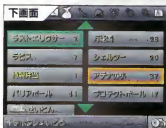
メニュー

- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- 技リスト
- ▶ 1人技
- ▶▶ クロノ
- ▶▶ マール
- ▶▶ ルッカ
- ▶▶ ロボ
- ▶▶ カエル
- ▶▶ エイラ
- ▶▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引



アイテムの使用や並べかえは「アイテム」で

「アイテム」コマンドは、アイテムを使ったり整理したりするためのコマンド。バトルのあとにポーションなどを使ってHPを回復させるのはもちろん、使いやすいようにアイテムを並べかえるといったこともできる。バトルモードが「アクティブ」のときは(→P.52)、バトルでアイテムをすばやく選べるように、あらかじめ並べかえておこう。



決定したアイテムのフチはオレンジ色に光る。そのあと別のアイテムを選んで決定すると位置が入れかわる。

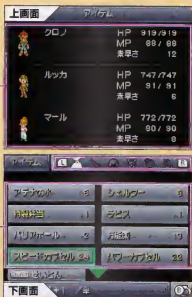
「アイテム」コマンドでできること

できること	操作方法
アイテムを使う	使いたいアイテムを選んで2回決定したあと、使う相手を選んで決定する
アイテムの位置を任意に入れかえる	いずれかのアイテムを選んで決定したあと、別のアイテムを選んで決定する(上の写真を参照)
アイテムの位置を自動的に入れかえる (ギャラリーの「アイテムデータ」と同じ順になる)	SELECT ボタンを押す
装備品の情報を見る	情報を見たい装備品を選んで2回決定する

「アイテム」の画面の見かた

HPとMP

パーティメンバーのHPとMPが表示される。パワーカプセル、マジックカプセル、スピードカプセルのいずれかを選んだ場合、そのカプセルで上がる能力値も一緒に表示。



カテゴリー

LボタンやRボタンを押すか、タッチで選択(→P.49)。選択されているカテゴリーは色が白くなり、大きく表示される。

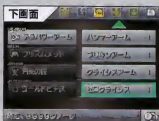
持っているアイテム

アイテム名の右の数字は、持っている数を表示。メニューで使用可能なアイテムは、黄色い文字で表示される。

COLUMN コラム・トリガー

「そうび」と「アイテム」では所持品の並びかたが異なる

「アイテム」コマンドではアイテムの並び順を自由に入れかえられるが、そのときの並び順は「そうび」コマンドには影響しない。「そうび」コマンドで表示されるアイテムの並び順は、武器なら攻撃力の高い順、防具なら防御力の高い順、アクセサリならギャラリーと同じ順(いずれも、いま装備しているものと同じ装備品は表示されない)で固定だ。



特殊効果が強力な武器でも、攻撃力が低いと「そうび」では一番下に表示される。



2 ゲームシステム

冒険に旅立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶ 1人技

▶ トクロノ

▶ トマル

▶ トルッカ

▶ トロボ

▶ トカエル

▶ トエイラ

▶ 魔王

▶ 2人技

▶ 3人技

ステータス変化

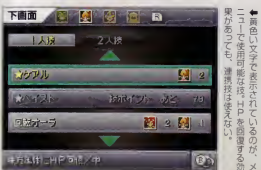
属性

ULTIMANIAへの手引



「わざ」で覚えている技を確認

覚えている技を確認するためにあるのが「わざ」コマンド。つぎに覚える技と、それを覚えるのに必要な技ポイントの残りの量も見られる。また、HPを回復する効果を持つ1人技(右の表を参照)を使うことも可能。ただし、待機メンバーの技は使用できないので、必要に応じて「へんせい」コマンドでパーティメンバーを入れかえよう(→P.55)。



黄色い文字で表示されているのが、メニューで使用可能な技。HPを回復する効果もあつても、連携技は使えない。

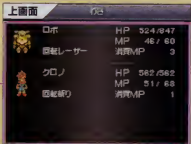
メニューで使用可能な技

名前	使えるキャラクター	対象	消費MP
オーラ	マール	単体	1
★ケアル	マール	単体	2
★ケアルガ	マール	単体	5
ケアルビーム	ロボ	単体	2
ヒールビーム	ロボ	全体	3
ペロロン	カエル	単体	1
★ヒール	カエル	全体	2
★ケアルガ	カエル	単体	5
キッス	エイラ	単体	1

「わざ」の画面の見かた

技の使用者

選択している技を使うキャラクター(連携技なら参加者)のHPとMP、選択している技の名前(連携技ならそれぞれのキャラクターが使う技の名前)と、その消費MPが表示される。



キャラクター

LボタンやRボタンを押すか、タッチで選択(→P.49)。選択されているキャラクターは明るく表示される。

技の分類

リストを1人技、2人技、3人技の位置へスクロールさせるためのアイコン。十字ボタンの左右がタッチで選べる。

つぎに覚える技

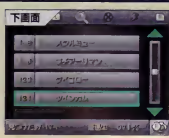
覚えている技と一緒に表示されるが、文字が暗くなっている。必要な技ポイントの残りの量も表示される。

覚えている技

技の名前、使えるキャラクター(連携技なら参加者)と、消費MP。

モンスターのデータは「すかん」でチェック

「すかん」では、それまでに会ったモンスターのデータを見ることができる。データの内容や画面の見かた、操作方法などはギャラリーの「モンスターデータ」とまったく同じだがくわしくは、P.564を参照)、メニューのコマンドとして利用できるので、ギャラリーを見るためにタイトル画面までもどらなくても、データを参照可能だ。



画面右側のスクロールバーをタッチしたりスライドさせたりすることで、リストをスクロールさせられる。



プレイ環境を「せってい」で変更できる

「せってい」コマンドでは、プレイ環境を15種類の項目で設定できる。いろいろな設定を試して、自分が遊びやすい環境でプレイするといひ。「ニューゲ

ーム」や「強くてニューゲーム」でゲームをはじめるときに決めた「ゲームモード」「バトルモード」「ムービー」の設定も、ここで決め直すことが可能だ。

◆ 「せってい」の画面の見かた

カテゴリ

LボタンやRボタンを押すか、タッチで選択(→P.49)。選択されているカテゴリはサイズが大きくなり、明るく表示される。

現在の設定の一覧

現在選択されている項目は青い文字で表示される。

項目

SELECTボタンを押すか、ここにタッチすると、すべての項目が初期状態にもどる。

設定内容

各項目で設定できる内容。現在の設定は黄色い文字で表示される。下の写真のような三角のマークが表示されているときは、十字ボタンの左右を押すか、三角のマークにタッチすると設定を変更可能。

アクション

バトル **ゲームモード**

バトル時に上下の画面に表示される内容と、一部の操作方法を設定する。選べるのは、DS版オリジナルの「DS」と、SFC版に近い「クラシック」の2種類。具体的なちがいは、P.60~61を参照してほしい。

バトル **バトルモード**

バトル中の時間がいつ進むかを設定する。選べるのは、「アクティブ」と「ウェイト」の2種類。「ウェイト」で時間が止まるのは、技やアイテムを選ぶときと、それらの対象を選ぶとき。コマンドを選ぶときや、「たたかう」の対象を選ぶときは、「ウェイト」でも時間が進む。なお、誰かの行動の実行中は、「アクティブ」でも「ウェイト」でも時間が止まる。

◆「ウェイト」は技やアイテムを落ち蓄いで選べるので、はじめて遊ぶ人にとくにオススメ。

バトル **バトルスピード**

バトル中の時間が進む速さを設定する。選べるのは、1~8の8段階で、数字が小さいほど速い。

◆ 選べる速さの段階

速い ←						→ 遅い	
1	2	3	4	5	6	7	8
かなりはやい	はやい	はやめ	ややはやめ	やおおそめ	おそめ	おそい	かなりおそい

バトル **バトルメッセージ**

バトル中表示されるメッセージが消える速さを設定する。選べるのは、バトルスピードと同じく1~8の8段階で(上の図を参照)、数字が小さいほど速い。



バトルⅡ バトルカーソル記憶

バトル中のカーソル位置を、何について記憶するか設定する。選べるのは、「すべて」「アクション」「コマンド」「OFF」の4種類。それぞれの設定で記憶されるものは、下の表のとおり。

それぞれの設定で記憶されるもの

設定	記憶されるもの		
	コマンド	技やアイテム	対象
すべて	○	○	×
アクション	×	○	×
コマンド	○	×	×
OFF	×	×	×

○…記憶される、×…記憶されない

バトルⅡ INFOバー

ゲームモードが「DS」のとき、INFOバー（HPバーとATBバー→P.60）を上画面に表示するかどうかを設定する。設定を変更できるのも、設定内容が影響するのも、ゲームモードが「DS」のときのみ。

バトルⅡ バトルゲージ

ゲームモードが「クラシック」のとき、上画面のバトルゲージに表示される内容を設定する。選べるのは、「タイプ1」「タイプ2」「タイプ3」の3種類。それぞれの設定で表示される内容は、下の写真のとおり。設定を変更できるのも、設定内容が影響するのも、ゲームモードが「クラシック」のときのみ。

それぞれのタイプで表示される内容

タイプ1	クロノ	HP 232 / 32	MP 200 / 36	名前	残りHP	残りMP	ATBバー
	マール	200 / 36	フル				
	ルッカ	205 / 34	ルッカ				
タイプ2	HP	MP	名前	残りHP	残りMP	名前	ATBバー
	232 / 32	200 / 36	クロノ				
	205 / 34	フル					
タイプ3	名前	残りHP	最大HP	残りMP			
	クロノ	232 / 232	32	200 / 200			
	マール	200 / 200	36				
	ルッカ	205 / 205	34				

バトルⅡ バトルヘルプ

ゲームモードが「クラシック」のとき、カーソルを合わせている技やアイテムの説明を、上画面に表示するかどうかを設定する（表示時間は「バトルメッセージ」に準拠）。設定を変更できるのも、設定内容が影響するのも、ゲームモードが「クラシック」のときのみ。



バトルヘルプを「ON」にしていると、バトルのときにこのような説明文が表示される。

操作設定 キーコンフィグ

A、B、X、Yそれぞれのボタンの役割を設定する。具体的には、変更したい役割のところカーソルを合わせて十字ボタンの左または右を押すか、三角マークにタッチすると、この4つのボタンのあいだで役割が入れかわる（ほかのボタンの役割は変更できない）。



STARTボタンを押さずにキャンセルした場合、入れかえた内容はすべて取り消される。

操作設定 移動

基本となる移動方法を設定する。選べるのは、「あるき」と「ダッシュ」の2種類。最初は「ダッシュ」に設定されていて、十字ボタンを押すだけで走り、Bボタンを一緒に押すと歩くが、移動を「あるき」に設定していると、この操作が逆になる。

それぞれの設定での移動のしかた

設定	移動のしかた	
	十字ボタンを押す	Bボタンを押しながら十字ボタンを押す
あるき	歩く	走る
ダッシュ	走る	歩く



タッチで操作する場合、歩くときも走るときも、この設定は影響しない（P.45）。



CHAPTER

2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

実際に旅立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技の連携技

技リスト

▶ 1人技

▶ クロノ

▶ マール

▶ ルッカ

▶ ロボ

▶ カエル

▶ エイラ

▶ 魔王

▶ 2人技

▶ 3人技

ステータス変化

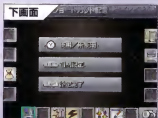
属性

ULTIMANIAへの手引



操作設定 ショートカット配置

下画面に表示されるショートカットアイコンの配置を設定する。基本的には、「移動させたいアイコンを十字ボタンで選ぶ→Aボタンで決定→移動先を十字ボタンで選ぶ→Aボタンで決定」という手順で設定していけばいい(移動先にほかのアイコンがある場合は、位置が入りかわる)。タッチスクリーンを使った操作方法については、下の図を参照してほしい。



初期状態で配置されている画面の左端と右端だけでなく、画面下部の空欄へも移動させることができる。

タッチによるショートカット配置の操作方法

アイコンの不使用
ここにタッチする(またはYボタンを押す)と、そのアイコンは表示されなくなる(もう一度同じ操作をすると、もとにもどる)。

初期状態にもどす

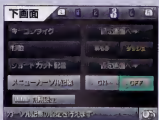
アイコンの移動
移動させたいアイコンにタッチし、移動先へスライドさせる。

キャンセル
ここにタッチする(またはBボタンを押す)と、配置の変更が取り消されて前の画面にもどる。

配置を決定する

操作設定 メニューカーソル記憶

メニューで操作を行なったあとのカーソル位置を記憶するかどうかを設定する。



設定が「OFF」でも、「セーブ」で選んだセーブファイルの位置だけは記憶される。

環境設定 ウィンドウタイプ

ウィンドウのデザインを設定する。選べるのは、下の写真の8種類のデザイン。

選べるウィンドウのデザイン



環境設定 ムービー

ムービーを再生するかどうかを設定する。ちなみに、ムービーはSTARTボタンでスキップ可能。

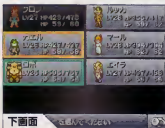
環境設定 言語

使用する言語を設定する。選べるのは、「JPN(日本語)」と「ENG(英語)」の2種類。



「へんせい」でパーティメンバーを変える

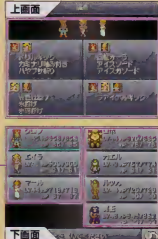
「へんせい」コマンドを選ぶと、いま仲間になっているキャラクターのなかから、パーティメンバーを選び直せる。パーティメンバーは基本的に3人で、残りの仲間は、時の最果てで待機することになるのだ。なお、一部のキャラクターは、物語の特定の時期だとパーティメンバーからははずせない。とくに、主人公のクロノは、その期間が非常に長い。



◀現在のパーティメンバー同士で入れかえを行なった場合は、パーティ内での並び順番が変わるだけ。

「へんせい」の画面の見かた

パーティメンバー(戦闘メンバー)
バトルに参加するキャラクターと、それぞれのレベル、HP、MPが表示される。暗く表示されているキャラクターは選べず、交代させることができない(並び順番も変えられない)。



パーティ
現在のパーティメンバーと、そのメンバーで使用可能な連携技が表示される。

待機メンバー
バトルに参加しないキャラクターと、それぞれのレベル、HP、MPが表示される。



プレイの記録を「セーブ」で残す

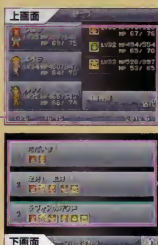
「セーブ」コマンドでは、現在の状態をセーブファイルに記録できる。ただし、フィールドマップにいるあいだは、基本的にセーブできない。ダンジョンに入る前や、セーブポイントを見つけたときには、忘れずにセーブをしておこう。

場所ごとのセーブできる状況

場所	セーブできる状況
ワールドマップ	乗り物に乗っていないとき
フィールドマップ	セーブポイントに触れているとき

「セーブ」の画面の見かた

セーブファイルの状態
選択しているセーブファイルの状態(メニューのトップページの上面と同じ情報 →P.48)が表示される。



セーブファイル
セーブファイルの番号、現在のエピソードのタイトル、仲間になっているキャラクターが表示される。仲間の表示は、左の戦闘メンバーと右の待機メンバーのあいだにスキマが空く。

冒険に旅立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶1人技

▶クロノ

▶マール

▶トルッカ

▶ロボ

▶トカエル

▶エイラ

▶真王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



パラメーター

パラメーターは、与えたり受けたりするダメージの量や行動の速さなど、バトルにおけるさまざまな要素に影響をおよぼす。パラメーターが高ければ、そのぶんバトルで活躍できるのだ。

パラメーターにはそれぞれ役割がある

パラメーターには、下の表の14種類がある。それぞれ異なる役割を持っており、各パラメーターの高さによって、キャラクターの強さが変わるのだ。パラメーターを上げるおもな方法は右記のとおり。このほか、クロノ、マール、ルッカ、ロボは、特定のイベントを進めれば、一部のパラメーターを上げることが可能だ。ちなみに、パラメーターの多くは、上限に達すると表示が「★★」に変化する。

名前	
	エイラ
HP	999/999
MP	99/99
レベル	LV 64
攻撃力	255
防御力	238
命中	55
素早さ	21
魔力	71
物理	62
魔法	21
物理	62
魔法	21
EXP	497291
NEXT	12206

★ ★ ★ はほとんどが99を意味するが、素早さだけは16を表している。

パラメーターを上げるおもな方法

- レベルを上げる
- ○○カプセルを使う
- 武器や防具を装備する(パラメーターが上がるのは装備しているあいだのみ)

イベントによるパラメーターの上昇

キャラクター	条件	パラメーターの上昇量
クロノ	黒の影を倒す(→P.388)	力+3、命中+5、素早さ+1
マール	白の影を倒す(→P.379)	命中+5、素早さ+2、体力+5
ルッカ	赤の影+エッグマシンを倒す(→P.398)	素早さ+3、魔力+5、体力+5
ロボ	アトロボス145を倒す(→P.311)	素早さ+3、魔法防御+10

パラメーターの役割

名前	役割	名前	役割
レベル (LV)	<p>総合的な強さを表す。経験値が規定の量たまることにより、ほかのパラメーターがアップする。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● エイラは、この値に応じて拳が強化されていく(→P.421) ● この値が高いほど、魔法攻撃、[ロボタックル]、エイラの物理攻撃(およびそれらを含む連携技)で与えるダメージ量が増える ● 上限の99に到達すると、表示が「★★」になる 	MP	<p>技を使う力を表す。技を使うと減り、残りMPが消費MP未満だと、その技は使えない。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 特定のアイテムを使ったり、宿屋に泊まったりすると回復する ● 上限は99で、表示は「★★」にならない
HP	<p>耐久力を表す。ダメージを受けると減り、ゼロになると戦闘不能状態になる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 特定の技やアイテムを使ったり、宿屋に泊まったりすると回復する ● 残りHPが少ないほど、「カエル落とし」「恐竜(およびそれらを含む連携技)」で与えるダメージ量が増える ● 残りHPが最大HPの8分の1以下になると、そのキャラクターはうすくなるような姿勢をとり、さらに、ゲームモードが「DS」だと下面の残りHPの表示が赤くなる。ゲームモードが「クラシック」だと、上面のバトルゲージ内のHPとMPの表示が点滅する ● 上限は999で、表示は「★★」にならない 	攻撃力	<p>物理攻撃の強さを表す。この値が高いほど、物理攻撃で与えるダメージ量が増える。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● クロノ、ロボ、カエル、魔王は「力と武器の攻撃力」、マールとルッカは「命中と武器の攻撃力」、エイラは「レベルと力」によって、この値が決まる ● 画面の表示は255が上限だが、実際は256以上になる
		防御力	<p>物理攻撃に対する防御能力を表す。この値が高いほど、物理攻撃で受けるダメージ量が減る。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● 体力と防具の防御力の合計がこの値になる
		力	<p>力の強さを表す。マールとルッカ以外は、この値が高いほど攻撃力が上がる。</p> <ul style="list-style-type: none"> ● パワーカプセルを使うと1上がる ● 上限の99に到達すると、表示が「★★」になる



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

■ レベルアップには経験値が必要

どのキャラクターも、NEXT(つぎのレベルアップに必要な経験値の量)がゼロになるとレベルアップし、パラメーターが上がる。各レベルでのNEXTの量は全キャラクターでほぼ共通だが、パラメーターの上昇量は、ひとりひとりちがう。なお、各キャラクターの初期レベルと初期経験値は右の表のとおり。

各キャラクターの初期レベルと初期経験値

名前	初期レベル	初期経験値	名前	初期レベル	初期経験値
クロノ	1	0	カエル	5	240
マール	1	0	エイラ	18	11520
ルッカ	2	20	魔王	37	97780
ロボ	10	1840			

各レベルでのNEXT(つぎのレベルになるのに必要な経験値)の量

レベル	NEXT	レベル	NEXT	レベル	NEXT	レベル	NEXT	レベル	NEXT	レベル	NEXT
1	20	18	2050	35	7150	51	14590	68	25300	85	38900
2	40	19	2270	36	7540	52	15140	69	26020	86	39790
3	70	20	2500	37	7940	53	15700	70	26750	87	40690
4	110	21	2740	(※1)	8350	54	16270	71	27490	88	41600
5	160	22	2990	38	8350	55	16850	72	28240	89	42520
6	220	23	3250	39	8770	56	17440	73	29000	90	43450
7	300	24	3520	40	9200	57	18040	74	29770	91	44390
8	400	25	3800	41	9640	58	18650	75	30550	92	45340
9	520	26	4090	42	10090	59	19270	76	31340	93	46300
10	650	27	4390	43	10550	60	19900	77	32140	94	47270
11	790	28	4700	44	11020	61	20540	78	32950	95	48250
12	940	29	5020	45	11500	62	21190	79	33770	96	49240
13	1100	30	5350	46	11990	63	21850	80	34600	97	50240
14	1270	31	5690	47	12490	64	22520	81	35440	98	51250
15	1450	32	6040	48	13000	65	23200	82	36290	99	0
16	1640	33	6400	49	13520	66	23890	83	37150	(★★)	0
17	1840	34	6770	50	14050	67	24590	84	38020		

※NEXTよりも多い経験値を入手してレベルが上がったとき、あまった分の経験値は、パーティメンバーなら5つまでのレベルのNEXTから引かれる(一気にレベルが2以上アップする可能性もあるが、パーティメンバー以外だと引かれない。たとえば「レベル1、経験値15、NEXT5」のときに経験値を1000入手すると、パーティメンバーなら「レベル8、経験値1015、NEXT305」となるが、パーティメンバー以外では「レベル2、経験値1015、NEXT40」となる

※1……魔王は9200

名前	役割
命中	狙いの正確さを表す。この値が高いほど、物理攻撃を行なうとき命中しやすくなる。また、マールとルッカは、この値が高いほど、攻撃力が上がる。 補足 ●上限の99に到達すると、表示が「★★」になる
素早さ	動きのすばやさを表す。この値が高いほど、ATBバーが早くなる。 補足 ●レベルアップでは上がらない ●スピードカプセルを使うと1上がる ●上限の16に到達すると、表示が「★★」になる
魔力	魔法の力を表す。この値が高いほど、魔法攻撃で与えるダメージ量と、HPを回復する技での回復量が増える。 補足 ●この値が高いほど、「催眠音波」が敵に効きやすくなる(→P.80) ●この値が高いほど、「リレイズ」状態で復活するときの回復量が増える(→P.103) ●マジックカプセルを使うと1上がる ●上限の99に到達すると、表示が「★★」になる

名前	役割
回避	回避能力の高さを表す。この値が高いほど、敵の攻撃(一部のみ)が回避しやすくなる。 補足 ●上限の99に到達すると、表示が「★★」になる
体力	身体の丈夫さを表す。この値が高いほど、防御力が上がる。 補足 ●この値が高いほど、電撃態の効果でダメージを受けにくくなる(→P.103) ●この値が高いほど、「カエル高し」「恐竜」(およびそれらを含む連携技)で与えるダメージ量が増える ●上限の99に到達すると、表示が「★★」になる
魔法防御	魔法攻撃に対する防御能力を表す。この値が高いほど、魔法攻撃で受けるダメージ量が減る。 補足 ●上限の99に到達すると、表示が「★★」になる
経験値(EXP)	戦闘経験の豊富さを表す。バトルに勝つと獲得でき、NEXTがゼロになることにレベルが上がる。つぎのレベルアップに必要な経験値の量を表す。
NEXT	●レベル99になったあとは、「0」と表示される

冒険に臨立つ前に
マップの移動
メニュー

- パラメーター
- バトルの基礎知識
 - 攻撃の基礎知識
 - 技&連携技
 - 技リスト
 - ▶1人技
 - ▶クロノ
 - ▶マール
 - ▶ルッカ
 - ▶ロボ
 - ▶カエル
 - ▶エイラ
 - ▶魔王
 - ▶2人技
 - ▶3人技
 - ステータス変化
 - 属性
 - ULTIMANIAへの手引



バトルの基礎知識

ダンジョンでは、モンスターとのバトルが頻繁に起こる。バトルの流れや画面の見かた、ATBバーがたまるときの仕組みなど、バトルに関するさまざまなことを知っておこう。



バトルの流れを把握しよう

フィールドマップでは、おもにダンジョン内を移動しているときに、敵が現れてバトルになることがある。バトルの流れは下の図のとおり。この流れは

ほとんどのバトルで共通しているのも、もっとも基本的な知識として頭に入れておくといい。なお、ワールドマップで敵が現れることはない。

バトルの基本的な流れ

エンカウント

→P.59

画面上をうろつくモンスターとぶつかったり、特定の範囲に進入したりすると、バトルははじまる。バトルになっても画面は切りかわらず、フィールドマップ上でそのまま敵と戦う。



コマンドの入力と実行

→P.62

バトルはリアルタイムに近い形で進む(→P.20)。行動可能になったパーティメンバーがいるとそのキャラクターのコマンドが表示され、コマンドを決定するとそれが実行される。敵も同様に、行動可能になると攻撃を仕掛けてくるのだ。



味方の全滅

パーティメンバー全員が戦闘不能状態になるとゲームオーバーで、タイトル画面にもどされてしまう。ただし、全滅してもゲームオーバーにならず、そのまま物語がづくバトルもある。

逃走

→P.63

敵から逃げることもでき、逃げるとその時点でバトル終了(経験値などは手に入らない)。現れていた敵は、フィールドマップから消える。

勝利

→P.64

敵をすべて倒せばパーティの勝利となり、経験値、技ポイント、お金、敵が落とすアイテムが手に入る。



バトルはこんなときにはじまる

本作は多くのRPGと異なり、移動中にランダムでエンカウントが起こるわけではない。おもに、フィールドマップで以下のような状況になると、モンスターとエンカウントしてバトルがはじまるのだ。モンスターの姿はフィールドマップで見えていることもあるが、単純に「モンスターにぶつかったらバトルになる」というケースばかりではないので注意。



◆ダンジョンには、モンスターとのバトルになる場所が多数存在するが、その大半は避けて進むことが可能。

バトルがはじまるおもなケース

特定の範囲に入る

パーティがフィールドマップの特定の範囲に入ったときにモンスターが襲ってくるケース。バトルになる範囲をあらかじめ把握しておけば、そこを避けて通ることで、バトルを回避できる。



◆パーティが特定の範囲にいて、モンスターがこちらを向いているとバトルになる」という場所も。

モンスターに接触する

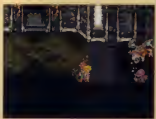
フィールドマップで見えているモンスターに触れるとバトルになるケース。モンスターに触れないよう、うまく避けて進めばバトルにはならない。なお、触れてもバトルにならないモンスターも多い。



◆バトルがはじまると、最初に姿が見えていた以外のモンスターも一緒に出現することが多い。

仕掛けを作動させる

マップ上の何らかの仕掛けを作動させたときにモンスターが現れるケース。当然、仕掛けを動かさなければバトルをせずにすむが、先へ進むためにその仕掛けを作動させる必要がある場合、バトルは避けられない。



◆これとは逆に、特定の仕掛けを動かすことでバトルを避けられるというケースもしばしばある。

イベントを進める

物語を進めていく過程で、強制的にバトルがはじまるケース。ボスとのバトルは、ほとんどがこれに該当する。このケースでのバトルは避けようがないので、事前にバトルの準備を整えておこう。



◆物語の節目となる重要な場面でのバトルが多く、それだけに、手ごわいモンスターが出現する。

マップから出るとモンスターが再出現する

バトルに勝つか逃げるかすると、その場から敵はいなくなり、同じ範囲に入るなどしても、再エンカウントは起こらない。ただし、多くの場所では、一霎そのマップから出ると、敵がふたたび出現するようになるのだ。同じ敵と何度も戦いたければ、「バトル後に隣のマップへ行き、すぐにもどってまた戦う」ということをくり返すといい。なお、隣のマップへ行く以外の条件で敵が再出現するようになる場所や、何をやっても敵が二度と現れない場所もある。



◆空中刑務所にいるインナーガードの大半は、隣のマップではなく、特定のマップを訪れると再出現するようになる。



画面の見かたはゲームモードによって異なる

メニューの「せってい」では、ゲームモードを「DS」と「クラシック」から選べる(→P.52)。このふたつのモードではバトルのとき画面に表示される内容にちがいがあり、「DS」では上下の画面に情報が分た

れるのに対し、「クラシック」では、重要な情報が上画面に集中するのだ(下と右ページの図を参照)。なお、「DS」ではタッチによる操作も可能だが、「クラシック」ではボタンのみでの操作となる。

ゲームモードが「DS」のときの画面の見かた

パーティメンバー
コマンドを選択中のキャラクターは、四角いワケで囲まれて表示される。

バトルメッセージ
敵の攻撃の説明など。表示される位置は上画面の上部または下部で、邪魔になりにくいほうが自動的に選ばれるが、Yボタンで任意に切りかえることも可能。

INFOバー
上段のオレンジ色の部分はHPバー、下段の青色の部分はATBバーを表す。表示されるのはメニューの「せってい」でINFOバーを「ON」にしているときのみ(→P.53)。

ダメージ量/回復量
白い文字はダメージ量、緑色の文字は回復量を表す。

逃走アイコン
ここにタッチするとアイコンの色が反転し、パーティが逃げようとする。もう1回タッチすると逃げようとするのをやめ、アイコンの色ももとにもどる。

対象を指すカーソル
下画面で選んでいる対象を確認するカーソル。

選んだ行動
選んだ行動

バトルヘルプ
カーソルを合わせている技やアイテムの説明。

モンスター
モンスター

上画面
上画面

下画面
下画面

コマンド
ATBバーが満タンになると、そのキャラクターのHPなどの下に表示。複数のキャラクターのコマンドが表示されている場合、十字ボタンの左右で誰のコマンドを入力するかを選ぶ。タッチでの操作も可能。技やアイテムはメニューと同様の形で選択できる。

キャンセル
ここにタッチするとコマンドをキャンセルできる。

逃げる対象
生き残っているモンスターの名前が表示される(サーチスコープを装備しているときは、残りHPを表すバースコープに表示)。十字ボタンかタッチで選択可能。

コマンドやアクションを決めると……





2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

ゲームモードが「クラシック」のときの画面の見かた

コマンド

ATBバーが満タンになっているキャラクターのものだけが表示される。複数のキャラクターのコマンドが表示されている場合、十字ボタンの左右で誰のコマンドを入力するかを選ぶ。表示される位置は、左から順に1人目、2人目、3人目。技やアイテムは下の写真のようなウィンドウから選択できる。



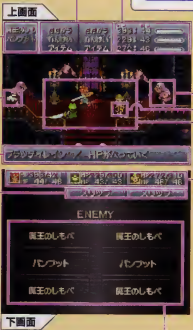
バトルゲージ

メニューの「せってい」でバトルゲージを「タイプ1」「タイプ2」「タイプ3」のどれにしたかによって、表示される内容が変わる(→P.53)。表示される位置は、上画面の上部または下部で、邪魔になりにくいほうで自動的に選ばれるが、Yボタンで任意に切りかえることも可能。

出現したモンスターの名前

バトル開始時にいたモンスターの種類が表示される。モンスターを倒しても、この表示はいつさい変化しない。

モンスター



ダメージ量/回復量

白い文字はダメージ量を、緑色の文字は回復量を表す。

対象を指すカーソル

対象を選ぶときに動かすカーソル。

パーティメンバー

コマンドを選択中のキャラクターは、四角いワケで囲まれて表示される。

バトルメッセージ/バトルヘルプ

敵の攻撃の説明など。メニューの「せってい」でバトルヘルプを「ON」にしている場合、カーソルを合わせている技やアイテムの説明もここに表示される。表示される位置は、上画面の上部と下部のうち、バトルゲージが表示されていない側。

パーティメンバーの状況

各キャラクターのHPとMPが表示される。ATBバーは表示されない。

ステータス変化

起きているステータス変化(→P.101)の名前。複数のステータス変化が起きている場合は、表示が順番に切りかわる。なお、戦闘不能状態はここに表示されない。

出現しているモンスターの名前

生き残っているモンスターの名前が表示される(サーチスコープを装備しているときは、残りHPを表すバーも一緒に表示)。この部分にタッチしても対象の選択はできない。

冒険に立ち上る前

- マップの移動
- メニュー
- パラメーター

バトルの基礎知識

- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- 技リスト
- ▶1人技
- ▶クロナ
- ▶マール
- ▶ルッカ
- ▶ロボ
- ▶カエル
- ▶エイラ
- ▶魔王
- ▶2人技
- ▶3人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引



ATBバーが満タンになると行動可能に

バトルでは時間が流れており、味方も敵も「素早さとバトルスピードに応じた時間」が経過することによって行動可能になる。キャラクターの場合、行動可能になるまでの時間はATBバーで確認することが可能だ。ATBバーの色や形は、ゲームモードや表示される場所によって右の写真のように異なるが、「満タンになったら行動可能」という点にちがいはない。

ATBバーの外見と表示される場所

ゲームモード	DS	ゲームモード	クラシック
表示される場所 上面のINFOバー の下段(INFOバーが「OFF」だと表示されない)	表示される場所 下面のパーティメンバーのHPやMPの表示の下	表示される場所 上面のバトルゲージの右端(バトルゲージが「タイプ3」だと表示されない)	表示される場所 上面のバトルゲージの右端(バトルゲージが「タイプ3」だと表示されない)

COLUMN コラム・トリガー

連携技を使うときの行動が遅れる

ATBバーが満タンになるまでにかかる時間には、素早さとバトルスピードのほかに、連携技を使ったかどうかの影響する。連携技の使用直後だと、参加した一部のキャラクターは、つぎにATBバーがたまるのが少しだけ遅くなってしまふのだ。誰がどれくらい遅くなるかは連携技ごとに異なるが、強力な連携技を使ったときほど、つぎの行動が遅くなりやすい。



素早さが同じでも、連携技の使用後はATBバーが満タンになるまでの時間に差がつく。

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

ATBバーのたまる速さには素早さとバトルスピードが影響

下の表は、素早さとバトルスピードごとの、ATBバーが満タンになるまでにかかる時間をまとめたもの。これを見れば、素早さとバトルスピードによって、行動可能になるまでの時間にどの程度の差が出るのかわかるはずだ。なお、バトルがはじまってから最初にATBバーが満タンになるまでのあいだのみ、ATBバーは右記のような特殊なたまりかたをするので注意。

バトル開始直後のATBバーのたまりかた

- 通常よりも短時間でATBバーが満タンになる(※1)
- ヘイスト状態の効果は無視される

※1……「敵味方全員のなかで素早さが一番高い者のATBバーが満タンになるまでにかかる本来の時間」ぶん短くなる(そのため、敵味方全員のなかで素早さが一番高い者は、バトル開始と同時にATBバーが満タンになる)

ATBバーが満タンになるまでにかかる時間(単位: 秒)

素早さ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16(★)
バトルスピード																
1 かなりはやい	1.6	1.53	1.47	1.4	1.33	1.27	1.2	1.13	1.07	1	0.93	0.87	0.8	0.73	0.67	0.6
2 はやい	2.4	2.3	2.2	2.1	2	1.9	1.8	1.7	1.6	1.5	1.4	1.3	1.2	1.1	1	0.9
3 はやめ	3.2	3.07	2.93	2.8	2.67	2.53	2.4	2.27	2.13	2	1.87	1.73	1.6	1.47	1.33	1.2
4 やはやめ	4	3.83	3.67	3.5	3.33	3.17	3	2.83	2.67	2.5	2.33	2.17	2	1.83	1.67	1.5
5 ややおそめ	4.8	4.6	4.4	4.2	4	3.8	3.6	3.4	3.2	3	2.8	2.6	2.4	2.2	2	1.8
6 おそめ	5.6	5.37	5.13	4.9	4.67	4.43	4.2	3.97	3.73	3.5	3.26	3.03	2.8	2.57	2.33	2.1
7 おそい	6.4	6.13	5.87	5.6	5.33	5.07	4.8	4.53	4.27	4	3.73	3.47	3.2	2.93	2.67	2.4
8 かなりおそい	7.2	6.9	6.6	6.3	6	5.7	5.4	5.1	4.8	4.5	4.2	3.9	3.6	3.3	3	2.7

※表内の値は小数第3位を四捨五入したものの

※ATBバーが満タンになるまでの時間は、キャラクターがヘイスト状態だと半分、スロウ状態だと2倍になる

※数値には、ATBバーが満タンになってからコマンドが出現するまでのあいだに、わずかなタイムラグがある(タイムラグの長さは毎回変わる)



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

立ち位置がバトルに影響する

バトルにおいては、キャラクターやモンスターの位置関係が重要な意味を持つ。お互いの立ち位置に応じて、技の効果範囲に入るかどうかや(→P.74)、反撃を行なえるかどうかが変わったりするのだ(→P.107)。また、モンスターのなかには、「自分の一番近くにいる相手を狙う」など、位置関係を見て攻撃の対象を決めるものもある。

なお、モンスターはバトル中に移動して立ち位置を変える場合があるが、パーティメンバーは自由に位置を変えることができない。そのため、互いの位置関係を戦術的に利用したいなら、モンスターがこちらの望んでいる位置まで移動してくるのを待つ必要がある(→P.106)。



◀バトルごとに最初の立ち位置は決まっているが、エンカウトした地点によっては多少のズレが生じる。

◀フォシルエーブを使う「換げる」など、敵の攻撃によってパーティメンバーの立ち位置が変わることも。



逃げたいときはLボタンとRボタンを一緒に押そう

バトル中、LボタンとRボタンを両方とも押しっぱなしにすると(ゲームモードが「DS」なら、逃走アイコンにタッチでもいい)→P.60)、パーティメンバーは逃げようとして、歩くときのポーズをとる。この状態を連続で2秒間(誰かが行動しているあいだの時間は含まない)つづけると、バトルから逃げることができるのだ。ただし、逃げられないバトルもあり、そのようなバトルで逃げようすると、「逃げられない!」というバトルメッセージが表示される。



◀逃げられるかどうかはバトルごとに決まっている。ボス戦であるにもかかわらず逃走可能なバトルも。

◀逃げ切ると画面が一瞬モザイク化したあと暗転して、敵の姿が消える。経験値などは手に入らない。



COLUMN コラム・トリガー

バトルモードが「ウェイト」なら簡単に逃げられる

バトルモードが「アクティブ」でも「ウェイト」でも、誰かが行動しているあいだはバトル中の時間が止まり、そのあいだは、逃げるための操作をしていても「逃げようとしている時間」には含まれない。ところが、バトルモードが「ウェイト」のときに技やアイテムを選

択するウィンドウを開くと、バトル中の時間は止まるが、逃げるための操作をしていれば「逃げようとしている時間」に含まれるのだ。そのため、あらかじめバトルモードを「ウェイト」にしたうえで、下の写真のような手順を踏めば、簡単に敵から逃げられる。



↑誰かのATBバーが満タンになって行動可能になったら、技やアイテムを選択するウィンドウを開く。



↑LボタンとRボタンを押しっぱなしにするか逃走アイコンにタッチして逃げようとして、2秒間待つ。



↑技やアイテムを選択するウィンドウを開けると、その瞬間に敵から逃げ切れて、バトルが終わる。

戦闘に突立つ前に
マップの移動
メニュー
パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶1人技

▶クロノ

▶マール

▶ルッカ

▶クロバ

▶カエル

▶エイラ

▶魔王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



バトルに勝てば経験値などが手に入る

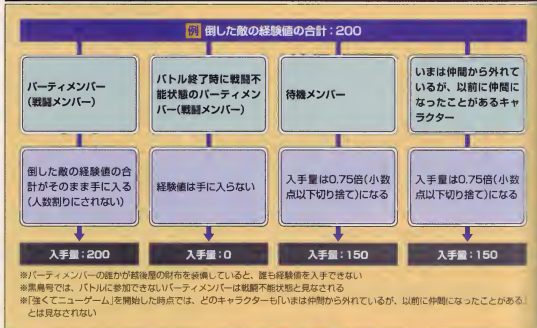
敵を全滅させるとパーティの勝利となり、経験値、技ポイント、お金が手に入る。また、それらのほかに、勝利時やバトルの途中でアイテムが手に入ることもあるのだ(右ページを参照)。

経験値や技ポイントの入手量は、下の図のようにして決まる。基本的には待機メンバーよりもパーティメンバーのほうが速く成長するが、待機メンバーも経験値はある程度入手できるので、レベルがパーティメンバーと極端に離れてしまうことはない。

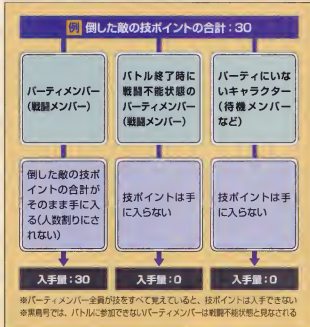


※経験値は手に入らない
※経験値は手に入らない

経験値の入手量の決まりかた



技ポイントの入手量の決まりかた



お金の入手量の決まりかた



敵からアイテムを手に入れる方法は2種類ある

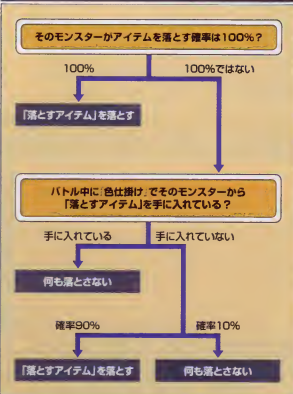
モンスターは「落とすアイテム」と「色仕掛け」で手に入るアイテムの、最大2種類のアイテムを持っている。倒されたモンスターは「落とすアイテム」を落とすことがあり、バトルに勝てば、そのアイテムが手に入るのだ(右の図を参照)。

一方、「色仕掛け」で手に入るアイテムは、「色仕掛け」か「W色仕掛け」を使うことで入手可能。ただし、このときは「色仕掛け」で手に入るアイテムのかわりに「落とすアイテム」が手に入る可能性もある。くわしい仕組みは下の図のとおり。

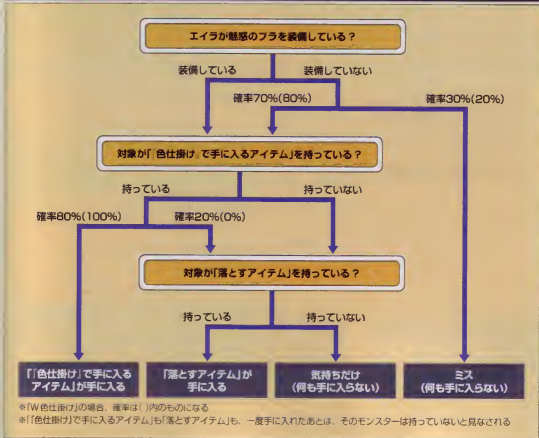


↑モンスターを複数倒しても、同じアイテムを落とすのは、1回のバトルにつき基本的に1個まで。

モンスターがアイテムを落とすかどうかの決まりかた



「色仕掛け」と「W色仕掛け」で手に入るアイテムの決まりかた



詳細に解説する
 マップの移動
 メニュー
 パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識
 技&連携技
 技リスト
 ▶1人技
 ▶クロノ
 ▶マール
 ▶ルッカ
 ▶ロボ
 ▶カエル
 ▶エイラ
 ▶魔王
 ▶2人技
 ▶3人技
 ステータス変化
 属性
 ULTIMANIAへの手引き



ゲームシステム

06

GAME SYSTEM



攻撃の基礎知識

パーティメンバーは、「たたかう」をはじめとしたさまざまな手段で敵を攻撃できる。物理攻撃と魔法攻撃のちがいや反撃の性質など、攻撃に関する知識を身につけ、実戦で役立てよう。

武器による攻撃は「たたかう」コマンドで行なう

バトルで「たたかう」コマンドを選ぶと、そのキャラクターは装備している武器で敵を攻撃する。基本的に、この攻撃では攻撃力のおよそ2倍のダメージを与えると考えればいい。ただし、与えるダメージ量は、相手の防御力によって変動する。攻撃力のおよそ2倍のダメージを与えるのは相手の防御力が127の場合(モンスターの大半は防御力が127)で、たとえば相手の防御力がゼロであれば、与えるダメージ量は攻撃力の約4倍になる(→P.69)。



※敵の防御力は、攻撃力と同じでも、エーラの「たたかう」によるダメージは、ほかのキャラクターよりもわずかに多くなる。



※「たたかう」は通常攻撃で、魔法や特殊攻撃から使っても消費しないため、気軽に使っていくのがいい。

戦闘

HP	705 / 705
MP	62 / 67
攻撃力	148
防御力	163
力	61
命中	21
未早さ	8
魔力	20
回避	17
体力	70
魔法耐性	45
EXP	89020
NEXT	3393

クリティカルが出ればダメージ2倍

「たたかう」で攻撃すると、ときどきモーションや効果音が通常とは異なるものになって、画面がフラッシュする。この現象は「クリティカル」といって、これが起きたときには、与えるダメージ量が通常の2倍になるのだ。クリティカルが出る確率は武器ごとに決まっているが、特定のアクセサリで確率を上げることが可能。なお、クリティカルが出たときに与えるダメージ量が2倍ではなく、4倍だったり9999だったりする武器も存在する。



※クリティカルが出るのは、すべての攻撃のなかで「たたかう」だけ。技でクリティカルが出ることはない。

クリティカル率が上がるアクセサリ

名前	装着できるキャラクター	クリティカル率の変化
勇者バッジ	カエル	+27(グランドリオンのみ)
英雄バッジ	カエル	+27(グランドリオンのみ)
プレイブソウル	エイラ	+20
ドラゴンピアス	全員	+20

※クリティカル率は95%以上

クリティカルが強力な武器

名前	装着できるキャラクター	クリティカル時の効果
朱雀	クロノ	与えるダメージ量が2倍ではなく4倍になる
ナイトメア	魔王	与えるダメージ量が2倍ではなく4倍になる
ゼロクライシス	ロボ	与えるダメージ量が9999になる
剛拳	エイラ	与えるダメージ量が9999になる

攻撃はふたつのタイプに分けられる

攻撃には、大きく分けると「物理攻撃」と「魔法攻撃」のふたつのタイプがある。それぞれのタイプの攻撃の多くは、共通して下記のような特徴を持っているのだ。ただし、「ナバームボム」と「メガトンボム」は魔法攻撃だが、「相手に命中しない可能性がある」など、例外もあるので注意。なお、味方に対して使う技は、どちらのタイプでもない。



◀物理攻撃と魔法攻撃のうち片方しか効かないモンスターもいるので、相手に応じて使い分けよう。

要素	物理攻撃	魔法攻撃
命中判定	●命中しない可能性がある ●物理攻撃無効の相手には絶対に命中しない	●ダメージを与える攻撃なら、かならず命中する
反撃の判定	●物理攻撃に反撃する相手から反撃される	●魔法攻撃に反撃する相手から反撃される
ダメージ量の決まりかた	●おもに、攻撃する側の攻撃力や受ける側の防御力が影響する(→P.69) ●受ける側がプロテクト状態だとダメージ量が約0.7倍になる	●攻撃する側の魔力や受ける側の魔法防御が影響する(→P.69) ●受ける側がバリア状態だとダメージ量が約0.7倍になる

*連携技の物理攻撃と魔法攻撃についてはP.72を参照

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

攻撃はかならず命中するとはかぎらない

相手にダメージを与える攻撃は、下の図のような判定をもとに、命中するかどうかが決まる。命中せずにミスになった場合は、何の効果も与えることができないのだ。なお、特定の能力を持つモンスターには一部の攻撃が無効で、かならずミスになってしまうので注意しよう(下の表を参照)。



◀基本的には、魔法攻撃ならかならず命中するが、物理攻撃は命中しない可能性があると考えればよい。

攻撃を無効にする能力

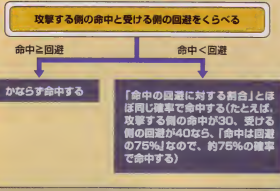
能力	無効になる攻撃
ペロロン斬り無効	「ペロロン斬り」
投げ無効	「岩石投げ」「地獄投げ」
物理攻撃無効	「グランドリーム」以外の物理攻撃

◀連携技であれば、物理攻撃でもかならず命中する。ただし、その攻撃が無効な相手に使う場合は例外だ。



攻撃が無効でなかった場合に命中するかどうかの決まりかた

- 「たたかう」、1人技の物理攻撃(「ペロロン斬り」「カエル落とし」「恐竜」をのぞく)、「ナバームボム」「メガトンボム」の場合



- 魔法攻撃(「ナバームボム」「メガトンボム」をのぞく)、連携技の物理攻撃、「ペロロン斬り」「カエル落とし」「恐竜」の場合

かならず命中する

- ▶ 冒険に旅立つ前に
- ▶ マップの移動
- ▶ メニュー
- ▶ パラメーター
- ▶ バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

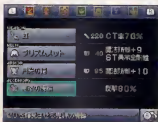
- ▶ 技&連携技
- ▶ 技リスト
- ▶ 1人技
- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ
- ▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ▶ ステータス変化
- ▶ 属性

ULTIMANIAへの手引



アクセサリしだいで反撃も可能

右の表のアクセサリを装備していると、攻撃を受けたとき、一定の確率で「たたかう」による反撃を自動的に行なう(ただし、相手の反撃に対して、さらに反撃することはできない)。反撃の対象となるのは、攻撃してきた相手本人で、ATBバーがたまっていなくても実行可能。また、反撃を実行したあとにATBバーがカラにもどってしまうこともない。



↑反撃を行なうのに必要なアクセサリをあらかじめ装備しておく。

◇ 反撃ができるようになるアクセサリ

名前	装備できるキャラクター	反撃可能な攻撃	反撃する確率
怒りの歯輪	全員	何でも	50%
激怒の歯輪	全員	何でも	80%
ブレイブソウル	エイラ	何でも	50%
ウラノスの鏡	クロノ	天属性以外	25%
ポントスの鏡	マール、カエル	水属性以外	25%
アグニの鏡	ルッカ	火属性以外	25%
ハデスの鏡	魔王	冥属性以外	25%
アレスの鏡	ロボ、エイラ	物理タイプ以外	25%



↑バトルで敵の攻撃を受ける。その攻撃がミスでも、ダメージを吸収してもOK。



↑すると、攻撃を受けたキャラクターが「たたかう」による反撃を即座に行なう。

■ モンスターの反撃に注意

モンスターのなかには、こちらの攻撃に対して反撃を行なうものも多数いる。反撃の条件は下の表のようにさまざまで、条件を満たせばかならず反撃する場合がほとんどだ。反撃の対象となるのは、攻撃してきた相手本人(連携技への反撃なら、コマンドを入力したキャラクター)であるケースが多い。ただし、一定確率で反撃しなかったり、攻撃してきた相手以外を狙ったりといった例外もある。



←こちらの攻撃のあと、ATBバーが完全にカラのあいだに敵が行動したら、それは反撃だ。

◇ モンスターの反撃の例

反撃の条件	反撃を行なうモンスター	反撃で使う攻撃
物理攻撃を受ける	テラミュタント・下半身	ライフシェイパー
魔法攻撃を受ける	ティランカイト	ウイングブロウ
反撃体勢のときに攻撃を受ける	ヘケラン	うおーたがー!
遠くにいる相手から攻撃を受ける	ヤクラ	ヤクラ大暴走
特定のモンスターがいる	ドロクイ使い(ドロクイLとドロクイRがいるとき)	X体当たり、アースクエイク(A)
	グレートピネガー(スーパーマヨネー(2回目)とスーパーソイソー(2回目)がいるとき)	ミックスデルタ
	アルカリイ(一番近くにアシッドがいるとき)	ケミカルフュージョン
特定のモンスターと決まった位置関係にある	ビリオン(一番近くにミリオンがいて、ミリオンとの距離がある程度近いとき)	マッスルフュージョン
	スカウター(一番近くと一番遠くにスカウターレッドとスカウターブルーがいるとき)	ミックスデルタ
トドメを刺される	マヨネー?	MPバスター
	ダルトン	オナラブー

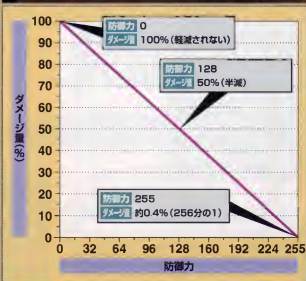
※敵の反撃への対処法についてはP.107～P.108を参照。

「たたかう」や技には「計算方法」と「威力」というデータが設定されている。攻撃で与えるダメージ量は、これらのデータと、攻撃する側および受ける側のパラメーターをもとに算出されるのだ。どのパラメーターがどう影響するかは、計算方法ごとにちがう(下の表を参照)。一方、威力の影響のしかたはどの計算方法でも同じで、ダメージ量は技の威力に比例する。また、防御力や魔法防御の影響のしかたも、「回復」と「吸収」をのぞけば、右のグラフの形でどの計算方法でも共通だ。

「たたかう」の計算方法と威力

キャラクター	計算方法	威力
クロノ、ロボ、カエル、エイラ	物理A	8
エイラ	物理B	9
マル、ルッカ	物理C	6

防御力の高さによるダメージ量の軽減のされかた



※魔法防御は、1につき防御力2.5に相当する影響力を持つ(たとえば魔法防御50なら、防御力125に相当。ただし、防御力255相当が上限)

ダメージ量の決まりかたの種類

計算方法	該当するおもな攻撃	ダメージ量に影響するパラメーター		解説
		攻撃する側(使う側)	受ける側	
物理A	クロノ、ロボ、カエル、魔王の物理攻撃(「ロボタックル」「カエル落とし」をのぞく)	力【大】、武器の攻撃力【小】	防御力	「力が5アップ」と「武器の攻撃力が12アップ」が、同等の影響力を持つ
物理B	エイラの物理攻撃(「恐竜」をのぞく)、「ロボタックル」	レベル【小~大(右記参照)】、力【中】	防御力	レベルが高くなるほど、レベルが1アップしたときの影響力が大きくなる
物理C	マルとルッカの「たたかう」	命中【中】、武器の攻撃力【中】	防御力	「命中が1アップ」と「武器の攻撃力が1アップ」が、同等の影響力を持つ
物理D	「カエル落とし」, 「恐竜」	HPが減っている量【小】、体力【大】	防御力	「HPが減っている量が2倍になる」と「体力が2倍になる」が、同等の影響力を持つ
物理E	モンスターの物理攻撃	攻撃力	防御力または魔法防御(攻撃ごとに異なる)	ダメージ量は攻撃力に比例する
魔法	魔法攻撃	レベル【中】、魔力【中】	魔法防御(※1)	「レベルが1アップ」と「魔力が1アップ」が、同等の影響力を持つ
回復	HPを回復する技(「オーラ」など)	魔力	—	回復量は魔力に比例する
吸収	HPを吸収する攻撃(「ドレイン触手」など)	—	最大HP	ダメージ量は受ける側の最大HPに比例する

※「物理E」と「吸収」は、モンスターの攻撃にしかない
 ※【】は、その計算のなかでの影響力の大小を示す(ほかの計算方法との比較ではない)
 ※連携技のダメージ量についてはP.72を参照
 ※1— モンスターの攻撃には防御力が影響するものもある



冒険に立ち立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶ 1人技

▶ クロノ

▶ マール

▶ ルッカ

▶ ロボ

▶ カエル

▶ エイラ

▶ 魔王

▶ 2人技

▶ 3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



ゲームシステム
GAME SYSTEM

07



技&連携技

クロノたちは、魔法の力や武器を用いた「技」と、技同士を組み合わせた「連携技」をくり出すことができる。それぞれの特徴を理解して、技と連携技をうまく使いこなすようにしたい。

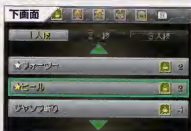
バトルでは技を使って戦える

バトル中に「わざ」コマンド(または「れんげい」コマンド)を選ぶと、覚えていた技を使うことができる。ただし、技にはそれぞれ消費MPが定められており、使うとその量だけMPを消費する。残りMPが足りなければ、その技は使えないので注意しよう。なお、特定のアクセサリを装備しているときは、消費MPが通常よりも少なくなる(下の表を参照)。

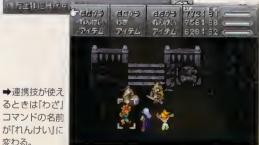
消費MPが少なくなるアクセサリ

名前	装着できるキャラクター	消費MPの変化
シルバーピアス	全員	半分になる
ゴールドピアス	全員	4分の1になる
英雄/バッジ	カエル	半分になる

*消費MPの計算は小数点以下切り上げ



◀IPを回復する効果を持つ技はメニューでも使うことができる(→P.51)。



▶連携技が使われるときは「わざ」コマンドの名前が「れんげい」に変わる。

COLUMN コラム・トリガー

技名の「★」マークは魔法を意味する

技のなかには、「★サンダー」「★ケアル」など、名前の先頭に「★」マークのついているものがある。このマークは、その技が魔法であることを表しているのだ。



▶バトルにおいて、魔法だけの特性(跳ね返されるなど)は、とくにない。



▶敵が使う技のなかにも魔法はあるが、名前が「★」マークはついていない。

なお、「魔法」と「魔法攻撃」は別のもので、「魔法攻撃」とは攻撃の「タイプ」を表す分類で(→P.67)、魔法ではない技にも魔法攻撃は多数ある。

各キャラクターが覚える魔法

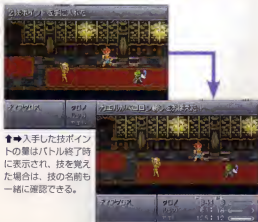
クロノ	★サンダー	★ウォータール
	★サンダガ	★ヒール
	★レイズ	★ウォータガ
マール	★シャイニング	★ケアルガ
	★アイス	★サンダガ
	★ケアル	★アイスガ
	★ヘイスト	★ファイガ
	★アイスガ	★ダークボム
ルッカ	★ケアルガ	★マジック(リア)
	★アレイズ	★ダークミスト
	★ファイア	★ブラックホール
	★プロテクト	★ダークマター
	★ファイガ	
	★フレア	

※ロボとエラが覚える技に魔法はない

技ポイントを手に入れて技を習得しよう

バトルでモンスターを倒して勝つと、技ポイントが手に入る。各キャラクターは、技ポイントが規定の量たまることにより、新しい技を習得するのだ。ただし、技ポイントを手に入れるのはパーティメンバーだけ。また、パーティメンバーであっても、バトル終了時に戦闘不能状態だと技ポイントは手に入らない点には気をつけよう(→P.64)。

なお、各キャラクターが習得できる技の種類と覚える順番は決まっており、つぎに何を覚えるかを自分で選ぶことはできない。つぎに覚える技と、習得するまでに技ポイントがあといくつ必要かは、メニューの「わざ」で確認可能だ(→P.51)。



★→入手した技ポイントの量はバトル終了時に表示され、技を覚えた場合は、技の名前も一緒に確認できる。

□ 技ポイントの入手以外で覚える技もある

仲間になる7人のキャラクターのうち、ロボ、カエル、魔王の3人は、最初からいくつかの技を覚えている。また、クロノ、マール、ルッカ、カエルは、時の最果てでスペッキオから魔法を教わることで(→P.168, 202)、それぞれ「★サンダー」「★アイス」「★ファイア」「★ウォーター」を習得可能だ(これらの魔法を覚えるさい、技ポイントは必要ない)。ちなみに、もしスペッキオと会うまでに「これらの魔法よりも前に習得する技」を覚えていなければ、魔法と同時にそれらの技も習得できる。逆に、これらの魔法を覚えないうちに、いくらバトルを重ねても、その先の技を覚えることはできない。

◇ 最初から覚えている技

キャラクター	最初から覚えている技
ロボ	ロケットパンチ、ケアルビーム
カエル	ペロロン
魔王	★サンダガ、★アイスガ、★ファイガ



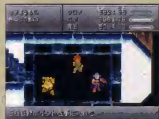
★「★サンダー」を習得すれば「回転斬り」と「かまいたち」も覚えるが、それまでは「全力斬り」の習得は不可能。

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

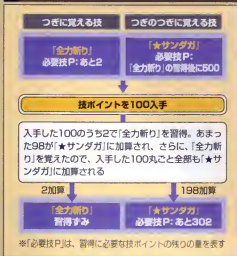
大量の技ポイントで技を覚えるとクをする

通常、入手した技ポイントは、いま覚えようとしている技のみ加算される。しかし、その技を習得し終わったときだけは、つぎの技に対しても、入手した量丸ごと加算されるのだ。さらに、「いま覚えようとしている技を覚えるのに必要な残りの量」よりも多く技ポイントを手に入した場合、つぎの技には、あまったぶんも一緒に加算される(右図参照)。そのため、あと少しで技を覚えるときに大量の技ポイントを手に入ると、つぎの技を早く覚えることが可能だ。



←一度にふたつ以上の技を覚える量の技ポイントを手に入れた場合は、計算がずれることもある。

◇ 技ポイントの加算されかたの例





仲間同士で力を合わせて連携技をくり出せる

右記の条件を満たしていると、ふたり以上が同時に技を放つ、強力な「連携技」を使うことができる。連携技で消費するMPの量は、右下の表の例外をのぞけば、連携技に参加するキャラクター(以下、参加者)それぞれの、連携技に必要な技(以下、構成技)の消費MPと同じだ。コマンド入力後にひとりでもMPが足りなくなったり技を使えない状態になったら、参加者は全員、何もせずにATBバーをため直すことになってしまうので注意しよう。



◀連携技を使ったあとは、参加者全員のATBバーがカラの状態にもどる。

◉ 連携技を使うための条件

下記をすべて満たしていると使用可能

- 連携技を覚えている(覚えかたは右ページを参照)
- 参加者全員のATBバーが満タンになっている
- 参加者全員のMPが足りている
- 参加者のなかに、スリープ、混乱、ロック、ストップ、オールロック、戦闘不能、バーサク状態になっている者がいない

◉ 消費MPが構成技とは異なる連携技

名前	該当する構成技	その技の使用者	消費MP	
			本来	左記の連携技
大回転蹴り	ロボタックル	ロボ	4	3
キープアレイズ	回転斬り	クロノ	2	15
ファイガサークル	回転レーザー	ロボ	3	4
ストライクスピン	シッポ巻き	エイラ	10	15

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

連携技と構成技とは複雑な関係にある

連携技で与えるダメージ量は、基本的には、その構成技で与えるダメージ量をもとに決まる。一方、技が命中するかどうかや、相手にステータス変化を起こすかどうかなどは、構成技と無関係に、連携技固有の効果をもとに決まるのだ。くわしくは、下の表にまとめたとおり。連携技とその構成技の関係は少し複雑なので、カンがいがいしないように気をつけよう。



◀ほとんどの連携技は、構成技をバラバラに使うよりも大きなダメージを与えることができる。

◉ 連携技とその構成技との関係

要素	解説
ダメージ量の決まりかた	基本的に、「構成技それぞれを個別に使った場合のダメージ量を出する(構成技はすべて命中したものと見なし、属性は無視する)→連携技ごとの倍率をかける→それらすべてを合計する」という形で決まる。なお、一部の構成技だけがダメージ量に影響する連携技や、構成技ごとに倍率が異なる連携技もある(詳細はP.90~100を参照)。
属性	構成技が持つ属性はすべて無視され、連携技が持つ属性のみが適用される。連携技の最終的なダメージ量は、連携技の属性と相手との相性によって変動する。
ステータス変化	構成技が持つ「ステータス変化を引き起こす効果」はすべて無視され、連携技が持つ「ステータス変化を引き起こす効果」のみが適用される。
タイプ (物理攻撃か魔法攻撃か)	構成技のタイプはすべて無視され、連携技のタイプのみが適用される。なお、「カミナリ噛み付き」は物理攻撃だが、敵が反撃するかどうかを決めるときのみ、魔法攻撃と見なされる。
命中判定	連携技全体で、命中したかどうかが決まる(構成技の一部だけが命中したと見なされることはない)。物理攻撃の連携技は、物理攻撃が無効の相手に使った場合をのぞけばかならず命中し、魔法攻撃の連携技は、どんな相手にもかならず命中する(→P.67)。なお、「グランドリーム」は物理攻撃だが、物理攻撃が無効の相手にもかならず命中するという性質を持つ。



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

参加者と構成技をそろえてバトルで勝てば連携技を習得

連携技を覚えるための手順は右記のとおり。構成技を覚えていても、参加者をパーティに入れてバトルに勝つまでは、連携技を習得できない。



←技を習得すると、そのメンバーで使える連携技も同時に覚えることが多い。

連携技を覚えるための手順

① 構成技をすべて習得する

② 参加者を全員パーティに入れる

③ そのパーティでバトルに勝つ

※同じバトルで覚えた技が構成技になっている連携技も習得可能
※バトル終了時に参加者がひとりでも戦闘不能状態になっていると、その連携技は習得できない

アイテムが必要な連携技もある

下の表の連携技は、パーティメンバーの誰かが特定のアイテムを装備していなければ使うことができない。そのかわり、「バトルで勝って連携技を覚える」という手順は不要で、構成技を覚えて必要なアイテムさえ装備すれば、すぐに使えるようになる。

使うのにアイテムが必要な連携技

名前	必要なアイテム
ダークエターナル	黒の石
オメガフレア	青の石
ストライクスピル	銀の石
ボヨゾーダンス	白の石
グランドリーム	金の石+グランドリオン(覚醒後)



←アイテムが必要な種類の連携技は、いずれも「クロノが参加しない3人技」という点共通している。



→すべての連携技のなかで唯一、「グランドリーム」は、使うためにアイテムが3つ必要となる。

属性に準じて
マップの移動
メニュー
/バウメーター
/バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識

習得連携技

技リスト

▶1人技

▶クロノ

▶マル

▶ルッカ

▶ロボ

▶カエル

▶エイラ

▶魔王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

モンスターも連携技を使う

モンスターは、特定の組み合わせで出現すると、連携技を仕掛けてくることがある。ただし、モンスター側の連携技のシステムはパーティ側と大きく異なり、見た目以外は「1体のモンスターが使う1人技」と何ら変わらないのが特徴。たとえば、ダメージ量や命中判定などには、参加者のうち1体のモンスターのパラメーターのみが影響する。また、そのモンスター以外の

参加者は、連携技の直後であっても、基本的には自分の行動を実行することができるのだ。

なお、ほとんどのモンスターは、参加者のなかにスリープ、混乱、ストップのいずれかの状態になっている者がいる連携技は、原則的に使わない。ただし、左下の表のケースは例外で、参加者がスリープ状態などであっても、連携技を使ってくる。

参加者がスリープ状態などで連携技を使うケース

使ってくるモンスター	使ってくるケース
ドロクイ使い	ドロクイRがスリープ、混乱、ストップ状態でも[X体当たり]「アースクイク(A)」を使用
グレートビネガー	スーパーマヨネー(2回目)がスリープ、混乱、ストップ状態でも「ミックスデルタ」を使用



←モンスターの連携技は通常のモンスターが一掃になるような状態でも「1人技」条件のある1人技でも使ってくる。



位置関係によって技に巻きこめるかどうかが変わる

技には、対象が単体や全体のもののほか、特定の範囲に効果を与えるものがある。それらの技は、使用者や敵の立ち位置によって、誰に効果を与えるかが変わるのだ。同じ技でも、敵すべてを巻きこむこともあれば、1体にしか効果を与えないこともあるので、使うかどうかは互いの位置も考えて決めよう。なお、対象が単体や全体の技は、位置関係に影響されず、かならず単体または全体に効果をおよぼす。



◀特定の範囲に効果を与える技は、なるべく多くの相手を巻きこめるように対象を選ぶといい(→P.106)。

貫通(対象まで)



使用者と、対象に選んだ相手を結ぶ直線上にいる敵すべてに効果を与える。対象に選んだ相手より遠くの敵には効果がない。

該当する技 火炎放射

円内(敵中心)



対象に選んだ相手と、その相手を中心とした円内にいる敵すべてに効果を与える。

該当する技 回転斬り、ナバームボム、メガトンボム、★ダークボム、アイスガソード、火炎車輪、ファイガソード、反作用ボム、反作用ボム2、氷投げ、氷河投げ、ファイアパンチ

貫通(直線上)



使用者と、対象に選んだ相手を結ぶ直線上にいる敵すべてに効果を与える。対象に選んだ相手より遠くの敵にも効果がある。

該当する技 かまいたち、ブン投げソード(ロボが始点)

円内(自分中心)



使用者を中心とした円内にいる敵すべてに効果を与える。効果範囲内に敵がいけないときは使用できない。

該当する技 シッポ巻巻、サークルボム、★ブラックホール、Wボム(ロボ中心)、大回転斬り(ロボ中心)、ファイガサークル(ロボ中心)

横一直線



対象に選んだ相手と、その左右方向にいるすべての敵に効果を与える。効果の範囲は帯状で、かなり広い範囲を巻きこめる。

該当する技 ハヤブサ斬り、ラインボム

クロノたちが使用できる技は、全部で116種類にもおよび。それらの効果や習得条件などのデータをまとめたのが、つぎのページから掲載しているリストだ。それぞれの技を覚え、使いこなすために役立ててほしい。

リストの見かた

[ギャラリーの「道場」での表示順に掲載]

① 1人技 (全56種類)



② 2人技 (全45種類)



③ 3人技 (全15種類)



- ① 分類……技に参加する人数による分類。
- ② 使用できるキャラクター……連携技を使うのに必要なキャラクターと技の種類。特定の装備品が必要なときは、その名前も記している。
- ③ 消費MP……技を使うときに、そのキャラクターが消費するMPの量。
- ④ 使える状況……移動中にメニューで使える場合は「メニュー」を、バトル中に使える場合は「バトル」を明るく表示している。
- ⑤ 習得方法……技を覚える方法。連携技の習得方法は省略している(→P.73)。
- ⑥ No.……ギャラリーの「道場」で表示される番号。
- ⑦ 技名
- ⑧ 属性……技の属性(→P.104)。
- ⑨ タイプ……技のタイプ(→P.67)。
- ⑩ 解説……技の演出や効果の説明。
- ⑪ 範囲……技の効果が届く範囲。青い丸は味方、赤い丸は敵を示す。
- ⑫ 計算方法……相手に与えるダメージ量や回復量を決める方法(→P.69)。
- ⑬ 威力……相手に与えるダメージ量や回復量の基準となる値(→P.69)。
- ⑭ 威力倍率……連携させた技の威力にかかる倍率。これをもとに連携技で相手に与えるダメージ量や回復量が決まる(→P.72)。
- ⑮ ステータス変化……相手に発生させるステータス変化の種類(→P.101)。()内はその発生確率。
- ⑯ 武器の特殊効果……装備している武器の特殊効果(特定の種族に対する威力変化と、クライシスアームの攻撃力変化)が現れるかどうか。「○」は現れ、「×」は現れないことを示す。
- ⑰ この技を含む連携技……その技を習得していると使用可能になる連携技の種類。技の名前のあとには、ほかに必要なキャラクターと技の名前を記している。

2

ゲームシステム

GAME SYSTEM

道場に集えつ前に

マップの移動

メニュー

バロメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

技リスト

▶ 1人技

▶ クロノ

▶ マール

▶ ルッカ

▶ ロボ

▶ カエル

▶ エイラ

▶ 魔王

▶ 2人技

▶ 3人技

ステータス変化

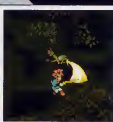
属性

ULTIMANIAへの目次



1人技 クロノ

クロノ MP 2 ※1)



001 回転斬り

属性なし 物理

バトル

習得方法

技ポイントを5ためるか、「★サンダー」を習得する

この技を含む連携技

- 2人技
- 回転オーラ……+[マール]オーラ
 - 火炎車輪……+[ルッカ]火炎放射
 - 高速回転……+[ロボ]回転レーザー
 - エックス斬り……+[カエル]ペロン斬り
 - ドリルキック……+[エイラ]まるまじろキック

敵に接近し、横に回転しながら武器を振りまわす。対象とその周囲にいる敵に「たたかう」の1.25倍のダメージを与える。

範囲 円内(敵中心)

計算方法 威力

物理 A 10

ステータス変化

—

武器の特殊効果

○



クロノ MP 2



002 かまいたち

天 魔法

バトル

習得方法

「回転斬り」習得後に技ポイントを90ためるか、「★サンダー」を習得する

この技を含む連携技

2人技

(なし)

武器を振り上げ、地表に沿って真空の刃を飛ばす。クロノと対象の先までを結ぶ直線上の敵に天属性のダメージを与える。

範囲 真直(敵前)

計算方法 威力

魔法 10

ステータス変化

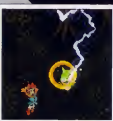
—

武器の特殊効果

x



クロノ MP 2



003 ★サンダー

天 魔法

バトル

習得方法

月の農業で、スペキオから教わる(→P.168)

この技を含む連携技

2人技

- カミナリ囃み付き……+[エイラ]引っかき囃み付き

両手をあげ、天から雷を落とす魔法。1体の敵に天属性のダメージを与える。

範囲 敵単体

計算方法 威力

魔法 12

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x



クロノ MP 4



004 全力斬り

属性なし 物理

バトル

習得方法

「★サンダー」習得後に技ポイントを160ためる

この技を含む連携技

- 2人技
- アイスソード……+[マール]★アイス
 - ファイアソード……+[ルッカ]★ファイア
 - 大回転斬り……+[ロボ]回転レーザー
 - 刃の滝……+[カエル]★ウォーター
 - ハヤブサ斬り……+[エイラ]岩石投げ

高いジャンプから対象めがけて武器を振り下ろす。1体の敵に「たたかう」の2倍のダメージを与える。

範囲 敵単体

計算方法 威力

物理 A 16

ステータス変化

—

武器の特殊効果

○



- 3人技
- アーキインパルス……+[マール]★アイスガ+[カエル]ジャンプ斬り
 - ファイガサークル……+[ルッカ]★ファイガ+[ロボ]回転レーザー

※1……3人技「キーブレイズ」使用時は15



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

冒険に際立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技&連携技

接リスト

▶1人技

▶2クロノ

▶ト マール

▶ト ルッカ

▶ト ロボ

▶ト カエル

▶ト エイル

▶ト 魔王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き

クロノ MP 8

005 ★サンダガ

天 魔法



体内に集めた雷を放出する魔法。すべての敵に天属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	計算方法	威力
		魔法	14
		ステータス変化	
		武器の特殊効果	×

バトル

習得方法

「全力斬り」習得後に技ポイントを500ためる

この技を含む連携技

2人技

- スーパーエレキ……+ [ロボ]エレキアタック
- 雷雷針……+ [カエル]ジャンプ斬り

3人技

- ミックスデルタ……+ [マール]★アイスガ+ [ルッカ]★ファイガ
- ファイナルキック……+ [マール]★アイスガ+ [エイル]3段キック
- デルタストーム……+ [ルッカ]★ファイガ+ [カエル]★ウォータガ
- ガトリングキック……+ [ルッカ]★ファイガ+ [エイル]3段キック

クロノ MP 10

006 ★レイズ

属性 なし タイプ なし



祈りをささげ、天使を呼び出す魔法。ひとりの味方を復活させ、HPを少し回復する。対象に選べるのは、戦闘不能状態の味方のみ。

範囲	味方単体	計算方法	威力
		回復	10
		ステータス変化	
		武器の特殊効果	×

バトル

習得方法

「★サンダガ」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技

(なし)

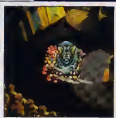
3人技

(なし)

クロノ MP 12

007 乱れ斬り

属性 なし 物理



対象の周囲をまわりながら何度も斬りつける。1体の敵に「たたかう」の約0.9倍のダメージを4回与える。

範囲	敵単体	計算方法	威力
		物理A	合計29
		ステータス変化	
		武器の特殊効果	○(連携技では×)

バトル

習得方法

「★レイズ」習得後に技ポイントを800ためる

この技を含む連携技

2人技

- アイスソード……+ [マール]★アイスガ
- ファイガソード……+ [ルッカ]★ファイガ

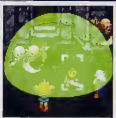
3人技

(なし)

クロノ MP 20

008 ★シャイニング

天 魔法



両手をあげたまま浮き上がり、聖なる光を爆発させる魔法。すべての敵に天属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	計算方法	威力
		魔法	50
		ステータス変化	
		武器の特殊効果	×

バトル

習得方法

「乱れ斬り」習得後に技ポイントを1000ためる

この技を含む連携技

2人技

(なし)

3人技

(なし)



1人技 マール

マール MP 1

メニュー バトル

習得方法

技ポイントを10ためるが、「★アイス」を習得する

この技を含む連携技

2人技

- 回転オーラ………+[クロノ]回転斬り
- オーラビーム………+[ロバ]ケアルビーム



009 オーラ

属性 なし
タイプ なし

全身から輝きのオーラを放つ。ひとりの味方のHPを回復する。

範囲 味方単体



計算方法 威力

回復 5

ステータス変化

武器の特殊効果

×

3人技

(なし)

マール MP 1

メニュー バトル

習得方法

「オーラ」習得後に技ポイントを50ためるが、「★アイス」を習得する

この技を含む連携技

2人技

- W色仕掛け………+[エイラ]色仕掛け



010 挑発

属性 なし
魔法

笑いながら自分のオシリをたたいて挑発。1体の敵を高確率で混乱させる。

範囲 敵単体



計算方法 威力

—

ステータス変化

混乱(80%)

武器の特殊効果

×

3人技

- ボヨゾダンス………+[ルッカ]催眠音波+[エイラ]シッポ電撃

マール MP 2

メニュー バトル

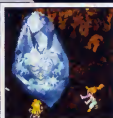
習得方法

時の扉までで、スペッキオから救われる(→P.168)

この技を含む連携技

2人技

- アイスソード………+[クロノ]全力斬り
- 反作用ボム………+[ルッカ]★ファイア
- アイススタックル………+[ロボ]ロボタックル
- アイスウォーター………+[カエル]★ウォーター
- 氷投げ………+[エイラ]岩石投げ



011 ★アイス

水 魔法

地表に冷気を走らせ、対象を氷に閉じこめる魔法。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法 威力

魔法 11

ステータス変化

—

武器の特殊効果

×

3人技

(なし)

マール MP 2

メニュー バトル

習得方法

「★アイス」習得後に技ポイントを150ためる

この技を含む連携技

2人技

(なし)



012 ★ケアル

属性 なし
タイプ なし

対象に癒しの力を浴びせる魔法。ひとりの味方のHPを回復する。

範囲 味方単体



計算方法 威力

回復 14

ステータス変化

—

武器の特殊効果

×

3人技

(なし)



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

マール MP 6

013 ★ヘイスト

属性なし 習得なし



ひとりの味方を赤色のオーラで包み、ATBバーがたまる速さを2倍にする。



計算方法	威力
—	—
ステータス変化	—
ヘイスト(100%)	—
武器の特殊効果	—
	x

バトル

習得方法

「★ケアル」習得後に技ポイントを250ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)

3人技 (なし)

マール MP 8

014 ★アイスガ

水 魔法



巨大な氷のカタマリをふたつ落とす。すべての敵に水属性のダメージを与える。



計算方法	威力
魔法	14
ステータス変化	—
武器の特殊効果	—
	x

バトル

習得方法

「★ヘイスト」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

- アイスガソード……+[クロノ]乱れ斬り
- 反作用ボム2……+[ルッカ]★ファイガ
- 反作用ボム3……+[ルッカ]★フレア
- 氷河……+[カエル]★ウォータガ
- 氷河投げ……+[エイラ]岩石投げ

- ミックスデルタ……+[クロノ]★サンダガ+[ルッカ]★ファイガ
- アークイン/ルス……+[クロノ]全力斬り+[カエル]ジャンプ斬り
- ファイナルキック……+[クロノ]★サンダガ+[エイラ]3段キック
- ダークエターナル……+[ルッカ]★ファイガ+[魔王]★ダークマター

マール MP 5

015 ★ケアルガ

属性なし 習得なし



対象に癒しの力を大量に浴びせる魔法。ひとりの味方のHPを回復する。



計算方法	威力
回復	24
ステータス変化	—
武器の特殊効果	—
	x

メニュー

バトル

「★アイスガ」習得後に技ポイントを600ためる

この技を含む連携技

- ケアルガウィンド……+[ロボ]ヒールビーム
- Wケアルガ……+[カエル]★ケアルガ

3人技 (なし)

マール MP 15

016 ★アレイズ

属性なし 習得なし



祈りをささげ、3人の天使を呼び出す。ひとりの味方を復活させ、HPを全回復する。対象に選べるのは、戦闘不能状態の味方のみ。



計算方法	威力
回復 (全回復)	—
ステータス変化	—
武器の特殊効果	—
	x

バトル

習得方法

「★ケアルガ」習得後に技ポイントを900ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)

- キープアレイズ……+[クロノ]回転斬り+[ロボ]回転レーザー
- グランドリーム……+[ロボ]ヒールビーム+[カエル]カエル落とし

序盤に立立つ前に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技6連携技

技リスト

▶1人技

▶トロクロノ

▶マール

▶トルッカ

▶ロボ

▶カエル

▶エイラ

▶魔王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



1人技 ルッカ

ルッカ MP 1

バトル
習得方法
技ポイントを10ためるか、「★ファイア」を習得する



この技を含む連携技

2人技

- 炎炎車輪……+ [クロノ] 回転斬り

017 火炎放射

火 魔法

銃から炎を放出。ルッカと対象を結ぶ直線上にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲 真直(対象まで)



計算方法	威力
魔法	6
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

3人技

(なし)

ルッカ MP 1

バトル
習得方法
「火炎放射」習得後に技ポイントを60ためるか、「★ファイア」を習得する



この技を含む連携技

2人技

(なし)

018 催眠音波

属性なし 魔法

眠気を誘う音波を広範囲に発生。すべての敵をたまたに眠らせる。ルッカの魔力が高いほど成功率が上がる。

範囲 敵全体



計算方法	威力
—	—
ステータス変化	スリープ(※1)
武器の特殊効果	x

3人技

- ボゾゾダンス……+ [マール] 跳発 + [エイラ] シippo電撃

ルッカ MP 2

バトル
習得方法
時の扉裏で、スペックオから教わる(→P.168)



この技を含む連携技

2人技

- ファイアソード……+ [クロノ] 全力斬り
- 反作用ボム……+ [マール] ★アイス
- ファイアパンチ……+ [ロボ] ロケットパンチ
- 炎嵐り……+ [エイラ] まるまじるキック
- レッドニードル……+ [カエル] ジャンプ斬り

019 ★ファイア

火 魔法

ルッカのまわりに炎を呼び集め、対象に向けて飛ばす魔法。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法	威力
魔法	11
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

3人技

(なし)

ルッカ MP 3

バトル
習得方法
「★ファイア」習得後に技ポイントを160ためる



この技を含む連携技

2人技

(なし)

020 ナパームボム

火 魔法

敵めがけて手榴弾を投げ、爆発を起こす。対象とその周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲 円内(敵中心)



計算方法	威力
魔法	12
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

3人技

(なし)

※1……ルッカの魔力÷10+60(%)の確率で発生



冒険に旅立つ前に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技&連携技
技リスト
▶ 1人技
▶ トロクロノ
▶ トマール
▶ **トルッカ**
▶ トロボ
▶ カエル
▶ エイラ
▶ 魔王
▶ 2人技
▶ 3人技
ステータス変化
属性
ULTIMANIAへの手引

ルッカ MP 6



021 ★プロテクト

属性なし
タイプなし

バトル
習得方法
「ナバームボム」習得後に技ポイントを250ためる

ひとりの味方を黄色のオーラで包み、物理攻撃で受けるダメージを約7割に軽減できるようにする。

範囲	味方単体	計算方法	威力
		—	—
		ステータス変化	
		プロテクト(100%)	
		武器の特殊効果	x

2人技 (なし)

3人技 (なし)

ルッカ MP 8



022 ★ファイガ

火 魔法

バトル
習得方法
「★プロテクト」習得後に技ポイントを400ためる

熱波を放ったのち、無数の爆発を起こす魔法。すべての敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	計算方法	威力
		魔法	14
		ステータス変化	—
		武器の特殊効果	x

- 2人技
- ファイガソード……+ [クロノ] 乱れ斬り
 - 反作用ボム2……+ [マール] ★アイスガ
 - ファイガタックル……+ [ロボ] ロボタックル
 - 火炎電巻……+ [エイラ] シップ電巻
 - 炎3段階り……+ [エイラ] 3段階キック

- 3人技
- ミックスデルタ……+ [クロノ] ★サンダガ + [マール] ★アイスガ
 - ファイガサークル……+ [クロノ] 全力斬り + [ロボ] 回転レーザー
 - デルタストーム……+ [クロノ] ★サンダガ + [カエル] ★ウォータガ
 - ガトリングキック……+ [クロノ] ★サンダガ + [エイラ] 3段階キック
 - ダークエターナル……+ [マール] ★アイスガ + [魔王] ★ダークマター

ルッカ MP 15



023 メガトンボム

火 魔法

バトル
習得方法
「★ファイガ」習得後に技ポイントを600ためる

敵めがけて手榴弾を投げ、激しい爆発を起こす。対象とその周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	計算方法	威力
		魔法	32
		ステータス変化	—
		武器の特殊効果	x

- 2人技
- Wボム……+ [ロボ] サークルボム
 - ラインボム……+ [カエル] ジャンプ斬り

3人技 (なし)

ルッカ MP 20



024 ★フレア

火 魔法

バトル
習得方法
「メガトンボム」習得後に技ポイントを1000ためる

炎エネルギーを一点に集めたのち、巨大な爆発で攻撃する魔法。すべての敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	計算方法	威力
		魔法	42
		ステータス変化	—
		武器の特殊効果	x

- 2人技
- 反作用ボム3……+ [マール] ★アイスガ
 - カエルフレア……+ [カエル] カエル落とし

- 3人技
- オメガフレア……+ [ロボ] 回転レーザー + [魔王] ★ダークボム



1人技 ロボ

ロボ MP 1

バトル

習得方法

(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技

- ファイアパンチ……+[レッカ]★ファイア



025 ロケットパンチ

属性なし 物理

片腕を飛ばし、対象にパンチをたたきこむ。1体の敵に「たたかう」の約1.4倍のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法 威力

物理A 11

ステータス変化

—

武器の特殊効果

○

3人技

(なし)

ロボ MP 2

メニュー バトル

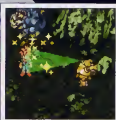
習得方法

(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技

- オーラビーム……+[マール]オーラ



026 ケアルビーム

属性なし 魔法

対象に緑色の光を浴びせて傷を癒す。ひとりの味方のHPを回復する。

範囲 味方単体



計算方法 威力

回復 14

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

ロボ MP 3 ※1

バトル

習得方法

技ポイントを5ためる

この技を含む連携技

2人技

- 高速回転……+[クロノ]回転斬り
- 大回転斬り……+[クロノ]全力斬り
- ブン投げソード……+[カエル]ペロン斬り



027 回転レーザー

属性なし 魔法

スピンしながら2本の光線を放射。すべての敵に真属性のダメージを与える。

範囲 敵全体



計算方法 威力

魔法 10

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

- キープレス……+[クロノ]回転斬り+[マール]★アレイズ
- ファイガサークル……+[クロノ]全力斬り+[レッカ]★ファイガ
- ビッグトルネード……+[クロノ]回転斬り+[エイラ]シッポ電巻
- オメガフレア……+[レッカ]★フレア+[魔王]★ダークボム

ロボ MP 4 ※2

バトル

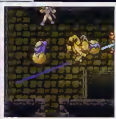
習得方法

「回転レーザー」習得後に技ポイントを150ためる

この技を含む連携技

2人技

- アイスタックル……+[マール]★アイス
- ファイガタックル……+[レッカ]★ファイガ
- シャボンプレス……+[カエル]★ウオーター
- お立ち台……+[エイラ]色仕掛け
- 大回転蹴り……+[エイラ]まるまじるキック



028 ロボタックル

属性なし 物理

その場で小さくジャンプしたあと、肩から体当たりする。1体の敵にダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法 威力

物理B 21

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

- トリプルアタック……+[クロノ]回転斬り+[カエル]ペロン斬り
- ストライクスピンの……+[カエル]ジャンプ斬り+[エイラ]シッポ電巻

※1……3人技「ファイガサークル」使用時は4

※2……2人技「大回転蹴り」使用時は3

ロボ MP 3

メニュー バトル

習得方法

「ロボタックル」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技

- ケアルガウインド……+[マル]★ケアルガ
- ケアルガウェイブ……+[カエル]★ケアルガ

029 ヒールビーム

属性なし 炎



体内に蓄した光を集めて周囲に放出。すべての味方のHPを回復する。

範囲 味方全体



計算方法 威力
回復 10

ステータス変化

—

武器の特殊効果

×

3人技

- ブランドリーム……+[マル]★アレイズ+[カエル]カエル落とし

ロボ MP 12

バトル

習得方法

「ヒールビーム」習得後に技ポイントを600ためる

この技を含む連携技

2人技

- 地雷投げ……+[エイラ]岩石投げ

030 マシンガンパンチ

属性なし 物理



対象に無数のパンチを浴びせる。1体の敵に「たたかう」の約3.1倍のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法 威力
物理A 25

ステータス変化

—

武器の特殊効果

○

3人技

(なし)

ロボ MP 14

バトル

習得方法

「マシンガンパンチ」習得後に技ポイントを800ためる

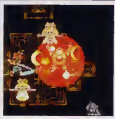
この技を含む連携技

2人技

- Wボム……+[レッカ]メガトンボム

031 サークルボム

火 魔法



前後左右に小型爆弾をバラまく。ロボの周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。ロボの近くに敵がいるときのみ使用可能。

範囲 円内(自分中心)



計算方法 威力
魔法 30

ステータス変化

—

武器の特殊効果

×

3人技

(なし)

ロボ MP 17

バトル

習得方法

「サークルボム」習得後に技ポイントを1000ためる

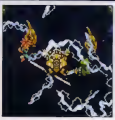
この技を含む連携技

2人技

- スーパーエレキ……+[クロノ]★サンダガ

032 エレキアタック

天 魔法



全身の装甲を展開し、あたり一面に稲妻を走らせる。すべての敵に天属性のダメージを与える。

範囲 敵全体



計算方法 威力
魔法 40

ステータス変化

—

武器の特殊効果

×

3人技

(なし)



1人技  カエル

カエル MP 1

メニュー バトル

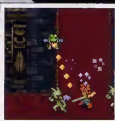
習得方法

(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技

- ペロンキッス……+ [エイラ]キッス



033 ペロン

属性なし タイプなし

ペロを伸ばし、対象をなめて傷を癒す。ひとりの味方のHPを回復する。

範囲 味方単体



計算方法 威力

回復 5

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

カエル MP 2

メニュー バトル

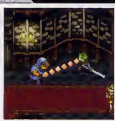
習得方法

技ポイントを15ためるか、「★ウォーター」を習得する

この技を含む連携技

2人技

- エックス斬り……+ [クロノ]回転斬り
- プロ投げソード……+ [ロロ]回転レーザー



034 ペロン斬り

属性なし 物理

伸ばしたペロで対象を引き寄せ、武器で斬りつける。1体の敵に「たたかう」の約1.4倍のダメージを与える。耐性を持つ相手にはかならずミスとなる。

範囲 敵単体



計算方法 威力

物理A 11

ステータス変化

—

武器の特殊効果

○(連携技では×)

3人技

- トリプルアタック……+ [クロノ]回転斬り+ [ロロ]ロボタックル
- 3次元アタック……+ [クロノ]回転斬り+ [エイラ]3段キック

カエル MP 2

メニュー バトル

習得方法

時の扉まで、スペースオから数わる(-P202)

この技を含む連携技

2人技

- 刃の渦……+ [クロノ]全力斬り
- アイスウォーター……+ [マール]★アイス
- シャボンプレス……+ [ロロ]ロボタックル
- シャボンタックル……+ [エイラ]まるまるキック



035 ★ウォーター

水 魔法

大きな泡を対象にぶつけて攻撃。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法 威力

魔法 11

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

カエル MP 2

メニュー バトル

習得方法

「★ウォーター」習得後に技ポイントを160ためる

この技を含む連携技

2人技

(なし)



036 ★ヒール

属性なし タイプなし

癒しの力を広範囲に振りまく魔法。すべての味方のHPを回復する。

範囲 味方全体



計算方法 威力

回復 6

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

- 冒険に旅立つ前に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技S連携技
技リスト
- ▶ 1人技
 - ▶ クロノ
 - ▶ マール
 - ▶ ルッカ
 - ▶ ロボ
 - ▶ カエル
 - ▶ エイラ
 - ▶ 魔王
 - ▶ 2人技
 - ▶ 3人技
 - ステータス変化
属性
ULTIMANIAへの手引き

カエル MP 4



037 ジャンプ斬り

属性なし 物理

バトル

習得方法

「★ヒール」習得後に技ポイントを250ためる

この技を含む連携技

2人技

- 岩高針………+ [クロノ] ★サンダガ
- あくら落ち斬り………+ [エイラ] 3段キック
- レッドニードル………+ [ルッカ] ★ファイア
- ラインボム………+ [ルッカ] メガトンボム

武器を頭上にかかげてから高くジャンプし、急降下しながら突き刺す。1体の敵に「たたかう」の2.25倍のダメージを与える。

範囲 敵単体



計算方法

威力

物理A 18

ステータス変化

—

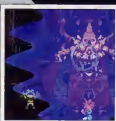
武器の特殊効果

○

3人技

- アークイン[ルス]………+ [クロノ] 全力斬り+ [マール] ★アイスガ
- ストライクスピ………+ [ロボ] ロボタックル+ [エイラ] シッポ戦巻

カエル MP 8



038 ★ウォータガ

水 魔法

バトル

習得方法

「ジャンプ斬り」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技

- 氷河………+ [マール] ★アイスガ

巨大な水のカタマリを通過させ、すべての敵に水属性のダメージを与える。

範囲 敵全体



計算方法

威力

魔法 14

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

- デルタストーム………+ [クロノ] ★サンダガ+ [ルッカ] ★ファイガ

カエル MP 5



039 ★ケアルガ

属性なし 魔法

メニュー バトル

習得方法

「★ウォータガ」習得後に技ポイントを600ためる

この技を含む連携技

2人技

- Wケアルガ………+ [マール] ★ケアルガ
- ケアルガウェイブ………+ [ロボ] ヒールビーム

対象に癒しの力を大量に浴びせる魔法。ひとりの味方のHPを回復する。

範囲 味方単体



計算方法

威力

回復 24

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

カエル MP 15



040 カエル落とし

属性なし 物理

バトル

習得方法

「★ケアルガ」習得後に技ポイントを1000ためる

この技を含む連携技

2人技

- カエルフレア………+ [ルッカ] ★フレア

呼び出した巨大ガエルにボディプレスさせ、すべての敵にダメージを与える。カエルのHPが残り少ないほど与えるダメージ量が増す(→P.69)。

範囲 敵全体



計算方法

威力

物理D 10

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

3人技

- グランドリーム………+ [マール] ★アレイズ+ [ロボ] ヒールビーム



1人技  **エイラ**

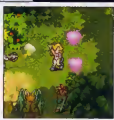
エイラ MP 1

メニュー **バトル**

習得方法

技ポイントを10ためる

この技を含む連携技



2人技

●ペロンキッス……+[カエル]ペロン

041 **キッス**

属性なし **タイプなし**

癒しの投げキッス。ひとりの味方のHPを回復し、不利なステータス変化(オールロックと戦闘不能をのぞく)を解除する。

範囲 **味方単体**



計算方法 **威力**
回復 **14**

ステータス変化

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

エイラ MP 2

バトル

習得方法

「キッス」習得後に技ポイントを60ためる

この技を含む連携技



2人技

●ドリルキック……+[クロノ]回転斬り
●炎蹴り……+[ルッカ]★ファイア
●大回転蹴り……+[ロボ]ロボタックル
●シャボンタックル……+[カエル]★ウオーター

042 **まるまじろキック**

属性なし **物理**

対象に向かって跳び、連続でキック。1体の敵に「たたかう」の約1.6倍のダメージを与える。

範囲 **敵単体**



計算方法 **威力**
物理B **14**

ステータス変化

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

エイラ MP 3

バトル

習得方法

「まるまじろキック」習得後に技ポイントを100ためる

この技を含む連携技



2人技

●カミナリ噛み付き……+[クロノ]★サンダー

043 **引っかけ噛み付き**

属性なし **物理**

対象の目の前まで近づき、左右の手で引っかけたあと背後から噛みつく。1体の敵に「たたかう」の約2.2倍のダメージを与える。

範囲 **敵単体**



計算方法 **威力**
物理B **20**

ステータス変化

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)

エイラ MP 4

バトル

習得方法

「引っかけ噛み付き」習得後に技ポイントを200ためる

この技を含む連携技



2人技

●ハヤブサ斬り……+[クロノ]全力斬り
●氷投げ……+[マール]★アイス
●氷投げ……+[マール]★アイスガ
●地獄投げ……+[ロボ]マシンガンパンチ

044 **岩石投げ**

属性なし **物理**

対象を上空に投げ、地面にたたきつける。1体の敵に「たたかう」の約3.3倍のダメージを与える。「投げ」に耐性を持つ相手にはかならずミスとなる。

範囲 **敵単体**



計算方法 **威力**
物理B **30**

ステータス変化

武器の特殊効果

x

3人技

(なし)



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

エイラ MP 4



045 色仕掛け

属性なし 魔法

バトル
習得方法
「岩石投げ」習得後に技ポイントを400ためる

投げキックで敵におねだりし、70%（※1）の確率でアイテムをもらう。「気持ちだけだった…」と表示されられて何も手に入らないこともある（→P.65）。



計算方法	威力
—	—
ステータス変化	—
—	—
武器の特殊効果	x

2人技

- W色仕掛け……+[マール]跳発
- お立ち台……+[ロロ]ロボタックル

3人技

(なし)

エイラ MP 10 ※2



046 シippo竜巻

属性なし 魔法

バトル
習得方法
「色仕掛け」習得後に技ポイントを600ためる

横回転で竜巻を生み、エイラの周囲にいる敵にダメージを与える。魔法攻撃では珍しく、属性を持っていない。エイラの近くに敵がいるときのみ使用可能。



計算方法	威力
魔法	40
ステータス変化	—
—	—
武器の特殊効果	x

2人技

- 火炎竜巻……+[ルッカ]★ファイガ

3人技

- ビッグトルネード……+[クロノ]回転斬り+[ロロ]回転レーザー
- ストライクスピન……+[ロロ]ロボタックル+[カエル]ジャンプ斬り
- ボヨゾダンス……+[マール]跳発+[ルッカ]催眠音楽

エイラ MP 15



047 恐竜

属性なし 物理

バトル
習得方法
「シippo竜巻」習得後に技ポイントを800ためる

呼び出した恐竜にシippoを振らせて、すべての敵にダメージを与える。エイラのHPが残り少ないほど与えるダメージ量が増す（→P.69）。



計算方法	威力
物理D	9
ステータス変化	—
—	—
武器の特殊効果	x

2人技

(なし)

3人技

(なし)

エイラ MP 20



048 3段キック

属性なし 物理

バトル
習得方法
「恐竜」習得後に技ポイントを1000ためる

2回連続で跳び蹴りをしたあと、はるか上空からきりもみ回転しながらキックで突進。1体の敵に「たたかう」の約1.4倍のダメージを3回与える。



計算方法	威力
物理B	合計37
ステータス変化	—
—	—
武器の特殊効果	x

2人技

- 炎3段蹴り……+[ルッカ]★ファイガ
- あくろ落ち斬り……+[カエル]ジャンプ斬り

3人技

- ファイナルキック……+[クロノ]★サンダガ+[マール]★アスガ
- ガトリングキック……+[クロノ]★サンダガ+[ルッカ]★ファイガ
- 3次元アタック……+[クロノ]回転斬り+[カエル]ペロロン斬り

戦闘に際立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技の連携技

技リスト

1人技

▶ クロノ

▶ マール

▶ ルッカ

▶ ロボ

▶ カエル

▶ エイラ

▶ 魔王

▶ 2人技

▶ 3人技

▶ ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引

※1……魅惑のブラを装備していれば100%
※2……3人技「ストライクスピન」使用時は15



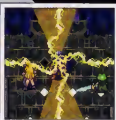
1人技 魔王

魔王 MP 8

バトル
習得方法
(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技 (なし)



049 ★サンダガ

天 魔法

体内に集めた雷を放出する魔法。すべての敵に天属性のダメージを与える。



計算方法	威力
魔法	18
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

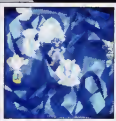
3人技 (なし)

魔王 MP 8

バトル
習得方法
(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技 (なし)



050 ★アイスガ

水 魔法

巨大な氷のかたまりをふたつ落とす。すべての敵に水属性のダメージを与える。



計算方法	威力
魔法	18
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

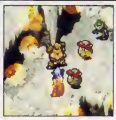
3人技 (なし)

魔王 MP 8

バトル
習得方法
(最初から覚えている)

この技を含む連携技

2人技 (なし)



051 ★ファイガ

火 魔法

熱波を放ったのち、無数の爆発を起こす魔法。すべての敵に火属性のダメージを与える。



計算方法	威力
魔法	18
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

3人技 (なし)

魔王 MP 8

バトル
習得方法
技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)



052 ★ダークボム

冥 魔法

ドーム状に広がる爆発を起こす魔法。対象とその周囲にいる敵に冥属性のダメージを与える。



計算方法	威力
魔法	25
ステータス変化	—
武器の特殊効果	x

●オメガフレア……+[ルッカ]★フレア+[ロバ]回転レーザー



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

通常に敵をつぶす
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技&連携技

技リスト

▶ 1人技

- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ

▶ 魔王

- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引

魔王 MP 8

053 ★マジックバリア

属性なし タイプなし

バトル

習得方法

「★ダークボム」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)



ひとりの味方を緑色のオーラで包み、魔法攻撃で受けるダメージを約7割に軽減できるようにする。

範囲 味方単体



計算方法

—

威力

—

ステータス変化

バリア(100%)

武器の特殊効果

x

魔王 MP 10

054 ★ダークミスト

真魔法

バトル

習得方法

「★マジックバリア」習得後に技ポイントを400ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)



暗黒の霧を横切らせて、すべての敵に真属性のダメージを与える。

範囲 敵全体



計算方法

魔法

威力

25

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

魔王 MP 15

055 ★ブラックホール

属性なし 魔法

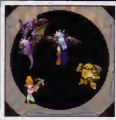
バトル

習得方法

「★ダークミスト」習得後に技ポイントを900ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)



魔王の周囲にいる敵を重力球で吸いこんで倒す。成功率は低めで、耐性を持つ相手にはかならずミスとなる。魔王の近くに敵がいるときのみ使用可能。

範囲 円形(自分中心)



計算方法

—

威力

—

ステータス変化

戦闘不能(40%)

武器の特殊効果

x

魔王 MP 20

056 ★ダークマター

真魔法

バトル

習得方法

「★ブラックホール」習得後に技ポイントを900ためる

この技を含む連携技

2人技 (なし)



巨大な魔法陣を描いて閃光を放ち、すべての敵に真属性のダメージを与える。

範囲 敵全体



計算方法

魔法

威力

38

ステータス変化

—

武器の特殊効果

x

●ダークエターナル……+[マール]★アイスガ+[ルッカ]★ファイガ



2人技

クロノ マール

クロノ MP 2

回転斬り

マール MP 1

オーラ



057 回転オーラ

属性なし

マールが放った焔しの力をクロノの高速スピンドで広範囲に振りまく。すべての味方のHPを回復する。

範囲	味方全体	威力倍率
		オーラ×1.0
		ステータス変化

クロノ MP 4

全力斬り

マール MP 2

★アイス



058 アイスソード

水 魔法

高く跳んだクロノにマールが氷の力を与え、凍った武器で斬る。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		全力斬り×1.25 +★アイス×1.25
		ステータス変化

クロノ MP 12

乱れ斬り

マール MP 8

★アイスガ



059 アイスガンソード

水 魔法

クロノがマールから氷の力を受け取り、対象を凍らせるジャンプ斬りと高速の連続斬りで攻撃。対象とその周囲にいる敵に水属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率
		乱れ斬り×1.0 +★アイスガ×1.0
		ステータス変化

2人技

クロノ ルッカ

クロノ MP 2

回転斬り

ルッカ MP 1

火炎放射



060 火炎車輪

火 魔法

ルッカが炎の力をクロノに与え、灼熱の回転斬りをくり出す。対象とその周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率
		回転斬り×1.0 +火炎放射×1.0
		ステータス変化

クロノ MP 4

全力斬り

ルッカ MP 2

★ファイア



061 ファイアソード

火 魔法

クロノがジャンプし、ルッカの炎に包まれながら武器を真下に向けた姿勢で急降下して攻撃。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		全力斬り×1.25 +★ファイア×1.25
		ステータス変化

クロノ MP 12

乱れ斬り

ルッカ MP 8

★ファイガ



062 ファイガンソード

火 魔法

ルッカの放った炎に包まれたクロノが、敵の頭上から何度も急降下して攻撃。対象とその周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率
		乱れ斬り×1.0 +★ファイガ×1.0
		ステータス変化



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

實際に成立し得ない

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの基礎知識

攻撃の基礎知識

技の連携技

技リスト

▶ 1人技

▶▶ クロノ

▶▶ マール

▶▶ ルッカ

▶▶ ロボ

▶▶ カエル

▶▶ エイラ

▶▶ 魔王

▶▶ 2人技

▶▶▶ 3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き

2人技

クロノ ロボ

クロノ MP 2
回転斬り

ロボ MP 3
回転レーザー



063 高速回転

真 魔法

ロボがクロノを頭上を持ち上げ、ふたりにスピニングしながらレーザーを放つ。すべての敵に真属性のダメージを与える。



範囲	敵全体	威力倍率
		回転レーザー×1.5
		ステータス変化
		—

クロノ MP 4
全力斬り

ロボ MP 3
回転レーザー



064 大回転斬り

真 物理

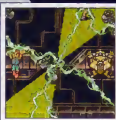
ロボがクロノの両足を持って振りまわし、クロノの武器で斬りつける。ロボの周囲にいる敵にダメージを与える。ロボの近くに敵がいるときのみ使用可能。



範囲	内円(ロボ中心)	威力倍率
		全力斬り×2.0
		ステータス変化
		—

クロノ MP 8
★サンダガ

ロボ MP 17
エレキアタック



065 スーパーエレキ

天 魔法

左右に並んだクロノとロボが同時に電撃を放つ。すべての敵に天属性のダメージを与える。



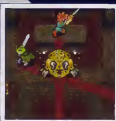
範囲	敵全体	威力倍率
		★サンダガ×1.25 +エレキアタック×1.25
		ステータス変化
		—

2人技

クロノ カエル

クロノ MP 2
回転斬り

カエル MP 2
ペロロン斬り



066 エックス斬り

真 物理

クロノとカエルが同時に走り出し、赤いXの字を描くように交差しながら対象に斬りつける。1体の敵にダメージを与える。



範囲	敵単体	威力倍率
		回転斬り×1.25 +ペロロン斬り×1.25
		ステータス変化
		—

クロノ MP 4
全力斬り

カエル MP 2
★ウォーター



067 刃の滝

水 魔法

クロノが上空に跳び、カエルが敵の頭上に浮かべた水球を割りながら激流に乗って攻撃。1体の敵に水属性のダメージを与える。



範囲	敵単体	威力倍率
		全力斬り×1.25 +★ウォーター×1.25
		ステータス変化
		—

クロノ MP 8
★サンダガ

カエル MP 4
ジャンプ斬り



068 避雷針

天 魔法

カエルが対象の頭上から武器を突き刺し、その位置めがけてクロノが雷を落とす。1体の敵に天属性のダメージを与える。



範囲	敵単体	威力倍率
		★サンダガ×2.0 +ジャンプ斬り×1.0
		ステータス変化
		—



2人技



クロノ



エイラ

クロノ MP 2
回転斬り

エイラ MP 2
まるまじろキック



069 ドリルキック

属性なし 物理

高速でスピンするクロノの武器に乗ったエイラが、さらにジャンプしてきりもみ回転しつつ蹴る。1体の敵にダメージを与える。



威力倍率
まるまじろキック×1.75
ステータス変化

クロノ MP 2
★サンダー

エイラ MP 3
引っかき噛み付き



070 カミナリ噛み付き

天 魔法

クロノの雷で帯電したエイラが対象に近づき、引っかきと噛み付きの連続攻撃を行なう。1体の敵に天属性のダメージを与える。



威力倍率
引っかき噛み付き×2.0
ステータス変化

クロノ MP 4
全力斬り

エイラ MP 4
岩石投げ



071 ハヤブサ斬り

属性なし 物理

エイラの怪力で投げ飛ばされたクロノが、画面の右から左へ横切りながら武器を振り払う。対象とその左右へ伸びる直線上の敵にダメージを与える。



威力倍率
全力斬り×2.0
ステータス変化

2人技



マール



ルッカ

マール MP 2
★アイス

ルッカ MP 2
★ファイア



072 反作用ボム

真 魔法

マールが飛ばされた敵をルッカの爆炎で包む。対象とその周囲にいる敵に真属性のダメージを与える。



威力倍率
★アイス×1.0 +★ファイア×1.0
ステータス変化

マール MP 8
★アイスガ

ルッカ MP 8
★ファイガ



073 反作用ボム2

真 魔法

マールが飛ばした氷にルッカが火柱を重ね、炎と水の同時攻撃をくり出す。対象とその周囲にいる敵に真属性のダメージを与える。



威力倍率
★アイスガ×1.5 +★ファイガ×1.5
ステータス変化

マール MP 8
★アイスガ

ルッカ MP 20
★フレア



074 反作用ボム3

真 魔法

マールが放った寒波とルッカが起こした大爆発を融合させて攻撃。すべての敵に真属性のダメージを与える。



威力倍率
★アイスガ×1.25 +★フレア×1.25
ステータス変化

※1……対象に反撃されるかどうかを決めるときは魔法タイプ



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

- 戦闘に無立つ前に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技の連携技
- 技リスト
- ▶ 1人技
 - ▶ クロノ
 - ▶ マール
 - ▶ ルッカ
 - ▶ ロボ
 - ▶ カエル
 - ▶ エイラ
 - ▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
 - ▶ ステータス変化
 - ▶ 属性
 - ▶ ULTIMANIAへの手引き

2人技 マール+ロボ

マール MP 1
オーラ

ロボ MP 2
ケアルビーム

075 オーラビーム 属性なし タイプなし

マールとロボが癒しの力を同時に放ち、すべての味方のHPを回復する。

範囲	味方全体	威力倍率
		オーラ×1.0
		ステータス変化
		—

マール MP 2
★アイス

ロボ MP 4
ロボタックル

076 アスタックル 水 魔法

マールから氷の力を受けたロボが、冷気をまとったまま突進。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		★アイス×1.5 +ロボタックル×1.5
		ステータス変化
		—

マール MP 5
★ケアルガ

ロボ MP 3
ヒールビーム

077 ケアルガウインド 属性なし タイプなし

ロボが癒しの力をマールから吸収し、増幅させたうえで周囲に振りまく。すべての味方のHPを回復する。

範囲	味方全体	威力倍率
		★ケアルガ×1.0
		ステータス変化
		—

2人技 マール+カエル

マール MP 2
★アイス

カエル MP 2
★ウォーター

078 アイスウォーター 水 魔法

マールが作った氷をカエルの泡で包み、泡が弾けたときの勢いで氷の破片をバラまく。すべての敵に水属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	威力倍率
		★アイス×1.0 +★ウォーター×1.0
		ステータス変化
		—

マール MP 8
★アイスガ

カエル MP 8
★ウォーターガ

079 氷河 水 魔法

カエルが上空から水を落とし、その勢いに乗せてマールが巨大な氷柱を何度も落とす。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		★アイスガ×1.5 +★ウォーターガ×1.5
		ステータス変化
		—

マール MP 5
★ケアルガ

カエル MP 5
★ケアルガ

080 Wケアルガ 属性なし タイプなし

マールとカエルが、互いの「ケアルガ」を合体させて放つ。すべての味方のHPを全回復し、不利なステータス変化(オールロックと戦闘不能をのぞく)を解除する。

範囲	味方全体	威力倍率
		(全回復)
		ステータス変化
		—



2人技



マール



エイラ

マール MP 1
挑発

エイラ MP 4
色仕掛け



081 W色仕掛け

マールとエイラが敵にアイテムをおねだりする。エイラの1人技「色仕掛け」よりも成功しやすい(→P.65)。

範囲	敵単体	威力倍率	—
		ステータス変化	—

マール MP 2
★アイス

エイラ MP 4
岩石投げ



082 氷投げ

エイラがマールの力を受け取り、いくつもの氷のカケラを投げて攻撃。対象とその周囲にいる敵に水属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率	★アイス×1.0 +岩石投げ×1.0
		ステータス変化	—

マール MP 8
★アイスガ

エイラ MP 4
岩石投げ



083 氷河投げ

マールの魔法で現れた氷塊をエイラが持ち上げ、敵に向けて投げつける。対象とその周囲にいる敵に水属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率	★アイスガ×1.25 +岩石投げ×1.25
		ステータス変化	—

2人技



ルッカ



ロボ

ルッカ MP 2
★ファイア

ロボ MP 1
ロケットパンチ



084 ファイアパンチ

ルッカから火の力を受け取ったロボが、片腕を飛ばすパンチをたたきこんで爆発を起こす。対象とその周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。

範囲	円内(敵中心)	威力倍率	★ファイア×1.0 +ロケットパンチ×1.0
		ステータス変化	—

ルッカ MP 8
★ファイガ

ロボ MP 4
ロボタックル



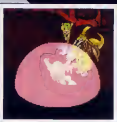
085 ファイガタックル

ルッカが放った無数の炎をロボが吸収し、灼熱のボディで突進。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率	★ファイガ×1.5 +ロボタックル×1.5
		ステータス変化	—

ルッカ MP 15
メガトンボム

ロボ MP 14
サークルボム



086 Wボム

ルッカが投げこんだ手榴弾の爆発をロボが増幅させて攻撃。ロボの周囲にいる敵に火属性のダメージを与える。ロボの近くに敵がいるときのみ使用可能。

範囲	円内(ロボ中心)	威力倍率	メガトンボム×1.5 +サークルボム×1.5
		ステータス変化	—



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

2人技

ルッカ + エイラ

ルッカ MP 2
★ファイア
エイラ MP 2
まるまじろキック



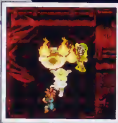
087 炎蹴り

火 魔法

ルッカの周りをまわる炎の上にエイラが飛び乗り、高熱を帯びた肉体でキックを放つ。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		★ファイア×1.25 +まるまじろキック×1.25
ステータス変化		

ルッカ MP 8
★ファイガ
エイラ MP 10
シッコ竜巻



088 火炎竜巻

火 魔法

高速でスピニングしているエイラに向かってルッカが炎を飛ばし、灼熱の竜巻を生み出す。すべての敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	威力倍率
		★ファイガ×1.5 +シッコ竜巻×1.5
ステータス変化		

ルッカ MP 8
★ファイガ
エイラ MP 20
3段キック



089 炎3段蹴り

火 魔法

ルッカから無数の炎を吸収したエイラが、高速の飛び蹴りを仕掛けて大爆発を起こす。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		★ファイガ×1.25 +3段キック×1.25
ステータス変化		

2人技

ロボ + カエル

ロボ MP 3
回転レーザー
カエル MP 2
ペロロン斬り



090 ブン投げソード

属性なし 物理

武器を構えたカエルをロボが放り投げ、ロボと対象の先までを結ぶ直線上の敵にダメージを与える。

範囲	真直(直線上)	威力倍率
		ペロロン斬り×2.0
ステータス変化		

ロボ MP 4
ロボタックル
カエル MP 2
★ウォーター



091 シャボンプレス

属性なし 物理

カエルが大きな泡を作り出し、ロボを泡で浮かせて対象の頭上まで運んでから落下させる。1体の敵にダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		ロボタックル×2.0
ステータス変化		

ロボ MP 3
ヒールビーム
カエル MP 5
★ケアルガ



092 ケアルガウェイブ

属性なし タイプなし

カエルが吸えた回復魔法を吸収したロボが、その効果を増幅させたのち高速スピンドで振りまく。すべての味方のHPを回復する。

範囲	味方全体	威力倍率
		★ケアルガ×1.0
ステータス変化		

難関に挑む前に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの基礎知識
攻撃の基礎知識
技&連携技

技リスト

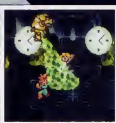
- ▶ 1人技
- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ
- ▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ▶ ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引



2人技

ロボ + エイラ

ロボ MP 4
ロボタックル
エイラ MP 4
色仕掛け



093 お立ち台

ロボが空中からスポットライトを照らすなか、エイラが時間停止の踊りを披露。ダメージを与える効果はないが、すべての敵を高確率でストップ状態にする。

範囲	敵全体	威力倍率	—
		ステータス変化	ストップ(80%)

ロボ MP 3
ロボタックル
エイラ MP 2
まるまじろキック



094 大回転蹴り

バレーボールのトスやアタックの動きでロボがエイラを飛ばし、エイラは対象に飛び蹴りを放つ。1体の敵にダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率	まるまじろキック×2.0
		ステータス変化	—

ロボ MP 12
マシンガンパンチ
エイラ MP 4
岩石投げ



095 地獄投げ

ロボとエイラが敵をキャッチボールしたのち地面にたたきつける。1体の敵にダメージを与える。「投げ」に耐性を持つ相手にはかからずミスとなる。

範囲	敵単体	威力倍率	マシンガンパンチ×1.25 +岩石投げ×1.25
		ステータス変化	—

2人技

カエル + エイラ

カエル MP 1
ペロロン
エイラ MP 1
キス

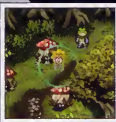


096 ペロロンキス

エイラの投げキスをカエルが飲みこみ、癒しの力を高めてから放つ。すべての味方のHPを回復し、不利なステータス変化(オールロックと戦闘不能をのぞく)を解除する。

範囲	味方全体	威力倍率	キス×2.0
		ステータス変化	—

カエル MP 2
★ウォーター
エイラ MP 2
まるまじろキック

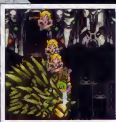


097 シャボンタックル

カエルが大きな泡を作り出し、エイラを泡で浮かせて対象の頭上まで運んでから落下させる。1体の敵にダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率	まるまじろキック×2.0
		ステータス変化	—

カエル MP 4
ジャンプ斬り
エイラ MP 20
3段キック



098 あぐら落ち斬り

空高くジャンプしたカエルの上に、敵を蹴って跳んだエイラがあぐらの姿勢で乗り、重みをつけて急降下攻撃を仕掛ける。1体の敵にダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率	ジャンプ斬り×1.5 +3段キック×1.0
		ステータス変化	—



2人技

ルッカ + カエル

ルッカ MP 2
★ファイア
カエル MP 4
ジャンプ斬り



099 レッドニードル

火 魔法

ルッカが敵の頭上に飛ばした炎をカエルがまとい、急降下しながら武器で斬りつける。1体の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		★ファイア×1.25 +ジャンプ斬り×1.25
ステータス変化		

ルッカ MP 15
メガトンボム
カエル MP 4
ジャンプ斬り



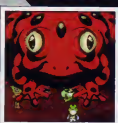
100 ラインボム

火 魔法

ルッカが手榴弾を投げ、カエルはそれを爆発させながら画面の右から左へ横断。対象とその左右へ伸びる直線上の敵に火属性のダメージを与える。

範囲	横一直線	威力倍率
		メガトンボム×1.0
ステータス変化		

ルッカ MP 20
★フレア
カエル MP 15
カエル落とし



101 カエルフレア

火 魔法

カエルが呼んだ巨大ガエルの落下とルッカの魔法で爆発を起こし、すべての敵に火属性のダメージを与える。カエルのHPが残り少ないほど与えるダメージ量が増す(→P.69、72)。

範囲	敵全体	威力倍率
		★フレア×1.25 +カエル落とし×1.25
ステータス変化		

真珠に許立コ画に
マップの移動
メニュー
パラメーター
バトルの進捗見画
攻撃の基礎知識

技リスト

- ▶ 1人技
- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ
- ▶ 魔王
- ▶ 2人技

▶ 3人技
ステータス変化
属性
ULTIMANIAへの手引き

COLUMN トリガー

技に関する豆知識

●「グランドリーム」のコマンドが表示される条件
連携技を使うためのコマンドは、特定のメンバーがバトルに参加していると出現する(一部の3人技では、特定のアイテムを装備しておくことも必要)。少し特殊なのはマール+ロボ+カエルの3人技「グランドリーム」で、必要な装備品である金の石とグランドリオン(覚醒後)のうち、金の石だけを装備しているときでもコマンドが出現するのだ。ただし、グランドリオン(覚醒後)も装備しておかないと、コマンドの表示が暗いまままで技を使うことはできない。



↑「グランドリーム」のコマンドが表示されていても、グランドリオン(覚醒後)の装備を忘れてると技が使えない。

●「シッポ電巻」「ポヨゾダンス」だけの特性
クロノたちが使える技のうち、タイプが魔法のものは基本的に何らかの属性を持っている。しかし、エイラの1人技「シッポ電巻」とマール+ルッカ+エイラの3人技「ポヨゾダンス」には属性がなく、属性との相性でダメージを無効にされたり吸収されたりする心配がない。プチアーリマンなどのように、あらゆる属性に強いかわりに魔法防御が低いモンスターに対しては有効な攻撃手段となるのだ。

ちなみに、「シッポ電巻」「ポヨゾダンス」なら、ほとんどの攻撃を無効にしてしまうサイラスやサン オパンにもダメージを与えるられるが、そうするメリットはあまりない(→P.579)。



★ポヨゾダンスの威力はシッポ電巻(1.0倍)だが、対象が敵単体で混乱状態にでもなるとダメージは1.5倍

3人技 クロノ+ マール+ ルッカ

クロノ MP 8
★サンダガ

マール MP 8
★アイスガ

ルッカ MP 8
★ファイガ



102 ミックスデルタ

真 炎

ルッカが作り出した炎の壁にマールが氷の壁を重ね、さらにクロノが雷の壁を組み合わせて暗黒の衝撃を放つ。すべての敵に真属性のダメージを与える。

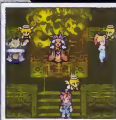
範囲	敵全体	威力倍率
		★サンダガ×1.25 +★アイスガ×1.25 +★ファイガ×1.25
		ステータス変化 —

3人技 クロノ+ マール+ ロボ

クロノ MP 15
回転斬り

マール MP 15
★アレイズ

ロボ MP 3
回転レーザー



103 キープアレイズ

真 炎

祈りをささげ、3人の天使を呼び出す。すべての味方をリレイズ状態にし、戦闘不能になっても1回だけ復活できるようにする。

範囲	味方全体	威力倍率
		—
		ステータス変化 リレイズ(100%)

3人技 クロノ+ マール+ カエル

クロノ MP 4
全力斬り

マール MP 8
★アイスガ

カエル MP 4
ジャンプ斬り



104 アークインパルス

水 炎

マールが仲間たちに氷の力を与えたのち、クロノのジャンプ斬りとカエルのダッシュ斬りで青い十字を描く。1体の敵に水属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
		全力斬り×1.25 +★アイスガ×1.25 +ジャンプ斬り×1.25
		ステータス変化 —

3人技 クロノ+ マール+ エイラ

クロノ MP 8
★サンダガ

マール MP 8
★アイスガ

エイラ MP 20
3段キック



105 ファイナルキック

真 炎

クロノとマールが力を合わせて暗黒の球体を作り、それを蹴りながらエイラが突撃する。1体の敵に真属性のダメージを与える。

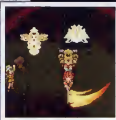
範囲	敵単体	威力倍率
		★サンダガ×1.25 +★アイスガ×1.25 +3段キック×1.25
		ステータス変化 —

3人技 クロノ+ ルッカ+ ロボ

クロノ MP 4
全力斬り

ルッカ MP 8
★ファイガ

ロボ MP 4
回転レーザー



106 ファイガサークル

火 炎

ルッカの力を受け、クロノとロボが灼熱の回転斬りを仕掛ける。ロボの周りにいる敵に火属性のダメージを与える。ロボの近くに敵がいるときのみ使用可能。

範囲	円内(ロボ中心)	威力倍率
		全力斬り×2.0 +★ファイガ×1.25
		ステータス変化 —



CHAPTER

2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

- 冒険に際立つ前に
- マップの移動
- メニュー
- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技5選抜技
- 技リスト
 - ▶ 1人技
 - ▶ クロノ
 - ▶ マール
 - ▶ ルッカ
 - ▶ ロボ
 - ▶ カエル
 - ▶ エイラ
 - ▶ 真王
 - ▶ 2人技
 - ▶ 3人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引

3人技 クロノ+ルッカ+カエル

クロノ MP 8
★サンダガ

ルッカ MP 8
★ファイガ

カエル MP 8
★ウォータガ



107 デルタストーム

真 魔法

クロノとルッカとカエルが力を合わせ、ピラミッド状の磁場をつぎつぎと生み出す。すべての敵に冥属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
●●●	●●●	★サンダガ×1.25 ★ファイガ×1.25 ★ウォータガ×1.25
		ステータス変化

3人技 クロノ+ルッカ+エイラ

クロノ MP 8
★サンダガ

ルッカ MP 8
★ファイガ

エイラ MP 20
3段キック



108 ガトリングキック

真 魔法

エイラが対象のまわりを回転しながら蹴っているとこへ、クロノとルッカが暗黒の球体をぶつける。1体の敵に冥属性のダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
●●●	●●●	★サンダガ×1.25 ★ファイガ×1.25 +3段キック×1.25
		ステータス変化

3人技 クロノ+ロボ+カエル

クロノ MP 2
回転斬り

ロボ MP 4
ロボタックル

カエル MP 2
ペロロン斬り



109 トリプルアタック

眞性 物理

クロノとカエルが交差するように走って武器で斬りつけた直後、ロボが飛行しながら突進する。1体の敵にダメージを与える。

範囲	敵単体	威力倍率
●●●	●●●	回転斬り×1.25 +ロボタックル×1.25 +ペロロン斬り×1.25
		ステータス変化

3人技 クロノ+ロボ+エイラ

クロノ MP 2
回転斬り

ロボ MP 3
回転レーザー

エイラ MP 10
シッポ電巻



110 ビッグトルネード

眞 魔法

ロボの頭上にクロノ、クロノの頭上にエイラが乗り、全員で大きな円を描くようにスピニングして電巻を生み出す。すべての敵に冥属性のダメージを与える。

範囲	敵全体	威力倍率
●●●	●●●	回転斬り×1.5 +回転レーザー×1.5 +シッポ電巻×1.5
		ステータス変化

3人技 クロノ+カエル+エイラ

クロノ MP 2
回転斬り

カエル MP 2
ペロロン斬り

エイラ MP 20
3段キック



111 3次元アタック

眞性 物理

クロノとカエルが交差しながら対象を斬り、さらにエイラがざりもみ回転しながらキックをくり出す。1体の敵にダメージを与える。


範囲	敵単体	威力倍率
●●●	●●●	回転斬り×1.25 +ペロロン斬り×1.25 +3段キック×1.25
		ステータス変化

3人技 マール+ルッカ+魔王

マール MP 8
★アイスガ

ルッカ MP 8
★ファイガ

魔王 MP 20
★ダークマター
黒の石



112 ダークエターナル 真 魔法

魔王が反時計まわり、マールとルッカが時計まわりに飛行し、強力な暗黒魔法を放つ。すべての敵に冥属性のダメージを与える。


範囲	敵全体	威力倍率
●	●	★アイスガ×1.25 +★ファイガ×1.25 +★ダークマター×1.25
●		ステータス変化

3人技 ルッカ+ロボ+魔王

ルッカ MP 20
★フレア

ロボ MP 3
回転レーザー

魔王 MP 8
★ダークボム
青の石



113 オメガフレア 真 魔法

ルッカと魔王がそれぞれふたりに分身してロボを囲み、そこから上空へ飛んだロボが極太のレーザーを照射。すべての敵に冥属性のダメージを与える。


範囲	敵全体	威力倍率
●	●	★フレア×1.25 +回転レーザー×1.25 +★ダークボム×1.25
●		ステータス変化

3人技 ロボ+カエル+エイラ

ロボ MP 4
ロボタックル

カエル MP 4
ジャンプ斬り

エイラ MP 15
シッポ電巻
銀の石



114 ストライクスピ 属性なし 物理

ロボとエイラが対象の周囲をまわるなか、カエルがはるか上空から急降下して武器を突き刺す。1体の敵にダメージを与える。


範囲	敵単体	威力倍率
●	●	ジャンプ斬り×4.0
●		ステータス変化

3人技 マール+ルッカ+エイラ

マール MP 1
挑発

ルッカ MP 1
催眠音波

エイラ MP 10
シッポ電巻
白の石



115 ポイズンダンス 属性なし 魔法

ポイズンを呼び、マールとルッカとエイラが踊る。すべての敵にダメージを与え、高確率で混乱させる。魔法攻撃では珍しく、属性を持っていない。


範囲	敵全体	威力倍率
●	●	シッポ電巻×1.0
●		ステータス変化 混乱(80%)

3人技 マール+ロボ+カエル

マール MP 15
★アレイズ

ロボ MP 3
ヒールビーム

カエル MP 15
カエル落とし
金の石



116 グランドリーム 属性なし 魔法

カエルが頭上にかかげたグランドリオンにマールとロボが属性の力を与え、グランとリオンを呼び出して攻撃させる。すべての敵にダメージを与える。

範囲	敵全体	威力倍率
●	●	カエル落とし×2.4
●		ステータス変化

※1……グランドリオン(覚醒後)装備時のみ使用可能

※2……物理攻撃を無効にするモンスターにもダメージを与えることが可能



2 ゲームシステム

ゲームシステム 08 GAME SYSTEM



ステータス変化

キャラクターやモンスターは、技などの効果によってステータス変化が起こり、通常とは異なる状態になることがある。ステータス変化をうまく利用すれば、バトルを有利に進められるのだ。



ステータス変化は技やアイテムで起こる

ステータス変化は、おもに技やアイテムによって引き起こされる。基本的に、味方側に対して使う技では「有利な効果を与えるステータス変化」が、敵対する側に対して使う技では「不利な効果を与えるステータス変化」がもたらされるのだ。ステータス変化を引き起こす確率は、技や武器ごとに固定。ただし、ルッカの「催眠音波」だけは、ルッカの魔力が上がるほどスリープ状態にしやすくなる(→P.80)。

なお、モンスターのなかには、一部のステータス変化に耐性を持つものがある。クロノ/たちも、特定の防具(プリズムメットなど)を装備しているあいだは、ステータス変化への耐性を得ることが可能だ。

←モンスターの特定の攻撃を受けると、パーティメンバーに不利なステータス変化が起こることがある。

→「守封」や「ブレイク」を受けた場合、そのバトル中はステータス変化への耐性が失われてしまうので注意。

起こっているステータス変化は外見などで確認しよう

ステータス変化には、引き起こされるとキャラクターやモンスターの外見が変化するものが多い。ステータス変化が起こっているかどうかは、おもに外見から判断するといいだろう。また、ゲームモードが「クラシック」の場合、キャラクターのステータス変化の名前が下画面に表示されるので、そちらを見れば、より確実に判断できる。

起こっているステータス変化を確認する方法

A 外見を見る
アイコンがいたり、身体が光ったりする(複数ある場合は優先順位に従う/→P.103)。

B 下画面を見る(ゲームモードが「クラシック」の場合)
HPやMPの下に状態の名前が表示される(複数ある場合は表示が順番に切りかわる/→P.61)。

COLUMN コラム・トリガー TRIGGER

防具の効果でステータス変化が起こることも

右の表の防具を装備すると、装備したキャラクターにステータス変化が起こる。ビネガーパンツと緑の夢以外の防具で起こるステータス変化は、バトル中は解除されないのが特徴だ。一方、ビネガーパンツで起こる混乱+スリップ状態は解除可能だが、耐性を持つ防具を装備していても防げない。

装備したキャラクターにステータス変化を起こす防具

名前	ステータス変化	名前	ステータス変化
ヘイストメット	ヘイスト	闇の羽衣	バリア
プロテクトメット	プロテクト	プリズムドレス	バリア
ビネガーパンツ	混乱+スリップ	緑の夢	リレイズ
天使のティアラ	ヘイスト	パーサクリング	プロテクト+バリア
プリンセスドレス	プロテクト+バリア		

- 冒険に前立つ前に
- マップの移動
- メニュー
- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- リスト
- ▶1人技
- ▶クロノ
- ▶マル
- ▶ルッカ
- ▶ロボ
- ▶カエル
- ▶エイラ
- ▶魔王
- ▶2人技
- ▶3人技
- ステータス変化
- 属性
- ULTIMANIAへの手引き



■ステータス変化は解除することもできる

すべてのステータス変化は、バトルが終わると自動的に解除される。また、不利な効果を与えるステータス変化の大半は、右下にまとめた技やアイテムを使えば解除することが可能だ。混乱などの危険な状態になったら、できるだけ早く解除しよう。その



ほとんどのステータス変化は、バトルが終わったときのほか、戦闘不能状態になったときにも解除される。

ほか、ストップ、ヘイスト、プロテクト、バリアの4つの状態は、一定時間が過ぎると自動的に解除される。解除までの時間はバトルスピードとは無関係と一定なので、バトルスピードが速いほうが、その状態が持続しているあいだに行動できる回数が多い。

● 不利なステータス変化を解除する技やアイテム

- 「キッス」(エイラの技)
- 「Wケアルガ」(マールとカエルの連携技)
- 「ペロロンキッス」(カエルとエイラの連携技)
- 万能薬(消費アイテム)
- 干しキノコ(消費アイテム)

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

不利なステータス変化でパラメーターなどが下がる

不利な効果のステータス変化には、起こっているあいだはパラメーターや与えるダメージ量を低下させるものが多い。具体的には、右の表にまとめたとおりだ。防御力や魔法防御が下がると、強敵とのバトルでは命取りになりかねないので、可能ならステータス変化が起こるのを防ぎ、起こってしまったときはなるべく早く解除しよう。

● ステータス変化によるパラメーターなどの低下

ステータス変化	与えるダメージ量	防御力	魔法防御	命中	回避
毒	0.8倍	0.9倍	0.9倍	0.75倍	0.5倍
スロウ	0.8倍	0.9倍	0.9倍	—	0.75倍
スリープ	—	—	0.8倍	—	0.2倍
混乱	0.25倍	—	0.9倍	0.25倍	0.5倍
暗闇	—	0.9倍	0.9倍	0.25倍	0.5倍
ストップ	—	0.8倍	0.8倍	—	—

*命中と回避は、敵密には上記の倍率を掛けためと+1される

*命中の変化は、命中判定にのみ影響する(→P.67)

*複数のステータス変化が起こっている場合と倍率が掛け合わされる。ただし、敵のダメージは防御力と魔法防御は0.8倍が下限で、回避は低いほうの倍率のみが適用される

STATUS LIST

ステータス変化リスト

1 リストの見かた

名前 / アイコン	効果 / 説明	見た目の変化	防御力	魔法防御	命中	回避	その他
スリープ	● 意識がなくなる ● パラメーターが下がる(→P.102)	● 昏れた、地上にアイコンが出る	○	○	○	○	● デメージを受ける

① **名前 / アイコン**……ステータス変化の名前と、起こっているときに表示されるアイコン。

② **効果 / 説明**……起こっているときの影響と、補足の説明。

③ **見た目の変化**……起こっているときの外見の変化。

④ **解除方法**……解除する方法。各項目の意味は以下のとおり。

- 万能薬など…「キッス」「Wケアルガ」「ペロロンキッス」、万能薬、干しキノコで解除できるかどうか
- 戦闘不能…戦闘不能状態になったときに解除されるかどうか
- バトル終了…バトルが終わったときに解除されるかどうか
- そのほか…上記以外の解除方法

⑤ **発生、無効**……ステータス変化を起こすものと防ぐもの。アイコンの意味は以下のとおり。

発生……ステータス変化を起こす技やアイテム。赤色の文字は、装備すると自分にステータス変化が起こる防具であることを示す

防ぐ……ステータス変化を防ぐ防具。「守りの帽子など」は、守りの帽子、プリズムメット、絶望の兜、マスタークラウン、天使のティアラ、ノヴァアーマー、セラのお守りを表す



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

名前 / アイコン	効果 / 解説	見た目の変化	万能薬など	戦闘不能	バトル終了	その他
出典	<ul style="list-style-type: none"> ●一定時間ごとにダメージを受ける ●ダメージ量は最大HPの8分の1を基本とし、体力に応じて変化する(分母に「体力÷2」が加わる) ●ダメージの間隔は5秒を基本とし、体力に応じて変化する(体力につき30分の1秒延びる) ●パラメーターなどが下がる(→P.102) 	頭上にアイコンが出る	○	○	○	—
発生	(モンスターの攻撃でのみ発生) 敵: 守りの帽子など					
スロウ	<ul style="list-style-type: none"> ●ATBバーのたまるスピードが半分になる ●パラメーターなどが下がる(→P.102) 	身体が白く光る(モンスターの場合、見た目は変化しない)	○	○	○	●ヘイスト状態になる
発生	ソニックアロー 敵: 時の帽子、ヘイストメット、守りの帽子など					
スリープ	<ul style="list-style-type: none"> ●行動できなくなる ●パラメーターが下がる(→P.102) 	倒れて、頭上にアイコンが出る	○	○	○	●ダメージを受ける
発生	「催眠音波」 敵: 守りの帽子など					
混乱	<ul style="list-style-type: none"> ●操作できなくなり、敵味方を問わず自分以外の誰かを「たたかう」で攻撃するようになる ●パラメーターなどが下がる(→P.102) 	笑い出して、頭上にアイコンが出る	○	○	○	●ダメージを受ける
発生	「混乱」「邪ヨゾラダンス」、スターダスト、ウェブショック、新撃、ピネガバパンツ 敵: かわすの帽子、バーサクリング、守りの帽子など					
閉鎖	<ul style="list-style-type: none"> ●空中をはじめ、パラメーターが下がる(→P.102) 	頭上にアイコンが出る	○	○	○	—
発生	(モンスターの攻撃でのみ発生) 敵: 守りの帽子など					
ロック	<ul style="list-style-type: none"> ●使えなくなる 	頭上にアイコンが出る	○	○	○	—
発生	(モンスターの攻撃でのみ発生) 敵: 忘れずの帽子、守りの帽子など					
ストップ	<ul style="list-style-type: none"> ●行動できなくなる ●パラメーターが下がる(→P.102) 	頭上にアイコンが出る	○	○	○	●約10.7秒が経過する
発生	「お立ち台」、セイレム、プラズマガン(※1)、靴さの大剣 敵: 時の帽子、守りの帽子など					
スリッパ	<ul style="list-style-type: none"> ●残りHPが1秒ごとに1ずつ減っていく 	—	○	○	○	—
発生	ピネガバパンツ 敵: 守りの帽子など					
オールロック	<ul style="list-style-type: none"> ●ほとんどのアイテムが使えなくなる 	—	×	×	○	—
発生	(モンスターの攻撃でのみ発生)					
戦闘不能	<ul style="list-style-type: none"> ●残りHPがゼロになっている状態 ●行動できなくなる ●パーティメンバー全員が戦闘不能状態になるとゲームオーバーになる(一部のバトルをのぞく) 	倒れる	×	—	○ (※2)	●アテナの水 ●★レイズ ●★アレイズ
発生	「★ブラックホール」					
ヘイスト	<ul style="list-style-type: none"> ●ATBバーのたまるスピードが2倍になる 	身体が赤く光る	×	○	○	●Lロウ状態になる ●約36.7秒が経過する
発生	「★ヘイスト」、ヘイストメット、天使のティアラ					
プロテクト	<ul style="list-style-type: none"> ●物理攻撃で受けるダメージ量が約0.7倍に減る 	身体が黄色く光り、防壁姿勢をとる	×	○	○	●20秒が経過する
発生	「★プロテクト」、プロテクトボール、プロテクトメット、プリンセスドレス、バーサクリング					
バリア	<ul style="list-style-type: none"> ●魔法攻撃で受けるダメージ量が約0.7倍に減る 	身体が緑色に光る	×	○	○	●20秒が経過する
発生	「★マジックバリア」、バリアボール、プリズムドレス、プリンセスドレス、魔法の羽衣					
リレイズ	<ul style="list-style-type: none"> ●戦闘不能状態になっても、1回だけ自動的に復活するようになる ●復活するときのHPの回復量は、「本人の魔力×5」 	—	×	×	○	●効果が発動する
発生	「キープアレイズ」、神の夢					
バーサク	<ul style="list-style-type: none"> ●操作できなくなり、敵を「たたかう」で攻撃するようになる ●「たたかう」で受けるダメージ量が1.5倍に増える ●ピネガバパンツの効果以外では混乱状態にならなくなる 	肌が赤くなる	×	×	○	—
発生	バーサクリング					

冒険に役立つ前に

マップの移動

メニュー

パラメーター

バトルの進捗知識

攻撃の基礎知識

技G連携技

技リスト

▶1人技

▶2クロノ

▶マル

▶ルッカ

▶ロボ

▶カエル

▶エライ

▶魔王

▶2人技

▶3人技

ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引

※複数のステータス変化が起こっている場合、見た目の変化はストップ>混乱>スリープ>スロウ>ロック>閉鎖>毒>バーサク>バリア>ヘイスト>プロテクトの順に優先される

※1……機械系のモンスターにのみ発生させる

※2……残りHPは1になる



属性

世界には、魔法を成り立たせる「天」「冥」「火」「水」という4つの力があり、これらの力のことを「属性」と呼ぶ。属性によって、与えたり受けたりするダメージ量は大きく変化するのだ。



属性によってダメージ量は増減する

攻撃がいずれかの属性を持つ場合、その属性と対象との相性によって、ダメージ量が増減する。モンスターのなかには、特定の属性の攻撃を受けるとダメージを吸収してHPが回復するものもいるので、どの属性の技で攻撃するかはとても重要だ。



クロノたちが使える魔法攻撃は、「シッポ電撃」と「ボヨソードン」をのぞき、何らかの属性を持つ。

各属性に対する相性はダメージの倍率という形で表され、倍率はモンスターごとに異なる(→P.43B)。



すべての属性を吸収する(または無効にする)モンスターには、属性を持たない攻撃でなければ効果が無い。



属性との相性は防具で変わる

クロノたちは、装備するものによって属性との相性を変えることができる。下の表の防具を装備していると、対応する属性の攻撃で受けるダメージ量を減らしたり、ダメージを吸収したりできるようになるのだ。これらの防具をうまく使えば、属性を持つ攻撃を頻りに使う敵とのバトルを、圧倒的に有利に進められる(→P.106)。



レッドプレートやブループレートなど、特定の属性のダメージを吸収する防具は、実用性が極めて高い。

属性との相性を変える防具

ダメージを 変える効果	属性			
	天	冥	火	水
吸収	☒ ホワイトプレート	☒ ブラックプレート	☒ レッドプレート	☒ ブループレート
吸収1/2	☒ ホワイトベスト	☒ ブラックベスト	☒ レッドベスト	☒ ブルーベスト
半減	☒ レインボーマット	☒ ダークヘルム	☒ ルビーベスト ☒ タンベスト	☒ マーメイドメット
ダメージ1/5	—	—	☒ ルビーアーマー ☒ タンズーツ(※1)	—
無効	☒ エレメントガード	☒ エレメントガード	☒ エレメントガード	☒ エレメントガード

※1……画面には「半減」と表示される

■ 各キャラクターには生まれつきの耐性がある

ロボとエイラ以外のキャラクターは、装備を変更するときの上画面に属性が表示される。これは「おもに覚える技の属性」のほか、「生まれつき耐性がある属性」も表す。どのキャラクターも、生まれつきの耐性がある属性の攻撃で受けるダメージは、通常の0.8倍ですむのだ。なお、ロボとエイラは画面に属性が表示されないが、このふたりも、生まれつきの耐性は備えている(下の図を参照)。



←いずれのキャラクターも、属性に対する生まれつきの耐性を持っている。

◆ 各属性に耐性があるキャラクター



上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

属性との相性を変える防具の効果は、メニューなどでは「吸収1/2」「半減」「ダメージ1/5」のように説明される。しかし、この説明はおおよそのもので、実際のダメージ量や吸収量の変化のしかたは、表示されている割合とは少しちがう(右の表を参照)。キャラクターが生まれつき持っている耐性と防具の効果とが「0.8倍×0.4倍」といった具合に掛け合わされるのではない点にも注意しよう。

吸収1/2

半減



↑「吸収1/2」の防具による吸収量は、「半減」の防具を装備しているときのダメージ量より、やや多い。

防具によるダメージの変動量の詳細

◆ 防具によるダメージ量の実際の変化

装備している防具	ダメージ量の変化	
	生まれつきの耐性がない	生まれつきの耐性がある
(特別な防具なし)	1倍	0.8倍
吸収	吸収 1倍	吸収 0.8倍
吸収1/2	吸収 約0.6倍(*2)	吸収 0.8倍
半減	約0.4倍(*3)	0.4倍
ダメージ1/5	約0.2倍(*4)	0.2倍
無効	0倍	0倍
吸収+半減	吸収 約0.4倍(*3)	吸収 0.4倍
吸収1/2+半減	吸収 約0.3倍(*5)	吸収 0.4倍
無効+半減	0倍	0倍

*1……その量だけHPが回復することを表す *2……正確には7分の4倍
 *3……正確には9分の4倍 *4……正確には19分の4倍 *5……正確には15分の4倍

例 本来のダメージ量が500の場合には以下ようになる

装備している防具	ダメージ量	
	生まれつきの耐性がない	生まれつきの耐性がある
吸収	吸収 500	吸収 400
吸収1/2	吸収 285	吸収 400
半減	222	200

- 冒険に際立つ前に
- マップの移動
- メニュー
- パラメーター
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- 技リスト
- ▶ 1人技
- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ
- ▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ステータス変化

属性

ULTIMANIAへの手引き



ULTIMANIA への手引き

2

バトルテクニック講座

何も考えずに戦っていると、ボスをはじめとする強敵にはなかなか勝てない。ここでは、手ごわい相手とのバトルを乗り切るための、基礎から応用までのテクニックを紹介しよう。



テクニック1 技の効果範囲に多くの敵をとらえる

一定の範囲にいる相手を攻撃する技(→P.74)を使うときは、コマンドを決定する前に敵の位置をよく見てみよう。技の効果範囲からギリギリではずれている敵がいる場合、少し待っていれば、相手が技の効果範囲に入ってくる可能性がある。そうなるから技を使えば、より多くの敵を攻撃することが可

能だ。もちろん、望んだ場所に相手が移動してきそうにないなら、待たずに技を使ったほうがいい。

ちなみに、パーティメンバーは、並び順を変えておくと、バトルのときにちがった位置に立つ。その影響で、同じ敵に対してでも、範囲が「円内(自分中心)」の技が届くかどうかが変わることがある。



↑この状態では、技の効果範囲に入っていないモンスターは2体だけ。



↑しかし、少し待てば、あと1体のモンスターが効果範囲に入ってくることもある。



↑そのあとで技を使えば、3体のモンスターを巻きこむことができるのだ。



テクニック2 属性を持つ攻撃によるダメージを吸収する

ボスのなかには、属性を持つ攻撃を多用してくるものがある。そういった敵とのバトルでは、その属性のダメージを吸収できる防具を装備しておくのが基本だ(右の表を参照)。属性のダメージを吸収する防具は、封印された宝箱から手に入るので、早いうちに集めておこう(→P.578)。また、物語終盤では、下の表のボスに「色仕掛け」や「W色仕掛け」を使って手に入れることもできる。

属性のダメージを吸収する防具が手に入るボス

名前	手に入る防具	名前	手に入る防具
マザーブレン	ブループレート	ルストティラノ	レッドプレート
サンオブサン	ブラックプレート	ヤクラ13世	ホワイトプレート



↑相手によっては、回復の必要がまったくなくらいバトルがラクになる。

属性のダメージを吸収するとラクに倒せるおもなボス

名前	吸収できるようにする属性			
	天	風	火	水
キカガイア	—	○	○	○
ダルトンゴレム	(※1)	(※1)	(※1)	(※1)
ダルトンR	(※2)	—	(※2)	(※2)
ジュール(2回目)	△	○	—	○
グレートビネガー+スーパーマヨネー(2回目)+スーパーソース(2回目)	—	○	△	—
アトロボス145	—	△	○	—
サンオブサン+プロメニスx5	—	△	○	—
ルストティラノ	—	—	○	—
ディノファング・兄+ディノファング・弟	—	○	△	△
剣帝+ブレードナイト	○	—	—	—
黒の影	○	—	—	—
白の影	—	—	—	○
赤の影+エッグマシン	—	—	○	—

※○……とてもラクに倒せる、○……ラクに倒せる、△……少しだけラクに倒せる

※1……吸収できるようにした属性と同じ属性の攻撃のみを使っていく(→P.476)

※2……天属性を吸収できるようにした場合は水属性、火属性を吸収できるようにした場合は水属性、水属性を吸収できるようにした場合は火属性の攻撃のみを使っていく(→P.485)



2 ゲームシステム

GAME SYSTEM

- 冒険に役立つ術に
- マップの移動
- メニュー
- パフォーマー
- バトルの基礎知識
- 攻撃の基礎知識
- 技&連携技
- 技リスト
- ▶ 1人技
- ▶ クロノ
- ▶ マール
- ▶ ルッカ
- ▶ ロボ
- ▶ カエル
- ▶ エイラ
- ▶ 魔王
- ▶ 2人技
- ▶ 3人技
- ステータス変化
- 属性

ULTIMANIAへの手引き

テクニック3 ステータス変化で敵の動きを封じる

こちらから敵への攻撃で引き起こせるステータス変化は、スロウ、スリープ、混乱、ストップの4つ(→P.103)。これらは、通常の敵はもちろん右の表のボスにも効くので活用しよう。スリープ、混乱、ストップのいずれかの状態にしておいて、一緒に現れたほかの敵から倒す戦法はとくに有効。「ダメージを与えた直後に「催眠音波」や「挑発」で動きを封じる」という手順をくり返すのも悪くない。



◀スリープ状態は「催眠音波」、混乱状態は「挑発」、ストップ状態は「お立ち台」によって引き起こせる。

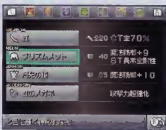
◻ ステータス変化が有効なおもなボス

名前	ステータス変化			
	スロウ	スリープ	混乱	ストップ
グラン	○	○	○	○
リオン	○	○	○	○
アゼーラ	○	○	○	○
ダルトンゴーレム	○	○	×	○
ドロクイL	○	○	○	○
ドロクイR	○	○	○	○
スーパーマヨネー(1回目)	○	○	○	○
スーパーマヨネー(2回目)	○	○	○	○
ディスプレイ	○	○	○	○
ブレードナイト	○	×	○	×

※○……効く、×……効かない

テクニック4 敵が引き起こしてくるステータス変化は確実に防ぐ

物語終盤に現れるボスのほとんどは、何らかのステータス変化を引き起こす攻撃を使ってくる。とくに、スリープ、混乱、ストップのいずれかの状態にされると、思うように戦うことができなくなり、全滅の危険もかなり大きくなってしまふ。ステータス変化を引き起こす攻撃を使う敵とのバトルでは、耐性のある防具を最優先で装備しよう。



◀同種類のステータス変化を防ぐうえ、防御力が非常に高く魔法防御面も上がるプリズムメットは、とくにオススメ。

テクニック5 反撃の条件を満たさないようにして戦う

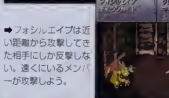
こちらの攻撃に対して反撃を行なうモンスターの多くは、特定の条件を満たしたときにしか反撃してこない。以下で紹介している写真のように、その条件を満たさないように行動していれば、反撃を受けずに戦うことができるのだ。



◀アルカリイは近くにアシッドがいると「ケミカルフュージョン」で反撃してくる。先にアシッドを倒そう。



◀マヨネーは、こちらの誰かが戦闘不能状態になっていると「トキメキ熱視線」での反撃をしなくなる。



◀フォルシエイブは近い距離から攻撃してきた相手にしか反撃しない。速くにいるメンバーが攻撃しよう。

◀ヘケランが反撃を行なうのは反撃体勢のとき。反撃体勢の解除を待ってから攻撃すれば反撃を受けずに済む。



◀黒の夢に出現するガスーは「たたかう」に対してのみ反撃してくる。つまり、技で攻撃すれば反撃を受けない。



テクニック1 連携技を活用して反撃される回数を減らす

反撃を受けることが避けられない状況では、与えるダメージが一番大きい連携技のみを使って攻撃するのがオススメ。そうすれば、倒すまでに受ける反撃の回数が少なくなるため、弱い攻撃をくり返し使っていくよりもずっとラクに戦える。連携技への反撃は、コマンドを入力したキャラクターを狙ってくる人が多いので、HPが多く残っているキャラクターがコマンドを入力するのも重要だ。



◆フットビーストなど、反撃の威力が大きく、相手に対してとくに有効。



テクニック1 反撃してくるパーツには手を出さない

物語終盤になると、いくつかのパーツにわかれて出現し、特定のパーツを攻撃されると強烈な反撃を行なうボスが何度か現れる(下の表を参照)。それらのボスと戦うときは、反撃してこないVパーツだけを、単体攻撃で狙っていくのが基本。全体攻撃はもちろん、一定の範囲に効果がある攻撃も、反撃してくるパーツを巻きこむ場合は使わないようにしましょう。



◆反撃してくるパーツは、いずれも防御力と魔法防御が非常に高いので、先に削って反撃を封じるのは非現実的。

◆ パーツが強烈な反撃を行なうボス

名前	反撃してくるパーツ	反撃の条件	反撃の内容
ブチラヴォス	殻	何らかの攻撃を受ける	「ブチラヴォスニードル」(全体に大ダメージ)
テラミュータント	下半身	物理攻撃を受ける	「ライフシェイバー」(単体の残りHPを1にする)
ブチラヴォスR	殻	何らかの攻撃を受ける	「ブチラヴォスニードル」(単体に大ダメージ)
ジール(2回目)	右手	何らかの攻撃を受ける	「ライフシェイバー」(単体の残りHPを1にする)
	左手	何らかの攻撃を受ける	「MPバスター」(単体の残りMPをゼロにする)



テクニック1 反撃によって反撃を封じる

どうしても反撃を受けたくない場合は、怒りの腕輪や激怒の腕輪などを装備しておき、こちらからは攻撃しないというもひとつの手。反撃に対して反撃することはできないため(→P.68)、怒りの腕輪などの効果による反撃のみでダメージを与えていけば、モンスターの反撃はいっさい受けずにすむ。そのほか、ニズパールRや魔神器といった敵の、「攻撃されるとパラメーターをアップする能力」も、反撃に対しては発動しないので、この戦法なら相手のパラメーターを上げずに戦うことが可能だ。



◆こちらはひたすら回復をくり返し、反撃の発動を待ちつづけるだけでいい。



◆モンスターは、こちらから攻撃されると、この戦法で封じられる。



◆相手のHPが高いと、倒すまでに時間がかかるのが難点。また、反撃しきれない相手には、この戦法は適用しない。

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

メインシナリオ

MAIN SCENARIO

3



メインシナリオの章の見かた

この章では、「クロノ・トリガー」の物語を26のエピソードに区切り、物語の進めかたと、クロノたちが訪れることになる町やダンジョンのマップを、物語の進行順に紹介していく。それぞれのページの見かたを覚えて、冒険に役立ててほしい。

MAP INDEX

- 古代
- 中世
- 現代
- 未来
- その他
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 空飛人アスト
- ブルバグのやけ者
- ブレランの船
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーザ
- カジャール
- 黒鳥号乗り船
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの船
- なげきの山
- 海賊神殿
- 隠された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の遺山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- ザンドリノ村
- お化けカエルのはら
- ハレボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- ハレボリ町
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メディーア村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- バゴドーム
- トランドーム
- 18号魔城
- アリスドーム
- 地下水洞窟
- 32号魔城
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の籠屋
- 黒の夢
- コブスの体内

1 進行チャートの見かた



1 名前……そのエピソードの名前と、エピソードの通し番号。エピソードの名前はセーブファイルに記録される名前と同じだが、エピソードの通し番号は本書で独自につけたもの。

2 PARTY……そのエピソードの進行中に仲間に加わっている可能性があるキャラクター。顔が暗くなっている場合は、そのエピソードのあいだは仲間にならないことを、★がついている場合は、仲間になっているときに戦闘メンバーからははずせないことを示す。

3 旅のルート……そのエピソードを進めるさいにたどるルートを示したミニマップ。訪れる町やダンジョンのフィールドマップが掲載されているページも併記している。ルートの矢印が破線の部分は、タイムワープやイベントによる移動であることを示す。

4 ショートストーリー……仲間たちが、それぞれのエピソードについて語ったもの。

5 進行手順……そのエピソードを進めるための手順をチャート形式で表したものと。チャート内の特別な表記の意味は以下のとおり。

1 ……行動の順番。2の場合は、そのエピソードを進めるだけなら行なわなくてもいい手順であることを示す

入手 ……手に入るアイテム

BATTLE ……その手順を行なったときにならざる戦う敵

BOSS ……かならず戦うボスの名前と、攻略法やデータが掲載されているページ

加入 ……仲間に加わるキャラクター

脱出 ……仲間から離脱するキャラクター

6 移動方法……別の時代へタイムワープするときの手順。基本的に、目的地までもっとも早くたどり着けるルートのみを記載している。

7 寄り道……エピソードの途中で挑戦できるようになるマルチイベントやミニゲームなど。

フィールドマップの見かた



- 1 時代……その町やダンジョンがある時代。
- 2 名前……その町やダンジョンの名前。
- 3 セーブポイント……その町やダンジョンにあるセーブポイントの数。
- 4 ボス戦……その町やダンジョンでボスとのバトルがあるかどうか。
- 5 場所……その町やダンジョンの、ワールドマップ上での位置。町の場合は、建物や広場などの位置を拡大マップで示している。
- 6 マップの名前……本書で独自につけたマップの名前。町の場合は、6「場所」の拡大マップで位置を示すアルファベットも併記している。
- 7 マップ……その町やダンジョンの各マップのつながりと宝箱などの位置を示した図。マップ内の記号の意味は下記のとおり。
- 8 ショップ……ショップの商品リスト。時期が記載されている場合は、そのタイミングで商品が入りかわることを示す。
- 9 出現するモンスター……その町やダンジョンに出現するモンスターの種類と数。表の見かたは右記のとおり。表の下には、出現するモンスターの外見と、データが掲載されているページを併記している。

- A 場所……モンスターののおまかな出現ポイント。アイコンはマップ上のものに対応しており、アイコンの位置に近づいたり、その位置にいる敵に勝利したりすると、⑩「モンスターの種類と数」に記載された敵とバトルになる(→P.59)。なお、青いアイコンはその敵とのバトルを何らかの手段で回避できることを、赤いアイコンは基本的に回避できないことを示す。
- B モンスターの種類と数……⑩「場所」のアイコンで示した位置でバトルが発生したときに、実際に戦うことになるモンスターの種類と数。ボスには「BOSS」をつけている。
- C 逃走……バトルになったあと、逃げられるかどうか。
- D 再出現……バトル終了後に別のMAPへ移動するなどしたときに、その敵が再出現するかどうか。
- E 備考……特殊な出現条件や、その敵とのバトルを回避する方法などを解説。

マップ内の記号の意味	マップのつながり
	同じ記号の場所へ移動できることを示す
	下をくくれる場所
	入手できるアイテム。アイコンの意味は以下のとおり。アイコンがないものは、下記以外の方法で手に入ることを示す
	宝飾品
宝箱から入手	
封印された宝箱から入手	
地面の光を調べて入手	

スイッチ 調べることができる仕掛け

セーブポイント

ゲート

宿屋 パーティが休むことができる宿屋やベッドなど。金額は、そこで1泊したときにかかる値段

ページの見かた

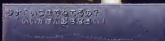
旅立ち！ 夢見る千年眼
帰ってきた王冠
消えた女王
たいたい！
王冠裁判
魂槍を越えて…
不思議の国の工場跡
時の果実
嵐の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ぬすらし石
足跡！ 盗賊団
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば敵地
大地のおきて
魔法の王国 シール
とげよ刃 牙よ爪
なびきの山の舞者様
天童で待つものは
ラウスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ…
嵐の夢の終わりに
は、またまた…



旅立ち! 夢見る千年祭

The Millennial Fair

トルース町に住む少年クロノは、建国1000年を祝うガルディア王国の千年祭で、マールという名の少女に出会う。一緒に祭りを見てまわることにしたふたりは、広場の奥で行なわれていた“物質転送マシン”の実験に挑戦するが……。



MAP INDEX

- ▼
- 不の山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 盗賊人アジト
- ラルバ村のやけ湯
- プテランの塚
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 果樹狩り場
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの墓
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 嵐鳥号
- 北の碑
- トルーヌ村の崩山
- トルーヌ村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンゴ村
- お化けカエルの森
- バレボリ村
- デナドロ山
- 巖岩窟
- 農王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パノゴドーム
- トランドーム
- 16号観望
- アリスドーム
- 地下水溜池
- 32号観望
- アロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖
- 黒の塔
- ヴェスの城内

Route of Journey 旅のルート



マール

祝祭日のハプニング

私、いま、とっても楽しい! 自分でも不思議なくらい、ウキウキした気持ちになっている!

ガルディア王国が建国されて、ちょうど千年目になる記念のお祭り。すこくにぎやかで、いろんなお店や出しものがある。みんな特別なこの日を盛大にお祝いして……それだけでも、すごく幸せな気分になれるけど、私がこんなに楽しいのはもっと別の理由なの。それは、さっき偶然ぶつかって、一緒にまわってくれることになった男の子——クロノのおかげ! こんなふうに友だちと……そう呼んでもいいよね? うん、友だちと、お祭りを見てまわるのって生まれてはじめてなんかも! 私、はりきっちゃうよ! 物質転送マシン? おもしろそう! 私も挑戦してみる!



A.D.1000 現代

トルース町(→P.114)

1 クロノの家2F

- ジナに起こされて目を覚ます

2 クロノの家1F

- ジナと話す

寄り道

千年祭のミニゲーム(→P.116)

リーネ広場(→P.116)

3 鐘の広場

- マールにぶつかる
- 落ちたペンダントを拾ってマールに返す
- マール
- ペンダント

4 噴水広場

- 噴水にすわっている女性、噴水の左側にいる少女、ショップの店主(ポッシュをのそく)のいずれかと話して、ルッカの発明品が完成したことを聞く

5 鐘の広場

- マールがキャンディを買うのを待つ

6 実験会場

- ルッカと話す
- MUT マール
- マールと話す
- ペンダントを拾ってゲートに入る
- ペンダント

リーネ広場のゲート

P.124へ

④ ジナからおこづかいがもらえる

ジナと話す時ルッカの名前を入力することになるが、そのあとでもう一度彼女に話しかけると、おこづかいとして200Gがもらえる。これは、リーネ広場で転送装置に乗って中世へ行くともえなくなるので、忘れずに話しかけておきたい。

④ リーネ広場での行動に注意

ペンダントをマールに返すときをはじめ、リーネ広場でクロノがとる行動のいくつかは、**5**【王国裁判】のなかで開かれる裁判の判決に影響する(→P.141)。裁判で有罪になっても物語は進められるが、もし無罪になりたいのであれば、できるだけ下記のことを行なっておこう。

④ のちに裁判で無罪になるための行動

- ペンダントを拾う前にマールに話しかける
- マールにペンダントを返すときに断らない
- ポッシュに話しかけないか、ペンダントを売ってほしいというポッシュの頼みを断る
- 隣り主の少女に話しかける前に迷子のネコを届ける
- マールがキャンディを買うときに動かさず待つ
- 鐘の広場に置いてあるおべんとうを食べない

④ キャンディを買うまで移動できない

実験会場へ行く途中、マールの希望でキャンディ屋に立ち寄り、彼女がキャンディを買うのを待つことになる。このときは、キャンディ屋から離れようとしてもマールに引きとめられて移動できないので、買い物が終わるまで動かさず待とう。



●マールに2回引きとめられると人聞きの悪いことを言われて、のちに開かれる裁判の展開が不利になる。

④ クロノは実験をしなくてもいい

ルッカと話して実験への協力を頼まれたあと、クロノが左側のポッドに乗ると、右側のポッドに転送されて実験が成功する。ただし、物語を進めるだけなら、実験をせずにマールに話しかけてもいい。



3 メインシナリオ

→この頁から

軌立士! 夢見る千年祭

帰ってきた王妃
消えた女王
たいたい!
王位継承
胸騒ぎを越えて...
不思議の国の地獄
時の果実
貴の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらし石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば扉始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 扉へよ真
なびきの山の賢者様
天まで待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ...
星の夢の終わりに
と、TRANIAへの冒険



A.D.1000 現代

トルース町

セーブポイント ▶ 0

物語のスタート地点となる、主人公のクロノが住んでいる町。円を描くように家が建っており、町の北にはリーネ広場が、南にはルッカの家がある。



MAP INDEX

- 不詳山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 悪魔人アジト
- ルッカの村のやけ館
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 途への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の聖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア聖遺院
- ゼナンの洞
- サンドリノ村
- おひげカエルの洞
- バレルボリ村
- デナド口山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- バレルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小唄
- ヘケランの窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 18号監獄
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号監獄
- フロムテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の継承者
- 黒の夢
- ヨゾファの体内

A 民家(北西)



ワールドマップへ

C グッズマーケット

フリッツを助けておこう

■【王国裁判】で空中刑務所にいるフリッツを助けて、以降は彼がこちらの店員となって品ぞろえが変化する。さらに、はじめて話しかけたときには、ミドルエーテル×10がもらえるのだ。

ショップ

名前	種別	値段(B)
■【ただいま!】開始後		
ポーション	アイテム	10
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
鋼鉄の刀	武器	800
アイアンボウガン	武器	850
ブロンスメット	頭防具	200
ブロンスアーマー	体防具	520
レディースーツ	体防具	560

■【隣の村の人々】開始後(空中刑務所でフリッツを助けた場合のみ)

ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10
シェルター	アイテム	150
紅の薊	武器	4500
ロビンの弓	武器	2850
プラスマガン	武器	3200
ハンマーアーム	武器	3500
チタンベスト	体防具	1200

B 民家(北東)



ワールドマップへ



ワールドマップへ

D クロノの家

ベッドで休める

ベッドを調べて休むと、仲間たち全員のHPとMPが全回復する。何度でも無料で休めるので、宿代を節約したいときに利用するといいだろう。ちなみに、クロノが仲間からはずれているあいだも、休むことができる。



ベッド

1泊●無料



ワールドマップへ



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

E トルース町の宿屋



宿屋
1泊●10G

ブルーベスト(ブループレート※1)

封印された宝箱がある

黒い宝箱は不思議な力によって封印されており、**魔法の王国 シール**でペンダントに力を注ぐまでは、開けることができない。この封印された宝箱は世界のあちこちにあるので、開けられるようになったら、忘れずに中身を手に入れよう(→P.237)。

ピアニストにおごると

ピアニストに話しかけて1杯おごると、お礼にピアノを弾いてくれて、宿屋を出るまでのあいだBGMが変わる。どんなBGMになるかは、物語の時期によって決まるのだ(→P.581)。なお、ピアニストに1杯おごるためには10Gが必要。

ワールドマップへ

※1……カッコ内は、宝箱の中身が(→ジョンアップしたときのもの(→P.46))

F 町長の屋敷

町長には2回話しかけよう

町長に話を聞くと、技について簡単に説明してくれる。そのあとでもう一度話しかければ、300Gがもらえるのだ。

100G



ポーション

2F



1F

ワールドマップへ

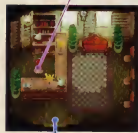
G 定期船事務所

定期船の行き先は

船着き場からは定期船が出発しており、トルース町とパレポリ町のあいだを往復している。乗船料は10Gだ。



↑パレポリ町へは陸路でも行けるが、歩く手間をはぶきたければ定期船に乗るといい。



ワールドマップへ

- ペーシの身かけ
- 旗立ち! 夢見る千年前
 - 帰ってきた王妃
 - 消えた王女
 - たたいま!
 - 王国戦利
 - 馬場を越えて…
 - 不思議の国の工場跡
 - 時の嵐来て
 - 貴の村の人々
 - 眠れた伝説の勇者
 - タータとカエル
 - 赤い石 めずらしい石
 - 足跡! 盗脚!!
 - 戦え! グランドリオン
 - 決戦! 魔王城!!
 - 気がつけば原地
 - 大地のひびき
 - 魔法の王国 シール
 - どけよ封印 野べよ嵐
 - なげきの山の賢者様
 - 天空で待つものは
 - ラヴォスの呼び声
 - 古代の新王
 - 時の扉
 - 運命の詞へ…
 - 星の夢の終わりに
 - 以下MANAへの手引き

A.D.1000 現代

リーネ広場

セーブポイント 0

露店などのテントが建ち並び、千年祭の会場となっている広場。各種のミニゲームでもらえるシルバーポイントは、ベックラーの実験小屋で遊ぶときに必要だ。



ショップ(※1)

名前	種別	値段(G)
ブロンズメット	頭防具	200
鋼鎧	体防具	300

ミニゲーム
ベックラーの実験小屋!



ショップ(※1)

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150

ショップ(※2)

名前	種別	値段(G)
青銅の刀	武器	350
白銀剣	武器	4000



ワールドマップへ

噴水広場

ミニゲーム 鐘鳴らし

鐘を調べると先頭のキャラクターが前後に動き出し、Aボタンを押すと重りが跳ね上がる。鐘から一番離れたときにAボタンを押せば、重りが上まで届いて鐘が鳴り、シルバーポイントが1ポイントもらえるのだ。

ミニゲーム レース予想

右記の4選手が、広場を1周するレースをくり返している。彼らがスタート地点にいるときに係員に話しかけて、1着になると思う選手を選ぼう。予想が当たった場合は、全員がゴールしたあとで係員に話しかけると、シルバーポイントが20ポイントもらえるのだ。ちなみに、レース中の選手に近づいてAボタンを押すと、走る速度が少し落ちるため、予想した選手が1着になれるよう、ほかの選手を妨害することもできる。

レースする選手

てっかめんランナー
スイートキャット



ほしほしソルジャー
うっちゃれダイナ

※1……●[ただいま!]以降はしなくなる

※2……■[隣の村の人々]以降はしなくなる

ベッカーの実験小屋では、リーネ広場のミニゲームでもらえるシルバーポイントを消費して、3種類のゲームで遊ぶことができる。それぞれのゲームでは、必要なポイントの量ももらえる景品がちがうのだ。なお、景品のうち、ポヨゾー人形とドッペル人形はパーティの先頭にいるキャラクターの家へ、ネコとネコのえさはクロノの家へ送られる(→P.580)。



◆ベッカーに話しかけて、支払うシルバーポイントの量を選べば、対応するゲームで遊べる。

兵士当て

必要なシルバーポイント 10ポイント

景品 ポヨゾー人形(先頭のキャラクターが持っている場合は、ネコのえさ2グラム)

ビッグス、ウェッジ、ピエットという名前の、外見が同じ3人の兵士が登場し、いっせいに動いて並んでいる位置を入れかえる。彼らの移動が終わると、3人のうちのひとりを指定されるので、正しい兵士に話しかければ景品ももらえるのだ。

コツ 兵士たちの重なりかに注目

3人が重なったときは、ピエットが一番手前、ビッグスが一番奥に表示されるので、これを参考に誰がどこへ移動したかを見取るといい。また、ウェッジの動きから、移動後の並び順を知る方法もある(→P.579)。



◆3人の兵士たちは、最初は重なって並ぶので、ウェッジの動きから並び順を確認しよう。

ビッグスです。

ドッペルゲーム

必要なシルバーポイント 40ポイント

景品 先頭のキャラクターのドッペル人形(持っている場合は、ネコのえさ10グラム)

パーティの先頭にいるキャラクターの分身が現れてさまざまな動作をするので、ボタンを押してそれをマネしよう。動作とボタンの対応は下記のとおりで、22回連続でマネをすれば景品ももらえる。マネするのに成功するほど、分身が動作をしてからボタンを押すまでの制限時間が短くなっていくので、できるだけすばやくボタンを押ししていこう。

コツ ボタンと動作の対応をしっかりと覚える

分身の動作を正しくマネするには、どのボタンでどんな動作をするのかを覚えておくことが大切。YボタンとAボタンの動作は比較的まちがえやすいので、何度も挑戦してしっかりと覚えるようにしたい。

○分身の動作をマネするために押すボタン

左手を上げる	右手を上げる	笑い	ビックリ
Lボタン	Rボタン	Yボタン	Aボタン

モンスター退治

必要なシルバーポイント 80ポイント

景品 ネコ(持っている場合は、ネコのえさ25グラム)

追ってくる3体のモンスターを、バックを当てて退治するゲーム。3つ並んだバックは、Aボタンで調べるとモンスターへと飛び、しばらくするとまた出現する。バックを当てればモンスターを押し返すことができ、オリまで追い返せば退治できるのだ。ただし、モンスターがバックの位置までくると退治は失敗になる。また、仲間の一りが天井から吊られ、炎に向かって少しずつ下ろされていく。仲間が炎で黒コグになっても退治失敗なので、ときおり左側に現れる青い光に触れて天井へ引き上げよう。なお、このゲームはパーティがクロノ1人だけで遊べない。

コツ 十字ボタンの押しかたを工夫しよう

バックを飛ばしたり、青い光に触れたりするさいは、十字ボタンの斜め上を押して移動するといい。この押しかたなら上を向いたまま動けるため、移動してから上を向くよりも、すばやく行動できる。短時間でクリアしたい場合は、P.580の方法を使おう。



◆青い光が現れたら、すばやく近づいて十字ボタンの上を押して触れ、仲間を炎から遠ざけよう。



3

メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの見かた

続立ち! 夢見る千年旅

帰ってきた王妃

消えた女王

たぐいま!

王国裁判

海賊を越えて...

不思議の国の工場跡

時の果実

真の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしん石

足跡! 追跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 ジェール

とけよ封印 母へよ

なげきの山の真骨頂

天空で待つものは

ラゴスの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の時...

星の夢の終わりに

ULTIMANIAへの手紙

※4……「強くてニューゲーム」のときのみ(実験会場でマールに話しかけてから中世へ行くまでのあいだをのぞく)

ラヴォスとのバトルへ
(→P.558 ※4)

実験会場



ダンス会場

迷子のネコを探せ

ここにいる女の子は、飼っているネコがいなくなって困っている。ネコは広場の左側にいて、話しかけるとクロノのあとをつけてくるので、壁などに引っかからないよう誘導して、女の子のもとへ連れていこう。ネコを連れて女の子に話しかければ、お礼を言われて【王国裁判】での裁判の判決が有利になるのだ。ただし、ネコを連れてくる前に女の子と話すと、逆に裁判での立場が悪くなってしまふ。

原始のリズムで踊ろう

ダンス会場では、L、R、X、Yボタンを押すと、パーティーメンバーが踊り出す。踊りの動作は、キャラクターや押すボタンごとにちがうので、メンバーを入れかえて仲間たちの踊りを見てみるのもいい。なお、踊っているあいだにボタンを押すと、連続してその踊りがはじまるため、ほかの場所へ行きたいときは、踊りが終わるまでボタンを押さずに待とう。

○ 踊りの動作

	Lボタン	Rボタン	Xボタン	Yボタン
クロノ				
マール				
ルツカ				
ロボ				
カエル				
エイラ				
魔王				

ミニゲーム

飲みくらべ

Aボタンを連打して、制限時間内に8本のジュースを飲むゲーム。約7秒間にAボタンを合計64回押すことができれば成功で、シルバーポイントが5ポイントもらえる。なお、パーティーにクロノかエイラがいない場合は、ゲームに挑戦しようとしても断られてしまふ。



▶ゲームを開始してAボタンを連打すると、飲み干したジュースの空き缶が台の上に並んでいく

ページの先がた

救済し! 夢見る千年旅

帰ってきた王冠

消えた王女

たたいま!

王国裁判

魔窟を越えて...

不思議の国の工場跡

時の風車

魔の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 流跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

嵐がつけば嵐始

大蛇のおきて

魔法の王国 シール

どけよ封印 扉よ扉

なびきの山の賢者様

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の卵

運命の時へ...

星の夢の終わりに

LUTIMANIAへの手引き

A.D.1000 現代

ルッカの家

セーブポイント 0

ルッカとその両親が住んでいる家。研究室として使われている大きな部屋には、あちこちに本が散らばり、ルッカとタバンが開発した機械が並べられている。



ルッカの部屋



台所

タバンと話をするには

▲【ただいま！】以降にララの部屋を訪れると、階段をのぼってきたタバンがララと会話をして、部屋を出て行く。彼らの会話を聞いたあとは、研究室でタバンと会えるようになるのだ。



階段

ララの部屋



研究室

ワールドマップへ

ゲットアイテム

タバンの大発明

物語が特定の時期まで進むと、タバンに話しかけたときにルッカ専用の防具がもらえる。防具は下の表の3種類があり、いずれも強力な効果を持っているので、忘れずにもらいこよう。

● タバンが防具をくれる時期

時期	もらえる防具
ヘケランの洞窟を抜けたあと(→P.171)	タバンベスト
グランドリオンの修復が終わったあと(→P.202)	タバンメット
シルバードに乗ったあと(→P.238)	タバンスーツ



MAP INDEX

- 千陽山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラルパ村のやげ郎
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンパーサ
- カジャール
- 黒鳥狩り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの果
- なげきの山
- 海獣神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 幽岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドドーム
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- ブレイメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

現代

古代

中世

近世

未来

その他



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

A.D.1000 現代

ゼナンの橋

セーブポイント O

南北の大陸をつなぐ大きな橋で、千年祭へ行くたくさんの人々が通行している。なお、このフィールドマップに入らなくても、橋を渡ることは可能だ。



ワールドマップへ

ワールドマップへ

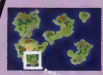
ゼナンの橋

A.D.1000 現代

パレポリ町

セーブポイント O

定期船でトルース町と結ばれている、大陸の南に位置する町。住人の多くは、リーネ広場で開催中の千年祭へ行っているため、酒場などにもあまり人がいない。



A 町長の屋敷



2F

- ブラックベスト(ブラックプレート※1)
- ホワイトベスト(ホワイトプレート※1)
- シェルター



1F

ワールドマップへ

10Gもらえるが……

町長に話しかけると、3回まわってコケッココーと唱えたら10Gやると言われる。ここで「やる」と答えた場合は、パーティの先頭にいるキャラクターが3回まわってニワトリのマネをして、10Gもらえるのだ。なお、このマネは町長の屋敷を訪れるたびに行なえるが、中世のパレポリ村で村長の家へ行き、村長夫人にハイハイ干し肉をタダであげるとできなくなる。

ページの高かた

敵立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま!
 王国裁判
 廃墟を越えて
 不思議の国の工場
 時の農業
 真の村の人々
 破れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 盗跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 虹がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 どけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ……
 星の夢の終わり
 ULTIMANIAへの手引

※1……カッコ内は、宝箱の中身がバージョンアップしたときのもの(→P.46)



MAP INDEX

- イオカ村
- かひの高
- まよひの森
- 恐悪人アソト
- ラルバ村のやけ節
- プテランの巢
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 池への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール高級
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海陸神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナの橋
- サンドリノ村
- お仕かけカエル
- バルボリ村
- テナドロ山
- 真岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- バルボリ町
- ガルディアの森
- 空中船着所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の島の遺跡
- パロコドーム
- トランドーム
- 16号機庫
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号機庫
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の鐘楼で
- 黒の夢
- ラダナスの体内

B バレポリ町の宿屋



ワールドマップへ

C グッズマーケット

ショップ		
名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
鋼鉄の刀	武器	800
アイアンボーガン	武器	850
豆鉄砲	武器	800
ブロンズメット	防具	200
網羅	体防具	300
ブロンズアーマー	体防具	520



ワールドマップへ

D 民家



ワールドマップへ

E まきがい亭

ハイパー干し肉が買える

カウンターにいる店主からは、ハイパー干し肉を買うことができる。これは、**太陽石**で使うアイテムだが、9900Gとかなり高価なので、必要になるまでは買わなくてもいいだろう。なお、ハイパー干し肉を持っているときは、店主に話しかけても売ってもらえない。



ワールドマップへ

モンスターのピアノ弾き

ピアノを弾くモンスターに話しかけて選択肢を選ぶと、宿屋から出るまでのあいだBGMを変更できる。BGMは2種類あり、「かなしいやつ」を選ぶと「夜の底にて」が、「はでなやつ」を選ぶと「バイクチェイス」が流れるのだ。

F 定期船事務所

トルース町への船に乗れる

定期船に乗るためのチケットが売られており、10Gの乗船料を支払うと船に乗って、自動的にトルース町の定期船事務所へ行ける。



ワールドマップへ

EPISODE エピソード

2

帰ってきた王妃

The Queen Returns

不思議なゲートを抜けた先はガルディア王国のようだったが、クロノが住み慣れた町は見当たらず、小さな村があるだけ。立ち寄った村の酒場で、行方不明になっていた王妃が見つかったと聞き、クロノはひとまずガルディア城へと向かう。



Route of Journey 旅のルート



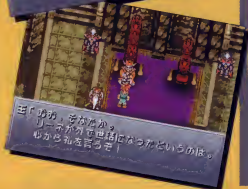
ルッカ

時空を超える門

大変なことになっちゃったわ。まさか、私の作ったテレポッドが、あんなとんでもない空間のゆがみを引き起こすなんて……。

どうやら、あの消えた女の子が持ってたペンダントに反応して、時間までも飛び超えるゲートが開いたみたい。ペンダントはあとを追ったクロノが持っていったけど、テレポッドの原理を応用した装置を作れば不安定なゆがみを固定して、私にもゲートが使えるそう。そうとわかれば、急いで製作にかからなくっちゃ！ 見も知らない時代に放り出されて、あの女の子もクロノもきっと心細いと思うのよね。私も助けに行かないと！

それにしても、あの子……マールって言ったっけ？ どこかで見たこと、あるような……？



進行チャート

A.D.600 中世

トルース村の裏山(→P.125)

1 空き地

●ゲートを通ってやってくる

BATTLE ジャリー・青×3



トルース村(→P.126)

1 トルース村の宿屋1F

●トマに1杯おごって話を聞く

ガルディアの森(→P.127)

ガルディア城(→P.128)

1 謁見の間

●大臣と話す

2 王妃の間

●マールと再会する



3 謁見の間

●クロノのあとを追ってきたルッカと合流する

雑 敵 ルッカ

P.131へ

●あやしい修道院の話が聞ける

酒場のカウンターにいるふたりの兵士は、いなくなっていたリーネ王妃が見つかったことを喜んでい。彼らと話すと、探検家のトマがカウンターへやってくるので、1杯おごってあげよう。すると、リーネ王妃の行方不明事件には西に建てられた修道院が関係しているのではないか、という話が聞けるのだ。なお、トマにおごるには10Gを支払う必要がある。

●様子がおかしい大臣の行き先は？

謁見の間にいる大臣は、クロノが話しかけても気づかず、何やら考えごとをしながら立ち去ってしまう。騎士やメイドによると、大臣は最近どうも様子がおかしく、毎日のように城を抜け出しては、西にあるマノリア修道院へ行っているらしい。



●立ち去った大臣のあとを追って、王の間で彼が向いている壁を反対側から開けると、意味ありげな声が聞ける。

●マールが消えてしまう

部屋のなかにいる王妃と話をする、じつは彼女がマールだとわかる。その後、マールは光に包まれて消えてしまうので、謁見の間へ引きかえそう。



●王妃がいる部屋の手前の通路は、護衛の騎士にふさがれているもの、話しかければ道を空けてくれる。

●ルッカが仲間に加わる

謁見の間へもどってくると、クロノのあとを追ってきたルッカが合流してパーティに加わる。すぐにマノリア修道院へ行ってもいいが、この先のバトルをラクに戦いたければ、ガルディアの森などでモンスターを倒して技ポイントをため、ルッカに「火炎放射」を覚えさせておくといいだろう。

MAP INDEX

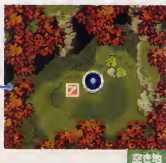
本島	北の山
イオカ村	北の山
かひの森	北の山
まよひの森	北の山
巫人アジト	北の山
ラル(村)のやけ前	北の山
ブレランの架	北の山
ティラン城	北の山
ティラン城跡	北の山
小さな洞窟	北の山
天への道	北の山
地への道	北の山
エンハース	北の山
カジャール	北の山
黒馬騎乗り場	北の山
ジール宮殿	北の山
地の民の洞窟	北の山
ドロクイの架	北の山
なびきの山	北の山
海蔵神殿	北の山
隠された村	北の山
黒馬	北の山
北の山	北の山
トルース村の裏山	北の山
トルース村	北の山
ガルディアの森	北の山
ガルディア城	北の山
マノリア修道院	北の山
ゼナンの間	北の山
サンクト村	北の山
お化けカエルのはら	北の山
パレポリ村	北の山
テナドロ山	北の山
魔岩窟	北の山
魔王城	北の山
トルース町	北の山
リーネ邸	北の山
ルッカの家	北の山
ゼナンの間	北の山
パレポリ町	北の山
ガルディアの森	北の山
空中刑務所	北の山
メデーナ村	北の山
ホッシュの小屋	北の山
ヘケランの洞窟	北の山
北の森の道筋	北の山
ハンゴドーム	北の山
トランドーム	北の山
18号遺跡	北の山
アリスドーム	北の山
地下水道跡	北の山
32号遺跡	北の山
フロメドーム	北の山
工場跡	北の山
監視者のドーム	北の山
死の山	北の山
時の鐘	北の山
黒の夢	北の山
ラヴスの体内	北の山

A.D.600 中世

トルース村の裏山

セーブポイント 〇 ポス戦 なし

トルース村の裏山にある、紅葉が美しい山。空き地のゲートはリーネ広場につながっているが、はじめて中世を訪れたときは、マールを助けるまで利用できない。



空き地



ポーション

パワー手袋

山道

ワールドマップへ

3 メインシナリオ

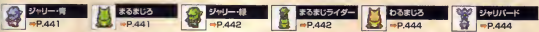
MAIN SCENARIO

〜シメの巻〜
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王國蘇生
虎威を越えて
不思議の国の工筆繪
時の黒染め
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば開始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 勇べよ直
なげきの山の勇者様
天啓で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の師
運命の時へ〜
星の夢の寝わり
LA TRINITE へようこそ

2 出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
2	ジャリー・青×3	X	X	1	①ジャリー・青×2+まるまじろ	○	○
	①ジャリー・青×2	○	○	2	②ジャリー・緑+まるまじライダー	○	○
	②わるまじろ+ジャリー・緑	○	○		●マールを助ける前は①、助けたあとは②が出現		
	③ジャリバード×2	○	○				

●マールを助ける前は、ワールドマップから訪れると出現せず、空き地から訪れると①が出現。マールを助けたあとは、ワールドマップから訪れると②、空き地から訪れると③が出現





MAP INDEX



A.D.600 中世

トルース村

セーブポイント ▶ 0

トルース町の前身である村。建物の数はまだ少なく、町長の屋敷や港などもない。南側に建つ民家では、パンタという名前の鍛冶屋がリーネの鐘を作っている。



A 民家



ワールドマップへ

C トルース村の宿屋



ブルーベスト

2F

宿屋

1泊●10G



ワールドマップへ

1F

B グッズマーケット

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
青銅の刀	武器	350
豆鉄砲	武器	800
ブロンズメット	防具	200
鎧	防具	300



ワールドマップへ

D 民家(パンタの家)



ワールドマップへ

- イオカ村
- まよいの森
- 恐竜人アスト
- ラル(村)のやけ釜
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒馬号乗り場
- ソール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海龍神殿
- 残された村
- 黒馬号
- 北の洞
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- サンドリノ村
- おひけカエルの洞
- ハレボリ村
- テナド山
- 龍岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- ハレボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パゴドーム
- トランドーム
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の果実
- 龍の夢
- ラゴスの体内

A.D.600 中世

ガルディアの森

セーブポイント ○ ポス戦 なし

ガルディア城の南側に広がる、うっそうとした森。道ばたの茂みにはモンスターが隠れていることがあり、近づくと姿を現して襲いかかってくる。



モンスターが逃げていく

この茂みは近づいたときにガサガサと音を立てるが、調べるとモンスターが逃げていき、そのモンスターが落としたシェルターが手に入る。ガルディアの森を訪れるたびに何度でも入手できるので、たくさん集めれば、ショップで買わずにすむのだ。

ワールドマップへ

ガルディアの森



スピードカプセル

アイテムが落ちている

地面の小さな光を調べると、パワーカプセルを拾うことができる。こうした地面の光はいろいろな場所にあり、おもにカプセルが手に入るため、見逃さないようにしたい。ただし、カの場所にある地面の光は、近づくとモンスターが現れるだけで、アイテムは手に入らないので注意。

ワールドマップへ

パワーカプセル

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
カ	まるまじろ×2+ジャリー・緑 ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○
キ	まるまじろ×3 ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○
ク	まるまじろ×2	○	○
ケ	コッカドゥ×3	○	○
コ	●道の端に沿って進めば回避できる	○	○

● [王国裁判]以降は、カ、キ、ク、ケの敵は出現しない



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
たごいま!
王国裁判
悪徳を破って…
不思議の国の工場跡
時の悪魔
嵐の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 真王城!!
気がつけば悪党
大地のおきて
魔法の王国 シール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の勇者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の騎へ…
星の夢の終わりに
LUMINAの心象世界

A.D.600 中世

ガルディア城

セーブポイント 0

ガルディア王が治める城。東西の高い塔は、それぞれ最上階が王の間と王妃の間になっている。地下にある騎士団の部屋と大食堂では、HPとMPの回復が可能だ。



MAP INDEX

- 不滅の山
- イオカ村
- かりの高
- まよひの森
- 恐竜人アスト
- ルバ(村)のやけ酒
- フテランの菓
- ティラン城
- ティラン遺跡
- 小立な洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒島野乗り場
- ゾール宮殿
- 地の匠の洞窟
- ドロウイの集
- なげきの山
- 海盜神殿
- 隠された村
- 黒島野
- 北の洞
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリアア梅道院
- ゼナンの橋
- ザンドリノ村
- ひびけカエルの森
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 巖岩洞
- 魔王城
- トルース町
- リーナ広場
- ルカの家
- ゼナンの橋
- バレルボリ
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メティナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パノドーム
- トランドーム
- 16号風船
- アリスドーム
- 地下水道時
- 32号風船
- プロメテドーム
- 工場
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の農業
- 黒の夢
- ラゴエフの体内

食事をしてHPとMPを回復

左上の席でテーブルを調べると、食事をしてHPやMPを回復可能。注文できる料理は下の表の3種類で、これらは無料で何度でも食べられるが、10【現れた伝説の勇者】以降は料理を出してもらえなくなる。

●大食堂で食べられる料理

名前	効果
リフレッシュサラダ	全員のMPが回復
スタミナシチュー	全員のHPが回復
ハイパーまるやき	全員のHPとMPが回復

いがみ合う騎士団長と料理長

料理長と話したあとは、階段に近づくと騎士団長が現れる。彼は席にすわるものの、料理長と言い合いになってそのまま出て行ってしまふ。食事を運ぶメイドによると、ふたりは兄弟なのになかり仲が悪いようだ。



ベッド

1泊●無料

騎士団の部屋

騎士団のベッドを借りられる

騎士団の部屋にはベッドがあり、メイドに話しかけて休むとHPとMPが回復する。ただし、10【現れた伝説の勇者】から16【決戦！魔王城!!】のあいだは、負傷者が寝ているため利用できない。



大食堂

エーテル



両見の間

ワールドマップへ

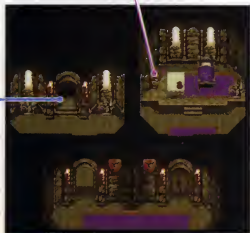


3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

バージョンの別から
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王座継承
異境を越えて…
不思議の国の工場の鐘
時の旅来て
農の村の人々
現れた伝説の勇者
クータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グラントリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 呼べよ嵐
なびきの山の異者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の碑
運命の阿へ…
星の夢の終わりに
LE TRAMBAへようこそ

ブロンズアーマー



王の間

エーテル



王妃の間

レッドベスト



西の塔4F



東の塔4F



西の塔3F

100G



東の塔3F

ポーション



西の塔2F

a



東の塔2F

b

消えた王女

A Vanished Princess

クロノたちはマールを救うため、行方のわからない本物の王妃を捜すことにした。西のマノリア修道院で、同じく王妃を捜すカエルを仲間に加えた一行は、修道院の奥でリーネ王妃を発見し、彼女をさらったモンスターに戦いを挑む。



「アヒッ! オニルを倒れ!」
アヒルは必死に戦っている。



Route of Journey 旅のルート



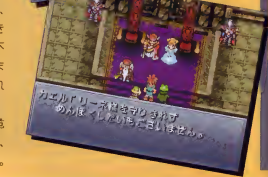
カエル

ナイトのつばやき

じつにきわどいところだった。あと少し、駆けつけるのが遅れていたなら、リーネ様を無事にお助けすることはできなかったかもしれん。

いや、どのみち俺ひとりでは難しかっただろう。クロノとルッカ——リーネ様にうりふたつの、あのマールという娘の仲間たちが一緒になければ、魔族のアジトだった修道院をたやすく突破できたとは思えない。城の者たちがマールを行方不明のリーネ様とまちがえ、捜索を打ち切ってしまったのが事の起こりとはいえ、ともに戦ってくれたクロノたちには感謝しなくちゃな。

だが、王妃様を魔族から守りきれず、お命を危険にさらしてしまったことは事実だ。俺はもう、リーネ様のおそばにことどまることはできない……。



- 子世
- イオカ村
- まよしの森
- 恐竜人アジト
- ルバ(村)のやけ番
- プテランの城
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンバーサ
- カジャール
- 黒馬弓傭兵
- ザール宮殿
- 地の路の洞窟
- ドロクイの城
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒馬弓
- 北の村
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの城
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バレホリ村
- テナドロ山
- 黒岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの鳴
- バレホリ町
- ガルディアの森
- 空中海賊船
- メディーナ村
- ボッシュの小島
- ヘケランの洞窟
- 邪竜の洞窟
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号魔城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 82号魔城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 冥の山
- 時の鐘塔
- 黒の夢
- ラファエルの城

異世
中世
現代
未来
子世



A.D.600 中世

マノリア修道院(→P.133)

1 礼拝堂

- オルガンの前にいる修道女と話す
- 床の光を調べる
- BATTLE** ミアンヌ×4
- 敵** カエル
- オルガンを弾く



2 回廊

- 階段をすべり落ちる
- スイッチ(右)を押す
- BATTLE** 魔王のしもべ×3+ディアブロス×2
- 中央の部屋でオルガンを弾く



3 ヤクラの間

- ヤクラと戦う
- BOSS** ヤクラ(→P.444)
- リーネと話す



次ページへ

④ 隠し扉を通して修道院の奥へ

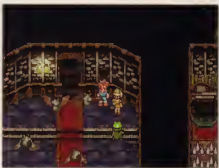
オルガンの前にいる修道女と話したら、右側の床に現れた小さな光を調べよう。すると、ガルディア王家の紋章入りの髪飾りが見つかるが、室内にいた4人の修道女たちがミアンヌとなって襲いかかってくる。ミアンヌとのバトルに勝てば、カエルが現れて仲間に加わるのだ。そのあとは、オルガンを調べるとマップの右上に隠し扉が出現するので、扉を開けてホールへと移動すればいい。



←修道女には話しかけなくても、正しい場所を調べさえすれば、紋章入りの髪飾りを見つけることができる。

④ スイッチを押せば床のトゲが消える

中央の部屋にあるオルガンを調べれば、先へ進むための隠し扉が出現するが、最初は床にトゲがあるせいで部屋の奥へは入れない。ドロコのスイッチ(右)を押せば床のトゲは消えるので、まずは入口の左右にある階段から下の階へ向かおう。なお、右側の階段のほうがスイッチ(右)に近いが、先に足を踏み入れた階段はすべり台のように become のぼれなくなるため、左右どちらから下りても、通路をグルリとまわって反対側の階段まで行く必要がある。



←左側の部屋にもドロコのスイッチがあるが、これを押すと新たなミスターが出現してしまうので注意。

④ 王妃と話して城へもどろう

ヤクラを倒したあと、入口のところに立っているリーネと話かけると、自動的にガルディア城へ移動することになる。リーネと話す前に、部屋のなかにある宝箱を開けておくといいだろう。

3 MAIN SCENARIO
メインシナリオ

ページの隅から

旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃

消えた女王

たいたい!

王冠継承

幽霊を越えて...

不思議の国の工場跡

時の嵐来て

霧の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 逆跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば異地

大地のおきて

魔法の王国 ジール

どけよ封印 扉よ風

なびきの山の賢者様

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の御

運命の時へ...

星の夢の終わりに

し、THANNAへるまで!



前ページより

ガルディア城(→P.128)

4 関見の間

●立ち去るカエルを見送る

OUT カエル

5 王妃の間

●光が集まっている場所に近づく

謎 マール



1 関見の間

●カエルと話す



トルース村の裏山(→P.125)

6 空き地

●ルッカがゲートを開く

入場 ゲートホルダー



トルース村の裏山のゲート

P.136へ

④ マールを捜しに行こう

ガルディア城の謁見の間でパーティから抜けたカエルは、城の出口のほうへ歩いていく。ここでリーネに話かけると、彼女にマールの行方をたずねられたルッカが、マールが消えた場所へ行こうと提案してくるので、王妃の間へと向かおう。



●ガルディア城へ帰ってくると、王と王妃が再会を喜んでのち、カエルが自動的にパーティからいなくなる。



⑤ 光のなかからマールが現れる

王妃の間の奥には光が集まっている場所があり、近づくとマールが現れてふたたび仲間に加わる。彼女との会話の途中では選択肢が表示されるが、どちらを選んでも物語の展開などには影響しない。



●マールが仲間に加わったあと、関見の間へもどってリーネに話かけると、彼女たちが言葉をかわす。

⑥ カエルに別れを告げる

王たちの前から立ち去ったカエルは、城の入口にある階段の上に出ており、近づくとクロノたちに別れを告げて城を出ていく。彼との会話は、マールがパーティに入る前でも行なえるが、その場合はマールに対するカエルのセリフを聞くことができない。



●ゼナンの橋にいる兵士に話を聞けば、城を出たカエルが南へ向かい、泳いで海を渡ったということがわかる。

MAP INDEX

- 中世
- 古代
- 現代
- 未来
- その他
- トリス山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アサト
- ツルノ村のやけ番
- フテランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カンザール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの泉
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の森
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- デナドロ山
- 勇者窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 3号洞窟跡
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラゴナスの森内

A.D.600 中世

マノリア修道院

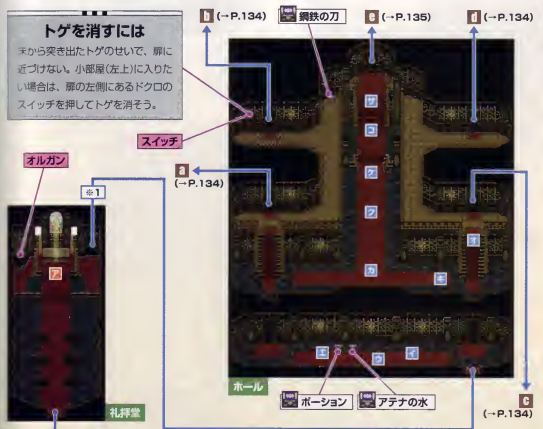
セーブポイント 2 ポス戦 あり

ガルディア城の西にある森に建てられた修道院。礼拝堂の奥には、ヤクラという魔物のアジトが広がり、魔王をあがめるモンスターたちがうろついている。



トゲを消すには

天から突き出たトゲのせいで、扉に近づけない。小部屋(左上)に入りた場合は、扉の左側にあるドクロのスイッチを押してトゲを消そう。



ワールドマップへ

※1……オルガンを調べたあとに通れる

出現するモンスター

番号	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	ミアンヌ×4	×	×	1	バイター×2+ディアブロス	○	○
	ディアブロス×2	○	○				
2	●2の敵がいる場合はディアブロス×3とバトルになり、倒すと2の敵が消える	○	○	2	●通路の端に沿って進めば回避できる	○	○
	ディアブロス×3	○	○		●倒すと2の敵が消える	○	○
	●倒すと2と3の敵が消える	○	○	3	●倒すと2の敵が消える	○	○
	ディアブロス×2	○	○		●倒すと2の敵が消える	○	○
3	●2の敵がいる場合はディアブロス×3とバトルになり、倒すと2の敵が消える	○	○	4	●倒すと2の敵が消える	○	○
	バイター×2	○	○		●倒すと2の敵が消える	○	○
	●食堂が小部屋(右上)から訪れたときは出現しない	○	○	5	●倒すと2の敵が消える	○	○
	●倒すと3の敵が消える	○	○		●倒すと2の敵が消える	○	○
	ディアブロス×2	○	○	6	●倒すと2の敵が消える	○	○
	●倒すと3の敵が消える	○	○		●倒すと2の敵が消える	○	○

※ヤクラを倒したあとは、すべてのモンスターが出現しなくなる

- ミアンヌ ⇒ P.442
- バイター ⇒ P.443
- ディアブロス ⇒ P.443



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの隅から

旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃

消えた女王

たたいま! 王冠裁判
魔窟を越えて…
不思議の国の工場跡
時の農業者
魔の村の人々
現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 むすしん! 石

定跡! 魔法!!

戦え! グラントリオン

決戦! 魔王軍!!

気がつけば原地

大地のおきて

魔法の王國 シール

なげきの山の賢者様

天空で待つものは

ラヴオスの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の時へ…

夢の夢の終わりに

ULTIMANIAへの扉



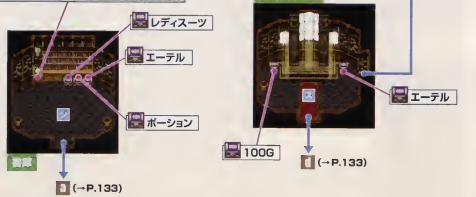
MAP INDEX

- 千鳥山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 忍城人アジト
- ラムリ村のやげ
- ブレランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小ぶな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハース
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 洞窟神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の源山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの窟
- サンドリノ村
- おひかガエルの森
- バルホリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの機
- バルホリ町
- ガルディアの高
- 空中神殿所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道
- パゴドーム
- トランドーム
- 18号売地
- アリスドーム
- 地下水道
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の果て
- 黒の夢
- ラゴスの体内



プロマイドが見つかる

戸棚のなかに、ミアヌ・プロマイドが入っている。これを持っていると、のちにサンドリノ村の民家でマジックカプセルと交換できるので(→P.180)、ぜひ入手しよう。ただし、戸棚を調べた直後に魔王のしもべ×3が現れる点には注意。



魔物から話を聞こう

テーブルについている3体の魔物は、クロノたちのことを人間に化した魔物だと思っている。彼らに話しかければ、この修道院で魔物たちが何をやっているかがわかるのだ。なお、魔王像の間の敵を倒していない場合、3体の魔物全員に話を聞くと、そのうちの1体が小部屋(右上)へ移動していくが、これによって戦う敵が増えることはない。



出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	魔王のしもべ×3	X	X	2	魔王のしもべ	O	O
2	●戸棚からミアヌ・プロマイドを入手すると1トルになる			2	●話している魔王のしもべに話しかけると1トルになる		
3	バイター×3	X	X	2	マッドバット+魔王のしもべ	O	O
4	●魔王像の壁へ行ったあとか、この部屋にいる二体のリーネまたは兵士に話しかけたあとに、ホールへ行こうとすると1トルになる			2	マッドバット×2	O	O
5	●魔王像の壁へ行ったあとか、この部屋にいる二体のリーネまたは兵士に話しかけたあとに、ホールへ行こうとすると1トルになる			2	●回應でスイッチ(左)を押すとマッドバット×2が追加で出現		
6	ディアブロス×3+ミアヌ×2	X	X	2	ディアブロス×2+マッドバット	O	O
7	●魔物たちの歌がコーラスまで終わったあと、一番下にいるディアブロスに近づくと1トルになる			2	魔王のしもべ×3+マッドバット	O	O
				2	●海路の端に沿って道めが回遊できる		

- ミアヌ ⇒P.442
- バイター ⇒P.443
- ディアブロス ⇒P.443
- 魔王のしもべ ⇒P.443
- マッドバット ⇒P.443
- ヤクラ ⇒P.444



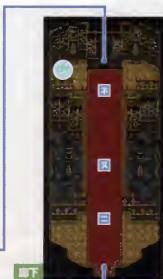
ミドルエーテル



宝箱の中身は

この宝箱には大臣が閉じこめられており、開ければ助けられる。ただし、助けずにガルディア城へ帰ろうとした場合でも大臣は自力で脱出するので、心配はいらない。

ヤクラの間



廊下

ポーション

万能薬

※3

アイアンソード

回廊

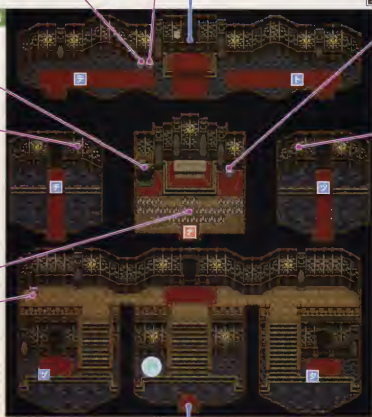
オルガン

スイッチ(左)

※2

シェルター

スイッチ(右)



※3 (-P.133)

※2……回廊でスイッチ(右)を押したあとに逃げる

※3……オルガンを調べたあとに逃げる

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	魔王のしもべ×2+マッドバット×2	○	○	2	ミアンヌ×2	○	○
2	魔王のしもべ×3+ティアプロス×2 ●回廊でスイッチ(右)を押したあとにトールになる	×	○	2	●マップへ入ってすぐに通路の左端に沿って進めば回避できる ●3や4の敵がトールに加わる場合がある	○	○
3	魔王のしもべ×2 ●マップへ入ってすぐに通路を進めば回避できる ●3や4の敵がトールに加わる場合がある	○	○	2	魔王のしもべ×2 ●マップへ入ってすぐに通路を進めば回避できる ●3や4の敵がトールに加わる場合がある	○	○
4	001 ヤクラ	×	×				

※ヤクラを倒したあとは、すべてのモンスターが出現しなくなる

千尋の記憶

旅立ち! 夢見る千年前

得てきた王妃

消えた王女

たたいま!

王妃復讐

魔城を越えて…

不思議の国の工場跡

時の果実

異の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしん石

足跡! 盗賊!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気かつけば最終

大地の心で

異国の王冠 ジェール

とけお封印 呼べ! 真

なげきの山の真骨牌

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の卵

運命の時へ…

星の夢の終わり

EL THAMIAへの手紙

ただいま!

Homecoming

クロノたちは中世でマールを助け、ゲートを通ってもとの時代にもどってきた。ゲートの調査をするというルッカと別れ、クロノはマールをガルディア城へ送ることにする。しかし、城では思いもよらない事態が彼を待ち受けていた。

マール「ね、クロノ、ルッカが
お返事でいらしてほめてくれたの
が何だか嬉しいな。ありがとう!



Route of Journey 旅のルート



マール

クロノが誘拐犯!?

私、帰ってこれた!

400年も昔の、おとぎ話のような時代のガルディア王国にひとりぼっちで飛ばされて……しかも私、世界から消えてしまいそうになって……怖かったんだ、ととても。

でも、クロノとルッカが助けにきてくれた! もとの時代にもどれたのはクロノたちのおかげなんだよ!

それなのに大臣ったら、お城まで送ってくれたクロノを、私を誘拐した犯人だなんて言い出してつかまえたの! 父上も私の話を聞いてくれないし……ああ、どうしよう!? 早く誤解を解かないとクロノが大変なことに……。

進行チャート

A.D.1000 現代

リーネ広場(→P.116)

1 実験会場

●中世からもどってくる

OUT ルッカ

ガルディアの森(→P.137)

ガルディア城(→P.340)

2 謁見の間

●兵士たちに捕らえられる

OUT マール

P.139へ

千年祭がつづいている

リーネ広場では、中世へ行く前と同じく千年祭が行なわれている。ミニゲームなどでも遊べるが、噴水広場にあったショップのうち、ポッシュの店以外のふたつは店じまいしており、利用できない。



◆トレース町のグッズマーケットに店主がもどっているの、買い物をしたければそちらへ行く。

MAP INDEX

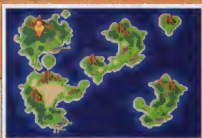
- 予備編
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 恐竜人アサト
- ブルバ村のやけ足
- ブレランの果
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンバーサ
- カシヤール
- 黒鳥号乗り場
- サール洞窟
- 地の底の洞窟
- ドロクイの果
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トレース村の観山
- トレース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドル村
- お化けカエルの森
- ハリボレ村
- デナドロ山
- 真岩窟
- 真王城
- トレース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハリボレ町
- ガルディアの森
- 空中船所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道
- パンゴドーム
- トランドーム
- 18号機
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号機
- ブシメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 黒の夢
- ラゴスの体内

A.D.1000 現代

ガルディアの森

セーブポイント ▶ 0 ポス戦 なし

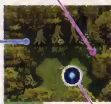
ガルディア城の近くに広がる森。奥に空き地があることをのぞけば、地形は中世のころとほとんど変わらない。空き地へつづく道は、特定の時期から通れなくなる。



※1……■[王国裁判]でガルディア城を脱出したあとに出現



パワーリング



通れない時期がある

19【とけよ封印 呼べよ嵐】がはじまると、この道にバリケードができて通れなくなってしまう。封印された宝箱を開けたければ、時の最果てに出現するゲートを通じて、直接空き地を訪れよう。



↑ 空中刑務所を脱出してからヘクランを倒すまでのあいだも、この道は兵士に封鎖される。

出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 回避
72	モスティ×3	○ ○
74	スカラベ×3 ●走りまわっている魔物に触れると/トールになる	○ ○
72	モスティ×3	○ ○
74	スカラベ×2+ブチカラミティ ●道の端に沿って進めば回避できる ●マールと出会う前だとスカラベ×2と/トールになる	○ ○
74	モスティ×3	○ ○



3 メインシナリオ

ページが離れた
 泣立ち！ 見える千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた女王
たたいま！
 王座裁判
 胸を越えて…
 不思議の国の工場跡
 時の嵐来て
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 道跡！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば崖
 大地のむきで
 魔法の王国 シール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の都
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 LL TIMA への手引き



王国裁判

The Trial

王女誘拐という無実の罪で裁判にかけられたクロノは、空中刑務所の牢獄に入れられ、3日後に処刑されることになってしまった。処刑をまぬがれるため、彼は助けにきたルッカとともに、刑務所から脱獄しようとする。

「クロノはいつの裁判も3日後に処刑されることになる。だから早くに脱獄してやるよ。」



MAP INDEX

古代	宇宙船
	イオカ村
	かひの森
	まよひの森
	悪魔人アシト
	ラル/ワ村のやけ節
	フテランの洞
	ティラン城
	ティラン城跡
	小さな洞窟
	天への道
	霧への道
	エンハーザ
	カジノール
	黒鳥号乗り場
	ゾール高原
	地の底の洞窟
	ドロクイの巣
	なげきの山
	海蔵神像
	隠された村
	風船号
	北の岬
	トルース村の墓山
	トルース村
	ガルディアの森
	ガルディア城
	マノリア修道院
	セナン橋
	サンドリノ村
	お化けカエルのはら
	パレボリ村
	テナド山
	魔岩窟
	魔王城
	トルース町
	リーネ広場
	ルッカの家
	セナン橋
	パレボリ町
現代	ガルディアの森
	空中刑務所
	メディーナ村
	ボツシュの小屋
	ヘケランの洞窟
	北の森の道
	パンゴドーム
	トラントーム
	18号機
	アリスドーム
未来	地下水道
	32号機
	プロメテウス
	工場
	監視者のチーム
	死の山
	時の鐘
	夢の扉
	ツツツの洞窟
その他	

Route of Journey 旅のルート



ルッカ

処刑なんてさせない

ちょっと、これどういうこと？ クロノがマルディア王女誘拐の罪で裁判にかけられて、刑務所に入れられたですって！

しかも、しかもよ！ さっき盗み聞きした兵士たちの話が本当なら、クロノは3日後に処刑されるっていうじゃない！ そんなバカなことって、ある？ 裁判ではそんなひどい判決、出ないはずよ？ マールも一生懸命、失踪したのはクロノのせいじゃなくて事故だったって説得してくれてるみたいだけど、王様はこの一件を大臣にまかせきりで、口出する気はないみたいだし……このままだと、クロノの人生は一番の終わりに……？

そうはさせるもんですか。ひとまずクロノを刑務所から脱獄させなくちゃ！



進行チャート

A.D.1000 現代

ガルディア城(→P.340)

1 裁判所

●裁判にかけられる



「国を治るは人の心と命よ。行前と申すも命は空の。貴族たる者も命は空に命は空に。」

空中刑務所(→P.142)

2 牢獄通路①

●牢獄に入れられる



※2のあとは「3a-1」→「3a-2」か「3b-1」→「3b-2」のどちらかを行なえばよい

3a-1 牢獄通路①

●処刑の日を待つ

3a-2 処刑部屋

●ルッカに助けられる
ルッカ



「ルッカの命はとってやるぞ。」

次ページへ

◎ 裁判で有罪または無罪になる

裁判では、リーネ広場でクロノがとった行動と、大臣の質問に対する答えによって、判決がくだされる(→P.141)。基本的には、リーネ広場で悪いことをせず、大臣の質問に正直に答えれば、有罪にならずにすむ。ただし、有罪と無罪のどちらになった場合でも、空中刑務所に連行されてしまう。

◎ 無罪なら差し入れがある

刑務所に入ったあとは、処刑の日まで待つか、見張りの兵士を倒して牢獄を抜け出すことになる。どちらの方法でも刑務所から出られるが、処刑を待たばうが早めにルッカが仲間になるうえ、通路にいる一部の兵士が最初から気絶しているため、ラクに刑務所の出口へたどり着けるだろう。なお、無罪だった場合は、無罪と判断した陪審員の人数に応じて、下の表の差し入れが牢獄のベッドに置かれている。

◎ 無罪だったときの差し入れ

無罪と判断した陪審員の人数	差し入れの内容
4人	エーテル
5人	エーテル×2
6人	エーテル×3
7人	エーテル×6

◎ 牢獄のなかで処刑の日を待とう

牢獄からは自力で脱出することもできるが、何もせずに待っていると約23秒ごとに1日が経過し、3回目の朝がきた時点で処刑部屋へ連れていかれる。HPやMPが減っている場合は、連行される前に牢獄内のコップを調べて、回復しておくといい。



●牢獄のなかでは、夜がきたときにフクロウの鳴き声が、朝がきたときにニワトリの鳴き声が聞こえる。

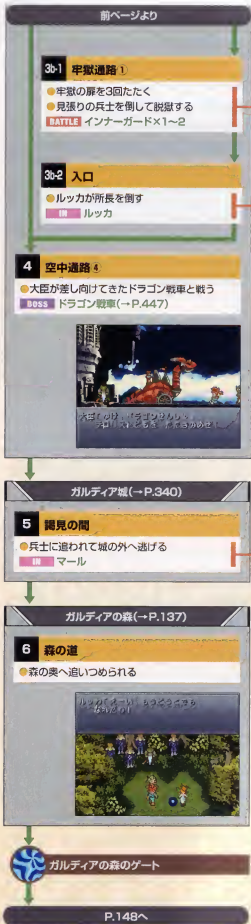
◎ ルッカに助け出される

処刑部屋に連れていかれた場合は、処刑される直前にルッカに助けられる。彼女が仲間に加わったら、刑務所から脱出するために空中通路①を目指すそう。



MAP INDEX

- 予備山
- イオカ村
- かひの森
- まよしの森
- 悪魔人アサト
- ツルノ村のやけ湯
- プテランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの集
- なげきの山
- 海証神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の集
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンダルノ村
- おびけカエルの森
- ハレポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ近境
- ルッカの家
- ゼナの橋
- ハレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- ハンゴドーム
- トラントーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメドーム
- 工場跡
- 監獄者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラフェスの塔



見張りをおびき寄せて牢獄を脱出

牢獄の扉に近づくとクロノが鉄格子をたたき、外にいる見張りの兵士にどなられる。これを3回くり返せば、ふたりいる兵士の片方が扉を開けて牢獄のなかに入ってくるので、そのスキに外へ脱出しよう。このとき、なかへ入ってきたほうの兵士をなぐって気絶させておけば、牢獄の外で戦うインナーガードが1体少なくなる。なお、脱出せずに待っていると、兵士は牢獄から出て扉を開けてしまうが、鉄格子を3回たたけば、何度でもなかに入ってくる。



●牢獄のなかへ入ってきた兵士に近づいてAボタンを押せば、武器でなくって気絶させることができる。

兵士は戦わずに倒せる

空中刑務所にいる兵士(インナーガード)は、クロノを見つけると襲ってくるが、一部の兵士はこちらを向いていないときに近づいてAボタンを押せば、気絶させることが可能。こうすれば、バトルを避けられるうえ、気絶した兵士を調べてミドルポジションを入手することもできるのだ。



●兵士がクロノのほうを向いていないとき、近づいたらAボタンを押せば、倒すことができる。

刑務所の入口でルッカと合流

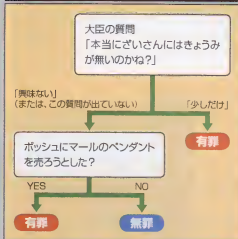
クロノが自力で牢獄から脱出した場合、ルッカとは入口のマップで合流することになる。そこでは所長に見つかってしまうが、彼はルッカに倒されて気絶するため、バトルにはならない。

ガルディア城から逃げ出す

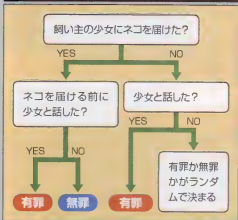
ガルディア城では、入口に近づくとマールが仲間になって自動的にガルディアの森へ移動する。そのため、このときは刑務所の塔2~4F、謁見の間、兵士の部屋にしか行くことができない。

裁判では、7人いる陪審員それぞれが有罪か無罪かを判断し、彼らの多数決によって最終的な判決がくだされる。陪審員たちの判断には、クロノがリーネ広場とった行動や、裁判での大臣の質問に対するクロノの返答が影響しており、それぞれの陪審員が有罪と無罪のどちらの判決をくだすかは、下の図の流れで決まるのだ。7人全員の判断を無罪にしたければ、P.113にある行動をとったうえで、大臣の質問に対して上側に表示される選択肢を選ぼう。

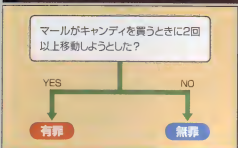
1人目の陪審員



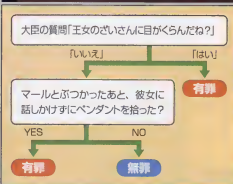
2人目の陪審員



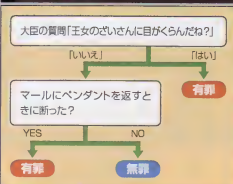
3人目の陪審員



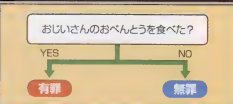
4人目の陪審員



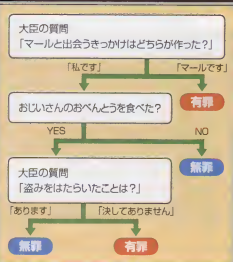
5人目の陪審員



6人目の陪審員



7人目の陪審員



ページの裏のた
旅立ち！ 夢見る千年歌
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま！
王國戦役
扉扉を越えて…
不思議の国の工場地帯
時の果実
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡！ 追跡！！
戦え！ グランレオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば異地
大地のおきて
真法の王座 ジョール
どけどけ 野べま嵐
なげきの山の真音様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の時…
星の夢の終わりに
さらけださるべき



A.D.1000 現代

空中刑務所

セーブポイント 2 ポス難 あり



ガルディア城の最上階部分とつながっている、大きな刑務所。牢獄のほか、ギロチンなどが置かれた処刑部屋もあり、罪の重い囚人に対する刑が執行される。

MAP INDEX

- 現代
- 山
- イオカ村
- かりの森
- 家よしの森
- 恐竜人アジト
- ラル/村のやけ番
- ブテランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海盜海賊
- 特殊な村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンドル村
- おひげカエルの森
- ハル・ポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- ルーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- ハル・ポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボツコの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴーム
- トランドキム
- 16号魔窟
- アリスドーム
- 地下水溜池
- 32号魔窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 夢の扉
- 黒の夢
- ラヴガスの体内
- 未来
- その先



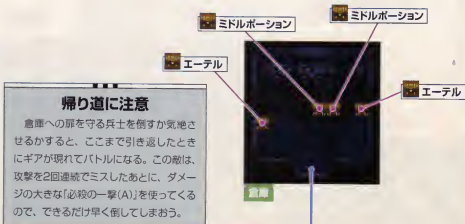
飲み物で回復できる
 台に置かれたコップを調べると、パーティ全員のHPとMPが全回復する。何度でも利用できるので、ダメージを受けたら、ここにもどって回復しておきたい。



スイッチを調べれば扉が開く
 鉄格子の扉を開閉するには、近くの壁についているスイッチを調べればよい。ただし、牢獄通路①と②の左側にある扉は、スイッチを操作しても半分しか開かず、なかへ入ることができない。牢獄内に置かれた宝箱を開けなければ、扉ではなく別の場所からなかへ入ろう。

↑空中刑務所にある鉄格子の扉は、すべてスイッチで開閉する仕組みになっている。

※1……裁判で無罪になったときのみ入手できる(→P.139)


b
 (→P.145)


帰り道に注意

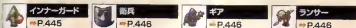
倉庫への扉を守る兵士を倒すか気絶させるかすると、ここまで引き返したときにギアが現れてバトルになる。この敵は、攻撃を2回連続でミスしたあとに、ダメージの大きな「必殺の一撃(A)」を使ってくるので、できるだけ早く倒してしまおう。



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	インナーガード×2 ●見張りを倒して脱獄した場合のみバトルになる ●牢獄に入ってきた兵士を気絶させた場合は1体になる	×	×
2	衛兵×2 ●2体のあいだを進めば回避できる	×	○
3	ランサー	×	×
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
4	インナーガード×2 ●再出現したときはインナーガード×2になる	×	×
5	インナーガード ●再出現したときはインナーガード×2になる	×	○
6	ギア ●右側の兵士を倒すか気絶させたあとでこの場所に近づくとバトルになる	×	×

●1の敵は外壁を、2の敵は階段①を訪れると再出現する

●3の敵が1体の場合は、敵の正面へ行かないように近づいてAボタンを押してなぐり、気絶させれば回避できる



ケーンのおかた

旅立ち! 夢見る千年祭

帰ってきた王妃

消えた王女

ただいま!

王國風情

異域を越えて...

不思議の国の工場の夢

時の果実を

嵐の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 むすらしい石

足跡! 逸跡!!

靴え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば異域

大地のおきて

魔法の王国 ジール

とけ太尉印 呼べよ嵐

なげきの山の賢者様

天空で待つものは

ラブオスの呼び声

古代の新王

時の序

運命の時へ...

星の夢の終わりに

王城の扉の向こう



MAP INDEX

- 原代
 - 平忠盛の山
 - イオカ村
 - かひの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アシト
 - ラルバ村のやけ首
 - フテランの巣
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒鳥弓張り囃
 - シール窟
 - 地の影の洞窟
 - ドロクイの旗
 - なげきの山
 - 海盜神殿
 - 残された村
 - 黒鳥弓
 - 北の峠
- 中世
 - トルース村の巖山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナンの橋
 - サンドリノ村
 - お化けカエルの洞
 - ハルボリ村
 - テナドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
- 異代
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの壁
 - ゼナンの橋
 - ハルボリ町
 - ガルディアの森
- 未来
 - 空中刑務所
 - メディーナ村
 - ボッシュの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の影の遺跡
 - パノゴドーム
 - トラゴドーム
 - 16号廃墟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号廃墟
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の扉
 - 黒の扉
 - ラファエルの塔
- その他



壁を上り下りできる

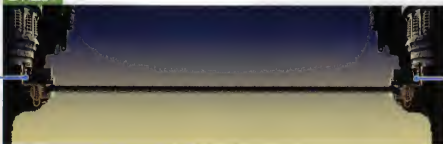
外壁では、壁につかまって上下へ移動できる。壁につかまっているあいだは左右に動けないため、上るときは目的の足場の端にたどり着けるよう、左右の位置を合わせてから移動するといひ。

↑上にある足場へ行くときは、その足場にぶつからないように、端の部分へ上る必要がある。

a (-P.142)



空中通路1



フリッツを助けてあげよう

フリッツが処刑されそうになっているが、話しかければ助けることができる。助けた場合は、トルース町のグズマーケットの商品が変わるほか、彼と再会したときにお礼のアイテムがもらえるのだ。



※トルース町にある「グズマーケット」

↑助けたあとでトルース町のグズマーケットに行くと、ミドルエーテル×10をもらえる。

ブロンズアーマー



宝箱取得

スイッチ



ミドルポーション

スイッチ

平沢通路4

1 (-P.143)

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	衛兵×2 ●2体のあいだを通れば回避できる	X	O
2	インナーガード ●ルッカに救出された場合は気絶している	X	O
3	インナーガード	X	O
4	インナーガード	X	O
5	ランサー×2 ●見張りを倒して膨張した場合のみ時間がたつと1回だけ再出現する	X	X

●1の敵は外壁を訪れると、2、3、4の敵は平沢通路①～③、⑤、⑥のいずれかを訪れると再出現する
●2、3、4の敵は、こちらを向いていないときに近づいてAボタンを押してなぐり、気絶させれば回避できる



ペーシの悪戯
旅立ち! 夢見る千年祭
押ってきた王妃
消えた女王
ただいま!

王城襲撃
廃墟を越えて
不思議の国の工場跡
時の飛来者
魔の村の人々
弱れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば戻城
大地のおきて
魔物の王国 ジール
どけよ封印 呼ばよ真
なげきの山の異音様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の跡へ……
夏の夢の狭むDに



MAP INDEX

ガルディア城へ(→P.342)

※2

※2……【気がつけば原処】以降は通れない



空中通路④

秘密の資料が読める

机のそばに落ちている紙は、ドラゴン戦車の性能などが書かれた設計図。これを読めば、ドラゴン戦車の頭部が各部位のHPを回復させる機能を持つことや、頭部が天属性と火属性の攻撃を防ぐことなどがわかる。

所長からアイテムを入手

気絶して倒れている所長の身体を調べると、ミドルポーション×5が手に入る。ドラゴン戦車との戦いで役立つので、忘れずに入手しておこう。



入口



機軸①

C
(→P.144)

- 不浄山
- イオカ村
- かひの森
- まよいの森
- 恐竜人アシト
- ラルパ村のやけ畑
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒鳥号乗り場
- ゾール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海浜神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の巖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポノ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポノ村
- ガルディアの森
- 空中刑場所
- メディーナ村
- ボツシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- バンゴドーム
- トランドーム
- 18層魔城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号魔城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監禁者のドーム
- 死の山
- 時の温泉
- 黒の夢
- ラヴェスの体内

出現するモンスター		出現	降臨
場所	モンスターの種類と数	通常	降臨
※	インナーガード×2	×	×
	●見張りを倒して脱獄した場合のみバトルになる		
※	BOSS ドラゴン戦車	×	×



インナーガード
P.445



ドラゴン戦車
P.447



CHAPTER

3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ペーラの真打ち、
 旗立ち! 夢見る千年祭
 剛ってきた王妃
 消えた王女
 たいだい!
 王国襲撃
 廃墟を越えて…
 不思議の国の工場
 時の最果て
 鹿の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石、めずらしい石
 足跡! 盗跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王座 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴスの呼び声
 古代の新王
 時の扉
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 逢つた星は…

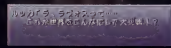
EPISODE エピソード

6

廃墟を越えて…

Beyond the Ruins

ガルディアの森でゲートに逃げこんだクロノたちは、人々が深刻な食糧不足に苦しむ、荒れ果てた未来の世界へたどり着いた。地下に残されたコンピュータを調べた彼らは、A.D.1999に起こった驚くべき災害の光景を目にする。



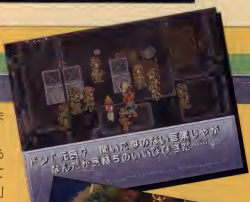
Route of Journey 旅のルート



マール

未来を変える決意

ゲートに逃げこんだ私たちが遭いたのは、いまよりもずっと文明が発達した未来世界だったの。
 でも、そこが私たちの時代とつながっているなんて、信じられなかった。何もかもが荒れ果てていて、少しでも生き残っていた人たちは、「元氣」という言葉の意味さえも知らなくて……。
 そして、私たちは見たの。私たちの生きる時代から999年あとに起きた災害の記録を。地の底から現れたラヴスっていう怪物が、あっという間にこの星を破壊していく光景を。滅びかけたこの世界は、本当に私たちの未来だった……。
 ううん、そんなことない! 未来は変えられるもの! やらうよクロノ! ルッカ! ふたりが私を助けてくれたみたいに、星を救おう!





進行チャート



A.D.2300 未来

バンゴドーム(→P.150)

1 入口

- ゲートを通ってやってくる

トランドーム(→P.151)

— 居住区

- 住人からこの世界の話を聞く

16号虎墟(→P.152)

アリスドーム(→P.153)

2 居住区

- ドンと2回話す

— 鉄骨通路

- ネズミを調べて「食糧庫に近づくものは攻撃する」というメモを読む

3 ガードルーム

- ガードマシンと戦う
- Boss ガードマシン+ビット×2(→P.449)

4 食糧庫

- 入口 種
- 男を調べてメモを読む

5 鉄骨通路

- 逃げるネズミをつかまえる

次ページへ

●アリスドームを目指す

未来に到着したあとは、16号虎墟を通してアリスドームへ向かうことになる。バンゴドームの南側にあるトランドームでは、HPとMPの回復や買ひ物ができるので、出発する前に立ち寄っておくのもいい。

●男が書き残したメモを読む

食糧庫を訪れると、奥に倒れている男をマールが調べて種が手に入る。そのあとでふたたび男を調べれば、ネズミの置物について書かれたメモが見つかり、鉄骨通路のネズミが移動するようになるのだ。

●鉄骨の上でネズミと追いかけて

鉄骨の上にいるネズミは近づくと逃げるので、すばやく追いかけて、Aボタンを押してつかまよう。成功すれば、地下入口にあるコンソールのロックを解除する方法が聞けるのだ。失敗した場合は、いったん別のマップへ行けばネズミがまた現れるので、もう一度挑戦しよう。なお、地下入口とガードルームのどちらから訪れたかによって、ネズミが最初にいる場所と逃げていく方向が変わる(下の図を参照)。

●ネズミが最初にいる場所と逃げるルート



●ネズミは少し離れた場所からでもつかまえられる。近づいたら、Aボタンを連打しながら追いかけて。

MAP INDEX

- 不詳
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 恐竜人アスト
- シル(村)のやけ餅
- フアランの果
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーワ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- サール遊園
- 地の鼓の洞窟
- ドロクイの果
- なげきの山
- 海蛇神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の墓山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- ハレボリ村
- テナドロ山
- 隆岩窟
- 龍王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハレボリ町
- ガルディアの森
- 空中階層所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号虎墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号虎墟
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の経たず
- 黒の夢
- アフォスの森

前ページから

6 地下入口

- コンソールのロックを解除する

7 情報センター

- コンピュータから情報を入手する

8 居住区

- ドンと話して種を渡す
- 入手 バイクのキー

地下水道跡 (→P.156)

B1

- クロウリー様と戦う
- BOSS クロウリー様 (→P.451)

監視者のドーム (→P.240)

コンソールルーム

- 老人の意味不明な話を聞く

32号廃墟 (→P.158)

9 バイク置場 (西側)

- ジョニーとバイクでレースをする

奇り道

バイクレース (→P.159)

プロメテドーム (→P.160)

10 入口

- ロボを調べて修理する
- プロメテドームに残る仲間を決める
- IN ロボ
- OUT マールまたはルッカ

P.162へ

① ロックを解除すれば通路ができる

ネズミから聞いたとおり、LボタンとRボタンを同時に押しながらAボタンを押して右側のコンソールを調べれば、ロックが解除されて通路が通れるようになる。なお、ネズミをつかまえていないと、正しいボタンを押してもロックは解除できない。

② 地下水道跡に立ち寄れる

地下水道跡とその先にある監視者のドームは、まだ訪れなくてもかまわない。しかし、地下水道跡は出現するモンスターがそれほど強くなく、宝箱からクロノ用の武器や便利なアクセサリなどが手に入る。あとで訪れたときのために、近道を作っておくこともできるので、探索してみるといい。

③ ジョニーの挑戦を受けよう

ジェットバイクを調べるか、廃墟の道のほうへ向かうと、ジョニーが「バイクレース(→P.159)」での勝負を挑んでくる。このレースに勝てば、自動的に廃墟の反対側へ移動できるのだ。ただし、負けてしまった場合は、勝てるまで「バイクレース」に挑戦するか、廃墟の道を通り抜けなければならない。



★ バイクのキーを持っていない場合はジョニーが現れず、先へ進めない。さらに、敵とバトルになってしまう。

④ 仲間をひとり残していく

ロボが仲間に加わったあとは、マールかルッカがパーティから抜け、この場所に残ることになる。どちらを残すかを選んだら、工場跡へと向かう。



マール「マール、ヒマシでせんだ、ルッカとがわっていい?」
はい
いいえ

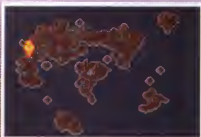
★ ここに残っているマールかルッカに話しかけると、パーティに入っているほうと交代させることもできる。

A.D.2300 未来

バンゴドーム

セーブポイント 〇

人が住んでいない小さなドーム。内部にある部屋はふたつだけで、手前の部屋には現代につながるゲートがあり、奥の部屋にはいくつかの宝箱が置かれている。



MAP INDEX

- 古代
- イオカ村
- かりの森
- まよしの森
- 恐竜人アジト
- 芋山村のやけ餅
- フテランの墓
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの塚
- なびきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の旗山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バシホリ村
- テナドロ山
- 魔岩洞
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バシホリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メティナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視塔のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 扉の影
- マヴェスの体内
- 現代
- 中世
- 現代
- 未来
- その他



封印された扉がある

未来で訪れるいくつかのドームでは、不思議な紋章が刻まれている封印された扉が見つかる。これらの扉は、中世や現代にある封印された宝箱と同じく、**18**【魔法の王国 ジール】でペンダントに力を注ぐまでは、開けることができない。



A.D.2300 未来

トランドーム

セーブポイント 0

バンゴドームのすぐ南側に位置するドーム。数は少ないながらも住人がおり、HPやMPを回復したり、ショップでアイテムを買ったりすることができる。



マジックカプセル

ゴールドピアス

封印の宝物庫



ハイエテル

エナ・ボックスで休める

エナ・ボックスはHPとMPを完全に回復する装置で、何度でも無料で利用可能。未来には宿屋がないため、回復は基本的にこれでやろう。

※1



居住区

エナ・ボックス(HP&MP完全回復)

ワールドマップへ

※1……【魔法の王国 シール】でペンダントに力を注いだあとに逃れる

ショップ		
名前	種別	値段(G)
ボーション	アイテム	10
ミドルボーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
ワンハンドガン	武器	1200
アイアンメット	防具	500
アイアンスーツ	防具	800



CHAPTER

3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページをめくって

立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たっ！
王座継承

魔法を盗んで…

不思議の国の工場跡
時の扉を開く
霧の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしし石
足跡！ 追跡！！
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば旅路
大地のおきて
魔法の王国 シール
どけよ封印 扉へよ
なげきの山の孤児像
天座で待つものは
ラヴォスの球ひこ
古代の新王
時の扉
運命の時へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手紙

A.D.2300 未来

16号廃墟

セーブポイント > 0 ポス戦 > なし

住人がいなくなり、建物がかくずれ去った廃墟。大陸の西部と中央部をつないでいるが、危険なモンスターが棲息しているため、訪れる人間はほとんどいない。



MAP INDEX

- 16号廃墟
- イオカ村
- かひの森
- まよいの森
- 忍電人アスト
- ルガ村のやげ
- ステランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 引さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒馬号乗り場
- ソール宮殿
- 地の影の洞窟
- ドロクイの集
- なげきの山
- 海証神殿
- 残された村
- 黒馬号
- 北の峠
- トルース村の黒山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- ザンバノ村
- 石化けカエル
- バハバ村
- デナドロ山
- 廃石窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バハバ町
- ガルディアの森
- 空中神殿跡
- メディーナ村
- ボッシュの小橋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バニコドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテードーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の編年表
- 風の影
- ラグナスの体内



ネズミにぶつからないように
 マップ内を走りまわっているネズミにぶつくと、ポーションを1個(持っていない場合は500G)盗まれてしまう。ネズミの動きをよく見て、避けながら進もう。ちなみに、こちらが動いていなければポーションは盗まれないので、ぶつかりそうになったら立ち止まってやり過ごすといい。

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
1	ルインストーカー×2+プラントラー	○	○	2	シルエット×3	○	○
2	クレエタ×3+プラントラー	○	○	3	シルエット×3	○	○
3	ルインストーカー×2+プラントラー	○	○	4	シルエット×3	○	○
4	ルインストーカー×2+プラントラー×2	○	○	5	ミュータント	○	○
5	クレエタ×5	○	○	6	ミュータント	○	○

※2, 3, 4の敵は、出現ポイント周辺を逃げ回る場合は回避できない

- ルインストーカー**
⇒P.448
- プラントラー**
⇒P.448
- クレエタ**
⇒P.448
- シルエット**
⇒P.448
- ミュータント**
⇒P.449

A.D.2300 未来

アリスドーム

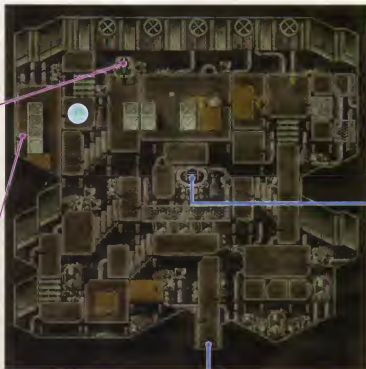
セーブポイント 1 ボス戦 あり

地下に食糧庫や大型コンピュータなどを備える、かつては情報センターだったドーム。情報センター所長の末裔であるドンをはじめ、たくさんの人々が暮らしている。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO



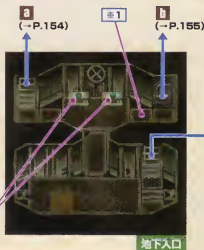
居住区

エナ・ボックス
(HP & MP 完全回復)

ワールドマップへ

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
ワンハンドガン	武器	1200
アイアンメット	防具	500
アイアンスーツ	防具	800



地下入口

通路を制御するコンソール

ふたつのコンソールは、それぞれ左側と右側の通路を制御するためのもの。鉄骨通路でネズミをつかまえたあとは、LボタンとRボタンを同時に押しながらAボタンを押して調べることで、通路を出現させたり消したりできる。

※1……地下入口で右側のコンソールのロックを解除したあとに通れる

ペーシの見た

旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
たたいま!
王后裁判

真城を越えて…

不思議の海の工船
時の嵐来て
貴の村の人々
薄れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 盗跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 真王城!!
気かつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 扉へ扉
なげきの山の真骨髄
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の時へ…
星の事の終わりに
11 TITANIAへの年列決



MAP INDEX

- 千鳥湖
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のやけ餅
- ブレランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 海高神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の巖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バルボリ村
- デナドロ山
- 魔王洞
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メティーナ村
- ボツシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視塔のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- グワスの体内

異地

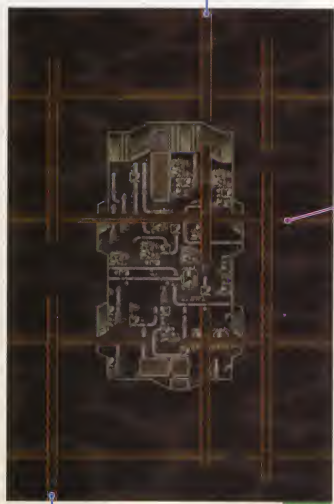
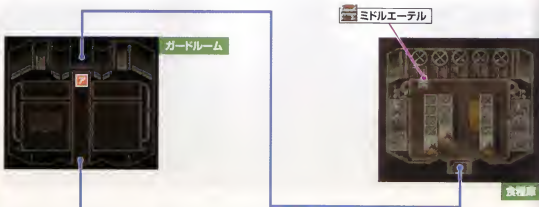
古代

中世

近代

未来

その他



a (→P.153)

鉄骨遺跡

出現するモンスター		出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	出現 再出現	場所	モンスターの種類と数	出現 再出現
2	BOSS ガードマシン+ビット×2	X X	7	シルエット×2	○ ○
4	マウスハンター+ラットラー×2	○ ○	8	マウスハンター+ラットラー×3	○ ○
2	バグ×2	○ ○	2	バージョン2.0	○ ○
5	バグ×2	○ ○	2	バージョン2.0	○ ○
2	バージョン2.0	○ ○	2	バージョン2.0	○ ○

- シルエット ⇒P.448
- ガードマシン ⇒P.449
- ビット ⇒P.449
- ラットラー ⇒P.450
- マウスハンター ⇒P.450
- バグ ⇒P.450
- バージョン2.0 ⇒P.450



CHAPTER

3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

- ※2……大広間でコンソールのロックを解除したあとに通れる
- ※3……**魔法の王国 ジール**でペンダントに力を注いだあとに通れる

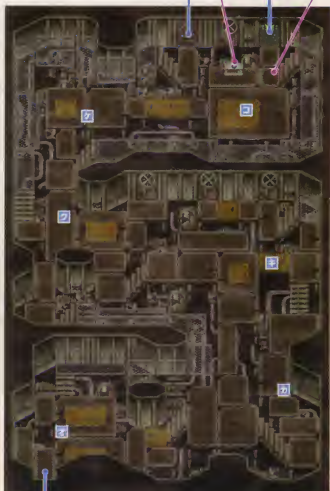
情報センター



コンソールがある

ここにあるコンソールも、LボタンとRボタンを同時に押しながらAボタンを押して調べれば、近くに通路が出現する。ただし、その通路は封印された扉を開けるときの以外は通る必要がないので、はじめて訪れたときはコンソールを調べなくてかまわない。

通路



11 (→P.153)

ミドルエーテル

大広間

ページの隅が、

成立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たどりま!
王国陥落

真城を逃して…

不意謀の闇の工場地
時の嵐果て
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータヒカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば幕始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王

時の師
運命の時へ…
星の夢の終わりに

LLYMANIA ~のり4巻

A.D.2300 未来

地下水道跡

セーブポイント 〇 ポス戦 あり

すでに放棄されている、地下に作られた水道施設。はじめて訪れたときは、水路の橋がいくつか利用できないため、選まわりをして出口へ向かうことになる。



MAP INDEX

- 平忍の山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ヨリノ村のやけ餅
- アデランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒島地乗り屋
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- フロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の墓山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- おひげカエルの森
- バレルリ村
- テナド山
- 鹿岩窟
- 鹿王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレルリ町
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- ハンゴドーム
- トラゴドーム
- 16号奥城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号奥城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視塔のドーム
- 死の山
- 時の籠屋
- 黒の夢
- ラグナスの体内



※1……扉のスイッチを押したあとに通れる
 ※2……橋のスイッチを押したあとに通れる



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

音を立てるものに注意しよう

通路の途中にある、ネコ、空き缶、チーズは、調べると音が鳴ってモンスターが出現してしまう。バトルを避けたいければ、これらは調べずに進む。また、ニセのセーブポイントは触れるだけで音が鳴るので、離れた場所を通るようにしたい。



◀ニセのセーブポイント以外は、調べたときにし音が鳴らないし、ぶつかっただけなら大丈夫だ。

近道を作るスイッチ

クロウリー様を倒したあとは、このスイッチを押して水路にふたつの橋を架け、近道を作っておこう。こうすれば、のちに19【とけよ封印 呼べよ嵐】で監視者のドームへ行くときに、B2を通らずにすむ。

日記が読める

空中刑務所でフリッツを助けた場合は(→P.145)、床に日記が落ちている。この日記を読めば、B2で音を立てるとモンスターに襲われる、ということがわかるのだ。



ページの先頭へ

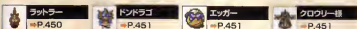
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王国復興

異域を越えて...

不思議の島の工場地帯
時の崩壊
農の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ぬすらしん石
足跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原地
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の扉
革命の時へ...
星の夢の終わり
ULTIMANIAへの手紙

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
7	エグガー×2+ドンドラゴ ●右側にあるエグガーのすぐ上側を進めば回避できる	○	○	7	ドンドラゴ×3 ●ネコを調べるとノリルになる	×	○
7	ドンドラゴ×2	×	×	8	ドンドラゴ×4 ●空き缶を調べるとノリルになる	×	○
7	エグガー×2	○	○	7	ドンドラゴ×2+ラットラー ●チーズを調べるとノリルになる	×	○
13	B083 クロウリー様	×	×	7	ドンドラゴ×3 ●ニセのセーブポイントに触れるとノリルになる	×	○
7	ドンドラゴ×2+エグガー×2 ●道の端に沿って進めば回避できる	×	○				



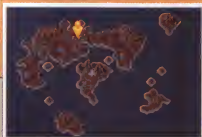


A.D.2300 未来

32号廃墟

セーブポイント ボス戦 なし

大陸の中央部にある巨大な廃墟。バイクのキーを持っていれば、ミニゲーム「バイクレス」に挑戦するなどして、廃墟の反対側へ行くことが可能だ。



レコーダー



ミニゲーム
「バイクレス」



ワールドマップへ

ミニゲーム
「バイクレス」

ワールドマップへ

モデルボーション

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
2	バージョン2.0×4	×	○	2	ミュータント×2	○	○
2	●バイクのキーを持っていないときに、廃墟の道へ行くとうると(トル)になる。別のマップへ行かなくても再出現する			2	シルエット×5	○	○
2	ミュータント×3	○	○	2	●リコーダーが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
2	●道の上側を進めれば回避できる			2	ミュータント×3	○	○



MAP INDEX

- 手塚山
- イオカ村
- がりの森
- まよひの森
- 恐竜人アソト
- ラトル/時のやけ地
- ブレランの果
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シル宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの果
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の孤山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンド/村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 舞岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの像
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 突中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トゥンドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラヴェスの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

ミニゲーム

バイクレース

ハイウェイ跡をバイクで走り、ジョニーより先にゴールすれば勝ち。バイクは十字ボタンで上下に動かせると、レース中に3回までBボタンでターボブーストを使って、一気に加速できる。ただし、ターボブーストは連続では使えず、右下のゲージがたまるまで待たなければならない。画面の左上に表示されているW.P.(ウイニングポイント)は下の表の条件で増減し、



◆バイクは直線の道を自動的に進むため、操作は基本的に上下(または左右)への移動だけらしい。

○ W.P.が増減する条件

状態	W.P.
クロノが前にいる	60分の1秒ごとに+1
ジョニーが前にいる	30分の1秒ごとに-1
クロノのうしろにジョニーがぶつかる	1回ごとに+10
ジョニーのうしろにクロノがぶつかる	1回ごとに-5

ジョニーより先にゴールすれば、その時点でのW.P.が最終的なスコアとなるのだ。なお、レース中はAボタンで視点近づけたり、Xボタンで遠ざけたりできる。

廃墟の道でレコーダーを手に入れたあとは、ロボットのリングがハイスコアを上位3まで記録してくれるほか、特定のスコアを獲得したときに景品としてアイテムがもらえる。さらに、レースのモードがひびとが増えて、通常のレースである「モード1」と、ターボブーストがないかわりにLやRボタンで視点を回転できる「モード2」のどちらかを選べるようになるのだ。

○ バイクレースで勝ったときにもらえる景品

スコア	景品
2300~2371	ハイエーテル×5
2000~2299	エーテル×5
1500~2371	パワーカプセル(※1)
1300~1999(※2)	ミドルポーシジョン×5
999, 1111	ミドルエーテル
777	ミドルエーテル×10
333, 555	ミドルエーテル
111, 222, 444, 666, 888	ハイポーシジョン

○ 画面の見かた

REST

ゴールまでの距離。スタート時は1000で、これがゼロになるまで走ればゴールにたどり着く。

W.P.(ウイニングポイント)

ゲームのスコア。ゼロからはじまり、レースの展開によって増減する。レースに勝てば、ゴールした時点でのW.P.がスコアになるが、負けるとゼロになってしまう。



コース上での位置

コース全体から見た、クロノとジョニーの位置の目安。

ターボブースト

赤いゲージがたまると「B」マークが光って、ターボブーストが使用可能になる。「B」マークは、ターボブーストを使うごとに1個ずつ減っていき、3つともなくなるとそれ以上はターボブーストを使えない。

コツ バイクをぶつけてジョニーに抜かれないようにしよう

レースに勝つだけなら、ゴールの直前でターボブーストを使ってジョニーを抜けばいいが、ハイスコアを狙う場合は、できるだけジョニーの前を走ることが重要。しかし、前へ出たほうのバイクはスピードが落ちるので、ふつうに走るとすぐジョニーに抜かれてしまう。そこで、前へ出たらジョニーの進路をふさぎ、バイクをぶつけて、抜かれるのを防ごう。反対に、ジョニーが前を走っているときは、うしろからぶつかるのを避けるため、まわりこむようにして前へ出るといい。



ジョニーは、前へ出たほうのバイクはスピードが落ちるので、ふつうに走るとすぐジョニーに抜かれてしまう。そこで、前へ出たらジョニーの進路をふさぎ、バイクをぶつけて、抜かれるのを防ごう。反対に、ジョニーが前を走っているときは、うしろからぶつかるのを避けるため、まわりこむようにして前へ出るといい。

※1……もらえるのは1個だけ。スコアが2000~2299ならエーテル×5と、2300~2371ならハイエーテル×5と同時に手に入る

※2……パワーカプセルをもらう前は「1300~1499」

ページの隅の隅に

旅立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たっ！
王道裁判

異域を越えて…

不思議の国の工場跡
神の集まる
真の村の人々
魂れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしん石
足跡！ 追跡!!
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城!!
気がつけば家地
大地の若さで
魔法の王国 ジール
どげんか！ 牙へよ風
なげきの山の賢者様
天まで待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の神
運命の時へ…
星の夢の終わりに
LR TITANIAへの手紙

A.D.2300 未来

プロメテウム

セーブポイント 0

かつてはたくさん人間やロボットたちが住んでいたドーム。現在はエナ・ボックスが残るのみで、奥にある扉を開けるための電源も壊れてしまっている。



ゲート部屋



✖ パワーアップセル(※1)

最初は開かない

ゲート部屋へ通じる扉は閉ざされていて、はじめて訪れたときは開けることができない。この先へ行くには、工場跡で非常電源を入れる必要があるのだ。



↑工場跡で非常電源を入れると、この扉はつねに開いたままになり、自由に通行できる。



エナ・ボックス
(HP & MP 完全回復)

ワールドマップへ

※1……この場所を何度も通ると出現

場所	モンスターの種類と数	出現	再出現
マウスハンター×3		×	×
マウスハンター×4		×	×
● 逃げば回避できる			



マウスハンター
P.450

MAP INDEX

千鶴山

イオカ村

かりの森

まよいの森

恐竜人アジト

ラルバ村のやけ餅

ブレランの森

ティラン城

ティラン城跡

小さな洞窟

天への道

地への道

エンジャーサ

カジャール

原野号乗り場

ジール宮殿

地の路の洞窟

ドロウイの墓

なげきの山

海底神殿

残された村

黒鳥号

北の岬

トルース村の麓山

トルース村

ガルディアの森

ガルディア城

マリア修道院

ゼナンの橋

ザンリノ村

お化けカエルの森

バロホリ村

テナドロ山

魔窟窟

魔王城

トルース町

リーネ広場

ルッカの家

ゼナンの橋

バロホリ町

ガルディアの森

空中飛船所

メディーナ村

ホネユの小籠

ヘケランの洞窟

北の森の遺跡

パノドーム

トランドーム

18号隧道

アリスドーム

地下水道跡

32号隧道

プロメテウム

工場跡

監視者のドーム

花の山

時の籠屋

黒の夢

マックスの体

その他

不思議の国の工場跡

The Derelict Factory

クロノたちはロボを仲間に加え、非常電源を入れるために工場跡へとやってきた。建物の内部は強力なセキュリティ・システムで守られていたが、ロボがそれらをつぎつぎと解除し、一行は工場跡のさらに奥へと歩みを進める。



ロボ「ロボロギア
セキュリティ・システムが
まきだしたのり、よかつた！」



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

Route of Journey 旅のルート



A.D.2300 未来



プロメテウムドーム(→P.160)

ペーラの指輪に

旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま!
王国勝利

異域を越えて…

不思議の国の工場跡

時の果実を
嵐の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 盗難!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば異地
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ…
星の夢の終わりに
L.A. THE ANIMA へようこそ



ロボ

夢を見るロボット

ワタシは人間に仕え、行動をともにするために作られたロボット。開発コードはR-66Y……シカシいまは、ロボと名づけられマシタ。ワタシを長い眠りから目覚めさせてくれた、はるか過去の時代からやってきた人間たちによって……。

時を超えて旅することができる彼らは、300年前のラヴオスの日以来、滅びの道を歩みはじめたこの星の歴史を変え、世界を救うつもりなのだと言います。それは途方もない、機械のワタシでさえ気が遠くなるような困難な使命……。

デスガ、ワタシも見てみたい。かぎられた寿命しか持たない人間たちの意志が、世界をどこへ導いていくのかを見届けたい。それがワタシの希望……はじめて自分で決めた“夢”なのデス。



A.D.2300 未来

工場跡(→P.164)

1 1F

- コンピュータを調べる
- BATTLE アシッド



工場エリア小部屋②

- コンピュータを調べる

工場エリアB1

- 起動コードを入力してクレーンを動かし、通路をふさいでいるドラム缶を取りのぞく



工場エリア小部屋④

- コンピュータを調べる

2 研究所エリアB1

- 部屋のなかにいる敵と戦う
- BATTLE アシッド+アルカリ×2
- コンピュータを調べる

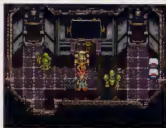
次ページへ

● まずは工場エリアへ

入口の通路は防護ビームでふさがれているが、コンピュータを調べればビームが消え、エレベーターに乗って先へ進める。ちなみに、工場エリアでは、研究所エリアのドアロックを解除するパスコードを調べることになるが、これを行わずともドアは開けられる。そのため、パスコードを知っているなら、最初から研究所エリアへ行ってもかまわない。

● クレーンの起動コードがわかる

小部屋②でコンピュータを調べると、「00パターン……X A」と「01パターン……B B」という、クレーンのふたつの起動コードが表示される。どちらの起動コードも、英文字は押すべきボタンを示しており、たとえば00パターンなら、Xボタン、Aボタンの順に押せば、クレーンを動かせるのだ(→P.164)。



↑起動コードを見たあととは、コンピュータの横に立っていたバージョン3.0が部屋のなかを高速で走り出す。

● ドアロックを解除するコードを発見

コンピュータを調べて画面を表示させれば、4で入力するドアロックのコードが「ザビィ(XABY)」だとわかる。これも、クレーンの起動コードと同じく、押すべきボタンの種類と順番を示すものだ。

● まずはモンスターと戦おう

壁のコンピュータは調べても反応がなく、B2へのハシゴもハッチが閉まっていて下りられない。ここはひとまず、部屋にいるアシッド+アルカリ×2と戦おう。すると、コンピュータの電源が入り、それを調べればハシゴのハッチを開けることができる。



↑B2やB3へはエレベーターでも行けるが、防護ビームで通路がふさがれているせいで、先へは進めない。

MAP INDEX

- 予備編
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルパのやけ番
- ブレランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハース
- カジャール
- 黒龍河原の場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロウクの塚
- なげきの山
- 湖岸神殿
- 残された村
- 黒馬号
- 北の岬
- トールズ村の裏山
- トールズ村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンダルノ村
- お化けカエルのはら
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 輝岩窟
- 真王城
- トールズ町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレルボリ町
- ガルティアの森
- 空中洞窟
- メティナ村
- ホッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パノゴドーム
- トランドーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- Q2号洞窟
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉を
- 黒の夢
- ラヴスの体内

未来

古代

中世

現代

未来

その他



ページの見かた

旗立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 たいだいま!
 王座継承
 戦場を越えて…

不思議の国の工場跡

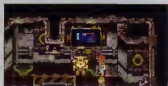
時の果実を
 風の村の人々
 渡れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 逆跡!!
 戦! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば崖絶
 大地のおきて
 魔法の王国 ザール
 とけよ封印 手べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天まで待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の霸王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 LILY, TIMANA への手引書

前ページから

3 研究所エリア B2

●コンピュータを調べる

BATTLE アジッド×0~5+アルカリイ×0~5(合計5体)



ロボ(ハロウ)システム(マール)
 は「アロウ」の
 ボタンで「ビーム」の出力をすばやく
 シフトする。

4 研究所エリア B3

●パスコードを入力してドアロックを解除する
 ●非常電源を入れる

5 研究所エリア B2

●ロボの兄弟たちと戦う

BOUT ロボ

BOSS Rシリーズ×6(→P.453)

フロメテドーム(→P.160)

6 入口

●ルッカがロボを修理する

IN マールまたはルッカ



ロボ(メテオ)は…
 かなり壊れてしまっているから、
 修理してあげよう。

フロメテドームのゲート

P.168へ

●コンピュータで防護ビームを解除する

研究所エリアの通路をふさぐ防護ビームは、B2にあるコンピュータを操作すればすべて解除できる。コンピュータを調べると敵が現れるので、それを倒したらエレベーターカハシゴでB3へ向かえばいい。

●パスコードを入力してドアを開けよう

非常電源の装置がある場所へ行くには、パスコードを入力してドアロックを解除する必要がある。ドアの左側にあるコンピュータを操作し、工場エリアで調べたパスコード「ザビィ」を入力しよう(X→A→B→Yの順にボタンを押す)。ドアが開いたあとは、非常電源の装置を調べるとセキュリティシステムが暴走し、工場跡から脱出することになる。



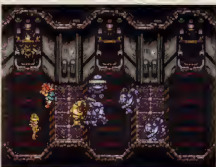
▶ボタンを押しまちがえてしまっても、もう一度コンピュータを調べればパスコードの入力をやり返せる。



▶非常電源を入れて工場跡から脱出するさいは、エレベーターが使えない。ハシゴで上の階へ移動しよう。

●ふたりだけでボスとバトル

工場跡から脱出する途中、Rシリーズ6体に襲われてバトルになる。敵の数が多いうえ、バトルがはじまる直前にロボがパーティから抜けて、ふたりだけで戦わなくてはならないため、苦戦する可能性が高い。とくにルッカを連れてきている場合は、HPを回復する技が使えないので、ポジションやミドルポジションを惜しまずに使って戦ったほうが安全だ。



▶兄弟であるRシリーズに襲われているロボを助けようとするすると難さは減らされるが、ダメージは受けにくい。

A.D.2300 未来

工場跡

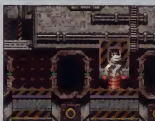
セーブポイント ▶ 1 ボス戦 ▶ あり

ロボットの製造や研究を行なう工場の跡。管理する人間はいないが、ベルトコンベアやクレーンなどは稼働しており、新たなロボットが造り出されている。



クレーンを動かせばドラム缶を取りのぞける

マップの中央にある通路は、2個のドラム缶でふさがれている。クレーン操縦席へ行き、起動コードを入力してクレーンでドラム缶を取りのぞこう。起動コードは2種類あり(→P.162)。00パターンの起動コードで左側のドラム缶を、01パターンの起動コードで右側のドラム缶を取りのぞける。



◀ 起動コードを入力すれば、クレーンが自動的に動いて、通路のドラム缶を取りのぞく。

1 (→P.166)

エレベーター

エレベーター

一方通行のベルトコンベア

通路に設置されているベルトコンベアは流れるスピードが速く、逆向きには移動できない。マップの奥へと進む場合は右側の、入口のほうへもどる場合は左側のベルトコンベアを通ろう。

コンピュータ



赤いビームは通れない

この通路をはじめ、工場跡には赤い防護ビームが行く手をふさいでいる場所がいくつもあり、そのままでは通ることができない。ビームを消すには、特定のコンピュータを調べて、セキュリティを解除する必要があるのだ。

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃去	再出現
アシッド	● 1Fでコンピュータを調べると1/10になる	○	○
デバッガー×3	● この場所に近づくと出現	○	○
バージョン3.0	● おしおき部屋に送られた場合は回避できない	×	○
バージョン3.0+デバッガー×2	● おしおき部屋に送られた場合は回避できない	×	○
バージョン3.0+デバッガー×4	● おしおき部屋に送られた場合は回避できない	×	○
バグ×4		○	○



⇒P.450



⇒P.452



⇒P.452



⇒P.453

MAP INDEX

不詳 山
 イオカ村
 か町の森
 まよひの森
 恐竜人アシト
 ラルバ(村)のやけ餅
 プテランの巣
 ティラン城
 ティラン城跡
 小さな洞窟
 天への道
 地への道
 エンハルサ
 カジャール
 黒鳥号乗り場
 シール宮殿
 地の民の洞窟
 ドロウイの巣
 なげきの山
 湖底神殿
 残された村
 黒鳥号
 北の峠
 トルース村の狼山
 トルース村
 ガルディアの森
 ガルディア城
 マノロビ管弦隊
 ゼナンの橋
 サンドリノ村
 おひげカエルの森
 パレポリ村
 テナドロ山
 黒岩窟
 魔王城
 トルース町
 リーネ広場
 ルッカの家
 ゼナンの橋
 パレポリ町
 ガルディアの森
 空中刑部所
 メディーナ村
 ホッシュの小屋
 ヘクランの洞窟
 北の森の遺跡
 バンゴドーム
 トランドーム
 18号廃墟
 アリスドーム
 地下水道跡
 32号廃墟
 プロメテドーム
 工場跡
 監視者のドーム
 死の山
 時の鐘楼
 黒の夢
 ラヴェスの体内

原始

古代

中世

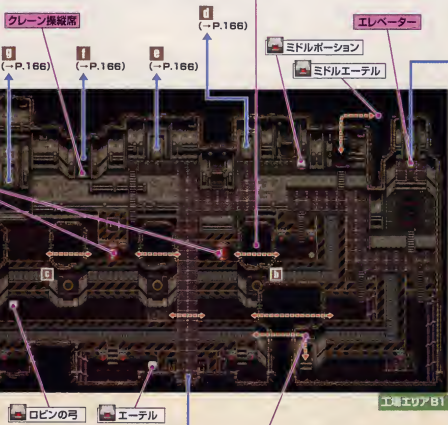
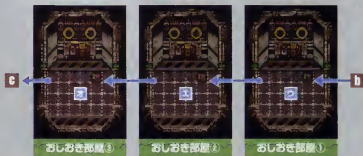
現代

未来

その他

ベルトコンベアからおしおき部屋に送られると

ベルトコンベアの上でロボットにぶつくと、おしおき部屋①～③へ送られて3連続でバトルになる。途中でメニューは開けないので、HPの回復などはバトル中に行なおう。バトルが3回終わったあとは、工場エリア小部屋①の入口の近くへ自動的に運ばれる。



工場エリア小部屋①

ベルトコンベアの上を進んでいく

ここからベルトコンベアを左へ逆走すれば、工場エリア小部屋①へ行ける。ただし、ベルトコンベアではロボットが2体ずつ流れてきて、これにぶつくとおしおき部屋へ送られてしまう。わきにある階段を下りて、ロボットをやりすごしつつ進もう。流れてくるロボットは、2体の間隔がせまい場合と広い場合があり、せまいほうが通りすぎた直後に走り出さないと、つぎの階段まで間に合わないので注意。

ページの見ひた

旅立ち! 夢見る千年前
帰ってきた王冠
消えた女王
ただいま!
王冠奪回
商売を繰えて...

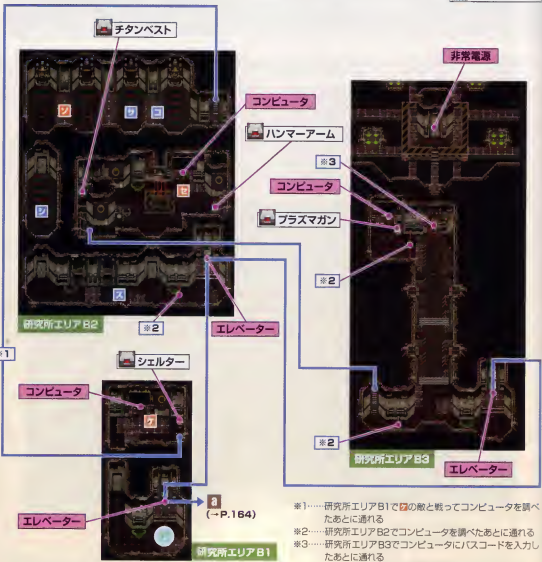
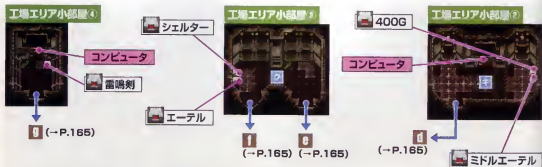
不思議の国の工場

時の嵐来て
魔の村の人々
破れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 盗跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王冠 ジール
とけよ封印 浮べよ魔
なげきの山の賢者様
天宮で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ...
星の夢の終わりに
はじまりの扉への歩み



MAP INDEX

- 異次元
- 不審山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アシト
 - ラルバ村のやけ跡
 - ブデランの森
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハース
 - カジャール
 - 黒鳥号乗り場
 - シール施設
 - 地の民の洞窟
 - ドロクイの崖
 - なげきの山
 - 海底神殿
 - 残された村
 - 黒鳥号
 - 北の碑
 - トルース村の麓山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マリシア修道院
 - ゼナンの森
 - サンドリノ村
 - お化けカエルの森
 - バレル村
 - テナドロ山
 - 黒石窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リー字広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの城
 - バレル村
 - 空中刑務所
 - メディーナ村
 - ボツシュの小屋
 - ヘクランの洞窟
 - 北の森の遺跡
- 中世
- バングドーム
 - トランドーム
 - 16号売場
 - アランドーム
 - 地下水溜池
 - 32号売場
 - プロメテアドーム
- 未来
- 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
- その他
- 時の島
 - 黒の影
 - ラファスの体内



- ※1……研究所エリアB1で⑦の敵と戦ってコンピュータを調べたあとに通れる
- ※2……研究所エリアB2でコンピュータを調べたあとに通れる
- ※3……研究所エリアB3でコンピュータにパスワードを入力したあとに通れる

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
※1	バージョン3.0×2	X	○	※2	アシッド	○	○
	●工場エリア小部屋④でコンピュータを調べると出現				●通路の端に沿って進めば回避できる		
①	バージョン3.0×2	X	○	※2	アシッド×2+アルカリイ	○	○
②	デバグラー×2	X	○		●通路の下側の端に沿って進めば回避できる		
	●①～②の順に連続でバトルになる			※3	アシッド×0～5+アルカリイ×0～5	X	○
③	アシッド+アルカリイ×2	○	X		●研究所エリアB2でコンピュータを調べると合計5体とバトルになる		
④	アルカリイ	○	○	※4	Rシリーズ×6	X	X
	●通路の上側の端に沿って進めば回避できる				●非常電源を入れたあとでこの場所付近づくるとバトルになる		
⑤	アルカリイ	○	○				
	●通路の上側の端に沿って進めば回避できる						



進行チャート

∞ 時の最果て

時の最果て(→P.169)

1 広場

- 老人と話す
- パーティを編成する
- ロボ
- ゲートがあるほうへ行くが「ラヴォスの日」につながるバケツを調べる
- 老人と話す



2 スベッキオの部屋

- スベッキオと話す
- 部屋のなかを3周して魔法を使えるようにしてもらう

奇り道

スベッキオの腕だめし

1 広場

- 老人と話して助言をもらう



時の最果てのゲート

P.171へ

◎メンバーの入れかえが可能になる

老人との会話が終わると、パーティに入れる3人のメンバーを選ぶことになる。これ以降は、「へんせい」コマンドを選んだり、時の最果てで待っているキャラクターに話しかけたりすれば、戦闘メンバーと待機メンバーを入れかえることができるのだ。

◎もう一度老人から話を聞こう

時の最果てから別の場所へ行こうとすると、老人がクロノたちを呼び止めてくる。彼に話しかければ、スベッキオの部屋に通じるドアが開くようになるので、さっそくなかへ入ろう。なお、ほかの時代へ通じるゲートや、「ラヴォスの日」へ行けるバケツなどは、魔法が使えるようになるまで利用できない。

◎スベッキオの力で魔法を習得

スベッキオに話しかけ、彼の言うとおり柵に沿って時計まわりに部屋を3周すれば、パーティメンバーが魔法を覚える。3周するときは、ドアのところから十字ボタンを「左→上→右→下→左」と押しつけて柵沿いを走ればいいが、特殊なまわりかたをすることも可能だ(→P.575)。魔法を覚えたあとは、ミニゲーム「スベッキオの腕だめし」が行なえる。



●ロボは魔法を覚えられないので、はじめはクロノ、マール、ルッカの3人でスベッキオと話すといい。

◎ゲートに入って現代へ

スベッキオの部屋を出て老人と話すと、自分たちの時代へもどるように言われるので、メディーナ村につながるゲートから現代へ移動しよう。ちなみに、いったん未来のプロメテドームへもどって道を引き返し、パンゴドームのゲートから時の最果てを訪れると、現代のガルディアの森につながるゲートが利用可能になる。しかし、それを使って現代へもどっても、兵士に道をふさがれてしまうため、森の外へ出るのは不可能だ。また、時の最果てには不思議山につながるゲートがあるが、この時点で原始へ行ってもエイラには会えず、とくに何も起こらない。

MAP INDEX

- ▼
- 現代
- 不思議山
 - イオカ村
 - かひの森
 - まよいの森
 - 悪魔人アサシ
 - ラル(村のオヤオ)
 - プテランの集
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒馬号乗り場
 - シール宮殿
 - 地の底の洞窟
 - ドロクイの集
 - なげきの山
 - 洞窟神殿
 - 残された村
 - 黒馬号
 - 物の碑
 - トルース村の裏山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナンの機
 - サン911村
 - おひげカエルの森
 - バシボリ村
 - デナドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの機
 - バシボリ町
 - ガルディアの森
 - 空中研究所
 - メディーナ村
 - ポツツウの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の森の遺跡
 - パンゴドーム
 - トランドーム
 - 18号廃墟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号廃墟
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の最果て
 - 黒の夢
 - ラヴォスの体内
- 未来
- 原始



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

∞ 時の最果て

時の最果て

セーブポイント 1

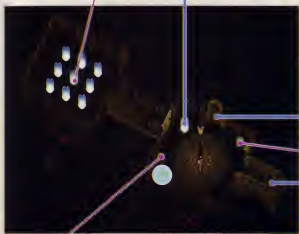
「時間の迷い子」となった者が行き着く、時の流れからはずれた場所。すべての時代に通じており、現代や未来などのほか、次元の闘技場(→P.530)へも行ける。



ゲートが利用できる

時の最果てには、さまざまな時代へ通じるゲートがある。最初は、ゲートは3つしかないが、物語が特定の時期まで進むごとにふたつずつ増えていき、最終的には9つのゲートが利用できるのだ(→P.16)。なお、■【時の最果て】以降は、各時代にあるゲートに入ると、基本的にこの部屋へ移動するようになる。

次元の闘技場へ(→P.530)



小さな光 (HP&MP完全回復)

広場

スベッキオの部屋



ミニゲーム 「スベッキオの腕だめし」

ラヴォスの日へ 行ける

ここに置かれたバケツはA.D.1999「ラヴォスの日」に通じており、調べればいつでもラヴォスと戦える(→P.575)。

シルバードへ (→P.47)

ミニゲーム

スベッキオの腕だめし

魔法を覚えたあとは、スベッキオに話しかけるとバトルを挑める。スベッキオは、部屋へ入った時点でパーティの先頭にいたメンバーのレベルに応じて、姿や能力が6つの段階に変化(→P.454)。それぞれの段階のスベッキオにはじめて勝ったときには、右の表のアイテムがもらえるのだ。なお、このバトルでは負けてもゲームオーバーにはならない。

●スベッキオの強さの段階ともらえるアイテム

先達のレベル	強さの段階	もらえるアイテム
1~9	第1段階	マジックカプセル
10~19	第2段階	マジックカプセル+エーテル×5
20~29	第3段階	マジックカプセル+ミドルエーテル×5
30~39	第4段階	マジックカプセル+ハイエーテル×5
40~98	第5段階	マジックカプセル+パワーカプセル+スピードカプセル+エリクサー×10
99	第6段階	マジックカプセル×10+パワーカプセル×10+スピードカプセル×10+ラストエリクサー×10

ペーシの夢かた
旗立ち! 夢見る千年草
輝けてきた王冠
消えた女王
たたいま!
王冠裁判
陣城を越えて
不思議の国の工場跡

時の最果て

魔の村の人々
輝けた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石のずらしい石
足跡! 連続!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば聖地
大池のおきて
魔法の王道! シール
どけよ封印! 叩べよ嵐
なげきの山の勇者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の卵へ
運命の卵の結び
はてしなく続く

魔の村の人々

Flendish Folk

クロノたちはメディーナ村の西でポッシュと再会し、ヘケランの洞窟を通過してトルース町へ向かった。その途中、魔王が400年前にラヴォスを生み出したことを確信した彼らは、中世で魔王を倒せば歴史が変わるかもしれないと希望を抱く。



MAP INDEX

- 今世
- イオカ村
- かひの森
- まよしの森
- 悪魔人アジト
- ふれがは村のやけ餅
- ブレランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 北の洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海陸神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- ザンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- パレポリ町
- ガルティアの森
- 空中刑部所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号魔城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号魔城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視塔のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

Route of Journey 旅のルート



マル

魔族の王を止めよう

もとの時代にもどったはいいいけど、本当にビックリしたわ！ だって、ゲートの出口がタンスのなかにつながってたんだもん！ しかも、そこは中世で人間に負けた魔族たちが暮らす村で、ほとんどの魔族は私たち人間をすっごくうらんで……でも、ゲートのある家に住んでいた魔族の親子はいい人(?)だったな。もしかししたら、もう人間と魔族は争う必要なんてなくて、仲良く暮らしていくことができるのかも……。

ともあれ、ラヴォスを生み出したのは、中世の魔王だったみたい。だったら私たちが中世に乗りこんで、ラヴォスが生まれる前に魔王を倒せば、悲惨な未来の歴史は変えられるんじゃない？ あ、リーネ広場のゲートを使えば……。



A.D.1000 現代

メディーナ村(→P.172)

1 民家

●時の扉来てからやってくる



メディーナ村広場

●魔王像の周囲をまわる魔物を見る

ポッシュの小屋(→P.173)

1F

●ポッシュと話す

ヘケランの洞窟(→P.174)

2 ヘケランの間

- ヘケランと戦う
- BOSS | ヘケラン(→P.457)
- 泉に飛びこむ

寄り道

タビンの大発明(→P.120)

入室 | タビンベスト

リーネ広場のゲート → 時の扉来てのゲート

P.177へ

●魔王の像が立っている

メディーナ村広場では魔物たちが魔王の像を取り囲み、不気味な声を響かせている。魔物に近づいてもバトルにはならず、魔王やラヴオスについても話が聞けるのだ。ちなみに、この広場の光景は、物語が進むと変化していく(→P.573)。



●魔王像の周囲をまわっている魔物たちは人間に敵対的な態度をとるが、話しかけても襲ってはこない。

●刀鍛冶のポッシュと再会

小屋の1Fには、千年祭の会場で出会ったポッシュがいる。彼に話しかければ、以前よりも強力な武器が買えるほか、トルース町へ帰るにはヘケランの洞窟を抜ければいい、ということがわかるのだ。



●会話が終わって小屋から外へ出ようとする時、ポッシュがトルース町へのもどりかたを教えてくれる。

●洞窟を抜けてトルース町へ

ヘケランを倒して泉へ飛びこんだあとは、自動的にトルース町の近くへたどり着ける。リーネ広場のゲートへ向かう前に、ルッカの家へ立ち寄ってタバンの会い、タビンベストを受け取っておこう。また、空中刑務所でフリッツを助けていた場合は、トルース町のグズマーケットでフリッツと再会し、ミドルエーテル×10をもらおうといい。なお、これ以降はルッカの家の近くに「呻のうず」が出現し、そこに入ればヘケランの洞窟・大空洞へ行ける。



●ヘケランの洞窟を通り抜けると、ルッカの家の北東に到着。この場所から、呻のうずに入ることができる。



3 CHAPTER
メインシナリオ
MAIN SCENARIO

ヘーシの兄弟
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王冠
消えた女王
たたいま!
王国裁判
扉を越えて
不思議の国の工場跡
時の扉来て

龍の村の人々
現れた伝説の勇者
ターゲットとカエル
赤い石 ゆずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 真王城!!
気がつけば源始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけ! 封印 再びま
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の時へ...
星の夢の終わりに
ULTIMATEへの手引



A.D.1000 現代

メディーナ村

セーブポイント 0

かつて人間と戦って負けた魔族の子孫が住む村。住人たちは人間に対して憎しみを抱いているが、■[ビネガーの館]をクリアすると様子が一転し、友好的になる。



MAP INDEX

- 平家山
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 忍痴人アスト
- ラル/時のやげ道
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンルーガ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の龍山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエル
- ハルボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の島の洞窟
- パンゴドーム
- トラドーム
- 16号焼跡
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号焼跡
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 暗の襲来
- 黒の夢
- ラヴエスの体内

古代
中世
現代
未来
その他

A 民家



ケーキ
(HP & MP 完全回復)

ケーキを食べて回復できる
テーブルに置かれたケーキを調べて、食べるかどうかの選択肢で「はい」を選ぶと、仲間のHPとMPが全回復する。ただし、食べられるのは1回だけだ。

ワールドマップへ

B 村長の家



マジックカプセル



ワールドマップへ

スピードカプセル

C メディーナ村の宿

宿屋
1泊●200G(※1)



ワールドマップへ

戦わないと泊まれない

魔物に話しかけると宿泊を断られ、さらに「たのみこむ」を選ぶと魔王のしもべ+ディアブロス×2が襲ってくる。この敵を倒せば泊まれるようになるが、1泊で200Gも請求されるので、別の宿屋へ行ったほうがいいだろう。なお、■[ビネガーの館]をクリアしたあとは、戦わずにすむうえ、宿泊代が10Gになる。

※1……■[ビネガーの館]をクリアしたあとは10G



3 メインシナリオ

ページが壊れた
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま!
王國総利
異域を越えて
不思議の國の工場跡
時の塵芥
黒の村の人々
現れた伝説の勇者
ターゲットカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 扉へよ嵐
なげきの山の賢者様
天聖で待つものは
ラヴゴスの呼び声
古代の新王
時の輝
運命の時へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの扉

D グッズマーケット



ワールドマップへ

商品の値段が非常に高い

店主に話しかけて「たのみこむ」を選び、魔王のしもべ+ギアとのバトルに勝たないと、買い物ができない。また、勝ってもまとまな金額では商品を買ってくれず、マップに入るたびに通常の5~約250倍(最高65000G)もの値段を吹っかけられる。ただし、■【ピネガーの館】クリア後は、通常の約25%引きの値段で買えるようになるのだ。

ショップ

名前	種別	値段(G)	
		通常	#2
ポーション	アイテム	50~2550	8
ミドルポーション	アイテム	500~25500	75
ハイポーション	アイテム	3500~65000	523
万能薬	アイテム	50~2550	8
アテナの水	アイテム	1000~51000	150
シェルター	アイテム	750~38250	112
エーテル	アイテム	4000~65000	597
青鋼の刀	武器	1750~65000	262
鋼鉄の刀	武器	4000~65000	597
新魔王刀	武器	65000	12684
シャインヘルム	防具	11500~65000	1717
光のローブ	体防具	32500~65000	4850
シャインプレート	体防具	42500~65000	6342

#2… ■【ピネガーの館】をクリアしたあと

E メディーナ村広場



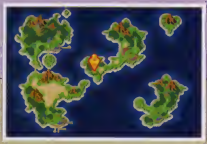
ワールドマップへ

A.D.1000 現代

ボッシュの小屋

セーブポイント > 0

メディーナ村の南西に建っている小屋。刀鍛冶のボッシュが住んでおり、ふたつに折れたグランドリオンをもともどすさいは、彼に修復を頼むことになる。



ショップ(#3)

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10
シェルター	アイテム	150
紅の剣	武器	4500
ロビンの弓	武器	2850
プラズマガン	武器	3200
ハンマーアーム	武器	3500
チタンベスト	体防具	1200



ワールドマップへ



#3…現代に黒の夢が出現しているあいだなどは利用できない



A.D.1000 現代



ヘケランの洞窟

セーブポイント 1 ポス戦 あり

魔族の時代がくることを望むヘケランや、人間に強い憎しみを抱く魔物たちがひそむ洞窟。最奥部の泉は、トルース町の近くにある岬のうずにつながっている。



MAP INDEX

- ▼
- 原始
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のゆけ跡
- フテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の洞の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 浦底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンボノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 舞岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの機
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メティーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パノゴドーム
- トランドーム
- 16号異域
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号異域
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉裏で
- 黒の夢
- ラヴスの体内
- 中世
- 現代
- 未来
- その世



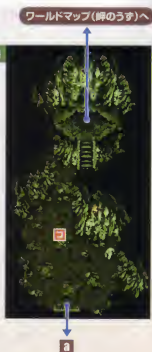


3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO



B バリアリング+スピードリング



ワールドマップ(瞬のうず)へ

C マジックスカーフ



小空洞(左下)

D マジックスカーフ



小空洞(右下)

E マジックスカーフ

出現するモンスター		出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	回避	再出現	場所	モンスターの種類と数	回避	再出現
B	魔王のしもべ×2	×	×	B	洞窟コウモリ×3	○	×
C	クライン+ケイブケイオス×3	○	×		●マジックスカーフが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
	カプトシュリンブ×2	○	×	E	まるまじるR×4	○	×
D	●左側の洞に沿って進めば回避できる。小空洞(右下)へ行く場合は回避できない			D	洞窟コウモリ×3	○	×
	カプトシュリンブ×4	○	×		●下側の壁に沿って進めば回避できる		
E	まるまじるR×3	○	×	B	クライン+ケイブケイオス×3	○	×
	●マジックスカーフが入った宝箱を開ける場合は回避できない				●道の右側に沿って進めば回避できる		
				D	HESS ヘケラン	×	×



ペーシの魂がた
放立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま!
王国幕府
虎城を越えて
不思議の国の工務部
時の嵐来て

嵐の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 むずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば運命
大地のおきて
魔法の王座 シール
とげと刺印 呼べよ嵐
なげの山の賢者様
天空で待つものは
ラグヴェスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の時へへ
嵐の夢の終わり
ULTIMAMAへの手引



現れた伝説の勇者

The Hero Appears

中世の人々のあいだでは、魔王を倒す伝説の勇者が現れたというウワサ話で持ち切りだった。勇者の足取りを追い、魔王軍に苦戦する騎士団に力を貸して南の大陸へと渡ったクロノたちは、森の奥に隠れ住んでいたカエルと再会を果たす。



このクロノの
でいじめる勇者は
あつたのじつ！



MAP INDEX

- 古代
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- うらみ村のやげ湯
- フテランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーザ
- ガシヤール
- 風船と雲の橋
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの洞
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- セザンの橋
- ザンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- デナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- セザンの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中湖跡
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号魔塔
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号魔塔
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の継承者
- 黒の夢
- ラヴェスの体内
- 中世
- 未来
- その他

Route of Journey 旅のルート

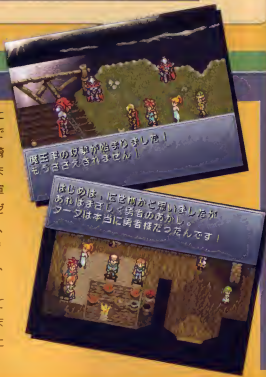


ルッカ

勇者バッジの持ち主

中世でガルディア王国が魔族の軍団を破ったからこそ、私たちの時代があったワケよね？でも、どうも人間側の旗色が悪い感じがするわ。騎士団ももうケガ人だらけで、お城のベッドは埋まっているありさまだし、私たちが手伝って魔王軍の侵攻はなんとか食い止めたけど、またいつセザンの橋を越えようとしてくるか……やっぱり、こっから魔王の本拠地を攻め落とさないと！とは言っても、どうやったらどり着けるのか、皆目見当もつかないんだけど……。

とりあえずは、伝説の勇者を手にして現れたというパレポリ村の男の子を捜してみましょ。その子が本物の勇者なら、魔王を倒すための手掛かりをつかんでいるかもしれないしね。



進行チャート

A.D.600 中世

トルース村の勳山(→P.125)

1 空き地

●ゲートを通ってやってくる

ガルディア城(→P.128)

一 王の間

●王から勇者の話聞く

ゼナンの橋(修復後)→P.179

2 ゼナンの橋(修復後)

●騎士団長から、橋給が届かずに食料が底をついたという話を聞く

ガルディア城(→P.128)

3 大食堂

●料理長に、騎士団の食料が不足していることを伝える



4 闘見の間

●料理長からハイパー干し肉を受け取る
入手 ハイパー干し肉+パワーカプセル

次ページへ

◎ 勇者の情報が聞ける

トルース村の宿屋では、伝説の勇者がガルディア城へ向かったという話が聞けるが、城へ行っても勇者はすでに立ち去ったあと。王に話しかけると、勇者バッジを持つ少年が、魔王を倒せる伝説の剣を求めて南の大陸へ渡ったということがわかる。なお、これらの話を聞かなくても物語は進められるので、先を急ぐならすぐにゼナンの橋へ向かうといい。



●ガルディア王は、魔王軍との戦いで負傷して寝こんでいるため、闘見の間ではなく王の間のベッドにいる。

◎ ゼナンの橋はまだ通れない

魔王軍に壊されたゼナンの橋は修復されているが、橋の上で騎士団と魔王軍が戦っているせいで、向こう岸へは行けない。橋のたもとで騎士団長に話しかけたら、いったんガルディア城へもどろう。



●ワールドマップ上でゼナンの橋は向こう岸までつながっているものの、この時点では渡ることができない。

◎ 料理長から食料を預かる

大食堂で料理長と話したあと、ガルディア城の入口へ向かうと、うしろから追いかけてきた料理長に呼び止められ、騎士団の食料であるハイパー干し肉をもらえる。ちなみに、現代のパレポリ町にあるまきがい亭でもハイパー干し肉を預かるが、それを騎士団の食料とすることはできない。



●大食堂で料理長とおかみさんの会話を最後まで聞けば、城の入口に近づいたときに料理長が追いかけてくる。

ページの隅から
立ち！ 夢見る千年祭
舞ってきた王妃
消えた女王
たいたい！
王宮裁判
勇往を越えて…
不慮の強の工場跡
時の風果て
魔の村の人々

隠れた伝説の勇者

タータとカエル
赤い石 めずらしん石
足跡！ 足跡！！
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば源始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 浮べよ真
なげきの山の勇者様
天空で待つものは
ラヴスの呼び声
古代の新王
時の洞
運命の時へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手引

A.D.600 中世

ゼナンの橋

セーブポイント 0 ポス戦 あり

ガルディア王国中部に架けられた橋。最初は壊れてい
るが、物語が進むと修復される。橋へ攻めてきた魔王軍
を撃退したあとは、ワールドマップ上での通過が可能に。



※1

ワールドマップへ

ワールドマップへ



ゼナンの橋(修復後)

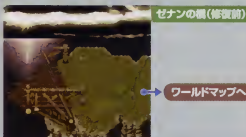
騎士団に 力を貸すと

騎士団長にハイパー
干し肉を手渡したのち、
もう一度話しかけると、
騎士団への助太刀を頼
まれる。これに「はい」
と答えば、ゴールド
ヘルムがもらえるのだ。

※1……騎士団長にハイパー干し肉を渡したあとに通れる

はじめは橋が壊れていて渡れない

中世のゼナンの橋は、 [壊って
きた王妃]の時点では、右の写真の
ように魔王軍によって破壊されてい
る。このときは、見張りの騎士がい
る以外に何もなく、向こう岸へも行
けない。しかし、 [現れた伝説の
勇者]まで物語が進めば、橋が修復
されて渡れるようになる。



ワールドマップへ

出現するモンスター		設定	既知
BOSS	ビネガー(1回目)+スケルトン×2	X	X
BOSS	ビネガー(1回目)+スケルトン×3	X	X
BOSS	ジャンクドラガー	X	X

スケルトン
⇒P.458

ビネガー(1回目)
⇒P.458

ジャンクドラガー
⇒P.458



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの隅がた
飲立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たいたいま!
王国裁判
魔境を越えて
不思議の国の工場
時の果実
魔の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル
赤い石 めずらしい石
定跡! 道跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 真王城!!
嵐がつけば原地
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 野べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の印
運命の時へ…
星の夢の終わりに
LIL TIMANEA への手引き



A.D.600 中世

サンドリノ村

セーブポイント 0

ゼナンの橋の両側に作られた村。中世にある村のなかで唯一、現代の世界には存在していない。宿屋は料金はやや高いが、マールが泊まればアイテムがもらえる。



MAP INDEX

- 中世
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラル/ビ村のやけ館
- フテランの墓
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな湖原
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒馬弓矢の塚
- ゾール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの館
- なげきの山
- 海底神殿
- 預された村
- 黒馬弓
- 北の峠
- トルース村の龍山
- トルース村
- ガリティアの森
- ガリティア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- おひけかエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 黒岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポリ町
- ガリティアの森
- 空中刑務所
- メティーナ村
- ボツシュの小屋
- ヘ克蘭の洞窟
- 北の森の道跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工機跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の庭園
- 黒の夢
- ラヴェスの塔内

A グッズマーケット



ワールドマップへ

ショップ		
名前	種別	値段(0)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150

D サンドリノ村の宿

料金は高いが……

サンドリノ村の宿は、ほかの村とくらべて料金がやや高め。しかし、特製弁当を持っておらず、パーティにマールがいる状態で泊まれば、翌朝に特製弁当が手に入るのだ。入手したというメッセージは出ないので、アイテム画面を開いて確認しよう。

B 民家



ワールドマップへ

引き出しを開けるには

引き出しのなかにはマジックカプセルが入っているが、鍵がかかっていて開かない。マノリア修道院でミアヌ・プロマイドを手に入れているなら、老人に話しかけて、プロマイドと交換で鍵を開けてもらおう。

マジックカプセル

C 村長の家



ワールドマップへ



ワールドマップへ

宿屋
1泊●50G

A.D.600 中世

お化けカエルの森

セーブポイント 0 ポス戦 なし

たくさんの食用ガエルと、それを食べるヘビが棲息する森。奥にある茂みの地下では、ガルディア城を離れたカエルがひっそりと隠れ住んでいる。



開けられない宝箱

ベッドの左側にある宝箱からは、ふたつに折れたグランドリオンの柄が手に入る。ただし、**11**【タータとカエル】で勇者バッジを入手するまでは、この宝箱を開けることができない。

折れた剣の柄

マジックスカーフ

ヌウと戦うには

ときおり出現するヌウは、触れたり話しかけたりしてもバトルにならず、時間がたつといなくなってしまう。このヌウと戦うためには、近くでほかのモンスターとエンカウントして、バトルに巻きこむ必要があるのだ。

シェルター

ミドルポジション

ワールドマップへ

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
7	ソジャック×2 ●画面の左右から出現。7の敵がバトルに加わる場合がある	○	○	8	食用ガエル ●3、4の敵がバトルに加わる場合がある	○	○
4	食用ガエル×2 ●2の敵がバトルに加わる場合がある	○	○	7	ヌウ ●ワールドマップから訪れたときは4分の1、カエルの隠れ家から訪れたときは16分の1の確率で出現	○	○
2	食用ガエル ●3の敵がバトルに加わる場合がある	○	○	8	食用ガエル×2+ソジャック ●ソジャックが出現しないことがある	○	○
2	食用ガエル+ソジャック ●2、3、4の敵がバトルに加わる場合がある	○	○				

食用ガエル P.459

ソジャック P.459

ヌウ P.460



CHAPTER

3 メインシナリオ

ページの先かれ
放立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま！
王国総利
廃墟を越えて…
不思議の国の工場跡
時の嵐来て
真の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル
赤い石のすずしい石
足跡！ 追跡！！
脱走！ グランドリオン
決戦！ 真王城！！
翼が飛ばば原始
大地のおきて
魔法の王国 シール
とけよ封印 呼べど嵐
なげきの山の真者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ…
星の夢の終わりに
L.L.T.M.A.H.H.へようこそ



MAP INDEX

A.D.600 中世

パレポリ村

セーブポイント > D

大陸南端の海岸沿いにある村。ここに住む少年タータが、伝説の勇者の証である勇者バッジを持っていることがわかり、村は大騒ぎになっている。



A 村長の家

ブラックベスト ホワイトベスト



ワールドマップへ

B パレポリ村の宿



宿屋
1泊 ● 20G

ワールドマップへ

C グッズマーケット

パワーカプセル



ワールドマップへ

ショップ		
名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
パレポリベレー	頭防具	700
ゴールドスーツ	体防具	1300

D バブ



ワールドマップへ

E タータの家



ワールドマップへ

1F



2F

現代

古代

中世

現代

未来

その他

- 平瀬山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のやけ跡
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーザ
- カシヤール
- 黒鳥号乗り場
- ジール温泉
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の原山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリリア等遊苑
- ゼナンの墳
- サンドリノ村
- おたけカエルの森
- パレポリ村
- テナドロコ山
- 巖岩窟
- 魔王城
- トルース灯
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの墳
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑罰所
- メティナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トラゴドーム
- 16号異域
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号異域
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の鐘楼
- 黒の夢
- ラヴスの体内

タータとカエル

Tata and the Frog

デナドロ山のみもとで出会った“勇者”タータは、魔物に怖じ気づいて逃げ帰ってしまった。折れた伝説の剣グランドリオンを山頂の洞窟で手に入れたクロノたちは、タータに話を聞くため、パレポリ村にある彼の家へと向かう。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

Route of Journey 旅のルート



お化けカエルの森 (-P.181)



カエル

失われた勇気と剣

クロノ……俺のことはもう、放っておいてくれ。その勇者バッジは、そうなるべくして俺の手元から離れたんだ。俺にはバッジにこめられた、本当の勇者だった男の遺志を受け継ぐ資格なんてありやしない……呪われた姿で生き恥をさらすカエル男なんぞに、あの恐ろしい魔王に立ち向かう勇気があるハズもないのさ。

魔王に対抗できる伝説の剣グランドリオンは、もう存在しない。俺の心と同じように、ポッキリと折れちまったんだ。カエルどころか、オタマジャクシみたいにも足も出ないのさ。

グランドリオンの柄を持っていくのか？ ああ、気のすむようにしてくれよ。そいつは俺を苦しめる思い出の記念品でしかないんだから……。



……ゾウの足かた

- 放立ち! 夢見る千年草
- 帰ってきた王冠
- 消えた女王
- たたいま!
- 王冠裁判
- 胸騒ぎを越えて……
- 不思議の国の工蜂蜂
- 胸の農薬
- 魔の村の人々
- 現れた伝説の勇者

タータとカエル

- 赤い石 めずらしい石
- 足跡! 逆脚!!
- 戦え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 気がつけば家始
- 大鳥のおきて
- 魔法の王冠 ジール
- どけどけ印 序べは重
- なげきの山の勇者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 時の神
- 運命の時へ……
- 嵐の夢の終わりに
- 謎のT-MANIAへの手引き

進行チャート

A.D.600 中世

テナドロ山(→P.185)

1 ふもと

● 逃げていくタータと出会う

BATTLE オウガン

BATTLE オウガンハンマー

2 洞窟

● 剣に近づいてグランたちと戦う

BOSS グラン+リオン(→P.461~462)

BOSS グランとリオン(→P.462)

● 剣に近づく

入手 折れた剣

バレボリ村(→P.182)

3 タータの家1F

● タータから勇者バッジの話を聞く

入手 勇者バッジ

お化けカエルの森(→P.181)

4 カエルの隠れ家

● カエルと話す

● 宝箱を開けてグランドリオンの柄を見つける

入手 折れた剣の柄

トルース村の裏山のゲート → 時の殿果てのゲート

A.D.1000 現代

ポッシュの小屋(→P.173)

5 1F

● ポッシュと話して、グランドリオンの修復には大昔にあったドリストーンが必要だと聞く

P.189へ

① グランとリオンを倒して剣を入手

洞窟の奥にある剣に近づくと、子どもからグランドリオンを取りにきたのかと聞かれ、「はい」と答えるとグランたちとバトルになる。彼らを倒してふたたび剣に近づけば、折れた剣が手に入るのだ。そのあとは、自動的にテナドロ山の外へ移動できる。



子どもの質問に「はい」と答えたあとは、ボスと2連続で戦うことになる。バトルの準備を怠っておこう。

オウガンハンマーには火が効果的

テナドロ山には、素手のオウガンと、木製ハンマーを持ったオウガンが現れる。ハンマーを持っているほうはオウガンハンマーと呼ばれ、素手のオウガンよりもはるかに手ごわい。しかし、火属性の攻撃を当てればハンマーが燃えてなくなり、パラメータや使う攻撃が素手のオウガンと同じになるのだ。



火属性の攻撃で燃えるルックをバリエーションに入れておけば、オウガンハンマーとのバトルがラクになる。

② 折れた剣の柄を手に入れて現代へ

勇者バッジを持ってカエルと話すれば、以前に開けなかった左側の宝箱を開けられるようになる。なかに入っているグランドリオンの柄を手に入れたら、現代へもどってポッシュに話を聞きに行こう。



● 宝箱の前に立つカエルに話しかけて、彼が部屋の右側へ移動すれば、宝箱から折れた剣の柄が入手できる。

MAP INDEX

下湖山	現代
イオカ村	現代
かひの森	現代
まよいの森	現代
恐竜人アジト	現代
ラルバ村のやせ	現代
ブテランの巣	現代
ティラン城	現代
ティラン城跡	現代
小さな洞窟	現代
天への道	現代
地への道	現代
エンハーサ	現代
カジャール	現代
黒鳥号乗り場	現代
ジール宮殿	現代
地の底の洞窟	現代
ドロウイの巣	現代
なげきの山	現代
洞窟神廟	現代
残された村	現代
黒鳥号	現代
北の扉	現代
トルース村の裏山	現代
トルース村	現代
ガルディアの森	現代
ガルディア城	現代
マノリア修道院	現代
ゼナンの橋	現代
サンドリノ村	現代
お化けカエルの森	現代
バレボリ村	現代
テナドロ山	現代
龍岩窟	現代
龍王城	現代
トルース町	現代
リーネ広場	現代
ルッカの家	現代
ゼナンの橋	現代
バレボリ町	現代
ガルディアの森	現代
空中刑務所	現代
メディーナ村	現代
ポッシュの小屋	現代
ヘケランの洞窟	現代
北の森の道跡	現代
パングローム	現代
トランドーム	現代
16号廃城	現代
アリスドーム	現代
地下水道跡	未来
32号廃城	未来
フロムドーム	未来
工場跡	未来
監視者のドーム	未来
死の山	未来
時の殿果て	その他
黒の扉	その他
ラヴェスの体内	その他

A.D.600 中世

デナドロ山

セーブポイント 1 ポス戦 あり

紅葉した木々や雄大な滝が美しい山。山頂の洞窟には伝説の剣グランドリオンがあり、剣の化身グランとリオンに認められた者だけが、その力を借りられる。



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
1	オウガン×2+ベル×2 ●マップへ入ってすぐに上へ進めば回避できる	○ ○
1	①オウガン	× ×
1	②オウガンハンマー ●①-②の際に連続でバトルになる	× ×
2	オウガンハンマー+フリーランサー ●進んでいるオウガンハンマーに話しかけているとバトルになる	○ ○
3	オウガンハンマー+オウガン	○ ○
3	オウガンハンマー	○ ○
3	フリーランサー	○ ○
3	フリーランサー×2	○ ○
4	オウガンハンマー ●アテナの水が入った宝箱を開ける場合は回避できない	○ ○
2	オウガンハンマー+フリーランサー ●マップへ入ってすぐにすばやく走り抜ければ回避できる ●②のフリーランサーがバトルに加わる場合がある	○ ○
2	オウガンハンマー+フリーランサー ●マップへ入ってすぐにすばやく走り抜けるか、②の敵と一緒にフリーランサーを倒していれば回避できる	○ ○

ベル
⇒P.460
 オウガン
⇒P.460
 オウガンハンマー
⇒P.461

フリーランサー
⇒P.461



3 メインシナリオ

ページをめくると
 灰立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 湧えた王女
 ただいま!
 王座継承
 魔境を越えて…
 不思議の洞の工場
 時の扉まで
 龍の村の人々
 現れた伝説の勇者

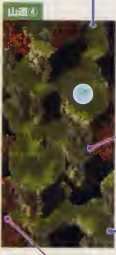
ターゲットとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 道標!!
 龍丸! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 嵐が吹けば嵐始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とげよ剣印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の扉
 瀧の叫び…
 龍の夢の終わりに
 18 TITANIAへの手紙



MAP INDEX

- イオカ村
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルパののりや
- ブレランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハール
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の柱の洞窟
- ドロウキの集
- なげきの山
- 湖底神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの集
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンドリノ村
- むけがカエルの森
- パレポリ村
- テナトロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中飛船跡
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道標
- パンドーム
- トラバンドム
- 18号洞窟
- アリスターム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテウム
- 工場跡
- 監視者のゲーム
- 死の山
- 時の集楽
- 黒の夢
- ラヴェスの体内

しつこく話しかけよう
 景色をながめているマモは、話しかけてもたいしたことをしゃべらない。しかし、4回話しかければ、マジックカプセルがもらえる。

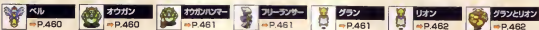


滝から飛び降りると
 滝に近づくと下へ飛び降りて、宝箱がある高台に着地できる。右側の滝からだると銀のイヤリングが入った宝箱しか開けられないので、左側の滝から飛び降りよう。



*下側の高台へ飛び移れる

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
コ	フリーランサー+オウガンハンマー ●マップへ入って右へ進めば回避できる	X	○	シ	ベル×2 ●雷と雷の敵が消える	X	○
シ	フリーランサー×2 ●右側のフチに沿って進めば回避できる	X	○	シ	ベル×3 ●雷と雷の敵が消える	X	○
シ	①オウガンハンマー+オウガン ②オウガンハンマー+フリーランサー ③オウガンハンマー+オウガン ④フリーランサー×2+オウガンハンマー ●マップへ入って上へ進んで左へ進めば回避できる ●①〜④の順に連続でバトルになる	X	X	シ	オウガン×3 ●ハシゴから落とされてバトルになった場合はフリーランサーが1体加わる。高台のフリーランサーが下りてきたあとでバトルになった場合はフリーランサーが2体加わり、雷の敵が消える	X	○
シ	フリーランサー×2+ベル	○	○	シ	フリーランサー×2+オウガンハンマー×2 ●雷の敵を倒してからハシゴをのぼると出現	X	○
シ	●雷の場所の近くを通ったときのみバトルになる ●川へ下りる坂道の下側に沿って進み、川の左岸を通れば回避できる	X	○	シ	① BOSS グラン+リオン ② BOSS グラン+リオン ●①〜②の順に連続でバトルになる	X	X
シ	フリーランサー×2 ●雷の場所を通ったときのみバトルになる ●ハシゴを下りて左側の壁に沿って進めば回避できる	X	○	シ	●雷の敵は、尾根(東)で滝(上)への出口のほうへ進むと出現しなくなる	X	X



尾根(東)



4連続でバトルになる

このマップを訪れて左へ進むと、Bの敵が出現し、そのまま4連続でバトルになってしまう。戦いを避けなければ、少し上のほうへ進んでから左へ向かうといい。

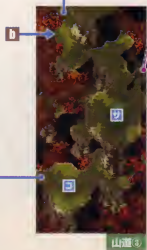
風に乗って帰れる

グランとリオンを倒して折れた剣を手に入れたあと、剣があった場所をもう一度訪れると、風に乗るかどうかの選択肢が出る。ここで「はい」を選べば、ワールドマップへ出られるのだ。

ワールドマップへ



600G



ゴールドスーツ



滝(下)

ミドルエーテル

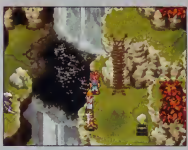
山道

シェルター

a (→P.185)

フリーランサーの投げる石に注意

谷の反対側にはフリーランサーがいて、こちらのほうに向かって石を投げてくる。パーティの先頭にいるキャラクターがこの石に当たると、HPが5減ってしまうが(ゼロにはならない)、移動していれば避けられるので、できるだけ立ち止まらずに走り抜よう。なお、B【勇者の墓】を終えたあと、カエルをパーティの先頭にしてフリーランサーが投げる石に当たると、金の石が入る。



←パーティの2〜3番目にいるキャラクターは、フリーランサーが投げる石に当たってもHPは減らない

ハシゴをのぼる邪魔をされる

高台の上には、遠くから石を投げてくるフリーランサーがいる。クロノたちがハシゴをのぼっていくと、このフリーランサーの攻撃を受けて下へ落とされ、Bの敵とバトルになってしまう。Bの敵を倒したあとでのぼった場合も、同じようにハシゴから落とされるが、その後にはフリーランサーが高台から下りてくるので、改めてハシゴをのぼれば高台の上へ行けるのだ。なお、タイミングよくハシゴをのぼると、Bの敵とのバトルを避けて先へ進むこともできる(→P.292)。

ペーリウの鳥かた
歌立ち! 夢見る千年祭
舞ってきた王妃
羽えた女王
ただいま!
王道裁判
肉壁を越えて…
不思議の国の工増跡
時の蟲集て
真の村の人々
現れた伝説の勇者

ターゲットとカエル

赤い石 めずらしい石
足跡! 油断!!
戦え! グランドリオン
決戦! 真王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王國 ジール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきよ山の賢者様
天空で待つものは
ラヴスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へ…
風の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手引き



赤い石 めずらしい石

The Rare Red Rock

グランドリオンの修復に必要なドリストーンを求めて、原始時代を訪れたクロノたち。到着した直後、彼らは恐竜人の群れに襲われ、エイラという名の女性に助けられる。彼女に気に入られた一行は、イオカ村で歓迎の宴を楽しむが……。



エイラ(エイラ) いつか、めずらしい石を、だから、エイラ、クロノ、行き。



MAP INDEX

- 予備山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラル(狩)のやけ部
- ブテランの巣
- ティラン滅跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハース
- カンヤール
- 風船号乗り場
- ジール区殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 殖された村
- 原島号
- 北の岬
- トルース村の嵐山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの巣
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 竜宮窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの巣
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑部所
- メフィナ村
- ポツシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道塔
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 夢の扉
- ラヴェスの林内

Route of Journey 旅のルート



ルッカ

幻の赤き石を求めて

どういことなのかしら？ グランドリオンに彫られていた古代文字が、私たちの時代に暮らすポツシュの名前だったなんて……しかもポツシュは本当に、グランドリオンを復元することができるみたい。ただし、もうこの時代には存在しない、ドリストーンの原石が必要になるんだけど……。

いまはポツシュのことを気にしてる場合じゃないわ。ドリストーンが現代に残っていないなら、まだある時代までさかのぼればいいのよ。私たちにはそれができるんだもの！ 6500万年前の、太古の世界ならきっと石も見つかるわ。

でも、もっと別のものも見つかった。恐竜から進化した人間……恐竜人？ やばいわ！ 集団で襲ってくる！ クロノ、気をつけて！



進行チャート



メディーナ村のゲート → 時の風暴でのゲート

B.C.6500000 原始

不思議山(→P.190)

1 中腹

● 恐竜人の群れに襲われる

BATTLE 恐竜人(緑)×5

BATTLE 恐竜人(緑)×4

● エイラと出会う



イオカ村(→P.191)

2 酋長のテント

● エイラと話して宴の会場へ行く

3 村の広場

● エイラや仲間たちと話す

● エイラと早飲み勝負をする

入手 ドリストーン

● 目を覚まして、ゲートホルダーが盗まれたことに気づく

4 酋長のテント

● エイラと話し、一緒にゲートホルダーを取りもどしに行く

敵 エイラ

寄り道

アイテム交換屋(→P.192)

P.194へ

① 到着した直後に敵に襲われる

時の風暴から原始時代に戻ると、そのまま恐竜人と2回連続で戦うことになる。ラクに勝ちたければ、あらかじめパーティにロボを入れておき、「回転レーザー」で攻撃するといじらう。

② 宴でエイラと早飲み勝負

宴で仲間やエイラと話していると、エイラがドリストーンを賭けた勝負を持ちかけてくる。勝負の方法は、Aボタン連打による早飲み競走。エイラが8杯飲み終わる前に、Aボタンを7回押せばクロノの勝ちで、ドリストーンが手に入る。負けた場合は、「まだまだ!」を選べばふたたび挑戦できるが、5回負けると飲みすぎたエイラが自分の負けを認めて、ドリストーンがもらえるのだ。ちなみに、宴がはじまったあとは下記のように行動すると、スムーズに会話を進めてエイラとの勝負が行なえる。

③ エイラと勝負をするまでの行動

左側の仲間がマールの場合

マールに話しかけたあと、彼女がエイラとの会話を終えてたき火のほうへ行くまで待つ

エイラに話しかけたあと、マールに話しかける(話す順番は逆でもいい)

マールが飛び跳ねはじめたら、エイラに話しかける

左側の仲間がロボの場合

ロボに話しかけたあと、ロボが目を点滅させはじめるまで待つ

エイラに話しかけたあと、ロボに話しかける(話す順番は逆でもいい)

ロボがずわりこんだら、エイラに話しかける

④ ゲートホルダーがなくなる

宴の翌日に目を覚ますと、ゲートホルダーが盗まれていることがわかり、自動的に酋長のテントへ移動する。そこでエイラがパーティメンバーに加わるので、残りひとりのメンバーを選ぼう。



● 恐竜人アジトでゲートホルダーを取りもどすまではゲートが利用できず、ほかの時代へ行けなくなる。



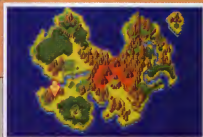
B.C.65000000 原始



不思議山

セーブポイント 0 ポス戦 なし

イオカ村の南西にそびえ立つ山。山頂のガケにはゲートが出現しており、原始とほかの時代を行き来するさいは、基本的にこれを使うことになる。



MAP INDEX

- 不思議山
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 恐竜人アソト
- ツルバの村のやけ跡
- フテランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 風船号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 酒蔵神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の真山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの機
- サンドリノ村
- おひげカエルの森
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 舞石窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの機
- バレルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の経て
- 黒の夢
- ラヴスの体内

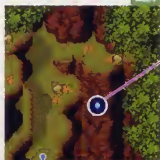
バーサクリング



ワールドマップへ

ふもと

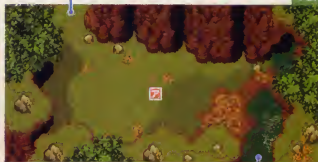
山頂



空中のゲート

不思議山のゲートは空中にあり、ここから出てくると下に落ちて、自動的に中腹へ移動する。一方、ゲートに入る場合は、上のガケから飛び降りる必要があるのだ。

中腹



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 出現
	① 恐竜人(緑)×5	× ×
②	② 恐竜人(緑)×4 ●1~2の洞に連続でバトルになる	× ×
③	タッタ×4 マモ×2	○ ○
④	●●【とけよ封印 呼べよ嵐】以降は出現しない ●●【とけよ封印 呼べよ嵐】以降は出現しない	○ ○
⑤	タッタ×2 ●●【とけよ封印 呼べよ嵐】以降は出現しない	○ ○
⑥	マモ×4	○ ○

- 恐竜人(緑) ⇒ P.463
- タッタ ⇒ P.463
- マモ ⇒ P.463

B.C.6500000 原始

イオカ村

セーブポイント > O

原始時代で訪れることができる唯一の村。ショップのほかに交換屋があり、モンスターを倒して羽や牙などを手に入れば、それを武器や防具と交換してもらえる。



A 酋長のテント

毛皮を調べて休める

エイラが仲間になったあとは、3枚ある毛皮のいずれかを調べると、休んでHPとMPを全回復できる。原始には宿屋がないので、回復にはここを利用しよう。


 毛皮
1泊●無料

ワールドマップへ

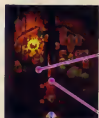
B 村の広場

ワールドマップへ



ワールドマップへ

C イオカ村のテント(北東)

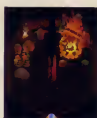


ショップ		
名前	種別	値段(◎)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
万能薬	アイテム	10

 ゲット! アイテム
「アイテム交換屋(→P.192)」

ワールドマップへ

D イオカ村のテント(南西)



ワールドマップへ

ページの隅に
 立ちし 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王道覇利
 英雄を感えて…
 不思議の国の工場跡
 時の風来て
 龍の村の人々
 羽れた伝説の勇者
 タータとカエル

赤い石 めずらしい石

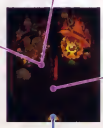
足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば原始
 大地の蒼きて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の翼者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 ULTIMANIAへの手引き



E イオカ村のテント(南東)

元気の水で回復できる
女性に話しかけて元気の水を飲むと、HPとMPを全回復できる。ただし、**18**【魔法の王国 ジール】で古代へのゲートを封印されたあとでは、飲めなくなってしまう。

元気の水
(HP&MP完全回復)



ワールドマップへ

ポーションをもらおう
ここにいる男性は、エイラが仲間になってからはじめて話したときに、ポーションを4個くれる。恐竜人アジトでニスベールを倒すともらえなくなるので、その前に話しかけておこう。

MAP INDEX

- 予備編山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラル/射的のやけ跡
- ブレランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海浜神殿
- 殊なれた村
- 黒鳥号
- 北の嶺
- トルース村の奥山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの壱
- サンドリノ村
- お化けガルの森
- バシボリ村
- テナドロ山
- 青岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの壱
- バシボリ村
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小壱
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パンゴドーム
- ランドドーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖まで
- 黒の夢
- ラプソスの体内

ゲット! アイテム アイテム交換屋

アイテムを渡して装備品をもらおう

エイラが仲間になったあとは、イオカ村のテント(北東)で物々交換が行なえる。交換に使うアイテムは、花びら、牙、角、羽で、いずれか2種類を3個ずつ老人に渡せば、組み合わせに応じて装備品がもらえるのだ。物語が進むと、交換できる装備品が強力なものに変わり、最終的には4種類のアイテムを10個ずつ渡すことで、ルビーアーマーがもらえるようになる。



◆テントの左側にいる男性に話しかけると、どのアイテムを渡せば何と交換できるかを教えてくれる。

● 交換屋でもらえる装備品

交換に使うアイテム	もらえるもの	種別	効果
花びら×3+牙×3	ルビーガン	ルッカ用武器	攻撃力40
花びら×3+角×3	ひじりの弓	マール用武器	攻撃力40
花びら×3+羽×3	ストーンアーム	ロボ用武器	攻撃力40
牙×3+角×3	マンモスの剣	クロノ用武器	攻撃力40
牙×3+羽×3	ルビーベスト	体防具	防御力45/火属性のダメージを約半分に
角×3+羽×3	ストーンメット	頭防具	防御力20
18 【決戦! 魔王城!!】を終えたあと			
花びら×3+牙×3	ドリストンガン	ルッカ用武器	攻撃力70
花びら×3+角×3	ドリストンボウ	マール用武器	攻撃力60
花びら×3+羽×3	マグマハンド	ロボ用武器	攻撃力70
牙×3+角×3	太古の剣	クロノ用武器	攻撃力70
牙×3+羽×3	ルビーベスト	体防具	防御力45/火属性のダメージを約半分に
角×3+羽×3	ストーンメット	頭防具	防御力20
22 【古代の新王】を終えたあと			
花びら×10+牙×10+角×10+羽×10	ルビーアーマー	体防具	防御力78/火属性のダメージを約5分の1に

交換に必要なアイテムを集めるには

装備品と交換するアイテムを効率よく集めたいれば、かりの森へ行くのがオススメ。かりの森では、交換に必要なアイテムを多く落とす原始ガエルやレイニーと戦えるうえ、雨のときに現れるヌッを倒せば、花びら、牙、角、羽を3個ずつもらえるのだ(→P.195)。



◆かりの森のヌッはHPを1にする攻撃しか使わないため、クロノたちが弱くても負ける心配はない。

足跡! 追跡!!

Footprints Follow

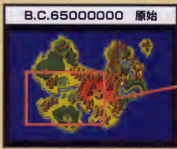
クロノたちからゲートホルダーを盗んだのは、イオカ村の住人キーノだった。しかも彼は、それを恐竜人に奪われてしまったらしい。クロノたちは地面に残された足跡を追い、まよいの森を抜けて恐竜人たちのアジトへ潜入する。



アリアーノ (手にはゲートホルダー)
 僕の、手裏剣。使ったまじは
 少しほかりタキが使らうようだ……



Route of Journey 旅のルート



エイラ 歓迎のうたげのあとで

エイラ 不思議山でおもしろいやつら 見つけた! クロと その仲間たち! 恐竜人の群れに襲われても逃げずに戦った。強い! 大地のおきてに従って 生きるために戦うこと できる!

エイラ クロたち とても気に入った。だからイオカの村に連れて行って うたげ 開いた! 新しい仲間 歓迎するため! 楽しかった! 飲みくらべて エイラ クロに負けた。でも楽しい! クロが欲しがった 強いヤツのあかしの石 あげた! クロたち喜んだ。うれしい!

……でも キーノ クロにやきもち焼いた。クロたちの大事なものを盗んで それ恐竜人に奪われた。エイラ 絶対に取りもどす! クロのためにも キーノのためにも かならず!



ペーラの決心
 放し! 夢見る千年眼
 帯ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王座継承
 奥城を越えて…
 不思議の国の工地跡
 陰の黒幕
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石

足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば車輪
 大地のおきて
 魔法の王国 マール
 とげよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ツウォスの呼び声
 古代の魔王
 時の扉
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 ULTIMANIA への扉

進行チャート

B.C.6500000 原始

イオカ村(→P.191)

イオカ村のテント(南西)

●恐竜人を見たという話を子どもから聞く

まよいの森(→P.196)

1 まよいの森

●キーノと話して、恐竜人のあとを追う

恐竜人アジト(→P.197)

2 1F大空洞～B1～B2

●床の穴に落ちて下の階へ向かう

3 最深部

- アザーラと話す
- ニスベールと戦う
- BOSS ニスベール(→P.466)
- 入手 ゲートホルダー

イオカ村(→P.191)

4 酋長のテント

●エイラと別れる
OUT エイラ



不思議山のゲート

P.202へ

交換屋でアイテムをもらおう

テントにいる子どもと話すと、村の広場から出てきた恐竜人がまよいの森へ向かったことがわかる。すぐにあとを追っていいが、恐竜人たちとのバトルに備えて、アイテム交換屋(→P.192)で武器や防具を手に入れておこう。なかでもルビーベストは、防御力が高いうえに火属性のダメージを約半分にできるため、今後しばらくのあいだ役に立つはずだ。



★この冒険の最中、交換屋にルビーベストを売ることができ、ルビーベストを入手できる。

穴に飛びこんで下の階を目指す

恐竜人アジトの1F大空洞などでは、床に開いた穴から先へ進むことになり、入った穴の位置によって下の階のどこへ移動するかが変わる。どの穴を通っても、最終的には同じマップへたどり着けるものの、そこへ行くまでの道のりはちがう。途中にある宝箱のアイテムをすべて取り取れば、何度も1F大空洞へもどっているような穴に落ちてみよう。



◆エイシトビートルというモンスターは、放っておくと穴を掘る。それに入らなければいけない場所も多い。

ニスベールと戦う前に

アザーラとの会話中表示される選択肢は、どちらを選んでもニスベールと戦うことになる。ニスベールを倒すとゲートホルダーを取りもどし、自動的にイオカ村へ移動してエイラが仲間からはずれるが、このときにエイラが装備していたアイテムは、のちに彼女がふたたび仲間になるまでもってこない。すぐに別のキャラクターに使わせたいものは、あらかじめエイラの装備からはずしておこう。

MAP INDEX

- 古代
 - イオカ村
 - まよいの森
 - 恐竜人アジト
 - ラルバ村の崖
 - フテランの集
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒馬河原の塔
 - ゾール宮殿
 - 地の底の洞窟
 - ドロクイの集
 - なげきの山
 - 海底神殿
 - 消された村
 - 黒馬河
 - 北の岬
 - トルース村の麓山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
- 中世
 - ゼナンの橋
 - サンドリノ村
 - お化けカエル
 - ハルボリ村
 - テナド山
 - 唐岩洞
 - 魔王城
 - トルース洞
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの橋
 - ハルボリ
- 現代
 - ガルディアの森
 - 空中飛船所
 - メディーナ村
 - ボッシュの小屋
 - ヘケラの洞窟
 - 北の森の洞窟
 - パレゴドーム
 - トランドーム
 - 10号洞窟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - S2号洞窟
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
- その他
 - 死の山
 - 時の崖
 - 黒の夢
 - ラヴォスの体内

B.C.6500000 原始



かりの森

セーブポイント 0 ポス戦 なし

イオカ村の住人が狩りをする森。時間の経過にしたがって晴れと雨がくり返されるのが特徴で、雨が降っているあいだのみ、ヌウが姿を見せる。



かりの森

ワールドマップへ

かりの森に雨が降りはじめたらヌウを探そう

かりの森では、雨が降りはじめると森の3カ所のどこかにヌウが出現。話しかけるとバトルになり、倒せばアイテム交換屋に必要な4種類のアイテムを3個ずつもらえるほか、最初に倒したときはサードアイテムに入る。ヌウがどこに現れるかはわからないので、マップの左上または右下の出現ポイントで待ち、雨が降りはじめたら右の図にある矢印のようなルートで移動して探そう。なお、かなり難しいものの、雨がやむ瞬間にヌウに話しかければ、戦わずにアイテムがもらえる。

○ヌウを探そう



出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
ア	原始ガエル×3	○ ○	カ	レイニー×2	○ ○
イ	原始ガエル×3	○ ○		ヌウ	× ○
エ	原始ガエル×3	○ ○			
ク	原始ガエル×3	○ ○			
コ	レイニー×2	○ ○			

●雨が降るたびに、3カ所のいずれかに出現(どこにも出現しないこともある)。一度倒した場所には、別のマップへ行くまで再出現しない

●晴れているあいだはア～カの敵のみが、雨が降っているあいだはカの敵のみが出現する



CHAPTER

3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ヘーシの魂がた
 敵立ち! 夢見る千年前
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王國裁判
 魔塔を越えて
 不思議の國の工場跡
 時の嵐来て
 龍の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石

冠絶! 勇者!!

敵え! グランドリオン
 決戦! 真王城!!
 気をつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とげよ封印 野べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の斬王
 時の神
 運命の時へ…
 龍の夢の終わりに
 E.T. TIMANIAへの手紙

B.C.6500000 原始

まよいの森

セーブポイント ○ ポス戦 なし

恐竜人が住む岩山へ通じている、道が複雑に入り組んだ森。どの場所が通れるかわかりにくいので、下面のマップをよく見ながら進む必要がある。



MAP INDEX

- 不滅の山
- イオカ村
- かみの森
- まよいの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のやせ
- フテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハース
- カシヤール
- 龍騎乗り壱
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナの巣
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの巣
- バレルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メチーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- バウゴーム
- トラウドーム
- 18号洞窟
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の果て
- 黒の夢
- ラグズの体内

古代

中世

現代

未来

その他



※1……イオカ村でエイラが仲間になったあとに通れる

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
2	ホオーホオ×2 ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○	2	タツタ×2 ●両端右側の端に沿って進めば回避できる	○	○
2	マモ×3 ●上側の道を進めば回避できる	○	○	2	ホオーホオ×3 ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○
4	バオバオ ●先に2の敵と戦っているとマモ×2とバトルになる	○	○	3	タツタ×2 ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○
2	マモ×2+バオバオ ●道の左側の端に沿って進めば回避できる	○	○	2	マモ+バオバオ ●道の上側の端に沿って進めば回避できる	○	○
2	マモ×2+バオバオ ●道の端に沿って進めば回避できる	○	○				

※ホオーホオは、変身してポオーポオになることがある

- タツタ ⇒P.463
- マモ ⇒P.463
- ホオーホオ ⇒P.464
- ポオーポオ ⇒P.464
- バオバオ ⇒P.465

B.C.6500000 原始

恐竜人アジト

セーブポイント 1 ポス戦 あり

恐竜人がアジトにしている洞窟。一部のマップはたくさんの部屋にわかれており、すべてを訪れるにはエイシトビートルが掘る穴を利用しなければならない。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ワールドマップへ



入口



入る穴の位置によって行き先が決まる

1F大空洞にはエイシトビートルがいて、倒せずに待つと、地面に穴を掘ってマップから消える。最初からある穴か、敵が掘った穴を調べれば、それに入ってB1へ行けるのだ。B1は4つの部屋にわかれていますが、入った穴の位置によってどの部屋へ移動するかが変わる(右の図を参照)。なお、エイシトビートルが穴を掘る場所はランダムで決まるので、目的の位置に穴ができなかった場合は、いったん入口へもどって敵を再出現させよう。あるいは、穴を掘りはじめたエイシトビートルに触れれば、掘るのを中断させて別の場所に穴を掘らせることができる(バトルにはならない)。

● 入った穴の位置と行き先の対応



※ a - d は P.198 に対応

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1F	エイシトビートル×4	×	○
●穴を掘ったエイシトビートルは消える			



ページが壊れた
旗立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま!
王国裁判
異境を越えて
不思議の国の工場跡
時の嵐来て
魔の村の人々
破れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石

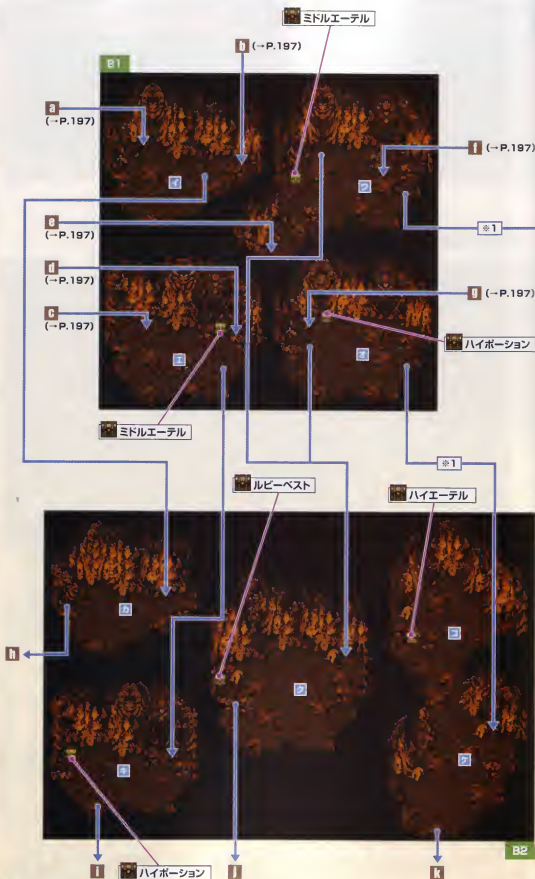
2巻! 冒険!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
翼がつけば原始
大地のふきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラゴースの呼び声
古代の新王

時の印
運命の時へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

- 古代
 - 中世
 - 現代
 - 未来
 - その他
- 予備山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよしの森
 - 恐竜人アジト
 - ラル(村)の穴
 - フテランの泉
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒鳥号乗り場
 - シール高原
 - 地の底の洞窟
 - ドロクイの樹
 - なげきの山
 - 海流神殿
 - 残された村
 - 黒鳥号
 - 北の洞
 - トルース村の裏山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナの墓
 - サンボリ/村
 - お化けカエルの森
 - ハレポリ村
 - アナドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナの墓
 - ハレポリ町
 - ガルディアの森
 - 空中刑場
 - メディーナ村
 - ボッシュの小庭
 - ヘケランの洞窟
 - 北の森の遺跡
 - バンゴドーム
 - トランドーム
 - 16号砲台
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号砲台
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の崖
 - 黒の夢
 - ラヴスの林内



*1……エイシトビートルが穴を掘ったあとに通れる



3 メインシナリオ

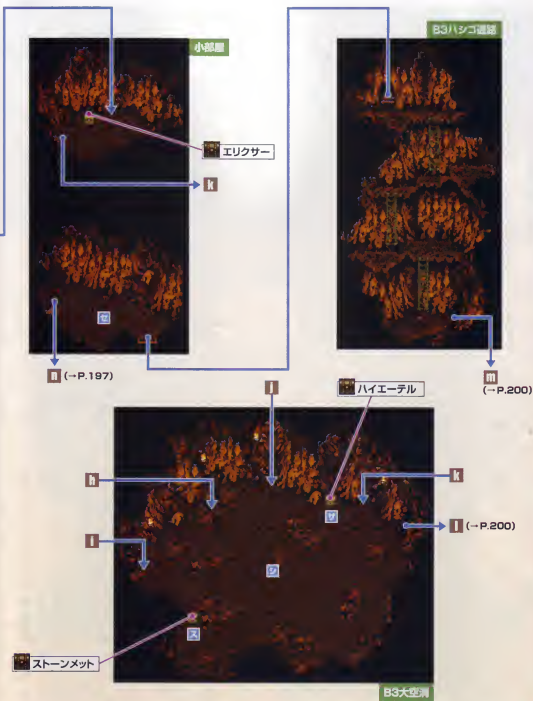
MAIN SCENARIO

ページを渡りかた

旅立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 たたいま!
 王族裁判
 鳥籠を越えて…
 不思議の国の工増神
 時の飛来て
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石

足跡! 遺跡!!

戦え! グランドリオン
 決戦! 真王城!!
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 扉よ嵐
 なげきの山の真者様
 天空で待つものは
 ラヴラスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 LIETMANIAへの手引き



出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
7	エイシトビートル×2	X	○	7	ラッフルシア+エイシトビートル×2	X	○
8	エイシトビートル×2+ラッフルシア×2	X	○	8	ドテッカダッダ	X	○
●穴を掘ったエイシトビートルは消える				●ハイエーテルが入った宝箱を開けるとバトルになる			
9	エイシトビートル+ラッフルシア	X	○	9	恐竜人(緑)+ドテッカダッダ	X	○
10	エイシトビートル+ラッフルシア	X	○	●ハイエーテルが入った宝箱を開ける場合は回避できない			
●穴を掘ったエイシトビートルは消える				●ニズベールを倒したあとは出現しない			
11	ドテッカダッダ	X	○	11	恐竜人(緑)×4	X	○
12	エイシトビートル+ラッフルシア	X	○	●ニズベールを倒したあとは出現しない			
13	エイシトビートル×2+ラッフルシア	X	○	12	恐竜人(緑)+ドテッカダッダ	X	○
●ニズベールを倒したあとは出現しない				●ニズベールを倒したあとは出現しない			
※7~13の敵は、その敵がいる部屋を通る場合は回避できず、穴に入ろうとするとバトルになる				13	バオバオ	○	○





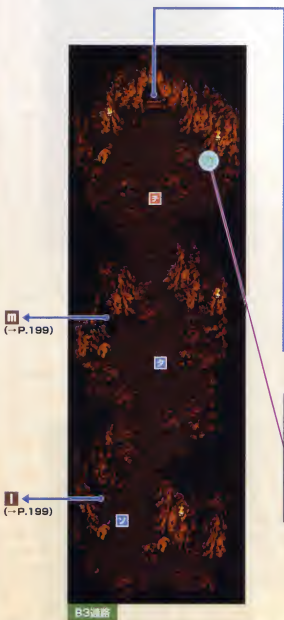
MAP INDEX

- 古代
- 不滅山
- イオカ村
- ひびの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のやけ跡
- プテランの巣
- ティラン城
- ティランの遺跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンバーサ
- カジャール
- 黒鳥狩乗り場
- ソール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海祭神殿
- 獲された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンドリン村
- お化けカエル
- パレホリ村
- デナドロ山
- 闘岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- パレホリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パングドーム
- トラントーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水遊跡
- 3号廃墟
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 元
- 山
- 跡の跡
- 夢
- ラヴナスの体内
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

ワールドマップへ



最深部



M (-P.199)

I (-P.199)

B3通路

敵を倒せばセーブできる

☑の敵を倒したあとは、この場所にはセーブポイントが出現する。最深部ではニスベールとのバトルが待っているため、先へ進む前にHPとMPの回復やセーブなどをしてほしい。

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	遠走	再戦
☑	バオバオ+サルガッサ ●マップへ入ってすぐに上へ進めば回避できる	○	○
☑	バオバオ+サルガッサ×2 ●バオバオの正面を通らなければ回避できる	○	○
☑	ドデッカダッグ+恐竜人(緑)×2	○	×
☑	BOSS ニスベール	×	×

- 恐竜人(緑) ⇒P.463
- バオバオ ⇒P.465
- ドデッカダッグ ⇒P.466
- サルガッサ ⇒P.466
- ニスベール ⇒P.466

EPISODE エピソード

14

戦え! グランドリオン

The Masamune

ボッシュの手によって、グランドリオンは修復された。さっそく中世にタイムワープし、カエルへ剣を届けるクロノたち。グランドリオンを持つ資格が自分にはあるのか——カエルは悪い悩んだすえ、魔王を倒すことを決意する。



カエルの足音が、この部屋に響いてくる。カエルの足音が、この部屋に響いてくる。



Route of Journey 旅のルート



お化けカエルの森 (-P.181)


カエル
勇者の名を継ぐ者

俺は許されない罪を背負っている。俺が人間の姿を奪われ、グレンの名を捨てたあの日から——。

サイラスは俺にとって、兄のようであり、親友でもあり、そしてまぶしいほどに憧れる存在だった。だが、未熟な俺はサイラスの足を引っ張った。俺をがぼったりしなれば、サイラスは魔王に勝っていたかもしれない。俺がいたばかりに、勇者は命を失ってしまったのだ……。

その罪深い俺に、よみがえったグランドリオンが語りかけてくる。立ち上がれと。サイラスの遺志を受け継ぎ、世界の危機を救ってみせろと。

できるだろうか、この俺に？ いや、やらなくちゃならない。ころざしなかに世を去ったサイラスのためにも、俺はもう一度魔王に挑む！



ページの見かた

旅立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 たいがい!
 王國裁判
 魔窟を越えて
 不思議の国の工學師
 時の果実で
 魔の村の人々
 甦れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずかしい石

足跡! 遺跡!!
戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とびお刺印 呼べよ
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 THE MASAMUNE

進行チャート



時の果実でのゲート

A.D.1000 現代

ポッシュの小屋(→P.173)

1 1F

- ポッシュと話す
- EUT ルッカまたはロボ

2 B1

- グランドリオンの修復が終わるのを待つ

3 1F

- 修復されたグランドリオンを受け取る
- 入手 グランドリオン(修復直後)
- EUT ルッカまたはロボ

寄り道

- タビンの大発明(→P.120)
- 入手 タビンメット



メディーナ村のゲート→時の果実でのゲート

A.D.600 中世

お化けカエルの森(→P.181)

4 カエルの隠れ家

- カエルと話す
- EUT カエル

5 入口

- カエルがグランドリオンで入口を開く
- 入手 グランドリオン(通常)

6 外観

- 魔王城にたどり着く

P.205へ

◎ポッシュにドリストーンを渡そう

ポッシュに話しかけると、彼はドリストーンを受け取ってB1へと向かい、ルッカ(いない場合はロボ)がパーティから抜けて修復作業を手伝いに行く。このあとは、グランドリオンの修復が終わるまで小屋の外へ出られないので、B1へ移動しよう。



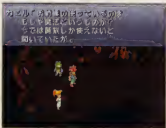
●ポッシュたちが作業をしているあいだ、クロノがやることはとくになく、修復が終わるのを待つだけだ。

◎時の果実でゲートを出現させよう

タビンから防具をもらうためにルッカの家へ行った場合は、リーネ広場ではなくガルディアの森のゲートで時の果実でへもどるといい。こうすれば、時の果実でガルディアの森(現代)とバンゴドームへのゲートが現れるので、のちにこれらの場所へアイテムを取りに行くときに速まわりをせすにすむ。

◎魔岩窟へ行く前に時の果実へ

カエルに話しかけるとそのまま泊まることになり、HPとMPが全回復する。つぎの日にカエルが仲間に加わったら、トルース村の裏山のゲートから時の果実へ行こう。そこでスベッキオと会って、カエルに魔法を覚えさせたあと、魔岩窟へと向かうといい。



●魔法を覚えさせないまま魔岩窟へ行くと、最初のバトルが終わったあと、クロノたちの魔法にカエルが驚く。

◎魔岩窟のなかへ入れるようになる

魔岩窟に到着すると、カエルが岩壁を斬り開いて洞窟の入口を出現させる。以降は、自由に洞窟内へ出入りできるのだ。なお、カエルはこの時点からグランドリオン(通常)を使い始めるので、一緒に勇者バッジを装備させておきたい。

MAP INDEX

- 現代
- 中世の山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アジト
 - ラル/パリのやけ部
 - プテランの巣
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハース
 - カザール
 - 黒鳥号乗り場
 - シール空艇
 - 絶海の洞窟
 - ドロクイの巣
 - なげきの山
 - 瀧底神殿
 - 残された村
 - 黒鳥号
 - 北の岬
- 中世
- トルース村の裏山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナンの洞
 - サンドリノ村
 - お化けカエルの森
 - バシポリ村
 - テナドロ山
- 現代
- 魔岩窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの洞
 - バシポリ町
 - ガルディアの森
 - 空中刑務所
 - メディーナ村
 - ポッシュの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の森の道跡
 - バンゴドーム
 - トラドーム
 - 16号魔城
 - アリストーム
 - 地下水道跡
 - 32号魔城
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
- その他
- 時の果実
 - 黒の夢
 - ラゴナスの体内

A.D.600 中世

魔岩窟

セーブポイント ○ ポス戦 なし

魔王城が建つ島へとつながっている洞窟。グランドリオンを手にした伝説の勇者であれば、そびえ立つ岩壁を斬り開き、そこに隠された入口を開くことができる。

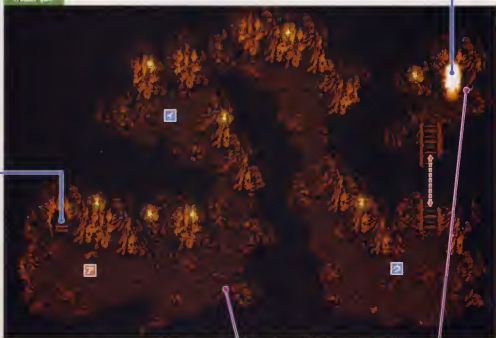


3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

洞窟内景

ワールドマップへ



※1

入口



ワールドマップへ

マッシュリング

兵士が残したメッセージ

出口の手前には兵士が倒れており、その身体を調べると血文字のメッセージが読める。このメッセージは、魔王城にいるジャグラーというモンスターの習性について書かれたものだ。

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	暴走
①	パンブット+グレミング×2	○	×
②	グレミング+パンブット×2	○	○
③	グレミング×5	○	○
④	パンブット×2+グレミング×2	○	○

●④の敵を倒すと出現
●①～③の順に連続でバトルになる

グレミング
⇒P.467

パンブット
⇒P.467

ページの隅のた
旅立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
たたいま！
王国裁判
魔窟を越えて…
不思議の国の工場跡
時の風景で
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 むずかしい石
足跡！ 追跡！！

隠し！ グランドリオン

決戦！ 魔王城！！
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 町へよ崖
なげきの山の賢者様
天竺で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の都
運命の時へ…
星の夢の終わりに
LA PRIMA へ…

※1……グランドリオン(修復直後)を入手してカエルが仲間になったあとに遇れる



決戦！魔王城！！

The Fiendlord's Keep

魔王城に乗りこんだクロノたちの前に、魔王三大將軍のピネガー、ソイソー、マヨネーが立ちはだかった。クロノたちは激しい戦いと卑劣なトラップを切り抜け、ラヴォスと呼び出す儀式が完了する直前、ついに魔王のもとへとたどり着く。



MAP INDEX

- ▼
- 古代
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 巫人アジト
- ラル(村)のやけ屋
- プテランの家
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- ガジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の巖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナの橋
- サントリノ村
- お化けカエルの森
- バレル村
- テナトロ山
- 巖岩洞
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- バレル町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘクランの洞窟
- 北の森の道跡
- バゴドーム
- トランドーム
- 18号魔城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号魔城
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の農家
- 黒の夢
- ラヴォスの塔
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

Route of Journey 旅のルート



マール

儀式を阻止せよ！

もう、なんてひどいところなの！ この魔王城ってば！ いやらしいワナとか幻とかばかりで、敵もいっぱい……ピネガーが言ってた100の魔物って、全然オーバーじゃなかった！

魔王の部下の三大將軍——あの子みたいな空魔士マヨネーと、外法剣士ソイソーもやたらと手ごわくて……まあ、そのぶんピネガーは全然たいしたことなかったんだけど。おかげで魔王がラヴォスを生み出す儀式を終わらせちゃう前に、なんとか間に合ったみたい！

あれが魔王……姿は人間と変わらないのに、すごい魔力を感じる。怖い……でも、負けられない！ ここで誕生の儀式を止められれば、ラヴォスが壊されちゃう未来は変わるハズだよね？





MAP INDEX

- 不浄山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 悪魔人アスト
- ラルバ村のやけ館
- フテランの墓
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒鳥号乗り場
- ジュール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクウの墓
- なげきの山
- 海無神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峰
- トルース村の墓山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンマリノ村
- お化けカエル村
- バレル村
- テナドロ山
- 廣谷原
- 魔王
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレル町
- ガルディアの森
- 空中刑部所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の嵐東て
- 黒の夢
- ラゴエスの体内

古代

古代

中世

現代

未来

その他

前ページより

5 エントランス

- ワープポイントに触れてワープする

6 大廊下(下層)

- 逃げ出したビネガーを追いかける

7 キロチン通路

- キロチンにぶつからないように進む



8 落とし穴通路

- 落とし穴を避けながら進む

9 ビネガーの間

- ビネガーと戦う
- BOSS ビネガー(2回目)(→P.472)
- ワープポイントに触れてワープする

10 魔王の間

- 魔王と戦う
- BOSS 魔王(1回目)(→P.472)
- ラヴォスが作ったゲートに飲みこまれる



P.216へ

① ワープポイントに触れて先へ進もう

ソイソーとマヨネーの両方を倒してエントランスへもどると、階段の上にセーブポイントと同じ外見のワープポイントが出現している。これに触れば、大廊下(下層)へワープできるのだ。



●ニセのセーブポイントとはちがって、ワープポイントは触れても消えることがなく、再度でもワープ可能。

② 城の奥へ逃げていくビネガーを追う

マップの奥にいるビネガーは、クロノたちが近づくと逃げていく。ここから先は、逃げるビネガーを追いかけて部屋や通路を通り抜け、ビネガーの間を目指すことになるのだ。いくつかのマップでは、ビネガーがキロチンや落とし穴などを使って邪魔をしにくるので、うまく切り抜けながら進もう。



●ビネガーは仕掛けを操作してクロノたちへの妨害を行なうが、それに失敗すると城のさらに奥へ逃げていく。

③ ビネガーを倒して魔王のもとへ

追いつめたビネガーに話しかけるとバトルになるが、敵はバリアで身を守っているため、ほとんどダメージを与えられない。しかし、部屋に設置されている巻き上げ機を攻撃して滑車を動かせば、ビネガーを穴に落として倒せるのだ。バトルが終わったあとは、セーブポイントと一緒に、地下階段へのワープポイントが出現する。この先では、魔王(1回目)とのバトルが待ち受けているので、ワープポイントに触れる前にセーブをしておきたい。



●巻き回し置かれたふたつの宝箱のうち、左側には女性用の強力な防具が入っている。忘れず入手しよう。

A.D.600 中世

魔王城

セーブポイント 3 ポス戦 あり

魔物たちをたばねる魔王の居城。断崖絶壁に囲まれた島にあり、ふつうの方法では近づくことすらできない。魔王(1回目)を倒したあとは、なかに入れない。



ワールドマップへ

外観

宝箱を開けるには

宝箱は4人の子どもに囲まれており、最初は開けることができない。エントランスでZの敵と戦ったあと、宝箱の下側にいる子どもに話しかけて質問に「はい」と答えると、子どもたちが魔物の姿にもどって襲いかかってくる。このバトルを終えれば、宝箱を開けられるようになるのだ。



※1……ソイソーとマヨナーを倒したあとに通れる

出現するモンスター		出現	再出現
場所	モンスターの種類と数	適定	再出現
Z	魔王のしもべFG×4+パンブト×2	X	X
Z	●エントランスに出現したニセのセーブポイントに触れるとバトルになる		
	シルエット×4	O	X
Z	●Zの敵を倒したあと、子どもに話しかけて「はい」と答えるとバトルになる		



シルエット
⇒P.448



パンブト
⇒P.467



魔王のしもべFG
⇒P.467



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

4年目の夜かた
 成立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王国崩壊
 両城を結んで
 不思議の国の工場跡
 時の扉まで
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしん石
 足跡! 追跡!!
 魔え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば原始
 大地の若くて
 魔法の王国 シール
 とけお封印 野べよ嵐
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の騎へ〜
 星の夢の戦むむに
 はT.M.A.N.A.への手引き



MAP INDEX

- 千穂高原
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 悪魔人アジト
- 丸川村のやけ釜
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ザール宮殿
- 地の国の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 油断神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- ザンドリ村
- おひげカエルの森
- バシボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- バシボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メティーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- パニコドーム
- トランドーム
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラプソフの体内

原始

古代

中世

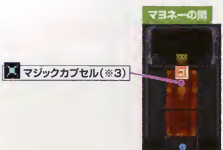
現代

未来

その他



※2……ソイソー・剣を倒したあとに出現
 ※3……マヨネーを倒したあとに出現



うかつに近づくと……

廊下の途中には、ジナやリーネ王妃といった、パーティメンバーに関係する人物が3人いる。彼女たちは異物が化けたニセモノで、エントランスで**2**の敵を倒したあとに近づくこと、会話をしたのちバトルになるのだ。ちなみに、ジナとリーネ王妃以外の人物はパーティの3人目のメンバーによって変わり、マールの場合はガルディア王、ルッカの場合はタバノ、ロボの場合はルッカが現れる。

「グロノ、お尻のからむらむらしい尻がっせろこなるドロコにいたのね。」

↑**2**の敵を倒す前であれば、ニセのジナたちと会話しても異物は正体を現さない。





大地下(下層)

ミストロープ

6 (-P.207)



デスフィンガー

(-P.210)

ギロチン逃路

ダークメイル

ギロチンを避けながら進もう

ベルトコンベアには、上下に動くギロチンが設置されている。下がっている状態のギロチンにクロノがぶつかると、パーティメンバーのHPが50(ロポは25)減ってしまう(特殊な減りかたをすることもある→P.575)。ギロチンの動きをよく見て、上がっているあいだにすばやく走り抜けよう。



↑3つ目のギロチンを通り抜けると、ビネガーがベルトコンベアとギロチンのスピードを上げる。

ページの見たた
 旅立ち! 夢見る千年京
 帰ってきた王冠
 消えた王女
 ただいま!
 王冠裁判
 異途を経て…
 不思議の国の工場跡
 時の果実
 竜の村の人々
 現れた伝説の勇者
 ターダとカエル
 赤い石 むすらしい石
 定跡! 追跡!!
 敵対! グランドリオン

決戦! 魔王軍!!

気がつけば現地
 大地のおきて
 流流の王国 シール
 とけよ封印 牙べよ真
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の神
 運命の輝へ…
 星の夢の終わりに
 ULTIMANIAへの手紙!!

出現するモンスター		出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
2	ギア+ランサー×4 ●①の敵を倒したあとに出現	○	○	①	BOSS ソイソー-素手	×	×
3	ギア+ランサー×4 ●②の敵を倒したあとに出現	○	○	②	BOSS ソイソー-剣	×	×
7	魔王のしもべ・FG×2+パンフット×2+ソーサラー ●③の敵を倒したあと、ここにいる人物に近づくど/バトルになる	○	○	③	BOSS マヨネー?	×	×
7	魔王のしもべ・FG×2+パンフット×2+ソーサラー ●④の敵を倒したあと、ここにいる人物に近づくど/バトルになる	○	○	④	BOSS マヨネー	×	×
8	ランサー×5 ●⑤の敵を倒したあと、ここにいる女性と話すど/バトルになる	×	×	⑤	魔王のしもべ・FG×2	○	○
				⑥	魔王のしもべ・FG×2+スカッシャー×2	○	○
				⑦	魔王のしもべ・FG×2+ソーサラー×2	○	○
				⑧	魔王のしもべ・FG×2+スカッシャー×2+ソーサラー×2	○	○

	ギア ⇒P.446		ランサー ⇒P.446		パンフット ⇒P.467		魔王のしもべFG ⇒P.467		ソーサラー ⇒P.467		ソイソー-素手 ⇒P.468
	ソイソー-剣 ⇒P.468		マヨネー ⇒P.469		マヨネー ⇒P.469		スカッシャー ⇒P.469				



MAP INDEX

- ▼
- 平原山
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラルパ村のかけ橋
- フチランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥乗り場
- ゾール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの集
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥考
- 北の碑
- トルース村の崩山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 黒岩窟
- 黒王宮
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレルボリ
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パニコドーム
- トランドドーム
- 16号刑務
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号刑務
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖来て
- 黒の夢
- ラヴェスの城内

原始

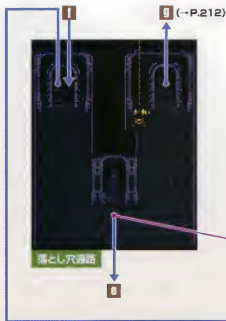
古代

中世

現代

未来

その他



まるまじろが転がってくる

外壁階段(下層)では、マップの上側からまるまじろが通路を転がってきて、それにぶつくとバトルになる。ただし、クロノが動いていなければ、まるまじろはすり抜けていくので、ぶつかりそうになったときは立ち止まれば、やりすごすことが可能だ。なお、まるまじろ以外の敵はぶつかってもバトルにならないため、避けなくていい。

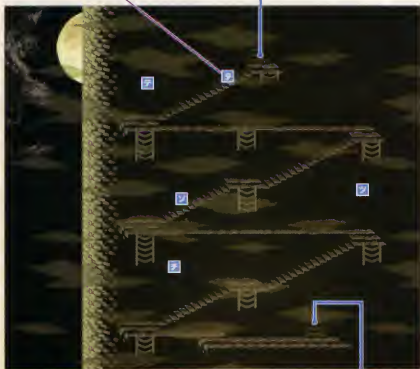
床に仕掛けられた落とし穴に注意

床には落とし穴があり、穴が開く場所(下の図を参照)に足を踏み入れると、おしおき部屋へ落とされてしまう。うまく穴を避けて進み、奥にいるピネガーの近くまで行こう。なお、ピネガーのところへたどり着けば、それ以降は穴が開かなくなるが、おしおき部屋にはアイテムがあるので、1回は穴に落ちておきたい。

●落とし穴がある場所



□ --- 落とし穴



外壁階段(下層)

9 (--P.209)

※4……ワープポイントに触れたときのみ移動できる

ワープポイントを探そう

部屋にある4つのセーブポイントは、ひとつが落とし穴通路へのワープポイント、ひとつが本物のセーブポイント、ふたつが罠物となっている。どこに何があるかは、このマップを訪れるたびに変わるうえ、外見でも区別できない。ワープポイントはかならずセーブポイントと向かい合わせに配置されるので、それを参考に探そう。



◆罠物に触れた場合は、セーブポイントにそっくりのモンスター(→P.470)3体とバトルになる。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ペーシの見たかた
旅立ち! 夢見る千年旅
帰ってきた王妃
消えた女王
たいだい! 王冠奪回
異端を滅えて…
不思議の国の工場跡
時の飛来者
龍の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦士! グランドリオン

決戦! 魔王!!

嵐が吹けば嵐地
大地の歌きて
龍流の王国 シール
とけよ封印 再び嵐
なびきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
白蛇の女王
時の脚
運命の時へ…
龍の夢の終わりに
I I TIMANNAへの呼び声

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
まるまじろ		X	O	パンブット×3		X	O
●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えて、また上から出現				●まるまじろとぶつかるど/バトルに加わる			
●別の敵と、近くにいる敵がバトルに加わる場合がある				ジャグラー		X	O
●別のマップへ行かなくても再出現する				●近くでほかの敵にぶつかったときのみバトルになる			
まるまじろ		X	O	ジャグラー		X	O
●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えて、また上から出現				●近くでほかの敵にぶつかったときのみバトルになる			
●別の敵と、近くにいる敵がバトルに加わる場合がある				ランサー×6		X	X
●別のマップへ行かなくても再出現する				●壁と穴に落ちた場合は回避できない			
				セーブポイント×3		O	O
				●おしおき部屋で罠物に触れるとバトルになる			

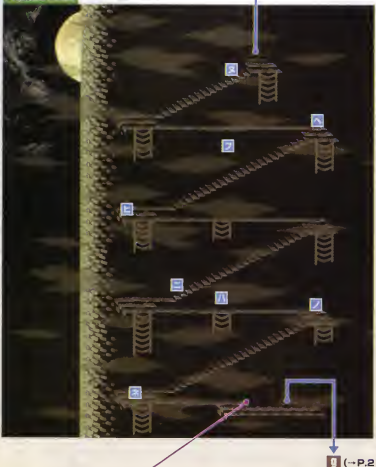




MAP INDEX

- ▼
- 新島山
- イオカ村
- かひの森
- まよひの森
- 原形
- 悪魔人アサト
- ラリ(時のやけ郎)
- ブレランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巢
- なげきの山
- 洞窟神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナン城
- サンドリノ村
- お化けカエル
- バロポリ村
- テナドロ山
- 真宝窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バロポリ町
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- ハンゴドーム
- トラントドーム
- 16号洞窟
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工機跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の遊楽場
- 黒の夢
- ラヴォスの体内
- 古代
- 中世
- 近代
- 未来
- その他

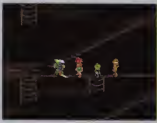
外壁階段(上層)



9 (-P.210)

まるまじボンバーを避けながら進む

マップの上側からまるまじボンバーが転がってきて、それにクロノがぶつくとバトルになる。外壁階段(下層)のときと同じように、立ち止まってやりすごしながら進もう。途中にいる敵のうち、ジャグラーは触れても何も起きないが、アウトロウに近づくとバトルになってしまうので注意。戦いたくない場合は、下の表がP.292の方法を使って回避するといしい。



◆アウトロウは階段の途中で待ちかまえており、クロノたちを見つげるとゆっくり近づいてくる。

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	回避	出現	場所	モンスターの種類と数	回避	出現
[E]	まるまじボンバー	X	O	[E]	アウトロウ	X	O
	●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えて、また上から出現				●階段をのぼり切るときに十字ボタンの上を押しっぱなしにして、敵の左側を逃れば回避できる		
	●近くにいる敵がリトルに加わる場合がある				●近くにいる敵がリトルに加わる場合がある		
[X]	まるまじボンバー	X	O	[F]	ジャグラー	X	O
	●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えて、また上から出現			●近くでほかの敵にぶつかったときのみにバトルになる			
	●近くにいる敵がリトルに加わる場合がある			[E]	アウトロウ	X	O
[E]	アウトロウ	X	O	[F]	ジャグラー	X	O
	●近くにいる敵がリトルに加わる場合がある			●近くでほかの敵にぶつかったときのみにバトルになる			
				[E]	アウトロウ	X	O
				●階段をのぼり切るときに十字ボタンの上を押しっぱなしにして、敵の左側を逃れば回避できる			
				●近くにいる敵がリトルに加わる場合がある			

- ジャグラー ⇒P.470
- アウトロウ ⇒P.470
- まるまじボンバー ⇒P.471
- 魔王のしもべ-前 ⇒P.471
- 魔王のしもべ-中 ⇒P.471



CHAPTER

3

メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページが来た

旅立ち！ 夢見る千年祭

帰ってきた王冠

消えた女王

たたいま！

王冠裁判

異境を越えて…

不思議の国の工場跡

時の風来て

異の村の人々

現れた伝説の勇者

クーアとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡！ 流跡！！

靴え！ グランドリオン

靴え！！ 靴え！！

気がつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 ジール

とけよ封印 呼べよ嵐

なげきの山の責者様

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の洞

運命の時へ…

星の夢の終わりに

「I」TIMANIA への手引き



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	回避 回避
■	アウトロウ×2+魔王のしもべ・剣	× ○
■	アウトロウ×2+ジャグラー×2	○ ○
■	ジャグラー×4	× ×
■	アウトロウ×2	○ ○
●	●左側か右側の壁に沿って進めば回避できる	
■	アウトロウ×2+ジャグラー	○ ○
●	●左側か右側の壁に沿って進めば回避できる	
■	アウトロウ×2+ジャグラー+魔王のしもべ・弓×2	○ ○
●	●左側か右側の壁に沿って進めば回避できる	
■	アウトロウ×2+ジャグラー+魔王のしもべ・弓×2	○ ○
●	●出口で止まらずに走り抜ければ回避できる	

■と□の敵は、●の敵を倒すと出現しなくなる

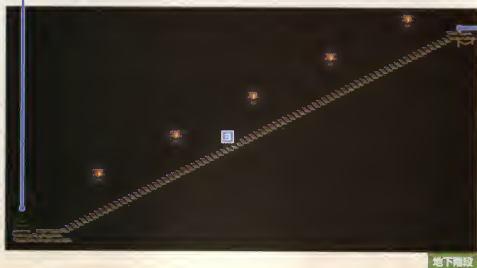


MAP INDEX

- 原始
 - 古代
 - 中世
 - 現代
 - 未来
 - その他
- 平野山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよいの森
 - 恐竜人アジト
 - ラルバ村のやけ部
 - プテランの巣
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒鳥鳴り場
 - ソール宮殿
 - 地の民の洞窟
 - ドロクイの巣
 - なげきの山
 - 海獣神殿
 - 残された村
 - 黒鳥河
 - 北の峠
 - トルース村の裏山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナンの機
 - サンドロノ村
 - おひけかエルの森
 - パレポリ村
 - テナドロ山
 - 廣岩窟
 - EW城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの機
 - パレポリ町
 - ガルディアの森
 - 空中刑務所
 - メティナ村
 - ポッシュの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の森の遺跡
 - バンゴドーム
 - トランドーム
 - 16号洞窟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号洞窟
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の籠屋
 - 原の夢
 - ラヴェスの林内



※4……ビネガー(2回目)を倒したあとに出現
 ※5……ビネガー(2回目)を倒したあとに逃げる



出現するモンスター		出現	再出現
ボス	ビネガー(2回目)	×	×
目	バンブット×1~6	○	○
● 戦れたときに画面内にはいたバンブットがバトルに参加			
ボス	魔王(1回目)	×	×

- バンブット ⇒P.467
- ビネガー(2回目) ⇒P.472
- 魔王(1回目) ⇒P.472

気がつけば原始

Forward to the Past

ラヴォスが生み出したゲートによってクロノたちが飛ばされた先は、原始時代だった。エイラに助けられ、イオカ村でしばしの休息を取る一行。そこへ、ラルバ村が恐竜人に焼き払われたという知らせが舞いこんでくる。

アノの村で、カエルの、母と
家族が暮らしていた
恐竜人、知らず知らずのうちに
殺された



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

Route of Journey 旅のルート



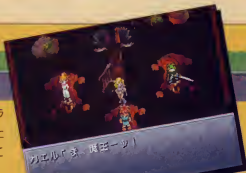
カエル

助っ人、見参!

くそっ! 魔王にトドメを刺せなかった! グランドリオンの方で、やっとあそこまで追いつめたっていうのに、まさかゲートに吸いこまれて、こんな大昔に送られちゃうなんて。魔王のヤツは、別の時代に飛ばされたのか……?

それにしても、魔王が最後に残した言葉……気になるな。あのラヴォスって化け物は、どうやらアイツが生み出したんじやなく、ずっと昔からこの世界にいて、地の底で眠っていたらしい。つまりクロノたちが言う星の未来は、まだ教えてないことになる……手伝わないワケにはいかないな。

だがその前に、エイラのことも放っておけん。ひとりで恐竜人どもの城に向かおうだなんて無謀にもほどがある! 俺たちも行くぞ、クロノ!



ページ初巻から
欽立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王座継承
異域を越えて…
不思議の国の工場跡
時の果実で
貴の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
定跡! 追跡!!
救え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけふ封印 浮べよ真
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の御
運命の時へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手引き

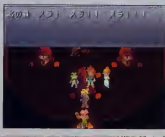
進行チャート

B.C.6500000 原始

イオカ村(→P.191)

1 酋長のテント

- キーノと話す
- 村人から、北の森が燃えていることを聞く



寄り道

アイテム交換屋(→P.192)

ラルバ村のやけ跡(→P.217)

2 ラルバ村のやけ跡

- エイラとラルバ村の長老の会話を聞く



プテランの巣(→P.218)

3 山頂

- エイラと合流し、プテランで飛び立つ
- エイラ



P.220へ

◎ まずはラルバ村へ向かう

酋長のテントで目覚めてキーノと話している途中で、北の森が燃えているという知らせが届き、キーノはテントの外へ出て行く。ワールドマップに出ると、イオカ村の北西の森にラルバ村のやけ跡が出現しているので、そこへ向かう。

◎ 交換できる品が変わっている

1のあとには、イオカ村のアイテム交換屋で交換してもらえるアイテムの種類が変わっている。以降の冒険に備えて、武器や防具を新調しておくといいだろう。また、少しあとに訪れるティラン城では、火属性の強力な攻撃を持つブラックティラノと戦うことになるため、火属性のダメージを軽減できるルビーベストを3人分そろえておきたい。



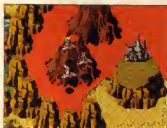
▲太古の剣およびマグマハンドは高く売れるので、交換したあとにショップで売ってお金がせざる手も。

◎ ラルバ村で話を聞こう

ラルバ村のやけ跡の一番奥では、エイラが長老と話をしている。話が終わると、エイラはプテランの巣へ向かうので、彼女のあとを追いかけてよう。

◎ エイラとともにティラン城へ

山頂のエイラのもとへ行けば、彼女がパーティに加わり、パーティメンバーを選ぶことになる。クロノとエイラはメンバーからは選べないので、あとひとりを残りのキャラクターから選ぶ。また、これ以降は、プテランで空を飛んで移動できるようになる。溶岩地帯にあるティラン城には徒歩では行けないが、プテランに乗っていけばたどり着けるのだ。



▲ティラン城は、イオカ村の東にある溶岩地帯に建っている。プテランの巣から南東を目指すことで飛んでいこう。

MAP INDEX

- イオカ村
- イオカ村の東
- まよいの森
- 恐竜人アサト
- ラルバ村のやけ跡
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小立な洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒鳥号乗り場
- ゾール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の黒山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- おはびかエルの森
- バレルボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレルボリ町
- ガルディアの森
- 空中神殿跡
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 18号売地
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号売地
- フロメチドーム
- 工場跡
- 監視舎のドーム
- 死の山
- 時の泉衆
- 黒の夢
- ラヴダスの体内

B.C.6500000 原始

ラルバ村のやけ跡

セーブポイント 0

恐竜人との戦いを避けるために、森の奥にひっそりと隠れ住んでいた人々の集落。エイラがあとをつけられて恐竜人に場所がバレてしまい、焼き討ちに遭った。



ラルバ村のやけ跡



ワールドマップへ

ヌウと話すとは……

■【天空で待つものは】以降は、この場所にヌウがいる。話しかけると、パーティの先頭にいるキャラクターの名前を変更することが可能だ。また、はじめて話しかけたときは、3人技「ストライクスピ」を使うために必要なアクセサリである、銀の石がもらえる。



↑クロノがパーティメンバーからはずせるようになるまでは、クロノの名前しか変更できない。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

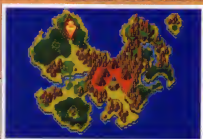
- ページの隅から
- 旅立ち！ 夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 消えた王女
- たぐいま！
- 王冠奪回
- 扉扉を越えて…
- 不思議の国の工場地
- 時の飛来
- 鷹の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡！ 遠跡！
- 船入！ グランドリオン
- 決戦！ 魔王城！！
- 気がつけば副都
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- どけよ封印 呼べよ嵐
- なげきの山の勇者様
- 天空で待つものは
- ラヴオスの呼び声
- 古代の新王
- 時の界
- 運命の扉へ…
- 星の夢の終わりに
- ULT. TIMANIAへの手引き

B.C.6500000 原始

プテランの巢

セーブポイント 0 ポス戦 なし

プテランと呼ばれる翼竜が棲息している山。いくつもの段差があり、山頂までのぼるためには曲がりくねった道を進んでいく必要がある。



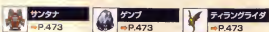
MAP INDEX

- 不詳の山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アクト
- ラルバ村のやけ釜
- プテランの巢
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 風船号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峰
- トルース村の高山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリリア修道院
- ゼナの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルのはら
- パレポリ村
- デナドロ山
- 魔柱碑
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボツシュの小窟
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴードム
- トラゴードム
- 18号乗組
- アリスドーム
- 地下水溜り
- 32号乗組
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖まで
- 黒の夢
- マヴェスの体内



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
カ	サンタナ+ゲンブ×2	○	○
カ	ティラングライダー×2	○	○
カ	ゲンブ×3	○	○
カ	サンタナ×2+ゲンブ	○	○
カ	●回避方法はP.293を参照		
カ	ゲンブ×2+サンタナ	○	○
カ	ティラングライダー×2	○	○
カ	●回避方法はP.293を参照		

●カ、●カ、●カ、●カの敵は、●【とけよ封印 呼べよ崖】以降は出現しない





3 メインシナリオ MAIN SCENARIO

EPISODE エピソード

17

大地のおきて

Unnatural Selection

さらわれたキノを助け出すため、そして恐竜人との決着をつけるため、エイラとクロノたちはブレランに乗って、敵の本拠地であるティラン城に忍びこむ。この大地で生き残るのは人間か、それとも恐竜人か？



アサー「自分たちがこの世界を救うために、
この大地で生き残るべきものは誰か？
（いかな）



Route of Journey 旅のルート



B.C.65000000 原始

ティラン城 (-P.221)



B.C.65000000 原始

ティラン城跡 (-P.226)



エイラ

降ってきた大火

エイラたちと 恐竜人たち 戦った。強い者が生き残って 弱い者はほろぶ……それが大地のおきて。どんな生き物も この大地に生まれたからには おきてに従うしかない。

もし誰も戦わなかったら 誰も強くなれなくて きつとぜんぶほろんでしまう。だからエイラ戦う。エイラの子どもの その子どものすつと先の子どもまで 強い生き物でいられるように。

恐竜人がいなければ エイラたち 強くなれなかった。だから恐竜人も 大地の仲間……。

でも あの大きな火——ラヴォスはちがう。強そうだけど 大地の仲間とちがう。大地ほろぼす よそもの！ クロノたち あれと勝負するか？ だったらエイラも力貸す！ ラヴォス 倒す！



- ペーシの地かた
- 旅立ち！ 夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 消えた王女
- たたいま！
- 王座継承
- 両城を越えて…
- 不思議の国の工場跡
- 時の産産
- 翼の村の人々
- 現れた巨獣の勇者
- タークとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡！ 追跡せ
- 戦え！ グランドリオン
- 決戦！ 覇王城！！

気がつけば叢地

大地のおきて

- 魔法の王国 ジール
- どけよ封印 野べよ嵐
- なびきの山の賢者様
- 天宮で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 時の輝
- 運命の時へ…
- 星の夢の終わりに
- 真TIMANEAへの手引き

進行チャート

B.C.6500000 原始

ティラン城(→P.221)

1 B2

BATTLE 恐竜人(紫)×3

●牢屋の扉を調べて、キーノを助ける

2 1F

●キーノに入口を開けてもらう

3 3Fスイッチ部屋

●右のスイッチを踏んで、恐竜の口を開ける

●恐竜の口の奥にあるレバーを下げて、3F外観の中央の扉を開く

4 3Fニスベールの間

●階段を上ろうとする

●ニスベールRと戦う

BOSS ニスベールR(→P.474)

5 4Fスイッチ部屋

●恐竜の頭を調べて、口を開ける

●恐竜の口の奥にあるレバーを下げて、4F外観の中央の扉を開く

6 玉座の間

●アゼーラと話す

7 尖塔

●アゼーラと決着をつける

BOSS アゼーラ+ブラックティラン(→P.475)

ティラン城跡のゲート

P.228へ

① キーノを助け出そう

ティラン城に入っすぐの広間に、大きな恐竜の頭の骨がふたつある。左側の口は開かないので、右側の口の奥から地下へ下りよう。B2では、牢屋にキーノがつかまっている。彼を助けるには、牢屋の前にいる恐竜人を倒したあと、扉の横のスイッチではなく扉自体を調べればよい。すると、エイラが強引に牢屋のなかへ入り、扉を開けて出てくるのだ。牢屋を出たキーノは1Fへ行き、左側の口を開けてくれるので、口の奥にある階段で上の階へ向かう。



▶助け出されたキーノは先に階段を上っていくが、牢屋内には宝箱があるので、忘れずに開けておきたい。

② やりすぎせよと思いきや……?

部屋の入口近くに立っているニスベールRは、話しかけてもすぐに襲ってくることはなく、横をすり抜けるのも簡単。しかし、クロノたちが奥の階段に近づいたところでニスベールRに呼び止められ、結局はバトルに突入してしまうのだ。部屋の中央にはセーブポイントがあるので、セーブしたり、HPやMPを回復したりしておくといい。

③ アゼーラとの決戦

尖塔のマップの一番奥まで行くと、アゼーラ+ブラックティランとのバトルに突入する。このバトルでは、ブラックティランさえ倒せば勝つことが可能だ。なお、バトルが終わったあとは、天空からラヴオスが飛来してきてティラン城は消滅し、ティラン城跡に変化する。また、その時点で、ティラン城で取り忘れていたアイテムは失われてしまうが、一部は巨人のツメへ引き継がれる(→P.335)。

④ 新たなゲートが見つかる

ラヴオスがティラン城に落ちたあと、パーティは自動的にワールドマップへ移動しているので、ティラン城跡に入り、そこにあるゲートを調べてワープしよう。ちなみに、このゲートを見つけたあとは、エイラをパーティからははずせるようになる。

MAP INDEX

- イオカ村
- かみの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラル(白)のやけ館
- プテランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 崖への道
- エンハーザ
- カビヤール
- 黒龍号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロウキの崖
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンクリン
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- デナドロ山
- 巖岩窟
- 魔王窟
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中通路所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トラゴドーム
- 18号虎城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号虎城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 隣の風景
- 黒の夢
- ラヴオスの体内

B.C.6500000 原始

ティラン城

セーブポイント 2 ポス戦 あり

溶岩地帯の中央部にそびえ立つ恐竜人たちの本拠地。険しい山々に囲まれた高台の上にあるため、翼竜のプランに乗っていかねばたどり難くない。



ラルバ村の住人を助けよう

この牢屋にはラルバ村の住人たちがつかまっている。扉の横にあるスイッチを押せば、村人を解放できるのだ。ちなみに、クロノたちが助けなくても、のちにキーノが1Fへ行く途中で助ける。

1 (-P.223)



ワールドマップへ

*1……B2でキーノを助けたあとに通れる

2 (-P.223)



スイッチ

ミドルエーテル



B2

出現するモンスター		出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
7	サンタナ×2+恐竜人(紫)	○	○	8	恐竜人(紫)×3	○	×
7	●城の入口からまっすぐ上へ進めば回避できる ●キーノが左側の恐竜の口を開けるときは出現しない	○	○	8	キョジュウ+恐竜人(紫)	×	○
8	恐竜人(紫)×2	○	×	8	●2Fスイッチ部屋で7の敵を穴に落としたりした場合のみ出現	×	○
8	恐竜人(紫)×2	○	×	7	サンタナ+恐竜人(紫)	×	○
		○	×		●2Fスイッチ部屋で7の敵を穴に落としたりした場合のみ出現	×	○

*7と8の敵は、出現しているときに2F小部屋の落とし穴から落ちてきた場合は回避できない



CHAPTER

3 メインシナリオ

ページの見方
 旗立ち! 夢見る千年眼
 帰ってきた王冠
 消えた女王
 ただいま!
 王冠精利
 両足を越えて
 不思議の国の工場跡
 時の風来々
 真の村の入り方
 現れた狂気の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 迷跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば解放

大地のおきて

魔法の王国 ソール
 どけよ封印 呼べよ真
 なびきの山の賢者様
 天まで待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の洞
 運命の時へ……
 星の夢の終わりに
 星の夢の終わりに



MAP INDEX

- 古代
- イオカ村
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- アラバの洞窟跡
- ブテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- おむけカエルの箱
- パルボリ村
- デナドロ山
- 真岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パルボリ町
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パルゴドーム
- トランドーム
- 18号機庫
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号機庫
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の泉来て
- 原の夢
- ラグヴェスの体内
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

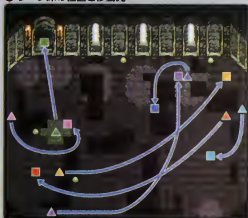


ワープを利用してアイテムを入手

2Fワープ床の間では、特定の場所を踏むと、部屋内の別の場所へワープする。すべての宝箱を開けるには、ワープの利用は欠かせないので、ワープ床の位置と移動

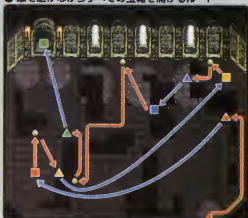
先を覚えておきたい(左下の図を参照)。敵と戦わずにすべての宝箱を開けつつ3Fへの階段へ向かいたいなら、右下の図のルートどおりに進もう。

● ワープ床の位置と移動先



● 色の記号のマスに入ると、同じ色の■の記号のマスへワープする(→を参照)

● 敵を避けながらすべての宝箱を開けるルート



● 赤い矢印は通常の移動、青い矢印はワープでの移動を示す



- ※2……3Fスイッチ部屋で左右どちらかのスイッチを踏んだあとに逃げる
- ※3……3Fスイッチ部屋でレバーを下ろしたあとに逃げる

MAP INDEX

- 不登山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- ラルパ村のやけ餅
- ブテランの巢
- ティラン
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ゾール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの楽
- なげさの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリ村
- お花げエルの森
- ハレポリ村
- テナト山
- 巖窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハレポリ町
- ガルティアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の湖畔
- パゴドーム
- トランドーム
- 16号電塔
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号電塔
- プロメテウム
- 工場跡
- 監獄者のチーム
- 死の山
- 時の崖東て
- 黒の夢
- ラゴスの体内

C (-P.222)



出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
①	恐竜人(紫)+ドクカン	X	○	①	ドクカン+ティラングライダ	X	X
②	ドクカン×2+恐竜人(紫)	X	○	②	●下側の扉に沿って進めば回避できる		
③	キョジョウ	X	○	③	ティラングライダ×2	X	X
④	ティラングライダ+キョジョウ	X	○	④	●上側の扉に沿って進めば回避できる		
⑤	ティラングライダ×2	X	○	⑤	ティラングライダ	X	X
⑥	恐竜人(紫)×2+ドクカン×2	X	○	⑥	●上側か下側のどちらかの扉に沿って進めば回避できる		
⑦	恐竜人(紫)+ドクカン×2	X	○	⑦	①キョジョウ	X	X
⑧	●3Fスイッチ部屋でレバーを下ろしたあとに近づくとバトルになる			⑧	②キョジョウ×2	X	X
⑨	ドクカン+キョジョウ	X	○	⑨	●①→②の順に連続でバトルになる。回避方法はP.293を参照		
⑩	●3Fスイッチ部屋で左側のスイッチを踏むとバトルになる			⑩	キョジョウ×2	X	○
⑪	BOSS ニズベールR	X	X	⑪	●4Fスイッチ部屋で右側のスイッチを踏むとバトルになる		

※①-②の敵は、上側の壁に沿って進めば回避できる。③-④の敵の回避方法は、P.293を参照



上のスイッチだけを押しそう

部屋にはスイッチが3つあり、それぞれ踏めば右の表のような効果がある。床が抜けると、そのあとに敵が出現してもエンカウントしなくてすむが、セーブポイントも利用できなくなってしまうので注意。なお、いったん部屋の外に出れば、スイッチを踏む前の状態にもどる。

●スイッチを踏んだときの効果

スイッチの位置	効果
上	セーブポイントが出現
左	部屋の左右の床が抜ける
右	キョジョウ×2が出現

右のスイッチが安全

小部屋にスイッチがふたつある。左右どちらのスイッチを踏んでも恐竜の口が開いて、レバーがある小部屋に入ることができるが、左を踏むとドクタン+キョジョウが出現するので、右を踏もう。



4F 廊下

●ハイエーテル

4Fスイッチ部屋



●レバー

●スイッチ

●※4

●※5

●スイッチ

●スイッチ

 ●※6
(-P.226)


4F 外観

※4……4Fスイッチ部屋で中央上のスイッチを踏んだあとに出現

※5……4Fスイッチ部屋で恐竜の口を開けたあとに逃げる

※6……4Fスイッチ部屋でレバーを下ろしたあとに逃げる

ベーシンの見かけ

放立ち! 夢見る千年祭

脚ってきた王妃

消えた女王

たたいま!

王座継承

悪魔を越えて…

不思議の国の地誌

時の飛馬

嵐の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 盗跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば悪地

大地のおきて

魔法の王座 ジール

とげお封印 呼べよ嵐

なげきの山の賢者様

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の卵

運命の時へ…

星の夢の終わりに

LIL TIMANAへの手紙



MAP INDEX

- 中世
- 伊都山
- イオカ村
- かりの森
- まよしの森
- 恐竜人アジト
- ラルバ村のやけ餅
- ブレランの果
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの果
- なげさの山
- 海陸神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルのは
- バレル村
- テナドロ山
- 鹿岩窟
- 鹿王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレル村
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パニコドーム
- トランドドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の鐘を打つ
- 黒の夢
- ラヴォスの体内
- 古代
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

五箇の間



トリケラ兜

ミドルエーテル

6 (-P.225)

尖塔



出現するモンスター		逃走	片断
場所	モンスターの種類と数		
6	BOSS アザラ+ブラックティラノ	X	X



B.C.65000000 原始

ティラン城跡

セーブポイント > 0

宇宙より飛来したラヴォスが落ちてきた、巨大なクレーター。ラヴォスが地中へもぐっていくときに開いた穴の片隅には、ゲートが出現している。



ティラン城跡



ワールドマップへ

古代へ通じるゲート

この場所に出現したゲートからは古代へタイムワープできる。ただし、ジール宮殿でダルトンゴーレムと戦ってから、地の民の洞窟で赤きナイフを手に入れるまでのあいだは利用できない。

魔法の王国 ジール

The Magic Kingdom

ティラン城跡に出現したゲートに入ったクロノたちは、古代の世界へとやってきた。この世界を治めるのは、強大な魔法の力で高度な文明を築いた魔法王国ジール。しかし、その繁栄の影にもラヴォスの存在が……。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代



B.C.12000 古代(浮遊大陸)



※※は小さな洞窟(→P.229)を示す。☐は天への道(→P.230)、⊖は地への道(→P.230)の場所を示し、それぞれ同じ色の場所へワープできる



マール

黒き風の予言

カルディア王国歴前12000年の世界は、まるで夢のなかにみたいところ。町や宮殿は雲の上に浮かぶ空中大陸にあって、誰もが当たり前のように魔法を使えて……でも、どこかおかしいの。ひどくまちがった方向に進んでるような感じ……。

そう。魔法王国ジールの女王は、ラヴォスのエネルギーを使おうとしていた。原始時代からこの星のなかで眠りつづけてるアイツの力を吸い上げて、永遠の命を手に入れようとしてる。だけど、ラヴォスはそんなふうにな都合良く利用なんてできない。もし、この時代に目覚めたら……!

ジャックって子が言ってた、私たちの誰かがかもうすぐ死ぬって予言……あれもとっても気になってるんだ。冗談だと思っただけど、ね? クロノ?



- ページの見りた
- 旅立ち! 夢見る千年祭
- 帰ってきた王冠
- 消えた王女
- たたいま!
- 王国裁判
- 廃城を越えて
- 不思議の国の工場跡
- 時の継果て
- 嵐の村の人々
- 戦れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡! 追跡!!
- 戦士! グランドソロン
- 決闘! 魔王城!!
- 炎がつけば扉始
- 大地のおきて

魔法の王国 ジール

- とけよ封印 浮べよ嵐
- なげきの山の勇者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の断王
- 時の神
- 運命の時……
- 星の夢の終わりに
- 11.7IMANへの手紙

進行チャート

B.C.12000 古代

小さな洞窟(→P.229)

1 小さな洞窟

●原始時代からやってくる

エンハーサ(→P.231)

1 大広間

●ジャキに会う

カジャール(→P.232)

1 大広間など

●研究員たちからジール王国について聞く

黒鳥号乗り場(→P.233)

1 黒鳥号乗り場

●ダルトンに会う

ジール宮殿(→P.234)

1 大広間

●緑を愛する女性と話す

寄り道

▲[緑の夢](→P.298)

2 ジャキの部屋

●サラとジャキの会話を聞く

3 封印の扉の間

●封印された扉にサラがペンダントを使うところを見る

4 魔神器の間

●魔神器を調べて、ペンダントに力を注ぐ

5 封印の扉の間

●封印された扉に触れて、ペンダントの力で扉を開く

6 女王の間

●ダルトンゴーレムと戦う

●BOSS ダルトンゴーレム(→P.476)

小さな洞窟のゲート

P.237へ

① ワープを利用してジール宮殿へ

古代の世界には、「天への道」「地への道」「小さな洞窟」と呼ばれる場所があちこちにあり、そこで風や輝きや光の柱に入ると、別の場所へワープできる。原始からこの時代へやってきたら、洞窟の外に出て進み、天への道、地への道、小さな洞窟を通して浮遊大陸のジール宮殿を目指そう。



◀ジール宮殿へ行く途中にあるエンハーサのカジャールでは、アイテムが手に入るのぜひ寄っておきたい。

② 謎の少年との出会い

エンハーサの大広間で左側の階段をのぼると、ネコを連れて少年とすれちがい、彼から奇妙なことを告げられる。この少年はジャキといい、物語の重要人物のひとりだが、ここで彼に会ってなくても、物語の展開は変わらない。

③ 女性にアドバイスしておこう

回復のいすみの右下にいる女性と話すことで「緑はお好きですか?」と聞かれ、「好き」と答えた場合は、女王から若木を捨てると言われて困っているという話が開ける。ここで「どこかにこっそりうえる」を選べば、▲[緑の夢]が発生するのだ。

④ ペンダントの力で扉を開ける

ジール宮殿にいる人々と話せば、ラヴォスが眠る場所へ通じる海底神殿への入口が女王の間にあるとわかる。女王の間は封印された扉で閉ざされているので、②~⑤を行ない、封印された扉を開けよう。なお、④のあとはジール宮殿の外へ出られなくなる。

⑤ 勝っても負けても物語は進む

ダルトンゴーレムとのバトルが終わると、その勝敗に関係なく、強制的に原始のティラン城跡へ移動させられる。また、しばらくのあいだ小さな洞窟のゲートが封印され、古代へ行けなくなってしまふ。

MAP INDEX

半蔵山	原始
イオカ村	
かりの森	
まよひの森	
恐竜人アジト	
ラルバ村のやけ節	
ブテランの巣	
ティラン城	
ティラン城跡	
小さな洞窟	
天への道	
地への道	
エンハーサ	
カジャール	
黒鳥号乗り場	
ジール宮殿	
地の底の洞窟	
ドロクイの巣	
なげきの山	
海底神殿	
残された村	
黒鳥号	
北の岬	
トルース村の真山	
トルース村	
ガルディアの森	
ガルディア城	
マノリア修道院	
ゼナンの橋	
サンドリノ村	
むしむしかエルの森	
ハレホリ村	
デナド山	
鹿岩窟	
魔王城	
トルース町	
リーネ広場	
ルッカの家	
ゼナンの橋	
ハレホリ町	
ガルディアの森	
空中刑務所	
メティーナ村	
ポッシュの小籠	
ヘケランの洞窟	
北の森の洞窟	
バンゴドーム	
トランドーム	
16号魔境	
アリスドーム	
地下水道	
32号魔境	
プロメテドーム	
工場	
監視者のドーム	
花の山	
時の温泉	
黒の夢	
ラヴォスの体内	
その他	

B.C.12000 古代

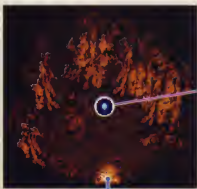
小さな洞窟

セーブポイント 0

小部屋ぐらいの広さの洞窟。地上の洞窟にはゲートがあり、浮遊大陸の洞窟にはカジャールとジール宮殿を行き来するための光の柱が設置されている。



A 小さな洞窟



ワールドマップへ

封印されると使えなくなる

この場所にあるゲートは、ジール宮殿の女王の間でダルトンゴーレムと戦ったあとに封印されてしまう。それ以降、【天空で待つものは】でボッシュから赤きナイフを受け取るまでのあいだは、利用できなくなるのだ。

B 小さな洞窟



ワールドマップへ

C 小さな洞窟



ワールドマップへ

D 小さな洞窟



ワールドマップへ

E 小さな洞窟



ワールドマップへ



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

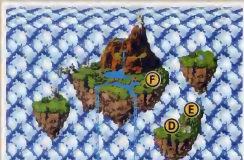
ページの見方
 旅立ち！ 夢見る千年祭
 帰ってきた王冠
 消えた女王
 ただいま！
 王冠裁判
 鳥籠を越えて…
 不思議の国の工場の
 時の風来て
 戦の村の人々
 消れた仮面の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 逆勝！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば異地
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とげよ封印 呼べよ嵐
 なびきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の輝
 運命の阿へ…
 崖の夢の終わりに
 星のTAMAMAへの手紙

B.C.12000 古代

天への道&地への道

セーブポイント

氷雪に覆われた地上の大陸と、光の民が住む浮遊大陸とを結び、転送装置を備えた建物。地上側の建物は“天への道”、浮遊大陸側の建物は“地への道”と呼ばれる。

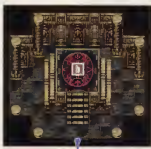


A 天への道



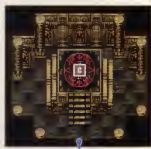
ワールドマップへ

B 天への道



ワールドマップへ

C 天への道



ワールドマップへ

D 地への道



ワールドマップへ

E 地への道



ワールドマップへ

F 地への道



ワールドマップへ

MAP INDEX

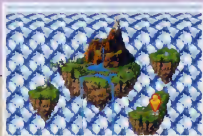
- 古代
- 予備山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アサト
- ラル/特のやけ豚
- フテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンパーサ
- カジャール
- 風鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 誘された村
- 風鳥号
- 北の群
- トルース村の巖山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- おひげカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 舞石洞
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナン橋
- パレポリ町
- ガルティアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- パノゴドーム
- トランドーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の果て
- 黒の夢
- ラヴェスの体内
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

B.C.12000 古代

エンハーサ

セーブポイント ◯

魔法王国ジールの町のひとつ。「眠りの喜びのなかで世界の真理を探す」という考えのもと、半分眠っているような人が多く、「夢見る町」の異名を持つ。



秘密の部屋でヌゥを相手に力試し

秘密の部屋に入るとヌゥがあり、話しかけて「はい」と答えれば、ヌゥ×6とのバトルになる。たとえ負けてもゲームオーバーにはならないので、大広間にある回復のいすみでHPとMPを回復したあとにもう一度話しかけて再挑戦しよう。このバトルに勝てば、マジックカプセルとスピードカプセルが手に入る。



▼クロノとエイラの素早さを上げておき、連携技「ハヤブサ斬り」を連発すればラクに倒せる。

秘密の部屋の入口を開くには？

この本棚の裏には、理の賢者ガッシュの秘密の部屋が隠されている。大広間のあちこちにある3冊の本を、水→風→火の順に調べて開けば、入口が出現するのだ。開いた本は、もう一度本を調べるかワールドマップに出ると閉じた状態にもどせるので、本を開く順番をまちがえた場合は最初からやり直そう。なお、秘密の部屋はカジュアルにもあり、同じ要領で大広間の本を開くことで入口が現れる。

回復のいすみ
(HP&MP完全回復)

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シエルト	アイテム	150
エーテル	アイテム	800



秘密の部屋

風の本

水の本



火の本

ワールドマップへ

大広間



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの裏から
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王国裁判
両城を越えて…
不思議の洞の工場跡
時の扉現れて
真の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ぬすんだ! 石
定跡! 連続!!
戦え! グランパリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば家始
大地のおきて

魔法の王国 ジール

どげよ! 封印 呼べよ! 道
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラグナスの呼び声
古代の魔王
時の扉
運命の扉へ…
夢の夢の終わりに
[LTP]PAMAへの道

B.C.12000 古代

カジャール

セーブポイント 0

浮遊大陸の山のふもとにある魔術都市。魔法王国の女王ジールのためにさまざまな研究が行なわれており、高度な文明によって生み出された装備品も売っている。



MAP INDEX

- 千城山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 恐竜人アスト
- ラルバ村の千ヶ峯
- フテランの嶽
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への洞
- 地への洞
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの嶽
- なげきの山
- 海産神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峯
- トルース村の嶽山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの嶽
- サンゴJ村
- お化けカエル森
- バレル村
- アナドロ山
- 黒岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの嶽
- バレル町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の底の洞窟
- パンドローム
- トランドーム
- 18号調査
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号調査
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の籠
- 黒の夢
- ラヴスの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
エーテル	アイテム	800
ボッシュから赤きナイフを受け取ったあと		
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
エーテル	アイテム	800
金剛剣	武器	21000
ビッグハンド	武器	18000
エビルスレイヤー	武器	22000
ブラチナベスト	体防具	8500
ブラチナメット	頭防具	6500

小部屋



水の本

火の本

※1

大広間



ワールドマップへ

風の本

回復のいずみ
(HP & MP 完全回復)

質問には正直に答えよう

このショップでは、はじめのうちは消費アイテムしか売られていないが、※1[天空で待つものは]でボッシュから赤きナイフを受け取ったあとは、店員のヌツに話しかけたときに「それ、サラ様のペンダント？」と聞かれる。ここで「いいえ」と正直に答えれば、装備品も買えるようになるのだ。一方、「はい」と答えた場合は何も買えないが、いったん大広間を出てからもどってくると、質問に答えるところからやり直せる。

※1……水の本→風の本→火の本の順に開くと通れる



CHAPTER

3

MAIN SCENARIO

メインシナリオ

※2……ポソーン人形を調べると入手できる

※3……光は魔法研究室では見えず、大広間の右奥にある本棚の上で確認できる

ヌゥをこちょこちょすると……

本棚の前にはヌゥがいる。ジール宮殿でヌゥのこちょこちょポイントを見つけたあと(→P.234)に話しかけてこちょこちょすれば、最初の1回にかざりマジックカプセルを手に入れることができるのだ。

秘密の部屋



黒の石(※2)

魔法研究室



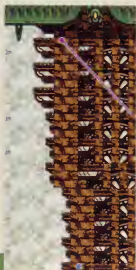
X スピードカプセル(※3)

B.C.12000 古代

黒鳥号乗り場

セーブポイント 0

カジャールのすぐ近くにある、理の賢者ガッシュが設計した巨大飛行機「黒鳥号」の乗り場。つねに見張りの兵士がいるため、機内に入りこむことはできない。



黒鳥号乗り場

ワールドマップへ

ダルトン登場

見張りの兵士に話しかけるとダルトンが現れ、予言者がクロノたちの訪問を予言していたという話が聞ける。なお、この話を聞いていなくても、以降の物語の展開にちがいはない。

ダルトン「昔はマツがどうなるか
は予言されておるが？」



←ダルトンは、クロノたちが予言者を失脚させる材料になると予言をさっつかまえて戻ってきた。

ヘーダの飛ぶ木

旅立ち! 夢見る千年前

得てきた王妃

消えた女王

たいたい!

王座継承

異議を唱えて…

不思議の国の工術師

時の飛来

鷹の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 追跡!!

戦え! グランドサウン

決戦! 真王様!!

気がつけば原始

大地のおきて

魔法の王 ジール

とけよ封印 所へま

なげきの山の賢者様

天空で待つものは

ラグースの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の時へ…

星の夢の終わりに

ULTIMANIA への手引

B.C.12000 古代

ジール宮殿

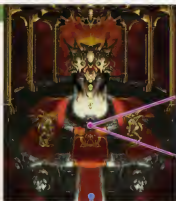
セーブポイント 1 ボス戦 あり

魔法王国の女王であるジールが住む宮殿。建物内には、海底神殿から取り出されたラヴォス・エネルギーを増幅させる機械“魔神器”が置かれている。



MAP INDEX

魔神器の間



ペンダントに力を注ごう

封印の扉の間で、封印された扉をサラが開く場面を見たあとに、この場所にある魔神器を調べると、クロノたちが持っているペンダントに力が注がれる。以降は世界各地で、封印された扉や封印された黒い宝箱を開けられるようになるのだ。

魔神器

ヌウのこちょこちょポイントを見切れ!

橋の上を歩いているヌウに話しかけて、背中をこちょこちょしてほしいという頼みを聞いてあげると、ヌウのこちょこちょポイントを見切ることが可能。そのあとで、カジャールの魔法研究室にいるヌウに話しかければ、マジックカプセルが手に入る(→P.233)。

回復のいすみ
(HP & MP 完全回復)



大広間

※1

※1……魔神器の間でペンダントに力を注いでから女王の間に入るまでのあいだは通れない

ワールドマップへ

- 不道徳山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 悪魔人アジト
- ラル(村)のやけ筋
- フテランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- ガジャール
- 黒鳥弓乗り道
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 海神神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の麓山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア屋
- マリア修道院
- セナンの間
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バルボリ村
- テナドロ山
- 黒石屋
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- セナンの橋
- バルボリ町
- ガルティアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの高窟
- 北の森の遺跡
- パノポドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水遊廊
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖
- 黒の影
- ラヴォスの体内



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

- ※2……魔神器の間でペンダントに力を注いだあとに湧れる
- ※3……④【天空で待つものは】でダルトンを倒したあとに出現したワープホールを調べると移動できる

海底神殿へ(→P.252)

封印の夢の間



※2

女王の間

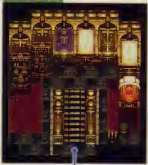


※3

セーブポイントが出現

④【天空で待つものは】でボッシュから赤きナイフを受け取ったあとに訪れた場合は、この部屋にセーブポイントがある。奥の女王の間へ行くとダルトンと戦うことになるので、ここでセーブしたりパーティ編成を行ったりしておこう。

サラの部屋



ジャキの部屋



おやすみの間廊下

2 出現するモンスター		2	
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
①	0055 ダルトンゴーレム	X	X
②	0056 ダルトン	X	X
●	魔法の王国 シール		

●【魔法の王国 シール】は①、②【天空で待つものは】では②が出現

ダルトンゴーレム P.476 ダルトン P.461

ページの隅から
 涙立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 洞え九王女
 たたいま!
 王国裁判
 再婚を促してー
 不思議の国の工場跡
 時の嵐果て
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 盗跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 涙がつけば塵埃
 大地のおきて

魔法の王国 シール
 とロよ封印 野べよ嵐
 なげさの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 LULUBAANKAへの手紙



EPISODE エピソード

19

とげよ封印 呼べよ嵐

To Break the Seal

クロノたちは原始に追い返され、古代へ通じるゲートも封印されてしまった。ゲートに入る以外の手段で古代へタイムワープするにはどうすれば……？ 一行は、女王の間の入口にあった紋章つきの扉を手がかりに、未来へ向かう。

ロボがバツグンに強くなったのは、マシタガ、ロボの4倍の力があるからマンマ。



PARTY パーティ

クロノ マール ルッカ ロボ カエル エイラ

MAP INDEX

- 不思議山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 悪魔人アジト
- ガルドのやけ餅
- フテランの扉
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハース
- カジャール
- 風船号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの扉
- なげきの山
- 海底神殿
- 預された村
- 風船号
- 北の森
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルドアの森
- ガルドア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- サンタリノ村
- お化けカエルの森
- パルボリ村
- デナド山
- 魔王城
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- パルボリ町
- ガルドアの森
- 空中刑場所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バコドーム
- トランドーム
- 16号遺城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の巖果て
- 黒の夢
- ラヴォスの地内

Route of Journey 旅のルート

B.C.65000000 原始

時の巖果て

A.D.2300 未来

B.C.12000 古代



ロボ

時を翔けるマシン

あの予言者はナセ、ワタシたちを消しなかったのデショウ？ サラサンがかばってくれたからデショウカ？ それと、どうして予言者はワタシたちが、シール女王の計画を阻止しようとしていると知っているのデショウ？ 計算してもこの疑問は解けません……。

古代へのゲートはふさがれてしまいマシタガ、ワタシたちは時間を旅する新しい手段を手に入れマシタ。時を渡る翼・シルバード——未来世界に飛ばされていた理の賢者ガッシュが完成させた、自由に時空間を超える乗り物デス。これはすでに亡くなったガッシュが、ラヴォスから星を救う望みを託して遺したもの……役立てマシウ、クロノ。いま一度、シール王国へ！



さあ、翔けるマシン、時空の扉を、そして扉に手をかけるの……私の最後の使命……



進行チャート

B.C.6500000 原始

ティラン城跡(→P.226)

1 ティラン城跡

●古代へ通じるゲートが封印される

不思議山のゲート

時の最果て

時の最果て(→P.169)

一 広場

●老人から「時をわたる真」の話を聞く



寄り道

●封印された宝箱(→P.578)

時の最果てのゲート

A.D.2300 未来

プロメテードーム(→P.180)

2 入口

●監視者のドームへ向かう

32号廃墟(→P.158)

次ページへ

① 手がかりを探して未来へ

原始のティラン城跡へ飛んできたあとは、古代へのゲートが利用できなくなる。仲間たちとの会話にも出てきたとおり、未来にある封印された扉をペンダントの力で開けるため、不思議山のゲートで時の最果てへ行き、未来へタイムワープしよう。



←仲間たちとの会話のなかで思い出される場所は、未来にある監視者のドーム。まずはそこへ向かうといい。

② 封印された宝箱の中身が入手できる

ジール宮殿でペンダントに力を注いだあとは、封印された扉だけでなく、中世および現代にある黒い宝箱(封印された宝箱)も開けられる。宝箱の中身は貴重なアイテムが多いので、**6**でシルバードを手に入れたあとに取りに行ってみよう(封印された宝箱がある場所についてはP.578を参照)。



←これが封印された宝箱。ペンダントに力を注いだあとなら、通常の宝箱のように開けることで開けられる。

③ ほかのドームでアイテムを回収

プロメテードームへワープしてきたら、32号廃墟を通して地下水道跡へ向かうことになる。ただし、アリスドーム、バンゴドーム、トランドームには封印された扉があり、それぞれ扉の奥には宝箱が何個か置かれている。バンゴドームとトランドームへ行くには16号廃墟を通る必要があるが、貴重なものが手に入るのので早めに取りに行きたい。



←以前にバンゴドームのゲートを通ってれば(→P.202)、時の最果てからバンゴドームへ直達行ける。

ページの隅から

旅立ち！ 夢見る千年景
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 たいだいま！
 王國裁判
 時を越えて…
 不思議の国の工術師
 時の最果て
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 定命！ 通辞！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール

とげよ封印 野べよ重

なげきの山の貴音様
 天空で待つものは
 ラゴスの扉の音
 古代の新王
 時の扉
 運命の時へ…
 星の扉の終わりに
 は、YAMAHAへお礼



前ページより

地下水道跡(→P.156)

3

B1

● 通り抜けて監視者のドームに向かう

監視者のドーム(→P.240)

4

コンソールルーム

● 封印された扉をペンダントの力で開く

5

通路

● 理の賢者ガッシュのメッセージを聞く
● 封印された扉をペンダントの力で開く

6

ガレージ

● シルバードを見つける
● シルバードに名前をつける
● 座席を調べてシルバードに乗る

寄り道

タバンの大発明(→P.120)

入手 タバンスーツ



シルバード

B.C.12000 古代

地の民の洞窟(→P.242)

1

大空洞

● 住人から、なげきの山への行きかたを聞く

ドロクイの巣(→P.244)

7

ドロクイの巣

● ドロクイ使いと戦う
BOSS ドロクイ使い+ドロクイL+ドロクイR
(→P.477)

P.245へ

① 以前に訪れたことがあればラク

●【虎地を越えて…】の時点で地下水道跡を訪れ、B1にあるスイッチを押して橋を架けていれば、近道ができる。訪れたことがない場合は、P.156を参考にしながら通り抜けよう。

② “時をわたる翼”でふたたび古代へ

コンソールルームの封印された扉を開けて奥へ進むと、“時をわたる翼”シルバードが格納されているガレージがある。ガレージに着いたら、部屋の奥で仲間たちと話したあとに部屋の入口へもどろう。すると、ヌゥがシルバードの座席を運んでくれるので、シルバードの名前を決めてから座席を調べれば、操縦席に乗りこむことが可能だ。なお、シルバードに乗ったあとは、ルッカの家でタバンからタバンスーツがもらえる。火属性のダメージを軽減するうえに素早さも上がるスグレモノの防具なので、古代へ行く前にもらっておきたい。



↑操縦席で「作動」を選ぶと、タイムアップが表示される。ここで行きたくない古代を返してタイムアップしよう。

③ 地の民の洞窟からドロクイの巣に入る

シルバードで古代へタイムワープすると、ゲートがある小さな洞窟の近くに降り立つ。このあとは、洞窟の北西にある地の民の洞窟へ行き、その奥からドロクイの巣を通して、なげきの山へと向かうことになるのだ。なお、浮遊大陸へ移動するための天への道は、封印されていて利用できない。

④ ドロクイ使いが待ち受けている

ドロクイの巣の一番奥では、ドロクイ使いたちとのバトルになる。これに勝つと、ドロクイの巣には敵がいっさい出現しなくなるので、いったん地の民の洞窟にもどって、買い物をしたり宿屋に泊まったりしてもかまわない。準備が整ったら、巣の奥にある鎖をのぼり、なげきの山へ向かう。

MAP INDEX

- 伊勢山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 羽織人アジト
- サルバのゆげ道
- フテランの巣
- ティアン城
- ティアン砦
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンパーサ
- カジャール
- 黒崎騎乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 洞窟神殿
- 獲された村
- 黒崎弓
- 北の洞
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレオリ村
- テナドロ山
- 鹿岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレオリ町
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メティーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- パンゴドーム
- トラバドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の船来て
- 黒の夢
- ラヴスの体内

A.D.1000 現代

北の森の遺跡

セーブポイント > 0

青いバリアで守られた謎の遺跡。その正体は、古代の世界でジール宮殿の北東にあった北の宮で、天冥火の星の力で生み出された武器と防具が封印されている。



プロテクトメット

北の森の遺跡

燕



ミドルエーテル

ワールドマップへ

どちらかひとつだけ手に入る

ジール宮殿でベンドラントに力を注いであとなら、遺跡に近づくとき青いバリアが消えて、ふたつ置いたある封印された宝箱の中身が入手できるようになる。ただし、封印された宝箱は、左と右のどちらか一方を開けると、もう一方は消えてしまうので、中身はひとつしか取れない。

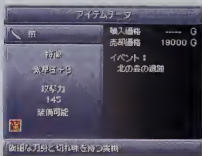


↑遺跡の封印が解けた直後、現の賢者ガッシュがつかかわしたヌッが宝箱の説明してくれる。

COLUMN TRIGGER コラム・トリガー

燕とプロテクトメットのどちらを選ぶ?

北の森の遺跡にある封印された宝箱からは、燕とプロテクトメットのどちらかひとつだけ入手できる。燕は、クロノの武器のなかでもかなり強力な、マルチイベント(→P.295)に挑む時期まで主力武器として役に立つ。一方、プロテクトメットは、装備すると永続的にプロテクト状態となり、物理攻撃のダメージを軽減できるのが強み。どちらも便利だが、すぐに戦力アップしたいなら燕を、先々までのバトルを見据えるならプロテクトメットを取るのがオススメだ。



↑プロテクトメットと燕は、北の森の遺跡でしか入手できない。イベント発生時に出現する。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの風かた
 欽立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 たいだい! 王冠裁判
 肉壁を越えて
 不思議の国の工場跡
 時の嵐来て
 農の村の人々
 弱れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王様!!
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール

とけよ封印 呼べ魔
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 黒の夢の終わりに
 LILYMANIAへの手引書

A.D.2300 未来

監視者のドーム

セーブポイント > 0

地下水道跡をくぐり抜けた先の、死の山の近くに落ちたドーム。正気を失った老人がヌッと一緒に暮らしながら、死の山を監視しつづけている。



※1……ジール宮殿でペンダントに力を注いだあとに通れる

封印を解けば奥に入れる

●【鹿嶋を越えて・】でこのドームを訪れても、正気を失った老人が奇妙なことをつぶやいているだけで、とくに得るものは何もない。しかし、●【とけよ封印 呼べよ嵐】で訪れたときには、封印された扉を開けて、ガレージに格納されたシルバードに乗ることができるのだ。



ぬたはかまは、見かやめあやめいめい
しのかつた、ぬたはかまやめいめい
子らーい車なまじりやうーひやひや。

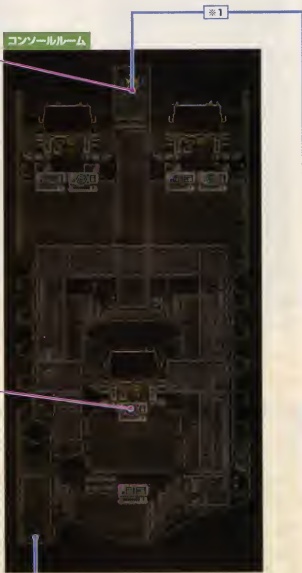
●老人の正体は理の賢者ガッシュで、ときどき古代の魔法王国ジールに関する話をする。

シルバードの名前は変更可能

●【天空で待つものは】でボッシュから赤きナイフを受け取ったあとは、この位置にあるコンピュータを調べることで、シルバードの名前を変更できる。



●仲間と同じ名前には変えられないが、ほかの登場人物の名前ならつけることができる。



ワールドマップへ

MAP INDEX

予備山	未来
イオカ村	
かひの森	
まよいの森	
遊電人アサト	未来
シルバードのやけ節	
ブレランの集	
ティラン城	
ティラン城跡	
小さな洞窟	
天への道	
地への道	
エンハーサ	
カジャール	
黒馬号乗り場	
ジール宮殿	
地の底の洞窟	
ドロウイの集	
なげきの山	
海底神殿	
残された村	
黒馬号	
北の岬	
トルース村の麓山	
トルース村	
ガルディアの森	
ガルディア城	
マリリア修道院	
ゼナンの洞	
ザンドリノ村	
お化けカエルの洞	
パレポリ村	
テナドロ山	
魔岩窟	
魔王城	
トルース町	
リーネ広場	
ルッカの家	
ゼナンの洞	
パレポリ町	
ガルディアの森	
空中刑監所	
メディーナ村	
ボッシュの小屋	
ヘケランの洞窟	
北の森の洞窟	
パノゴドーム	
トラゴドーム	
18号機庫	
アリスドーム	
地下水道跡	
32号機庫	
プロメテドーム	
工場跡	
監視者のドーム	
死の山	
時の風城	
黒の夢	
ラヴェスの体内	その他



ガレージ



光を調べながら進もう

ペンダントの力を使って、封印された扉の奥へ入ると、通路のあちこちで何か光っている。これらの光にはガッシュからのメッセージが残されており、ラヴォスやシルバードのことが聞けるのだ。



光には何か残さるけれど、このには注意して早く早く守る。その座をい直後の乗船と共に……

↑光を調べてメッセージを聞くことができるのは、はじめてガレージへ向かうときだけ。

マジックカプセルがある

シルバードに名前をつけたあとは、この場所でマジックカプセルが見つかる。シルバードで出発する前に取りにきてもいいが、のちに■[時の扉]でふたたび監視者のドームを訪れることになるので、そのときに手に入れてもかまわない。

※2

X マジックカプセル



通路

※2……シルバードを入手後にゲートを通して未来を訪れた場合と、■[時の扉]開始後は進めない

ペーパードルマ

歌立ち! 夢見る千年祭

舞ってきた王妃

消えた王女

たいたい!

王國裁判

両端を越えて…

不思議の国の工場跡

時の艦艇

嵐の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

定跡! 追跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

翼がつけば軍地

大地のむきて

魔法の王国 ジール

とけよ封印 勇べよ風

なげきの山の賢者様

天宮で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の御

運命の門へ…

星の夢の終わりに

LULU TIRANIAへの手引き

B.C.12000 古代

地の民の洞窟

セーブポイント > 1

魔力を持たないためにジール王国から追放された人々が住む洞窟。「アルゲティ」とも呼ばれる居住区の奥にある穴は、ドロクイの巣に通じている。



ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150
エーテル	アイテム	800
新魔刀	武器	17000
コメットアロー	武器	7800
メガブラスター	武器	9800
メガトンアーム	武器	15000
シャインブレード	武器	18000
光のローブ	体防具	6500
シャインプレート	体防具	8500
シャインヘルム	頭防具	2300

ショップ



住居



宿屋

1泊●無料

宿屋



MAP INDEX

- 不道山
- イオカ村
- かひの森
- まよいの森
- 恐竜人アサト
- ラルバ村のやけ前
- プテランの巣
- ティラン竜
- ティラン竜窟
- 小さな洞窟
- 天への洞
- 池への洞
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なびきの山
- 海監神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- パレボ村
- テナドロ山
- 龍岩窟
- 龍王城
- トルース洞
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- パレボ洞
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボウシユの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- バンゴドーム
- トランドーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視塔のドーム
- 死の山
- 碑の崖果て
- 黒の夢
- ヨウゴスの体内



CHAPTER

3

MAIN SCENARIO

メインシナリオ

ページの先がた

旅立ち! 夢見る千年祭

帰ってきた王妃

消えた女王

たたいま!

王国転機

両国を結んで…

不思議の国の工場跡

時の飛来者

貴の村の人々

消れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 むずかしい石

足跡! 追跡!!

転え! グランドリオン

決戦! 貴王城!!

冠がつけば原始

大地のおそて

魔法の王国 ジール

とけよ封印 野べよ夏

なげきの山の真骨像

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の卵

運命の時…

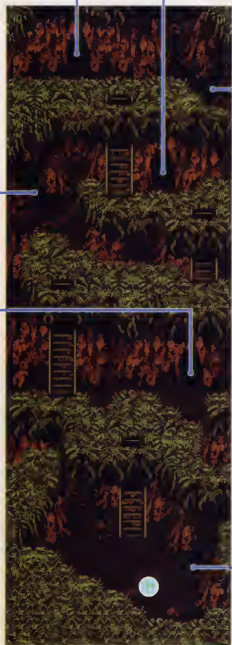
星の夢の終わりに

は TITANIA への手引き

*1……シルバードを手に入れる前は通れない



長老の部屋



大空洞



入口

*1

ワールドマップへ

ドロクイの巣へ(→P.244)

なげきの山の賢者様

The Guru of Woe

女王の計画に反対したために幽閉された命の賢者を助け出してほしい——サラにそう頼まれたクロノたちは、ドロクイの巢を抜けてなげきの山を登っていく。立ちはだかる敵を倒しながら、一行はついに山頂へたどり着くが……？



この山頂に封印された命の賢者は、なげきの山頂に封印された命の賢者。彼らではもつ、だが賢者も出さないと……



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代



ルッカ

意外なる囚われびと

すばらしいサイエンスの力！ シルバードさえあれば、もういちいちゲートを探す必要もないわ。ゲートを封印されてたって、ホラ、このとおり古代にもどってこれる！

サラに頼まれてたのは、ラヴォスエネルギーを取り出す海底神殿の建設に反対して、なげきの山に幽閉されてしまった命の賢者を助け出すことだったわね。シルバードを作ってくれたガッシュと並ぶ、魔法王国ジールの三賢者のひとり……きつと、女王の計画をやめさせるための知恵を貸してくれるはずだわ。

ふう。やっと封印が解けた。あのお年寄りが、命の賢者……って、どこかで見たような……ボ、ボッシュ!? 現代でグランドリオンを直してくれたボッシュなの？



進行チャート

B.C.12000 古代

なげきの山 (-P.246)

1 山頂

- クリスタルに近づく
 - ギガガイアを倒して、命の賢者を助け出す
- BOSS ギガガイア (-P.480)

● ひたすら山頂を目指せ

なげきの山を進んでいき、山頂にあるクリスタルに近づくと、ギガガイアとのバトルになる。この敵を倒せば命の賢者を助け出すことができ、自動的に地の民の洞窟にある長老の部屋へと移動するのだ。なお、ギガガイアとのバトルが終わると、なげきの山が地上に落下し、以降はこの山を訪れることができなくなってしまふ。なげきの山にあるアイテムは、ギガガイアと戦う前にひととおり取っておきたい。

P.248へ

- ペーラの見かた
- 旅立ち！ 夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 消えた女王
- たいたい！
- 王国裁判
- 幽霊を封じて…
- 不思議の国の工場
- 島の屋敷で
- 島の村の人々
- 謎れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 定跡！ 遺跡!!
- 戦え！ グランドリオン
- 決戦！ 魔王城!!
- 気がつけば原始
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- とげよ封印 野べよ嵐
- なげきの山の賢者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 時の扉
- 運命の時…
- 星の夢の終わりに
- LILY MANIAへの手引

B.C.12000 古代

なげきの山

セーブポイント > 2 ポス戦 > あり

鎖で大地につながれたまま宙に浮かぶ、大きな岩山。ふつうの手段では足を踏み入れることができません、魔物も多く生息するため、牢獄として利用されている。



MAP INDEX

- 不詳山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラル(村)のやけ節
- フテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の標山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンボリノ村
- お化けカエル
- バレル村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナン
- バレル町
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 18号洞窟
- アリストドーム
- 地下水溜池
- 32号洞窟
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 噂の隠れて
- 黒の夢
- ラヴラスの秘典

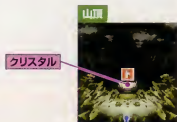
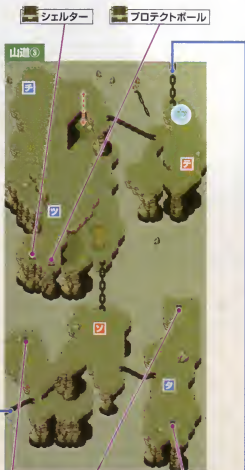


イワンを倒して 技ポイントかせぎ

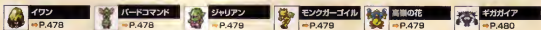
なげきの山の各所にいるイワンは、自分からは動こうとせず、こちらから接触しなければバトルにならない。しかし、戦って倒せば、1体につき技ポイントが100も得られるので、見つけたときは積極的にバトルを挑みたい。

プラチナメット

ドロクイの巣へ(→P.244)



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
①	イワン	○	×
②	バードコマンド×2	○	○
	●回避方法はP.293を参照		
③	イワン	○	×
④	バードコマンド×2	○	○
	●右側の崖に沿って進めば回避できる		
⑤	イワン	○	×
⑥	モンクガーゴイル×2	○	○
⑦	バードコマンド×2+モンクガーゴイル	○	○
	●右側にある鎖を渡る場合は回避できない		
⑧	イワン	○	○
⑨	モンクガーゴイル×4	○	○
	●リアボールが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
⑩	バードコマンド×2	○	○
	●ラビスが入った宝箱を開ける場合は、高台の左端に沿って進めば回避できる		
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
⑪	モンクガーゴイル×2+ジャリアン×2	○	○
	●上側または下側の崖に沿って進めば回避できる		
⑫	バードコマンド×2+モンクガーゴイル×2	○	○
	●鎖の敵と戦っていた場合は3体になることがある		
⑬	イワン	○	×
⑭	高嶺の花×4	○	○
⑮	イワン	○	○
⑯	モンクガーゴイル×3	○	○
	●ハイエテルが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
⑰	イワン	○	×
⑱	高嶺の花×2+モンクガーゴイル×3	○	○
	●左下にあるシェルターまたはプロテクトボールが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
⑲	モンクガーゴイル×3	○	○
⑳	キガガイア	×	×



ページの見かたに
 旅立ち！ 見える千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま！
 王国裁判
 魔城を越えて！
 不思議の国の工場跡
 時の継承者
 魔の村の人々
 隠れた伝説の勇者
 ターゲットとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 追跡！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば敵地
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天まで待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 1/11 7/11 11/11



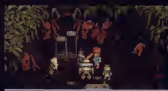
EPISODE エピソード

21

天空で待つものは

What Lies Beyond

ついに海底神殿が完成してしまっただけ。このままではラヴォスによって、すべての生命が危機にさらされる。女王ジールの計画を阻止するため、クロノたちはポッシュから授かった赤きナイフを手にジール宮殿へと向かうが……。



ポッシュ「さっさと赤きナイフを渡して欲しい。さもないと、僕を殺すぞ。さもないと、僕を殺すぞ。さもないと、僕を殺すぞ。」

MAP INDEX

- 古代
 - イオカ村
 - かひの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アジト
 - ラルバ村のやけ餅
 - フデランの巣
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒鳥号乗り場
 - ジール宮殿
 - 地の民の洞窟
 - ドロクイの巣
 - なげきの山
 - 海底神殿
 - 隠された村
 - 黒鳥号
 - 北の岬
 - トルース村の龍山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア橋遺跡
 - ゼナンの橋
 - サンドリノ村
 - おぼけカエルの森
 - バレル村
 - テアドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの橋
 - バレル村
 - 現代
 - 空中飛船所
 - メティオ村
 - ポッシュの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の森の道跡
 - ハンゴーム
 - トラントーム
 - 18号洞窟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号洞窟
 - フロメドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の籠
 - 黒の夢
 - ラヴォスの城内
 - その他

Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代



B.C.12000 古代(浮遊大陸)



※マップ内の記号の意味はP.227を参照



カエル

手遅れになる前に……

ダルトンめ！ 姉女子の命を盾におどしをかけるとは、騎士道精神のかけらもないあきれた野郎だ！

しかし卑怯な手を使われたとはいえ、サラがさらわれるのを指をくわえて見ているしかなかったなんて、面目次第もないぜ。このままじゃ女王がサラの魔力を利用して、完成した海底神殿の魔神器を動かさしめちゃう。一刻も早くサラを助け出して、ラヴォスを目覚めさせかねないバカげた計画を邪魔してやらないと！

ポッシュのじいさんに託された赤いナイフ——こいつは魔神器と同じ石のかけらから作られたらしい。魔神器を壊せるたひとつの武器なんだそうだが……なぜだろう？ 俺はこのナイフを、よく知ってる気がする……。

進行チャート

B.C.12000 古代

地の民の洞窟(→P.242)

1

長老の部屋

●ポッシュから赤きナイフを受け取る

■入庫 赤きナイフ

ジール宮殿(→P.234)

2

女王の間

●ダルトンと戦う

■BOS ダルトン(→P.481)

P.250へ

赤きナイフを持ってジール宮殿へ

ポッシュから赤きナイフを受け取ったあとは、天への道の封印が解けている。以前と同じように天への道や地への道を通り、ジール宮殿へ向かおう。もしエンハーサやカジャールにあるアイテムをまだ入手していないなら、このときに取っておきたい。

ダルトンが待ち受けている

ジール宮殿の女王の間では、ダルトンが待ちかまえており、近づくとバトルになる。ダルトンに勝ったあとは、部屋にワープホールが出現し、それを調べれば、海底神殿に行くことができるのだ。



CHAPTER

3

メインシナリオ

MAIN SCENARIO

EPISODE エピソード

22

ラヴォスの呼び声

Lavos Beckons

魔神器の祭壇では、いままさに女王ジールがラヴォス・エネルギーを吸い出そうとしていた。赤きナイフを使い、魔神器を破壊しようとするクロノたち。しかし、ラヴォスの圧倒的な力は、思いがけない悲劇を招く。



Route of Journey 旅のルート



マール

クロノの消滅

ウソ……ウソよ、こんなこと! 悪い夢に決まってる……そうでしょ、クロノ?

私たち、女王を止められなかった。魔神器の力と反応したナイフはグランドリオンに形を変えたけれど、それでも眠りから覚めたラヴォスのエネルギーを抑えるコトなんてできなかった。

予言者の正体は、中世から飛ばされてきた魔王だったの。魔王はラヴォスを利用するためじゃなく、倒すために呼び覚まそうとしてた。でも、魔王の力もまるで歯が立たなかった。そして、みんなを守ろうとラヴォスの前に立ったクロノは、破壊の光を正面から浴びて……消えていって……。

サラさんが最後の力で、私たちを地上に逃がしてくれた。でも、そこに、クロノはいない……。



- ページの隅から
- 旅立ち! 夢見る千年祭
- 甞ってきた王妃
- 消えた女王
- たいたいま!
- 王國競神
- 彫像を越えて…
- 不思議の国の工場跡
- 時の飛来
- 真の村の人々
- 溺れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡! 追跡!!
- 靴え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 気がつけば祭壇
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- どげと封印 呼べば嵐
- なげきの山の賢者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 神の祈
- 運命の時へ…
- 星の夢の終わりに
- Li TIMANEAへの手紙



進行チャート

B.C.12000 古代

ジール宮殿(→P.234)

1 女王の間

- ワープホールを調べて、海底神殿へ向かう

海底神殿(→P.252)

2 入口

- リオンと話す

※2のあとに3か3のどちらかを行なえばよい

3a 上層スイッチ部屋(左上)

- 橋①のスイッチを踏む
- BATTLE** ミリオン+ビリオン

3b 上層スイッチ部屋(右上)

- 橋②のスイッチを踏む
- BATTLE** ミリオン+ビリオン

4 上層スイッチ部屋(左下~右下)

- 橋③のスイッチを踏む

5 大階段

- グランと話す



6 下層エレベーター

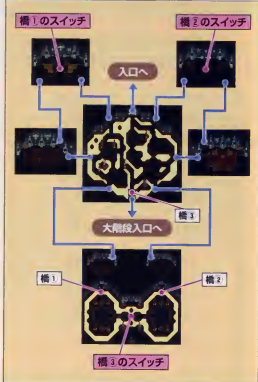
- 左側のスイッチを調べて、エレベーターを動かす
- BATTLE** ミリオン+ビリオン+オウメン×3
- BATTLE** ジールメイジ×2+カーヴィナ×2+スカウター
- BATTLE** スカウター×2+スカウターレッド×2+スカウターブルー×2

次ページへ

① スイッチを踏んで橋を出現させる

海底神殿の最深部へ向かうには、大広間の橋③を出現させ、それを渡る必要がある。まずは3aか3bのどちらかを行なって、上層スイッチ部屋(左下~右下)の橋①か橋②を出現させよう。それらの橋を渡れば橋③のスイッチのもとへたどり着けるので、スイッチを踏んだあとに大広間へもどればよい。

② 海底神殿の橋とスイッチの対応



③ エレベーターで3連続バトル

下層エレベーターのマップで左側のスイッチを調べると、エレベーターが下りはじめるが、最下層へ着くまでにバトルが3回連続が発生する。これらのバトルからは逃げられず、バトルの合間にメニューを開くこともできないので、あらかじめ手前の大階段出口のマップにあるセーブポイントに立ち寄り、バトルの準備を整えておこう。



◆エレベーターで移動中に発生するバトルでは、天、火、水の各属性の魔法攻撃や、「ハバブ斬り」が有効。

MAP INDEX

- 不詳山
- イオカ村
- かりの森
- まよしの森
- 恐竜人アジト
- ラルの村の穴
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なびきの山
- 海底神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナの遺
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バルボリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの洞
- バルボリ町
- ガルティアの森
- 空中洞窟所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- ハンゴドーム
- トランドーム
- 18号機庫
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号機庫
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 黒の夢
- ラヴェスの体内



3 CHAPTER メインシナリオ

- ベヒーモスの出現
- 旅立ち！ 夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 溺れた女王
- たいがい！
- 王国裁判
- 魔城を越えて…
- 不思議の謎の工場
- 時の果実
- 魔の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡！ 追跡！！
- 戦え！ グランドリオン
- 決戦！ 魔王城！！
- 気がつけば原野
- 大地のおきて
- 魔法の王座 シール
- とげと封印 呼べよ
- なげきの山の賢者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の女王
- 時の扉
- 運命の罫へ…
- 星の夢の終わりに
- ULTIMANIAへの手引き

前ページより

異なる

7a 最下層レバー部屋(左)

- レバーを下ろす
- BATTLE** スカウター+スカウターレッド+スカウターブルー

7b 最下層レバー部屋(右)

- レバーを下ろす
- BATTLE** スカウター+スカウターレッド+スカウターブルー

8 溶岩の間

- リフトのスイッチを踏む

9 最下層広間

- ゴーレム・システムズと戦う
- BOSS** ダルトンゴーレム×2(→P.476)

10 魔神器の祭壇

- ヌッと話す
- 赤きナイフを魔神器に突き刺す

11 ラヴォス時空

- ラヴォスと戦う
- BOSS** ラヴォス(外殻・海底神殿)(→P.484)
- クロノひとりてラヴォスに立ち向かう
- BUFF** クロノ

残された村(→P.258)

12 残された村の家(西)

- 目を覚ましたのち、長老と話す
- パーティメンバーを選ぶ

13 残された村の広場

- 長老と話す
- ダルトンにつかまる

P.260へ

◎ 溶岩を切り開いて先へ進む

溶岩の間の入口近くにはスイッチがある。はじめのうちは、踏んでもあたりが光るだけだが、最下層レバー部屋(左)と最下層レバー部屋(右)の両方でレバーを下げたあとに踏めば、溶岩の池の中央に通路ができ、奥へ進めるようになるのだ。



レバーの前にはそれぞれ敵がいる。レバーに近づいたらかならずバトルになるが、倒さずに踏んでもいい。

◎ クロノが仲間から離脱

通路の途中にいるヌッと話しかけたあと、奥の祭壇に近づくと、ラヴォス(外殻・海底神殿)とのバトルに突入する。この敵に勝てばそのまま最終決戦に挑めるが(→P.575)、ふつうにプレイしているときはまず勝てない。負けた場合は、バトルが終了したのちにクロノだけが動けるようになるので、ラヴォスの口付近へ。このあと、クロノが仲間からしばらく離脱し、残りのキャラクターたちは残された村の家(西)へ自動的に移動する。



古代の世界は大きく様変わりして、いままでワールドマップにあった拠点のほとんどに行けなくなってしまう。

◎ パーティ編成は慎重に

残された村で目を覚ましたあとは、パーティ編成を行なうことになる。これまでとちがって、先頭のキャラクターを自由に選べるものの、つぎの冒険の舞台である黒鳥号ではパーティ編成が行なえなくなるので、メンバーは慎重に選ぶ。みずからの拳で戦うエイラをパーティメンバーにしておくと、黒鳥号内の探索がラクになるはずだ(→P.260)。

◎ ダルトンにつかまってしま

残された村の広場の奥で長老と話すと、ダルトンが現れ、パーティはとらわれの身となる。これ以降しばらくは黒鳥号から出られないので注意。

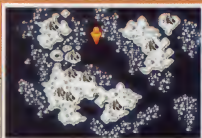


B.C.12000 古代

海底神殿

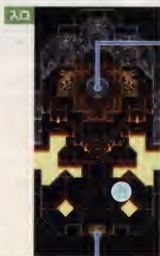
セーブポイント 3 ボス戦 あり

理の賢者ガッシュが設計し、海の底深くに建設された巨大施設。最深部の祭壇には、地中で眠るラグオスからエネルギーを吸い出すための魔神器が設置されている。

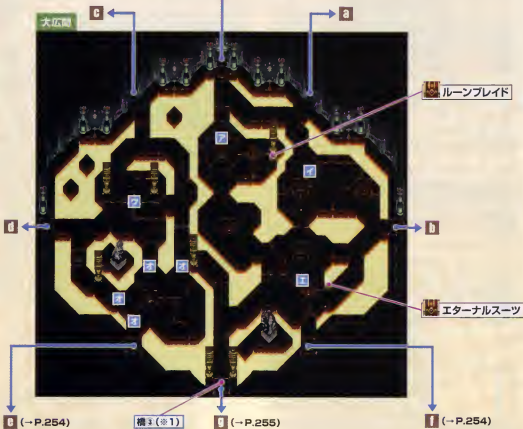


MAP INDEX

- 不詳
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 忍電人アサト
- リム(村)のやけ釜
- フデランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 巻への道
- エンハーサ
- カシヤール
- 黒龍号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの集
- なげきの山
- 海底神殿
- 壊された村
- 黒龍号
- 北の扉
- トルース村の扉山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナンの集
- サンマリノ村
- おひげカエルの森
- バノポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの集
- バノポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パノコドーム
- トランドーム
- 16号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラグオスの城内



ゴール宮殿へ(→P.234)



①(→P.254) ②(※1) ③(→P.255) ④(→P.254)

※1……上層スイッチ部屋(左下→右下)で構③のスイッチを踏んだあとに通れる



3 メインシナリオ

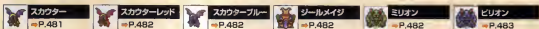
MAIN SCENARIO

じつは逃げられる
 上層スイッチ部屋(左上)にある機①のスイッチと、上層スイッチ部屋(右上)にある機②のスイッチは、踏むとミリオン+ピリオンが出現して、そのままバトルになる。ただし、どちらも逃げる事ができるので、パーティメンバーのHPやMPを温存したいなら、開始直後に逃げてしまおう。



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
1	スカウター×2	○	×
2	スカウターレッド×3	○	×
3	スカウターブルー×3	○	×
4	● 上側の壁に沿って進めば回避できる スカウター×2	○	×
5	● 下側の壁に沿って進めば回避できる ジールメイジ+スカウター×2	○	×
6	● 4か所のうちのいずれかに出現	○	×
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
1	ミリオン+ピリオン	○	×
2	● 機②のスイッチを踏むとバトルになる スカウターレッド×2+ジールメイジ	○	○
3	● エターナルメットが入った宝箱を開ける場合は回避できない ミリオン+ピリオン	○	×
4	● 機①のスイッチを踏むとバトルになる スカウターブルー×2+ジールメイジ	○	○
5	● 天王剣が入った宝箱を開ける場合は回避できない	○	○

※1と2の敵のどちらか一方とは、かならず戦うことになる



ページの終わりに
 旅立ち！ 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 たいいま！
 王国裁判
 高城を越えて
 不思議の国の工筆師
 時の果実で
 霧の村の人々
 消れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 盗跡！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 異王様！！
 気がつけば開始
 大地のおきて
 廃決の王国 ジール
 とけよ封印 勇へよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラウオスの呼び声
 古代の新王
 時の御
 運命の時へー
 星の夢の終わりに
 13 TMANNAへの手引き



MAP INDEX

- 予備山
- イオカ村
- かひの森
- まふしの森
- 恐竜人アソシ
- ラル/バ村のヤドリ
- プチランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 風鳥号乗り場
- ゾール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の洞
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドル/村
- お化けカルの森
- バルボリ村
- テナドロ山
- 陣岩窟
- 魔王城
- トルース街
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バルボリ村
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンコールド
- トランドーム
- 16号洞窟
- アリストーム
- 地下水道跡
- 3号洞窟
- プロメテウス
- 工場跡
- 監視者の洞窟
- 光の山
- 時の果て
- 黒の夢
- ラヴッスの体内



隠し通路の先に宝箱がある

死角になっていて見えないが、じつはこの場所に通路がある。いったん下に進んだあとに右へ進むと小部屋にたどり着き、そこに置かれている宝箱からデーモンキラーが入手できるのだ。

エレベーターを利用して入手

はじめのうちは足場がなく、この位置にあるマジックカプセルを取ることができない。まずは溶岩の間へ行ってから最下層エレベーターのマップへもどり、エレベーターの右側にあるスイッチを調べよう。すると、このマップへ移動でき、壁で光っているマジックカプセルが取れるようになるのだ。ただし、そのあと溶岩の間へもどるには、ふたたび大階段を下りる必要がある。

※2……上層スイッチ部屋(左上)で機①のスイッチを踏んだあとに通れる
 ※3……上層スイッチ部屋(右上)で機②のスイッチを踏んだあとに通れる

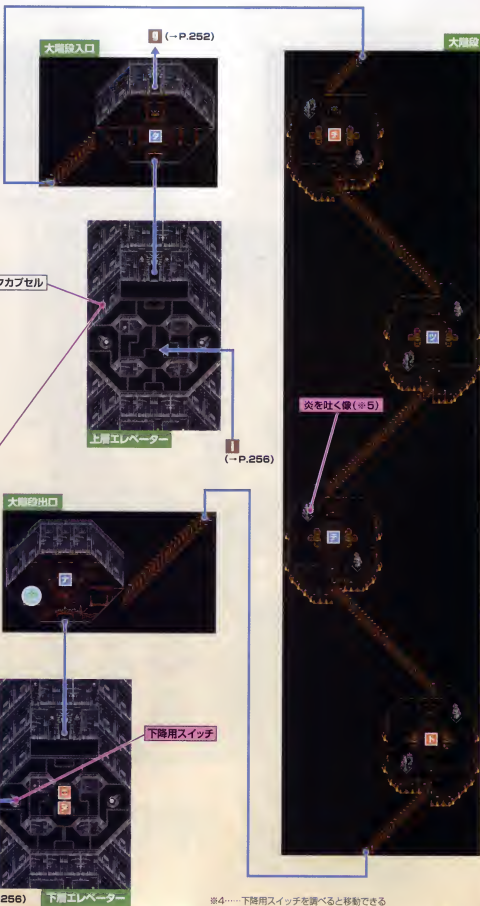
出現するモンスター		出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	出現	再出現	場所	モンスターの種類と数	出現	再出現
コ	スカウターレッド×2	○	○	②	オーメン×1~4	○	○
②	ゾールメイジ+スカウターブルー+スカウターレッド	○	○	②	●手前の階段で触れた数だけ出現(→P.293)		
③	●足場の端に沿って進めば回避できる			②	オーメン×2+カーヴィナ×2	○	○
④	スカウターレッド+ゾールメイジ+スカウターブルー	○	○	③	●足場の端に沿って進めば回避できる		
⑤	●足場の端に沿って進めば回避できる			④	オーメン×2+カーヴィナ×2	○	○
⑥	スカウターレッド+ゾールメイジ+スカウターブルー	○	○	⑤	ミリオン+ピリオン	○	○
⑦	●足場の端に沿って進めば回避できる			⑥	●「大階段出口を封じる」か「セーブ・ロード」を2回行なうと再出現する		
⑧	ゾールメイジ+スカウターブルー+スカウターレッド	○	○	⑦	スカウターブルー×2+スカウター×2+ゾールメイジ	○	○
⑨	●足場の端に沿って進めば回避できる			⑧	①ミリオン+ピリオン+オーメン×3	×	○
⑩	スカウターブルー×2	○	○	⑨	②ゾールメイジ×2+カーヴィナ×2+スカウター	×	○
⑪	スカウターブルー+スカウターレッド+オーメン	○	○	⑩	③スカウター×2+スカウターブルー×2+スカウターレッド×2	×	○
⑫	●上層エレベーターから訪れた場合は出現しない			⑪	●エレベーターで下降中に①~③の順に連続でトリプルになる		
⑬	ゾールメイジ×2+オーメン×2	○	○				

- スカウター ⇒ P.481
- スカウターレド ⇒ P.482
- スカウターブルー ⇒ P.482
- ゾールメイジ ⇒ P.482
- ミリオン ⇒ P.482
- ピリオン ⇒ P.483
- オーメン ⇒ P.483
- カーヴィナ ⇒ P.483

ページ094から
 欲立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 だいたいま!
 王印補判
 勇輔を越えて…
 不思議の国の工頭助
 時の星果て
 翼の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 むずかしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 真王城!!
 気がつけば原始
 大地のおきて
 龍達の王国 ソール
 とげよ封印 呼べよ魂
 なびきの山の賢者様
 天空で待つものは

ラグオスの厚ひ真

古代の新王
 時の神
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 18 TTMANIAへの手紙*



1 (-P.252)

大階段入口

大階段

マジックカプセル

上層エレベーター

1 (-P.256)

炎を吐く像 (※5)

大階段出口



下降用スイッチ

※4

1 (-P.256)

下層エレベーター

※4……下降用スイッチを調べると移動できる
 ※5……この像が吐く炎に先頭のキャラクターが当たると、1個につき10のダメージを受ける



MAP INDEX

- 予備道
- イオカ村
- かみの森
- まよひの森
- 恐竜人アサト
- ラルバ村のやげ道
- ブレランの嶺
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール高級
- 地の底の洞窟
- ドロクイの嶺
- なげきの山
- 洞窟神殿
- 抜かれた村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンドロ村
- おひげカエルの森
- バシボリ村
- チナト山
- 巖岩窟
- 東王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- バシボリ町
- ガルディアの森
- 空中南塔所
- メディーナ村
- ポツシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- パンゴドーム
- トラバドーム
- 16号南塔
- アリストドーム
- 地下水道跡
- 32号南塔
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉を
- 嵐の夢
- ソウの森

地下層レバー設置(左)



地下層レバー設置(右)



ロック解除レバー

ロック解除レバー

※7



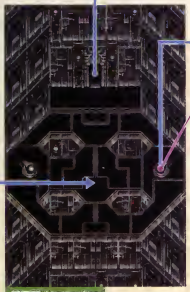
リフトのスイッチ

岩岩の洞

h (→P.255)

※6 → i (→P.255)

上昇用スイッチ



地下層エレベーター

※6……岩岩の間を訪れたあとに上昇用スイッチを調べると移動できる
 ※7……ロック解除レバーをふたつとも下げてからリフトのスイッチを
 踏んだあとに通れる

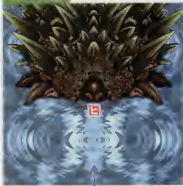
出現するモンスター		出現	再出現
場所	モンスターの種類と数	道中	再出現
2	スカウター+スカウターブルー+スカウターレッド	○	○
3	スカウター+スカウターブルー+スカウターレッド	○	○
4	BOSS ダルトンゴーレム×2	×	×
5	BOSS ラヴォス(外殿・海底神殿)	×	×

- 
 スカウター
 ⇒P.481
- 
 スカウターレッド
 ⇒P.482
- 
 スカウターブルー
 ⇒P.482
- 
 ダルトンゴーレム
 ⇒P.476
- 
 ラヴォス(外殿・海底神殿)
 ⇒P.484

地下層広間



ラヴォス喚空



魔神殿の装現



エリクサー

地下層通路



ペーラの魂がた
 旅立ち！ 夢見る千年旅
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 たたいま！
 王國勝利
 勇城を越えて…
 不思議の鏡の工場跡
 時の飛来で
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 追跡！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とけよ封印 野べよ嵐
 なげさの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声

古代の前王
 時の跡
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに
 La Tristitiaへの扉がは



B.C.12000 古代

残された村

セーブポイント 1

ラヴォスの覚醒によって起こった大災害のあとに、ただひとつ古代世界に残された集落。大災害を生きのびた地の民と光の民が手を取り合って暮らしている。



MAP INDEX

- 中世
- イオカ村
- からの森
- まよひの森
- 空飛人アツト
- ラルバ村のやげ草
- フテランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の師の洞窟
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の崖山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの崖
- ザンボム村
- お仕かけカエル
- パレポリ村
- テナドロ山
- 魔岩洞
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ポツツコの小径
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パングドーム
- トランドーム
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水洞窟
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監獄舎のドーム
- 死の山
- 時の鳥来て
- 黒の夢
- ラファスの体内

A 残された村の家(西)



わらのベッド
1泊●無料

ワールドマップへ

B 残された村の家(東)



ワールドマップへ

C 残された村の家(B)

ヌッグが動くのを待とう

この位置にあるマジックカプセルは、最初のうちはヌッグが邪魔で拾えない。しかし、しばらく待っているとヌッグが外へ出ていくことがあるので、そのスキに拾おう。10秒待ってもヌッグが動かない場合は、いったん家の外に出て入り直すといひ

マジックカプセル



ワールドマップへ

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シエルター	アイテム	150
エーテル	アイテム	800

黒鳥号を脱出したあと

ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シエルター	アイテム	150
エーテル	アイテム	800
ミドルエーテル	アイテム	2000
天王剣	武器	25000
ソニックアロー	武器	10000
ウェーブショック	武器	11000
カイザーアーム	武器	21000
ルーンブレード	武器	24000
キラールーケン	武器	35000
エターナルメット	防具	7800
エターナルスーツ	防具	9000

D 残された村の広場



ワールドマップへ

古代の新王

The New King

残された村で目を覚ました一行は、大災害後の世界を支配しようともくろむダルトンによって、黒鳥号に監禁されてしまった。しかもダルトンは、シルバードを自分の玉座として使うつもりらしい。早くシルバードを奪回しなければ……。



Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代(崩壊後)



エイラ

大空の大活劇

エイラ 信じない。クロ 死んだなんて あるはずない。いまはちょっと 隠れてるだけ……
エイラ 泣かない。クロ 悲しませない。それから クロ見つける方法 ぜったいに探し出す！

エイラたち ダルトンにつかまった。アイツ 大地の新しい長 名乗ってる。でも それちがう。大地のおきてとちがう。強いヤツがみんないなくなったから ダルトンいばってるだけ。ダルトン 強くない。ひきょうなだけ！

プテランみたいに飛ぶ船で 仲間の武器 ぜんぶ取り上げられた。けれど だいじょぶ！ エイラ 拳だけで戦える。みんなの武器も取り返して ダルトンやっつける。アイツら 勝手にいじってるシルバード 取りもどす！



パーティの覚悟
旅立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた王女
ただいま！
王國覆亡
廃城を越えて
不忠厚の國の工場跡
時の愚衆
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡！ 油跡！！
戦え！ グランプリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王國 ゴール
どげよ封印 呼べよ真
なげきの山の賢者様
天空で待つものは

ラヴオスの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の騎へ……

星の夢の終わりに

ULTIMANIAへの手引き

進行チャート

B.C.12000 古代

黒鳥号(→P.262)

1 監禁部屋

- 目を覚ましたあと、ハシコを上る

2 船外(右)

- 機体の外を見る

※2のあとと3aか3bのどちらかを行えばよい

3a 監禁部屋

- 天井を調べて、エアダクトへ上がる

3b 監禁部屋

- 扉を調べて、病気のフリをして見張りを倒す

順不同

1 前方船室 ⑤

- 宝箱から1人目の装備を取りもどす

1 後方船室 ⑤

- BATTLE ダルトン部隊×2
- 宝箱から2人目の装備を取りもどす

1 後方船室 ①

- BATTLE ダルトン部隊×2
- 宝箱から3人目の装備を取りもどす

1 後方船室 ③

- BATTLE ダルトン部隊×3
- 宝箱からお金を取りもどす

1 前方船室 ①

- BATTLE ダルトン部隊×2+バイト
- 宝箱からアイテムを取りもどす

次ページへ

① 監禁部屋から抜け出そう

船外(右)のマップからもどってきたあとは、3aか3bのどちらかの方法で監禁部屋から抜け出すことになる。ただし、パーティメンバーにエイラがいなければ、3bの方法で抜け出しても、いずれ敵に見つかって監禁部屋にもどされてしまう(理由は下記参照)。黒鳥号にいるあいだはパーティ編成が行えないので、エイラがいない場合はかならず3aの方法を選ぼう。ちなみに、敵に見つかって監禁部屋にもどされたあとは、3bの方法では抜け出せなくなる。

装備を取りもどすまでは戦えない

ダルトンにつかまったパーティは、持ちものをすべて取り上げられてしまっている。何も装備していないメンバーはバトルに参加できないうえ、バトルに参加できるメンバーが誰もいない状態で敵に見つかると、その場で監禁部屋にもどされるので注意。



↑エイラだけは装備がない状態でもバトルに参加可能。彼女がいれば監禁部屋を出た直後から戦える。

② 宝箱から持ちものを取りもどせ

パーティの持ちものは、パーティメンバーの各装備、それ以外のアイテム、お金の計5つにわけられ、黒鳥号内の宝箱に保管されている。取りもどす順番は自由だが、パーティメンバーにエイラがいない場合、誰かの装備を取りもどすまで敵と戦えない点には注意しよう。1人目(先頭のキャラクター)の装備だけは敵と戦わなくても取りもどせるので、まずはそれを取りに行くといい。



↑どの宝箱の近くにも敵がいるが、1人目の装備の宝箱だけは、敵が寝ているため、戦うことなく開けられる。

MAP INDEX

- 古代
- 不徳の山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アジト
 - 丸川(村のやけ跡)
 - フデランの崖
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな河原
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハーサ
 - カジャール
 - 黒鳥号乗り場
 - シール宮殿
 - 地の民の洞窟
 - ドロクイの崖
 - なげきの山
 - 海底神殿
 - 強された村
 - 黒鳥号
 - 北の岬
 - トルース村の麓山
 - トルース村
 - ガルディアの森
 - ガルディア城
 - マノリア修道院
 - ゼナンの墓
 - サンドリノ村
 - お化けカエルの森
 - ハレポリ村
 - テナドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナンの墓
 - ハレポリ町
 - ガルディアの森
 - 空中刑務所
 - メディーナ村
 - ポッシュの小屋
 - ヘケランの洞窟
 - 北の嶺の洞窟
 - バノコドーム
 - トランドーム
 - 16号砲塔
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号砲塔
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
 - 死の山
 - 時の風来
 - 黒の夢
 - ラゴヴァスの城内
- 中世
- 現代
- 未来
- その他



3 CHAPTER メインシナリオ MAIN SCENARIO

前ページより

4 左主翼

- マスターゴーレムと戦う
- BOSS マスターゴーレム(→P.485)

5 シルバード

- ダルトンと戦う
- BOSS ダルトンR(→P.485)
- Yボタンを押す
- Xボタンを押す

④ 何もしなくても逃げていく

左主翼の左下まで行くと、マスターゴーレムが現れてバトルになる。ただし、相手はとくに攻撃を仕掛けてこないうえ、ある程度の時間がたつと逃げるため、何もしなくてもまかまわらない。



▼パーティメンバーのHPやMPが減っているなら、つぎのバトルに備えて、このバトル中に回復しておこう。

残された村(→P.258)

一 残された村の広場

- 北の岬で人影を見たという話を聞く

④ シルバードがもどってくる

マスターゴーレムとのバトルが終わると、そのままダルトンRとのバトルに突入する。これに勝てばシルバードを取りもどせるのだ。なお、黒鳥号で回収しなかった持ちものうち、お金以外はこのバトルが終了したあとに自動的にもどってくる。

北の岬(→P.267)

6 北の岬

- 岬の先端で光を調べる

※6のあとには7aか7bのどちらかを行なえばよい

④ 決着をつけるか、仲間にするか?

シルバードを取りもどしたあとは、残された村の近くへ自動的に着陸する。とりあえず、村の人たちから聞ける情報を頼りに、北の岬へ向かおう。岬の先端では何か光っており、それを調べると魔王が現れる。「今ここでやるか……?」という魔王の言葉に対して、「はい」と答えると魔王とバトルになり、魔王を仲間できなくするが、「いいえ」と答えると、パーティが北の岬を出ようとしたところで魔王が仲間に加わるのだ。なお、ここでの選択は、エンディングの内容にも影響する(→P.559)。

7a 北の岬

- 魔王を見逃す
- 魔王

7b 北の岬

- 魔王と決着をつける
- BOSS 魔王(2回目)(→P.486)



▼シルバードで移動しようとしても、この時点ではクロノを捜そうということになり、すぐに降りてしまおう。

P.269へ

▼パーティメンバーにカエルがいるときに魔王と戦うことを選んだ場合、バトルはカエルと魔王の一騎打ちに。



- パーティの地力から
- 旗立ち! 夢見る千年祭
 - 飛んで来た王妃
 - 消えた女王
 - たいいま!
 - 王道修行
 - 飛城を越えて...
 - 不意達の国の工場跡
 - 時の最果て
 - 魔の村の人々
 - 現れた伝説の勇者
 - タータとカエル
 - 赤い石 めずらしい石
 - 足跡! 追跡!!
 - 戦え! グラントリオン
 - 決戦! 魔王城!!
 - 気がつけば開始
 - 大地のおきて
 - 魔法の王冠 シール
 - どけよ封印 呼べよ嵐
 - なげきの山の賢者様
 - 天空で待つものは
 - ラヴオスの呼び声
- 古代の新王
- 時の卵
 - 運命の詩へ...
 - 嵐の夢の終わりに
 - ULTIMANIAへの扉引

B.C.12000 古代

黒鳥号

セーブポイント 1 ボス戦 あり

理の賢者ガッシュが設計した巨大飛行機。ジール王国が滅亡したあとは、古代世界の支配をもくろむダルトンに空飛ぶ要塞として使われている。



MAP INDEX

- 不詳山
- イオカ村
- かりの高
- まよひの森
- 悪魔人アサト
- ラム(村)のやけ節
- フテランの嵐
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- ジール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの家
- なげきの山
- 海浜神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナの橋
- サンドリノ村
- おぼけカエルの森
- バレボリ村
- デナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの橋
- バレボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メテオナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道跡
- バندوقーム
- トラندوقーム
- 16号機庫
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号機庫
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラゴヴォスの体内

船外(左)



1 (-P.264)

後方船室 4



(パーティのお金)

後方船室 3



(3人目の装備)

1 (-P.264)



後方船室 1

出現するモンスター		逃走	再出現
2	バイト	×	○
	ダルトン部隊	×	×
4	● 監禁部屋で病気のフリをしたあとはいなくなる ● 敵に見つかって監禁部屋にもどされた場合のみ再出現する		
	バイト	×	○
2	● 1, 2, 3の船が1つに加入する可能性がある		
2	バイト	×	○
	● 1, 2, 3の船が1つに加入する可能性がある		
2	ダルトン部隊×2	×	×
	● 後方船室①に入る場合は回避できない		
2	ダルトン部隊×2	×	×
	● 3人目の装備が入った宝箱を開ける場合は回避できない		
2	ダルトン部隊×6	×	×
2	● 後方船室②へ入ると同時に1つになる		
2	ダルトン部隊×3	×	×
	● パーティのお金が入った宝箱を開ける場合は回避できない		
2	バイト	×	○
	● 後方船室①を切り抜ける場合は回避できない		
2	バイト	×	○
	● 2人目の装備が入った宝箱を開ける場合は回避できない		

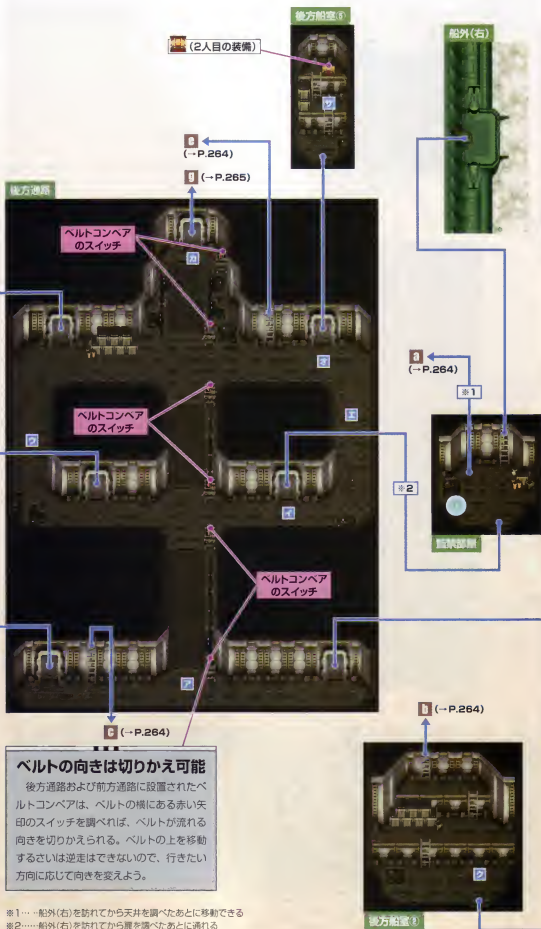




ペーシの境かたに
旅立ち! 夢見る千年旅
帰ってきた王妃
消えた女王
たがいま!
王國無期
崩壊を越えて…
不思議の國の工場跡
時の風裏で
魔の村の人々
甦れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ぬすらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランプリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば開始
大地のおきて
魔法の王國 シール
とけよ封印 呼吸よ嵐
なびきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の扉
運命の輪へ…
星の夢の終わりに
は、TIMANAへの手引帖





MAP INDEX

- ▶ 本郷山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの館
- 志願人アジト
- ラルバ村のヤケ巻
- フデランの集
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの集
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トリス村の崖山
- トリス村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア峰洞窟
- ゼナンの間
- サンドリノ村
- むけかエルの森
- ハレポリ村
- デアトロ山
- 鹿岩窟
- 魔王城
- トリス町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの間
- ハレポリ町
- ガルディアの森
- 空中庭園所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バロドーム
- トラドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の鐘塔
- 黒の夢
- ラグナスの仕内

原始

中世

中世

現代

未来

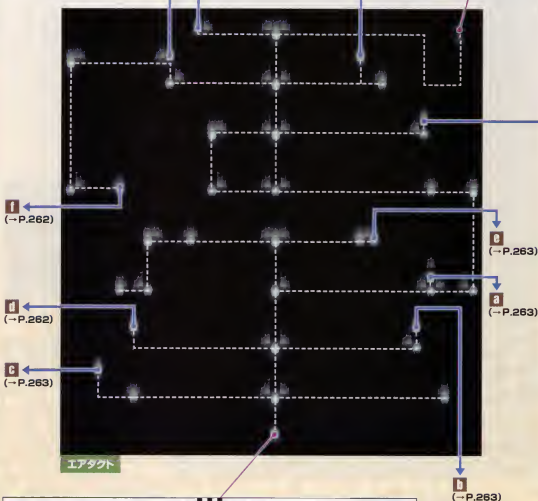
その他



前方船室①

魔法 (1人目の装備)

魔法 マジックカプセル(※3)



通気口から下の様子がのぞける

エアダクト内には、ところどころに通気口が開いており、調べれば真下の部屋の様子を見ることができる。ちなみに、この場所の通気口からは、ダルトンがシルバードを改造させている様子が見えるのだ。



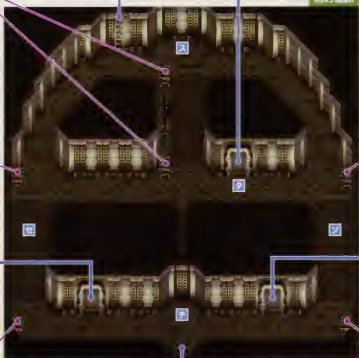
◆ 破損越しに敵の位置や動きを確認することもできる。下のぞくのをやめる場合は、Aボタンを押せばいい。

※エアダクトのマップ内の白い破線は、パーティが通れる場所を示す
 ※3……前方船室①でアイテムを取りもどしたあとに入手できる



前方船室 4

前方通路



ベルトコンベアのスイッチ

ベルトコンベアのスイッチ

ベルトコンベアのスイッチ

ベルトコンベアのスイッチ

ベルトコンベアのスイッチ

1 (-P.266)

2 (-P.263)



前方船室 5

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
2	ダルトン部隊	X	X
2	ダルトン部隊×2	X	X
4	バイト	X	O
	●2, 2の数がバトルに加わる場合がある		
4	バイト	X	O
	●2, 2の数がバトルに加わる場合がある		
2	ダルトン部隊×2	X	X
2	ダルトン部隊×2	X	X
2	ダルトン部隊×2	X	X
2	ダルトン部隊+バイト	X	O
	●再出現の場合はダルトン部隊が出現しない		



ページをめくると
旗立ち! 夢見る千年祭
帯てきた王妃
消えた王女
たたいま!
王国裁判
両城を越えて
不思議の国の工場跡
時の愚果て
真の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 遺跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば摩訶
大地の若きて
魔法の王国 ジール
とけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の異者様
天空で待つものは
ラグナスの呼び声

古代の魔王

時の卵
運命の筒へ…
星の夢の終わりに
LA TRAMANAへお別れ



MAP INDEX

- 不詳
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラム/0村のやけ湯
- フテランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峰
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お助けカエル森
- ハルホリ村
- デナド山
- 龍岩窟
- 真玉城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハルホリ町
- ガルディアの森
- 空中港務所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケラの洞窟
- 北の島の遺跡
- パンゴドーム
- トラッドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の黒果て
- 黒の夢
- ラヴガスの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

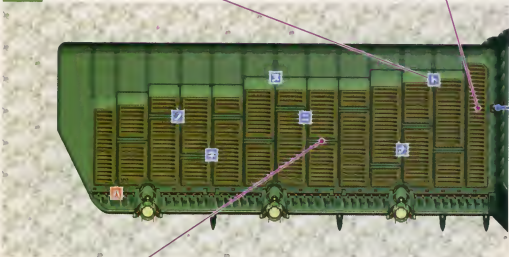
サイトで技ポイントかせぎ

サイトは回避が非常に高いうえ、すぐに自爆するため倒しにくい。しかし、倒せば技ポイントが100も得られるので、戦ってみるのもいいだろう。命中が高いエイラがパーティメンバーにいるか、ヒットリングを装備していれば、倒せる可能性はいくぶん高くなる。

忘れものに気をつけて

左主翼を訪れた時点で、まだ宝箱から取りもどしていない持ちものがある場合は、パーティメンバーのひとりに忠告される。Aの位置へ行くと、そのまま連続バトルに突入し、黒鳥号の探索はできなくなってしまうので、回収していないものがあるなら機内へ取りにもどろう。

左主翼



風に流される

左主翼では、風でキャラクターが画面下に流されてしまうが、翼から落ちる心配はない。敵を避けたいなら、主翼の下側の端沿いを走るのが簡単だ。

出口通路



(パーティのアイテム)



前方船室 ↓

出現するモンスター		逃走	再出現
ダルトン部隊 ×2 + バイト		×	×
サイト		×	×
サイト		×	×
サイト		×	×
サイト		×	×
サイト		×	×
サイト		×	×
① B055 マスターゴーレム		×	×
② B056 ダルトンR		×	×
●①～②の順に連続でバトルになる。②はシルバードの上で戦う			

*A～Fの敵とのバトルでは、エンカウントしたときの位置によって、ほかの場所にいるサイトも同時にバトルに加わる場合がある



B.C.12000 古代

北の岬

セーブポイント 0 ボス戦 あり

残された村から北へ向かった先にある岬。最初は誰の姿もないが、物語が進むと、マールたちのあとに村へ流れ着いた魔王と会うことができる。

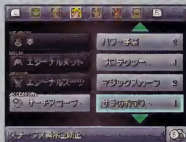


北の岬

☑ サラのお守り

サラのお守りが手に入る

魔王と会って、戦うことを選んだ場合は、バトルに勝ったあとにこの場所でサラのお守りを拾える。一方、魔王を仲間にした場合は、サラのお守りを魔王の初期装備として入手可能だ。



↑サラのお守りは、不利なステータス変化の大半を無効にできるアクセサリ。

ワールドマップへ

出現するモンスター		出現	遭遇
場所	モンスターの種類と数	遭遇	遭遇
2	ボス 魔王(2回目)	×	×
●魔王の質問に「はい」と答えた場合のみバトルになる			

魔王(2回目)
~P.486



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ペーパの勇気
旗立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たいてい!
王国裁判
魔鏡を越えて一
不思議の国の工場跡
時の風来て
魔王の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
定跡! 遊戯!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原野
大地のおきて
魔法の王国 シール
とけお別れ 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォースの呼び声

古代の新王

時の卵
運命の時へ…
星の夢の輝わりに
LELITHANIAへの歩み

時の卵

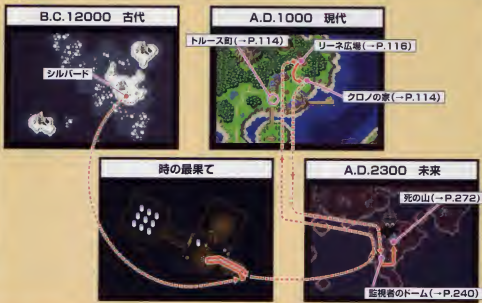
The Time Egg

時の卵をかえせば、クロノは生き返るかもしれない——時の賢者ハッシュからもらった時の卵“クロノ・トリガー”に最後の望みを託して、一行は死の山へ向かう。はたしてマルたちは、失われた時を取りもどして奇跡を起こせるのか？

マルはハッシュからもらった時の卵“クロノ・トリガー”に最後の望みを託して、一行は死の山へ向かう。



Route of Journey 旅のルート



魔王

魔法王国の孤児

私はただ力だけを追い求めてきた……ヤツを、ラヴォスをこの手で倒すためだけに。姉上を奪われ、見知らぬ時代にひとり飛ばされたあの日から。しかし、魔族の王となってたくわえてきた魔力でも、ラヴォスにはまるで太刀打ちできなかった。私は幼き日の惨劇を、みずからの手でくり返したに過ぎなかったのだ。

もう、終わりにしてもいいと思っていた。私を憎む者に、ここで討たれてもいいと。だが、時を旅する者たちはあきらめようとしな。ラヴォスに立ち向かい、星を救おうとする想い……その強き心はどこからくるものなのか。あのクロノとかいう少年——ヤツが鍵であるなら、生き返らせる手、ないわけではない……。



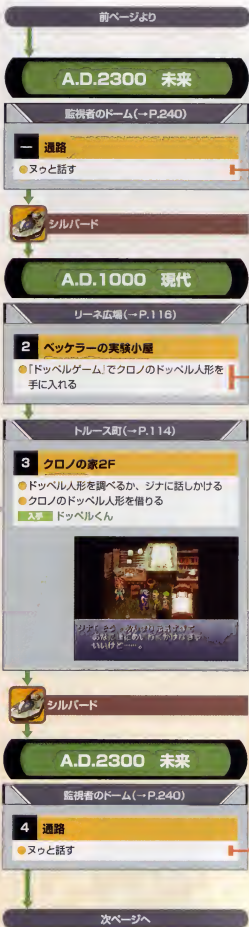
MAP INDEX

- 中央山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 恐竜人アスト
- ラルバ村のやけ坊
- プテランの巣
- ティラン
- ティラン威助
- 小さな洞窟
- 天への道
- 塔への道
- エンハーザ
- ガジャール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 洞窟神院
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の高山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア審判院
- ゼナンの洞
- サンドル村
- おむけカエルの森
- バレル村
- デナド山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの洞
- バレル町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メテオ村
- ボッシュの小屋
- ヘクランの洞窟
- 北の森の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号魔城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号魔城
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の嵐果て
- 黒の夢
- ラヴガスの体内



MAP INDEX

- 千尋の山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アソビ
- ラル/時のやけ湯
- プテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンパーサ
- カジール
- 黒鳥弓張り場
- シール洞窟
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルティアの森
- ガルティア城
- マノリア修道院
- ゼナの洞窟
- サンドノ村
- お化けカエルの森
- バロポリ村
- テナドロ山
- 巽岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナの洞窟
- バロポリ町
- ガルティアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- ハンゴドーム
- トランドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の籠屋
- 黒の夢
- ラヴェスの体内



② ガッシュから助言が聞ける

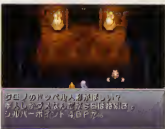
封印された扉の前に立っているヌゥに話しかけると、ドッペル人形を持って死の山に行けば、時の卵がかえって死んだ者が生き返ると教えてくれる。なお、この話を聞かずにいきなりクロノの家へドッペル人形を取りに行ってもかまわない。

③ クロノのドッペル人形を手に入れよう

この時点でまだクロノのドッペル人形(ドッペルくん)をもらっていなかった場合は、現代のリーネ広場にあるベッカーの実験小屋へ行き、「ドッペルゲーム」をクリアしよう(ルールはP.117を参照)。通常は、パーティの先頭にいるキャラクターのドッペル人形しかもらえないが、このときだけは、誰が先頭でもクロノのドッペル人形がもらえるのだ。ただし、クリアできずに途中で失敗してしまうと、そこまでのマネの成功回数に応じて、下の表の金額を強制的に払ってドッペル人形をもらうことになる。お金が足りなければ人形はもらえないが、そのときはもう一度「ドッペルゲーム」に挑戦すればいい。

④ クロノのドッペル人形を買い取る値段

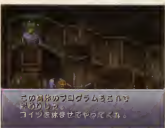
成功回数	値段(G)	成功回数	値段(G)
0~3	60000	16~19	2000
4~7	30000	20	1000
8~10	10000	21~22	無料
11~15	5000		



◀「ドッペルゲーム」に挑むには、シルバーポイントが40必要。足りなければゴンザレスと戦ってかせこう。

⑤ 分身を死の山へ派遣してもらおう

現代のクロノの家からドッペル人形を借りてきたあとでヌゥに話しかけると、ガッシュの分身であるボヨゾー人形が死の山へワープしていく。これで、死の山のみもとから先へ登れるようになるのだ。



◀会話が終わったあとは、ヌゥにスイッチを切ってくれと頼まれるが、切らなくても以降の展開は変わらない。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

〜〜〜
 寂しい 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王国再興
 廃墟を越えて
 不思議の国の工場跡
 時の果実を
 嵐の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 油跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば歴代
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の真蒼様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王

時の扉

運命の時へ〜
 星の夢の終わりに
 LLTIMAMAへの手引き

前ページより

死の山(→P.272)

5 洞窟内部

- プチラヴォスと戦う
- BOSS プチラヴォス(→P.487)

6 洞窟前広場

- 地面の光を調べて、洞窟の入口を開く

7 洞窟裏(西)

- プチラヴォスと戦う
- BOSS プチラヴォス(→P.487)

8 中庭

- プチラヴォスと戦う
- BOSS プチラヴォス(→P.487)
- プチラヴォスの外殻を崖のそばまで押したあと、外殻を調べて上に乗る

9 山頂

- 頂上でクロノ・トリガーをかける

海底神殿(過去)

10 海底神殿(過去)

- クロノとドッセル人形をすりかえる

死の山(→P.272)

11 山頂

- クロノが復活する
- BOSS クロノ

P.277へ

◎ 2体目のプチラヴォスからは逃げられる

死の山ではプチラヴォスとのバトルが3回あるが、2体目のバトルだけは逃げる事ができる。プチラヴォスの口に「色仕掛け」を使ったときと倒したときにはエリクサーが手に入るものの、パーティがそれほど強くない場合は逃げたほうがいい。

◎ プチラヴォスの殻をよじ登って山頂へ

3体目のプチラヴォスとのバトルに勝ったあとは、殻がその場に残る。殻は押して動かせるほか、口があった部分を調べると、上によじ登ることが可能。これを利用すれば、下の写真のように、画面上側の崖を登って山頂へ移動できるのだ。



◀画面上側の崖に、途中で見えない足場が見えているので、その真下までプチラヴォスの殻を押し上げていこう。



◀口があった部分を調べると、パーティが殻の上によじ登る。そこから足場を登れば、先へ進むことが可能。

◎ 過去にもどってクロノを救出

山頂までたどり着くと、パーティはクロノ・トリガーの力によって、海底神殿でクロノがラヴォスの攻撃を受けて消滅する直前へと飛ばされる。時間が止まっているため、その場にいる人に話しかけても誰も反応しないが、クロノを調べればドッセル人形とすりかえることが可能だ。このあと、パーティが死の山へもどったところでクロノが復活し、一行は自動的に時の果実へ移動する。



◀パーティメンバーに魔王がいる場合にかぶり、止まっている魔王とすりかえられたドッセル人形が復活する。

発言「フツツと花の匂い……」

A.D.2300 未来

死の山

セーブポイント 2 ポス戦 あり

死者をよみがえらせることができるとされる不思議な山。中腹からふもとにかけては、山に立ち入る者をこぼむかのように、ときおり強風が吹き荒れる。



MAP INDEX

- 古代
- 今世紀
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 空飛人アストラル/村のやけ豚
- ブテランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンパーサ
- カジャー
- 黒鳥号乗り場
- ザール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 隠された村
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の高山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンボリノ村
- お化けカエルの森
- パレポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 真王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- ハンゴドーム
- トランドーム
- 18号廃城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃城
- フロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉裏で
- 黒の夢
- ラヴォスの体内
- 現代
- 未来
- その先

木に隠れて突風を避けよう

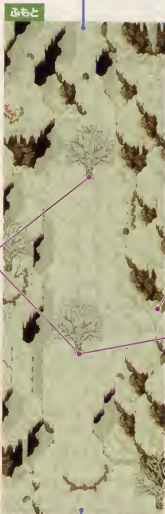
ふもとのマップでは一定時間おきに突風が吹いて、パーティをワールドマップまで吹き飛ばしてしまふ。そこで頼りになるのが、監視者のドームからつかわれたポヨゾー人形(→P.270)。これに話しかけると、人形がいた場所に木が出現するので、突風が吹く前に木の幹のうしろに隠れば、吹き飛ばされずにすむのだ。木の幹から離れすぎたり、左右にはみ出したりしていると吹き飛ばされてしまうので、下の写真の要領で待つといい。風が弱くなったら斜面を登っていき、もう1本の木でふたたび突風を避けたあと、中腹のマップへ移動しよう。



◀ 幹に隠れる位置で走らずに上へ向かって歩けば、その場から動かすにすむ。



▶ 木を出現させずにポヨゾー人形のうしろに隠れることも、突風は避けられる。



✖ パワーアップセル

ポヨゾー人形

ワールドマップへ

出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 回避
②	イーター×3 ●回避方法はP.293を参照	○ ○
④	イーター×2 ●回避方法はP.294を参照	○ ○
②	BOSS フチラヴォス	× ×



イーター
⇒P.486



フチラヴォス
⇒P.487



山頂

3体目の分身からの助言

この場所にいる3体目のボヨゾー人形は、話しかけると「ぬげがらを押せば……。ぬげがらをのぼれば……。ぬげがらをのぼれば……」とつぶやく。これは、プチラヴォスを倒したときに残る殻を押し去り、それを足場にすれば崖を登れるということのヒントなのだ。



↑ボヨゾー人形からのアドバイスは、聞かなくても先へ進むことができる。



中腹

忘れずの帽子

ボヨゾー人形

※1

d
(→P.274)a
(→P.274)

ダークヘルム

マジックリング

ページの隅のた

旅立ち! 夢見る千年京

帰ってきた王妃

消えた王女

たぐいま!

王座裁判

虎窟を越えて

不思議の国の工務局

時の風来て

真の村の人々

覆れた仮面の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 盗跡!!

戦え! グランドシオン

決戦! 魔王様!!

気がつけば原地

大地のおきて

魔法の王座 シール

どげよ封印 葬べよ崖

なびきの山の真骨頂

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の界

運命の騎へ……

星の夢の終わりに

LILY MANIAへの扉

※1……プチラヴォスの殻を足場にすると通れる



MAP INDEX

- 不凍山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 忍術人アシト
- ヨルリ村のやけ節
- フナランの旗
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 怒への道
- エンハーサ
- カシヤール
- 黒鳥号乗り場
- ソール宮殿
- 地の底の洞窟
- ドロクイの嵐
- なげきの山
- 海部神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の標山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの洞
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- ハレホリ村
- テナドロ山
- 魔宮窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- ハレホリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディアナ村
- ホッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道場
- パンドーム
- トランドーム
- 18号売場
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号売場
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の遺棄
- 黒の夢
- ラヴェスの社内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

洞窟裏(奥)



洞窟内部



洞窟前広場

光を調べると洞窟が出現

雪のためになりに見にくくなっているが、この場所の地面では何かが光っている。それを調べると、もともとあった洞窟の右側にもうひとつ、洞窟の入口が開く。

※2……洞窟前広場で地面の光を調べたあとに通れる

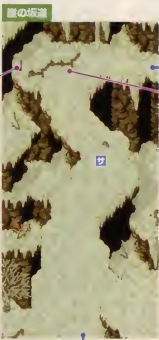
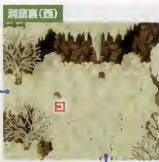


3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

足を踏みはささないように

この場所には2体目のボヨゾー人形がいる。人形から離れる話のとおり、ここから先の細い道では移動中に少しずつ画面下側へずべるうえ、足を踏みはさすすと洞窟前広場のセーブポイントのそばに落とされるので注意。最初は十字ボタンを左に、マップ上の②の位置からは左上に、③の位置からはふたたび左に押しっぱなしにして進むといい。

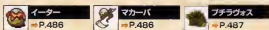


立ち止まれば大丈夫

崖の上からはイーターが無数に落ちてくるものの、こちらが立ち止まっていれば触れてもバトルにならない。移動中に触れてしまいそうになったら、その場で立ち止まってやりすごそう。

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
①	イーター×3+マカーバ ●回避方法はP.294を参照	○	○
②	マカーバ×2 ●左側の崖に沿って進めば回避できる	○	○
③	BOSS プチラヴォス マカーバ×3	×	×
④	●上側の崖に沿って進めば回避できる	○	○
⑤	イーター×3	○	○
⑥	イーター ●階段を上ったあと立ち止まらずに右上へ走れば回避できる	○	○
⑦	BOSS プチラヴォス	○	×
⑧	イーター×1~6 ●接触時に画面内にいた敵がバトルに加わる	○	○



- ページの隅から
- 旅立ち! 夢見る千年旅
- 帰ってきた王妃
- 消えた女王
- たいたい!
- 王國裁判
- 魔城を越えて...
- 不思議の国の工場跡
- 時の扉を
- 異の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 必ずしも!
- 足跡! 追跡!!
- 眠え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 虹がつけば原宿
- 大地のおきて
- 魔法の王国 シール
- どけよ封印 呼べよ嵐
- なげきの山の賢者様
- 天空で待つものは
- ラヴゴスの呼び声
- 古代の新王

- 時の扉
- 運命の輪へ...
- 星の夢の終わりに
- ULTIMANIAへの扉



運命の時へ…

The Fated Hour

仲間たちのクロノを想う強い気持ちで、時の卵の不思議な力呼び起こし、クロノは無事に生還をとげた。ふたたび勢ぞろいした一行は、ジールの野望を食い止めるため、時代を越えて存在する浮遊要塞「黒の夢」へと潜入する。



PARTY パーティ



Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代



A.D.1000 現代



A.D.600 中世



A.D.2300 未来

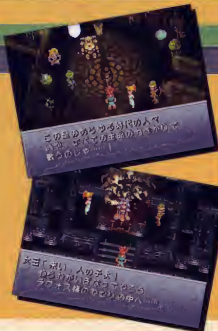


ルッカ

永遠の夢を打ち破れ!

黒の夢——それは、ラヴォスが魅入られてしまったジール女王が見つづける、覚めることのない夢。古代の文明が滅ぼされ、人が魔法の力を失ったあの日に現れて、過去から未来の時空にまたがって世界に影を落とす袋小路の悪夢。それは、待ちつづけてる。神とあがめる怪物が1万4000年の眠りから目覚めて、あの「ラヴォスの日」を引き起こす時を……。

もちろん、そうはさせないわ！ 科学の力に魔法の力、原始の力にカエルの力！ そして帰ってきたクロノの力——私たちが持つすべてのパワーをぶつけて、そのロクでもない夢から起こしてあげる！ それは永遠の命なんかじゃないって、わからせてあげるわ！



MAP INDEX

- 不承山
- イオカ村
- がりの森
- まよひの森
- 恐竜人アット
- 丸川(村のやげ部)
- フチランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カシヤール
- 嵐鳥号乗り場
- ジール宮窟
- 地の民の河窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海底神殿
- 残された村
- 嵐鳥号
- 北の岬
- トルース村の嵐山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア壱
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バレボリ村
- デナドロ山
- 巖窟窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バレボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディアナ村
- ホツメの小窟
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- バンゴドーム
- トランドーム
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉まで
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他

進行チャート

時の最果て

時の最果て(→P.169)

1 広場

●老人と話す



この日の夜は、
ワルツ、カエル、魔王が
集って、
「この世界を救う」
と決意を固める。



シルバード

B.C.12000 古代 / A.D.600 中世
A.D.1000 現代 / A.D.2300 未来

黒の夢(→P.279)

1 発着場

●シルバードから降り立つ
BATTLE レーザーサイト×6

2 上層①

●メガミュタントと戦う
BOSS メガミュタント(→P.488)

3 上層エレベーター

●左のスイッチを調べて、エレベーターを動かす
BATTLE (右記参照)

4 ヌウの部屋

●奥の壁を調べる

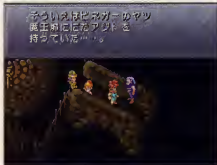
5 下層②

●ギガミュタントと戦う
BOSS ギガミュタント(→P.493)

次ページへ

◎老人のアドバイスを聞いておこう

クロノが復活したあとで時の最果てにいる老人に話しかけると、ラヴォスと戦う方法について教えてもらえる。また、A【緑の夢】～F【虹色の貝がら】の6つのマルチイベント(→P.296)のうち、まだ終わらせていないものについての情報も聞けるのだ。この時点でラヴォスを倒しに行くことも可能だが、まずはマルチイベントをできるだけこなし、仲間のレベルを上げたり強力な装備品を手に入れたりするのがオススメ。ラヴォスとの決戦にのぞむのは、パーティの戦力を十分アップさせてからにしよう。



「予ういえはヒネガーめヤツ
魔王知にはなアクトさ
持っていたが...」

↑広場にワルツ、カエル、魔王がいる場所は、数回からマルチイベントに潜る必要がある。

◎未来以外の時代で黒の夢に潜入

黒の夢に潜入するには、シルバードに乗ったままワールドマップ上の黒の夢に重なって、Aボタンを押すか下画面にタッチすればいい。ただし、未来では、1でレーザーサイトを倒しても内部に入れないので、ほかの3つの時代のいずれかが入ろう。なお、どの時代の黒の夢でも、マップ、手に入るアイテム、出現するモンスターは同じだ(→P.280)。



◆現代、中世、古代の順に黒の夢を探索すれば、ジールから貴重な防具を複数入手することが可能(→P.578)。

◎エレベーターで移動中にバトル

スイッチを調べてエレベーターを動かすと、移動中に敵が出現することがある。出現する敵は、ダイゴロ×2、ツインカム×4、ティブ×2のなかから選ばれ、種類やバトルの回数などはエレベーターを動かすたびに変わるのだ。最大で3回バトルになるため、事前にバトルの準備をしておこう。

ページの裏側に
立ち！ 夢見る千年祭
舞ってきた王妃
消えた女王
たたいま！
王座裁判
屍窟を越えて
不思議の国の工場跡
時の最果て
真の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡！ 遠跡！！
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の間へ…
星の夢の終わりに
ULTIMANIAへの扉を開く



MAP INDEX

- 不凍山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 悪魔人アジト
- ラルバ村のやげ草
- フザランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒鳥号乗組
- ジール温泉
- 地の底の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海監神殿
- 消された村
- 黒鳥号
- 北の峰
- トルース村の崩山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マリア修道院
- ゼナの廟
- サンドリノ村
- お化けカエル森
- バレル村
- デナドロ山
- 巖岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの森
- ゼナの廟
- バレル村
- ガルディアの森
- 空中洞窟
- メティオ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- パンゴードム
- トランドーム
- 16号砲塔
- アリスドーム
- 地下水道
- 32号砲塔
- フロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 洞の最深
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

古代
中世
近現代
未来
その他

前ページより

6 下層エレベーター

●右のスイッチを調べて、エレベーターを動かす
BATTLE (右記参照)

7 中枢部

●テラミュタントと戦う
BOSS テラミュタント(→P.494)

8 中枢部

●プチラヴォスRと戦う
BOSS プチラヴォスR(→P.494~495)

9 魔神器の間

●ジールと戦う
BOSS ジール(1回目)(→P.495)

10 異空間

●魔神器と戦う
BOSS 魔神器(→P.496)

11 頂上

●ジールとふたたび戦う
BOSS ジール(2回目)(→P.496~497)

12 ラヴォス時空

●ラヴォスと連続で戦う
BOSS ラヴォス(外殻・第1~第9段階)
(→P.498~499)
BOSS ラヴォス(外殻・第10段階)(→P.499)

P.290へ

② ふたたびエレベーターで移動中にバトル

③と同じく、スイッチを調べてエレベーターを動かすと、移動中にダイゴロー×2、ツインカム×4、タイプ×2のなかから選ばれた敵が出現し、強制的にバトルになる。何も出現しない可能性もあるが、3回バトルになったときに備えて、きちんと準備をしてからエレベーターを動かそう。

③ ジール&魔神器と3連戦

魔神器の間へ行くと、ジール(1回目)、魔神器、ジール(2回目)と、3連続でバトルになる。途中でメニューは開けないので、パーティメンバーや装備を慎重に選んでバトルにのぞみたい。なお、これらの敵を倒すと、ジールが呼び出していたラヴォスが黒の夢を吸収して、その時代以降に存在した黒の夢がすべて消滅する。たとえば、中世にある黒の夢でジール(2回目)を倒した場合は、中世だけでなく、現代と未来にある黒の夢もなくなるのだ。



●ジール(2回目)のバトルでは、右手からプリズドレスを、左手からプリズムレットを、両手併せて入手可能。

④ ラヴォスの外殻を倒して体内へ潜入

ジール(2回目)を倒したあとは、謎の空間へと飛ばされ、ラヴォス(外殻・第1~第9段階)およびラヴォス(外殻・第10段階)とのバトルになる。これらのバトルに勝てば、パーティはラヴォスの体内へ自動的に移動するのだ。ただし、ほかの時代にある黒の夢やラヴォスの日などで、すでにラヴォス(外殻・第10段階)を倒していた場合は、一連のバトルを行わずにラヴォスの体内へと移動する。



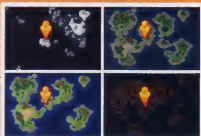
●それぞれの段階と戦う前にはメニューが開けるので、1戦ごとにパーティメンバーや装備を調整できる。

B.C.12000 古代/A.D.600 中世/
A.D.1000 現代/A.D.2300 未来

黒の夢

セーブポイント 5 ポス戦 あり

時間と次元を超えて存在する浮遊要塞。地中にあるラヴォスとつながっており、魔神器で吸い上げたラヴォスのエネルギーをジールに与えつつけている。



未来では内部に入れない

この扉は、レーザーサイト×6を倒せば開けられるようになる。ただし、未来の黒の夢では、バトルが終わったあとも固く閉ざされたままで、ここから先には進めない。内部に入りたいなら、ほかの時代の黒の夢へ行く必要があるのだ。



光を調べれば脱出できる

シルバードに乗って黒の夢に突入すると、パーティは発着場に降り立つ。黒の夢を脱出したい場合は、この場所にある光を調べてシルバードにもどらう。

上層へ



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
2	レーザーサイト×6	X	X
3	ボス メガミュタント	X	X
4	エイユーの盾×2	O	X

レーザーサイト ⇒P.488	メガミュタント ⇒P.488	エイユーの盾 ⇒P.489
-------------------	-------------------	------------------



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの裏から
旅立ち！ 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たたいま！
王国襲撃
廃墟を越えて…
不思議の国の工場跡
時の飛来者
島の村の人々
現れた伝説の勇者
ターゲットカエル
赤い石 ゆずらしい石
足跡！ 逆跡！！
戦え！ グランドジョン
決戦！ 魔王城！！
虹がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どげよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新星
時の罫
遺物の謎へ…
星の夢の終わりに
LA TABARNA への帰る路



COLUMN コラム・トリガー

黒の夢の宝箱やモンスターについて

黒の夢は、古代、中世、現代、未来の4つの時代に存在するものの、宝箱やモンスターはすべての時代に共有されている。そのため、いずれかの時代に宝箱を開けてアイテムを手に入れたと、ほかの時代の黒の夢にある同じ場所の宝箱が空っぽになる。また、再出現しないモンスターをいずれかの時代に倒した場合は、ほかの時代でも出現しなくなるのだ。



◀最深部で戦うジール(1回目)、魔神器、ジール(2回目)は例外で、3つの時代で1回ずつ戦える。

MAP INDEX

- 十層山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 忍風人アサト
- ヨリヨリのやけ部
- フナランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小谷な洞窟
- 天への道
- 壱への道
- エンハーサ
- カジャーレ
- 黒崎号乗り場
- ジール宮殿
- 壱の民の洞窟
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 殖された村
- 黒崎号
- 北の森
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの間
- サンドリノ村
- お化けカエルの森
- バノポリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの森
- バノポリ町
- ガルディアの森
- 空中廊下
- メディーナ村
- ポッシュの小室
- ヘケランの洞窟
- 北の森の道
- パノゴドーム
- トラゴドーム
- 16号飛船
- アリスドーム
- 地下水道
- 32号飛船
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の扉
- 黒の夢
- ウエストの塔



a (→P.279)



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	出現	再出現
16	ブラックサイト×2	○	○
21	ディブ×2	○	○
22	ルインゴレム×2+ブラックサイト	○	○
	●セーブポイント割から上層③へ移動する場合は回避できる		
23	ウォール×2	×	×
24	ウォール×2	×	×
25	さまようもの+たゆとうもの×2	○	○
	●さまようもの目が閉じているときに通り抜ければ回避できる		
26	さまようもの+たゆとうもの×2	○	○
	●たゆとうもの目が閉じているときに通り抜ければ回避できる		
27	さまようもの+たゆとうもの×2	○	○
28	メタルミュウ×2	○	○
	●回避方法はP.294を参照		
29	メタルミュウ×2+ブチアーリマン×2	○	○





3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ペーシ 司馬の心
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たたいま!
王座継承
闘争を経て…
不思議の国の工場跡
時の塵来りて
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 油跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
翼がつけば飛翔
大地の君さへ
魔法の王国 シール
とけよ封印 時よよ軍
なげきの山の勇者様
天空で待つものは
ラファスの呼び声
古代の精王
時の扉

運命の翼へ…

黒の夢の終わりに
I.II TMANIAへの手引き



上層 5



上層ワープ装置

1 (-P.282)



上層 4

たゆとうもので 技ポイントかせぎ

黒の夢の各所でさまようものと一緒に出現するたゆとうものは、倒したときに技ポイントが100も得られる。ただし、たゆとうものは回避が高いうえ、一定時間がすぎると逃げてしまう。命中が高いエイラや魔王をパーティメンバーに入れたり、ヒットリングを装備することで命中を上げたりして、戦いを挑みたい。

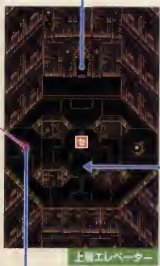
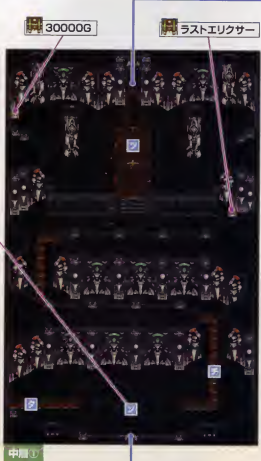


MAP INDEX

- 不詳山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 忍軍人アジト
- ラルバ村のやけ釜
- フテランの墓
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カザール
- 黒鳥号乗り場
- ゾール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの墓
- なげきの山
- 満辰神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の森
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの前
- サンドリノ村
- お化けおエルの森
- パレポリ村
- デナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの前
- パレポリ町
- ガルディアの森
- 空中刑場所
- メディーナ村
- ポツタウの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- バンゴドーム
- トランドーム
- 16号異城
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号異城
- プロメテドーム
- 工機師
- 監視者のドーム
- 死の山
- 罫の墓場
- 風の墓
- ラヴェスの体内

歩いて移動すれば安全

中層①では、パーティが歩いて移動していると、モンスターの出現場所に足を踏み入れてもバトルにならない。宝箱の中身を取りに行くときも、歩いていけば敵を気にすることなく移動できるのだ。



下降用
スイッチ

上昇用
スイッチ

※1……下降用スイッチを調べると移動できる
 ※2……上昇用スイッチを調べると移動できる

※3……壁を調べて入口を開いたあとに逃げる



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ショップ		
名前	種別	値段 (G)
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
ミドルエーテル	アイテム	2000
ハイエーテル	アイテム	8000
スーパーエーテル	アイテム	10000

ヌウに話しかけると……

この部屋にはヌウが2体いる。左側のヌウはショップの店員で、話しかけたあとに「売ってくれ!」を選べばアイテムを賣ることが可能。一方、右側のヌウに話しかけて「もどる」を選ぶと、黒の夢の入口である発着場へもどれるのだ。



マジックシール



エリクサー

出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 回避
1	① ダイゴロー×2	× ○
	② ツインカム×4	× ○
	③ ティブ×2	× ○
2	④ さまようもの+たゆとうもの×2	○ ×
	⑤ ツインカム×2	○ ×
3	⑥ さまようもの+たゆとうもの×2	○ ×
	⑦ ツインカム×2	○ ○
4	⑧ ルインゴーレム+ブチアーリマン×2	○ ×
	⑨ ツインカム×2	○ ○
5	⑩ さまようもの+たゆとうもの×2	○ ×
	⑪ ルインゴーレム+ブラックサイト	○ ○
6	⑫ さまようもの+たゆとうもの×2	○ ×
	⑬ ルインゴーレム+ブラックサイト	○ ○

フлакサイト ⇒P.489	ティブ ⇒P.489	ルインゴーレム ⇒P.489	さまようもの ⇒P.490
たゆとうもの ⇒P.490	ブチアーリマン ⇒P.491	ツインカム ⇒P.491	ダイゴロー ⇒P.492

ペーシの見た。
旅立ち! 夢見る千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たたいま!
王国裁判
高城を越えて…
不思議の国の工場跡
時の風来て
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 油跡!!
職人! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
窟がつかば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者律
天窓で待つものは
ラヴォースの呼び声
古代の新王
時の都
運命の時へ…

嵐の夢の終わりに
La TIMANJA への手引書



MAP INDEX

- 平野
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ラトルの村
- ブデランの崖
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カシヤール
- 原馬号乗り場
- ジール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの城
- なげきの山
- 海匠神座
- 残された村
- 原馬号
- 北の岬
- トルース村の墓山
- トルース村
- ガルディアの墓
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- サンドリノ村
- お化けカエル森
- バルボリ村
- テナドロ山
- 魔岩島
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バルボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ボッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の島の遺跡
- パンゴドーム
- トランドーム
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の崖
- 黒の夢
- ラウファの体内

原始

古代

中世

現代

未来

その他



ラストエリクサー

星屑のケーブル



中層 4

止まっていれば避けられる
 この場所では、ツインカムが画面左側から右側へ向かって移動しているものの、こちらが立ち止まっていれば、触れてもバトルにならない。中層5へ向かうときも宝箱を開けに行くときも、ツインカムに触れていないときだけ走るようにすれば、バトルを回避することが可能だ。



中層ワープ装置

スピードカプセル



中層 3

d (-P.283)

オーンが奥に
 放立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 たたい来!
 王座継承
 廃城を越えて
 不思議の国の王城跡
 時の暴来て
 真の村の人々
 現れた巨獣の勇者
 タータニアエル
 赤い石 ぬすらしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば真始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ魂
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の魔王
 時の御

運命の鐘へ〜

星の夢の終わりに
 ULTIMANIAへの手引き



エリクサー



下層ワープ装置

e



中層

パワーシール

スピードカプセル

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	出現	再出現
1	ファットビースト ●中層3から移動してきたときは出現しない	○	○
2	ダイゴロー×2 エイユーの盾×3	○	○
3	●中層3から移動してきたときは出現しない ツインカム×4	○	○
4	●立ち止まっているときは触れてもノヘルにならない さまようもの+たゆとうもの×2	○	○
5	●たゆとうもの目が閉じているときに通り抜ければ回避できる デブ×2+ブチアーリマン	○	○
6	さまようもの×2+たゆとうもの×4 ●さまようもの目が閉じているときに通り抜ければ回避できる	○	○
7	ファットビースト+ブチアーリマン×2	○	○
8	ダイゴロー+ブラックサイト ●回避方法はP.294を参照	○	○
9	ノヘ×2+ガス×2	○	×
10	●上側の壁の台に沿って移動すれば回避できる さまようもの+たゆとうもの×4	○	×
11	ガス×2 ●回避方法はP.294を参照	○	×





MAP INDEX

- 不凍山
- イオカ村
- かりの森
- まよいの森
- 悪魔人アシト
- ラムパ(村)のやけ跡
- フザランの森
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小込な洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒龍号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海賊神殿
- 残された村
- 黒龍号
- 北の扉
- トルース村の墓山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア航海院
- ゼナンの壱
- サントリノ村
- お化けカエルの森
- バレルボリ村
- デナドロ山
- 巖岩窟
- 龍王城
- トルース町
- リーネ空城
- ルッカの森
- ゼナンの壱
- バレルボリ町
- ガルディアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ボツシユの小島
- ヘケランの洞窟
- 至の森の遺跡
- バノコーム
- トラランドーム
- 16号廃城
- アリスドーム
- 地下水洞窟
- 32号廃城
- プロメテードーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の楽楽て
- 嵐の塔
- ラファエスの塔内



1 (→P.285)

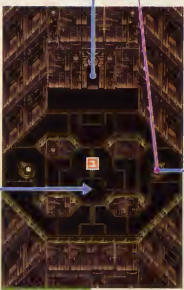
下降用スイッチ



中層エレベーター

※5

上昇用
スイッチ



下層エレベーター

※4

2 出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
TV	BOSS ■ ギガムータント	×	×
	① ツインカム×4	×	○
	② ティブ×2	×	○
1	③ ダイゴロー×2	×	○
	● エレベーターで移動中に1〜3回バトルになる。出現する敵は①〜③のなかから選ばれる(何も出現しないこともある)		
1	ルインゴーレム×2	×	×
1	ティブ×2	×	×
	● コウモリに触れるとバトルになる		
1	ファットビースト×2	×	×
1	ウォール×4	×	×
1	BOSS ■ テラミュタント	×	×

	ティブ		ルインゴーレム		ウォール		ツインカム
⇒P.489		⇒P.489		⇒P.490		⇒P.491	
	ダイゴロー		ファットビースト		ファットユニット		テラユニット
⇒P.492		⇒P.492		⇒P.493		⇒P.494	

※4……上昇用スイッチを調べると移動できる
 ※5……下降用スイッチを調べると移動できる



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ベーンの残かた

飲立ち! 夢見る千年辰

帰ってきた王妃

消えた女王

たたいま!

王座継承

異境を越えて...

不思議の国の工場時

時の農果て

電の村の人々

現れた仮面の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 油跡!!

転ス! グランドシオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 ゴール

どけよ封印 呼べよ嵐

なげきの山の真者様

天空で待つものは

ラヴォスの叫び声

古代の新王

時の扉

運命の門へ...

星の夢の終わりに

LIL TMANIAへの手紙

白石 (→P.268)



ラストエリクサー

スピードカプセル

セーブポイントが出現

ウォール×4を倒したあとは、この部屋にセーブポイントが出現する。右の通路の先ではテラミュタントとのバトルが待ち受けているので、先へ進む前にセーブしておくといいだろう。

コウモリを避けて進め

通路の途中で、2匹のコウモリが上下に往復している。これに触れてしまうとタイプ×2とのバトルになるので、下の写真の要領で避けて進むといい。なお、こちらが立ち止まっているときは、コウモリに触れてもバトルにはならない。



↑写真の位置で待ち、左側のコウモリが下へ向かった瞬間に右へ走り抜けよう。





MAP INDEX

- 全大陸
- イオカ村
- かりの森
- まよしの森
- 悪魔人アサト
- ラルバ村のやけ畑
- ブチランの巣
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジヤール
- 黒崎号乗り場
- シール宮殿
- 地の民の洞窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海底神殿
- 壊された村
- 黒鳥号
- 北の碑
- トルース村の黒山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの森
- サンドリン村
- お化けカエルの森
- バシボリ村
- テアドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの橋
- バシボリ町
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メティナ村
- ボツシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の洞窟
- バンゴドーム
- トランドーム
- 18号脱走
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号脱走
- プロメドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の眼裏で
- 黒の夢
- ラヴォスの城内



最後のセーブポイント

ウォール×5を倒すと、魔神器の間へ通じる入口が開くほか、セーブポイントが出現する。魔神器の間からの連続バトルの前にセーブできる最後の場所なので、バトルの準備やセーブをしておきたい。

クエノ LV18 HP267/268 MP 237/31	ロゼ LV19 HP214/214 MP 174/17
マール LV18 HP277/277 MP 317/31	リウカ LV19 HP119/119 MP 241/24
エイラ LV20 HP397/398 MP 387/38	ロボ LV19 HP334/335 MP 217/31
カエル LV19 HP119/119 MP 237/38	

↑シール(1回目)→魔神器→シール(2回目)の3連戦に備えてメンバーや装備を決めよう。

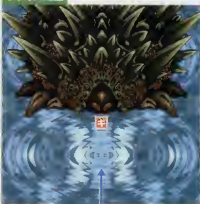


※6……ウォール×5を倒したあとに通れる

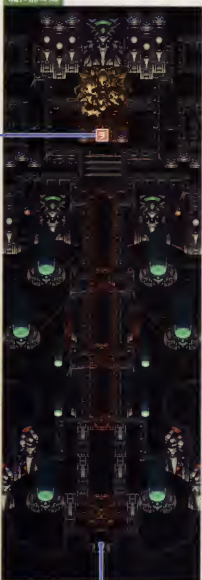
真空間



ラヴォス離空



魔神殿の間



頂上



出現するモンスター		逃走	飛出
場所	モンスターの種類と数		
☐	B055 プチラヴォス R	X	X
☐	ウォール×5	O	X
☐	B055 ジール(1回目)	X	X
☐	B055 魔神器	X	X
●	●ジール(1回目)を倒したあとに連続でバトルになる		
☐	B055 ジール(2回目)	X	X
●	●魔神器を倒したあとに連続でバトルになる		
☐	B055 ラヴォス(外殻-第1~第10段階)	X	X
●	●近づくとバトルになる。ひとつの段階を倒したあとはメニューを開くことができ、再度近づくとつぎの段階とバトルになる		
●	●以前に倒していた場合は出現しない		

※☐、☐、☐の物は、古代、中世、現代の業の夢で各1回ずつ戦える

	ウォール ⇒ P.490		プチラヴォス R ⇒ P.494		ジール(1回目) ⇒ P.495
	魔神器 ⇒ P.496		ジール(2回目) ⇒ P.496		ラヴォス(外殻) ⇒ P.498

ペーシの預かた
旅立ち! 夢見る千年宗
帰ってきた王冠
消えた女王
たたいま!
王国裁判
産婦を連れて…
不思議の国の工場跡
時の風来て
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ゆずらしん石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドジャン
決闘! 魔王城!!
気がつけば原野
大池のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 野べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の卵
遺物の真へ…

旅の夢の終わりに
ULTIMANIAへの手引は



星の夢の終わりに

Dream's End

黒の夢でラヴォスを倒したクロノたちはラヴォスの体内に入りこみ、心臓部へとたどり着く。そこで一行が見たものは、あらゆる生命の力を我がものとした、ラヴォスの真の姿だった。この星の命運をかけ、クロノたちは最後の決戦に挑む。



マールが「さみしい」泣き出すシーン

PARTY パーティ



クロノ マール ルッカ ロボ カエル エイウ 魔王

MAP INDEX

- 不道徳山
 イオカ村
 かりの森
 まよしの洞
 恐竜人アシト
 ルババ村のやせ崩
 プテランの墓
 ティラン城
 ティラン城跡
 小さな洞窟
 天への道
 地への道
 エンバーガ
 カンヤール
 黒鳥号乗り場
 シール宮殿
 地の民の洞窟
 ドロクイの洞窟
 なげきの山
 海雲神像
 珠された村
 黒鳥号
 北の岬
 トルース村の墓山
 トルース村
 ガルディアの森
 ガルディア城
 マリア修道院
 セザンの橋
 サンドリノ村
 おひげカエルの森
 ハレボリ村
 デナドロ山
 魔岩窟
 魔王城
 トルース町
 リーナ広場
 ルッカの家
 セザンの橋
 ハレボリ町
 ガルディアの森
 空中刑務所
 メディーナ村
 ポッシュの小室
 ヘクランの洞窟
 北の森の洞窟
 パンゴドーム
 トランドーム
 16号洞窟
 アリスドーム
 地下水道跡
 32号洞窟
 プロメテドーム
 工場跡
 監視者のドーム
 死の山
 時の崖来て
 黒の夢
 ラヴォスの体内



マール

生命の記憶を盗む者

やっとわかったわ。ラヴォスの正体が——何のためにやってきて、原始時代から何をしていたのかも！

恐竜人が滅びたあの日、ラヴォスは空から降ってきてこの星に棲みついた。私たちの世界に寄生して、養分を吸い上げてた……でも、それだけじゃなかった。

ラヴォスは星に生きるすべての生き物の——大地のおきてに従って戦い、強くなってきた生物の力までも吸収してきたの。自分は眠ったまま、ほかの生き物のすぐれたところだけを集めて……そうやって進化した分身を、また別の星に送り出そうとしている！

そんなの許せない！ クロノ、みんな……ここで終わらせよう！ この星を私たちの手に取りもどそう！



「マールはさみしい」泣き出すシーン



進行チャート

???

ラヴォスの体内(→P.291)

1 通路

- ラヴォスの体内に入る

2 心臓部

- ラヴォスと決着をつける
- BOSS ラヴォス・本体(→P.500)
- BOSS ラヴォス コア(→P.502)

エンディング

通路を進んだ先で最終決戦

黒の夢でラヴォス(外殻・第10形態)を倒したあとは、ラヴォスの体内へたどり着く。通路を進んで心臓部へ行くと、ラヴォスとの最終決戦が待っているため、しっかり準備しておこう。なお、ラヴォス コアを倒せばエンディングとなるうえ、「強くてニューゲーム」(→P.558)に引き継がれるのはクリア前に最後にセーブしたときの状態なので、最終決戦では回復用アイテムを惜しまずに使ってかまわない。



●黒の夢からラヴォスの体内へ移動してきた場合はセーブポイントがある。ここで最後のセーブをしておこう。

ベーンの見かけ
 旅立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王國裁判
 勇婦を越えて…
 不思議の国の工場跡
 時の鳥籠で
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランシリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば開始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王

時の卵
 運命の時へ…
 闇の夢の終わりに
 LA TRAMANAへの呼び声

???

ラヴォスの体内

セーブポイント 1 | ボス戦 あり

固い外殻に覆われたラヴォスの身体の内部。その心臓部では、ラヴォスの本体が太古の時代からこの星の生命の力を吸収しつづけている。

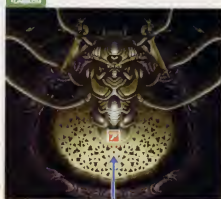


通路



時の最果てへ(-P.168)

心臓部



時の最果てへもどれる

ラヴォスの体内に突入する方法は何通りかあるが(-P.575)、黒の夢でラヴォス(外殻・第10段階)を倒したときと、時の最果てにあるバケツに入ってラヴォスの日へタイムワープしたときにかぎり、この場所にセーブポイントとゲートが出現している。ゲートを調べれば、時の最果てにもどることができるので、ラヴォス・本体やラヴォスコアとの最終決戦に挑むには準備不足だと感じたら、いったん脱出するのも手だ。

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	出現
①	右腕+左腕+ラヴォス・本体	X	X
②	ラヴォスピット+センターピット+ラヴォス コア	X	X
●①~③の順に連続でバトルになる			


 ラヴォス・本体
 P.500

 ラヴォス コア
 P.502



ULTIMANIA への手引き

3

上級者向け モンスター回避術



本作では、多くのモンスターとのバトルを避けることができる。スピーディに物語を進めたいときには、モンスターを避けるテクニックが役に立つのだ。

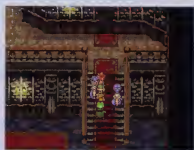
MAP INDEX

- 不道山
- イオカ村
- かりの森
- まよひの森
- 悪魔人アジト
- アルパ村のやけ跡
- プテランの塚
- ティラン城
- ティラン城跡
- 小さな洞窟
- 天への道
- 地への道
- エンハーサ
- カジャール
- 黒鳥号乗り場
- シール高原
- 地の底の洞窟
- ドロクイの洞
- なげきの山
- 海浜神殿
- 残された村
- 黒鳥号
- 北の岬
- トルース村の裏山
- トルース村
- ガルディアの森
- ガルディア城
- マノリア修道院
- ゼナンの遺
- ザンドリノ村
- むねがカエルの森
- バレルリ村
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- トルース町
- リーネ広場
- ルッカの家
- ゼナンの遺
- バレルリ町
- ガルディアの森
- 空中刑部所
- メチーナ村
- ポッシュの小屋
- ヘケランの洞窟
- 北の森の遺跡
- ハンコドーム
- トランドーム
- 16号売場
- アリスドーム
- 地下水道部
- 32号売場
- プロメテドーム
- 工場跡
- 監視者のドーム
- 死の山
- 時の遺棄
- 黒の夢
- マヴェスの体内



行動しだいで敵とのバトルは避けられる

モンスターとのバトルは、パーティの先頭のキャラクターがフィールドマップ内にいる敵に直接接触したり、特定の場所に踏みこんだりしたときに発生する(→P.59)。そのため、下記のような方法を使えば、バトルを回避できることが多いのだ。各ダンジョンのページに掲載されている「出現するモンスター」の表や、このコーナーで紹介している回避方法を参考にして、モンスターと戦いたくないときに自由にバトルを回避できるようになる。



敵に触れてもこちらが立ち止まっていればバトルにならないことが多い。



そのまま進歩を続けて敵を避けることも、是非おすすめ。自分の立ち回しを覚えておくと、回避するのにも役立つ。

バトルを回避するおもな方法

- マップ内にいる敵に触れないように移動する
- 通路の端などを移動して、バトルが発生する場所に踏みこまないようにする
- バトルを回避するための仕掛けを操作する
- 敵を出現させる仕掛けを操作しないようにする

回避するのが難しい敵の避けかた

テナドロ山・洞(下)

-P.187

- 避ける敵
- 1 オウガン×3など
 - 2 フリーランサー



写真の位置まで行き、画面右上のフリーランサーが石を投げるのを待とう。



石を投げたら十字ボタンの→を押して右へ進み、すばやくハシゴをのぼる。

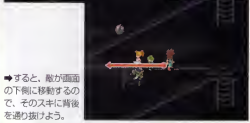
魔王城・外壁階段(上層)

-P.212

- 避ける敵
- 1 アウトロウ
 - 2 アウトロウ



敵にいったん接近してからもどる、クロノと敵のあいだに仲間を立てせる。



すると、敵が画面の下側に移動するので、そのスキに背後を逃がす。



3 メインシナリオ

MAIN SCENARIO

ページの先がた
 旅立ち! 夢見る千年祭
 舞ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま!
 王国覆滅
 廃墟を越えて…
 不思議の国の工場跡
 時の凱果て
 電の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしん石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば原地
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の扉
 運命の時へ…
 星の夢の結びわり

ULTIMANIAへの呼び声

プテランの巣・中腹

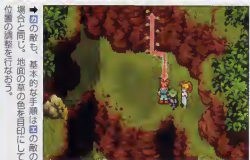
→P.218

避ける敵

- ① サンタナ×2+ゲンブ
- ② ティラングライダー×2



↑写真の位置から上に進めば、自動的に「アタック」の敵を倒して敵を避けられる。アタックはダメージを回復する敵。



↑④の敵も、基本的な手順は③の敵の場合と同じ。地面の草の色を自由にして、位置の調整をすることも可能。

※次元のゆがみ(古代)・プテランの巣(→P.382)の②と④の敵も同じ方法で回避できる

なげきの山・山道①

→P.246

避ける敵

- ① バードコマンド×2



↑じつは★の場所は通り抜けることが可能。ここを通れば敵と遭わずにすむ。

海底神殿・大階段

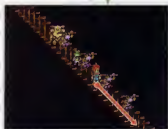
→P.255

避ける敵

- ② オーマン×1~4



↑敵が上昇して止まった十字ボタンの右下を押して走り、手前の2体を倒す。



↑2体目と3体目のあいだで止まり、ふたたび敵が上昇したら一気に走ろう。

※次元のゆがみ(現代)・海底神殿(→P.392)の②の敵も同様の方法で回避できる

ティラン城・3F外観

→P.224

避ける敵

- ② ティラングライダー+キョジョウ
- ③ ティラングライダー×2
- ④ 恐竜人(紫)×2+ドクタン×2



↑写真の位置をまっすぐ右へ移動する。降りも同じ場所を左へ進めればOK。

ティラン城・4F外観

→P.225

避ける敵

- ④ キョジョウ



↑クロソフの足あいの跡そのまゝの壁の奥が一直線になる位置に立ち、そこからまっすぐ上へ進む。

死の山・中腹

→P.273

避ける敵

- ② イーター×3



↑下の端を写真の位置まで移動し、そこから真上に進んで敵のあいだを通る。



↑左奥にある宝箱を開けるなら、このルート、敵の頭少し重なりつつ進もう。



MAP INDEX

- 現代
 - 千早山
 - イオカ村
 - かりの森
 - まよひの森
 - 恐竜人アジト
 - ラムバ村のやけ鹿
 - ブテランの巣
 - ティラン城
 - ティラン城跡
 - 小さな洞窟
 - 天への道
 - 地への道
 - エンハース
 - カジャール
 - 黒鳥号乗り場
 - シール宮殿
 - 地の影の洞窟
 - ドロクイの巣
 - なげきの山
 - 洞窟神殿
 - 壊された村
 - 黒鳥号
 - 北の洞
 - トルース村の洞窟
 - トルース村
 - ガルティアの森
 - ガルティア城
 - マリア修道院
 - ゼナの遺
 - サンリノ村
 - おひげカエルの森
 - パレホリ村
 - デナドロ山
 - 魔岩窟
 - 魔王城
- 中世
 - トルース町
 - リーネ広場
 - ルッカの家
 - ゼナの墳
 - パレホリ村
 - ガルティアの森
 - 空中浴槽所
 - メディーナ村
 - ボッシュの小屋
 - ヘクランの洞窟
 - 北の森の遺跡
 - バンゴドーム
 - トランドーム
 - 16号砲塔
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 32号砲塔
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 監視者のドーム
- その他
 - 死の山
 - 時の最果て
 - 黒の夢
 - ラグナスの体内

死の山・中腹

→P.273

避ける敵 イーター×2



↓下の敵が右側へ移動したスキに写真の位置まで行き、そこから★の場所へ。

⇒写真の位置で敵の動きを見て、上の敵が左へもどりはじめた直後に上へ走る。



死の山・洞窟前広場

→P.274

避ける敵 イーター×3+マカーバ



⇒死の山・中腹から移動してきたと同時に右へ走り、★の場所まで行く。

⇒イーターたちが3体とも動きを止めたときを見計らって右に走ればOK。



黒の夢・中層⑥

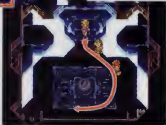
→P.285

避ける敵 ダイゴロー+ブラックサイト



⇒写真の位置から画面下端を見て、敵のカメラ(▼)が現れて消えた直後に前進。

⇒ブラックサイトの正面に入らないように注意しつつ、矢印のように進む。



黒の夢・下層①

→P.285

避ける敵 ガズ×2



⇒写真の位置からまっすぐ左に走り抜ければエンカウントしない。床の様相を参考にするといいだろう。

※次元のゆがみ(現代・黒の夢(→P.392)の目)の敵も同様の方法で回避できる

黒の夢・上層⑤

→P.281

避ける敵 メタルミュ×2



⇒黒の夢・上層④から移動してきたと同時に、矢印のルートで手前の敵を回避。

⇒そのまま立ち止まらずに、奥の敵のすぐ右を走り、一気に上層へ逃げよう。



次元のゆがみ(現代)・活火山(絶壁)

→P.395

避ける敵 デスソウル×4



⇒敵がジャンプ中だと下をくぐる。ジャンプに合わせて少しずつ進む。

⇒写真の位置まで移動したあとは、矢印のように進めばハシゴにたどり着く。



CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

マルチイベント

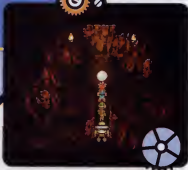
MULTI EVENT

4



マルチイベントに 挑戦しよう!

メインシナリオを進めていくと、マルチイベントをはじめられるようになる。ラヴォスとの戦いに向けてパーティを強化できるうえ、いろいろな物語も楽しめるので、ぜひ挑戦してみよう。



MAP INDEX

光のほころ
 竜の聖域
 光のほころ
 次元のゆがみ
 フィオナの小屋
 地底砂漠
 ビネガーの館
 光のほころ
 チョラス村
 北の魔窟(勇者の墓)
 巨人のツメ
 竜の聖域
 フィオナ神殿
 光のほころ
 チョラス町
 北の魔窟(勇者の墓)
 西の峠
 ガルティア城
 次元のゆがみ
 ジェノサイドーム
 太陽神殿
 光のほころ
 次元のゆがみ
 10年前のルッカの家
 時の罫

挑戦するかどうかを自由に決められる

マルチイベントとは、下記のような特徴を持つ、メインシナリオとは独立したエピソードのこと。全部で9種類あり、それぞれ下の図に示したタイミングで挑戦が可能になる。▲【緑の夢】がほかのマルチイベントより早めに開始できる一方、H【次元のゆがみ】とI【時の罫】に挑戦するには、エンディング後にセーブしたデータでプレイを再開するか、「強くてニューゲーム」をはじめめる必要があるのだ。

「アールさまの夢を……」
「(1)……」
「わかまきまっってキ当にごめんなさい。」



←エピソードの内容は、いずれかのキャラクターに深く関係したものが多い。

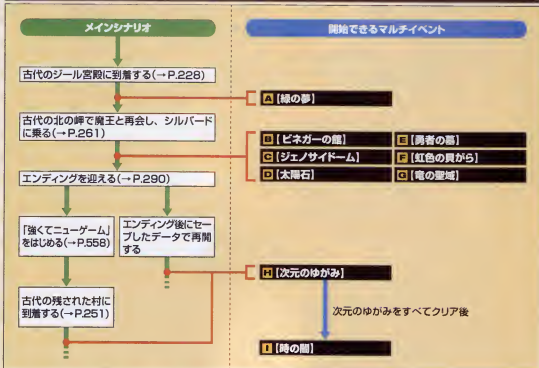
マルチイベントの特徴

- 挑戦しなくてもゲームのエンディングを迎えることはできる
- メインシナリオやほかのマルチイベントと並行して進められる
- イベントの途中またはクリア時に、強力なアイテムが手に入ったりキャラクターのパラメーターが上がったりする

→ 時の罫までの老人からは、大半のマルチイベントについての情報が聞ける。



マルチイベントに挑戦できるようになる時期



マルチイベントでパーティを強化できる

マルチイベントに挑戦すると、その途中やクリアしたあとに強力な装備品が手に入る。また、**C** [ジェノサイドーム]と**H** [次元のゆがみ]では、特定のキャラクターのパラメーターをアップさせることが可能。さらに、何度も起こるバトルによって経験値や

技ポイントも大量に得られるため、マルチイベントをこなしていけば、パーティが大幅に強化されるのだ。黒の夢へ突入する前にマルチイベントに積極的に挑戦し、ラヴォスをはじめとする数々の強敵に負けないよう鍛えておこう。

マルチイベントの内容と得られる特典

A [緑の夢]



↑中世に住む女性の手助けをし、砂漠を跡あふれる土地に変える。ルッカが過去の自宅を訪れる場面も。

おもな特典

- フィオナ神殿で頭防具を買えるようになる
- 緑の夢が手に入る

B [ビネガーの館]



↑ビネガーたちと決戦をつける。今回も、ビネガーは数々のワナ(?)を使ってクロノたちを迎え撃つ。

おもな特典

- 強力な装備品が手に入る
- メディーナ村の魔物が友好的になる

C [ジェノサイドーム]



↑かつてロボが製造されたドームを訪れ、マザーブレンがくわだてていた恐るべき計画を止める。

おもな特典

- ロボのパラメーターが上がる
- ロボ用の武器が手に入る

D [太陽石]



↑神殿で入手した暗黒石に、長い年月をかけて太陽エネルギーをたくわえ、太陽石を完成させる。

おもな特典

- ミラクルショット、太陽のメガネが手に入る

E [勇者の墓]



↑とある奥地に眠るサイラスの霊と話をすることによって、グランドリオンの真の力を引き出す。

おもな特典

- グランドリオンが覚醒してパワーアップする

F [虹色の貝がら]



↑探検家のトマにヒントをもらって虹色の貝がらを発見したのち、現代で起こっている王国の危機を救う。

おもな特典

- 高性能の防具が手に入る。
- [太陽石]が稼がっていれば追加の装備品も

G [竜の聖域]



↑原始と中世に突然壊れたゲートの先で恐竜人たちと出会い、彼らからの依頼を解決していく。

おもな特典

- 依頼をこなしたりすることによって、さまざまなアイテムが手に入る

H [次元のゆがみ]



↑古代、現代、未来に壊れたゲートの先に広がる奇妙な空間を進む。最終部には、見覚えのある姿の敵が。

おもな特典

- クロノ、マール、ルッカのパラメーターが上がる

I [時の罫]



↑別の時空でクロノたちを待ち受けている。人の記憶、夢、想いを壊らうという新たな脅威を倒す。

おもな特典

- エンディング **013** が見られる(→P.561)
- 夢幻が手に入る

マルチイベントに挑戦しよう!

緑の夢
ビネガーの館
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
虹色の貝がら
竜の聖域
次元のゆがみ
時の罫
ULTIMANIAへの手引き



マルチイベントに注意しよう!

緑の夢
 ビネガーの窟
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の墓
 紅色の貝から
 電の窟城
 次元のゆがみ
 竜の窟
 ULTIMANIAへの手引き

進行チャート

B.C.12000 古代

ジール宮殿(→P.234)

1a 大広間

●女性と話して、若木を植えることをすすめる

残された村(→P.258)

1b 残された村の広場

●女性と話して、若木を植えることをすすめる



シルバード(※1)

A.D.600 中世

フィオナの小屋(→P.301)

1 フィオナの小屋

●フィオナと話して、砂漠に現れた魔物のせい
で大地が枯れていることを聞く

地底砂漠(→P.301)

2 地底砂漠・下層

●メルフィックと戦う
BOSS メルフィック(→P.504~505)

フィオナの小屋(→P.301)

3 フィオナの小屋

●パーティにロボがいる状態でフィオナと話す
EVT ロボ

次ページへ

●若木を植えるよう女性にすすめる

古代には、命の賢者から若木を受け取ったという女性がいる。この女性は、クロノが離脱するまではジール宮殿・大広間に、仲間たちが黒鳥号を脱出したあとは残された村・広場におり、彼女の質問に対して若木を植えるようすすめると、中世のフィオナの小屋の近くに地底砂漠が現れるのだ。



この不気味な町を歩いたら、いきなりこの町を壊すために役に立つてくれるでしょう。

↑若木を植えるようにすすめるまでは何
度でも強迫感を繰り返すので、話を進
めたいときはよく話そう。

↑シルバードのマップに移動してひびいた
び話しかける必要がある。



そうですか……。
女王様のご意向ですもの
しかたありませんよね……。

●地震で受けるダメージに注意

地底砂漠・下層に足を踏み入ると、巨大な骨の魔物メルフィックが姿を見せる。この魔物は地中に身をひそめながら移動しており、バトルになる前は一定時間ごとに4カ所ある出現地点(→P.302)のどこかに現れつつ、パーティ全員に30のダメージを与える地震を起こす(HPが30以下のキャラクターはダメージを受けない)。地震によるダメージを最小限に抑えるためにも、メルフィックが姿を現したらすぐさま近づき、早くこバトルに持ちこみたい。

●ロボとの400年の別れ

メルフィックを倒したら、ロボをパーティに入れてフィオナに話しかけよう。すると、森をよみがえらせるために、ロボがフィオナの手伝いを買って出るのだ。これを認めると、現代へ迎えに行くまでのあいだ、ロボが仲間から離脱する。

※1……シルバードがないときは、小さな洞窟のゲート→時の橋架のゲート→トルース村の真山のゲート



前ページより



シルバード(※2)

A.D.1000 現代

フィオナ神殿(→P.303)

4 神殿内部

- ロボを調べる

5 空き地

- ゲートを調べる

10年前のルッカの家(→P.304)

1 台所

- タパンのメモを見る



6 研究室

- 機械を止めるパスコードを打ちこむ

7 ルッカの部屋

- ゲートを調べる

フィオナ神殿(→P.303)

8 空き地

- ロボと話す
- 入手 緑の夢
- 備 ロボ

エピソードクリア

① ルッカひとりでゲートのなかへ

フィオナ神殿でロボと再会すると、自動的に野営地へ移動し、たき火を囲んで仲間たちが語り合う。そのあと、ルッカひとりで移動できるようにになるので、空き地に出現しているゲートに飛びこまう。



◆このときの仲間たちの会話を見ることにより、一部のエンディングでルッカのセリフが変化する(→P.559)。

② パスコードを入力してララを救出

10年前のルッカの家の研究室に入ると、ララのスカートが機械に巻きこまれてしまうのを目撃する。10秒が経過するとララ自身も機械に巻きこまれてしまうが、その前に機械を調べてパスコードを入力すれば、機械が止まってララを助けることができる。パスコードは台所にあるタパンのメモにヒントが書かれているとおり、[L→A→L→A] (言語を英語に設定している場合は[L→A→R→A])の順にボタンを押せばいい。なお、ララを助けたかどうかによって、以下の内容が変化する。

③ ララを助けたかどうかで変化するもの

- 10年前のルッカの部屋にあるメモの内容
- フィオナ神殿・空き地でのロボとの会話の内容
- 現代のルッカの家での、ララのセリフや動作
- 一部のエンディングでの、ララのセリフや動作(→P.559)



◆パスワードは、制限時間内ならまちがえても入力し直せる。時間が過ぎてララのセリフが出ると救出失敗だ。

③ ルッカの部屋から現代にもどる

機械を止めた、もしくはララが機械に巻きこまれたあとは、自動的にルッカの部屋へ移動する。このときは部屋から出られなくなっているので、部屋に出現したゲートを調べて現代にもどろう。現代のフィオナ神殿・空き地でロボに話しかけると、緑の夢が手に入り、ロボがふたたび仲間に加わる。

※2……シルバードがないときは、トルス村の裏山のゲート→時の扉裏のゲート→リーネ広場のゲート



A.D.600 中世

フィオナの小屋

セーブポイント なし

砂漠の中央に位置する、かつては森林に囲まれていた小屋。魔王軍との戦いによって木々の大半が失われたうえ、魔物のせいで周囲の大地は枯れ果てている。



ミドルエーテル

ミドルエーテル

フィオナの小屋

ワールドマップへ

A.D.600 中世

地底砂漠

セーブポイント なし ポス戦 あり

フィオナの小屋の南方にある、砂漠の地底に広がる洞窟。内部では絶えず砂が流れており、その下層には大地を枯らして緑を根絶やしにした元凶が巣食っている。



水属性の魔法が有効

地底砂漠に現れるモンスターの多くは、水属性の魔法を受けると防御力が下がる。マルカカエルが魔王をパーティに入れて、バトルの最初に水属性の魔法を使うようにすれば、戦いがグッとラクになるのだ。

入口

a
(-P.302)

ワールドマップへ



MAP INDEX

- 光のほころ 異地
- 電の聖域 古代
- 光のほころ 古代
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ヒネガーの館
- 光のほころ 中世
- チョラス村
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の雪城
- フィオナ神廟
- 光のほころ 近世
- チョラス町
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 西の岬
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- リエンサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ 未来
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの墓
- 時の扉

ハイエーテル ワールドマップへ a (→P.301)



流砂をよく見て移動しよう

地底砂漠の地面はつねに砂が流れており、流れに逆らって進むうると非常に動きづらい。逆に、流れに乗って進めば、通常よりも高速で移動できる。

ラビス

エターナルスーツ

エリクサー

パワーカプセル(※1)

アイテム入手するのはボスを倒したあとで

地底砂漠のモンスターは、メルフィックを倒すと出現しなくなる。安全に宝箱の中身を手に入りたいなら、先にメルフィックを倒しておくといい。

ハイボーション 5000G マスルリング



ハイエーテル

忘れずの帽子

エターナルメット

スーパーエーテル

※1……メルフィックを倒したあとに出現

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
2	サンドラゴ×3+ララカルゴ	○	×	2	ララカルゴ×3	○	×
4	サンドラゴ×3	○	×	2	●エリクサーが入った宝箱を開ける場合は、上側から開ければ回避できる ララカルゴ×3	○	×
2	ララカルゴ×2	○	×	3	ララカルゴ×3	○	×
3	●ハイエーテルが入った宝箱を開ける場合は回避できない ララカルゴ×3	○	×	2	10000 メルフィック	×	×
3	サンドラゴ×3	○	×	2	●一定時間おきに、4カ所の出現ポイントのいずれか1カ所に出現	○	×

※2-3の敵はメルフィックを倒したあととは出現しない

サンドラゴ P.504

ララカルゴ P.504

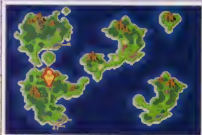
メルフィック P.504

A.D.1000 現代

フィオナ神殿

セーブポイント なし

ある女性の手によりよみがえった森林の中央部に築かれた、おごそかな雰囲気漂う神殿。建物の奥には、大自然の復興を手伝った鉄の人形が祭られている。



4 マルチイベント MULTI EVENT



神殿内部

ロボ

ステータス変化を防ぐ 防具が買える

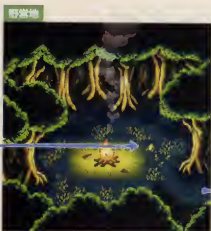
フィオナ神殿では、不利なステータス変化を防ぐ防具が売られている。プリズムメットなどをまだ入手していないなら、少々値は張るが、もっとも効果のすぐれた守りの帽子を買っておくのも悪くない。

ショップ

名前	種別	値段(G)
怒わずの帽子	頭防具	20000
忘れずの帽子	頭防具	20000
誇の帽子	頭防具	30000
守りの帽子	頭防具	50000

※2

ワールドマップへ



野窟地

10年前のルッカの家へ(→P.304)



野窟地

マルチイベントに挑戦しよう!

編の夢

ビネガの窟
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貝がら
竜の聖域
次元の砂がみ
誇の帽
ULTIMANIAへの手引き

※2……台座にいるロボを調べると自動的に移動する

A.D.990

10年前のルッカの家

セーブポイント なし

ルッカを科学の道に進ませた、ある出来事が起きた年のルッカの家。現代のルッカの家とはちがひ、研究室に巨大な機械が設置されている。



MAP INDEX

光のほごら
 電の聖域
 光のほごら
 次元のゆがみ
 フィオナの小屋
 地底の洞
 ビネガーの館
 光のほごら
 チョラス村
 北の聖域 (勇者の墓)
 巨人のツメ
 電の聖域
 フィオナ神殿
 光のほごら
 チョラス町
 北の聖域 (勇者の墓)
 西の峠
 ガルデア城
 次元のゆがみ
 シェナサイドーム
 太陽神殿
 光のほごら
 次元のゆがみ
 10年前のルッカの家
 時の罫

ルッカの日記はふた通りある

ルッカの部屋に落ちている日記は、ララを助けたかどうかで内容が変化する。どちらの場合でも、ルッカが科学の道に進んだ理由が書かれているが、その理由の中身が変わるのだ。

タビンのメモ

台所



フィオナ神殿へ(→P.303)

※1



ルッカの部屋

階段



ララの部屋

パスワード入力場所



研究室

※1……機械を止めたあと、またはララが機械に着きこまれたあとに通れる

EPISODE エピソード

B

ビネガーの館

Ozzie's Fort

魔王城から逃げのびたビネガー、ソイソー、マヨネーは、東方の辺境にある館に身をひそめていた。魔族の世界を築かんとする夢をあきらめていないビネガーたち——その野望を打ち砕くべく、クロノ一行は彼らの居城へと乗りこむ。

「マヨネー！ マヨネーは必死！
クロノが負けても、勇者の未来はじつならし
ウシは負けろわけにはゆかないだ！」



Route of Journey 旅のルート

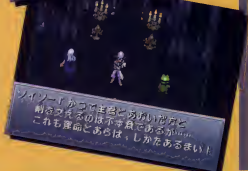


魔王 魔王の後継者

クロノとカエルに敗れたあの日、私はラヴオスと呼び覚ます儀式に没頭して、戦いの準備が万全とは言いがたかった。我が力を最大に引き出す武器と防具を城に残したまま、私は時空のゆがみに飲まれ、皮肉にも崩壊のわずかに前となる故郷シールへと送りこまれた。

ふたたびラヴオスと相まみえるために、私はそれらを取りもどす必要がある。私が姿をくらませたのち、魔族の王となったビネガーは、魔王城から持ち出した宝の数々を自分の館に隠しているようだ。

クロノたちと行動をともにするいまの私を、ビネガーは裏切り者と呼ぶ。それも良からう。だが、我らがラヴオスに負ければ魔族も等しく滅ぶ。お前たちの宝は、私の力として使わせてもらうぞ。



マヨネーがクロノに話している！

- 魔王の館
- ビネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の頁がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の窟
- ULTIMANIAへの手引き

進行チャート

A.D.600 中世

ビネガーの館(→P.307)

1 エントランス

- ビネガーを追う



2 マヨネーの間

- スーパーマヨネーと戦う
- BOSS スーパーマヨネー(1回目)(→P.505)

3 ソイソーの間

- スーパーソイソーと戦う
- BOSS スーパーソイソー(1回目)(→P.505)

4 三大将軍の間

- 三大将軍と戦う
- BOSS グレートビネガー+スーパーソイソー(2回目)+スーパーマヨネー(2回目)(→P.506)



5 ビネガーの間

- ビネガーと戦う
- BOSS ビネガー(3回目)(→P.472)
- 三大将軍の間へ落とされる

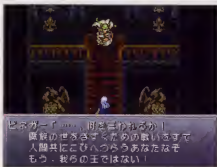
6 ビネガーの間

- ビネガーのもとへ行く

エピソードクリア

逃げるビネガーを追って奥へ

ビネガーの館に入ると、みすからを大魔王と称するビネガーがクロノたちを出迎える。しかし、一行の姿を見たたん館の奥へと逃げ去ってしまうので、あとを追いかけよう。



▶パーティに魔王がいない、ビネガーが目の前を駆け抜けていってしまう。館のなかで、の三大将軍との戦場は区別がつかない。

やるべきことは以前と同じ

ビネガーの間では、魔王城と同じようにバリアを張ったビネガーとのバトルになる。前回と同じように仕掛けを攻撃すると、今度はこちらが落とし穴に落とされてしまうが、気にせずもう一度ビネガーの間へ行こう。すると、どこからともなく現れたネコがスイッチを押して、ビネガーは落とし穴へと落ちていくのだ。これを見届けたら、ビネガーの館でのエピソードは終了となる。

メディアナ村の雰囲気明るくなる

ビネガーの館をクリアしたあとは現代のメディアナ村(→P.172)の雰囲気が変わり、村に住む魔族が人間に対して友好的になる。これまで割高だったグッズマーケットと宿屋では、逆に通常より安く買い物したり泊まったりできるようになっているので、ハイポーションやシェルターといった終盤でも有用なアイテムを買いだめしておくのもいいだろう。



▶それまでは感傷的になりがちだったメディアナ村が日替わりで明るいになっていく。ビネガーの館のクリアによって。

MAP INDEX

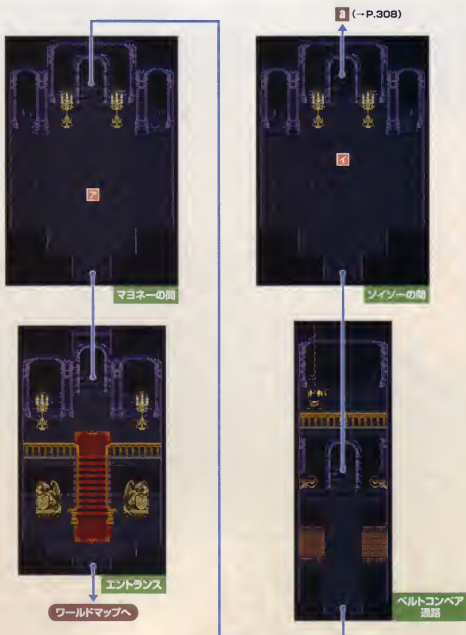
- 光のほころ
- 魔の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆかみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ビネガーの館
- 光のほころ
- チョコラス村
- 北の魔城(勇者の館)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョコラス村
- 北の魔城(勇者の館)
- 西の峰
- ガルドニア城
- 次元のゆかみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆかみ
- 10年前のルカの墓
- 時の鐘

A.D.600 中世

ビネガーの館

セーブポイント なし ボス戦 あり

かつて魔王の配下であった三大将軍が、新たな本拠地としている館。内装の雰囲気こそ魔王城に似ているものの、構造はシンプルで、建物自体も小さめ。



4

マルチイベント

MULTI EVENT

マルチイベントに新編追加!

緑の夢

ビネガーの館

ジェノサイドーム

大海石

勇者の墓

紅色の園から

竜の聖域

次元のゆがみ

時の鐘

ULTIMANIAへの手引

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
BOSS	スーパーマヨナー(100回)	X	X
BOSS	スーパーソイゾー(100回)	X	X

スーパーマヨナー(100回)
⇒P.505

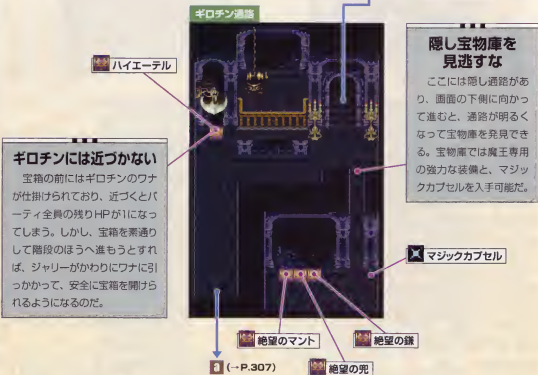
スーパーソイゾー(100回)
⇒P.505



*1……落とし穴に落ちると自動的に移動する

MAP INDEX

- 光のほこら 原始
- 電の聖域 古代
- 光のほこら
- 次元のゆかみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの窟 中世
- 光のほこら
- チョラス村
- 北の魔窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チョラス町
- 北の魔窟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルデア城
- 次元のゆかみ
- フェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆかみ
- 10年目のルッカの聖 未来
- 時の鐘



ギロチンには近づかない

宝箱の前にはギロチンのワナが仕掛けられており、近づくとパーティ全員の残りHPが1になってしまう。しかし、宝箱を素通りして階段のほうへ進もうとすれば、ジャリーがかわりにワナに引っかかって、安全に宝箱を開けられるようになるのだ。

隠し宝物庫を見逃すな
 ここには隠し通路があり、画面の下側に向かって進むと、通路が明るくなって宝物庫を発見できる。宝物庫では魔王専用の強力な装備と、マジックカプセルを入手可能だ。

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
BOSS	グレートピネガー+スーパーソナー(2回目)+スーパーマヨナー(2回目)	X	X
BOSS	ピネガー(3回目)	X	X

- ピネガー(3回目) ⇒P.472
- スーパーマジック(2回目) ⇒P.506
- スーパーソナー(2回目) ⇒P.506
- グレートピネガー ⇒P.506

マルチイベントに挑戦しよう！

緑の夢

ビネガールの嵐

ジェノサイドーム

太陽石

勇者の暈

紅色の頁がら

電の聖域

次元のゆがみ

時の歯

ULTIMANIAへの手引き

EPISODE エピソード

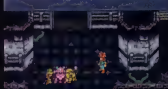
C

ジェノサイドーム

Geno Dome

ラヴォスの影響で荒廃した未来において、人間にかわって星を支配しようと画策する存在があった。憎しみも悲しみもない鉄の楽園——そんな新しい世界を作るべく人間の根絶をたくむ機械たちの母に、ロボは反旗をひるがえす。

プロメテウスがロボに「おはれの日はにちがく 狂えるわね 大事にね」ってシヤホウ



Route of Journey 旅のルート

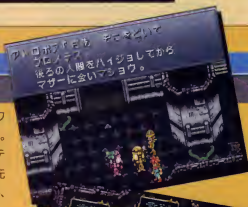

ロボ

狂える機械の聖母

ルッカがワタシを見発見させてくれたとき、ワタシにはみんなに告げずいた情報がありマシタ。それは、開発コードR-66Yのほかにも、プロメテウスという名を与えられていたコト。そして最優先の秘密事項として、人間と行動をともにしながら、その生態を観察する任務を帯びていたコト……。

ワタシを製造したマザーブレインは、そのデータを人類抹殺に役立てようとしていまシタ。滅びゆくこの星から人間をハイジヨシ、機械が完全に管理する世界を築こうと計画したデス。

しかし、ワタシはエンジギをしていたのではありマセン。いまのワタシの名はロボ——クロノたち人間が星を救うと信じ、ともに歩む者デス。創造主であろうと、彼らに手出しは許しマセン！



進行チャート

A.D.2300 未来

ジェノサイドーム(→P.312)

1 入口

- ロボを先頭にして端末を調べる



2 ベルトコンベア入口

- 実力を試すためのバトルを受ける

BATTLE デバッガープラス×2

BATTLE バージョン4.0×2

BATTLE デバッガープラス×4

BATTLE デバッガープラス×2+バージョン4.0×2

BATTLE デバッガープラス×4+バージョン4.0×2



1Fメインルーム

- 中央の端末でドームの情報を得て、先へ進むのふたつのボゾー人形が必要だと知る



扉不同

3a 1Fメインルーム

- 3つ並んだスイッチAのうち、左右のふたつを切りかえてエネルギーボットAを開く
- 帯電した状態でエネルギーボットAに入り、扉Aを開ける
- ボゾー人形Aを入手する

先へ進むにはロボが必須

ロボをパーティの先頭にして入口のマップにある端末を調べると、奥の部屋への扉が開いて先へ進むようになる。その直後、ドームの入口の扉が閉まって外に出られなくなるが、一度隣のマップへ移動したあとならドームから出ることが可能だ。

5連戦を戦い抜け

ベルトコンベアに乗って進んだところでは、選べたり逃げたりできない5連戦が待ち受けている。合間にメニューを開くこともできないので、HPが減ってきたらなるべく早めに回復するように心がけよう。ちなみに、この5連戦は、入口側からベルトコンベアに乗るたびに発生する。

ロックされた扉を開けるには

1Fメインルームには、ロックされた扉が点在している。これらの扉のロックは、マップの中央にあるエネルギーボットに入って帯電し、その状態で扉の横のエネルギーボットに入れば解除可能。ただし、エネルギーボットは、そばにあるスイッチを押して開けてからでなければ入れない(下の図を参照)。帯電していられる時間は7秒程度と短いので、スイッチの操作や通り道にいる敵とのバトルなどは、帯電する前にすませておくほうがいいだろう。

● ロックされた扉と対応するエネルギーボットの位置



※同じアルファベットの扉、エネルギーボット、スイッチが対応している

MAP INDEX

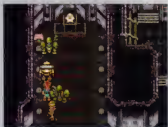
歴史 古代
中世
近代
未来
その他

- 光のほころ
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地脈砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の真境(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 霧の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の真境(勇者の墓)
- 西の扉
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの墓
- 扉の扉



3b 1Fメインルーム

- ベルトコンベアの向きを切りかえる
- 帯電した状態でエネルギーポッドCに入り、扉Cを開ける
- ガードマシンを誘導し、2体のガードマシンを向き合わせる
- ボヨゾー人形Bを入手する



4 2Fメインルーム

- アトロボス145と戦う
- BOSS アトロボス145(→P.507)



1 2F処刑部屋

- 人間が処刑されているのを目撃する

5 2Fメインルーム

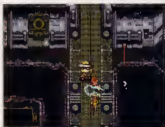
- ふたつのボヨゾー人形を置いてゲートを開く
- マザーブレンと戦う
- BOSS マザーブレン+ティスプレイ×3(→P.508)
- 入手 テラパワーアーム+クライシスアーム



エピソードクリア

◎ ベルトコンベアの向きを変える

ボヨゾー人形Bは、こちらの動きに合わせて左右に動くガードマシンに守られていて近づけない。ただし、このガードマシンは、マップ上部に保管されているもう1体のガードマシンと向き合わせれば機能を停止させることが可能だ。保管場所の扉は、帯電した状態で扉の横のエネルギーポッドに入れば開けられるが、ポッドに向かう途中ではベルトコンベアを逆走しなければならず、帯電が切れてしまいがち。2Fを経由して行ける1Fメインルームの上側には、ベルトコンベアの向きを切りかえるスイッチがあるので、先にそれを操作しておこう。



◀ベルトコンベアを逆走した場合でも帯電が切れる前にポッドまでたどり着くことは可能だが、かなり難しい。

◎ ガードマシンを誘導しよう

保管されていたガードマシンは、触れると部屋から出て、パーティを追うように動き出す。障害物などを気にせずまっすぐ追いかけてくるため、曲がり角などに引っかからないよううまく誘導しよう。なお、誘導しているあいだにバトルが発生すると、ガードマシンは最初いた部屋にもどってしまう。マップ左下にいるデバッガープラス×2はバトルを回避できない敵なので、あらかじめ倒しておきたい。

◎ ロボとアトロボスの一騎討ち

ふたつのボヨゾー人形を入手して2Fメインルームの奥へ進もうとすると、アトロボス145が現れてバトルに突入する。このバトルはロボがひとりだけで戦うことになり、アトロボス145に勝てば、ロボの乗早さが3、魔法防御が10上がる。

◎ ゲートを開いてマザーと対峙

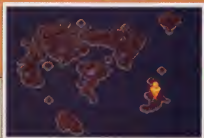
一番奥でふたつのボヨゾー人形を緑の床の上に置けば、閉じているゲートを開くことが可能。その先ではマザーブレンとのバトルになり、これに勝つと自動的にワールドマップへ移動する。以降はジェノサイドームの入口より奥のマップには入れなくなるので、マザーブレンと戦う前に、アイテムの取り忘れなどがないか確認しておこう。

A.D.2300 未来

ジェノサイドーム

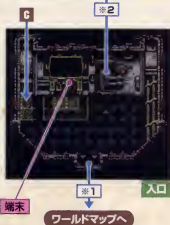
セーブポイント 1 ボス戦 あり

ロボをはじめとする機械たちが生み出された施設。機械の世界を作ろうとするマザーブレンによって管理されており、邪魔な人間を排除する役割もなる。



MAP INDEX

- 光のほこら
- 電の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほこら
- チョラス村
- 北の廃城(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 龍の聖域
- フィオナ特設
- 光のほこら
- チョラス町
- 北の廃城(勇者の墓)
- 西の絆
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの墓
- 時の道



出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
①	デバッガープラス×2	X	O
②	バージョン4.0×2	X	O
③	デバッガープラス×4	X	O
④	バージョン4.0×2+デバッガープラス×2	X	O
⑤	デバッガープラス×4+バージョン4.0×2	X	O
	●①-⑤の間に連続でバトルになる		
④	デバッガープラス×3	X	X
	バージョン4.0×3	X	X
⑤	●1体が1F小部屋(下)に移動して画面外に消えたあとにエンカウントした場合は2体になる		
E3	レーザーサイト×4	X	X
E2	デバッガープラス×2	X	X
	レーザーサイト×2+バージョン4.0	X	X
⑦	●出現ポイント周辺を通り抜ける場合は回避できない。隠し通路を見ているときはバージョン4.0が出現しない		

※1……ロボを先頭にして端末を調べたあとは、一度別のマップに移動するまで通れない

※2……ロボを先頭にして端末を調べたあとに通れる

マザーの思想が語られる

ジェノサイドーム内を移動していると、ときどきマザーブレンがロボたちに語りかけてくる。この語りは順番が決まっており、ひとつ前のものを聞いていないとつぎの語りは聞けない。語りの順番と聞ける場所は、以下のとおり。

マザーの語りか聞ける場所とタイミング

順番	場所とタイミング
1回目	1Fメインルームでいづれかの敵と戦ったあと
2回目	2F通路を通る途中
3回目	2Fメインルームの左側に移動するとき

- レーザーサイト P.488
- デバッガープラス P.507
- バージョン4.0 P.507

ベルトコンベアを逆走して隠し通路を発見
 ベルトコンベアの上の端まで移動すると、バージョン4.0が隠し通路を通る様子を見ることが出来る。これは、ベルトコンベアのスイッチを押すときに通る場所のヒントになっているのだ。

×スピードカプセル(※5)

ポヨゾー人形A

ハイエーテル

スーパーエーテル

×マジックカプセル

ガードマシン

※3

罐末

帯電用
エネルギーポッド

ポヨゾー人形B

守りの帽子

ガードマシン

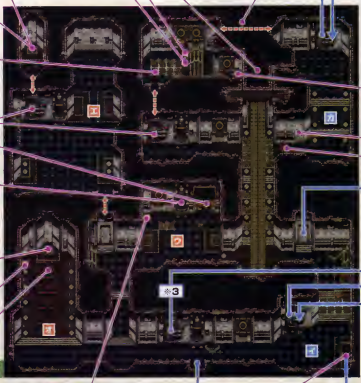
1Fメインルーム

ハイポーション

エレベーター②(1F)



②
 (→P.315)



① (→P.315)

ベルトコンベアの
スイッチ

スイッチ
 ※4

b
 (→P.315)

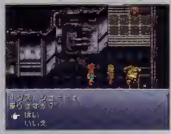
a (→P.315)

b
 (→P.315)

c

ダストシュートから入口へもどれる

この位置を調べると、ダストシュートを利用して入口にもどるかどうかを選べる。ダストシュートは一方通行なうえ、ふたたびメインルームを訪れるにはベルトコンベアでの5連戦をこなす必要があるの、ドームから出るときのみ利用しよう。



←歩きではドームの入口にもどれません。脱出するにはダストシュートを使うしかない。

エレベーター①(1F)



d
 (→P.314)

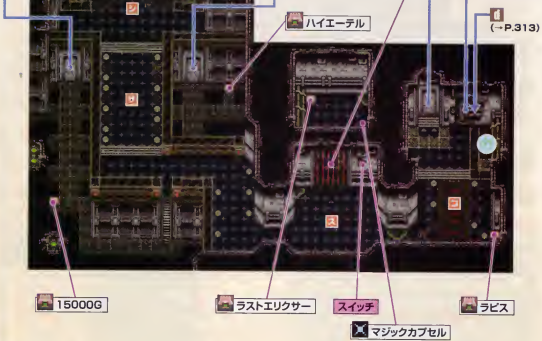
- ※3……帯電した状態で隣のエネルギーポッドに入り、扉のロックを解除したあとに通れる(エネルギーポッドと、エネルギーポッドを開けるスイッチの位置は、P.310を参照)
- ※4……右隣のスイッチを押して防護ビームを消したあとに通れる
- ※5……ポヨゾー人形Aを入手したあと、約7秒たつと出現

#6……左右の緑の床の上にボヨソ人形を置いたあとに逃げる

2F 船中庭園



ビームを消してお宝を入手
 防護ビームで守られた部屋は、入口の横にあるスイッチを押してビームを消せばなかに入れる。このスイッチは高い場所にあり、直接壁を調べても押せないが、下側から壁に向かって歩いていけば、ロボがジャンプしてスイッチを押すことが可能だ。



出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	迅速	再出現	場所	モンスターの種類と数	迅速	再出現
1F	バージョン4.0×3 ●ラビスが入った宝箱を開ける場合は回避できない	×	○	2	レーザーサイト×2	×	×
2F	バージョン4.0	×	×	3	レーザーサイト×6	×	×
2F	●P.313の4の敵の1体が部屋に入った場合のみ出現	×	×	4	レーザーサイト×6	×	×
2F	バージョン4.0×2+レーザーサイト×2 ●出現ポイント周辺を通り抜ける場合は回避できない	×	×	5	アトロボス145	×	×
				6	●ボヨソ人形を2体手に入れたあとに出現		
				7	マザーブレン+ディスプレイ×3	×	×

- レーザーサイト
⇒P.488
- バージョン4.0
⇒P.507
- アトロボス145
⇒P.507
- マザーブレン
⇒P.508
- ディスプレイ
⇒P.508

MAP INDEX

- 光のほころ
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネギーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の南城(勇者の館)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の南城(勇者の館)
- 西の碑
- ガルドデア城
- 次元のゆがみ
- ジェノライトーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 秘の扉

マルチイベントに挑戦しよう!

緑の夢
ピネカーの館

ジェノサイドーム

太陽石

勇者の窟

紅色の頁がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の窟

ULTIMANIAへの手引き



エレベーター①(2F)

g (-P.313)



1F保管庫(右)

h (-P.313)

エリクサー

ラビス

g (-P.313)



2F小部屋

g



1F保管庫(下)

g (-P.313)

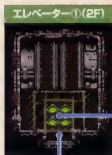
ハイポーション

50000G



× パワーカプセル

2F通路



エレベーター①(2F)

h
(-P.313)



太陽石

Sun Stone

かつてラヴォスエネルギーが発見される以前に、古代の魔法王国ジールを支えていたのは太陽エネルギーだった。その力をラヴォスに対抗するために利用できないかと考えた一行は、長き時を経てふたたび大地に現れた太陽神殿へ向かう。

「カブにカブー」
「カブの仔は、カブーカブーは
強力な魔法が使わさずだも！」
さっさと軽めな家にいきましょう

PARTY パーティ



Route of Journey 旅のルート

A.D.2300 未来



B.C.6500000 原始



A.D.1000 現代



A.D.600 中世



エイラ

悠久の日光浴

太陽 エイラたち 元気になる。あつかい光あびると 草も木も けものもみんな 大きく強くなる。太陽の力 とてもたいせつ!

その力あつめる石 ジールにあった。太陽石呼ばれて 大事にされてた。でも ラヴォスに夢中になった女王 石の力捨てた。みんな 石のごと忘れて すっとならなくなった。光をあびてなかった太陽石 怪物みたいな暗黒石に変わってた。

長いあいだ太陽の力そそげば 暗黒石また太陽石もどる。夜も昼みたいに光さすほこらに エイラたち暮らす時代から ロボの生まれた時代まで置いておけば さっさとすごい力 取りもどす!





進行チャート

A.D.2300 未来

太陽神殿(→P.319)

1 太陽神殿

●サン オブ サンを倒して暗黒石を入手する

●BOSS サン オブ サン+プロミネンス×5
(→P.508~509)

●入手 暗黒石



シルバード

B.C.6500000 原始

光のほころ(→P.320)

2 光のほころ

●暗黒石を祭壇に置く



シルバード

A.D.1000 現代

光のほころ(→P.320)

3 光のほころ

●暗黒石がなくなっていることを知る

パレポリ町(→P.121)

町長の屋敷1F

●町長と話す

4 まきがい亭

●ハイパー干し肉を買う

●入手 ハイパー干し肉



シルバード

次ページへ

④ 未来で暗黒石を入手

神殿の中央にある光に触れると、突然サン オブ サンが現れてバトルになる。これを倒して神殿の奥に設置された台座を調べれば、暗黒石が手に入るのだ。暗黒石は太陽石が力を失ったものなので、太陽の光を浴びせて力を取りもどさせるために、シルバードで原始へ向かい、光のほころに暗黒石を置くこと



●原始の光のほころで太陽の光が差しこんでいる場所を調べると、そこに暗黒石を置くことができる。

④ 盗まれた暗黒石を追え

原始で光のほころに暗黒石を置いてから現代の光のほころに行くと、置いたはずの暗黒石がなくなっている。祭壇を見た仲間のセリフから、どうやら暗黒石は誰かに持ち去られたらしいということがわかるので、世界中を探してみよう。



なくなっただけなら1日1日探せばいいよ。現代に行くぞ。

●未来の光のほころを訪れた場合は、祭壇を見たときの仲間のセリフが現代のものとはちがった内容になる。

④ シラを切られてしまう

暗黒石が盗まれているのを見たあとは、現代のパレポリ町の町長の屋敷が不自然に光っている。しかし、町長は「暗黒石など知らない」の一点張り、これといった手掛かりは得られない。いかにも隠しごとをしているように見えるが、いったん出直そう。

④ ハイパー干し肉を買っておく

まきがい亭で売っているハイパー干し肉は、このあと必要になるので、まだ持っていないければ買って置きたい。ちなみに、ハイパー干し肉は所持金さえ足りればBより前でも買うことが可能だ。

A.D.2300 未来

太陽神殿

セーブポイント なし ボス戦 あり

古代で魔法王国ジールに建っていた神殿が、ふたたび地表に出現したもの。ジール王国の崩壊以来、1万年以上もの時を経ているが、内部はかつての姿を保っている。

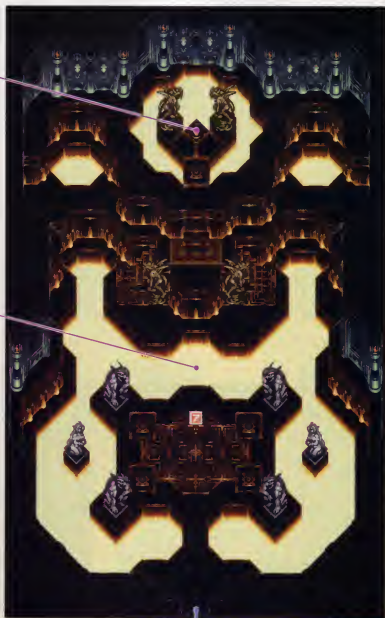


4 マルチイベント

MULTI EVENT

暗黒石

*1



太陽神殿

ワールドマップへ

マルチイベントに挑戦しよう!
緑の夢
ピネギーの窟
ジエノサイドーム

太陽石

勇者の墓
紅色の頁がら
竜の聖域
次元のゆがみ
時の罫
ULTIMANIAへの手引位

出現するモンスター		選定	再出現
場所	モンスターの種類と数		
	BOSS サン オブ サン+プロミネンス×5	X	X

サン オブ サン
⇒P.508

プロミネンス
⇒P.509

*1……サン オブ サンを倒したあとに通れる



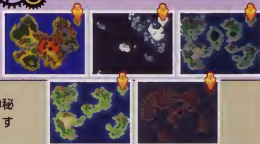
B.C.65000000 原始/B.C.12000 古代/
A.D.600 中世/A.D.1000 現代/A.D.2300 未来



光のほこら

セーブポイント なし

絶えることなく太陽の光が差しつづける、神秘的なほこら。クロノたちが住む世界において、すべての時代に存在する唯一の場所である。



MAP INDEX

- 光のほこら
- 竜の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 熱帯砂漠
- ヒネガーの館
- 光のほこら
- チャラス村
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チャラス町
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年間のルッカの墓
- 時の崖

中世にも足を運ぼう

中世の光のほこらにはパワーカプセルが落ちている。太陽石を作るうえで訪れる必要のない場所だが、忘れずに立ち寄ってカプセルを入手しておこう。

光のほこら(原始)



ワールドマップへ

光のほこら(古代)



ワールドマップへ

光のほこら(中世)



ワールドマップへ

光のほこら(現代)



ワールドマップへ

光のほこら(未来)



ワールドマップへ

☒ パワーカプセル



CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT

マルチイベントの概要

敵の夢
ビネガーの館
ジェノサイドーム

太陽石

勇者の墓

紅色の狼がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の闇

ULTIMANIAへの手引き

EPISODE エピソード

E

勇者の墓

Hero's Grave

中世の時代、魔王に戦いを挑んで散ったガルディアの英雄サイラス。彼の亡骸は魔物たちによって辺境の廃墟へとうち捨てられた。親友が亡霊となって何百年もさまよっていると知ったカエルは、いまこそ亡き友との約束を果たそうとする。



Route of Journey 旅のルート

A.D.600 中世



A.D.1000 現代



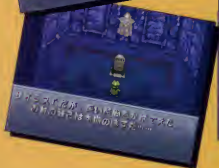
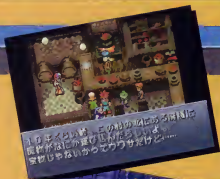
カエル

真の勇者の目覚め

サイラスよ……お前がまだ亡霊としてさまよっていたのは、魔王に敗れ、墓を魔族たちに侮辱されたのが無念だからじゃないかな……。

最期の瞬間まで、お前が気にかけていたのはガルディア王陛下と、リーネ王妃様のこと——そして、いつもお前のあとばかり追いかけていた、気弱な俺のことだった。自分がいなくなったら、俺はどうなるのか……それが心残り、お前の魂は地に縛りつけられていたんだな。

安心してくれ、サイラス……俺はもう悩まない。罪ほろぼしのために騎士のまねごとをするんじゃない。リーネ様を……世界を守ろうとしたお前のところざしを受け継ぎ、俺は自分の意志でグランドリオンをにぎる！ 安らかに眠れ、友よ……。





4

MULTI EVENT

マルチイベント

マルチイベントに登場する

- 緑の夢
- ピネガーの墓
- ジェノサイドーム
- 太陽石

真夜の墓

紅色の貝がら

竜の壺城

次元のゆがみ

時の罫

ULTIMANIAへの手引き

前ページより

A.D.600 中世

チョラス村(→P.324)

4 バブ

- 大工に大工道具を渡す

5 民家(大工の家) 1F

- 大工と話す

北の廃墟(→P.326)

6 1F

- 大工から修理完了の知らせを聞く

7 B1

- 魔物を全滅させる

チョラス村(→P.324)

8 民家(大工の家) 1F

- 大工に2000G支払って、北の廃墟の修理を依頼する

北の廃墟(→P.326)

9 1F

- 大工から修理完了の知らせを聞く

10 サイラスの墓

- パーティにカエルがいる状態でサイラスの墓を調べる
- 入手 グランドリオン(覚醒後)



エピソードクリア

北の廃墟を修理してもらう

大工道具を大工に渡しただけとは、北の廃墟にある床の穴を修理してもらうことが可能。穴は2F階段、B1、2F広間の3つのマップにあり、はじめての修理では2F階段のマップにある穴を直してもらえる。

修理の依頼は魔物を全滅させてから

B1と2F広間の穴は、それぞれのマップにいる敵を全滅させれば、1マップにつき2000Gでチョラス村の大工に修理を依頼できるようになる。ただし、1回の修理で直してくれるのは片方だけ(B1のほうが優先される)。あらかじめB1と2F広間の両方の敵を全滅させていても、廃墟を完全に修理するには、依頼を2回行なわなければならない。



◀つづけて修理を頼みたいときは、大工たちから修理完了の報告を聞いたあと、改めて大工の家に行こう。

グランドリオンが覚醒

カエルをパーティに入れて中世でサイラスの墓を調べると、サイラスとの会話を通じてカエルが迷いを断ち切り、グランドリオンが真の力を得る。また、これを機に、以下のような変化が起こるのだ。

グランドリオン(覚醒後)を入手したあとの変化

- サイラスの墓に刻まれている文章が変わる
- 現代の北の廃墟にいたサイラスの霊が消える
- 北の廃墟の地名が勇者の墓になる
- 中世のチョラス村で聞ける話が変わる
- 現代のチョラス町で聞ける話が変わる

デナドロ山で金の石を入手

グランドリオン(覚醒後)を入手したのち、カエルをパーティの先頭にした状態でデナドロ山のフリーランサーが掲げてくる石に当たると、カエルが石をキャッチすることがある。すると、その石は輝き出し、3人技「グランドリーム」を使うために必要な金の石となるのだ。なお、カエルの装備や向きは、石をキャッチできるかどうかには関係ない。



MAP INDEX

光のほころ
 龍の聖域
 光のほころ
 次元のゆがみ
 フィオナの小屋
 地底砂漠
 ピネガールの島
 光のほころ
 チョラス村
 北の異端(勇者の墓)
 巨人のツメ
 龍の聖域
 フィオナ特異
 光のほころ
 チョラス町
 北の異端(勇者の墓)
 西の碑
 ガルディア城
 次元のゆがみ
 ジェンサイドーム
 太陽神殿
 光のほころ
 次元のゆがみ
 10年前のルッカの家
 時の家

A.D.600 中世

チョラス村

セーブポイント 0

ほかの大陸から遠く離れ、海でへだてられた辺境の地にある村。腕利きの大工が弟子たちとともに暮らすほか、伝説の探検家トマがその身を寄せている。



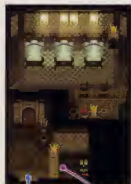
A グッズマーケット



ワールドマップへ

ショップ		
名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
エーテル	アイテム	800
ミドルエーテル	アイテム	2000
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150

C 宿

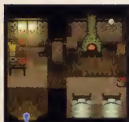


ワールドマップへ

宿屋

1泊●10G

B 民家(北)



ワールドマップへ

E 民家(大工の家)



2F



1F

ワールドマップへ

D バブ

トマから酒をもらえる

バブにいるトマに話しかけると、トマの酒が手に入る。この酒は、F【虹色の貝がら】に関連するアイテムだ(→P.331)。



ワールドマップへ



4

マルチイベント

MULTI EVENT

マルティイベントの概要
緑の夢
ピネギーの館
ジェンサイドーム
太陽石

勇者の館

紅色の貝がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の闇

ULTIMANIAへの手引き



A.D.1000 現代

チョラス町

セーブポイント ○

のどかで平凡な田舎町。多くの人々がガルディア千年祭を見に行っており、残った人々は幽霊のウワサ話に興じたり酒を飲んだり、思い思いに暮らしている。



A 町長の屋敷



2F



1F

ワールドマップへ

B 民家

大工道具を借りる

ここにいる大工の奥さんからは、大工道具を借りられる。ただし、宿屋で大工に事情を説明したあとでなければ、道具は貸してもらえない。



ワールドマップへ

C 宿屋

トマの子孫が登場

■【紅色の貝がら】で巨人のツメにある紅色の貝がらを見つけたあとは、ここにトマ13世が現れる。彼は、紅色の貝がらと太陽石をかけ合わせれば強力な武器が作れることを教えてくれるのだ。



ワールドマップへ

宿屋

1泊●10G

ショップ

名前	種別	値段(G)
ポーション	アイテム	10
ミドルポーション	アイテム	100
ハイポーション	アイテム	700
エーテル	アイテム	800
ミドルエーテル	アイテム	2000
万能薬	アイテム	10
アテナの水	アイテム	200
シェルター	アイテム	150

A.D.600 中世

北の廃墟(勇者の墓)

セーブポイント ○ ポス戦 なし

チョラス村の北に位置する、不気味な廃墟。建物内に無数の亡霊が巣くう、危険な場所となっている。10年ほど前に、魔物たちが“あるもの”を選びこんだらしい。



MAP INDEX

光のほころ 光の聖城
光のほころ 次元のゆがみ
フィオナの小屋
地脈の洞
ピネガーの壺
光のほころ
チョラス村
北の廃墟(勇者の墓)
巨人のツメ
竜の聖城
フィオナ神廟
光のほころ
チョラス町
北の廃墟(勇者の墓)
西の扉
ガルディア城
次元のゆがみ
ジェノサイドーム
太陽神殿
光のほころ
次元のゆがみ
10年前のルッカの家
時の扉

サイラスの墓



床を修理すれば奥へ進める

北の廃墟には穴が空いていて進めないところが何カ所かあるが、それらの穴はチョラス村の大工に修理を頼めば直してもらえる。穴が空いたままでは探索できる場所がきざられてしまうので、早めに修理をすませておこう。



スーパーエーテル



ワールドマップへ

※1……B1の魔物を全滅させたうえで、大工に修理を頼んだあとに通れる

COLUMN コラム・トリガー
STRIGGER

宝箱はすべて現代から先に入手しよう

北の廃墟には3つの封印された宝箱と2つの通常の宝箱がある。これら5つの宝箱は、中世のものから取ると現代のものは消えてしまうので、中世の北の廃墟

を先に訪れたときは、まだ開けないでおこう。ただし、封印された宝箱は、バージョンアップした中身を現代で入手できるように一度調べておきたい(→P.46)。



4 マルチイベント

MULTI EVENT

- ※2……チャラス村の大工に修理を頼んだあとに通れる
- ※3……2F広間の魔物を全滅させたうえで、大工に修理を頼んだあとに通れる



平穏な夜に眠るよ!

- 眼の夢
- ビネガーの瓶
- ジェノサイドーム
- 太陽石

勇者の馬

- 紅色の貝がら
- 竜の影域
- 次元のゆがみ
- 雉の囀
- ULTIMANIAへの手引き

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
カ	ナイトゴースト×2 ●B1にいる敵を全滅させたあとは再出現しない	×	○
カ	ナイトゴースト×2	×	×
カ	ナイトゴースト×4 ●B1の敵を倒したあとに出現する	×	×
カ	ポーンナム+アナトミー×2 ●2F広間にいる敵を全滅させたあとは再出現しない	×	○
カ	アナトミー×2+ポーンナム×2 ●2F広間にいる敵を全滅させたあとは再出現しない	×	○
カ	アナトミー×2+ポーンナム×2 ●2F広間にいる敵を全滅させたあとは再出現しない	×	○
カ	アナトミー×2+ポーンナム	×	○
カ	●2F広間にいる敵を全滅させたあとは再出現しない	×	○
カ	アナトミー×2	×	×
カ	ポーンナム×2+イド×2	×	○
カ	●封印の宝物庫の敵を全滅させたあとは出現しない	×	×
カ	●現代で封印の宝物庫の敵を全滅させていると出現しない	×	×
カ	ポーンナム×2+イド×2 ●現代で封印の宝物庫の敵を全滅させていると出現しない	×	×

※カ-2の敵は、封印の宝物庫の宝箱を開ける場合は回避できない
※ポーンナムとイドは、合体して「ポーンナム+イド」になることがある

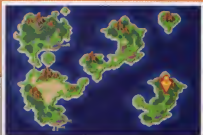
- ナイトゴースト ⇒ P.509
- アナトミー ⇒ P.510
- ポーンナム ⇒ P.510
- イド ⇒ P.510
- ポーンナム+イド ⇒ P.511

A.D.1000 現代

北の廃墟(勇者の墓)

セーブポイント ▶ 0 ポス戦 なし

中世の英雄、ガルディア王国の騎士サイラスの亡骸がうち捨てられた廃墟。内部は亡霊の巣窟と化しており、誇り高き魂までもが怨霊となって侵入者を襲う。



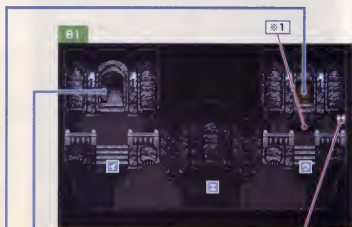
MAP INDEX

- 光のほころ
- 光の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地盤砂漠
- ピネガの館
- 光のほころ
- チャオス村
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チャオス町
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 西の岬
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェ/サイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のメッカの聖
- 時の鐘

★ マジックカプセル(※3)



サイラスの墓



スーパーエーテル(※2)



ワールドマップへ

- ※1……中世で修理したあとに通れる
- ※2……中世で先に取っている場合は入手できない
- ※3……グランドリオン(覚醒後)を入手したあとに出現

サイラスの横を渡って地下へ行ける

グランドリオン(覚醒後)を入手する前は、B1の階段の前にサイラスの霊が立ちはだかっている。しかし、壁ぎわを移動すれば、サイラスの横を通り抜けることが可能。中世でB1の穴を修理していれば、サイラスが成仏する前に現代の彼の墓を訪れることができ、パーティにカエルが魔王がいる状態で壺を調べると、このとき限定のメッセージが見られる。



◆壺状に封まれたサイラスを侮辱する文豪に対して、カエルは無念そうに親友の名をつぶやく。



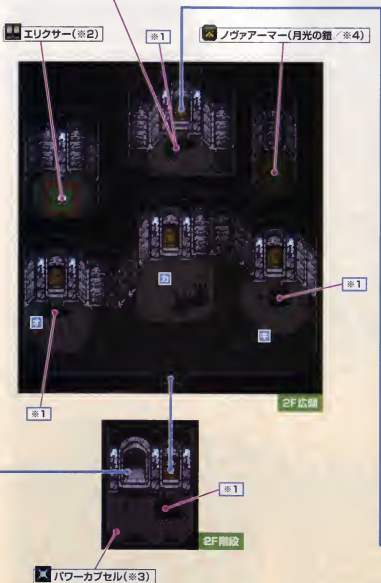
4 マルチイベント

MULTI EVENT

- マルチイベントの舞台(2)
- 緑の夢
- ピネガーの信
- ジェナサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の貝から
- 竜の影城
- 次元のゆがみ
- 時の罠
- ULTIMANIAへの手引き

中世で修理をすませておこう

床には多くの穴が空いているが、中世で修理した場所はふさがれている。あらかじめ中世で廃墟の修理を完全にすませておけば、現代の北の廃墟の奥までいけるのだ。



*4……カッコ内は、宝箱の中身がバージョンアップしたときのもの(→P.46)

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
サイラス		X	○	71	アナトミー×2+ポーンナム×2	X	○
72	●マップを切りかえなくても何度でも戦える ●グラントリオン(寛解後)を入手したあとは出現しない			72	アナトミー×2+ポーンナム	X	○
73	ナイトゴースト×2	X	○	73	アナトミー×2	X	○
74	ナイトゴースト×2	X	○	74	ポーンナム×2+イド×2	X	○
75	ナイトゴースト×4	X	○	75	●封印の宝物庫の敵を全滅させたあとは再出現しない		
76	●72の敵を倒したあとに出現			76	ポーンナム×2+イド×2	X	X
77	ポーンナム+アナトミー×2	X	○				

*72以外の敵は、出現ポイント周辺を通る場合はバトルを回避できない
*74以外の敵は、中世の同じマップに出現敵を全滅させていると出現しない
*ポーンナムとイドは、合体してポーンナム+イドになることがある

- サイラス ⇒P.509
- ナイトゴースト ⇒P.509
- アナトミー ⇒P.510
- ポーンナム ⇒P.510
- イド ⇒P.510
- ポーンナム+イド ⇒P.511



EPISODE エピソード

F

虹色の貝がら

Rainbow Shell

中世の探検家トマは、はるか原始に存在したと言われる秘宝、虹色の貝がらの探索に生涯を捧げてきた。そのありかをトマから聞いたクロノたちは、彼が手に入れられなかった虹色の貝がらを求めて、巨人のツメへと足を運ぶ。



MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小唄
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の聖域(勇者の扉)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス釘
- 北の聖域(勇者の扉)
- 西の碑
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- シェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年先のルッカの家
- 鳥の籠

Route of Journey 旅のルート



マール

罪を着せられた国王

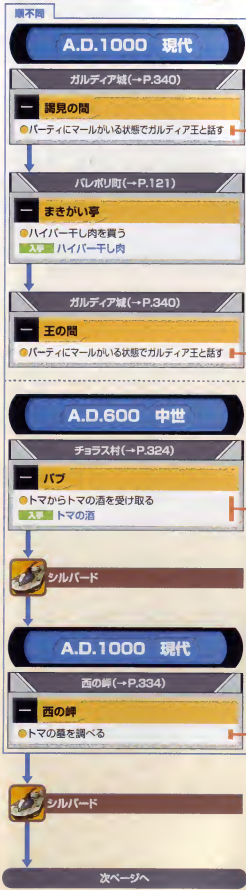
私たち、伝説の宝物・虹色の貝がらを見つけたの。本当は中世の探検家のトマがとっくに見つけて、ありかを教えてくれたんだけど。埋もれたティラン城の遺跡にあったその宝を、私たちは中世のガルティア王——私のご先祖様に保管してもらうことにしたんだ。だって、3人がかりでもとても運び出せそうになかったんだもの。

現代にもどったら、お城では父上が裁判にかけられてた！ 大臣から、ガルティア王国に代々伝わる宝を勝手に売り払ってって告発されて……そんなもの、最初からないわよ！ えっ……もしかしてそれって、あの虹色の貝がらのこと!?

それにしたって、この裁判はおかしいわ。早く貝がらを探して、父上の無実を証明しないと！



進行チャート



◎親子のあいだに亀裂が

中世で魔王を倒したあと、パーティにマールがいる状態でガルディア王と話すと、マールとの口論のすえ王は自室に閉じこもる。その後、大臣の助言に従って王にハイパー干し肉を届けると、王の怒りを買って城から追い出されてしまうのだ。なお、虹色の貝がらを発見したあとは、王が裁判にかけられるため、マールとの一連のやり取りは見られなくなる。



◀自室に閉じこもった王に一度話しかけたあとは、大臣から「王はハイパー干し肉が好物」という話が聞ける。

→ガルディア城の外へ追い出されてから、王と和解するまでのあいだは、王の側に入れなくなってしまふ。



◎トマから酒を受け取ろう

Chorassan村のバブに話しかければ、トマの酒を手に入れることができる。そのあとにバブを出ると、虹色の貝がらを発見するまでのあいだ、トマは姿を消してしまう。



▶トマの酒は、巨人のツメでトマの入手を助ける。虹色の貝がらが発見された後は、酒を受け取れなくなる。

◎巨人のツメの場所がわかる

中世でトマの酒を受け取ったら、現代にある西の岬でトマの墓に酒をかけよう。すると、トマの幽霊が現れて、虹色の貝がらのありかである巨人のツメの場所を教えてくれるのだ。

次ページへ



前ページより

A.D.600 中世

巨人のツメ(→P.335)

1 入口

- トマのメモを読む

2 旧4Fスイッチ部屋

- スイッチを踏んで穴を開ける
- 穴に落ちる

3 旧2F小部屋

- 宝箱型のスイッチを調べて穴に落ちる

4 旧B2

- スイッチを押して扉を開ける

5 最奥部

- ルスティラノと戦う
- **BOSS** ルスティラノ(→P.512)
- 虹色の貝がらを発見する



シルバード

A.D.1000 現代

ガルディア城(→P.340)

6 裁判所入口

- パーティにマールがいる状態で兵士と話す

7 宝物庫通路

- 魔物の陰謀を聞く
- **BATTLE** バイター×2
- **BATTLE** ミアヌ+バイター

次ページへ

❶ わざと落ちて先へ進む

巨人のツメは、ふつうに進むとすぐ行き止まりになってしまいますが、入口に落ちているトマのメモに書いてあるとおり、わざと落とし穴に落ちれば先へ進むことができる。旧4Fスイッチ部屋にある3つのスイッチのうち、左のスイッチを踏めば床に穴が空くので、そこに落ちて先へ進もう。



中央のスイッチを踏むとセーブポイントが稼げる。利用しないときは、先に左のスイッチを踏まないように注意。

❷ ガルディア王に虹色の貝がらを預ける

ルスティラノを倒して奥へ進んだところで、虹色の貝がらを発見できるが、重くて運び出すことはできない。いったん引き返そうとすると、自動的に中世のガルディア城へ移動して、ガルディア王に虹色の貝がらの保管を頼むことになる。

❸ マールは事実上ははずせない

虹色の貝がらを見つけたあとで現代のガルディア城を訪れると、王家の宝を売った罪でガルディア王が裁判にかけられている。まずは事情を知るために、裁判所へ向かおう。なお、ガルディア城のなかではパーティを自由に編成できるものの、マールがパーティにいないとエピソードが進められない。



パーティにマールがいる状態で裁判所入口の兵士と話すと、ヤクラ13世を倒すまで城内から出られなくなる。

❹ 魔物は恐るる必要はない

地下の宝物庫では、魔物たちが密談しているところに出くわす。その後、強制的にバトルになるが、宝物庫に出現するのは物語序盤のマノリア修道院に現れた敵ばかり。いまのクロノたちが苦戦する相手ではないので、手早く片付けて奥へ進もう。

MAP INDEX

- 古代
 - 光のほころ
 - 電の聖城
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - フィオナの小屋
 - 地獄沼
 - ヒネガーの館
 - 光のほころ
 - チャロス村
- 中世
 - 北の魔城(勇者の墓)
 - 巨人のツメ
 - 龍の聖域
 - フィオナ神殿
 - 光のほころ
 - チャロス町
 - 北の魔城(勇者の墓)
 - 西の碑
- 現代
 - ガルディア城
 - 次元のゆがみ
 - ジエンサイドーム
 - 太陽神殿
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - 10年目のルッカの家
 - 時の扉
- 未来
- その他



◎ 宝物庫の奥で紅色の貝がらを発見

宝物庫の一番奥には、中世で見つけた紅色の貝がらがある。マールがパーティにいる状態で貝がらに近づいて紅色のかげらを取ったら、王の無実を証明するために、ふたたび裁判所へ向かう。



★紅色の貝がらの手紙は、マールにマールに届いた手紙が送られてくる。マールの手紙は、マールの手紙が送られてくる。

◎ 今回もやはり大臣は魔物

裁判所の前にいる兵士に話しかけると門前払いされてしまうが、パーティにマールがいれば自動的に裁判所へ移動でき、そのままヤクラ13世とのバトルになる。バトルに勝利すると謁見の間に移動し、このエピソードは終了だ。

COLUMN コラム・トリガー

ガルディア城にさまざまな変化が

ヤクラ13世を倒したあとは、ガルディア城に以下のような変化が起こる。エピソードをクリアしたらひととおり城内をまわってみよう。なかでも、ポッシュ

● 強力な装備品を入手できる

宝物庫にいるポッシュに話しかけると、プリズムドレス1個かプリズムメット3個のどちらか好きなほうを作ってもらえる。不利なステータス変化を防げるうえに魔法防御が9上がり、誰でも装備できるプリズムメットのほうがオススメだ。また、**☑[太陽石]**をクリアしていれば、さらにふたつの装備品を入手できる。



★本物の大臣は、このエピソードの最終ボス。メイトは、このエピソードの最終ボス。メイトは、このエピソードの最終ボス。

に紅色の貝がらを利用した装備品を作ってもらうことは、このエピソードの真の目的とも言えるので、忘れずに宝物庫に立ち寄るようにしたい。

● 本物の大臣を救出できる

裁判所には、ヤクラのカギが落ちている。これを持って裁判所の塔3Fにあるカギのかかった宝箱を開けると、捕らわれていた本物の大臣を救出できるのだ。



●救出されたのち、大臣は兵士の部屋で千年祭のパレードについての話し合いを取り仕切る。

● 料理が食べられるようになる

食堂では、リフレッシュマン、スタミナうなじゅう、クロ・スペシャルという3種類の料理を食べることができる。それぞれの効果はP.341を参照。

A.D.1000 現代

西の岬

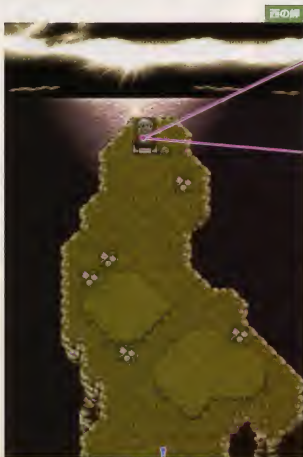
セーブポイント ◯

チョラス町の北西に位置する岬。400年ほど前に世界を股にかけて活躍していた探検家トマ・レバインの墓が、岬の先端に建てられている。



MAP INDEX

- 光のほころ 魔の聖域
- 光のほころ 次元のゆがみ
- フィオナの小屋 地底砂漠
- ピネガーの窟 光のほころ
- チョラス村 北の奥窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ 魔の聖域
- フィオナ神殿 光のほころ
- チョラス町 北の奥窟(勇者の墓)
- 西の岬 ガルディア城
- 次元のゆがみ ジェノサイドーム
- 太陽神殿 光のほころ
- 次元のゆがみ 10年前のルッカの家
- 別の扉



スピードカプセル

墓の裏を調べよう

ここにあるスピードカプセルは、画面上では光っているのを確認できない。しかし、墓の裏側を調べれば問題なく手に入る。



↑墓の裏側を向いてさえいけば、多少横にズレていても入手できる。

ワールドマップへ

COLUMN トリガー

トマのお墓に酒をかけなくてもエピソードを進められる

西の岬でトマの幽霊に会うと巨人のツメの場所を教えてもらえるが、たとえトマの幽霊に会ってなくても、巨人のツメに入ってエピソードを進めることは可能。ただし、事前にトマの幽霊から話を聞いていなかった場合は、巨人のツメの入口に立っても地名が表示されず、内部でメニューを開いたときに表示される現在地が「???」となってしまふ。



←地名は表示されていないが、入口でAボタンを押せば巨人のツメに入ることができる。

A.D.600 中世

巨人のツメ

セーブポイント 2 ポス戦 あり

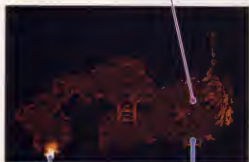
原始時代にラヴォスの落下のせいで地中に埋まったティラン城が、長い年月を経て遺跡と化した洞窟。内部には、6500万年前の状態を保つ場所が点在している。



トマのメモにヒントが

入口に落ちているメモはトマが書いたもの。メモには、わざと落とし穴に落ちるといふ、巨人のツメを進むうえでヒントが書かれている。

※1……原始のティラン城(→P.221)で入手していないときのみ入手できる



入口

ワールドマップへ

トリケラ兜(※1)

ミドルエーテル(※1)



旧玉座の扉

怒わすの帽子

1 (→P.337)

2 (→P.336)



洞窟①

ティラン城の宝が残っている

巨人のツメにはティラン城と共通したマップがいくつかあるが、それらのマップ内の宝箱を原始時代に開けていない場合は、中身がそのまま残っている。逆に、原始時代に中身を入手していた宝箱は、すでに開いた状態になっているのだ。

出現するモンスター		逃走	勇退
場所	モンスターの種類と数		
<input checked="" type="checkbox"/>	エイシトサウルス+エイシトニクス×2	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
	●怒わすの帽子が入った宝箱を開ける場合は回避できない		
<input checked="" type="checkbox"/>	ティランカイト×3	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>



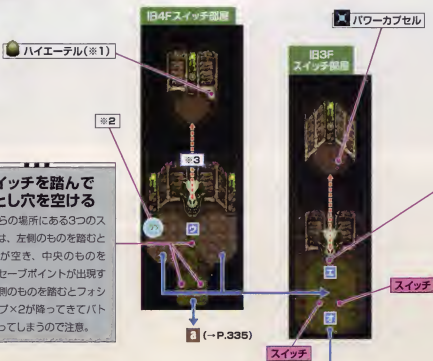
4 マルチイベント

MULTI EVENT

781年10月に発生
緑の夢
ピネガーの館
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
11色の真から
竜の聖域
次元のゆがみ
時の罫
ULTIMANIAへの手引き



- ※1……原始のティラン城(→P.221)で入手していないときのみ入手できる
- ※2……旧4Fスイッチ部屋で中央のスイッチを押すと出現
- ※3……恐竜の口を調べたあとに通れる



**スイッチを踏んで
落とし穴を空ける**

これらの場所にある3つのスイッチは、左側のもを踏むと床に穴が空き、中央のものを踏むとセーブポイントが出現する。右側のを踏むとフォルエイブ×2が降ってきてバトルになってしまうので注意。



出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
カ	フォルエイブ×2 ●旧4Fスイッチ部屋で右側のスイッチを踏むと出現	○	○	カ	フォルエイブ+エイシトニクス×2 ●下側の壁沿いに進めば回避できる	○	○
キ	フォルエイブ×2 ●カの敵を穴に落とす場合バトルになる	○	○	キ	エイシトニクス×2 ●2本のたいまつを落とすとバトルになる	○	○
ク	エイシトニクス×3	○	○	ク	エイシトニクス×3 ●エイシトニクスに触れると下側へ逃げ去り、1体が画面外に消えたあとはバトルが発生しない	○	○
カ	フォルエイブ×2 ●下側の壁沿いに進めば回避できる	○	○	カ	エイシトニクス×3 ●エイシトニクスが画面外に消える前にエンカウントした場合、逃げたエイシトニクスはバトルに参加しない	○	○

- エイシトサウルス ⇒ P.511
- エイシトニクス ⇒ P.511
- フォルエイブ ⇒ P.512

- MAP INDEX
- 古代
 - 光の扉
 - 電の聖域
 - 光の扉
 - 次元のゆがみ
 - フィオナの小屋
 - 地獄の洞窟
 - ピネガの館
 - 光の扉
 - チャロス村
 - 北の真実(勇者の館)
 - 中世
 - 巨人のツメ
 - 龍の彫像
 - フィオナ神殿
 - 光の扉
 - チャロス村
 - 北の真実(勇者の館)
 - 現代
 - 西の碑
 - ガルディア城
 - 次元のゆがみ
 - シェンサイドーム
 - 未来
 - 太陽神殿
 - 光の扉
 - 次元のゆがみ
 - その他
 - 10年間のルッカの家
 - 隙の扉



70年代の懐かしさ

緑の夢
ピネーの嵐
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓

紅色の頁から

竜の領域
次元のゆがみ
時の鐘
ULTIMAMA への手引き

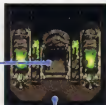
旧ニスベールの洞



恐竜の口を開くには

小部屋のなかにあるパワーカプセルは、部屋の左側のスイッチを踏んで恐竜の口を開けば取ることが可能。右側のスイッチを踏むとエイシトニクス×3とのバトルになるので、敵と戦いたくないときは踏まないようにしましょう。

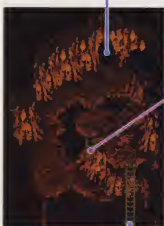
旧4F 階段



b (-P.335)

途切れたハシゴは一方通行

ここのハシゴは途中で切れており、下から上へは移動できない。なお、ハシゴを下りて進むと、入口のほうへもどってしまう。



洞窟 c

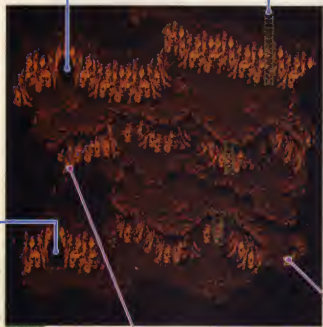
c (-P.338)

d (-P.339)

x パワーカプセル



旧1F



洞窟 d

x 星屑のケーブ

ラビス

※4……上側からのみ通れる

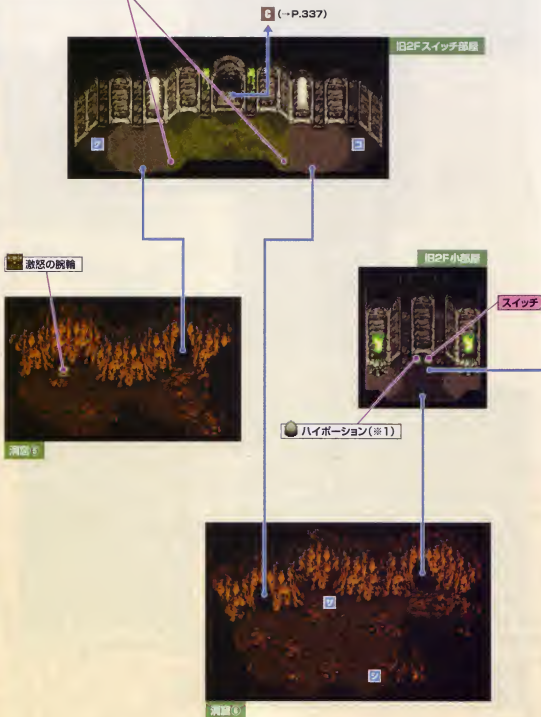


MAP INDEX

- 光の峰こら
- 電の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ヒネガーの館
- 光のほこら
- チョコラス村
- 北の鳥籠(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チョコラス町
- 北の鳥籠(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の扉

スイッチを踏めば敵を落とせる

部屋の左右に敵がいるが、これらの位置にあるスイッチを踏むと、それぞれの敵を落とす穴に落としてエンカウントを回避できる。敵を落としても下の階でバトルにはならないので、戦いたくないときは迷わず落としてしまおう。

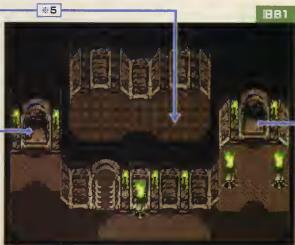
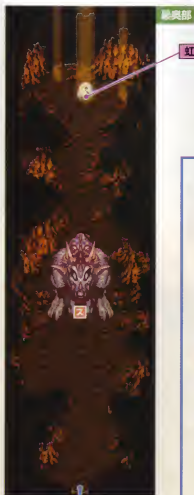


*1……原始のティラン城(→P.221)で入手していないときのみ入手できる



4 マルチイベント

MULTI EVENT



1 (→P.337)

※5……スイッチを調べると移動する
 ※6……スイッチを押したあとに湧れる

マルチイベントに出現しない

- 緑の夢
- ビネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓

红色的貝から

- 電の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の闇
- ULTIMANIAへの手引き

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	フォルシエイブ+ティランカイト×2	○	○
	●スイッチを押せば回避できる ●同僚⑤から移動してきた場合は回避できない		
	フォルシエイブ+エイシトニクス×2	○	○
2	●スイッチを押せば回避できる ●同僚⑤から移動してきた場合は回避できない		



A.D.1000 現代

ガルディア城

セーブポイント O ボス戦 あり

古い歴史を誇るガルディア王国の王城で、マールの生家にあたる。中世にはなかった刑務所や裁判所などが増設されており、探索できる場所は以前よりも多い。



MAP INDEX

光のほこら
 龍の聖域
 光のほこら
 次元のゆがみ
 フィオナの小屋
 地底砂漠
 ビネガーの館
 光のほこら
 チョラス村
 北の異境(勇者の墓)
 巨人のツメ
 竜の聖域
 フィオナ神殿
 光のほこら
 チョラス町
 北の異境(勇者の墓)
 巨人のツメ
 カルディア城
 次元のゆがみ
 ジェノサイドーム
 太陽神殿
 光のほこら
 次元のゆがみ
 10年目のルッカの墓
 時の鐘



兵士の部屋



b
(→P.342)

c
(→P.343)

a
(→P.342)



罫見の間

ワールドマップへ

城内の探索は物語の中盤から

空中刑務所から脱獄すると、しばらくのあいだガルディア城に入れない。ふたたび入れるようになるのは、中世で魔王を倒したあと。ただし、最初の1回だけは、マールがバードティにしなければ城内に入れない。

地下に宝物庫ができる

罫見の間の右端の区画は、はじめは存在しない。中世で虹色の貝殻を発見すると宝物庫が作られ、ここに入口の階段ができる。



マルチイベントに登場する

 緑の夢
 ビネガーの館
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の墓
 紅色の頁から
 竜の聖域
 次元のゆがみ
 時の罫
 ULTIMANIAへの手引き


大食堂

食事でHPやMPを回復できる

ヤクラ13世を倒したあとは、大食堂で食事ができるようになる。中世のガルディア城(→P.128)と同じように、3つのメニューから自由にひと品を選んで食べることが可能だ。それぞれの料理の効果は以下のとおり。

●大食堂で選べる料理

料理名	効果
リフレッシュパン	待機メンバーを含む全員のMPが回復
スタミナなげしゅう	待機メンバーを含む全員のHPが回復
クロ・スペシャル	待機メンバーを含む全員のHPとMPが回復

※1……カッコ内は、宝箱の中身がバージョンアップしたときのもの(→P.46)



MAP INDEX

- 光のほころ
- 聖の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの墓
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の真価(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 聖の聖域
- フィオナ特設
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の真価(勇者の墓)
- 聖の輝
- ガルドイオ
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの家
- 聖の輝

古代

中世

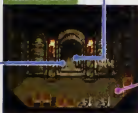
近代

未来

その他

空中刑務所(→P.148)へ

刑務所の塔4F



シェルター

刑務所の塔3F

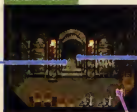


刑務所の塔2F



(→P.340)

裁判所の塔2F



(→P.340)

スーパーエーテル

裁判所の塔3F



裁判所



ヤクラのカギ(※3)

※2

裁判所入口



裁判所の塔4F



カギのかかった宝箱を開けるには

ここにあるカギのかかった宝箱は、ヤクラのカギがあれば開けることが可能。宝箱の中身は、捕らわれていた本物の大臣だ。

※2……ヤクラ13世を倒したあとに通れる

※3……ヤクラ13世を倒したあとに出現






太陽石を持ってこよう
プリズムドレスまたはプリズムメットを作ったあとも、ポッシュはここに立っている。太陽石を持った状態で彼に話しかければ、虹のメガネと虹を作ってくれるのだ。なお、虹を作り終えると、ポッシュは自分の家へ帰っていく。



宝物庫ではあせらず進む
この通路を奥へ進むときに一気に走り抜けようとする、壁のなかから飛び出してくるバイターに触れてしまう。しかし、歩いて移動するか、バイターが現れる場所の手前でいったん止まれば、簡単にバトルを回避できる。

出現するモンスター		出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
5	バイター×2	X X	5	ミアンヌ×2+バイター	O O
5	ミアンヌ+バイター	X X	5	●壁のなかから飛び出してくるバイターに触れるとバトルになる	
5	ミアンヌ	O O	7	BOSS ヤクラ13世	X X
5	ミアンヌ×2+バイター	O O	※4-7の敵はヤクラ13世を倒したあとは出現しない		
5	●壁のなかから飛び出してくるバイターに触れるとバトルになる				

- 
 ミアンヌ
⇒ P.442
- 
 バイター
⇒ P.443
- 
 ヤクラ13世
⇒ P.513



竜の聖域

Lost Sanctum

原始と中世に出現した、別次元へとつながるゲート——それを抜けた先では、恐竜人たちがひっそりと暮らしていた。ひよんなきっかけて彼らの信頼を得たクロノたちは、里に住む恐竜人からさまざまな頼みごとをされることになる。



「あいつ、クロノ、ほらあんなの、アタシ、むちゃくちゃで頼りかまそうに、時マ解のこにしないでええやろか？」

PARTY パーティ

クロノ マール ルッカ ロボ カエル エイラ 魔王

MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ピネカーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- シェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 洞の窟

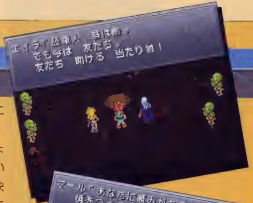
Route of Journey 旅のルート



エイラ

恐竜人の里を救え!

恐竜人たち ほろびてなかった！ 竜の聖域にほんの少しだけど 生き残ってるヤツらいた！
でも エイラ うれしい。アザーラとは ちよとちがう恐竜人たち。人間とあらそうこない心やさしい連中。エイラたちとアザーラたちの決着 もうついている。だから あの場所で大地に生きること許されたなら ほろびることなんてない。人間も恐竜人も この大地の上で仲良く暮らしていけるなら それでいい。
でも ここの恐竜人たち あまり戦うの得意じゃない。魔物が出ると 楽に閉じこもって隠れるばかり。クロ 助けてやるか？ エイラも助けてやりたい。あいつらも 大地に生きる仲間。困ってるなら 手伝ってやりたい！



進行チャート

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 竜の里(→P.357)

1 集落

- 里の住人を探す

竜の聖域(原始): 万年樹の森(→P.358)

2 万年樹の森

- 魔物を全滅させる

竜の聖域(原始): 竜の里(→P.357)

3 集落

- 恐竜人たちからお礼を受け取る
- 入学 ドラゴンピアス
- 恐竜人たちから頼みごとをされる

次ページへ

● まずは人の気配を探す

原始の竜の聖域を訪れると無人の竜の里にたどり着き、近くに人がいないか調べることになる。現時点では南側の大湿原に進めないで、集落の北にある万年樹の森へ向かう。ちなみに、中世の竜の里は魔物があふれており、まだ探索できない。

● 森のモンスターを全滅させよう

万年樹の森にいるモンスターをすべて倒してから森の奥へ行くと、オウガンチーフ×2とヘビーオウガンハンマー×2が出現する。これらを倒せば、森の魔物を全滅させたことになるのだ。

● 恐竜人の頼みを聞くことに

竜の里にもどると、隠れていた恐竜人たちが姿を現し、彼らから魔物を退治したお礼の品を手渡される。さらに、今後さまざまな依頼をしたいと頼まれるので、引き受けてあげよう。恐竜人からの計10個の依頼をこなすと、エピソードクリアとなる。

COLUMN コラム・トリガー

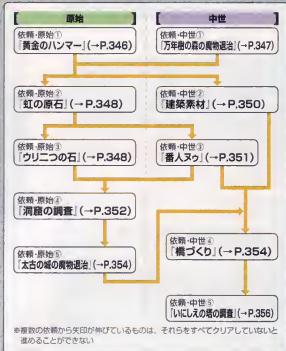
● [竜の聖域]の進めかた

原始の竜の里に恐竜人たちが姿を現したあとは、竜の里(中世)にも恐竜人が現れ、以降はふたつの竜の聖域を行き来して依頼をつぎつぎと解決していくことになる。ひとつの依頼を終えたと、ほかの依頼が発生したり行ける場所が増えたりするが、依頼はそれぞれ決まった条件を満たさなければ発生しないため、行なえる順番は右の図のようにおおまかに決まっているのだ。まずは原始の依頼を進めていき、必要に応じて中世の依頼を受けるといいだろう。



↑ 竜の里にいる恐竜人と話して、依頼主の頼みを聞き入れることで依頼がスタートとなる。

● 竜の聖域で依頼を進める順番



※次ページからは、それぞれの依頼を効率よくこなせる順番で解説している

マルチイベントの進めかた

緑の夢

ピネガの龍

ジェンサイドーム

太陽石

勇者の龍

紅色の鳥がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の龍

ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

- 光のほこら
- 竜の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ビネガーの館
- 光のほこら
- チャロス村
- 北の異端(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チャロス町
- 北の異端(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルドア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの泉
- 時の扉

依頼・原始①

『黄金のハンマー』

開始条件	竜の里(原始)に恐竜人たちがもどる
報酬	1000000

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 竜の里(→P.357)

1 集落

- 依頼主から黄金のハンマーを探してほしいと頼まれる

竜の聖域(原始): 大湿原(→P.359)

2 大湿原

- 花畑を調べて黄金の砂を入手する
- 入手 黄金の砂

竜の聖域(原始): 万年樹の森(→P.358)

3 万年樹の森

- 若木に黄金の砂をまく

シルバード

A.D.600 中世

竜の聖域(中世): 万年樹の森(→P.370)

4 万年樹の森

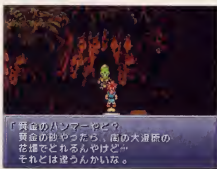
- 森の奥でオウゴンハンマーを目撃する
- オウゴンハンマーと戦う
- 8055 オウゴンハンマー(→P.516)
- 入手 黄金のハンマー

シルバード

次ページへ

① 黄金の木を育てるために

竜の里(原始)の左下にいる恐竜人からは、黄金の木で作られたハンマーを見つけてきてほしいと頼まれる。里にいるほかの恐竜人の話によると、若木に黄金の砂をまいて育てると黄金の木に成長するらしいので、まずは大湿原にあるという黄金の砂を入手しよう。そのあとは万年樹の森に行き、奥にある若木に黄金の砂をまけばいい。



● 竜の里の住人は、依頼を解決するうえで役立つ情報をくれることが多い。困ったときは恐竜人たちに話を聞こう。

② オウゴンハンマーを倒せ

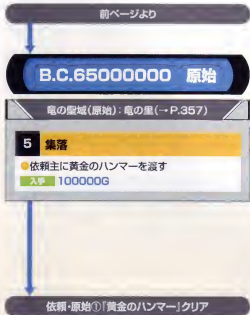
若木に黄金の砂をまいたら、木が育っているはずの中世へ向かおう。万年樹の森(中世)の奥まで行くと、黄金のハンマーを持ったオウゴンハンマーを発見できるが、すぐに逃げられてしまう。万年樹の森(中世)の廃物を全滅させていれば、森の南端付近でふたたびオウゴンハンマーと遭遇できるので、これを倒して黄金のハンマーを入手しよう。



● 黄金の木は見つけられないが、そのかわり当初の目的である黄金のハンマーそのものは見えてくる。

● 依頼・中世①「万年樹の森の廃物退治」で廃物を全滅させるまでは、オウゴンハンマーとは戦うことができない。



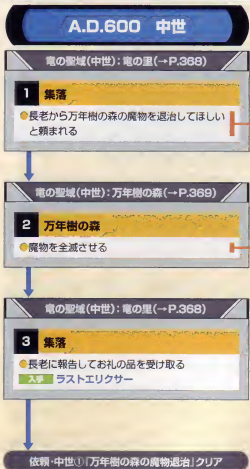

ふたつの依頼が発生する

黄金のハンマーを依頼主に渡したあとは、依頼・原始②「紅の原石」と、依頼・中世②「建築素材」を受けられるようになる。原始の依頼である「紅の原石」を先に引き受けたほうが効率的だが、「建築素材」の報酬であるヘイストメットを早く入手したい場合は、いったん中世へ向かうのもひとつの手だ。



↑ 原始の依頼を「なげんてん中世」訪れよう！
 「建築素材」は「ヘイストメット」の入手に役立つ

「建築素材」は「ヘイストメット」の入手に役立つ
 ・はい
 ・いいえ


○ 中世でも依頼を受けることに

原始の竜の里を救ったあとに中世の竜の里を訪れると、それまでいなかった恐竜人が出現している。里の長老からは、「里の住人の頼みを聞いてくれたら報酬を出す」と契約を持ちかけられるので、応じてあげよう。契約がすむと、最初の依頼として万年樹の森の魔物退治を頼まれることになる。

○ 森の魔物を全滅させる

はじめて中世の万年樹の森を訪れたときには、5組の敵が出現する。いずれも万年樹の森(原始)で出現した魔物と同程度の強さなので、苦戦はしないはずだ。ただし、原始とちがって、5組の魔物を全滅させても仲間のセリフなど合図になるものはない。

依頼「黄金のハンマー」のついでにすませよう

この依頼は、原始の竜の里に恐竜人がもどった直後から引き受けることが可能。しかし、依頼・原始①「黄金のハンマー」を進めるうえで中世の万年樹の森を訪れる必要があるの(左ページを参照)、そのときにこなしたほうが効率がよい。



MAP INDEX

- 光のほころ
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 難攻不攻
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チャラス村
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チャラス町
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェンサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの墓
- 時の扉

依頼・原始②

「虹の原石」

開始条件	依頼・原始①「黄金のハンマー」を終える
報酬	カプセルセット(パワーカプセル×2+マジックカプセル×2+スピードカプセル×2)

B.C.6500000 原始

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

1 集落

● 依頼主から虹の原石を取ってきてほしいと頼まれる

電の聖域(原始): 緑山(→P.360)

2 ふもと

● 番人ヌゥと戦う

● **BOSS** 番人ヌゥ(→P.517)

3 山頂

● 虹の原石を入手する

入手 虹の原石

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

4 集落

● 依頼主に虹の原石を届ける

入手 パワーカプセル×2+マジックカプセル×2+スピードカプセル×2

依頼・原始②「虹の原石」クリア

① 万病を治す虹の原石を求めて

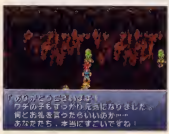
電の里(原始)の左上にいる恐竜人は、子どもの病気を治すために虹の原石をほしがっている。虹の原石は緑山の頂上にあるらしいので、依頼を引き受けたら、大温泉を東に抜けて緑山へ向かう。

② 番人ヌゥを倒して緑山を登ろう

緑山のふもとのマップにはヌゥがいて通れないが、依頼・原始②「虹の原石」を引き受けたあとはヌゥと戦うことができ、バトルに勝てれば山を登れるようになる。緑山は一本道なので、迷わず山頂まで行けるはずだ。

③ 虹の原石を依頼主に貸す

虹の原石を依頼主に届けると、お礼の品を渡されて依頼・原始②「虹の原石」は完了となる。なお、依頼主は虹の原石を使ったのちにすぐ返してくれるため、持ちもから虹の原石がなくなることはない。



←この依頼のあとは、依頼・原始③「ウリ二つの石」と依頼・中世③「番人ヌゥ」を引き受けることが可能。

依頼・原始③

「ウリ二つの石」

開始条件	依頼・原始②「虹の原石」を終える
報酬	ドラゴンアーム

B.C.6500000 原始

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

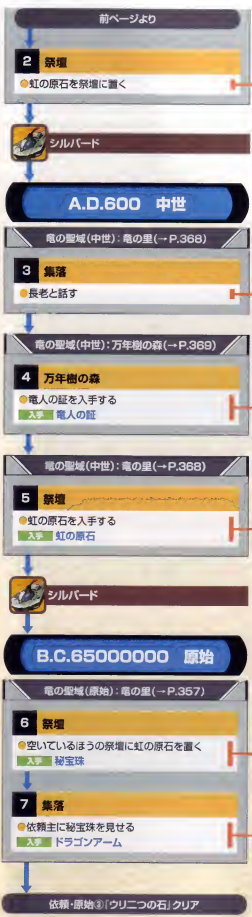
1 集落

● 依頼主から幻の宝石を見せてほしいと頼まれる

次ページへ

① 宝石好きの恐竜人に虹の原石を見せる

電の里(原始)にいる、宝石が大好きな恐竜人に虹の原石を見せると、「ふたつの虹の原石を里の祭壇にまつると幻の宝石ができる」という話が聞ける。つづけて、幻の宝石を見せてほしいと頼まれるので、その依頼を引き受けてあげよう。


◎ 祭壇に虹の原石を置いて中世へ向かおう

竜の里(原始)の祭壇を調べて虹の原石を置くと、虹の原石は中世までその場に残っている。中世の祭壇にある虹の原石を入手して原始に持ち帰りたいところだが、祭壇の前には長老が立っており、そのままではなかに入れない。長老から、万年樹の森にある竜人の証を取ってきたら祭壇に入っていいと言われるので、まずは証を取りに行こう。



←竜人の証は、万年樹の森(中世)の一番奥に落ちている。小さな光を調べれば手に入れることが可能だ。

◎ 中世の祭壇から虹の原石を入手

竜人の証を入手したのちに竜の里(中世)で長老に話しかければ、祭壇に入れるようになる。祭壇には、原始で置いた虹の原石がまつられているので、これを入手して原始にもどろう。

◎ ふたつの虹の原石を祭壇にまつ

原始の竜の里にもどってきたら、空いているほうの祭壇に中世から持ってきた虹の原石を置こう。すると、ふたつの虹の原石が合体して秘宝珠が完成する。入手した秘宝珠を依頼主に見せに行けば、この依頼は完了だ。なお、秘宝珠を作るさい、すでに置いてある虹の原石を取らないように注意すること。取った瞬間に、中世で入手した虹の原石が存在しなかったことになり、持ちものから消えてしまうからだ。その場合、秘宝珠を入手するには、もう一度**2**からやり直す必要がある。

いまのうちに緑山に秘宝珠を置いておこう

依頼・原始③「ウリニツの石」を終えたら、つぎの依頼を受ける前に依頼・原始④「洞窟の調査」(→P.352)の**1**~**2**を先にすませておくのがオススメ。あらかじめ頂上に秘宝珠を置いておけば、依頼・中世③「番人ヌツ」(→P.351)の**7**で山を登ったついでに導きの宝珠を入手でき、緑山を往復する回数を減らせる。



MAP INDEX

- 光のほこら
- 電の聖域
- 光のほこら
- 光のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネギーの館
- 光のほこら
- チョコス村
- 北の神殿(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チョコス町
- 北の神殿(勇者の墓)
- 西の罫
- ガルトピア城
- 光のゆがみ
- ジュノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年先のルッカの家
- 時の館

2 ----- **2**

依頼・中世②

『建築素材』

開始条件	依頼・原始①「黄金のハンマー」を終える
報酬	ヘイストメット

A.D.600 中世

電の聖域(中世): 電の里(→P.368)

1 集落

●依頼主に3つの素材を集めてほしいと頼まれる

↓

A.D.600 中世

電の聖域(中世): 電の細道(→P.373)

2a 電の細道

●鉄材となる鋼のかたまりを宝箱から入手する

入手 鋼のかたまり

↓

B.C.6500000 原始

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

2b 集落

●依頼・原始①「黄金のハンマー」の依頼主と話して、黄金のハンマーをもらう

入手 黄金のハンマー

電の聖域(原始): 万年樹の森(→P.358)

2c 万年樹の森

●恐竜人と話して、木材となる巨神木をもらう

入手 巨神木

↓

A.D.600 中世

電の聖域(中世): 電の里(→P.368)

3 集落

●依頼主に3つの素材を渡す

入手 ヘイストメット

依頼・中世②「建築素材」クリア

好きなタイミングで進めてかまわない

この依頼は依頼・原始①「黄金のハンマー」を終えたあとから引き受けることができるが、原始の依頼をすべて終わるまで引き受けなくても、ほかの依頼の進行に支障が出ない。急いでさせる必要はないので、ほかの依頼で中世と原始を往復するとき、同時に進めていくといいだろう。手順自体はシンプルなので、シルバードで原始と中世を行き来すれば、すぐに終わらせることも可能だ。



←依頼主は電の里(中世)の右側にいる。報酬に魅力を感じるなら、早いうちにすませてください。

3つの素材を入手しよう

依頼主は鉄材とハンマーと木材をほしがっている。鉄材は、電の細道(中世)の宝箱からいつでも入手可能。残りのふたつは、依頼を受けたあとで原始の電の里と万年樹の森にいる恐竜人と話すと、それぞれからもらうことができる。



←依頼原始①「黄金のハンマー」の依頼主に話しかけると、以前に渡した黄金のハンマーをゆずってくれる。

素材を依頼主に渡す

集めた素材は、ひとつずつ依頼主に渡すことも、一度にまとめて渡すこともできる。3つすべての素材を渡せば、この依頼は完了だ。



依頼・中世③

『番人ヌウ』

開始条件 依頼・原始②「虹の原石」を納める

報酬 ノヴァアーマー

A.D.600 中世

竜の聖域(中世): 竜の里(→P.368)

1 集落

- 依頼主からさびしそうなヌウを助けてあげてほしいと頼まれる

竜の聖域(中世): 緑山(→P.371)

2 ふもと

- 道をふさいでいるヌウと話す
- 壊れているハシゴを調べる

竜の聖域(中世): 大平原(→P.370)

3 大平原

- 茂みから丈夫なつたを入手する
- 入手 丈夫なつた

竜の聖域(中世): 緑山(→P.371)

4 ふもと

- 壊れているハシゴを調べる

シルバード

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 緑山(→P.360)

5 ふもと

- ハシゴをのぼって新しいハシゴをかける

シルバード

次ページへ

◎ はじめは山を登れない

竜の里(中世)で依頼・中世③「番人ヌウ」を引き受けたあとに緑山(中世)のふもとでヌウと話しかけると、ヌウは山の上で待つと言いつ残して去ってしまふ。ヌウを追おうとしても、道中にあるハシゴが壊れていて山を登れないので、まずは新しいハシゴをかけるために必要なものを探そう。



←ハシゴが壊れているのを見たあとは、竜の里(中世)で丈夫なつたに関する情報を聞くことができる。

◎ 新しいハシゴをかけ直す

丈夫なつたを大平原で入手したら、緑山(中世)のふもとにある壊れたハシゴのところへ行こう。すると、この時代ではハシゴをかけられないと仲間が言うので、シルバードで原始に移動し、中世では壊れていたハシゴの隣に新しいハシゴをかければよい。これで、中世の緑山を登れるようになる。



「マール! つたが壊れないね。なんとか上へはけないうしろ。別の時代なら…」

←中世ではハシゴが壊れているせいで上に登れず、新しいハシゴをかける必要がでてくるので、原始まで戻らねばならない。

→原始でもともとあるハシゴを壊してガケの上に行くと、そのハシゴの横に新しいハシゴをかける。



「ガケ! つたのハシゴが壊れたのね。よ! つたに新しいハシゴを付けておくよするか。」



MAP INDEX

- 原始
 - 古代
 - 中世
 - 現代
 - 未来
 - その他
- 光のほころ
 - 電の聖域
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - フィオナの小屋
 - 地形形演
 - ヒネカーの館
 - 光のほころ
 - チャラス村
 - 北の悪徒(勇者の墓)
 - 巨人のツメ
 - 電の聖域
 - フィオナ神殿
 - 光のほころ
 - チャラス町
 - 北の悪徒(勇者の墓)
 - 画の碑
 - ガルティア城
 - 次元のゆがみ
 - ジェノサイドーム
 - 太陽神殿
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - 10年間のルッカの戦
 - 時の鐘



④ 修行を積んだヌッを倒せ

緑山(中世)の山道②を訪れると、直後に達人ヌッとのバトルになる。達人ヌッを倒したあと、竜の里(中世)にもどって依頼主と話せば、この依頼は完了だ。



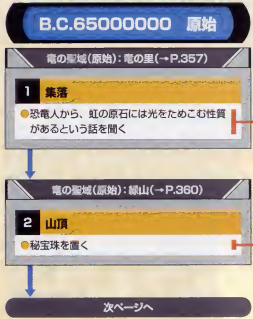
▶バトル後、ヌッは西側の橋をふさいで隠れてしまったため、この時点ででは橋の先へ進むことができない。

導きの宝珠を回収しておこう

事前に原始の緑山の山頂に秘宝珠を置いていたら(くわしくはP.349を参照)、達人ヌッを倒したあとで忘れずに山頂に寄っておこう。このタイミングで導きの宝珠を回収しておく、緑山を往復する回数を減らすことができるのだ。

依頼・原始④
『洞窟の調査』

開始条件	依頼・原始③『ウリ二つの石』を終える
報酬	裁きの大鎌



④ まずは導きの宝珠を完成させる

依頼・原始④『洞窟の調査』を受けるには、秘宝珠を使って導きの宝珠を作る必要がある。依頼・原始③『ウリ二つの石』の依頼主の隣にいる恐竜人から話を聞いたら、緑山(原始)の山頂に秘宝珠を置きに行こう。そのあとで緑山(中世)の山頂に行けば、秘宝珠が導きの宝珠に変化しているのだ。ただし、緑山(中世)の山頂に行けるのは、依頼・中世③『番人ヌッ』の6をすませたあとになる。



◀依頼・原始③『ウリ二つの石』を終えたあとは、竜の里の恐竜人から導きの宝珠を作るためのヒントが聞ける。



4 マルチイベント

マルチイベントの進行は、
緑の夢
ピネガの館
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貝から
電の聖域
次元のゆがみ
時の罫
ULTIMANIAへの手引き

前ページより



シルバード

A.D.600 中世

電の聖域(中世): 緑山(→P.371)

3 山頂

- 導きの宝珠を入手する
- 入手 導きの宝珠



シルバード

B.C.6500000 原始

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

4 集落

- 依頼主から暗闇の洞窟の先を調べてきてほしいと頼まれる

電の聖域(原始): 暗闇の洞窟(→P.362)

5 暗闇の洞窟

- 導きの宝珠で暗闇を照らす

電の聖域(原始): 太古の城(→P.363)

6 B2エントランス

- 魔物たちの会話を聞く
- BATTLE ダブルヘッダー×3

電の聖域(原始): 電の里(→P.357)

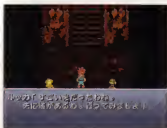
7 集落

- 魔物退治を引き受ける
- 入手 裁きの大鎌

依頼・原始④「洞窟の調査」クリア

◎ 依頼を受けて暗闇の洞窟へ

導きの宝珠を入手したあとは、電の里(原始)の右下にいる恐竜人から暗闇の洞窟の先を調べてほしいと頼まれる。依頼を引き受けたのち、電の細道(原始)を通して暗闇の洞窟(原始)に行くと、導きの宝珠の力によって暗闇が照らし出され、先へ進めるようになるのだ。ちなみに、依頼を引き受けていないと、導きの宝珠を持っていても先へは進めない。



◀導きの宝珠がまぶしく輝き、暗闇の洞窟を照らす。これ以降は、暗闇の洞窟を自由に通れるようになる。

◎ 里の危機を救え

太古の城を訪れると、電の里を攻め滅ぼすという魔物たちの会話が開いてきたのち、その魔物に気づかれてバトルになる。バトルに勝ったあとは、里の住人に危機を知らせるために自動的に電の里(原始)へ移動し、仲間たちが魔物退治を買って出るのである。恐竜人のひとりから裁きの大鎌を手渡され、依頼・原始④「洞窟の調査」が完了すると同時に、依頼・原始⑤「太古の城の魔物退治」がはじまる。



◀これまでは依頼を引き受けるかどうかの選択が出たが、つぎの依頼は自動で引き受けることになる。

店主からラストエリクサーがもらえる

魔物退治を引き受けたあとは、電の里(原始)の店主に話しかけるとラストエリクサーをひとつもらえる。ディノファングを倒すまでのあいだしかもらえないので、忘れずに店主と話しておこう。



◀一行の奮事を折ってアイテムをくれる。もらえる期間が短いので、受け取りそこねないようにしたい。



MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネカーの館
- 光のほころ
- チャオス村
- 立の真城(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チャオス町
- 立の真城(勇者の墓)
- 西の岬
- ガルデア城
- 次元のゆがみ
- リエンサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年目のルカの家
- 時の鐘

⑤
⑤

依頼・原始⑤

『太古の城の魔物退治』

開始条件	依頼・原始④「洞窟の調査」を終えると自動的に開始
報酬	プレイブソウル

B.C.6500000
原始

竜の聖域(原始): 竜の細道(→P.362)

1 竜の細道

- 魔物を倒しつつ太古の城を目指す

BATTLE ゴールドサウルス+ブラックバット×3

竜の聖域(原始): 太古の城(→P.363)

2 玉座の間

- ディノファンクと戦う

BOSS ディノファンク・兄+ディノファンク・弟(→P.520)

竜の聖域(原始): 竜の里(→P.357)

3 集落

- 恐竜人たちに魔物を退治したことを報告する

入手 プレイブソウル

依頼・原始⑤『太古の城の魔物退治』クリア

◎ 敵が強くなっている

魔物退治を引き受けたのち竜の細道(原始)を訪れると、突然魔物の群れに襲われる。この依頼のあいだは、竜の細道(原始)にぶだんよりも強いモンスターが出現するので、慎重に進みたい。

◎ 魔物を討伐して依頼を終える

玉座の間に入るとすぐにディノファンクたちが襲いかかってくるので、事前にバトルの準備をしておこう。このバトルに勝てば、自動的に竜の里(原始)にもどり、恐竜人からお礼の品がもらえる。原始の竜の聖域での依頼は、これですべて完了だ。



④
④

依頼・中世④

『橋づくり』

開始条件	依頼・中世②「建築素材」と依頼・中世③「番人ヌッ」を終える(※1)
報酬	ディノレザ

A.D.600
中世

竜の聖域(中世): 竜の里(→P.368)

1 集落

- 依頼主から橋を作りに行った隣人の様子を見てきてほしいと頼まれる

竜の聖域(中世): 緑山(→P.371)

2 山道②

- ヌッと話す

次のページへ

◎ 緑山から新たな地へ行ける

何日も帰らない隣人を心配する依頼主から、橋作りの様子を見てくれるよう頼まれる。依頼を引き受けたのち緑山の山道②で寝ているヌッと話す、ロングブリッジへつながる橋が通れるようになるのだ。



※1……依頼・中世②「建築素材」を終えたあと、一度ワールドマップに出る必要がある



マナシイで下川(緑山)

緑の夢

ピネガーの館

ジェノサイドーム

太陽石

勇者の墓

紅色の貝がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の窟

ULTIMANIAへの手引き

前ページより

竜の聖域(中世): ロングブリッジ(→P.374)

3 右側

●橋から落ちかけている恐竜人を助ける

竜の聖域(中世): 緑山(→P.371)

4 山道②

●橋作りを手伝うようヌッくに頼む

竜の聖域(中世): ロングブリッジ(→P.374)

5 右側

●恐竜人にヌッくを紹介する

竜の聖域(中世): 竜の里(→P.368)

6 集落

●依頼「番人ヌッ」の依頼主と話す
入手 スタミナ弁当

竜の聖域(中世): ロングブリッジ(→P.374)

7 右側

●スタミナ弁当をヌッに届ける



シルバード

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 大湿原(→P.359)

8 大湿原

●スウィートバナナを入手する
BATTLE 殿様カエル×2+デスソウル
入手 スウィートバナナ

シルバード

次ページへ

②ヌッのために食料を調達

橋を作っている恐竜人は、工事の助っ人として力と体力のある人材を求めている。緑山にいるヌッに事情を話せば橋作りに協力してくれるが、ヌッは作業の途中に空腹で動けなくなってしまう。竜の里(中世)にもどって、ヌッのことを心配していた恐竜人に話しかけるとスタミナ弁当をもらえるので、それをヌッのところへ持っていこう。

③原始で食料を調達する

スタミナ弁当をヌッに届けると、今度は「大昔のモンスターが持っていた黄色くて甘い食べ物」を持ってきてほしいと頼まれる。これ以降は、竜の聖域(原始)の特定の場所で敵と戦ったあとに、食料が手に入るようになるのだ(下の表を参照)。ヌッがほしいがっているのはスウィートバナナで、ほかの食料は入手しなくても支障はないが、ギャラリーのアイテムデータを完成させたいならば、いろいろな場所に足をのびてみるといいだろう。



「おなかをむせている……」

▶パトルから逃げてくても食料は入手可能。ちなみに、食料は特定のアイテムとして使用できない。この場合、アイテムとして使用可能。



「あれ、さいるイマ、あまいたべものど、ちからあれ、ちからでない……」

→スウィートバナナ以外の食料をヌッくに届けた場合は、ヌッが食料をすべてもって帰らないため先へ進めない。

④入手できる食料

食料	入手できる場所	その場所に戦える敵
万年樹の実	万年樹の森の②(→P.358)	ジャリエル +ジャリアーナ
スウィートバナナ	大湿原の②(→P.359)	殿様カエル×2 +デスソウル
干しキノコ	緑山・山道②の②(→P.361)	ヘラクレカフト×2 +追放者
飛鳥の卵	緑山・山道②の②(→P.361)	グリーンバード×2 +ヘラクレカフト×2
あぶり肉	竜の細道②(→P.362)	ブラックバット +デスソウル



4 マルチイベント

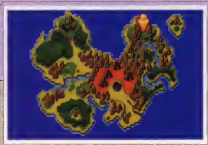
- マルチイベントに登場する!
- 緑の夢
- ピネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の頁がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の壁
- ULTIMANIAへの手引帖

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 竜の里

セーブポイント 1

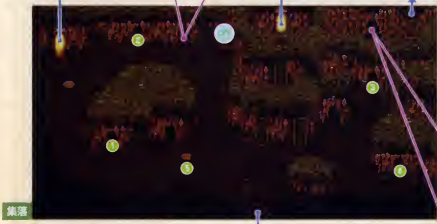
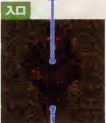
恐竜人たちが隠れ住む、竜の聖域内の集落。ティラン
城跡の北東にある岩山に出現したゲートから訪れること
ができるが、実際にこの集落がどこにあるかは不明。



さびついた刀を持ってこよう

さびついた刀を店主に渡すと、クロノ用の武器
である青竜がもらえる。さびついた刀は、竜の聖
域(中世): いにしえの塔で入手可能だ。

ワールドマップへ



ショップ		
名前	種別	値段(G)
竜の聖(原始)に恐竜人がもどったあと		
ハイパーシオン	アイテム	700
ハイエーテル	アイテム	8000
エリクサー	アイテム	20000
シェルター	アイテム	150
アテナの水	アイテム	200
バリアボール	アイテム	5000
プロテクトボール	アイテム	5000
天王剣	武器	25000
エビルスレイヤー	武器	22000
プラチナメット	頭防具	6500
エターナルメット	頭防具	7800
プラチナベスト	体防具	8500
エターナルスーツ	体防具	9000



竜の聖域(原始): 万年樹の森へ(→P.358)

竜の聖域(原始): 大温泉へ(→P.359)

休憩所
1泊●無料

竜の里(原始)で発生する依頼

依頼主の位置	依頼名	報酬
①	「黄金のハンマー」	100000G
②	「虹の原石」	カプセルセット(※1)
③	「ウリ二つの石」	ドラゴンアーム
④	「洞窟の調査」	裁きの大鎌
⑤	「太古の城の魔物退治」	プレイブソウル

※1……パワーカプセル×2+マジックカプセル×2+スピードカプセル×2

無料で休むことができる

竜の里では、原始と中世のどちらでも、
右上にいる恐竜人と話せば無料で休める。
依頼をこなすときは頻りに里を訪れること
になるので、パーティのHPやMPが減っ
ていたら速速なく休ませてもらう。

B.C.6500000 原始

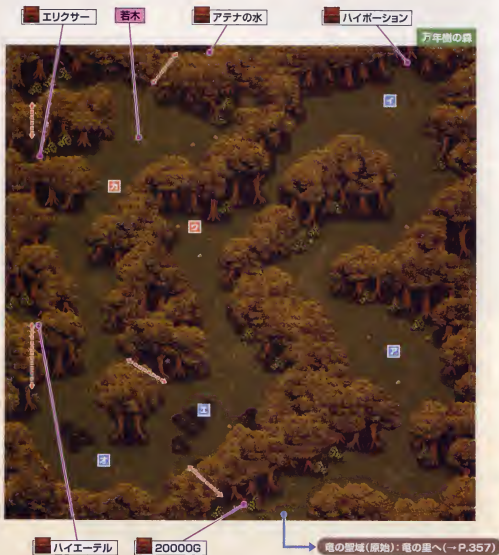
竜の聖域(原始): 万年樹の森

セーブポイント 0 ポス戦 なし

竜の里の北部に広がる、木々の生い茂った大森林。恐竜人たちをおびやかす魔物たちがはびこるなか、ひと株の若木が芽吹いている。

MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルデア屋
- 次元のゆがみ
- ジェノサイトーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の鐘



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
②	ヘビーオウガンハンマー+ヘビーオウガン×2	×	×
①	① ジャリエル+ジャリアーナ+ヘビーオウガンハンマー	×	×
②	② ジャリエル+ジャリアーナ	○	○
②	① ジャリアーナ×2+ジャリエル×2+ヘビーオウガン×2	×	×
②	② ジャリアーナ×3+ジャリエル×3	○	○
①	① ヘビーオウガンハンマー+オウガンチーフ	×	×
②	② ミラクルロック	○	○
●②は、このマップに入ったときに16分の1の確率で出現			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
②	ヘビーオウガン+ヘビーオウガンハンマー	○	○
●竜の里(原始)に恐竜人がもどったあとにのみ出現			
①	① ヘビーオウガンハンマー×2+オウガンチーフ×2	×	×
②	② ヘビーオウガンハンマー×2+オウガンチーフ×2	○	○
●①は、②、③、④の敵をすべて倒すと出現			
※②、③、④の敵は、竜の里(原始)に恐竜人がもどるまでは①、それ以降は②が出現する			

- ヘビーオウガン ⇒P.513
- ヘビーオウガンハンマー ⇒P.513
- ジャリエル ⇒P.514
- ジャリアーナ ⇒P.514
- オウガンチーフ ⇒P.514
- ミラクルロック ⇒P.515

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始):大湿原

セーブポイント 〇 ポス戦 なし

人の気配の感じられない、広大な湿地帯。ここの花畑からは、黄金の樹木を育てるのに必要な、黄金の砂を採取することができる。

探索は恐竜人が里にもどってから

万年樹の森(原始)の恐竜人が里にもどるまでは、大湿原に入ってもすぐに引き返すことになってしまう。大湿原の探索は、万年樹の森の魔物を全滅させてからだ。

竜の聖域(原始):竜の橋道へ(→P.362)

竜の聖域(原始):竜の里へ(→P.357)



ミドルボーション アテナの水 黄金の砂(※1) スーパーエーテル シェルター

竜の聖域(原始):緑山へ(→P.360)

※1……依頼 原始①「黄金のハンマー」を引き受けたあとに入手できる

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	出現
㊦	殿様カエル×3	○	○	㊦	殿様カエル×2+道放者×2	○	○
㊦	殿様カエル×2+デスソウル	○	○	㊦	殿様カエル×3+ジャックポット	○	○
	●8000Gが入った宝箱を開ける場合は回避できない	○	○				

ジャックポット ⇒P.515 殿様カエル ⇒P.515 デスソウル ⇒P.516 道放者 ⇒P.516



CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT

アネキと仲間に贈るよ!
緑の夢
ピナガーの嵐
ジェンサイドーム
太陽石
勇者の囁
紅色の目から
竜の聖域
次元のゆがみ
時の龍
ULTIMANIAへの手引き

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始): 緑山

セーブポイント 2 ポス戦 あり

大湿原の東にそびえる、非常に高い山。太陽の光が降りそそぐ山頂には、どんな病でもたちどころに癒す、虹の原石があるとされている。

MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ピネカーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の真峰(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の真峰(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- シェンサイトーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの墓
- 時の扉



竜の聖域(原始): 大湿原へ(→P.359)

番人のヌッガ立ちふさがっている

緑山のふもとにはヌッガが立っていて、先へ進めない。しかし、依頼・原始の「虹の原石」を引き受けたあとに話しかけると、番人ヌッガとのバトルになり、これに勝てば緑山を登れるようになる。



山道②

山道①

虹の原石



山頂



エターナルスーツ

ハイボーション

グリーンバードには魔法で攻撃

緑山(原始)で出現するグリーンバードには、物理攻撃が効かない。山を登るときは、魔法攻撃が得意なキャラクターをパーティに入れておくといい。



↑同時に異なることがあがるヘラクレス
ソートには、魔法攻撃がほぼ効かない
この敵は物理攻撃で倒す

エターナルメット

出陣するモンスター		出陣するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
②	BBSS 番人ヌッ	X	X	③	追放者×3	○	○
③	グリーンバード	○	○	④	グリーンバード+ヘラクレスカブト×2	○	○
④	ジャリエル×2+グリーンバード	○	○	⑤	追放者+ヘラクレスカブト×2	○	○
⑤	ジャリエル×2	○	○	⑥	ヘラクレスカブト×2+グリーンバード×2	○	○



マルチイベントの概要

 緑の夢
 ビネガーの館
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の墓
 紅色の頁から

④の要諦

次元のゆがみ

時の罫

ULTIMANIAへの手引は

B.C.6500000 原始

竜の聖域(原始):太古の城

セーブポイント 3 ポス戦 あり

竜の里を攻め落とそうとする魔物たちが拠点としている城。あちこちに魔物が徘徊しており、侵入者を血祭りにおけるべく襲いかかってくる。



竜の聖域(原始):暗闇の洞窟へ

探索は2度目に訪れたときが本番

はじめて太古の城へやってきたときは、先へ進もうとしても、ダブルヘッダー×3とのバトルのあと自動的に竜の里(原始)へもどってしまう。B2エントランスのマップより先に進んだり宝箱を開けたりできるのは、改めて太古の城を訪れてからだ。



↑すぐあとに竜の里で休めるので、ダブルヘッダーとのバトルでは、強力な技を惜しみなく使った方がいい。

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
2	ダブルヘッダー×3	X	X
3	ダブルヘッダー		
	⇒P.519		



CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT

マルチイベント(詳細より)

- 緑の夢
- ピネガの竜
- シェンサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の月がら

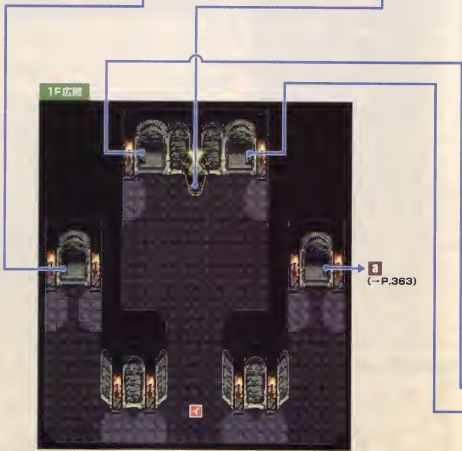
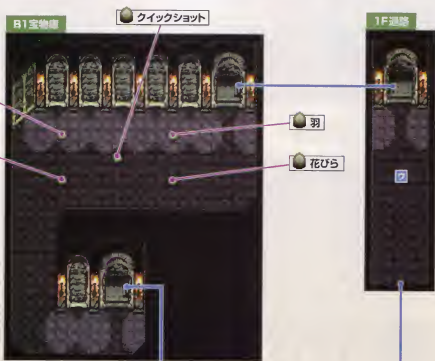
竜の聖域

- 次元のゆがみ
- 時の罫
- ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

光のほごら	古代
電の守城	古代
光のほごら	古代
次元のゆがみ	古代
フィオナの小屋	古代
地底砂漠	古代
ピネガールの城	古代
光のほごら	中世
チョラス村	中世
北の奥窟(勇者の墓)	中世
巨人のツメ	中世
電の聖域	中世
フィオナ神殿	中世
光のほごら	中世
チョラス町	中世
北の奥窟(勇者の墓)	現代
西の峠	現代
ガルディア城	現代
次元のゆがみ	現代
シエン/サイドーム	現代
太陽神殿	未来
光のほごら	未来
次元のゆがみ	未来
10年前のルッカの軍	未来
時の壁	未来



マルチイベントに共通する

- 緑の夢
- ピネギーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の貝がら

電の部屋

- 次元のゆがみ
- 時の闇
- ULTIMANIAへの手引き



万能薬 ポーション 10G

ラストエリクサー ドラゴンアーマー

2F 扉の隣



b (--P.366)

出現するモンスター		出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
7	ゴールドサウルス×2	○	○	3	ブラックバット×3+ダブルヘッダー×3	○	○
2	ゴールドサウルス+ダブルヘッダー×2	○	○	4	ブラックバット×2+ゴールドサウルス×2	○	○

- ブラックバット ⇒ P.518
- ダブルヘッダー ⇒ P.519
- ゴールドサウルス ⇒ P.519

※2~4は、出現ポイント周辺を通り抜ける場合は回避できない



MAP INDEX

光のほころ	古代
光のほころ	古代
次元のゆがみ	古代
フィオナの小屋	古代
地底砂漠	古代
ピネガーの館	中世
光のほころ	中世
チョコラス村	中世
北の廃墟(勇者の墓)	現代
巨人のツメ	現代
龍の聖域	現代
フィオナ神殿	現代
光のほころ	現代
チョコラス町	現代
北の廃墟(勇者の墓)	現代
西の碑	現代
ガルディア城	未来
次元のゆがみ	未来
ジェノサイドーム	未来
太陽神殿	未来
光のほころ	未来
次元のゆがみ	未来
10年前のルッカの墓	その他
時の龍	その他

3F広間



1 (--P.365)



3Fテラス

● スターダスト

マルチイベントに挑戦しよう!

 緑の夢
 ビネガーの嵐
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の墓
 紅色の員がら

電の聖域

次元のゆがみ

時の闇

ULTIMANIA への手引き



出現するモンスター		出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走 出現	場所	モンスターの種類と数	逃走 出現
2	ブテラニクス×3	○ ○	3	ゴールドサウルス×3	○ ○
	●スターダストが入った宝箱を開ける場合は回避できない		4	ブテラニクス×3+ブラックバット×3	○ ○
2	ブテラニクス×2	○ ○	5	●マップ上のブテラニクスに接触するか、ブラックバットの正面を移動すると1-TLになる	
2	ダブルヘッダー×2+ゴールドサウルス	○ ○	2	電姫の衣	×
2	ダブルヘッダー×4	○ ○		ディノファンク・兄+ディノファンク・弟	×

ブラックバット ⇒P.518	ダブルヘッダー ⇒P.519	ゴールドサウルス ⇒P.519	ブテラニクス ⇒P.519	ディノファンク・兄 ⇒P.520	ディノファンク・弟 ⇒P.520
-------------------	-------------------	--------------------	------------------	---------------------	---------------------

A.D.600 中世

竜の聖域(中世):竜の里

セーブポイント > 1

はるか昔に滅んだはずの恐竜人が、ある勇者の伝説を語り継ぎながら暮らす里。原始で万年樹の森にいる魔物を退治するまでは、魔物に占拠されている。



MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネカーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の異端(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 龍の洞窟
- フィオナ神農
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の異端(勇者の墓)
- 舌の峰
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの祭
- 時の囃

ワールドマップへ



入口



家産

加工屋

竜の聖域(中世):万年樹の森へ

休憩所
1泊●無料



集落

竜の聖域(中世):大平原へ(→P.370)

ショップ

貴重な防具を入手

この場所にいる加工屋に輝石のかげらを渡すと、ルッカ用の強力な体防具、エレメントガードがもらえる。輝石のかげらは、万年樹の森などにととき出現するミラクルロックスを倒せば入手可能だ。

名前	種別	値段(G)	名前	種別	値段(G)
依頼・中世4「橋づくり」を終えたあと			依頼・中世5「いにしへの塔の調査」を終えたあと		
エーテル	アイテム	800	ハイボーション	アイテム	700
ミドルエーテル	アイテム	2000	ハイエーテル	アイテム	8000
ハイエーテル	アイテム	6000	スーパーエーテル	アイテム	10000
スーパーエーテル	アイテム	10000	エリクサー	アイテム	20000
エリクサー	アイテム	20000	ラストエリクサー	アイテム	50000
			ドラゴンヘッド	頭防具	20000
			竜塔の冠	頭防具	18000
			ドラゴンアーマー	体防具	15000
			竜塔の衣	体防具	14000

A.D.600 中世

龍の聖域(中世): 万年樹の森

セーブポイント 0 ポス戦 あり

太古より龍の里の北部で木々を茂らせてきた大森林。樹木からハンマーを作るオウガンによって、森の一部が伐採されてしまっている。

※1……依頼・原典③「ウリ二つの石」で、龍の里(中世)の長老と話したあとに入手できる



CHAPTER

4 マルチイベント

マルチイベントの進行状況

- 緑の夢
- ピネガーの館
- シェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の館
- 虹色の貝がら

【1】の達成

- 次元のゆがみ
- 時の罫
- ULTIMANIAへの手引き

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
②	ジャリエル×2+ジャリアーナ×2	×	×	①	①オウガンチーフ+ヘビーオウガンハンマー	×	×
①	①ジャリエル×3+ジャリアーナ	×	×	②	②オウガンチーフ	○	○
①	②ジャリエル+ジャリアーナ	○	○	③	③オウガンハンマー	×	×
①	①ジャリエル+ジャリアーナ×3	×	×	●森の奥で目撃したうえで、②～③の①の敵をすべて倒すと出現			
②	②ミラクルロック	○	○	※①～③の敵は、依頼・中世①「万年樹の森の魔物退治」を終えるまでは①、終えたあとは②が出現			
①	●別は、このマップに入ったときに16分の1の確率で出現						
①	①ジャックポット×2+ジャリエル+ジャリアーナ	×	×				
②	②ジャックポット×2	○	○				





A.D.600 中世

龍の聖域(中世):大平原

セーブポイント 0 ポス戦 なし

湿原だった場所が、長い時を経て乾燥してできあがった平原。かつての水路が平地になっており、通れる場所などもわずかに変化している。

MAP INDEX

- 光のほころ
- 龍の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 抽気砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チャラス村
- 北の魔城(勇者の館)
- 巨人のツメ
- 龍の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チャラス町
- 北の魔城(勇者の館)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- シエ/サイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの軍
- 時の扉

※1……緑山(中世)・ふもとでハシゴが壊れているの確認したあとに入手できる



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
📍	殿様カエル×3	○ ○
📍	おおねすみ×2	○ ○
📍	追放者×2+おおねすみ×2	○ ○
📍	殿様カエル×2+追放者	○ ○

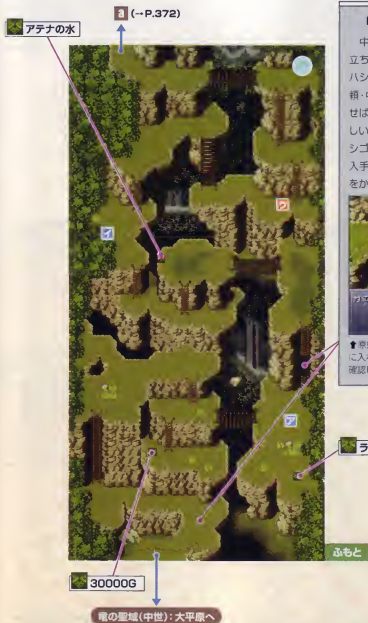
📍	殿様カエル ⇒P.515	📍	追放者 ⇒P.516	📍	おおねすみ ⇒P.518
---	-----------------	---	---------------	---	-----------------

A.D.600 中世

竜の聖域(中世):緑山

セーブポイント 2 ポス戦 あり

竜の里の東方に位置する高山。長い年月がたっても山道の形は変わらないが、新たな橋が作られていたり、一部のハシゴが老朽化していたりする。



中世の緑山を登るには

中世の緑山は、ふもとへの入口にヌウが立ちただかっているだけでなく、道中のハシゴが壊れてしまっている。ヌウは依頼・中世③「番人ヌウ」を引き受けてから話せばどいてくれるが、ハシゴのほうは新しいものを用意する必要があるのだ。ハシゴの材料となる丈夫なつたを大平原で入手したら、原始の緑山へ行ってハシゴをかけ、改めて中世にもどってこよう。



カズリに付いたガラクチは、
ま、買われればいらないが
この時代からでは無理だな。

↑原始でハシゴをかけるには、丈夫なつたを手に入れたあと、いったん中世の壊れたハシゴを確認しておく必要がある。

2	出現するモンスター	2
2	モンスターの種類と数	出現 再出現
2	グリーンバード×3	○ ○
2	ジャックポット×2	○ ○
2	グリーンバード×3	○ ○

ジャックポット ⇒P.515	グリーンバード ⇒P.517
-------------------	-------------------



4 マルチイベント

マルチイベントに挑戦しよう!

- 緑の夢
- ピネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の貝がら

竜の聖域

- 次元のゆがみ
- 時の龍
- ULTIMANIAへの手引き



電の聖域(中世): ロングブリッジへ(→P.374)



洞窟



山頂



山麓



マーメイドメット

スーパーエーテル

レインボーメット

2 (→P.371)

山麓下

MAP INDEX

- 光のほごら
- 電の聖域
- 光のほごら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほごら
- チョロス村
- 北の異域(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほごら
- チョロス町
- 北の異域(勇者の墓)
- 西の扉
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほごら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 洞の聖

原始 古代
中世
現代
未来
その他



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
15	ミラクルロック ●マップに入ったときに16分の1の確率で出現	○ ○
21	ヘラクレカブ×3	○ ○
22	1085 達人ヌッ	× ×

ミラクルロック ⇒P.515	ヘラクレカブ ⇒P.517	達人ヌッ ⇒P.518
-------------------	------------------	----------------



A.D.600 中世

竜の聖域(中世): 竜の細道

セーブポイント ○ ポス戦 なし

大平原の西側に古くから存在する洞窟。内部は原始からまったく変わっていないが、出現する魔物は時代の流れとともに多少の変化を見せている。

竜の聖域(中世): 暗闇の洞窟へ

銅のかたまり

竜の聖域(中世): 大平原へ(→P.370)



スーパーエーテル

ラビス

竜の細道

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
②	ブラックバット×4	○	○
④	追放者×3	○	○
②	ブラックバット×2+デスソウル×2	○	○

 デスソウル
⇒P.518

 追放者
⇒P.518

 ブラックバット
⇒P.518

A.D.600 中世

竜の聖域(中世): 暗闇の洞窟

セーブポイント ○ ポス戦 なし

はるか昔は、魔物たちが棲む城へとつながっていた洞窟。落盤による土や岩で階段が覆われており、太古の城への道は閉ざされている。



暗闇の洞窟

洞窟の先には進めない

原始では洞窟内は真っ暗だったが、中世では十分に明るい。ただし、ここで行き止まりとなっており、暗闇の洞窟(中世)ですべきことはとくに何もない。

竜の聖域(中世): 竜の細道へ

マルチイベント

緑の夢
ピナギーの館
ジェネサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貝がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の罫

ULTIMANIAへの手引

A.D.600 中世

竜の聖域(中世):ロングブリッジ

セーブポイント 0 ポス戦 なし

情熱を持った恐竜人が、心身を鍛えたヌッの助力を得て完成させた、非常に長い橋。緑山の洞窟と、天高くそびえる塔とを結ぶ。

橋の建設を手伝おう

ロングブリッジは、依頼・中世④「橋づくり」で恐竜人とヌッによる工事が完了して、はじめて通れるようになる。ヌッに食料を渡すのには少々手間がかかるが、橋を完成させるため彼らに協力しよう。



右側

竜の聖域(中世):緑山へ
(→P.372)



中央



竜の聖域(中世):いにしえの塔へ

左側

出現するモンスター		出現	再出現
場所	モンスターの種類と数	追放	再出現
2	追放者+ジャリエル	○	○
1	追放者+ジャリアーナ×2	○	○
2	ポーンナイト×2	○	○



MAP INDEX

- 光のほころ 竜の聖域
- 光のほころ 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の魔城(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の魔城(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- シエ/サイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの家
- 時の鐘

A.D.600 中世

龍の聖域(中世):いにしえの塔

セーブポイント 3 ポス戦 あり

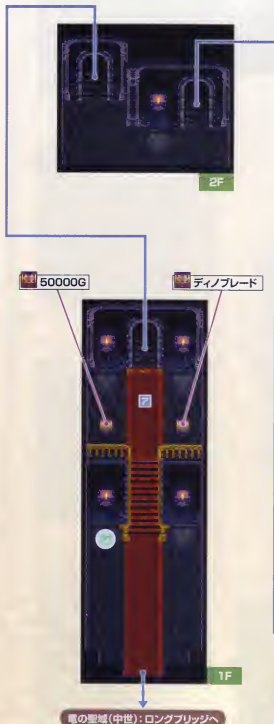
何千万年も前の恐竜人たちが、守り神をまつたとされる塔。龍の里の民に平和と希望をもたらすはずだったが、亡霊に棲みつかれてしまっている。



CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT



出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	通常	再出現
2F	ポーンナイト×2	○	○
4F	追放者×2+ポーンナイト	○	○
4F	追放者×2+さまよう魂	○	○
6F	ポーンナイト+さまよう魂×2	○	○



マルチイベントは通常通り

緑の夢
ピナガーの座
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の目から

龍の聖域

次元のゆがみ

時の罫

ULTIMANIA への手引き



MAP INDEX

- 光のほこら 現
- 電の聖域 代
- 光のほこら 古
- 次元のゆがみ 代
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネカーの館
- 光のほこら 中
- チャラス村 代
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チャラス町
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- シェンサイドーム
- 太陽神殿 未
- 光のほこら 来
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの墓 予
- 跡の墓 画



さびついた刀

12F



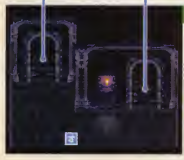
8F



11F



7F



10F



8 (-P.375)

6F



9F





最上階にまつられているのは……

守り神の間にまつられている石像は、クロノたちをかたどったもの。原始の太古の城でディノファンクを倒したときのパーティメンバーが、そのまま石像として並ぶのだ。

守り神の間



17F



16F



15F



14F



13F

マルチイベントに登場する!

- 緑の夢
- ピネガール邸
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の員がら

嵐の扉

- 次元のゆがみ
- 時の嵐
- ULTIMANIAへの手引

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	追従	再出現
1	ボーンナイト×3	○	○
2	ボーンナイト×2+さまよう魂×2	○	○
3	ガーディアン	○	○
4	ガーディアン+ボーンナイト+さまよう魂	○	○
	●さびついた刀が入った宝箱を開ける場合は回避できない		
5	ガーディアン+さまよう魂×3	○	○
6	ガーディアン×2	○	○
7	8088 剣帝+ブレードナイト	X	X





EPISODE エピソード



次元のゆがみ

Dimensional Vortex

古代、現代、未来の3つの時代に突如現れた、奇妙なゲート。そのゲートに入ったクロノたちは、どこの時代にも属さない空間にたどり着く。何かに呼ばれるようにして導かれた異空間の最奥部で、彼らを待ち受けているものとは……。



ルッカが10年前のルッカの姿に変わっている。

MAP INDEX

- 光のほこら
- 星の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほこら
- チョラス村
- 北の異境(勇者の窟)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チョラス町
- 北の異境(勇者の窟)
- 西の碑
- ガルトピア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の扉

PARTY パーティ

クロノ マール ルッカ ロボ カエル エイラ 魔王

Route of Journey 旅のルート

B.C.12000 古代

次元のゆがみ (→P.380)

A.D.2300 未来

次元のゆがみ (→P.399)

A.D.1000 現代

次元のゆがみ (→P.389)



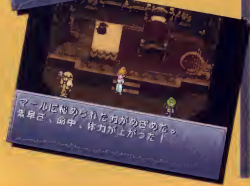
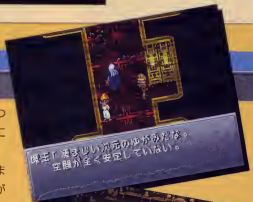
ロボ

分かれた影を撃て!

古代と現代、未来——そこに突然現れた3つの次元のゆがみは、ワタシたちの常識をはるかに超えるすさまじいものデシタ。

ゆがみのなかでは、ワタシの時空ジャイロもまったく役に立たず、時代も場所も特定することができません。イエ……むしろ、すべての時代がぐずれたパズルのように混ざり合ってしまった、どこでもない場所と言うべき空間なのデショウカ。

その奥に待ち受けていたのは、クロノとマール、ルッカ——ラヴォスの脅威から星の未来を救う戦いの、基点となる王国歴1000年に生きる3人の影デシタ。歴史の改変が生み出した、無数に枝わかれする別の現代の幻影——彼らはそこに属する、クロノたちのエコーであるのかも……。



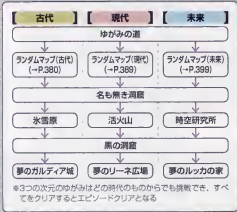
次元のゆがみの基本構造を知っておこう

3つの時代にある次元のゆがみは、ある程度共通した構造になっている(右の図を参照)。このうちの「ランダムマップ」では、各時代ごとに8種類の候補から選ばれた5つのマップを通ることになるが、その組み合わせのパターンは8通り(→P.380、389、399)。なお、ランダムマップを抜けるまではあとどりできない。



←名も無き洞窟と黒の洞窟からは、ちの時代のワールドマップへ脱出することが可能。

◎次元のゆがみの構造



次元のゆがみ(古代) 進行チャート

B.C.12000 古代

次元のゆがみ(古代) (→P.380)

1 ゆがみの道

●ワープポイントに触れてワープする

ランダムマップ (→P.380)

2 名も無き洞窟

●ワープポイントに触れてワープする

3 氷雪原(頂上)

●斜面をすべり降りる

4 黒の洞窟

●夢のガルティア城へ進む

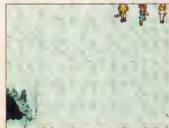
5 夢のガルティア城

●白の影と戦う
8055 白の影(→P.523)

次元のゆがみ(古代)クリア

◎雪原をすべり降りる

氷雪原の頂上から先は、急斜面をすべり降りて進んでいく。このとき、クロノたちは自動的に下へ移動してしまいが、上方向へ移動しようとするれば踏みとどまることが可能。左上に入力すれば左に、右上に入力すれば右に移動できるので、うまく左右に動いて、進みたい場所にたどり着こう。



←マップの左端または右端に移動してからすべり降りれば、簡単に宝箱へ通じるほら穴にたどり着ける。

◎マールとともに白の影を倒す

黒の洞窟の奥へ進んだあとは、マールをパーティからはすせなくなる。夢のガルティア城で待ち受けている白の影を倒すと、マールの素早さが2、命中が5、体力が上がるのち、自動的に古代のワールドマップへと移動するのだ。



←パーティにマールがいない場合は、彼女が突然現れたのち、マールが入ったパーティを構成することになる。

- マール(イベント限定)
- 緑の夢
- ピネギーの艦
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の盾
- 紅色の頁がら
- 電の聖域

次元のゆがみ
時の嵐
ULTIMANIAへの手引

B.C.12000 古代

次元のゆがみ(古代)

セーブポイント 2 ポス戦 あり

残された村のはずれに出現した奇妙なゲートから通じる空間。さまざまな時代が入り組んでおり、進んだ先には、氷山のそびえる大雪原が広がっている。



次元のゆがみ(古代)で選ばれるランダムマップの特徴

次元のゆがみ(古代)のランダムマップは、ゆがみの道のマップに入った時点で下記の8パターンからいずれかが選ばれる。各マップの出口にたどり着くと、つぎのマップの入口にワープする仕組みだ。マップは、かつて探

索したダンジョンの一部と同じ構造になっているものがほとんど。出現する敵も同じだが宝箱はないので、まっすぐ出口へ進めばOKだ。ただし、大渓谷にある貴重な後備品は、入手しておきたい。

○次元のゆがみ(古代)のランダムマップのパターン

マップを 通る順番	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5	パターン6	パターン7	パターン8
1	プテランの巣	魔王城(外壁階段)	16号廃墟	マノリア修道院	ガルディアの森	なげきの山	大渓谷	地底砂漠
2	なげきの山	地底砂漠	魔王城(外壁階段)	16号廃墟	大渓谷	プテランの巣	マノリア修道院	ガルディアの森
3	マノリア修道院	大渓谷	なげきの山	地底砂漠	プテランの巣	ガルディアの森	魔王城(外壁階段)	16号廃墟
4	ガルディアの森	マノリア修道院	地底砂漠	大渓谷	16号廃墟	魔王城(外壁階段)	なげきの山	プテランの巣
5	16号廃墟	プテランの巣	大渓谷	なげきの山	マノリア修道院	地底砂漠	ガルディアの森	魔王城(外壁階段)

ランダムマップへ



ワールドマップより

ゆがみの道

ワールドマップへ

ランダムマップ ガルディアの森



入口

出口

MAP INDEX

光のほこら

電の聖域

光のほこら

次元のゆがみ

フィオナの小屋

地底砂漠

ピネガーの館

光のほこら

チョラス村

北の異域(勇者の墓)

巨人のツメ

電の聖域

フィオナ神殿

光のほこら

チョラス町

北の異域(勇者の墓)

西の碑

ガルディア城

次元のゆがみ

ジェノサイドーム

太陽神殿

光のほこら

次元のゆがみ

10年前のルッカの家

氷の壁

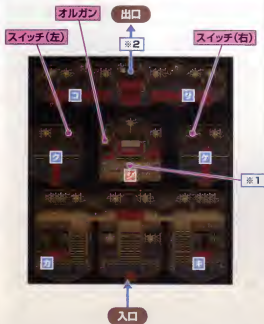


CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT

ランダムマップ マノリア修道院



#1……スイッチ(右)を押したあとに通れる
#2……オルガンを弾いたあとに通れる

ランダムマップ 16号廃城



出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	固定	出現
モスティ×3		○	○
スカラベ×2+プチカラムティ		○	○
スカラベ×3		○	○
モスティ×3		○	○
モスティ×3		○	○
魔王のしもべ		○	○
●眠っている魔王のしもべに話しかけるとバトルになる			
マッドバット+魔王のしもべ		○	○
マッドバット×2		○	○
ディアブロス×2+マッドバット		○	○
魔王のしもべ×3+マッドバット		○	○
●通路の端に沿って進めば回避できる			
魔王のしもべ×2+マッドバット×2		○	○
魔王のしもべ×3+ディアブロス×2		×	○
●スイッチ(右)を押したあとにバトルになる			
ルインストーカー×2+プラントラー		○	○
クレエタ×3+プラントラー		○	○
ルインストーカー×2+プラントラー		○	○
●道の端に沿って進めば回避できる			
ルインストーカー×2+プラントラー×2		○	○
●道の下側の端に沿って進めば回避できる			
クレエタ×5		○	○
サンドラゴ×3		○	○
ララカルゴ×3		○	○
ララカルゴ×3		○	○
ララカルゴ×3		○	○
サンドラゴ×3		○	○
ララカルゴ×2		○	○
サンドラゴ×3+ララカルゴ		○	○

ランダムマップ 地底砂漠



マルチイベント情報より
緑の夢
ピネガーの窟
ジュノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の頁から
竜の聖域
次元のゆがみ
時の罫
ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

- 電光石火
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の飛竜(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の飛竜(勇者の墓)
- 西の罅
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- ジエノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの家
- 月の窟

古代

中世

現代

未来

その星

ランダムマップ プテランの巣



ランダムマップ 魔王城(外壁階段)



ランダムマップ 大渓谷



ランダムマップ なげきの山



出口

入口

マルチイベントに登場する

緑の鳥
ピネガーの窟
ジュノサイドーム
太湖石
勇者の墓
紅色の貝から
竜の聖域

次元のゆがみ

向の窟
ULTIMANIAへの手引き

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	サンタナ×2+ゲンブ ●回避方法はP.293を参照	○	○	1	ジャグラー ●近くでまるまじろとぶつかるとバトルに加わる	×	○
2	ゲンブ×2+サンタナ	○	○	2	ジャリエル+ジャリアーナ	○	○
3	ティラングライダ×2	○	○	3	ジャリエル×3	○	○
4	●回避方法はP.293を参照			4	ジャリアーナ×3	○	○
	まるまじろ	×	○	5	●左側の扉に沿って進めば回避できる		
5	●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えてまた上から出現 ●別のマップへ移動しなくても再出現する ●3の敵と、近くにいる敵がバトルに加わる場合がある			6	ジャリエル×2+ジャリアーナ×2	○	○
	まるまじろ	×	○	7	モンクガーゴイル×4	○	○
6	●マップの上から下へ通路を転がっていき、一番下まで行くと消えてまた上から出現 ●別のマップへ移動しなくても再出現する ●3の敵と、近くにいる敵がバトルに加わる場合がある			8	イワン	○	○
	まるまじろ	×	○	9	バードコマンド×2+モンクガーゴイル×2	○	○
7	パンブット×3	×	○	10	モンクガーゴイル×2+ジャリアーナ×2	○	○
	●まるまじろとぶつかるとバトルに加わる				●上側または下側の扉に沿って進めば回避できる		
8	ジャグラー	×	○	11	バードコマンド×2	○	○
	●近くでまるまじろとぶつかるとバトルに加わる			12	モンクガーゴイル×4	○	○
				13	バードコマンド×2+モンクガーゴイル	○	○
					●右側の扉を渡る場合は回避できない		
				14	イワン	○	○
				15	モンクガーゴイル×2	○	○
				16	イワン	○	○



⇒P.441



⇒P.467



⇒P.470



⇒P.473



⇒P.473



⇒P.473



⇒P.478



⇒P.478



⇒P.478



⇒P.478



⇒P.514



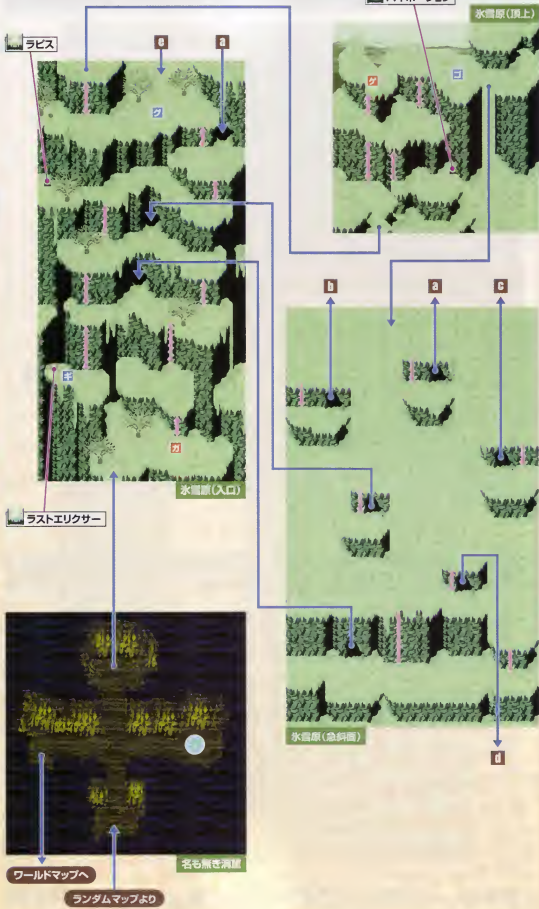
⇒P.514



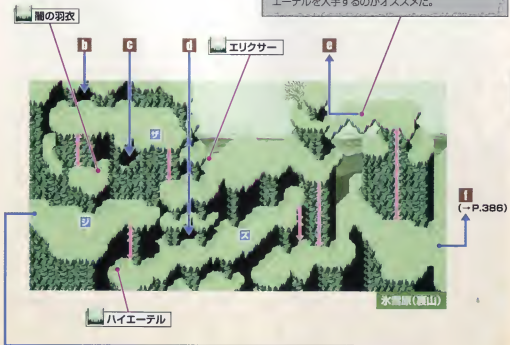
*矢印→はハシゴの位置を示す(矢印が片方のみのは、下りたら上にはもどれない)

MAP INDEX

- 光のほころ 現
- 龍の聖域 代
- 光のほころ 中
- 次元のゆがみ 世
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の奥地(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の奥地(勇者の墓)
- 西の柳
- ガルデア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10千年前のルッカの家
- 謎の窟



一度引き返してすべての宝を入手
 湖山の宝箱は、1回訪れただけではすべてを開けることはできない。全部のアイテムを入手したければ、この斜面から氷雪原の入口のマップへもどろう。最初は①に出て籠の羽衣とエリクサーを手に入れ、2回目は②に出て竜の細道にある宝箱の中身とハイエーテルを入手するのがオススメだ。



- マルチイベントの宝
 緑の夢
 ピネガーの籠
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の墓
 紅色の頁から
 竜の細道

次元のゆがみ
 時の罫
 ULTIMANIAへの手引き

出現するモンスター					
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
②	ジャリエル×2+ジャリアーナ×2	○ ○	④	ミラクルロック	○ ○
③	カオスメイジ	○ ○	●	このマップに入ったときに16分の1の確率で出現	
④	●ラストエリクサーが入った宝箱を開ける場合は回避できない		⑤	ポーンナイト+カオスメイジ×2	○ ○
⑤	ジャリエル×2+ジャリアーナ×2	○ ○	⑥	カオスメイジ+さまよう魂×2	○ ○
⑥	ポーンナイト×4	○ ○	⑦	ポーンナイト+さまよう魂	○ ○
			●	出現ポイント周辺を通り抜ける場合は回避できない	

- ジャリエル ⇒P.514
 ジャリアーナ ⇒P.514
 ミラクルロック ⇒P.515
 ポーンナイト ⇒P.521
 さまよう魂 ⇒P.521
 カオスメイジ ⇒P.522



MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ
- チョラス村
- 北の魔城(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の魔城(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の鐘

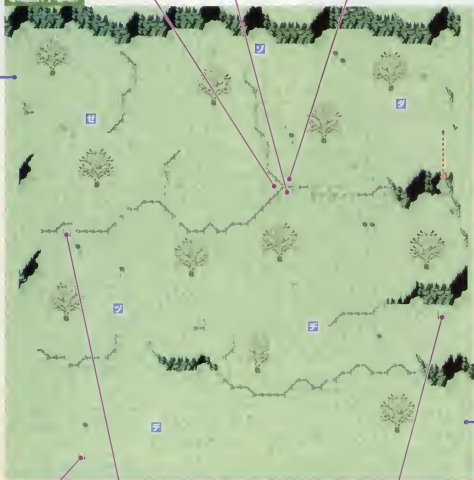
1 (-P.385)

マジックカプセル

パワーカプセル

スピードカプセル

氷龍原(中心地)



エリクサー

アテナの水

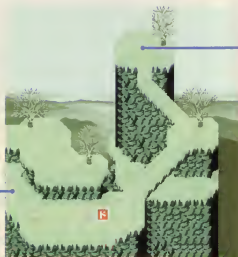
プリンセスドレス

壁に沿って移動しよう

氷雪原(中心地)はマップが広いうえに、これといった自印となるものがない。しかし、壁づたいに進むようにすれば宝箱を開けやすく、敵とのエンカウントも避けられるのだ。



壁に沿って進むと、宝箱や敵とのエンカウントも避けられる。



氷龍原(出口)

※3……白の影を倒したあとに移動できる

ワールドマップへ(※3)



夢のガルディア城

白の影のもとまで歩いていく

ほかの時代の次元のゆがみでは最後のマップを訪れると同時にボスとのバトルになるが(→P.396、407)、夢のガルディア城では白の影がいるところまで自分で移動する必要がある。そのあいだはメニューを開けるので、装備の確認などをして万全の状態であ戦いを挑もう。

ワールドマップへ



黒の洞窟

出撃するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
☑	カオスメイジ+ボーンナイト	○ ○
☑	プリザビースト	○ ○
☑	ボーンナイト+カオスメイジ×2	○ ○
☑	プリザビースト+カオスメイジ	○ ○
☑	カオスメイジ+ボーンナイト×3	○ ○
☑	プリザビースト	○ ○
☑	プリザビースト×2	○ ○
☑	BOSS 白の影	× ×

-  ボーンナイト
⇒P.521
-  カオスメイジ
⇒P.522
-  プリザビースト
⇒P.522
-  白の影
⇒P.523



4

マルチイベント

MULTI EVENT

マルチイベントで訪れるよう!

- 緑の夢
- ピネギーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 虹色の貝がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の罫
- ULTIMANIAへの手引き

A.D.1000 現代

次元のゆがみ(現代)

セーブポイント 2 ポス戦 あり

クロノの家のすぐ近くに発生した次元のゆがみ。途中の活火山では、灼熱の溶岩が一面を覆う。奥部では、古代で姿を消したダルトンがクロノたちを待ち受ける。



次元のゆがみ(現代)で選ばれるランダムマップの特徴

次元のゆがみ(現代)で選ばれる候補となる8つのマップには、宝箱がいっさいない。また、モンスターとのバトルを簡単に避けられるマップが多いのも特徴だ。ただ

し、ジェノサイドームのマップでは、機械系の敵との5連戦を避けられないので、天賦性の魔法が使えるクロノが魔王をパーティに入れて対処するといひ。

次元のゆがみ(現代)のランダムマップのパターン

マップを通る順番	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5	パターン6	パターン7	パターン8
1	トルース村の裏山	神々の滝	黒の夢	ジェノサイドーム	地下水道跡	ティラン城	空中刑務所	海底神殿
2	地下水道跡	黒の夢	空中刑務所	トルース村の裏山	神々の滝	海底神殿	ジェノサイドーム	ティラン城
3	ジェノサイドーム	空中刑務所	海底神殿	ティラン城	トルース村の裏山	地下水道跡	黒の夢	神々の滝
4	海底神殿	ティラン城	地下水道跡	空中刑務所	ジェノサイドーム	黒の夢	神々の滝	トルース村の裏山
5	神々の滝	トルース村の裏山	ティラン城	黒の夢	空中刑務所	ジェノサイドーム	海底神殿	地下水道跡

ランダムマップへ

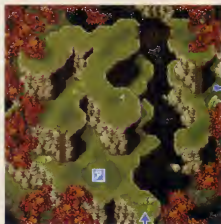


ワールドマップより

ワールドマップへ

ゆがみの道

ランダムマップ トルース村の裏山



出口

入口

出現するモンスター		出現	出現
場所	モンスターの種類と数	適定	稀出現
ジャリー・青×2+まるまじろ		○	○



4 マルチイベント

マルチイベントに挑戦しよう

- 黒の夢
- ピネガーの艦
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 虹色の員がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の闇
- ULTIMANIAへの手引き

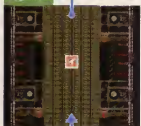
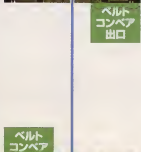


MAP INDEX

- | | |
|------------|-----|
| 光のほころ | 古代 |
| 電の聖域 | 古代 |
| 光のほころ | 古代 |
| 次元のゆがみ | 古代 |
| フィオナの小屋 | 古代 |
| 地獄砂漠 | 中世 |
| ピネガーの館 | 中世 |
| 光のほころ | 中世 |
| チョラス村 | 中世 |
| 北の断崖(勇者の墓) | 現代 |
| 巨人のツメ | 現代 |
| 電の聖域 | 現代 |
| フィオナ神殿 | 現代 |
| 光のほころ | 現代 |
| チョラス町 | 現代 |
| 北の断崖(勇者の墓) | 現代 |
| 西の碑 | 現代 |
| ガルティア城 | 未来 |
| 次元のゆがみ | 未来 |
| ジェノサイドーム | 未来 |
| 太陽神殿 | 未来 |
| 光のほころ | 未来 |
| 次元のゆがみ | 未来 |
| 10年目のルッカの夜 | その他 |
| 時の鐘 | その他 |

ランダムマップ

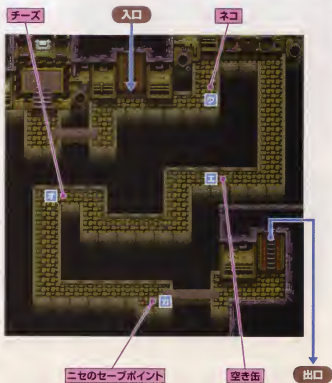
ジェノサイドーム



入口

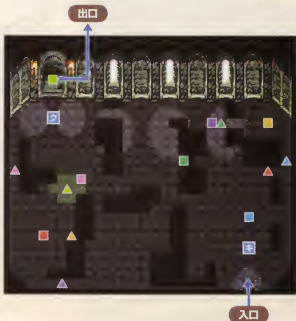
ランダムマップ

地下水道跡



ランダムマップ

ティラン城



※▲の記号のマスに入ると、同じ色の■の記号のマスへワープする(一方通行/詳細はP.222を参照)

ランダムマップ 神々の滝



ランダムマップ 空中刑務所



2 出現するモンスター 2

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	① デバッガープラス×2	X	○	2	② 恐竜人(紫)+ドックン+キョシュウ	X	○
	② バージョン4.0×2	X	○		③ ティラングライダー+恐竜人(紫)+ドックン	X	○
	③ デバッガープラス×4	X	○		④ ヘビーオウガン+ヘビーオウガンハンマー	○	○
	④ バージョン4.0×2+デバッガープラス×2	X	○		⑤ ヘビーオウガンハンマー	○	○
	⑤ デバッガープラス×4+バージョン4.0×2	X	○		● 道の左側の端に沿って進めば回避できる		
2	ドンドラゴ×3	X	○	3	⑥ ヘビーオウガンハンマー+ヘビーオウガン×2	○	○
	● ネコを調べるとバトルになる				● 道の右側の端に沿って進めば回避できる		
3	ドンドラゴ×4	X	○	4	⑦ オウガンチーフ+ヘビーオウガンハンマー	○	○
	● 空気を調べるとバトルになる				⑧ インナーガード	X	○
4	ドンドラゴ×2+ラットラー	X	○	5	⑨ インナーガード	X	○
	● チーズを調べるとバトルになる				⑩ インナーガード	X	○
5	ドンドラゴ×3	X	○	※ ②～⑩の敵は、こちらを向いていないときに近づいてAボタンを押せば気絶させることが可能。気絶させた敵を調べると、ミドルボーションを入手できる			
	● ニセのセーブポイントに触れるとバトルになる						

インナーガード ⇒P.445	ラットラー ⇒P.450	ドンドラゴ ⇒P.451	ティラングライダー ⇒P.473	恐竜人(紫) ⇒P.473	キョシュウ ⇒P.474
ドックン ⇒P.474	デバッガープラス ⇒P.507	バージョン4.0 ⇒P.507	ヘビーオウガン ⇒P.513	ヘビーオウガンハンマー ⇒P.513	オウガンチーフ ⇒P.514

マルチイベントの出現する

路の事
ピネガーの旗
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貝がら
電の管城

次元のゆがみ

時の鐘

ULTIMANIAへの手引き



ランダムマップ 海底神殿

ランダムマップ 黒の夢

MAP INDEX

- 光のほころ 電塔 古代
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころ 中世
- チョラス村
- 北の魔城(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョラス町
- 北の魔城(勇者の墓)
- 西の橋
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイデーム 未来
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のレッカの家 今の世
- 門の扉

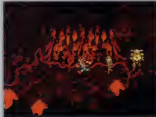


※1……この敵が吐く炎に先頭のキャラクターが当たると、1個につき10のダメージを受ける



スイッチを押すと地形が変化

ここにあるスイッチを押すと溶岩の量が少し減り、活火山の入口と火口(→P.394)のマップが変化する。それまで溶岩が邪魔で通れなかった場所が通行可能になり、スイッチ部屋にも入れるようになるのだ。



↑スイッチを押したあとは溶岩がなくなるため、道まわりがよくなるよ。



*2……活火山(入口)のスイッチを押す前に通れる
 *3……活火山(入口)のスイッチを押したあとに通れる



出現するモンスター		
場所	モンスターの種類と数	逃走 再出現
2	ジールメイジ×2+オーメン×2	○ ○
2	オーメン×1~4	○ ○
	●手前の階段で熱れた数だけ出現(→P.293)	
2	オーメン×2+カーヴィナ×2	○ ○
2	オーメン×2+カーヴィナ×2	○ ○
2	ノヘ×2+ガズー×2	○ ○
	●上側の壁の台に沿って進めば回避できる	
2	さまようもの+たゆとうもの×4	○ ○
	●回避方法はP.294を参照	
2	バクエンジュウ	○ ○
	●出現ポイント周辺を通り抜ける場合は回避できない	

ジールメイジ ⇒P.482	オーメン ⇒P.483	カーヴィナ ⇒P.483	さまようもの ⇒P.490	たゆとうもの ⇒P.490	ノヘ ⇒P.492
ガズー ⇒P.493	バクエンジュウ ⇒P.523				



MAP INDEX

- 光のほころび
- 電の聖域
- 光のほころび
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地脈砂漠
- ピネガーの館
- 光のほころび
- チョラス村
- 北の異端(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころび
- チョラス町
- 北の異端(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころび
- 次元のゆがみ
- 10年目のルッカの家

現代
古代
中世
近代
未来
その他



マスタークラウン

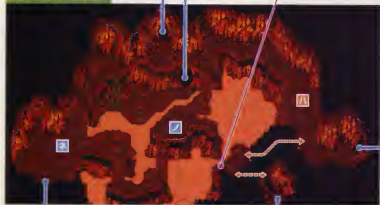
アテナの水



スイッチ

活火山(火口・変化前)

× パワーカプセル(※4)



1 (-P.393)

活火山(入口)の
スイッチを押したあと

活火山(火口)

1 (-P.393)

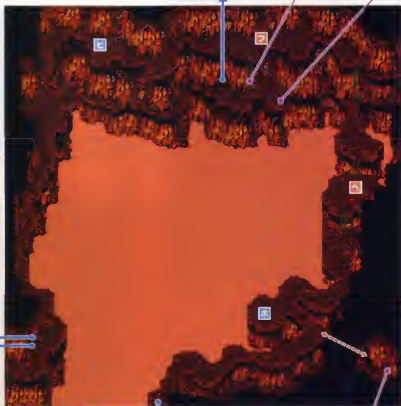
× パワーカプセル(※4)



- ※2……活火山(入口)のスイッチを押す前に通れる
- ※3……活火山(入口)のスイッチを押したあとに通れる
- ※4……どちらから片方のみ入手できる

※5……活火山(スイッチ部屋)のスイッチをしたあとに通れる

C (-P.396) ※5 ハイパーシオン



※3

※2

活火山(噴火口)

魔鉄

緑山

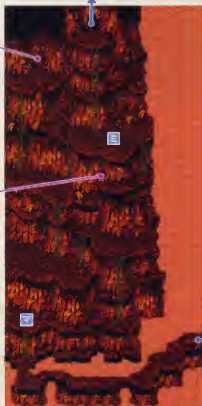


ナイトメア

× パワーカプセル

D (-P.393)

ハイパーシオン



活火山(絶壁)

2 出現するモンスター 2

場所	モンスターの種類と数	逃走	出現
2	おおねずみ×3	○	○
3	ファイアボール+おおねずみ×2	○	○
A	バクエンジュウ	○	○
B	ファイアボール×2	○	○
C	おおねずみ×4	○	○
D	バクエンジュウ	○	○
E	ファイアボール×3	○	○
F	デスソウル×2	○	○
G	デスソウル×4	○	○

●回避方法はP.294を参照

デスソウル
⇒P.516

おおねずみ
⇒P.518

ファイアボール
⇒P.523

バクエンジュウ
⇒P.523



CHAPTER

4 マルチイベント

MULTI EVENT

マルチイベントに登場する

緑の夢

ピネギーの墓

ジェノサイドーム

太陽石

勇者の墓

紅色の貝がら

竜の聖域

次元のゆがみ

時の罫

ULTIMANIAへの手引き



※6……クロノが仲間にならない場合は通れない
 ※7……黒の影を倒したあとに移動できる

ワールドマップへ(※7)



夢のリーネ広場

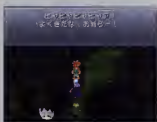
黒の洞窟



ワールドマップへ

現代ではダルトンGが登場

ほかの時代の次元のゆがみでは黒の洞窟に敵は出現しないが、次元のゆがみ(現代)ではダルトンGとのバトルになる。手前のセーブポイントで、忘れずにセーブしておこう。



↑ここより上に進もうとすると、奇妙な高笑いとともにダルトンGが現れる。

活火山(洞窟の産)

C
 (→P.395)



出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
7	ファイアボール×3 ●くぼんでいるところがかげは回避できる	○	○	8	ダルトンG	X	X
9	バクエンジュウ×2	○	○	9	黒の影	X	X



MAP INDEX

- 古代
- 光のほこら
- 光の聖域
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほこら
- チョラス村
- 北の異境(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 雷の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チョラス町
- 北の異境(勇者の墓)
- 西の碑
- ガルティア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの崖
- 別の崖

A.D.2300 未来

次元のゆがみ(未来) (→P.399)

1 ゆがみの道

- ワープポイントに触れてワープする

ランダムマップ (→P.399)

2 名も無き洞窟

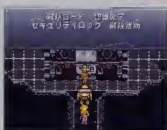
- ワープポイントに触れてワープする

1 時空研究所(ベルトコンベア部屋)

- 管理人のメモを見る
- 所長のメモを見る

3 時空研究所(セキュリティルーム)

- 解除コードを入力する



4 時空研究所(排除部屋)

- パーティが閉じこめられ、待機メンバーが管理者登録ルームへ向かう



次ページへ

④ メモを調べて解除コードを確認

時空研究所のベルトコンベア部屋には、2枚のメモが落ちていた。これらは、セキュリティルームで入力する解除コードを示したもので、両方を読むと、所長のメモに書かれた「LLLAB」を逆にした「BALL」が解除コードだとわかるのだ。なお、解除コードの入力は、メモを読んでいなくても行なえる。



● 管理人のメモには、所長がひねくれ者だという、解除コードを読み解くためのヒントが書かれている。

④ 解除コードを入力する

セキュリティルームのコンピュータを調べれば、解除コードを入力できる。合図の音が鳴ったら、「B→A→L→L」の順にボタンを押そう。



● たとえ解除コードをまちがえてもセキュリティは全く、コンピュータを調べ直せば再入力が可能だ。

④ 待機メンバーで仲間を救出

セキュリティを解除してから排除部屋を出ようとすると、部屋にロックがかかってパーティが閉じこめられてしまう。このあとしばらくは残りのメンバーで時空研究所を探索することになるので、あらかじめ強力な装備や主力のキャラクターは、パーティからはずしておくといい。



● この写真の下の扉をくぐると、パーティは閉じこめられる。編成などは扉の手前ですませておこう。



4 マルチイベント
MULTI EVENT

- マルチイベント(未来)の道
- 緑の夢
- ピネガの窟
- シェンサイドーム
- 太陽石
- 勇者の窟
- 紅色の頁から
- 亀の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の鐘
- ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

- 光のほころ
- 電の聖域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底迷宮
- ビネガの館
- 光のほころ
- チョウス村
- 北の魔窟(勇者の窟)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョウス町
- 北の魔窟(勇者の窟)
- 西の罅
- ガルデア城
- 次元のゆがみ
- シェンサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の罅

前ページより

6 時空研究所(管理者登録ルーム)

●襲ってくる敵と戦う

BATTLE リサーチャー

BATTLE プロトタイプ

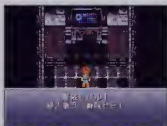
BATTLE リサーチャー×2

BATTLE プロトタイプ×2

BATTLE こうてつまじん

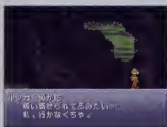
●管理者登録を行なう

●閉じこめられていたパーティが解放される



7 黒の洞窟

●夢のルッカの家へ進む



8 夢のルッカの家

●赤の影と戦う

BOSS 赤の影+エッグマシン(→P.526)



次元のゆがみ(未来)クリア

⑤5連戦を突破して管理者登録をする

閉じこめられた仲間を助けるには、時空研究所の東側にある管理者登録ルームで、管理者登録を行なわなければならない。管理者登録ルームに入ると、セキュリティシステムが作動して、モンスターとの5連戦に突入する。連戦を終えたのちに部屋のなかのコンピュータを調べれば、管理者登録は完了。これでロックが解除され、閉じこめられていた仲間がパーティに復帰するのだ。それと同時に、防護ビームが消えて、電磁波の通路へ進めるようになる。



●管理者登録ルームの5連戦では、天魔の魔法が使えないクロノが魔王がいかに、比較的弱いやすくなる。



→パーティがモンスターと戦ったとき、先に進む前に、部屋の壁紙やパーティ属性など、細かい設定が変更可能になる。

⑥ルッカと一緒に赤の影と戦う

次元のゆがみ(未来)の黒の洞窟より奥へは、ルッカがパーティにいなければ進めない。パーティ編成を終えると自動的に夢のルッカの家へ移動し、そのまま赤の影とのバトルになるので、事前に装備などの確認をしておこう。このバトルに勝てば、ルッカの素早さが3、魔力が5、体力が5上がり、もとの時代のワールドマップへと移動する。



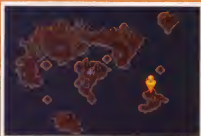
●ほかの時代では、赤の影が単体で出現するのに対し、赤の影はサボット役のエッグマシンを引連れて現れる。

A.D.2300 未来

次元のゆがみ(未来)

セーブポイント 2 ポス戦 あり

未来のジェノサイドームの裏手に出現した次元のゆがみ。厳重なセキュリティシステムによって警護された、時空研究所へとつながっている。



次元のゆがみ(未来)で選ばれるランダムマップの特徴

次元のゆがみ(未来)で選ばれるランダムマップのパターンは、下の表のとおり。ほかの時代とちがひ、次元のゆがみ独自のマップがふたつあるのが特徴だ。そのうち

の古城には、貴重なアイテムの入った宝箱が多い。一方、不思議の町は、本作に関するクイズに答えて進む、風変わりなマップになっている。

●次元のゆがみ(未来)のランダムマップのパターン

マップを 通る順番	パターン1	パターン2	パターン3	パターン4	パターン5	パターン6	パターン7	パターン8
1	古城	不思議の町	まよいの森	ドロクイの巣	魔王城(廊下)	デナドロ山	アリスドーム地下	ヘケランの洞窟
2	不思議の町	デナドロ山	ドロクイの巣	古城	まよいの森	アリスドーム地下	ヘケランの洞窟	魔王城(廊下)
3	デナドロ山	魔王城(廊下)	ヘケランの洞窟	不思議の町	ドロクイの巣	まよいの森	古城	アリスドーム地下
4	アリスドーム地下	ヘケランの洞窟	魔王城(廊下)	まよいの森	古城	不思議の町	デナドロ山	ドロクイの巣
5	ヘケランの洞窟	アリスドーム地下	デナドロ山	魔王城(廊下)	不思議の町	ドロクイの巣	まよいの森	デナドロ山

ランダムマップへ



ワールドマップへ

ランダムマップ ヘケランの洞窟



出口

入口

ワールドマップより

出現するモンスター		逃走	再出現
場所	モンスターの種類と数		
	魔王のしもべ×2	X	O
	クライン+クイブクイオス×3	O	O



4 マルチイベント

7/15(日)イベント開催中!

- 緑の夢
- ピネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の頁から
- 竜の聖域

次元のゆがみ

時の窟
ULTIMANIAへの手引き



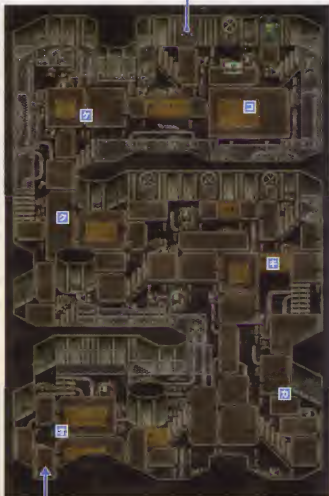
ランダムマップ ドロクイの巣 — ランダムマップ アリスドーム地下

MAP INDEX

- 光のほころ
- 竜の窟城
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ヒネガーの館
- 光のほころ
- チョウスイ村
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 竜の窟城
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チョウスイ村
- 北の洞窟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- シエノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの墓
- 洞の窟



入口



入口

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
ドロクイ×2	×	○	バオバオ	○	○		
ドロクイ×2	×	○	マモ×3	○	○		
バージョン2.0	○	○	●先にEの敵を倒していると、マモ×2とバトルになる				
シルエット×2	○	○	ホーホオ×2	○	○		
マウスハンター+ラットラー×3	○	○	ヌウ	×	○		
バージョン2.0	○	○	ヌウ×2	×	○		
バージョン2.0	○	○	ヌウ×4	×	○		
バージョン2.0	○	○	ヌウ×6	×	○		
マモ+バオバオ	○	○					
タッタ×2	○	○					
ホーホオ×3	○	○					
タッタ×2	○	○					
マモ×2+バオバオ	○	○					

※ホーホオは、変身してバオーバオになることがある
 ※E～Eの敵は、おしおき部屋に入ったときにそれぞれ2分の1の確率で出現するかどうかが決まり、出現する場合はバトルを回避できない

シルエット ⇒ P.448	ラットラー ⇒ P.450	マウスハンター ⇒ P.450	ヌウ ⇒ P.460	タッタ ⇒ P.463
マモ ⇒ P.463	ホーホオ ⇒ P.464	バオーバオ ⇒ P.464	バオーバオ ⇒ P.465	ドロクイ ⇒ P.476



4 マルチイベント

MULTI EVENT

ランダムマップ まよいの森



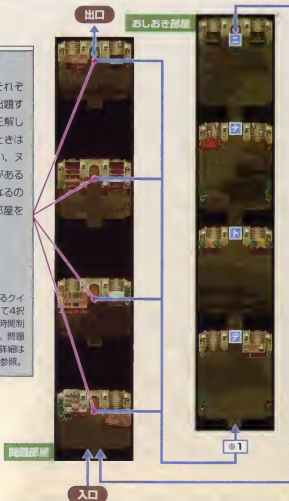
ランダムマップ 不思議の町

クイズに答えて先へ進む

不思議の町(問題部屋)では4つの扉の前にそれぞれ子どもが立っており、通るためには彼らが出題するクイズに答えなければならない。クイズに正解したときはそのまま先へ進めるが、まちがえたときは不思議の町(おしおき部屋)に飛ばされてしまい、ヌゥの群れと戦いつつ問題部屋までもどる必要があるのだ。ただし、一度出題した子どもはいなくなるので、たとえ全問まちがえても、4回おしおき部屋を通れば先へ進むことができる。



◀出されるクイズはすべて4択問題で、時間制限はない。問題と解答の詳細はP.410を参照。



※1……クイズにまちがえたときに自動的に移動する

- マルチイベントに登場する
- 緑の夢
 - ピネガーの館
 - ジュネサードーム
 - 太陽石
 - 勇者の墓
 - 虹色の員から
 - 竜の聖域
 - 次元のゆがみ
 - 時の罫
 - ULTIMANIAへの手引き



ランダムマップ デナドロ山

ランダムマップ 魔王城(廊下)



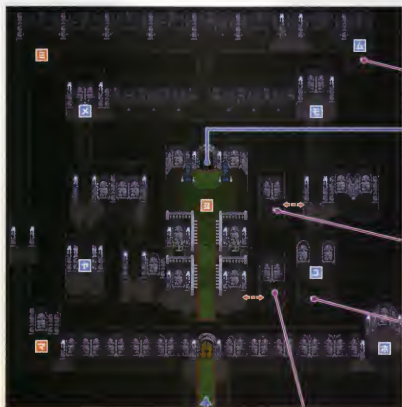
MAP INDEX

- 光の塔のこゝろ
- 電の聖域
- 光の塔のこゝろ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地獄の洞窟
- ピネガーの館
- 光の塔のこゝろ
- チョロス村
- 北の奥地(勇者の墓)
- 巨人のツタ
- 電の聖域
- フィオナ神殿
- 光の塔のこゝろ
- チョロス村
- 北の奥地(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジエンサイドーム
- 太陽神殿
- 光の塔のこゝろ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の扉

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	回避	場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
1	オウガンハンマー+フリーランサー	○	○	3	おおねずみ×2+デスソウル	○	○
2	オウガンハンマー+オウガン	○	○	4	デスソウル×2	○	○
3	オウガンハンマー	○	○	5	●ハイパーシジョンが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
4	魔王のしもべ・FG×2	○	○	6	ボーンナイト×2	○	○
5	魔王のしもべ・FG×2+スカッシャー×2	○	○	7	ボーンナイト×2	○	○
6	魔王のしもべ・FG×2+ソーサラー×2	○	○	8	ボーンナイト×2+デスソウル	○	○
7	魔王のしもべ・FG×2+スカッシャー×2+ソーサラー×2	○	○	9	デスソウル×2+ボーンナイト	○	○
8	おおねずみ×2	○	○	10	●50000Gが入った宝箱を開ける場合は回避できない		
9	おおねずみ×2	○	○	11	おおねずみ×2+デスソウル×2+ボーンナイト×2	○	○

オウガン ⇒P.460	オウガンハンマー ⇒P.461	フリーランサー ⇒P.461	魔王のしもべ・FG ⇒P.467	ソーサラー ⇒P.467	スカッシャー ⇒P.469
デスソウル ⇒P.516	おおねずみ ⇒P.518	ボーンナイト ⇒P.521			



入口

マスタークラウン

出口

エリクサー

50000G

ハイポーション



4 マルチイベント

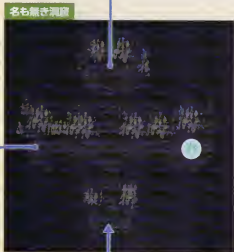
MULTI EVENT

マルチイベントの仕組み

- 緑の夢
- ピナガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の頁から
- 竜の聖域

次元のゆがみ

- 時の罫
- ULTIMANIAへの手引き



名も無き洞窟

ワールドマップへ

ランダムマップより



a (→P.405)

時空研究所 (入口)



MAP INDEX

- 古代
 - 中世
 - 現代
 - その他
- 光のほころ
 - 電の聖域
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - フィオナの小屋
 - 地盤の洞
 - ピネガーの館
 - 光のほころ
 - チャラス村
 - 北の神廟(勇者の墓)
 - 巨人のツメ
 - 電の聖域
 - フィオナ神殿
 - 光のほころ
 - チャラス町
 - 北の神廟(勇者の墓)
 - 西の碑
 - ガルティア城
 - 次元のゆがみ
 - ジェノサイドーム
 - 太陽神殿
 - 光のほころ
 - 次元のゆがみ
 - 10年前のソッカの家
 - 時の窟

時空研究所(セキュリティーム)

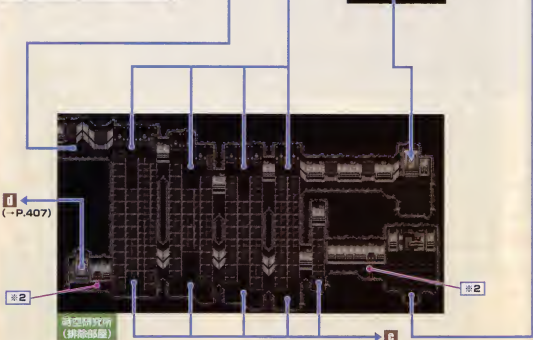


コンピュータ

おしおき部屋ではバトルが待っている

排除部屋でロボットに見つかった場合に送られるおしおき部屋では、プロトタイプ×2とのバトルになる。このバトルは避けることができず、部屋から出るには敵を倒すしかない。なお、おしおき部屋に送られると、そのたびにバトルになる。

時空研究所(おしおき部屋)



d (-P.407)

*2

時空研究所(排除部屋)

*2

e

*2……管理者登録ルームで管理者登録をしたあとに通れる

*3……ロボットに見つかると自動的に移動する

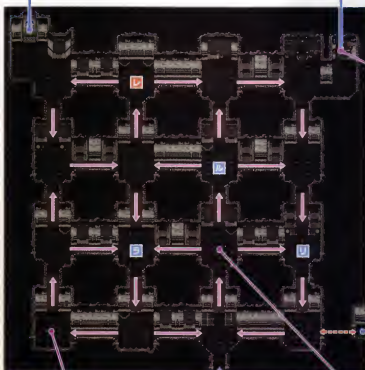
壁ぎわで待ちながらタイミングを計ろう

排除部屋では、巡回しているロボットに見つかったら、強制的におしおき部屋へ移動させられてしまう。そのため、ロボットに見つからないように進む必要があるが、じつは先頭のキャラクターが壁ぎわにいれば、ロボットに見つからずすむ。ロボットの正面を通らないようタイミングを計り、最短距離で壁から壁へ移動しよう。



◀ロボットがロボットたちを発見できるのは、真正面の数センチだけ。ロボットの斜め前は、意外にも安全だ。

※時空研究所(ベルトコンベア部屋)のベルトコンベアは、矢印→の向きに一方通行



1
→P.406

時空研究所
(ベルトコンベア部屋)

扉はあとで開く

この扉はロックされており、はじめは通ることができない。セキュリティを解除したパーティが排除部屋の一角に閉じこめられたのち、待機メンバーが仲間を救出するときに通れるようになる。

所長のメモ

2 (→P.403)

管理人のメモ

ラストエリクサー



スーパーエーテル

ラストエリクサー

50000G

ゼロクライシス

万年樹の森

出現するモンスター							
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現	場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
1	リサーチャー	○	○	1	リサーチャー	○	○
2	リサーチャー	○	○	2	リサーチャー	○	○
3	リサーチャー	○	○	3	プロトタイプ×2	X	○

※1~3は、出現する区画に入った場合は回避できない

リサーチャー
→P.525

プロトタイプ
→P.525

マルチイベントに登場する
扉の事
ピネギーの館
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貝がら
電の聖域
次元のゆかみ
時の鍵
ULTIMANIAへの手引き



MAP INDEX

- 光のほこら 原形
- 光のほこら 古代
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネガーの館
- 光のほこら
- チャラス村
- 北の異域 (勇者の窟)
- 巨人のツメ
- 竜の聖域
- フィオナ神殿
- 光のほこら
- チャラス町
- 北の異域 (勇者の窟)
- 西の碑
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 光のほこら
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の塔

コンピュータを調べて仲間を救出

待機メンバーのパーティで5連戦を勝ち抜いたあとは、コンピュータを調べれば閉じこめられた仲間を助けることができる。仲間を救出すると自動的に排除部屋に場面が切りかわるので、ワープ迷路のアイテムの取り残しがないように注意したい。



時空研究所
(管理室登録ルーム)

時空研究所(ワープ迷路)



1 (-P.405)

マジックカプセル

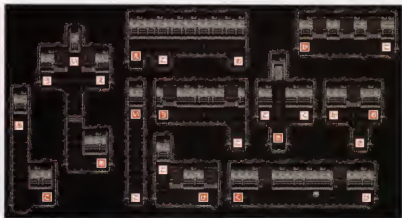
ロイヤルプレート

ワープを利用して迷路のようなマップを進む

ワープ迷路では、マップ内の青い光に触れると、光ごとに決まった地点へワープする。ワープは一方通行で、入口付近に飛ばされる

「ハズレ」のワープも多い。なお、途中にあるふたつのアイテムは、どちらも貴重なものなので、逃まわりしてでも入手しておこう。

● それぞれの光に触れたときの移動先



※ 青い光の記号の光に触れると、赤い光の記号の場所へワープする(一方通行)

※4……赤の影を倒したあとに移動できる

ワールドマップへ(※4)



夢のルッカの洞

ワールドマップへ



闇の洞窟

研究所(電磁波の源)



i (-P.404)

電磁波に注意

通路上にとどき発生する電磁波に触れると、パーティ全員が30のダメージを受けてしまう。通路を通るときはタイミングを見計らって、なるべく一度も引っかけないように進みたい。もし電磁波に触れてしまったら、電磁波が消えるまでその場で立ち止まったほうがいい。あわてて抜け出そうとするとふたたび電磁波に触れてしまい、余計にダメージを受けることが多いからだ。

出現するモンスター

場所	モンスターの種類と数	逃走	回避
プロトタイプ		○	○
プロトタイプ×2		○	○
①リサーチャー		×	×
②プロトタイプ		×	×
③リサーチャー×2		×	×
④プロトタイプ×2		×	×
⑤こうてつまじん		×	×
●①～⑤の順に連続でバトルになる			
⑥こうてつまじん+リサーチャー		○	○
⑦こうてつまじん×2		○	○
⑧ボス 赤の影+エッグマシン		×	×

 リサーチャー
⇒P.525

 プロトタイプ
⇒P.525

 こうてつまじん
⇒P.525

 赤の影
⇒P.526

 エッグマシン
⇒P.526

500円ショップに隠れている!

 緑の影
 ビネガーの瓶
 ジェノサイドーム
 太陽石
 勇者の盾
 虹色の貝から
 竜の聖域

次元のゆかみ

 時の鐘
 ULTIMANIAへの手引き



EPISODE エピソード

時の闇

Time's Eclipse

時の最果てに置かれたバケツのゲート——ラヴォスの日へとつながっていたゲートが、別の次元にもつながったらしい。そこから発せられるラヴォスに似た恐ろしい気配の正体を確かめるべく、クロノたちはバケツに飛びこむ。

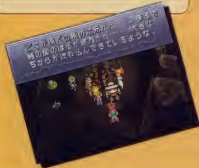


MAP INDEX

- 光のほころ
- 龍の領域
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- フィオナの小屋
- 地底砂漠
- ピネカーの館
- 光のほころ
- チャオス村
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 龍の領域
- フィオナ神殿
- 光のほころ
- チャオス町
- 北の廃墟(勇者の墓)
- 西の峠
- ガルデア城
- 次元のゆがみ
- シエ/サイドーム
- 太陽神殿
- 光のほころ
- 次元のゆがみ
- 10年前のルッカの家
- 時の闇

Route of Journey 旅のルート

∞ 時の最果て



魔王

さらなる脅威が眠る世界

太古にこの星に降り立ち、未来に破滅の運命をもたらすラヴォスを、時空を超えて打ち倒し、星がたどるはずの歴史を変える——我々がやろうとしているのは、つまりは選択の数だけ存在する可能性のひとつをつかみ取る行為にすぎん。

ならば、我らに選ばれなかった別の歴史は消え失せてしまうのか？ そうではあるまい。数かぎりなくわかれていく無数の“可能性”の世界は、この世界とは次元のずれた時空に重なり合って存在しつづけるだろう。そこはラヴォスを止められなかった世界……あるいは、もっとやっかいな魔物に踏みこじられた世界もあるやもしれぬ。

そのいずれでも、私は戦い、あらがっているはずだ。どれだけ過酷な運命のもとでも、かならず……！

進行チャート

∞ 時の最果て

時の最果て(→P.169)

1 広場

- 老人と話す
- バケツを調べる

次ページへ

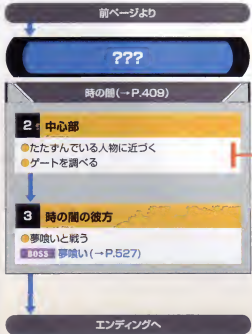
時の闇への扉が開く

3つの時代の次元のゆがみをすべてクリアしてから時の最果てを訪れると、老人に声をかけられる。老人と話したあとは、時の最果てにあるバケツを調べたときに、ラヴォスの日と時の闇のどちらに移動するかを選ぶようになるのだ。



4 マルチイベント

マルチイベントの手引
ULTIMANIAへの手引



謎の人物を追って時の闇の彼方へ

時の闇を訪れてすぐに、ある人物のうしろ姿を見ることが出来る。近づくと、彼は奥にあるゲートへ入っていくので、あとを追って移動しよう。ただし、そのまま夢喰いとのバトルに突入してしまうため、ゲートに入る前に装備を整えておきたい。夢喰いを打ち破ると、エンディング 013「夢の終わりしとき」を見ることが出来る(→P.561)。



↑謎の人物がゲートに入ったあと、クロノたちが巨頭の裏側へ入り込む。このとき、夢喰い(ボス)が出現する。

???

時の闇

セーブポイント 0 ボス戦 あり

時の最果てのパケツとつながった、クロノたちが住む世界とは別の時空。ラヴォスが倒されたあとの時空であり、ラヴォスを超える新たな敵が目覚めようとしている。



時の最果てへ (→ P.169)

出現するモンスター			
場所	モンスターの種類と数	逃走	再出現
099	夢喰い	X	X
100	夢喰い		
	→ P.527		

ULTIMANIA への手引き

目指せ! クイズマスター

4

未来の次元のゆがみでは、特定のマップで本作の内容に関するクイズが出題される。それら全32問を一挙に紹介するので、次元のゆがみを攻略するときに役立てよう。



クイズは子どもひとりにつき8種類

次元のゆがみ(未来)の不思議の町(問題部屋)にいる子どもに話しかけると、4択クイズが出題される(→P.401)。4人いる子どもはそれぞれ8種類の問題を持っていて、そのなかの1問がランダムで選ばれる仕組みだ。すべてのクイズの問題と選択肢は、下の表のとおり。なお、各選択肢が表示される順番は決まっており、入れかわることはない。

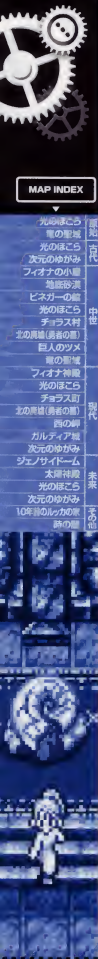
クイズの正解は?



▶パーティメンバーやシルバードの名前を覚えていた場合、つけた名前しだいではこんな種類になったりも...

問題部屋で出題されるクイズの問題と選択肢

	問題	選択肢(赤色が正解)	
1人目	リーネ広場のレースのランナーじゃないのはどれ?	●てっかめんランナー ●うちやれダイナ ●コイヤルキャット ●まじまじソルジャー	
	ドラゴン戦車の設計図の説明として正しいのはどれ?	●炎は天、火属性の攻撃を防ぐ ●炎は水、火属性の攻撃を防ぐ ●炎は水、水属性の攻撃を防ぐ ●炎は火、冥属性の攻撃を防ぐ	
	グランとリオンが合体する際に掛け合う言葉は?	●ブラザーフュージョン ●フュージョン ●リオンフュージョン ●Gメカルフュージョン	
	魔王との戦いの際、背景の銅像の腕の数は?	●2本 ●3本 ●4本 ●5本	
	グランとリオンを修復する際、必要な白い石とは?	●バフストーン ●リッドストーン ●ファイアストーン ●アトホルダー ●ドリストーン	
	イオカ村で「はなびら」と「きば」で交換してくれるものはなに?	●マンモスの刺 ●ローガン ●レッドプレート ●太古の刺 ●ピネガー4世 ●ピネガー8世 ●プレート12世 ●ピネガー	
	カエルの本名は?	●サイラス ●タータ ●グレン ●食用ガエル	
	カエルの技「かえる落とし」と同じ効果の技はどれ?	●エレキアタック ●フレア ●ダークマター ●雷 ●ニルヴァーナ・スラッシュ ●メテオ・ファイナル	
	サイラスの技はどれ?	●アルティメット・フラッシュ ●シャイニング・ソード ●アゼーラ ●ブテラニクス ●アラン ●フィロナイト	
	ティラン城へ行くときに乗った恐竜の名前は?	●ラプス ●古代 ●中世 ●A.D.1999年	
2人目	ラプスがはじめてこの世界に現れた時代は?	●魔王 ●アルファド ●マルコ ●ジャキ ●リーネ ●ザラ ●アリーチェ ●フィオナ	
	魔王の本名は?	●クロ ●アルファド ●スウィート ●ドロクイ	
	魔王の姉の名前は?	●タイムゲート ●クロノトリガー ●シルバード ●ヌウ ●ボッシュ ●ガッシュ ●レッシュ ●メッシュ	
	魔王が子供の間で飼っていたネコの名前は?	●マモ ●ネキオ ●ジョニー ●ゴンザレス ●ドン ●アリッツ ●タビタ ●キーン	
	理の賢者ガッシュは最後に何を発明した?	●タイムゲート ●クロノトリガー ●シルバード ●ヌウ ●ボッシュ ●ガッシュ ●レッシュ ●メッシュ	
	時の賢者はどれ?	●マモ ●ネキオ ●ジョニー ●ゴンザレス ●ドン ●アリッツ ●タビタ ●キーン	
	時を戻すことで試験しをしてくれるのはどれ?	●マルコ ●ジョニー ●マルコ ●ジョニー ●ヘクラン ●ジャブ・アロー ●ピネガー ●メルフィック ●魔王 ●ゾイン ●ピネガー ●クロノ	
	未来の32号南緯でバイクレースをした相手は?	●ボッシュ ●トニ ●ジョニー ●マルコ ●マイクル ●ドン ●ジョニー ●マルコ	
	中世のゼサンを機をおそった巨大な竜のモンスターは?	●ヘクラン ●ジャブ・アロー ●ピネガー ●メルフィック ●魔王 ●ゾイン ●ピネガー ●クロノ	
	マヨネーが好意を抱いているのは?	●魔王性 ●冥属性 ●火属性 ●なし	
3人目	ピンク色でリボンをしたロボットの名前は?	●プロメテス ●ベルセウス ●アトロボス ●アルテミス ●ダルトン・ブルー・ギョクザ ●キング・ダルトン・ギョクザ ●スカイ・ダルトン・ギョクザ ●ダルトン・フライ・ギョクザ ●ゴンザレス ●プロメテス ●タイロー ●ジョニー	
	ダルトンが新型シルバードに名づけた名前は?	●目 ●雷 ●時計 ●?	
	リーネ広場にいる人型のロボットの名前は?	●アローザ ●アゼーラ ●アゼーラ ●アゼーラ ●リッカ ●エイラ ●マヨネー ●マール	
	次のうち「さんらん」のときに表示されるマークはどれ?	●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER	
	恐竜人のリーダーの名前は?	●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER	
	マールディア王女とは誰のこと?	●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER	
	このゲームのタイトルは?	●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER	
	4人目	このゲームのタイトルは?	●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER ●CROWN TRIGGER



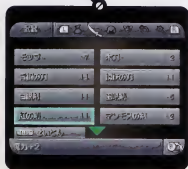
CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

5

アイテム



アイテム
ITEM

01



アイテムの分類

本作には全259種類のアイテムが登場するが、それらはいくつかのカテゴリーや種別に分類されている。すべてのアイテムを使いこなすためにも、分類ごとのアイテムの特徴を把握しておこう。

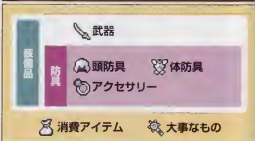


アイテムは6つのカテゴリーに分類される

アイテムは、右記のようなカテゴリーにわけられている。武器、頭防具、体防具、アクセサリの4つは、各キャラクターが1個ずつ身につける装備品だ。装備品はメニューの「装備」で変更可能だが、基本的に、装備をはずした状態にはなれない。

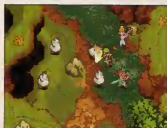
なお、メニューの「アイテム」やショップなどの画面では、これらのカテゴリーごとにアイテムが表示され、LボタンとRボタン(またはタッチ操作)でカテゴリーを切りかえることができる。

アイテムのカテゴリー



武器には7つの種別がある

武器は「日本刀」「ポーガン」などの種別に分類されており、種別ごとによどのキャラクターが装備できるかが決まっている(下の表を参照)。また、種別によって、与えるダメージ量に影響するパラメーターもちがう。相手に近づいて攻撃を行なう武器はダメージ量が「力」に左右され、離れた位置から攻撃する武器は「命中」に左右されるのだ。



←ポーガンや銃は相手
が近いとなぐって攻撃
することもありますが、そ
の場合も「命中」がダメ
ージ量に影響する。

武器の種別とそれぞれの特徴

種別	種類数	装備できる キャラクター	「たたく」で与えるダメージに影響する要素 レベル 力 命中 武器の攻撃力	基本的な クリティカル率	そのほかの特徴
日本刀	21種類	クロノ	× ○ × ○	10%	
ポーガン	12種類	マール	× × ○ ○	20%	相手に追加効果を与えるものが3種類ある
銃	11種類	ルッカ	× × ○ ○	20%	相手に追加効果を与えるものが2種類ある
パーツ	14種類	ロボ	× ○ × ○	10%	全体的に攻撃力が高いが、特殊効果を持っているものは少ない
刺	10種類	カエル	× ○ × ○	23%	魔法生物系の敵に大ダメージを与えるものが2種類ある
拳	5種類	エイラ	○ ○ × -	(武器ごとに異なる)	エイラのレベルに応じてパワーアップしていく
鎌	6種類	魔王	× ○ × ○	10%	種類は少ないものの、いずれも攻撃力が高い

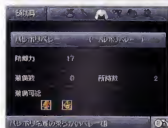
※上記の種別に関するアイテムのほか、折れた剣、折れた刺の柄、グランドリオン(総復讐後)も武器のカテゴリーに含まれるが、装備することはできない



5 アイテム

■ 大半の防具は複数のキャラクターが装備できる

頭防具、体防具、アクセサリは、武器とはちがって複数のキャラクターが装備できるものが多い。おおまかに分けると、大半が「全員装備可能」「男性用」「女性用」のいずれかで、特定のキャラクター専用の防具は一部だけとなっているのだ。新しい防具を手に入れたら、誰が装備できるのかをメニューの「アイテム」で確認しておくといい。



◀「アイテム」で装備品を選べば、それまでに仲間になったキャラクターで誰が身につけられるかを確認できる。

■ 状況によって使えるアイテムが変わる

消費アイテムは、個々のアイテムごとに使える状況が決まっている。たとえば、ポーションは移動中のメニューでもバトル中でも使えるが、パワーカプセルはメニューでしか使用できない(右の表を参照)。メニューではそのときに使えるアイテムの名前が黄色の文字で表示され、バトル中は使用可能なアイテムの名前のみが表示されるので、それらのなかから使うものを選ぼう。なお、大事なものは選んで使うことはできず、必要な状況で自動的に使われる。

◀ 各状況で使える消費アイテムの一例

状況	使える消費アイテム
移動中(メニュー)とバトル中の両方	ポーション、エーテル、エリクサーなど
移動中(メニュー)のみ	シェルター、特製弁当、パワーカプセルなど
バトル中のみ	万能薬、バリアボールなど
次元の闘技場での修行や対戦(移動中もバトル中も使えない)	モンスターフード、タカノツメなど

※上記以外のアイテムについては、アイテムリスト(→P.430~433)を参照

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

DS版で追加されたアイテムもある

DS版では、下の表にまとめた56種類のアイテムが新たに追加されている。これらのアイテムは、◀[竜の聖域]、▶[次元のゆがみ]、▶[時の龍]の3つのマルチイベントや次元の闘技場(→P.530)といった、DS版で追加された要素を進めることのみ入手可能。新しいイベントやバトルを最後まで楽しんで、新アイテムをひとつお集めてみるのもいいだろう。



◀新アイテムの半数以上を占める装備品は、どれも性能が高く、バトルで非常に役立つ。

◀ DS版で追加されたアイテム

カテゴリー	追加されたアイテム	カテゴリー	追加されたアイテム	カテゴリー	追加されたアイテム
武器(日本刀)	青竜 夢幻	頭防具	マスタークラウン 天使のティアラ	アクセサリ	ウラノスの鏡 ポントスの鏡
	武器(ポーガン)		スターダスト ヴィナス		電姫の衣 ドラゴンアーマー
武器(銃)		クイックショット 魔銃	体防具		ロイヤルプレート プリンセスドレス
	武器(パーツ)	ドラゴンアーム ゼロクライシス		闇の羽衣 エレメントガード	●あぶり肉など、竜の聖域で手に入る食べ物5種類
武器(剣)		ティンブレード	アクセサリ	プレイブソウル 英雄バッジ	大事なもの
武器(鎌)	龍きの大鎌 ナイトメア	ドラゴンピアス			
頭防具	ドラゴンヘッド 電姫の冠		ヌツの兜巻		

アイテムの分類

- ◀ ショップ
- ◀ アイテムリスト
- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(鎌)
- ▶ 武器(雑)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 頭防具
- ▶ 体防具
- ▶ アクセサリ
- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの

ULTIMANIAへの手引き



アイテム
ITEM

02



ショップ

アイテムはおもに宝箱やモンスターから手に入るが、グッズマーケットなどで買うこともできる。消費アイテムを補充したり、装備を強化したりしたいときは、ショップで買いそろえたい。



ショップでアイテムを売買しよう

各地にあるショップでは、右の写真のような画面でアイテムの売買を行なえる。買う場合も売る場合も、アイテムはカテゴリごとに表示されるので、目的のアイテムに合わせてカテゴリを切りかえよう。ただし、アクセサリと大事なものはいずれも売ったり買ったりできないため、ショップではそれらのカテゴリは表示されない。

なお、次元の闘技場以外のショップでは「買う」「売る」のほか「装備」という項目がある。これを選ぶと、その場でメニューの「装備」と同じようにキャラクターの装備を変更することが可能だ。



◆装備空にカーソルを合わせると、各キャラクターが装備したときの攻撃力などの変化が上画面に表示される。

ショップ画面の見かた

アイテムのカテゴリ

売買を行なうアイテムのカテゴリ。LボタンとRボタン(またはタッチ操作)で切りかえる

アイテム

選択中のカテゴリのアイテム

所持金

下画面



カーソルを合わせているアイテムの説明

カーソルを合わせているアイテムのデータ

アイテムの価格と、キャラクターが装備している数、および現在の所持数(装備しているものをのぞく)。装備品は、攻撃力や防御力と装備可能なキャラクターも表示される

COLUMN コラム・トリガー

品ぞろえや価格が変わるショップもある

トルース町、カジャール、残された村、竜の聖域(中世)の4か所にあるショップは、時期などによって品ぞろえが一新される。一方、メディーナ村のショップは、アイテムの購入価格が通常とは異なっており、マルチイベントの進み具合に応じて下の表のように変わるのが特徴。価格が下がったあとは、ハイポーションやエーテルをまとめ買いするのに最適だ。



◆トルース町のショップは、フリッツを助けたかどうかで品ぞろえが変わる(→P.145)。

メディーナ村のショップにおけるアイテムの購入価格の変化

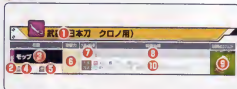
時期	アイテムの購入価格
■ [ヒネガーの醜] をクリアする前	本来の価格の5倍~約250倍 ※ワールドマップからグッズマーケットを訪れるたびに価格が変わる。価格の上限は65000G
■ [ヒネガーの醜] をクリアしたあと	本来の価格の約0.75倍

アイテムリスト

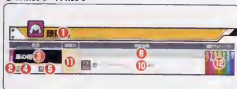
ここからは、すべてのアイテムの性能や入手方法をカテゴリごとに紹介していく。攻略に必要なデータはもちろんのこと、それぞれの武器で攻撃したときの写真も盛りこんでみたので、じっくりと目を通してほしい。

リストの見かた

武器



頭防具&体防具



アクセサリ



消費アイテム



大事なもの



- 1 カテゴリ……アイテムが属するカテゴリ。
- 2 No.……ギャラリーの「アイテムデータ」での番号。
- 3 名前……アイテムの名前。
- 4 買……ショップでの購入価格。「—」は非売品であることを表す。
- 5 売……ショップでの売却価格。「—」は売却できないことを表す。

攻撃力

- 7 クリティカル率……クリティカルが発生する確率。
- 8 特殊効果……装備しているときに得られる効果。
- 9 攻撃時のエフェクト……装備して「たたかう」を実行したときの見た目。
- 10 入手方法……アイテムの入手方法。複数手に入る場合は、その数を()内に併記。アイコンの意味は以下のとおり。

⑩…そのアイテムを買い取るショップがある場所。訪れても特定の時期にしか買えない場合は、その時期を()内に記載している

⑪…そのアイテムが入った宝箱がある場所

⑫…倒したときにそのアイテムを落とす可能性があるモンスター。「色仕掛け」「W仕掛け」を使ったときにもらえる場合もある(→P.65)

⑬…「色仕掛け」「W仕掛け」を使ったときにそのアイテムをもらえる可能性があるモンスター

⑭…次元の闘技場(→P.530)でモンスターの修行やバトルを行なってそのアイテムを手に入れる方法。修行で手に入るもの(→P.541)は、どのクラスのモンスターをどの時代で修行させたときに取得する可能性があるのかを「(クラス/時代)」の形で記載。また、コロシアムバトルやワイヤレス通信対戦で手に入るもの(→P.546、547)は、どのバトルランクに挑戦したときにもらえる可能性があるのかを()内に記載している

⑮…上記以外の入手方法

1 防御力

⑯ 装備できるキャラクター……装備できるキャラクターを明るく表示している。

⑰ 使える状況……移動中にメニューで使える場合は「メニュー」を、バトル中に使える場合は「バトル」を明るく表示している。どちらも隠いアイテムは、次元の闘技場で使う。

⑱ 効果……使ったときの効果。

10 解説

アイテムの分類

ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーション)
- ▶ 武器(杖)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎧)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 頭防具
- ▶ 体防具
- ▶ アクセサリ
- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの
- ULTIMANIAへの手引き



武器(日本刀/クロノ用)

名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	入手方法
モップ	1	10%	—	入手方法 [色] スゥ、番人スゥ、達人スゥ [色] 修行(全クラス/中世、現代)、コロシアムバトル(ボス)
買 — 売 1				
木刀	3	10%	—	入手方法 [色] 修行(幼体~成体/中世、現代) [色] クロノの初期装備
買 — 売 50				
青銅の刀	7	10%	—	入手方法 [色] [現代]リーネ広場(クロノの裁判がはじまるまで)、メディーナ村、[中世]トルース村 [色] コロシアムバトル(ランク1~2)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~2)
買 350 売 175				
鋼鉄の刀	15	10%	—	入手方法 [色] [現代]バレルポリ町、トルース町(ヤクラを倒したあと&フリッツを救出していない場合)、メディーナ村 [色] [中世]マノリア修道院・ホール [色] コロシアムバトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク2)
買 800 売 400				
白銀剣	20	10%	—	入手方法 [色] [現代]リーネ広場(クロノの裁判がはじまるまで) [色] [現代]空中刑務所・手塚通路①、[未来]16号廃港・西ブロック [色] コロシアムバトル(ランク3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3)
買 4000 売 2000				
雷鳴剣	25	10%	—	入手方法 [色] [未来]地下水道跡・B1、工場跡・工場エリア小部屋① [色] コロシアムバトル(ランク3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3)
買 — 売 2500				
紅の剣	30	10%	魔力+2	入手方法 [色] [現代]ポッシュの小屋(現代に黒の夢が出現しているあいだなどをのぞく)、トルース町(フリッツを救出している場合) [色] コロシアムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)
買 4500 売 2250				
マンモスの剣	40	10%	—	入手方法 [色] 修行(幼体~成体/原始)、コロシアムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4) [色] [原始]イオカ村の交換屋で「牙×3+角×3」と交換する(要が寝わってから魔王(1回目)を倒すまで)
買 — 売 3250				
ソイソー刀	43	10%	業早さ+2	入手方法 [色] [中世]魔王城でソイソーを倒したあと床に落ちてる刀に触れる
買 — 売 —				
太古の剣	70	10%	—	入手方法 [色] ドデッカダダ [色] ワイヤレス通信対戦(ランク5) [色] [原始]イオカ村の交換屋で「牙×3+角×3」と交換する(魔王(1回目)を倒してから海底神殿を脱出するまで)
買 — 売 6250				
新魔刀	90	10%	魔法生物系のモンスターに通常の1.5倍のダメージを与える	入手方法 [色] [現代]メディーナ村、[古代]地の民の洞窟 [色] コロシアムバトル(ランク5)
買 17000 売 8500				
金剛剣	110	10%	—	入手方法 [色] [古代]カジャール(ギガガイアを倒したあと) [色] バードコマンド [色] ワイヤレス通信対戦(ランク5)
買 21000 売 10500				
天王剣	125	10%	—	入手方法 [色] [古代]壊された村(ダルトンRを倒したあと)、[原始]竜の聖域:竜の甲(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) [色] [古代]海底神殿・上層小部屋(左) [色] ワイヤレス通信対戦(ランク5)
買 25000 売 12500				
夜叉	135	10%	—	入手方法 [色] [未来]死の山・崖の坂道 [色] ワイヤレス通信対戦(ランク6)
買 — 売 15000				



名前	攻撃力	クティル率	特殊効果	取得時のエフェクト
燕 買— 売19000	145	30% 入手方法 [現代]北の森の遺跡(封印された宝箱/燕かプロテクトメットのどちらか一方のみ入手可能) [コロシアムバトル(ランク5)]	燕早さ+3	
鬼丸 買— 売17500	150	20% 入手方法 [中世]北の美城(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱)・[現代]北の美城(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱・バージョンアップ前/→P.46) [コロシアムバトル(ランク6)]	—	
ソイソー刀2 買— 売—	155	22% 入手方法 [スーパーソイソー(2回目)]	—	
青竜 買— 売20000	160	40% 入手方法 [原始]竜の聖域:竜の里の加工屋にさびついた刀を持っていく	—	
朱雀 買— 売20000	170	7% 入手方法 [現代]北の美城(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱・バージョンアップ後/→P.46)	クリティカル発生時に通常の4倍のダメージを与える	
虹 買— 売30000	220	70% 入手方法 [現代]ガルディア城でボッシュからもらう [太陽石]と [虹色の貝がら]を両方クリアしたあと)	—	
夢幻 買— 売—	240	90% 入手方法 [時の罫]をクリアしてエンディング [1]「夢の終わりときどき」を見る(「強くてニューゲーム」でプレイデータを引き継いでも、1個しか入手できない)	—	



武器(ボーン/マール用)

名前	攻撃力	クティル率	特殊効果	取得時のエフェクト
ブロンズボーン 買— 売40	3	20% 入手方法 [マールの初期装備]	—	
アイアンボーン 買850 売425	15	20% 入手方法 [現代]バレポリ町、トルース町(ヤクラを倒したあと&フリッツを救出していない場合) [コロシアムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1)]	—	
白銀の弓 買— 売850	20	20% 入手方法 [未来]16号売場・西ブロック [コロシアムバトル(ランク2~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3)]	—	
ロビンの弓 買2850 売1425	25	20% 入手方法 [現代]ボッシュの小屋(現代に黒の夢が出現しているあいだなどをそく)、トルース町(フリッツを救出している場合) [未来]工場跡・工場エリアB1 [コロシアムバトル(ランク3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3~4)]	—	
ひじりの弓 買— 売2100	40	20% 入手方法 [コロシアムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)] [原始]イオカ村の交換屋で「花びら×3+角×3」と交換する(裏が終わってから魔王(1回目)を倒すまで)	—	
ドリストンボウ 買— 売2900	60	20% 入手方法 [ラッフルシア] [ワイヤレス通信対戦(ランク5)] [原始]イオカ村の交換屋で「花びら×3+角×3」と交換する(魔王(1回目)を倒してから海底神殿を脱出するまで)	—	

アイテムの分類

ショップ

アイテムリスト

▶ 武器(日本刀)

▶ 武器(ボーン)

▶ 武器(銃)

▶ 武器(パーツ)

▶ 武器(剣)

▶ 武器(拳)

▶ 武器(棒)

▶ 武器(その他)

▶ 防具

▶ 防具

▶ アクセサリー

▶ 消費アイテム

▶ 大事なもの

ULTIMANIAへの手引き

■ 武器（ポーガン／マール用）

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果	入手時のイベント
060 コメットアロー 買— 売3900	80	20%	—	
入手方法	[古代]地の民の洞窟 [無]ワイヤレス通信対戦(ランク5)			
061 ソニックアロー 買10000 売5000	100	20%	80%の確率でスロウ状態にする	
入手方法	[古代]隠された村(ダルトン川を倒したあと) [古代]海底神殿・上層スイッチ部屋(左下～右下) [無]コロシムバトル(ランク5)			
062 セイレーン 買— 売14000	140	40%	80%の確率でストップ状態にする	
入手方法	[中世]北の廃墟(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱)・[現代]北の奥洞(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱)・[バージョンアップ前]→P.46 [無]コロシムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)			
063 スターダスト 買— 売11000	150	40%	80%の確率で混乱状態にする	
入手方法	[原始]竜の聖域：太古の城・3Fテラス			
064 ワルキューレ 買— 売19000	180	40%	—	
入手方法	[現代]北の奥洞(勇者の墓)・封印の宝物庫(封印された宝箱)・[バージョンアップ後]→P.46			
065 ヴィーナス 買— 売—	0	1%	つねに777のダメージを与える(※1)	
入手方法	[古代]次元のゆがみ：竜の窟道			



武器（銃／ルッカ用）

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果	入手時のイベント
066 エアガン 買— 売150	5	20%	—	
入手方法	[無]修行(成体～完全体/中世、現代) [無]ルッカの初期装備			
067 豆鉄砲 買800 売400	7	20%	—	
入手方法	[現代]レボリ町、[中世]トルース村 [無]修行(幼体～成体/中世)、コロシムバトル(ランク1～2)、ワイヤレス通信対戦(ランク1～2)			
068 ワンハンドガン 買1200 売600	15	20%	—	
入手方法	[未来]トランドーム、アリスドーム [無]コロシムバトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク2)			
069 プラズマガン 買3200 売1600	25	20%	機械系のモンスターを80%の確率でストップ状態にする	
入手方法	[現代]ポッシュの小屋(現代に黒の夢が出現しているあいだなどをぞく)、トルース町(フリッツを救出している場合) [未来]工場跡・研究所エリアB3 [無]コロシムバトル(ランク3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3～4)			
070 ルビーガン 買— 売2900	40	20%	—	
入手方法	[無]コロシムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4) [原始]イオカ村の交換屋で「花びら×3+牙×3」と交換する(裏が経ってから魔王(1回目)を倒すまで)			
071 ドリストンガン 買— 売3700	60	20%	—	
入手方法	[無]エイシトビートル [無]コロシムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5) [原始]イオカ村の交換屋で「花びら×3+牙×3」と交換する(魔王(1回目)を倒してから海底神殿を脱出するまで)			
072 メガブラスター 買9800 売4900	80	20%	—	
入手方法	[古代]地の民の洞窟 [無]コロシムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)			

※1……クリティカル、ステータス変化、太陽のメガネなどによるダメージの増減の効果を受けない。ただし、ヌウの興奮の効果が発揮される場合はその効果が優先され、与えるダメージが「相手の残りHP-1」になる



名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	戦闘時のエフェクト
ウェーブショック 買 11000 売 5500	110	20%	60%の確率で混乱状態にする 入手方法: [古代] 残された村(ダルトンRを倒したあと) [古代] 海底神殿・上層スイッチ部屋(左下~右下) [コロシアム] パトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	
クイックショット 買 — 売 10000	140	30%	素早さ+3 入手方法: [原始] 電の聖域: 太古の城-B1宝物庫	
ミラクルショット 買 — 売 16000	250	40%	ランダムで通常の0.1~3.0倍のダメージを与える(→P.435) 入手方法: [未来] [太陽石]をクリアする	
魔銃 買 — 売 —	0	1%	自分の残りMPの10%の量に応じて通常の1~18倍のダメージを与える(→P.435) 入手方法: [現代] 次元のゆがみ: 活火山・噴火口	



武器(パーツ/ロボ用)

名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	戦闘時のエフェクト
フリキンアーム 買 — 売 500	20	10%	— 入手方法: [未来] 修行(全クラス/未来) [ロボ]の初期装備	
ハンマーアーム 買 3500 売 1750	25	10%	— 入手方法: [現代] ポッシュの小屋(現代に夢が出現しているあいだなどをそく)、トルース町(フリッツを救出している場合) [未来] 工場の研究所エリアB2 [コロシアム] パトル(ランク1~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~3)	
ミラーージュハンド 買 — 売 2750	30	10%	— 入手方法: [中世] テナドコロム・山道① [ワイヤレス通信対戦(ランク4)]	
ストーンアーム 買 — 売 3750	40	10%	— 入手方法: [未来] コロシアム/パトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4) [未来] [原始] イオカ村の交換屋で「花びら×3+羽×3」と交換する(裏が終わってから魔王(1回目)を倒すまで)	
デスフィンガー 買 — 売 4900	50	10%	— 入手方法: [中世] 魔王城・ギロチン通路 [未来] コロシアム/パトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	
マグマハンド 買 — 売 5600	70	10%	— 入手方法: [未来] 恐竜人(緑) [ワイヤレス通信対戦(ランク5)] [未来] [原始] イオカ村の交換屋で「花びら×3+羽×3」と交換する(魔王(1回目)を倒してから海底神殿を脱出するまで)	
メガトンアーム 買 15000 売 7500	90	10%	— 入手方法: [古代] 地の民の洞窟 [未来] コロシアム/パトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	
ビッグハンド 買 18000 売 9000	105	10%	— 入手方法: [古代] カジュアル(ギガガイアを倒したあと) [未来] モンクガー・ゴイル [未来] コロシアム/パトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	
カイザーアーム 買 21000 売 10500	120	10%	— 入手方法: [古代] 残された村(ダルトンRを倒したあと) [未来] [古代] 海底神殿・上層スイッチ部屋(左下~右下) [未来] コロシアム/パトル(ランク5)	

アイテムの分類

ショップ

アイテムリスト

▶ 武器(日本刀)

▶ 武器(ボウガン)

▶ 武器(銃)

▶ 武器(パーツ)

▶ 武器(剣)

▶ 武器(鎧)

▶ 武器(その他)

▶ 防具

▶ 防具

▶ アクセサリー

▶ 消費アイテム

▶ 大車なものを

ULTIMANIAへの手引



■ 武器 (パーツ/ロボット)

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果	入手時のエフェクト
ギガパワーアーム 買— 売12000	135	10%	—	
入手方法	緑 [未来] 死の山・洞窟内部 青 修行(全クラス/古代)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)			
テラパワーアーム 買— 売14000	150	10%	—	
入手方法	青 コロシムバトル(ランク6) 他 [ジェノサイドーム]をクリアする			
ドラゴンアーム 買— 売11000	170	15%	—	
入手方法	他 [竜の聖域]の依頼「ウリ二つの石」の報酬			
クライシスアーム 買— 売1	1	5%	自分の残りHPの1割の値に応じて通常の0~4.5倍のダメージを与える(→P.495)	
入手方法	他 [ジェノサイドーム]をクリアする			
ゼロクライシス 買— 売—	0	10%	クリティカル発生時に9999のダメージを与える	
入手方法	緑 [未来] 次元のゆがみ：万年樹の森			



武器 (剣/カエル用)

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果	入手時のエフェクト
フロンズソード 買— 売175	6	23%	—	
入手方法	青 修行(全クラス/中世) 他 カエルの初め装備			
アイアンソード 買— 売550	10	23%	—	
入手方法	緑 [中世] マリア修道院・回廊 青 コロシムバトル(ランク1~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~3)			
グランドリオン(通常) 買— 売—	75	23%	特定のバトルで特別な効果を発揮する(※2)	
入手方法	他 [中世] 真岩窟・入口を訪れる(お化けカエルの森でカエルを仲間にしたあと)			
シャインブレード 買18000 売9000	90	23%	—	
入手方法	古 [古代] 地の民の酒宴 他 コロシムバトル(ランク5)			
エビルスレイヤー 買22000 売11000	105	23%	魔法生物系のモンスターに通常の1.5倍のダメージを与える	
入手方法	古 [古代] カジャー(ギガガイアを倒したあと)、[原始] 竜の聖域：竜の森(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) 青 高嶺の花 他 ワイヤレス通信対戦(ランク5)			
ルーンブレード 買24000 売12000	120	23%	魔力+4	
入手方法	古 [古代] 残された村(ダルトンRを倒したあと) 他 [古代] 海底神殿・大広間 青 コロシムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)			
デーモンキラー 買— 売13000	120	23%	魔法生物系のモンスターに通常の2倍のダメージを与える	
入手方法	古 [古代] 海底神殿・上層スイッチ部屋(左下~右下) 青 修行(全クラス/古代)、コロシムバトル(ランク5)			
ブレイブソード 買— 売16000	135	23%	—	
入手方法	緑 [未来] 死の山・洞窟内部 青 コロシムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)			

※2……残りHPが4500より多い状態の魔王(1回目)およびヴォス(外巻・第7段階)を「たたかう」で攻撃したさい、相手の魔法防御を20に下げる(バリアチェンジされると50にもどる)/エネルギーを変換中の魔神器を「たたかう」で攻撃したさい、魔神器のエネルギーを吸収してカエルのHPを36~39回復させる(魔法攻撃を当てて魔神器の魔力を上げると、それに応じて回復量も増加する)



5 アイテム

名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	取撃時のエフェクト
ディノブレード 買— 売 14000	160	23% カ+5		
入手方法	[中世] 竜の聖域：いにしへの塔-1F			
グランドリオン(覚醒後) 買— 売—	200	23% 特定のバトルで特別な効果を見舞う(+2)/[グランドリオン](+P100)を使うときに必要		
入手方法	[勇者の章] をクリアする			



武器(拳/エイラ用)

名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	取撃時のエフェクト
拳(第1段階) 買— 売—	0	20%		
入手方法	[中] エイラの初期装備(エイラのレベルが23以下のとき無条件で装備)			
拳(第2段階) 買— 売—	0	25%		
入手方法	[中] エイラのレベルが24~47のとき無条件で装備			
拳(第3段階) 買— 売—	0	30%		
入手方法	[中] エイラのレベルが48~71のとき無条件で装備			
鉄拳 買— 売—	0	35% 60%の確率で混乱状態にする		
入手方法	[中] エイラのレベルが72~95のとき無条件で装備			
剛拳 買— 売—	0	10% クリティカル発生時に9999のダメージを与える		
入手方法	[中] エイラのレベルが96以上のとき無条件で装備			



武器(鎌/魔王用)

名前	攻撃力	クリティカル率	特殊効果	取撃時のエフェクト
闇夜の鎌 買— 売 10000	120	10%		
入手方法	[修] 修行(全クラス/古代) [中] 魔王の初期装備			
キラークレーン 買 35000 売 17500	135	10%		
入手方法	[古] [古代] 残された村(ダルトンRを倒したあと) [中] ワイヤレス通信対戦(ランク6)			
冥王の鎌 買— 売 21000	150	10%		
入手方法	[未] [未来] 死の山・洞窟内部 [中] コロシムJバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)			
裁きの大鎌 買— 売 18000	155	30% 60%の確率でストップ状態にする		
入手方法	[中] [竜の聖域] の依頼「洞窟の調査」の報酬			

アイテムの分類
ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎌)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 鎧防具
- ▶ 体防具
- ▶ アクセサリー
- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの

ULTIMANIA への手引き



■ 武器(鎧/魔王用)

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果	取得時のエフェクト
絶望の鎧	160	10%	敵非不能状態の味方人数に応じて通常の1~3倍のダメージを与える(→P.435)	
入手方法	[中世]ピネガーの館・ギロチン通路			
ナイトメア	180	20%	クリティカル発生時に通常の4倍のダメージを与える	
入手方法	[現代]次元のゆがみ：緑山			

武器(その他)

名前	攻撃力	クリティカル	特殊効果
折れた剣	—	—	—
入手方法	[中世]デナドロ山でグランとリオンを倒したあと地面に突き立てられている剣に触れる		
折れた剣の柄	—	—	—
入手方法	[中世]おひげカエルの森・カエルの隠れ家(勇者バッジを手に入れてカエルと会話したあと)		
グランドリオン(修復直後)	—	—	—
入手方法	[現代]ボッシュの小屋でボッシュからもらう(ドリストーンを手に入れたあと)		



頭防具

名前	防御力	特殊効果	取得できるキャラクター
革の帽子	3	—	クロノ、マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[クロノ] & マール & ルッカの初期装備		
ブロンズメット	8	—	クロノ、マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[現代]リーネ広場(マールがゲートにまかれるまで)、Jルボリ町、トルース町(ヤクラを倒したあと&フリックを倒していない場合)、[中世]トルース村 [コロシアム]バトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1) [カエルの初期装備]		
アイアンメット	14	—	クロノ、マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[未来]トランドーム、アリスドーム [修行(全クラス/未来)、コロシアム]バトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~2) [ロボ]の初期装備		
ハレホリベレー	17	—	マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[中世]ハレホリ村 [修行(全クラス/現代)、コロシアム]バトル(ランク2~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3~4)		
ゴールドヘルム	18	—	クロノ、マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[中世]デナドロ山・山道② [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク3~4) [中世]ゼナの橋で騎士団長からもらう(ハイパー干し肉を贈ってからジャンクドラガーを倒すまで)		
ストーンメット	20	—	クロノ、マル、ルッカ、カエル、エアリス
入手方法	[原地]砂竜人アジト・B3大空洞 [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4) [エアリス]の初期装備、[原地]イオカ村の交換屋で[角×3+羽×3]と交換する(裏が返ってから海底神廟を脱出するまで)		



■ 頭防具

名前	防御力	特殊効果	装備できるキャラクター
プロテクトメット 買— 売5000	38	つねにプロテクト状態になる 入手方法 [現代]北の森の遺跡(封印された宝箱/蒸かプロテクトメットのひとつから一方のみ入手可能) [PチラヴスR・殻] [コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
プリズムメット 買— 売4400	40	魔法防御+9/万能薬で解除できるステータス変化(→P.431)を防ぐ 入手方法 [シールド(2回目)] 左手 [修行(成体/古代)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)] [現代]ガルディア城でポッシュからもらう [■][紅色の貝がら]をクリアしたあと/プリズムメット×3がプリズムドレスのひとつから一方のみ入手可能	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
絶望の兜 買— 売6500	42	素早さ+1/万能薬で解除できるステータス変化(→P.431)を防ぐ 入手方法 [中世]ビネガーの館・ギロチン遺跡 [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
ビネガーバンツ 買— 売—	45	バトル開始時に混乱+スリッパ状態になる(※3) 入手方法 [グレートビネガー、ビネガー(3回目)]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
ドラゴンヘッド 買20000 売10000	36	力+5 入手方法 [中世]竜の聖域：竜の里(しにえの塔で守り神を発見したあと) [中世]竜の聖域：万年樹の森	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
竜姫の冠 買18000 売9000	35	魔力+5 入手方法 [中世]竜の聖域：竜の里(しにえの塔で守り神を発見したあと) [原始]竜の聖域：竜の細道	マルカ ルファ カエル エィラ 王
マスタークラウン 買— 売—	40	攻撃時に通常の1.25倍のダメージを与える(※4)/万能薬で解除できるステータス変化(→P.431)を防ぐ 入手方法 [現代]次元のゆがみ：活火山・宝物部屋、[未来]次元のゆがみ：古城	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
天使のティアラ 買— 売—	36	つねにヘイスト状態になる/万能薬で解除できるステータス変化(→P.431)を防ぐ 入手方法 [古代]次元のゆがみ：大深谷 [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	マルカ ルファ カエル エィラ 王



体防具

名前	防御力	特殊効果	装備できるキャラクター
革の服 買— 売40	5	入手方法 [クロノ&マルクの初期装備]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
胴着 買300 売150	10	入手方法 [現代]リーネ広場(マルクがゲートに吸いこまれるまで)、バレルビ町、[中世]トルース村 [修行(幼体~成体/中世、現代)、コロシアムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1)] [ルッカの初期装備]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
ブロンズアーマー 買520 売260	16	入手方法 [現代]バレルビ町、トルース町(ヤクラを倒したあと&フリッツを救出していない場合) [中世]ガルディア城：王の廟など [修行(完全体/中世、現代)、コロシアムバトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク2)] [カエルの初期装備]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王
レディースーツ 買560 売280	18	入手方法 [現代]トルース町(ヤクラを倒したあと&フリッツを救出していない場合) [中世]マリア修道院 書庫 [コロシアムバトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク2)]	マルカ ルファ カエル エィラ 王
アイアンスーツ 買800 売400	25	入手方法 [未来]トラドーム、アリスドーム [ワイヤレス通信対戦(ランク2)]	クロノ ルファ カエル マルカ エィラ 王

※3……ノヴァアーマー、サラのお守り、パーサクリングを装備していても防ぐことはできないが、万能薬などで解除できる
※4……与えるダメージ量を地減させるほかのアイテム(斬魔刀、太陽のメガネなど)を同時に装備していると効果が重複する



5 アイテム

名前	防御力	特殊効果	蓄積できるキャラクター
チタンベスト 買値 1200 売値 600	32	入手方法 [原始]ボッシュの小屋(現代に黒の夢が出現しているあいだなどをぞく)、トルース町(フリックを救出している場合) [未来]工場跡・研究所エリアB2 [コロシアム]バトル(ランク3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3) [ロボ]の初期装備	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
タタンベスト 買値 — 売値 —	33	高早さ+2/火属性のダメージを約半分に減らす(→P.105) 入手方法 [現代]ルッカの家でタタンからもらう(ヘケランを倒したあと)	マルカ カエトル ヒューマン
ゴールドスーツ 買値 1300 売値 650	39	入手方法 [中世]レボリ村 [中世]テナドロ山・滝(下) ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ルビーベスト 買値 — 売値 1800	45	火属性のダメージを約半分に減らす(→P.105) 入手方法 [原始]恐竜人アジト・B2 [バオバオ] ワイヤレス通信対戦(ランク4) [闘]エイラの初期装備、[原始]イオカ村の交換屋で「牙×3+羽×3」と交換する(音が終わってから海底神殿を脱出するまで)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ダークメール 買値 — 売値 1900	45	魔法防御+5 入手方法 [中世]魔王城・ギロチン通路 ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ホワイトベスト 買値 — 売値 2900	45	天属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量の約半分/→P.105) 入手方法 [中世]レボリ村・村長の家(封印された宝箱)、[現代]レボリ町・町長の屋敷2F(封印された宝箱・バージョンアップ前/→P.46) [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ブラックベスト 買値 — 売値 2900	45	冥属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量の約半分/→P.105) 入手方法 [中世]レボリ村・村長の家(封印された宝箱)、[現代]レボリ町・町長の屋敷2F(封印された宝箱・バージョンアップ前/→P.46) [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ブルーベスト 買値 — 売値 2900	45	水属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量の約半分/→P.105) 入手方法 [中世]トルース村・トルース村の宿屋2F(封印された宝箱)、[現代]トルース町・トルース町の宿屋(封印された宝箱・バージョンアップ前/→P.46) [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
レッドベスト 買値 — 売値 2900	45	火属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量の約半分/→P.105) 入手方法 [中世]ガルディア城・西の塔4F(封印された宝箱)、[現代]ガルディア城・西の塔4F(封印された宝箱・バージョンアップ前/→P.46) [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
トリケラプレート 買値 — 売値 3000	52	入手方法 [原始]ブレランの集・中継、ティラン城・2Fワーク床の間 修行(全クラス/原始)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ミストローブ 買値 — 売値 3400	54	入手方法 [中世]魔王城・大墓下(下層)&ピネガーの間 [コロシアム]バトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	マルカ カエトル ヒューマン
光のローブ 買値 6500 売値 3250	63	魔法防御+5 入手方法 [現代]メディーナ村、[古代]地の民の洞窟 [未来]アリスドーム・封印の宝物庫	マルカ カエトル ヒューマン
シャインプレート 買値 8500 売値 4250	64	入手方法 [現代]メディーナ村、[古代]地の民の洞窟	クロノ マルカ カエトル ヒューマン
ホワイトプレート 買値 — 売値 4100	70	天属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量と同じ/→P.105) 入手方法 [現代]レボリ町・町長の屋敷2F(封印された宝箱・バージョンアップ後/→P.46) [ヤカラ]13世 [コロシアム]バトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	クロノ マルカ カエトル ヒューマン

アイテムの分類

シャップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ボウガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎧)
- ▶ 武器(その他)

防具

防具

- ▶ アクセサリー
- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの
- ▶ ULTIMANIAへの手引き



■ 防具

	名前	防御力	特殊効果	設置できるキャラクター
162	ブラックプレート	70	炎属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量と同じ)→P.105 入手方法: [現代]バネポリ町・町長の屋敷2F(封印された宝箱・バージョンアップ後)→P.46 [サン オブ サン] [コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
163	ブループレート	70	水属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量と同じ)→P.105 入手方法: [現代]トルース町・トルース町の宿屋(封印された宝箱・バージョンアップ後)→P.46 [マザーブルー] [コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
164	レッドプレート	70	火属性のダメージを吸収する(回復量は本来のダメージ量と同じ)→P.105 入手方法: [現代]ガルディア城・西の塔4F(封印された宝箱・バージョンアップ後)→P.46 [ルスティラ] [コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
165	プラチナベスト	71	入手方法: [古代]カジャール(キガガイアを倒したあと)、[原始]竜の聖域: 竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) [古代]海匠神殿・大広間、[中世]地底砂漠・上層、[原始]竜の聖域・緑山・山道① [コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
166	エターナルスーツ	75	入手方法: [古代]残された村(ダルトンRを倒したあと)、[原始]竜の聖域: 竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) [古代]海匠神殿・大広間、[中世]地底砂漠・上層、[原始]竜の聖域・緑山・山道① [コロシアムバトル(ランク5)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
167	漆黒の鎧	76	入手方法: [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)] [魔王]の初期装備	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
168	ルビアーマー	78	炎属性のダメージを約5分の1に減らす(→P.105) 入手方法: [エイシトサウルス] [原始]イオカルの交換屋で「花びら×10+牙×10+角×10+羽×10」と交換する(黒の夢が出現したあと)	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
169	タバンスーツ	79	素早さ+3 火属性のダメージを約5分の1に減らす(→P.105) 入手方法: [現代]ルッカの家でタバンからもらう(シルバードを手に入れたあと)	マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
170	星屑のケープ	80	魔法防御+10 入手方法: [中世]巨人のツメ・洞窟③、[古代→現代]黒の夢・中層③ [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
171	ノヴァアーマー	82	万能薬で解除できるステータス変化(→P.431)を防ぐ 入手方法: [中世]北の魔城(勇者の墓)・2F広間(封印された宝箱)、[古代→現代]黒の夢・ヌツの部屋など [ディブ、赤の影] [コロシアムバトル(ランク6)] [竜の聖域]の依頼(「番人ヌツ」の報酬)	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
172	電姫の衣	82	魔力+10 入手方法: [中世]竜の聖域: 竜の里(いしへの塔で守り神を発見したあと) [原始]竜の聖域: 太古の城・7Fテラス	マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
173	ドラゴンアーマー	83	力+10 入手方法: [中世]竜の聖域: 竜の里(いしへの塔で守り神を発見したあと) [原始]竜の聖域: 太古の城・2F通路	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
174	絶望のマント	84	入手方法: [中世]ビネガーの館・キロチン通路 [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王
175	月光の鎧	85	魔法防御+10 入手方法: [現代]北の魔城(勇者の墓)・2F広間(封印された宝箱・バージョンアップ後)→P.46 [コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	クロノ マルカ ルッカ カエル ロベ カエル 魔王



5 アイテム

名前	防衛力	特殊効果	着ることができるキャラクター
ディノレザー 176 買 — 売 8000	88	力+3 / 素早さ+3 入手方法 曲 [電] 電の聖域]の依頼(橋づくり)の報酬	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
ロイヤルプレート 177 買 — 売 —	88	体力+10 / 魔法防衛+10 入手方法 宝 [未来] 次元のゆがみ: 時空研究所・ワーク通路	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
プリンセスドレス 178 買 — 売 —	90	つねにプロテクト+バリア状態になる 入手方法 宝 [古代] 次元のゆがみ: 氷雪原・中心地	マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
闇の羽衣 179 買 — 売 —	90	魔法防衛+20 / つねにバリア状態になる 入手方法 宝 [古代] 次元のゆがみ: 氷雪原・裏山	マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
エレメントガード 180 買 — 売 —	92	属性を持つ攻撃でダメージを受けなくなる 入手方法 曲 [中世] 電の聖域: 電の里の加工屋に舞石のかけらを持っていく	マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
プリズムドレス 181 買 — 売 6000	99	つねにバリア状態になる 入手方法 宝 [ジール(2回目) 右手] [コシウムバトル(ランク6)] ワイヤレス通信対戦(ランク6) [現代] ガルディア城でボッシュからもらう [宝] [紅色の貝がら]をクリアしたあと / プリズムメット×3がプリズムドレスのどちらか一方のみ入手可能	マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E



アクセサリ

名前	防衛力	特殊効果	着ることができるキャラクター
鉢巻 182 買 — 売 —	素早さ+1	入手方法 曲 修行(幼体/現代)、コシウムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1) 曲 クロノの初期装備	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
リボン 183 買 — 売 —	命中+2	入手方法 曲 修行(成体~完全体/未来)、コシウムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~2) 曲 マールの初期装備	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
パワー手袋 184 買 — 売 —	力+2	入手方法 宝 [中世] トルース村の裏山・山道 曲 [コシウムバトル(ランク2~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3)] 曲 カエルの初期装備	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
プロテクター 185 買 — 売 —	体力+2	入手方法 宝 [中世] マノリア修道院・魔王像の間 曲 [コシウムバトル(ランク2~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3)] 曲 ロボの初期装備	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
マジックスカーフ 186 買 — 売 —	魔力+2	入手方法 宝 [現代] ヘケランの洞窟・小空洞(右下)、[中世] お化けカエルの森・カエルの隠れ家、魔王城・ビネガーの間 曲 [コシウムバトル(ランク3~4)、ワイヤレス通信対戦(ランク3)]	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
サラのお守り 187 買 — 売 —	万能薬で解毒できるステータス変化(→P.431)を防ぐ	入手方法 曲 魔王の初期装備(または[古代]北の峠で魔王(2回目)を倒したあとと捨てる)	マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E
スピードリング 188 買 — 売 —	素早さ+3	入手方法 宝 [現代] ヘケランの洞窟・小空洞(左) (封印された宝庫)、[中世] ビネガーの館・三大將軍の間 曲 [ワイヤレス通信対戦(ランク6)]	クロノ マルカ ルシカ カエル ヒュー H.M.E

アイテムの分類

ジョブ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(バズ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(その他)

頭防具

体防具

アクセサリ

▶ 消費アイテム

▶ 大事なもの

ULTIMANIAへの手引き



■ アクセサリー

名前	特殊効果	装備できるキャラクター
168 ヒットリング	命中+10 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [ギガ]ギガミュタント・下半身 [コ]コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
169 パワーリング	力+6 入手方法 [現]現代 ガルディアの森・空地(封印された宝箱) [コ]コロシアムバトル(ランク5)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
170 マジックリング	魔力+6 入手方法 [中]中世 魔石窟・洞窟内部(封印された宝箱)、[未]死の山・中腹 [色]ノハ [コ]コロシアムバトル(ランク6)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
171 バリアリング	魔法防御+10 入手方法 [現]現代ヘケランの洞窟・小空洞(左)(封印された宝箱)、[未]死の山・洞窟前広場 [ギガ]ギガミュタント・上半身 [コ]コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
172 銀のイヤリング	最大HPが1.25倍になる(小数点以下切り捨て) 入手方法 [中]中世 テナドロ山・滝(上) [コ]コロシアムバトル(ランク3~4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
173 金のイヤリング	最大HPが1.5倍になる(小数点以下切り捨て) 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [ル]ルインゴーレム [コ]コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
174 シルバーピアス	消費MPが半分になる(小数点以下切り上げ) 入手方法 [中]中世 テナドロ山・滝(上) [コ]コロシアムバトル(ランク3~4)、ワイヤレス通信対戦(ランク4)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
175 ゴールドピアス	消費MPが4分の1になる(小数点以下切り上げ) 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [プ]プチャーリマン [修]修行(全クラス/古代)、コロシアムバトル(ランク5~6)、ワイヤレス通信対戦(ランク5~6)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
176 サーチスコープ	バトル中に、モンスターの残りHP、最大HP、HPバーを表示する(※5) 入手方法 [修]修行(完全体/未来)、コロシアムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~2) [開]ルッカの初期装備	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
177 魅惑のブラ	「色仕掛け」「W色仕掛け」の成功率が上がる(→P.165) 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [コ]コロシアムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
178 怒りの腕輪	攻撃を受けると、50%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [コ]コロシアムバトル(ランク4)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
179 激怒の腕輪	攻撃を受けると、80%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する 入手方法 [中]中世 巨人のツメ・洞窟⑤ [コ]コロシアムバトル(ランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
201 サードアイ	回避が2倍になる 入手方法 [ニ]ニスベール、ニスベールR [コ]コロシアムバトル(ランク2~4)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3) [開]開始かりの森でヌッからもらう(→P.195)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ
202 越後屋の財布	全員が経験値を得られなくなるかわりに、本来得られる経験値1につき1Gを入手する(※6) 入手方法 [未]アリスドーム・封印の宝物庫 [コ]コロシアムバトル(ボス)	クロノ ルファ カエル ティファ ワニーラ シャドウ

※5……本書のモンスターリスト(→P.438)で「サーチ」の欄が「×」になっているモンスターには効果が発揮されない

※6……最終的に得られるお金は、「本来得られるお金+戦闘メンバーが得るひとり分の経験値1Gとなる



名前	特殊効果	獲得できるキャラクター
緑の夢	バトル開始時にリレイズ状態になる 入手方法: 敵【黒】の夢をクリアする	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
パーサクリング	つねにプロテクト+パーサク状態になる(混乱状態を防ぐ) 入手方法: 【未来】16号美談・西ブロック、【原始】不思議山・ふもと 【コロシアム】バトル(ランク1~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~3)	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
パワーマフラー	力+4 入手方法: 【コロシアム】バトル(ランク2~3)、ワイヤレス通信対戦(ランク3~4) 【エイラの初期装備】	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
スピードベルト	素早さ+2 入手方法: 【中世】マノリア修道院・魔王像の脚、魔王城・消車通路 【コロシアム】バトル(ランク1、3)、ワイヤレス通信対戦(ランク1~3)	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
黒の石	「ダークエターナル」(→P.100)を使うときに必要 入手方法: 【古代】カジャール・秘密の部屋で床に置かれている人形を調べる	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
青の石	「オメガフレア」(→P.100)を使うときに必要 入手方法: 【中世】巨人のソメ・洞窟③	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
銀の石	「ストライクスピ」(→P.100)を使うときに必要 入手方法: 【原始】ラル(村のやげ跡でヌッカからもらう(ギガガイアを倒したあと))	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
白の石	「ボゾーダンス」(→P.100)を使うときに必要 入手方法: 【古代~現代】黒の夢・中巻②	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
金の石	「グランドリム」(→P.100)を使うときに必要 入手方法: 【中世】テナドロ山・洞(下)でカエルを先陣にしてフリーランサーが投げてる石を受ける(グランドリオンが覚醒したあと)	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
勇者バッジ	グランドリオンのクリティカル率+27(※7) 入手方法: 【中世】バレオリ村でタータからもらう(折れた剣を手に入れたあと)	マルカ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
マッスリング	体力+6 入手方法: 【中世】地底砂漠・下層 【エイラの盾(盾を閉じているときのみ)、テラミュタント・上半身 【ワイヤレス通信対戦(ランク6)】	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
マヨネーのブラ	魔法防御+12 入手方法: 【スーパーマヨネー(2回目)】	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
マジックシール	魔力+5 魔法防御+5 入手方法: 【古代~現代】黒の夢・中巻② 【修行(完全体/原始をのぞく全時代)、コロシアムバトル(ランク6)】	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル
パワーシール	力+10 体力+10 入手方法: 【古代~現代】黒の夢・中巻③ 【テラミュタント・下半身 【修行(完全体/原始をのぞく全時代)、コロシアムバトル(ランク6)】	クロノ、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル、ルツカ、カエル

アイテムの分類
ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武芸(日本刀)
- ▶ 武芸(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎌)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 防防具
- ▶ 体防具

▶ アクセスリー

- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの
- ▶ ULTIMANIAへの手引き

※7……グランドリオン(通常、覚醒後)のどちらに対しても有効で、武器の最終的なクリティカル率が50%になる



■ アクセサリー

名前	特殊効果	獲得できるキャラクター
太陽のメガネ 買— 売— 入手方法: ワイヤレス通信対戦(ランク6) 他 [太陽石]をクリアする	攻撃時に通常の1.25倍のダメージを与える(※8)	クロノ、マルドゥカ、ルシカ、カエル、ヒュウ
虹のメガネ 買— 売— 入手方法: 黒の影 [コロシアム]バトル(ランク6) 他 [現代]ガルドディア城でボッシュからもらう [太陽石]と [紅色の貝がら]を両方クリアしたあと)	攻撃時に通常の1.5倍のダメージを与える(※8)	マルドゥカ、ルシカ、カエル、ヒュウ
フレイブソウル 買— 売— 入手方法: [電の聖域]の依頼「太古の城の魔物選抜」の報酬	あらゆる武器のクリティカル率+20、攻撃を受けると、50%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	ヒュウ
英雄バッジ 買— 売— 入手方法: [電の聖域]の依頼「しにえの壺の調査」の報酬	グランドリオンのクリティカル率+27(※7)、消費MPが半分になる(小数点以下切り上げ)	カエル、ヒュウ
ドラゴンピアス 買— 売— 入手方法: [原始]電の聖域: 電の里で恐竜人からもらう(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと)	あらゆる武器のクリティカル率+20(※9)	クロノ、マルドゥカ、ルシカ、カエル、ヒュウ
ヌウの真鍮 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ランク6、ボス)	「たたかう」で攻撃したときに、10%の確率でダメージを与えて相手の残りHPを1にする(※5)	クロノ、マルドゥカ、ルシカ、カエル、ヒュウ
ウラノスの鏡 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク5)	天属性以外の攻撃を受けると、25%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	クロノ
ポントスの鏡 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	水属性以外の攻撃を受けると、25%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	マルドゥカ、カエル
アグニの鏡 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)	火属性以外の攻撃を受けると、25%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	ルシカ
ハデスの鏡 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ランク5、ボス)	冥属性以外の攻撃を受けると、25%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	ヒュウ
アレスの鏡 買— 売— 入手方法: [コロシアム]バトル(ランク6、ボス)	物理タイプ以外の攻撃を受けると、25%の確率でその相手に「たたかう」で反撃する	ロザ、ヒュウ



消費アイテム

名前	使える状況	効果
ポーション 買10 売5 入手方法: 各地 [現代]トールズ町: 町長の屋敷1F、[中世]トールズ村の裏山・山道など [まるまじる]、ジャリー城、モステイ、インナーガード、衛兵、パージョン20 [修行(全クラス/現代)、コロシアム]バトル(戦北洞)、ワイヤレス通信対戦(戦北洞) [原始]イオカ村のテント(廃棄)で発掘人からもらう(X4/→P.182)	メニュー / バトル	味方ひとりのHPを50回復する
ミドルポーション 買100 売50 入手方法: [未来]トランドーム、[現代]メタファー村など [現代]空中刑務所・倉庫(X2)など [まるまじる]R、恐竜人(紫) [食用ガエル] [修行(完全体/現代)、コロシアム]バトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1) [現代]空中刑務所で発見している所長を調べる(X5)、ミニゲーム「イグレース」の景品(何回でも入手可能)など	メニュー / バトル	味方ひとりのHPを200回復する

※5……本書のモンスターリスト(→P.438)で「サーチ」の欄が「X」になっているモンスターには効果が発揮されない

※7……グランドリオン(通常、覚醒後)のどちらに対しても有効で、武器の最終的なクリティカル率が50%になる

※8……与えるダメージ量を増減させるほかのアイテム(斬魔刀、マスタークランなど)を同時に装着していると効果が重複する

※9……夢鏡(クリティカル率90%)を装備しているときは、武器の最終的なクリティカル率が95%になる



5 アイテム

名前	使える状況	効果
ハイポーション	メニュー バトル 味方ひとりのHPを500回復する	
入手方法 買 700 売 350	①(現代)メディーナ村、②(古代)エンハーサなど ③(原始)恐竜人アジト・B1&B2、ティラン城・2F小部屋、 (中世)地底砂漠・下層など ④コミュニティ、バージョン3.0、レーガールサイト ⑤コロシアム(バトルランク 2~4、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3) ⑥ミニゲーム「バイクレース」の景品(何回でも入手可能)など	
エーテル	メニュー バトル 味方ひとりのMPを10回復する	
入手方法 買 800 売 400	①(現代)メディーナ村、②(古代)エンハーサなど ③(中世)ガルディア城・王冠の館など ④わるまじろ、ギア、 プラントラ、マカーバ ⑤ドントロウ、ホーホホ ⑥修行(合体・完全体・現代)、コロシアム(バトルランク 2~3、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク2~3) ⑦ミニゲーム「バイクレース」の景品(何回でも入手可能)など	
ミドルエーテル	メニュー バトル 味方ひとりのMPを30回復する	
入手方法 買 2000 売 1000	①(古代)残された村(ダルトンRを倒したあと)、②(中世)チョラス村など ③(中世)マノリア修道院・ヤクラの館など ④クローリール、ソーラー、イワン、サイト ⑤ルインストーカー、ジャリアン ⑥コロシアム(バトルランク 2~4、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク3~4) ⑦ミニゲーム「バイクレース」の景品(何回でも入手可能)など	
ハイエーテル	メニュー バトル 味方ひとりのMPを60回復する	
入手方法 買 6000 売 3000	①(原始)竜の聖域：竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと)、②(中世)竜の聖域：竜の里(ロングブリッジ が完成したあと)など ③(原始)恐竜人アジト・B2など ④ナイトゴースト ⑤マカーバ ⑥コロシアム(バトルラン ク4~5、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク4~5) ⑦ミニゲーム「バイクレース」の景品(何回でも入手可能)など	
エリクサー	メニュー バトル 味方ひとりのHPとMPを全回復する	
入手方法 買 20000 売 10000	①(原始)竜の聖域：竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと)、②(中世)竜の聖域：竜の里(ロングブリ ジが完成したあと) ③(原始)恐竜人アジト・小部屋など ④プラザヴォス、ロなど ⑤ドロクイナなど ⑥コ シアム(バトルランク5~6、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク5~6) ⑦スベッキオ(第5段階)を倒す(X10)	
スーパーエーテル	メニュー バトル 味方ひとりのMPを全回復する	
入手方法 買 10000 売 5000	①(中世)竜の聖域：竜の里(ロングブリッジが完成したあと)、②(古代~現代)黒の扉 ③(中世)地底砂漠・下層、 (未来)ジェノサイドーム・1Fメインルームなど ④ルインストーカー、タイゴロ ⑤ブラックライト、メタルミ ュー、ナイトゴースト、ティランカイト ⑥コロシアム(バトルランク5~6)、ワイヤレス通信対戦(ランク5~6)	
ラストエリクサー	メニュー バトル 味方全員(特機メンバーをのぞく)のHPとMPを全回復する	
入手方法 買 50000 売 25000	①(中世)竜の聖域：竜の里(しにたの森で守り神を発見したあと) ②(未来)ジェノサイドーム・2Fメインルームなど ③シル1(1回目)、ヤクラ13世 ④電王2(2回目)、ツイカム、ジール(1回目)、鬼神様、ジール(2回目)、旗、フォシ エイブ ⑤コロシアム(バトルランク6)、ワイヤレス通信対戦(ランク6) ⑥スベッキオ(第5段階)を倒す(X10)など	
万能薬	バトル 味方ひとりの毒、スロウ、スリープ、混乱、捕縛、ロック、ストップ、スリッパ状態を解除する	
入手方法 買 10 売 5	①各地 ②(中世)マノリア修道院・回廊、③(原始)まよしの森、竜の聖域：太古の城・2F通路 ④コッカドゥッ、バグ、ベル ⑤修行(完全体・現代)	
アテナの水	バトル 味方ひとりの戦闘不能状態を解除してHPを50回復する	
入手方法 買 200 売 100	①各地 ②(中世)マノリア修道院・ホール、テナドロ山・ふもと&山頂③、竜王城・大層(上層)、竜の聖域・大平原、 神山・ふもと、④(原始)まよしの森(X2)、ティラン城・2Fウーブの館、竜の聖域：万年樹の森、大照原、太古の城・ B1小部屋など、⑤(古代)バイター ⑥洞窟コウモリ ⑦コロシアム(バトルランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1)	
シェルター	メニュー 味方全員(特機メンバーをのぞく)のHPとMPを全回復する。セーブできる場所でのみ使用可能	
入手方法 買 150 売 75	①各地 ②(現代)バノリ町・町長の屋敷②、空中刑務所・牢獄②③④⑤⑥⑦⑧⑨⑩⑪⑫⑬⑭⑮⑯⑰⑱⑲⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲ (未来)工場跡・工業エリア小部屋⑳㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲㊳㊴㊵㊶㊷㊸㊹㊺㊻㊼㊽㊾㊿㉑㉒㉓㉔㉕㉖㉗㉘㉙㉚㉛㉜㉝㉞㉟㊱㊲ (ランク2~3) ③(中世)ガルディアの森でマモが囃れている読みを講べる(森に入ると何回でも入手可能)	
特製弁当	メニュー 味方ひとりのHPやMPをランダムで回復する(→P.435)	
入手方法 買 1 売 1	①ゴザレス、ダルトン、ダルトンR、タイゴロ ②修行(合体・完全体・全時代)、ワイヤレス 通信対戦(ランク4) ③(中世)サンドリノ村の箱に落ちる(特製弁当を持っておらずマールをパー ティメンバーに入れているときのみ/何回でも入手可能)	
ラビス	メニュー バトル 味方全員(特機メンバーをのぞく)のHPを200回復する	
入手方法 買 1 売 250	①(中世)魔王城・おしおき部屋、地底砂漠・上層、巨人のツム、洞窟①、②(古代)なげきの山・山道②&山道③、③(未 来)ジェノサイドーム・1F保管庫(右)④2Fメインルームなど ⑤ジールメイジ、ミリオン、ララルス、ポーンナ、 フォシエイブ ⑥キョジュウ、ドクラン、スカウター ⑦修行(合体・完全体・古代)、コロシアム(バトル(ボス))	
バリアボール	バトル 味方ひとりバリア状態にする	
入手方法 買 5000 売 2500	①(原始)竜の聖域：竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) ②(中世)魔王城・子どもの部屋&おしおき部屋、 (古代)なげきの山・山道①(X2)&山道② ③ノハ、バージョン4.0、エイストサルス ④アッド、フリーランサー、 スカウターレッド、ジールメイジ、ララルゴ ⑤コロシアム(バトルランク5~6)、ワイヤレス通信対戦(ランク3、5)	
プロテクトボール	バトル 味方ひとりをプロテクト状態にする	
入手方法 買 5000 売 2500	①(原始)竜の聖域：竜の里(万年樹の森のモンスターを全滅させたあと) ②(古代)なげきの山・山道② &山道③ ③ガズー、デバッカープラス、エイストニクス ④クライン、オウガンハンマー、スカウ ターブルー、ビリオン、サンドラゴ ⑤コロシアム(バトルランク5~6)、ワイヤレス通信対戦(ランク3、5)	

アイテムの分類

ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(リーツ)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎧)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 防具
- ▶ 防具
- ▶ アクセサリー
- ▶ 消費アイテム
- ▶ 大事なもの
- ▶ ULTIMANIAへの手引⑩



消費アイテム

名前	使える状況	効果
パワーカプセル	メニュー 入手方法 買 1 売 5	味方ひとりの力を1上げる [ブラックティラノ、ファットビースト] 修行(全クラス/古代、未来)、コロシウムバトル(ランク3~6、ボス、ワイヤレス通信対戦(ランク6)) 各地で拾う(→P.577)、ミニゲーム「バイクレース」の景品、スベッキオ(第5段階)を倒す、スベッキオ(第6段階)を倒す(×10)、[中世]ガルディア城で料理度からもらう(→P.177)など
マジックカプセル	メニュー 入手方法 買 1 売 5	味方ひとりの魔法を1上げる [アザール、ダルトンゴーレム、ガスー] 修行(全クラス/古代、未来)、コロシウムバトル(ランク3~6、ボス、ワイヤレス通信対戦(ランク6)) 各地で拾う(→P.577)、スベッキオ(第1~第5段階)を倒す、スベッキオ(第6段階)を倒す(×10)、[古代]ヌッコのこしょこしょポイントを見切ったあとカザールでヌッコをこしょこしょする(→P.233)など
スピードカプセル	メニュー 入手方法 買 1 売 5	味方ひとりの素早さを1上げる [中世]ガルディアの森(封印された宝箱)、[古代-現代]果の夢、中継点⑧と中継点⑨と下層⑩の中継点⑩、[ドクイ]使い、ギガガイア-本体、ウォール、メルフィック-コア [修行(全クラス/古代、未来)、コロシウムバトル(ランク3~6、ボス)、ワイヤレス通信対戦(ランク6)) 各地で拾う(→P.577)、スベッキオ(第5段階)を倒す、スベッキオ(第6段階)を倒す(×10)など
モンスターフード	買 100 売 50 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [コロシウムバトル(ランク1)、ワイヤレス通信対戦(ランク1)] 次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう
炎の爪	買 200 売 100 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
海の牙	買 200 売 100 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
闇の眼	買 200 売 100 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
光の翼	買 200 売 100 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
タカノツメ	買 400 売 200 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
プロテクトコート	買 400 売 200 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう]
野生の力	買 500 売 250 入手方法	次元の闘技場でモンスターの修行や対戦を支援する(→P.533) [次元の闘技場] [コロシウムバトル(ランク2)、ワイヤレス通信対戦(ランク2)] 次元の闘技場でモンスターの育成をはじめたときに調教師からもらう
あぶり肉	メニュー 入手方法 買 1 売 1	味方ひとりのHPを250回復する [原始] 竜の聖域：竜の絶頂で「ブラックバット×1+デスソウル×1」とバトルを行なう(ヌッコにスタミナ弁当を渡したあと/何回でも入手可能)
干しキノコ	入手方法 買 1 売 1	味方ひとりの毒、スロウ、スリープ、混乱、沈黙、ロック、ストップ、スリップ状態を解除する [原始] 竜の聖域：緑山・山道①で「追放者×1+ヘラクレスカブト×2」とバトルを行なう(ヌッコにスタミナ弁当を渡したあと/何回でも入手可能)
スウィートバナナ	メニュー 入手方法 買 1 売 1	味方ひとりのMPを20回復する / ●[竜の聖域]の依頼「橋づくり」でヌッコに渡して力を出させる [原始] 竜の聖域：大温泉で「殿様カエル×2+デスソウル×1」とバトルを行なう(ヌッコにスタミナ弁当を渡したあと/何回でも入手可能)



5 アイテム

名前	使える状況	効果
GMS 万年樹の実	ニューバトル	味方ひとりのHPを150回復する
	入手方法	■[原始]竜の聖域：万年樹の森で「ジャリエル×1+ジャリアーナ×1」とバトルを行なう(ヌックスミナ并当を演じたあと/何回でも入手可能)
MS 飛鳥の卵	ニューバトル	味方ひとりのMPを40回復する
	入手方法	■[原始]竜の聖域 緑山・山道②で「ヘラクレバト×2+グリーンバード×2」とバトルを行なう(ヌックスミナ并当を演じたあと/何回でも入手可能)



大事なもの

名前	解説
GMS 花びら	原始時代における収集品のひとつ
	入手方法 ■[原始]竜の聖域：太古の城・B1宝物庫 ■恐竜人(緑)、マモ、レイニー(×2)、ラッフルシア、サルガッサ、ゲンブ ■レイニー(×2) ■修行(幼体~成体/原始) ■[原始]かりの森でヌッからもらう(×3/何回でも入手可能/→P.195)
GMS 牙	原始時代における収集品のひとつ
	入手方法 ■[原始]竜の聖域：太古の城・B1宝物庫 ■原始ガエル(×2)、バオバオ、ドテッカダッグ、サンタナ ■原始ガエル(×2) ■修行(成体~完全体/原始) ■[原始]かりの森でヌッからもらう(×3/何回でも入手可能/→P.195)
GMS 角	原始時代における収集品のひとつ
	入手方法 ■[原始]竜の聖域：太古の城・B1宝物庫 ■タッタ、原始ガエル(×2) ■原始ガエル(×2) ■修行(成体~完全体/原始) ■[原始]かりの森でヌッからもらう(×3/何回でも入手可能/→P.195)
MS 羽	原始時代における収集品のひとつ
	入手方法 ■[原始]竜の聖域：太古の城・B1宝物庫 ■原始ガエル(×2)、レイニー(×2)、ホーホー、エイシトビートル、ティラングライダー ■原始ガエル(×2)、レイニー(×2) ■修行(成体~完全体/原始) ■[原始]かりの森でヌッからもらう(×3/何回でも入手可能/→P.195)
MS 種	アリスドームの食糧庫に保存されていた植物の種子
	入手方法 ■[未来]アリスドーム・食糧庫を訪れる
MS バイクのキー	ドンが抱いごころに乗っていた32号房達のジェットバイクのキー
	入手方法 ■[未来]アリスドームでドンからもらう(アリスドーム・情報センターを訪れたあと)
MS ペンダント	神秘的な光を放つ、マールの首飾り
	入手方法 ■[現代]リーネ広場でマールとぶつかったあと拾う
MS ゲートホルダー	ゲートを安定させることが可能なルッカの発明品
	入手方法 ■[中世]トルース村の真山・空き地を訪れる(中世でマールを助けたあと)
MS 紅色のかげら	紅色の貝がらを切り取った断片
	入手方法 ■[現代]ガルティア城で紅色の貝がらに触れる(→P.333)
MS クロノ・トリガー	時の賢者ハッシュが作り出した時の卵
	入手方法 ■時の継果てでハッシュからもらう(黒の夢が出現したあと)
MS 大工道具	チョラス町の大工が使っていた道具
	入手方法 ■[現代]チョラス町で大工の妻からもらう(→P.322)

アイテムの分類
ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(ブーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(種)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 頭防具
- ▶ 体防具
- ▶ アクセサリー

消費アイテム

大事なもの

UL TIMANIAへの手引き



■ 大事なもの

名前	解説
ハイパー干し肉 買— 売—	乾燥させて刺激的な味づけをした高級な肉 入手方法 幽[中世]ガルディア城で料理長からもらう(→P.177)、[現代]レボリ町・まきがい亭で店主から9900Gで買う(ハイパー干し肉を持っていないときのみ/何回でも入手可能)
ドリストーン 買— 売—	かつてグランドリオンなどの原料として幅広く用いられた赤い鉱石 入手方法 幽[原始]イオカ材でエイラからもらう
レコーダー 買— 売—	ミニゲーム「バイクレース」でウイニングポイント(W.P.)を記録する道具 入手方法 幽[未来]32号廃墟・廃墟の道
暗黒石 買— 売—	古代の太陽石が長い時のなかでエネルギーを失ったもの 入手方法 幽[未来]太陽神殿で拾う
太陽石 買— 売—	莫大な太陽エネルギーで満たされた光り輝く石 入手方法 幽[未来]光のほこらで太陽石に触れる(→P.318)
赤きナイフ 買— 売—	ドリストーンのかげらから作られた聖なるナイフ 入手方法 幽[古代]地の民の洞窟でボッシュからもらう(ギガガイアを倒したあと)
ヤクラのカギ 買— 売—	ヤクラ13世が本物の大臣を閉じこめた、裁判所の塔3Fにある宝庫のカギ 入手方法 幽[現代]ガルディア城・裁判所で拾う(ヤクラ13世を倒したあと)
ドッセルくん 買— 売—	ノルシュティン・ベックラーが作った、クロノそっくりの人形 入手方法 幽[現代]トルース町でジナからクロノのドッセル人形(ミニゲーム「ドッセルゲーム」の景品)を借りる(クロノ・トリガーを手に入れたあと)
トマの酒 買— 売—	中世の探検家トマ・レバインから預かった酒 入手方法 幽[中世]チョラス村でトマからもらう(巨人のツメでトマのメモを破るが紅色の貝がらを見えるまで)
黄金の砂 買— 売—	大湿原の花畑で採れる金色の砂 入手方法 幽[原始]竜の聖域：大湿原で拾う(→P.346)
黄金のハンマー 買— 売—	竜の里に伝説として伝わる金色のハンマー 入手方法 幽[中世]竜の聖域：万年樹の森でオウゴンハンマーを倒す(→P.346)
虹の原石 買— 売—	あらゆる病気を治すと云われる、虹の成分を含んだ石 入手方法 幽[原始]竜の聖域：緑山・山頂で拾う(→P.348)、[中世]竜の聖域：竜の里・祭壇で拾う(→P.349)
秘宝珠 買— 売—	ふたつの虹の原石から生まれる幻の宝石 入手方法 幽[原始]竜の聖域：竜の里でふたつの祭壇にふたつの虹の原石を置く(→P.349)
竜人の証 買— 売—	中世で竜の里の祭壇に入るときに必要な証 入手方法 幽[中世]竜の聖域：万年樹の森で拾う(→P.349)



5 アイテム

名前	解説
導きの宝珠	秘宝珠が長い年月をかけて光を集め、輝きを増したもの
買 — 売 —	入手方法 ④[中世]竜の聖域：緑山・山頂で拾う(→P.353)
巨神木	万年樹の森で採れた良質の木材
買 — 売 —	入手方法 ④[原始]竜の聖域：万年樹の森で恐竜人からもらう(→P.350)
鋼のかたまり	恐竜人が洞窟に保管していた鉄材
買 — 売 —	入手方法 ④[中世]竜の聖域：竜の細道
丈夫なつた	大平原に生えている植物を採取したもの
買 — 売 —	入手方法 ④[中世]竜の聖域：大平原で拾う(→P.351)
スタミナ弁当	恐竜人がつたのために作ったお弁当
買 — 売 —	入手方法 ④[中世]竜の聖域：竜の里で恐竜人からもらう(→P.355)
さびついた刀	現在はさびついてその価値が失われているが、研ぎ直せば青竜としてよみがえる名刀
買 — 売 —	入手方法 ④[中世]竜の聖域：いにしへの塔・12F
輝石のかかけら	エレメントガードを作るさいの材料となる、自然の力を秘めた貴重な素材
買 — 売 —	入手方法 ④ミラクルロック

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

特殊なアイテムの効果を知っておこう

アイテムには、状況や確率に応じて効果が変わるものがある。該当するアイテムと効果の変わりかたは、以下のとおり。武器はダメージ量の倍率が、特製弁当はHPとMPのどちらをどれだけ回復するかが変わるのだ。なお、特製弁当は、満タンなものに対しては効果が発揮されないのので、事前に技などでHPを全回復しておけば、MPの回復アイテムとして利用できる。

④ ミラクルショットで与えるダメージ量の倍率



④ 魔鉄で与えるダメージ量の倍率

ルッカの残りMP 下1ヶタの値	ダメージ量の 倍率
0	×1
1	×2
2	×4
3	×6
4	×8
5	×10
6	×12
7	×14
8	×16
9	×18

④ クラシスアームで与えるダメージ量の倍率

ロボの残りHP 下1ヶタの値	ダメージ量の 倍率
0	×0
1	×0.5
2	×1
3	×1.5
4	×2
5	×2.5
6	×3
7	×3.5
8	×4
9	×4.5

④ 絶望の譜で与えるダメージ量の倍率

戦闘不能状態の 味方の人数	ダメージ量の 倍率
0人	×1
1人	×2
2人	×3

④ 特製弁当を使ったときの効果



アイテムの分類 ショップ

アイテムリスト

- ▶ 武器(日本刀)
- ▶ 武器(ポーガン)
- ▶ 武器(銃)
- ▶ 武器(パーツ)
- ▶ 武器(剣)
- ▶ 武器(拳)
- ▶ 武器(鎌)
- ▶ 武器(その他)
- ▶ 鎧防具
- ▶ 体防具
- ▶ アクセサリー
- ▶ 消費アイテム

▶ 大事なものを

ULTIMANIAへの手引き



ULTIMANIA への手引き

「色仕掛け」でのアイテム入手ガイド

5



物語を進めるうえで、どのモンスターに「色仕掛け」を使えばいいのか迷うこともあるはず。このページを見て、「色仕掛け」で入手すべきアイテムとその相手を確認しておこう。



モンスターから装備品やカプセルをもらおう

エイラの「色仕掛け」は、モンスターからアイテムをもらう技。以下に、装備品やカプセルをもらえるモンスターを物語の進行順にまとめたので、ほしい

アイテムがあるなら時期を逃さず手に入れよう。なお、「色仕掛け」を使っても目的のアイテムをもらえなかった場合は、もう一度使い直せばOKだ。

各エリアでアイテムをもらっておきたいおもなモンスター

おもな出現場所	対象となるモンスター	再戦	もらえるアイテム
恐竜人アジト	1F大空洞、B1、B2	○	ドリストンカン
	B1、B2	○	ドリストンボウ
	B2	○	太古の剣
	B3大空洞	▲	マグマバンド
	B3西洞	○	ルビースト
かりの森	最深部	×	ソードアイ
		○	モップ
		×	ソードアイ
ティラン城	3Fニスベールの間	×	マジックカプセル
	尖塔	×	マジックカプセル
ジール宮殿	女王の間	×	マジックカプセル
	最下層広間	×	マジックカプセル
ドロクイの巣		▲	レインボーマット
		×	ドロクイ使い
		×	スピードカプセル
		×	マーメイドメット
なげきの山	山頂①②	▲	金剛剣
	山頂②③	▲	ビッグバンド
	山頂③	▲	エドリスドイヤー
	山頂	×	スピードカプセル
	上層②、中層③	▲	ノヴァアーマー
	上層②、中層②	▲	金のイヤリング
	上層③、中層②③⑤	▲	ゴールドカプセル
	中層③⑥	▲	ゴールドピアス
	中層④	▲	パワーカプセル
		×	マッサリング
黒の夢	下層①	×	マジックリング
		×	マジックカプセル
	下層②	×	バリリング
		×	ギガミュタント・上半身
		×	ヒットリング
		×	ギガミュタント・下半身
中層②②		×	マッサリング
		×	パワーシール
中層④①		×	ヘイズメット
		×	ブラゾースR・袖
頂上		×	ブラゾースR・襟
		×	プロテクトメット
地底砂漠	下層	×	プリズムドレス
		×	プリズムメット
ピネガーの館	三大将軍の間	×	スピードカプセル
		×	マヨネーのプラ
		×	スーパースーツ(2回目)
ジェノサイドーム	ピネガーの間	×	ピネガーパンツ
	2Fメインルーム	×	ピネガーブーツ
太陽神殿		×	ブループレート
		×	ブラックプレート
巨人のツメ	最奥部	○	ルビニアーマー
		○	レッドプレート
ガルディア城(現代)	裁判所	×	ホワイトプレート
	夢のガルディア城	×	ヘイズメット
沈元のゆか(現代)	黒の夢	○	マジックリング
	夢のルーネ広場	○	マジックカプセル
		×	虹のメガネ

まずは「色仕掛け」を習得しよう

物語をふつうに進めていた場合、最初に恐竜人アジトを訪れる時期ではエイラが「色仕掛け」を覚えていない。これらのアイテムは、のちにイオカ村の交換屋でも手に入るが、バトルで技ポイントをかき集めて「色仕掛け」を習得すればこの時点で入手できる。なお、恐竜人(緑)が現れるのは、ニスベールを倒す前だけなので注意。

ドロクイとは何回でも戦える

ドロクイは、ドロクイ使いを倒す前に直前のマップへもどれば再出現する。アイテムを集めるなら往復しよう。

ショップで買えなくなるアイテムの収集

これらのアイテムはギガギアを倒したあとにカジャールで買えるが、購入できる期間ががざられている。なげきの山で集めておくといいだろう。

古代の黒の夢は残しておく

黒の夢を現代から攻略していけば、プリズムドレスとプリズムメットを複数手に入れる(→P.578)。ただし、古代の黒の夢でジールを倒したあとは黒の夢の探索ができなくなるので、黒の夢で左の表のアイテム(再出現の標が▲)のモンスターからもらえるものをくり返し集めるつもりなら、古代のジールとは戦わないでおこう。

なお、エイラの盾からマッサリングをもらえるのは相手が盾を閉じているあいだのみだが、そのときに「色仕掛け」を使うと「ロック」で反撃してくる。3体組で現れるエイユーの盾のそれぞれからマッサリングを手に入れないなら、ロック状態を防ぐ防具を利用すると効率的だ。

※「再出現」の欄では、そのモンスターが再出現するかどうかを以下のように示している

○……再出現する、▲……特定の時期まで再出現する、×……再出現しない

※同じアイテムをもらえるモンスターのなかに、手軽に再出現させられるものがある場合は、そのモンスターのみを掲載している

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

モンスター

MONSTER

6



この章では、約260種類におよぶモンスターを紹介する。ゲーム内の「図鑑」および「モンスターデータ」で確認できるものに加え、より詳細なデータや注意すべきモンスターの攻略法なども掲載しているの、ぜひ活用してほしい。

モンスターリストの見かた

[出現順に搭載(マルチイベントで出現するモンスターはメインシナリオのあとに掲載)]

[ページの左右の検索ツメでは、ページ内のモンスターが出現する場所やイベントの欄を白く表示。それぞれの欄は、CHAPTER3~4と対応している]



- 名前……そのモンスターの名前。
- 図鑑No.……図鑑およびモンスターデータでの番号。
- 種族……そのモンスターの種族。特定の武器の特殊効果が発揮されるかどうかに影響する。
- 出現場所……そのモンスターが出現する時代と場所。場所については、ボス以外のモンスターは町やダンジョンの名前のみを、ボスはそれに加えてマップ名を記載。
- 基本能力……そのモンスターの出現時のパラメーター。各パラメーターは、バトル中に変化する場合もある。なお、モンスターはMPが無制限であるため、何度でも技を使うことが可能。

- 解説……そのモンスターの特徴などの解説。
- 属性との相性……属性を持つ攻撃で受けるダメージ量を増やすための倍率。最終的なダメージ量は、基本となるダメージ量にこの値を掛けた値になる。「O」はその属性が無効であることを、**×**は本来受けるはずのダメージ量のぶんHPが回復することを示す。ちなみに、値はそのモンスターの出現時のもので、いくつかの数値の厳密な倍率は以下のとおり。
 - 0.02…127分の2
 - 0.13…8分の1
 - 0.27…15分の4
 - 0.57…7分の4
 - 0.67…3分の2
 - 1.33…3分の4
- 有効な特殊効果……そのモンスターに特定のステータス変化や技などが有効であるかどうか。「O」は有効であることを、「×」は無効であることを示す。「投げ」は「岩石投げ」「地獄投げ」を、「サーチ」はサーチスコープおよびヌッの奥義の効果を表す。
- EXP、お金、技ポイント……そのモンスターを倒すと入手できる経験値&お金&技ポイントの量。
- 落……倒したときに落とすアイテム。文字が赤色のものは、100%の確率で落とすことを示す。
- 色……「色仕掛け」「W色仕掛け」で手に入るアイテム。図鑑には記載されているが実際には入手できないアイテムは掲載していない。
- 使用技……そのモンスターが使う技の名前と、効果の簡単な説明。文字が青色の技名は、本書で独自につけたもの。アイコンの意味は以下のとおり。
 - …通常時に使う技
 - …ほかのモンスターとの連携技(→P.73)
 - ◇…反撃で使う技
 - △…反撃で使う連携技(→P.73)
- BOSS……そのモンスターがボスであることを示すマーク。
- アドバイス……そのモンスターとの戦いかたに関する解説。
- パーティ……そのモンスターと戦うときのパーティメンバー。

メインシナリオでの出現場所

下層島

かりの森
まよいの森
恐竜人アシト

プテランの巣
ティラン姫

エンハーサ

ノール宮殿

ドロクイの巣
なげきの山
海蔵神苑

黒鳥号

北の碑

トルース村の巖山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナの橋

おはなカールの森

テナドロ山

巖岩壁

真王城

リーネ広場

ガルディアの森

空中刑務所

メディーナ村

ヘクランの洞窟

16号廃城

アリスドーム

地下水道時

32号廃城

プロメテドーム

工場跡

死の山

時の泉

黒の夢

ラヴェスの体内

名前が同じで威力や効果が異なる技一覧

モンスターが使う技のなかには、名前が同じでも威力や効果はちがうものが多数存在する。それらをまとめたのが下の表だ(技名の最後にある(A)(B)などの記

号は、区別のために本書で独自につけたもの)。ちなみに、ここにあげているものとは正反対に、名前は異なっているが効果はまったく同じという技も多い。

名前が同じで効果が異なる技

名前	計算方法	威力	備考	名前	計算方法	威力	備考
アースイク(A)	魔法	4	—	タックル(A)	物理E	12	—
アースイク(B)	物理E	8	—	タックル(B)	物理E	18	—
アースイク(C)	物理E	7	スリップ(100%)	食べる(A)	吸収	5	HPを最大値の約25%吸収
アイスフリーズ(A)	魔法	3	—	食べる(B)	吸収	10	HPを最大値の約50%吸収
アイスフリーズ(B)	魔法	7	—	つかんで落とす(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能
ウォーターライズ(A)	魔法	5	—	つかんで落とす(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能
ウォーターライズ(B)	魔法	10	—	ツバメがえし(A)	物理E	12	—
動くものを攻撃(A)	魔法	4	対象:敵単体	ツバメがえし(B)	魔法	11	—
動くものを攻撃(B)	魔法	4	対象:敵味方貫通(直線上)	突撃(A)	物理E	12	—
エネルギーボール(A)	物理E	70	—	突撃(B)	—	—	残りHPを1にする
エネルギーボール(B)	物理E	100	—	ドレイン(A)	吸収	1	HPを最大値の約5%吸収
回転ジャンプ(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能	ドレイン(B)	吸収	4	HPを最大値の約20%吸収
回転ジャンプ(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能	ドレイン(C)	吸収	100	HPをすべて吸収
回復(A)	回復	10	—	ドレイン触手(A)	吸収	2	HPを最大値の約10%吸収
回復(B)	回復	25	—	ドレイン触手(B)	吸収	5	HPを最大値の約25%吸収
火炎放射(A)	魔法	3	—	殴る(A)	物理E	12	—
火炎放射(B)	魔法	7	—	殴る(B)	物理E	9	ストップ(25%)
火山弾(A)	物理E	12	対象:敵単体	バーストボール(A)	物理E	255	—
火山弾(B)	物理E	12	対象:敵全体	バーストボール(B)	魔法	3	—
火山弾(C)	魔法	14	—	ハリケーン(A)	物理E	22	—
かみつき(A)	物理E	12	—	ハリケーン(B)	魔法	13	—
かみつき(B)	物理E	9	毒(50%)	パンチ(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能
かみつき(C)	物理E	12	—	パンチ(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能
かみつく(A)	吸収	100	HPをすべて吸収	ハンマー(A)	物理E	0	—
刈る(A)	物理E	12	—	ハンマー(B)	物理E	12	—
刈る(B)	—	—	残りHPの50%のダメージ	ヒートファイア(A)	魔法	7	—
急降下(A)	物理E	12	—	ヒートファイア(B)	魔法	20	—
急降下(B)	物理E	18	—	飛槍(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能
地震(A)	物理E	8	—	飛槍(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能
地震(B)	物理E	7	スリップ(100%)	必殺の一撃(A)	物理E	12	—
自爆(A)	魔法	3	攻撃後に自分は戦闘不能に	必殺の一撃(B)	物理E	7	スリップ(100%)
自爆(B)	魔法	5	—	ピンタ(A)	物理E	12	—
自爆(C)	—	—	バトルから離脱	ピンタ(B)	物理E	128	—
射撃(A)	物理E	18	—	ファイガ(A)	魔法	4	—
射撃(B)	物理E	25	—	ファイガ(B)	魔法	7	—
ジャンプ(A)	物理E	12	—	ブラスサンダー(A)	魔法	7	—
ジャンプ(B)	物理E	25	—	ブラスサンダー(B)	魔法	100	—
ジャンプクック(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能	ブラッディレイン(A)	魔法	3	スリップ(100%)
ジャンプクック(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能	ブラッディレイン(B)	物理E	7	スリップ(100%)
手裏剣(A)	物理E	12	—	棒で殴る(A)	物理E	12	—
手裏剣(B)	物理E	128	—	棒で殴る(B)	物理E	18	—
頭突き(A)	物理E	12	—	ミサイル(A)	物理E	14	—
頭突き(B)	—	—	残りHPを1にする&必中	ミサイル(B)	物理E	47	—
頭突き(C)	—	—	残りHPを1にする	ミサイル(C)	魔法	4	—
頭突き(D)	—	—	1のダメージ	ミュータントガス(A)	物理E	80	毒(50%)
タークイン/ス(A)	魔法	5	—	ミュータントガス(B)	魔法	7	スリップ(50%)
タークイン/ス(B)	魔法	18	—	両手チョップ(A)	物理E	12	—
タークボム(A)	魔法	5	—	両手チョップ(B)	物理E	25	—
タークボム(B)	魔法	9	—	レーザー(A)	魔法	4	対象:敵単体
体当たり(A)	物理E	12	バリア状態で軽減可能	レーザー(B)	魔法	4	対象:敵味方貫通(直線上)
体当たり(B)	物理E	12	バリア状態で軽減不可能	レーザー(C)	魔法	6	—
体当たり(C)	物理E	18	—	連続/パンチ(A)	物理E	16	—
体当たり(D)	—	—	残りHPを1にする	連続/パンチ(B)	物理E	18	—

*「計算方法」はダメージの決まりかたの種類(→P.69)。「威力」はその技の基本威力を表す
*ステータス変化の名前に併記している()内の数字は、発生確率を示す



6 MONSTER TRAIL

ページの見たた

メインシナリオ

第五章 迷宮を突破
 得てきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王国崩れ
 屍骸を越えて
 不思議の国の工場の
 時の果てで
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 ぬすらしん石
 定期!! 盗難!!
 眠え! グランドリオン
 決戦! 魔王様!!
 気がつけば原宿
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 なげけ封印 浮べ崖
 びげきの山の農者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 神の扉
 運命の詞へ...
 扉の裏の終わりに

図鑑 INDEX

図鑑No.	モンスター名	ページ	図鑑No.	モンスター名	ページ	図鑑No.	モンスター名	ページ	図鑑No.	モンスター名	ページ
001	コンサレス	P.441	063	バグ	P.450	125	ヌツ	P.460	187	ドロクイR	P.477
002	モスティ	P.445	064	バーゾン2.0	P.450	126	スベッキオ(第1段階)	P.454	188	ギガガア・本体	P.480
003	スカラベ	P.445	065	ドンドラゴ	P.451	127	スベッキオ(第2段階)	P.454	189	ディフェンサー	P.480
004	ブチカラミティ	P.445	066	エッガー	P.451	128	スベッキオ(第3段階)	P.454	190	アタックーム	P.480
005	インナーガード	P.445	067	デババガー	P.452	129	スベッキオ(第4段階)	P.454	191	ダルトン	P.481
006	衝矢	P.446	068	バーゾン3.0	P.453	130	スベッキオ(第5段階)	P.455	192	ラオス(第1段階)	P.484
007	ギア	P.446	069	アシッド	P.452	131	スベッキオ(第6段階)	P.455	193	マスターゴレム	P.485
008	ランサー	P.446	070	アルカリイ	P.452	132	追放者	P.516	194	ダルトンR	P.485
009	グイブクイオス	P.456	071	イーター	P.486	133	ジャリエル	P.514	195	魔王(2回目)	P.486
010	クライン	P.456	072	マカーバ	P.486	134	ジャリアーナ	P.514	196	プチラヴォス・ロ	P.487
011	カプトシリンブ	P.456	073	デバッガープラス	P.507	135	ミラクルロック	P.515	197	プチラヴォス・最	P.487
012	まるまじろR	P.457	074	バーゾン4.0	P.507	136	デソソウル	P.516	198	メルフィック・上半	P.504
013	洞窟コモロ	P.457	075	レーザーサイト	P.488	137	ジャックポット	P.515	199	メルフィック・下半	P.504
014	サラス	P.509	076	恐竜人(緑)	P.463	138	オウガンチーフ	P.514	200	メルフィック・コア	P.505
015	ジャリー・青	P.441	077	マモ	P.463	139	ヘビーオウガン	P.513	201	スバルゴ(1回目)	P.505
016	ジャリー・緑	P.442	078	タツタ	P.463	140	ヒ・オカガパルメ	P.513	202	スバルゴ(2回目)	P.506
017	まるまじろ	P.441	079	原地ガエル	P.464	141	魔怪カエル	P.515	203	スバルゴ(3回目)	P.506
018	わるまじろ	P.444	080	レイニー	P.464	142	おおねずみ	P.518	204	スバルゴ(4回目)	P.506
019	ジャリバード	P.444	081	ホーホホ	P.464	143	ブラックバット	P.518	205	グレートビネガー	P.506
020	まるまじライダー	P.442	082	ボォーボォ	P.464	144	ゴールドザウルス	P.519	206	アトロボス145	P.507
021	コッカロドク	P.442	083	バオバオ	P.465	145	ペテラニクス	P.519	207	マザーブレン	P.508
022	ミアヌ	P.442	084	イシトビートル	P.465	146	ダブルヘッダー	P.519	208	ディスブレイ	P.508
023	ハイター	P.443	085	ドクカクタダ	P.466	147	ヘラクレス	P.517	209	サンゴサン	P.508
024	ディアブロス	P.443	086	ガルサグ	P.466	148	グリーンバード	P.517	210	プロミネンス	P.509
025	魔王のしもべ	P.443	087	ラッフルシア	P.465	149	ガーディアン	P.521	211	ルストテラス	P.512
026	マッドバット	P.443	088	サンタナ	P.473	150	ホーンナイト	P.521	212	ヤクラ13世	P.513
027	スケルトン	P.458	089	フィラグライダ	P.473	151	さまよう魂	P.521	213	ワミユクト・上半	P.488
028	オウガン	P.460	090	グンブ	P.473	152	カオスメイジ	P.522	214	ワミユクト・下半	P.488
029	オウガンバマー	P.461	091	キョジュウ	P.474	153	ブリザード	P.522	215	ワミユクト・上半	P.493
030	ペル	P.460	092	ドクカン	P.474	154	バウエンジウ	P.523	216	ワミユクト・下半	P.493
031	フリーランサー	P.461	093	恐竜人(紫)	P.473	155	ファイアボール	P.523	217	ワミユクト・上半	P.494
032	食用ガエル	P.459	094	ドロクイ	P.476	156	プロトタイプ	P.525	218	ワミユクト・下半	P.494
033	ソシャック	P.459	095	イワン	P.478	157	リサーチャー	P.525	219	プチラヴォスR・ロ	P.494
034	グレミング	P.467	096	バードコマンド	P.478	158	こころつまじろ	P.525	220	プチラヴォスR・最	P.495
035	パンフット	P.467	097	ジャリアン	P.479	159	ヤクラ	P.444	221	ジール(1回目)	P.495
036	魔王のしもべR	P.467	098	モンクゴゴイル	P.479	160	ドラゴン獣・黒龍	P.447	222	鬼神	P.496
037	魔王のしもべ青	P.471	099	高麗の花	P.479	161	ドラゴン獣・赤龍	P.447	223	ジール(2回目)・黒	P.496
038	魔王のしもべ青	P.471	100	ミリオン	P.482	162	ドラゴン獣・本体	P.447	224	ジール(2回目)・右手	P.497
039	スキャチャー	P.469	101	ピリオン	P.483	163	ガードマシン	P.449	225	ジール(2回目)・左手	P.497
040	セーブポイント	P.470	102	ジールメイジ	P.482	164	ビット	P.449	226	ラヴォス	P.498
041	ソーサラー	P.467	103	スカウター	P.481	165	クロウリウ様	P.451	227	ラヴォス	P.499
042	アウトロウ	P.470	104	スカウターレッド	P.482	166	Rシリーズ	P.453	228	ラヴォス(外装・第10段階)	P.500
043	まるまじロボンバー	P.471	105	スカウターブルー	P.482	167	ヘケラン	P.457	229	ラヴォス・本体	P.500
044	ジャグラー	P.470	106	オオマン	P.483	168	ビネガー(1回目)	P.458	230	ラヴォス・左腕	P.500
045	ナイトゴースト	P.509	107	カーヴィナ	P.483	169	シヨクドラゴン・上半	P.458	231	ラヴォス・右腕	P.500
046	アナトミー	P.510	108	ダルトン部隊	P.484	170	シヨクドラゴン・下半	P.459	232	ラヴォス・右腕	P.502
047	ボーンナム	P.510	109	バット	P.484	171	グラソ	P.461	233	センタービット	P.502
048	イド	P.510	110	サイト	P.485	172	リオン	P.462	234	ラヴォス コア	P.502
049	ボーンナム+イド	P.511	111	エューの盾	P.489	173	グランとリオン	P.462	235	オウゴンビマー	P.516
050	サナムゴ	P.504	112	ブラックサイト	P.489	174	ニスベール	P.466	236	番人ヌツ	P.517
051	ララカルゴ	P.504	113	デバグ	P.489	175	マヨネー?	P.469	237	運人ヌツ	P.518
052	イシトビートル	P.511	114	ルインゴレム	P.489	176	マヨネー	P.469	238	ディ・ファンング・尻	P.520
053	エイトニクス	P.511	115	ウォール	P.490	177	ソイソー・素手	P.468	239	剣帝	P.521
054	フィッシュカイト	P.512	116	さまようもの	P.490	178	ソイソー・刺	P.468	240	ブルーナイト	P.522
055	フォッシュレイブ	P.512	117	たゆとうもの	P.490	179	ビネガー(2-3回目)	P.472	241	ダルトンG	P.524
056	ルインストーカー	P.448	118	メタルミュ	P.491	180	魔王(1回目)	P.472	242	黒の影	P.524
057	プラントラウ	P.448	119	プチャーリマン	P.491	181	ニスベールR	P.474	243	白の影	P.523
058	クレクタ	P.448	120	ダザゴロ	P.492	182	アザー	P.475	244	赤の影	P.526
059	シルエット	P.448	121	ツインカム	P.491	183	ブラックテラノ	P.475	245	エックスマン	P.526
060	ミュータント	P.449	122	ファットビースト	P.492	184	ダルトンゴレム	P.476	246	夢喰い	P.527
061	ラトルラー	P.450	123	ノハ	P.492	185	ドロクイ使い	P.477			
062	マウスランター	P.450	124	ガズー	P.493	186	ドロクイL	P.477			

メインシナリオでの出現場所

千代田山

かみの窟
まよひの窟
恐竜人アシト

フテランの窟
ティラン城

エンハーサ

シール窟
洞窟

ドロクイの窟
なげきの山
洞窟神域

原島町
北の峰

トルス村の窟

カルディアの窟

マノリア修道院
ゼナンの窟

お化けカエルの窟

テナドロ山
魔王窟
魔王窟

リネ広場

カルディアの窟
空中刑務所

メディーナ村

ヘケランの洞窟

16号奥窟
アリスドーム
地下水道窟
32号奥窟
プロメテドーム
工場跡

死の山
謎の襲来て
黒の夢
ラヴォスの体内

千代田山

原島町

千代田山

エンハーサ

千代田山

原島町

トルス村の窟

カルディアの窟

マノリア修道院

お化けカエルの窟

テナドロ山

リネ広場

空中刑務所

メディーナ村

死の山



⑥ ゴンザレス

出現No. 001

出現場所 [現代]リーネ広場

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	76	7	127	100	8	8	6	1	50

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
翼	x1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
水	x1		ストップ	X	サーチ	O

ルッカが作った二足歩行ロボット。歌を歌ったり、腹部からパンチを出したりといった、ユニークな攻撃方法が特徴。

EXP 10
お金 0
技ポイント 1

落 (なし)
色 特製弁当

使用技 パンチグローブ【物理/単体】 ゴンザレス愛の調べ【物理/単体】
連続パンチ(B)【物理/単体】

アドバンス

VS ゴンザレス



パーティ・クロノ(※1)

攻撃するときは相手との距離に注意しよう

ゴンザレスは、パーティメンバーが近くにいるときに攻撃を受けると「連続パンチ(B)」で攻撃を行なう。こちらのレベルが低いうちは、バトルがはじまってもすぐに攻撃せず、相手が離れるまで待たせようが無難だ。ゴンザレスとの距離がある程度開いたら、「たたかう」でダメージを与えていこう。なお、この敵とのバトルでは全滅してもゲームオーバーにならない。



※クロノだけだと苦戦しやすいので、マールが加入してから戦ったほうがいい。

ページを動かす

メインシナリオ

第八章！ 夢見る千年祭

甦ってきた王妃

消えた王女

たたいま!

王国裁判

崩壊を越えて...

不思議の国の工場跡

時の果実

魔の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

炎の石 めずらしい石

足跡! 追跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気をつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 シール

なび色の山の真骨頂

天空で待つものは

ラヴオスの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の碑〜

星の扉の終わりに

⑥ ジャリー・青

出現No. 015

出現場所 [中世]トルース村の麓山、[現代]次元のゆがみ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	13	4	127	8	8	1	6	10	50

天	x1	属性との相性	スリープ	O	投げ	O
翼	x1		混乱	O	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	O	ブラックホール	O
水	x1		ストップ	O	サーチ	O

青い肌の下級魔族で、「ジャンプキック(A)」などを使う。最大HPが低く、「たたかう」だけで簡単に倒すことが可能。

EXP 2
お金 12
技ポイント 1

落 (なし)
色 (なし)

使用技 キック【物理/単体】 ジャンプキック(A)【物理/単体】
小石シュート【物理/単体】

⑥ まるまじろ

出現No. 017

出現場所 [中世]トルース村の麓山、ガルティアの森、魔王城、[古代][現代]次元のゆがみ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
2	24	5	127	8	7	1	6	12	50

天	x1	属性との相性	スリープ	O	投げ	O
翼	x1		混乱	O	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	O	ブラックホール	O
水	x1		ストップ	O	サーチ	O

アルマジロのような姿をしたモンスター。身体を丸めて体当たりをしてくる。ジャリーと一緒に出現することが多い。

EXP 3
お金 25
技ポイント 1

落 ポーション
色 (なし)

使用技 スピナタック【物理/単体】

※1……物語のタイミングによって変化



メインシナリオでの出現場所

千鳥山
かりの森
まよひの森
恐竜人アシト

フタコ山の東
ティラン城

エンバーサ

ゾール宮殿

ドクワイの森
なげきの山
深淵神殿

黒鳥号
北の扉
トルース村の裏山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナの壺

お化けカエル島

テンドロ山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑務所
メディーナ村

ヘケランの洞窟

16号洞窟
アリスドーム
地下水道
32号洞窟
プロメテドーム
工場跡

死の山
時の最乗
黒の砂
ラヴォスの住内

② ジャリー・緑

回廊No. 016 出現場所 [中世]トルース村の裏山、ガルディアの森
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
2	32	4	127	8	8	1	6	10	50

緑の肌をした下級魔族。攻撃を受けると、パーティメンバーの誰かに向かって「ジャンプキック(A)」で反撃してくる。

天	x1
冥	x1
火	x1
水	x1

スリープ	○	投げ	○
混乱	○	ベロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	○	サーチ	○

EXP	4
お金	24
技ポイント	1

落	ポーション
色	(なし)
使用技	ジャンプキック(A)【物理/単体】 小石シュート【物理/単体】

② まるまじライダー

回廊No. 020 出現場所 [中世]トルース村の裏山、ガルディアの森
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
2	30	6	127	8	7	1	6	10	50

まるまじろに乗って戦うジャリー。おもに体当たりを仕掛けてくるが、まるまじろをこちらに向けて蹴飛ばすこともある。

天	x1
冥	x1
火	x1
水	x1

スリープ	○	投げ	×
混乱	○	ベロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	○	サーチ	○

EXP	5
お金	40
技ポイント	2

落	(なし)
色	(なし)
使用技	体当たり(A)【物理/単体】 まるまじシュート【物理/単体】

② コッカドゥゥ

回廊No. 021 出現場所 [中世]ガルディアの森
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
2	16	6	127	6	9	4	6	1	50

中世のガルディアの森に現れる魔物のなかでは、使う攻撃が多彩。とはいえ最大HPは低いので、すぐに倒せるだろう。

天	x1
冥	x1
火	x1
水	x1

スリープ	×	投げ	○
混乱	×	ベロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	○	サーチ	○

EXP	3
お金	32
技ポイント	1

落	万能薬
色	(なし)
使用技	つつく【物理/単体】 羽ばたき【物理/単体】 急降下(B)【物理/単体】 奇声【魔法/単体/ダメージ+スロウ】

② ミアヌ

回廊No. 022 出現場所 [中世]マノリア修道院、[現代]ガルディア城
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
3	60	7	180	9	9	5	6	10	10

スロウ効果を持つ「ミアヌの♡♡♡」を使ってくる。防御力が高いため、ルッカの「火炎放射」で倒すのがオススメだ。

天	x1.33
冥	x1
火	x2
水	x1

スリープ	×	投げ	○
混乱	○	ベロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	○	サーチ	○

EXP	8
お金	60
技ポイント	1

落	(なし)
色	(なし)
使用技	引っかき【物理/単体】 ミアヌの♡♡♡【物理/単体/ダメージ+スロウ】



6 モンスター

⑥ バイター 品番No. 023 出現場所 [中世] マノリア修道院、[現代] ガルディア城

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
3	90	8	127	9	7	1	7	10	10

紫色の大蛇。魔法攻撃ならダメージを与えられるが、防御力があまり高くないため、「たかう」だけで攻めてもいい。

天	×1.33	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	×1.33		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×2		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1.33		ストップ	○	サーチ	○

属性の相性

EXP	8	落	アテナの水	使用技	かみつき(A)【物理/単体】 かみつき(B)【物理/単体+ダメージ+毒】
お金	70	色	(なし)		
技ポイント	1				

⑥ ディアブロス 品番No. 024 出現場所 [中世] マノリア修道院、[現代] メディーナ村、[古代] 次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
4	50	6	127	10	13	2	6	10	50

素早さがやや高い点をのぞけば、パラメーターは平凡。「旋風脚」や「ソバット」などの足技をおもに使ってくる。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性の相性

EXP	10	落	(なし)	使用技	ソバット【物理/単体】 旋風脚【物理/単体】
お金	60	色	(なし)		
技ポイント	1				

⑥ 魔王のしもべ 品番No. 025 出現場所 [中世] マノリア修道院、[現代] メディーナ村、ヘラケンの洞窟、[古代] [未来] 次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
5	49	10	200	11	7	0	7	10	10

マノリア修道院の異物のなかでは、防御力が格段に高い。こちらのレベルが低いうちは、魔法攻撃を併用しつつ戦おう。

天	×2	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	×2		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×2		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×2		ストップ	○	サーチ	○

属性の相性

EXP	11	落	(なし)	使用技	ハンチ【物理/単体】 ハンマーハンチ【物理/単体】
お金	135	色	(なし)		ローリングアタック【物理/単体】
技ポイント	1				

⑥ マッドバット 品番No. 026 出現場所 [中世] マノリア修道院、[古代] 次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
4	18	5	127	10	10	7	14	10	50

小型の吸血コウモリ。こちらの攻撃をかわすことが多いものの、最大HPは低い。「たかう」だけでも十分に倒せる相手だ。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	×1		混乱	×	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性の相性

EXP	6	落	(なし)	使用技	ドレイン吸血【単体/HP吸収】
お金	75	色	(なし)		
技ポイント	1				

ヘラケンの洞窟

メインシナリオ

「流石！」夢見る千年祭

帰ってきた王妃

消えた王女

たたいま!

王道裁判

魔城を越えて…

不思議の国の工場の

時の嵐果て

魔の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらしい石

足跡! 追跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王様!!

炎がつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 ジール

とけよ封印 呼べよ嵐

なげきの山の真骨頂

天空で待つものは

ラヴォスの呼び声

古代の新王

時の界

運命の時へ…

星の界の終わりに

**BOSS****ヤクラ**

図鑑No.	159	出現場所	[中世]マノリア修道院・ヤクラの間
種族	—		



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	920	16	127	100	10	9	7	10	50

中世ガルディア王国の大臣に化けていた魔物。針を撃ったり鉄球を吐いたりするほか、地面を揺らして地震を起こす。

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
	冥	×1		混乱	×	ベロロン斬り	○
	火	×1		スロウ	×	ブラックホール	×
	水	×1		ストップ	×	サーチ	×

EXP	50	落とす	(なし)
お金	600	色	(なし)
技ポイント	5		

使用技
 引くく【物理/単体】 鉄球ストライク【物理/単体】
 スピンニードル【物理/単体】 ヤクラシェイク【物理/全体】
 ヤクラ大暴走【物理/全体】

**ヤクラ**

パーティ+クロノ/ルッカ+カエル

反撃技の「ヤクラ大暴走」を受けないためには

ヤクラは、遠くの相手から攻撃を受けると、約70%の確率で「ヤクラ大暴走」を使って反撃する。よって、「ヤクラ大暴走」を受けないように、ヤクラがカエルのほうへ移動するのを待ってから、クロノとカエルの連携技「エクス斬り」で攻撃していこう。ルッカは、ヤクラから遠い位置にいるうちは攻撃を行わず、回復役に徹したほうが安全だ。ちなみに、戦闘不能状態のメンバーがいると、ヤクラは「ヤクラ大暴走」を使わない。



*コウバトは、クロノとカエルのダメージを入力してダメージを受けない

**わるまじろ**

図鑑No.	018	出現場所	[中世]トルース村の裏山
種族	—		



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	99	11	127	12	6	1	7	10	30

ジャリーにこき使われ、グレてしまったまるまじろ。こちらの攻撃を受けると、「まるまじ乱舞」で反撃してくる。

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
	冥	×1		混乱	○	ベロロン斬り	○
	火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
	水	×1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	7	落とす	エーテル
お金	35	色	(なし)
技ポイント	2		

使用技
 スピンアタック【物理/単体】 まるまじ乱舞【物理/単体】

**ジャリバード**

図鑑No.	019	出現場所	[中世]トルース村の裏山
種族	—		



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	54	15	127	16	9	10	9	10	50

いつもジャリーをぶら下げている怪鳥。使う技は「奇声」だけだが、ダメージがやや大きいうえにスロウ効果を持つ。

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	×
	冥	×1		混乱	○	ベロロン斬り	○
	火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
	水	×1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	11	落とす	(なし)
お金	45	色	(なし)
技ポイント	1		

使用技
 奇声【魔法/単体/ダメージ+スロウ】

「中世」
 かりの森
 まよひの森
 恐竜人アシト
 ブレタンの果
 ティアノ城
 エンハーワ
 リール宮殿
 ドロクイの嵐
 なげきの山
 海妖神殿
 黒鳥号
 北の群
 トルース村の裏山
 ガルディアの森
 マノリア修道院
 ゼナンの橋
 おひげカエルの森
 デナド山
 魔岩洞
 魔王城
 リーネ広場
 ガルディアの森
 空中刑務所
 メディーナ村
 ヘクランの洞窟
 16号魔城
 アリスドーム
 地下水道跡
 32号魔城
 プロメテドーム
 工場跡
 死の山
 時の扉
 黒の夢
 ヲラスの洞窟



6 モンスター

ページの隅から

メインシナリオ

永遠に 多かる千年草
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま!
 王國襲撃
 虎城を越えて...
 不思議の国の工場跡
 時の壺果て
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 定跡!! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 真王城!!
 灰がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 とげよ封印 呼吸よ嵐
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の斬王
 時の卵
 運命の時へ...
 風の鳴る時へ...

モステイ 百番No. 002 出現場所 [現代]ガルディアの森、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	14	4	127	8	5	2	6	10	50

キノコに手足が生えたような魔物。パラメーターは全体的に低く、使ってくる攻撃も「体当たり(A)」の1種類のみ。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
炎	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP	3	種 (なし)	使用技
お金	16		
技ポイント	1		

色 (なし) 体当たり(A) [物理/単体]

スカラベ 百番No. 003 出現場所 [現代]ガルディアの森、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	12	5	127	8	7	3	6	10	50

「体当たり(A)」と「羽ばたき」を使うが、どちらもダメージは小さめ。最大HPも低く、「たたかう」だけで簡単に倒せる。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
炎	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP	3	種 (なし)	使用技
お金	15		
技ポイント	1		

色 (なし) 体当たり(A) [物理/単体] 羽ばたき [物理/単体]

プチカラムティ 百番No. 004 出現場所 [現代]ガルディアの森、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	45	3	127	12	4	16	7	10	50

周辺に現れる魔物にくらべてレベルと最大HPが高い。ベルの音でこちらを混乱状態にしてくれるので、最優先で倒そう。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	×
炎	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP	4	種 (なし)	使用技
お金	18		
技ポイント	1		

色 (なし) リンリン [単体/混乱]

インナーガード 百番No. 005 出現場所 [現代]空中刑務所、次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	60	9	127	12	8	7	7	10	50

ガルディア城内の空中刑務所で働く看守。自分一番近くにいる相手へ向かい、「斬る」や「スマッシュ」を仕掛けてくる。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
炎	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP	10	種 (なし)	使用技
お金	70		
技ポイント	1		

色 (なし) 斬る [物理/単体] スマッシュ [物理/単体]



メインシナリオでの
出現場所

- 中心の森
- かみの森
- 歌よの森
- 恐竜人アシト
- ブテランの森
- ティラン城
- エンハラーサ
- ジーも窟
- ドロクイの森
- なげきの山
- 海蔵神殿
- 黒馬河
- 北の河
- トルース村の高山
- ガルティアの森
- マノリア修道院
- ゼナンの窟
- おひかカエルの森
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルティアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ヘクゾンの洞窟
- 16号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道線
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 死の山
- 時の果実
- 黒の夢
- ラプソスの体内

衛兵

区画No. 006

種族 —

出現場所 [現代]空中刑務所

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	24	8	253	12	9	3	7	10	100

巨大な盾の陰に隠れて戦う兵士。ときおり盾から顔をのぞかせて攻撃を行なってはまた隠れる、という行動をくり返す。

属性との相性

天	0
冥	0
火	0
水	0

有効な特殊効果

スリープ	×	投げ	×
混乱	×	ペロロン斬り	○
スロウ	×	ブラックホール	○
ストップ	×	サーチ	○

EXP	11	属性	ポーション	使用技	炎弾[物理/単体]
お金	45	色	(なし)		
技ポイント	1				

※盾から顔を出している状態の衛兵は、防御力0、素早さ4、魔法防御0で、各属性との相性がすべて「×」。

VS 衛兵

パーティ クロノ(※1)

顔を出さずまで待ってから攻撃

↑衛兵は、かならず2体1組で出現する。コマンドを入力せずに待ち。顔を出したはうから「たたかう」で攻撃してしまえばいい。

↑盾の陰に隠れているときに攻撃しても、ダメージを与えにくいばかりか、カウンターの「怪弾」で反撃されてしまう。

盾に隠れているあいだの衛兵は防御力が極端に高く、ほとんどダメージを与えられない。盾から顔を出したところを狙って攻撃しよう。そのさい、属性を持つ攻撃を使えば大ダメージを与えられるが、衛兵は最大HPが低いので「たたかう」だけでもラクに倒せる。

ギア

区画No. 007

種族 —

出現場所 [現代]空中刑務所、メディーナ村、[中世]魔王城

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	218	42	127	100	11	1	7	0	50

鉄のこん棒を持った魔物。かならずミスになる攻撃を2回行なったあと、威力の高い「必殺の一撃(A)」をくり出してくる。

属性との相性

天	0
冥	0
火	0
水	0

有効な特殊効果

スリープ	○	投げ	○
混乱	○	ペロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	○	サーチ	○

EXP	22	属性	エーテル	使用技	ハンマー(A)[物理/単体] 必殺の一撃(A)[物理/単体]
お金	55	色	(なし)		
技ポイント	1				

ランサー

区画No. 008

種族 —

出現場所 [現代]空中刑務所、[中世]魔王城

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
6	67	12	127	12	11	7	7	10	0

槌を携えたガイコツ兵。天属性と火属性に弱いため、「かまいたち」や「火炎放射」を使えば、一撃で倒すことが可能。

属性との相性

天	×2
冥	吸収×1
火	×2
水	×1

有効な特殊効果

スリープ	○	投げ	○
混乱	×	ペロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	×
ストップ	○	サーチ	○

EXP	12	属性	(なし)	使用技	突く[物理/単体] 跳び突く[物理/単体]
お金	90	色	(なし)		ジャンプ(A)[物理/単体]
技ポイント	1				

※1……空中刑務所でルッカが加入したあとは「クロノ+ルッカ」



バグのバグりた

メインシナリオ

真立ち！ 夢見千年祭
 帰ってきた王冠
 消えた王女
 ただいま！

王冠戦線

馬場を越えて
 不思議の国の工場跡
 時の果実を
 農の村の人々
 現れた伝説の勇者
 ケータとカエル
 赤い石 むすらし石
 定跡！ 逆跡！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王軍！！
 気がつけば原地
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なびきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の碑
 運命の時へ……
 龍の心が蘇るに

BOSS

ドラゴン戦車・頭部

出現No. 160

出現場所 [現代]空中刑務所・空中通路④



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
5	600	4	0	6	8	7	7	10	85

ドラゴン戦車の頭部。自分を含む戦車の各部位のHPをまとめて回復するほか、「ドラゴン火炎」による攻撃も行なう。

属性との相性

天	0
真	x1
火	0
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	X	投げ	X
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

声 (なし)
色 (なし)

使用技
 ④ドラゴン火炎[魔法/単体/火属性]
 ④回復 頭が全体を回復[味方全体/HP回復]

BOSS

ドラゴン戦車・車輪

出現No. 161

出現場所 [現代]空中刑務所・空中通路④



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	208	40	120	100	10	7	6	10	60

ドラゴン戦車の車輪。体当たりエネルギーをためたあと突進攻撃をくり出し、パーティ全員にダメージを与える。

属性との相性

天	x0.67
真	x1
火	x0.8
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	X	投げ	X
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

声 (なし)
色 (なし)

使用技
 ④ドラゴンぶちかまし[物理/全体]

BOSS

ドラゴン戦車・本体

出現No. 162

出現場所 [現代]空中刑務所・空中通路④



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	266	9	160	100	8	3	6	10	60

ドラゴン戦車の本体。車輪が倒されたあとは、攻撃を受けるたびに「レーザー(A)」で反撃してくるようになるので注意。

属性との相性

天	x0.8
真	x1
火	x1
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	X	投げ	X
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	40
お金	500
技ポイント	5

声 (なし)
色 (なし)

使用技
 ④ミサイル(A)[物理/単体] ④レーザー(A)[魔法/単体/真属性]

アドバンス

VS ドラゴン戦車



パーティ●クロノ&レッカ

どの部位から倒していくかが重要

ドラゴン戦車は、頭部が残っていると「頭が全体を回復」で各部位のHPを回復させる。まずは頭部を集中攻撃で倒し、回復を封じるのが先決だ。ただし、頭部は天属性と火属性のダメージを無効にするうえ、「回転斬り」を受けるとカウンターで「頭が全体を回復」を使う。攻撃するときには、技ではなく「たたかう」でダメージを与えていこう。頭部を倒したら、クロノが「たたかう」で本体を倒したのち、最後に残った車輪を連携技などで攻撃するといひ。



●クロノが本体を攻撃してしまっても、レッカが回復を封じているので大丈夫。



メインシナリオでの出現場所

手廻り山

かみの森
まよひの高
恐竜人アジト

フレランの巣
ティラン城

エンハーサ

シール宮

ドロウクの巣
なげきの山
洞窟神殿

嵐高弓
北の碑

トルース村の裏山

ガレディアの森

マリア修道院
ゼナの洞

お化けカエルの森

デナド山
魔岩窟
狂城

リーネ広場

ガレディアの森
空中龍馬所
メディーナ村

ヘケランの洞窟

16号廃墟
アリスドーム
地下水道旁
32号廃墟
プロメテドーム
工場跡

死の山
海の崖
黒の夢
ゾグスの体内

② ルインストーカー

出現No. 056 出現場所 [未来]16号廃墟、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	130	8	77	12	8	10	7	10	90

タコ型のモンスター。最初は「吸い付き」を、同時に出現した魔物がすべて倒されると「ドレイン吸い付き」を行なう。

属性との相性	天	地	炎	水
天	×2			
地		×1		
炎			×1	
水				×1

有効な特殊効果
スリープ O 投げ O
混乱 X ペロロン斬り O
スロウ O ブラックホール O
ストップ O サーチ O

EXP	12	落とす	(なし)	使用技	吸い付き【物理/単体】
お金	10	落とす	ミドルエーテル	ドレイン吸い付き【単体/HP吸収】	
技ポイント	1				

② プラントラー

出現No. 057 出現場所 [未来]16号廃墟、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	75	13	127	12	6	6	10	10	50

自分や一緒に現れたモンスターのHPを回復させる怪植物。1体になると、「花粉」や「体当たり(A)」を使い始める。

属性との相性	天	地	炎	水
天	×1			
地		×1		
炎			×1.33	
水				×1

有効な特殊効果
スリープ X 投げ O
混乱 O ペロロン斬り O
スロウ O ブラックホール O
ストップ O サーチ O

EXP	19	落とす	エーテル	使用技	回復(A)【味方全体/HP回復】
お金	60	落とす	(なし)	花粉【単体/毒】	
技ポイント	1			体当たり(A)【物理/単体】	

② クレタ

出現No. 058 出現場所 [未来]16号廃墟、[古代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
8	80	15	127	13	8	5	8	10	25

岩石生命体。ときおり「火山弾(A)」を使うが、攻撃してこないことも多いので、倒すのはあともわしでかまわない。

属性との相性	天	地	炎	水
天	×1			
地		×1		
炎			×0.5	
水				×1

有効な特殊効果
スリープ O 投げ O
混乱 O ペロロン斬り O
スロウ O ブラックホール O
ストップ O サーチ O

EXP	15	落とす	(なし)	使用技	火山弾(A)【物理/単体/火属性】
お金	35	落とす	(なし)		
技ポイント	1				

② シルエット

出現No. 059 出現場所 [未来]16号廃墟、アリスドーム、32号廃墟、次元のゆがみ、[中世]魔王城

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	1	8	160	12	10	5	7	10	50

物理攻撃は無効にされてしまうため、「たたかう」ではダメージを与えられない。「かまいたち」などの魔法攻撃が有効。

属性との相性	天	地	炎	水
天	×1			
地		×1		
炎			×1	
水				×1

有効な特殊効果
スリープ X 投げ X
混乱 X ペロロン斬り X
スロウ X ブラックホール O
ストップ X サーチ O

EXP	14	落とす	(なし)	使用技	伸びる【物理/単体】
お金	50	落とす	(なし)	テラーボイス【魔法/単体/ダメージ+スロウ】	
技ポイント	1				

ミュータント

図鑑No. 060

出現場所 [未来]16号廃墟、32号廃墟



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
10	300	13	127	100	12	8	8	10	50

16号廃墟や32号廃墟に出現するモンスターのなかでは最大HPが高め。集団で現れたときは、逃げることも考えよう。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
天	x1					○	○		○			○	
地		x2						○	○				
炎			x1					○	○				
氷				x1						○			○

EXP	22
お金	30
技ポイント	1

落	(なし)
色	ハイボーション

使用技 ⑤ 頭突き(A)【物理/単体】 ⑥ ドレイン触手(A)【単体/HP吸収】

BOSS ガードマシン

図鑑No. 163

出現場所 [未来]アリスドーム・ガードルーム



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
8	1200	16	127	100	14	4	8	10	50

アリスドームの食料庫を侵入者から守る警備用ロボット。攻撃は2体のビットにまかせており、自分からは何もしない。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
天	x1					○	○		○				
地		x1						○	○				
炎			○					○	○				
氷				x1						○			○

EXP	300
お金	1000
技ポイント	5

落	(なし)
色	(なし)

 使用技 ⑤ ビット復活【魔法/味方全体/ビットを復活】
 ⑥ アンプリファイア【魔法/単体/炎属性】
 ⑦ デルタアタック【魔法/全体/炎属性】

BOSS ビット

図鑑No. 164

出現場所 [未来]アリスドーム・ガードルーム



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	200	6	127	100	10	2	7	10	50

ガードマシンの左右に配置されている遠隔操作武器。ミサイルやレーザーを撃つほか、ガードマシンとの連携技も使う。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
天	x1					○	○		○				
地		x1						○	○				
炎			x1					○	○				
氷				x1						○			○

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

落	(なし)
色	(なし)

 使用技 ⑤ ミサイル(B)【物理/単体】 ⑥ レーザー(A)【魔法/単体/炎属性】
 ⑦ アンプリファイア【魔法/単体/炎属性】
 ⑧ デルタアタック【魔法/全体/炎属性】

VS ガードマシン+ビットx2

パーティ クロノ+マール+ルッカ

左右のビットを倒してからガードマシンを攻撃しよう

ガードマシンさえ倒せばバトルは終わるが、ビットがいるときにガードマシンを攻撃すると、「デルタアタック」や「アンプリファイア」で反撃されてしまう。ガードマシンはひとまず無視して、2体のビットから先に倒すといい。ビットを2体とも倒したあとは、ガードマシンをひたすら攻撃しよう。ガードマシンは5からのカウントダウン後に2体のビットを再出現させるが、ビットを倒すところからくり返せば問題ない。



◆炎属性の攻撃は、ダメージを無効化されてしまうので注意。

ページ参照中

メインシナリオ

 敵立は！ 夢見の千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた王女
 ただいま！
 王国裁判

高橋を倒して…

 不思議の国の工場跡
 時の飛来者
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石のすらしい石
 足跡！ 追跡！！
 戦え！ グランドシオン
 決戦！ 魔王様！！
 戦え！ かつての原点
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ嵐
 なげきの山の貴者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の時へ…
 星の夢の終わりに



メインシナリオでの
出現場所

予備軍
かひの森
まよひの高
忍唯人アシト

ブテランの巣
ティラン城

エンパーサ

ソール宮殿

ドロウイの集
なびきの山
海証神殿

風鳥号
北の碑

トルース村の裏山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナンの遺

おほかみエルの森

テナド山
魔岩窟
真王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中飛船所
メディーナ村

ヘケランの洞窟

18号廃墟
アリストーム
地下水道跡
32号廃墟
プロメテドーム
工場跡

死の山
時の崖
黒の夢
ラフネスの体内

⑥ ラットラー

図鑑No. 061

種族 機械

出現場所 [未来]アリストーム、地下水道跡、次元のゆがみ、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	45	10	127	12	16	0	12	10	0

アリストームなどに巣くうネズミのモンスター。最大HPが低めなので、「たたかう」だけでモラクに倒すことができる。

EXP 18	属性 (なし)	使用技
お金 0	落とす (なし)	かむ【物理/単体】
技ポイント 1	色 (なし)	

⑥ マウスハンター

図鑑No. 062

種族 機械

出現場所 [未来]アリストーム、プロメテドーム、次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
7	100	10	127	12	15	7	7	10	50

ラットラーを優先的に攻撃するロボット。ただし、位置関係によってはパーティメンバーが攻撃に巻きこまれてしまう。

EXP 18	属性 (なし)	使用技
お金 45	落とす (なし)	電撃【物理/単体】 動くものを攻撃(B)【魔法/敵味方貫通(直線上)】
技ポイント 1	色 (なし)	動くものを攻撃(A)【魔法/単体、真属性】

⑥ バグ

図鑑No. 063

種族 機械

出現場所 [未来]アリストーム、工場跡

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
8	89	8	127	13	10	5	8	10	50

ムシのような形の機械。スリープ効果を持つ怪音波を発するが、スリープ状態になる確率は低いので気にしなくていい。

EXP 26	属性 万能薬	使用技
お金 0	落とす (なし)	羽ばたく【物理 単体】 怪音波【単体/スリープ】
技ポイント 1	色 (なし)	ミサイル(B)【物理/単体】

⑥ バージョン2.0

図鑑No. 064

種族 機械

出現場所 [未来]アリストーム、32号廃墟、次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
9	128	11	127	14	10	8	8	10	50

アリストームなどに配置されているロボット。おもに「タックル(B)」で攻撃してくるが、たまに「マシンガン」も使う。

EXP 22	属性 ポーション	使用技
お金 50	落とす (なし)	タックル(B)【物理 単体】 マシンガン【物理/単体】
技ポイント 1	色 (なし)	



6 モンスター

⑥ ドンドラゴ

原価No. 065 出現場所 [未来]地下水道跡、[現代]次元のゆがみ

種族 ー

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	138	5	150	16	8	2	9	10	50

地下水道跡を住処にする半魚人。「サンダー」や「ウォーター」といった魔法を使ってくるものの、ダメージは小さい。

属性との相性	天	x1.33	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	異	x4		混乱	X	ベロロン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	O

EXP	22	落とすアイテム	落	(なし)	使用技	両手	ウォーター【魔法/単体 水属性】	両手	サンダー【魔法/単体/天属性】
お金	100		色	エーテル					
技ポイント	1								

⑥ エグガー

原価No. 066 出現場所 [未来]地下水道跡

種族 魔法生物

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	160	18	150	19	10	7	10	10	0

タマゴのような形のモンスター。魔法防御が低いので、「かまいたち」や「火炎放射」を使えば、大ダメージを与えられる。

属性との相性	天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	異	x4		混乱	X	ベロロン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	O

EXP	18	落とすアイテム	落	(なし)	使用技	両手	ピンタ【物理/単体】
お金	0		色	(なし)			
技ポイント	1						

BOSS ⑥ クロウリー様

原価No. 165 出現場所 [未来]地下水道跡・B1

種族 ー

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
8	500	44	150	100	13	5	8	10	50

グロテスクな外見をした、地下水道跡のヌシ。「コナゴナにしてやる～」を受けると、残りHPが1になってしまう。

属性との相性	天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	異	x2		混乱	X	ベロロン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	X

EXP	100	落とすアイテム	落	モデルエーテル	使用技	両手	両手でバシバシ【物理/単体】	両手	コナゴナにしてやる～【物理/単体/残りHPを1に】
お金	500		色	(なし)					
技ポイント	5								

VS クロウリー様

敵の一番近くにいるメンバーのHPに気をつけよう

クロウリー様は「コナゴナにしてやる～」と「両手でバシバシ」を交互に仕掛けてくる。「コナゴナにしてやる～」でHPがゼロになることはない。注意すべきは「両手でバシバシ」。この技はクロウリー様の一番近くにいるメンバーへ向けて使うため、該当するメンバーが「コナゴナにしてやる～」を受けてHPを1にされたら、マールの「オーラ」などで回復させよう。

パーティ クロノ+マール+ルッカ(※1)

←クロウリー様は、戦闘不能状態のメンバーがいると、何もしてこなくなる。

※1…… [不思議の国の工場の謎]以降は「クロノ+2人」

ページごとのボス

メインシナリオ

重立り！ 夢見の千年祭
帰ってきた王妃
消えた女王
たたいま！
王道審判
古城を越えて…

不思議の国の工場の謎
時の果実
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡！ 追跡！！
紙入！ グランドリオン
決戦！ 魔王様！！
死がつけば果始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけどけ印 母べよ嵐
なげきの山の真者様
天空で待つものは
ラゴスの呼び声
古代の新王
時の御
運命の扉へ…
星の扉の呼び声



メインシナリオでの出現場所

中絶山

かりの森
まよいの森
恐竜人アプト

フテランの崖
ティラン城

エンハーガ

シールド屋

ドロクイの崖
なげぎの山
油断神殿

黒鳥号
北の岬

トルース村の裏山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナの風

お化けカエル

テナトロム
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑務所
メディーナ村

ヘクソンの洞窟

18号廃墟
アリスドーム

地下水道跡
32号廃墟
プロメテドーム

工場跡

死の山
時の扉集て
黒の夢

ラフスの体内

アシッド

図鑑No. 069

出現場所 [未来]工場跡



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
10	10	5	255	15	13	3	8	10	99

赤色をした謎の物質。防御力と魔法防御が高いものの、最大HPは低い。「かまいたち」で攻撃すれば、一撃で倒せる。

属性との相性	天	冥	火	水
	×2	×0.13	×0.13	×0.13

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	○	×	○	×	○	×	○

EXP	33	種	(なし)
お金	20	色	バリアボール
技ポイント	1		

使用技

炎放射(A)【魔法/単体/火属性】 ケミカルフュージョン【魔法/全体】

アルカリイ

図鑑No. 070

出現場所 [未来]工場跡



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
8	9	15	250	13	12	12	8	10	90

緑色をした謎の物質。HPも防御力もアシッドより低いので、MPを温存したいなら、「たたかう」だけで倒すのも手だ。

属性との相性	天	冥	火	水
	×2	×0.13	×0.13	×0.13

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	○	×	○	×	○	×	○

EXP	45	種	(なし)
お金	40	色	(なし)
技ポイント	1		

使用技

泡【物理/単体】 ケミカルフュージョン【魔法/全体】

VS アシッド+アルカリイ



パーティ・クロノ+ロボ+1人(※1)

両方いるときは反撃技に注意

アルカリイは、一番近くにいるモンスターがアシッドだと、攻撃を受けるたびに「ケミカルフュージョン」で反撃してくる。この2体が同時に出現した場合は、技を使ってアルカリイを一撃で倒したり、アシッドを先に全滅させたりして、反撃を受けないようにしたい。



↑天以外の属性を持つ攻撃は、ダメージを大幅に減らされてしまう。技を使っていく場合は、「かまいたち」がオススメだ。



↑どちらの敵もまれにしか攻撃してこないため、「ケミカルフュージョン」にさええ気をつけておけば、負ける可能性は低い。

デバグガー

図鑑No. 067

出現場所 [未来]工場跡



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
9	120	12	127	14	11	3	8	10	50

四足歩行の小型ロボット。自分の一番近くにいる相手を「電撃」で攻撃するほか、レーザーを撃つこともある。

属性との相性	天	冥	火	水
	×1.33	×1	×0.5	×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	○	×	○	○	○	○	○

EXP	24	種	(なし)
お金	50	色	(なし)
技ポイント	1		

使用技

電撃【物理/単体】 レーザー(A)【魔法/単体/冥属性】

※1……▶【不思議の国の工場跡】以降は「クロノ+2人」、■【ラヴォスの呼び声】以降は「自由」

バージョン3.0

ID No. 068 出現場所 [未来]工場跡

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	黒率さ	魔力	回避	体力	魔法防御
11	256	14	127	16	9	12	9	10	50

バージョン2.0の上位機種にあたるロボット。「マシンガン」や「タックル(B)」に加えて、「炎放射(A)」も使う。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
炎	x1.33		混乱	X	ベロロン斬り	O
冥	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	O	サーチ	O

EXP 33
お金 60
技ポイント 1

属性 (なし)
色 ハイバージョン

使用技
タックル(B)【物理/単体】 マシンガン【物理/単体】
炎放射(A)【魔法/単体/炎属性】

アドバンス VS バージョン3.0

攻撃を受けるまで動かない性質を利用しよう

バージョン3.0は工場跡に出現するモンスターのなかではパラメーターが高く、使ってくる攻撃も強力。しかし、こちらが攻撃するまでは何もしてこないで、ほかの敵と一緒に現れた場合は倒すのをあとまわしにするのが得策だ。また、バージョン3.0が複数いるときは範囲攻撃や全体攻撃を使わず、「たたかう」などの単体攻撃を利用して1体ずつ倒していくといい。

全体攻撃を使うと、すべてのバージョン3.0からいっせいに襲われるハメに。

BOSS Rシリーズ

ID No. 166 出現場所 [未来]工場跡・研究所エリアB2

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	黒率さ	魔力	回避	体力	魔法防御
10	150	12	127	100	9	1	8	10	50

工場への侵入者を排除するために作られた戦闘ロボット。攻撃を受けたときにカウンターでくり出す技の種類が豊富。

天	x1.33	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
冥	x1		混乱	X	ベロロン斬り	O
火	x0.57		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X

EXP 80
お金 100
技ポイント 1

属性 (なし)
色 (なし)

使用技
ロボパンチ【物理/単体】 ロボ有線パンチ【物理/単体】
ロボレーザー【魔法/単体/冥属性】 ロボキャッチボール【物理/全体】
ロボ爆破【魔法/全体】

アドバンス VS Rシリーズ

反撃を避けるために前列と後列を交互に攻撃

Rシリーズは6体出現し、4体以下になると、こちらの攻撃に対してさまざまな反撃を行ってくる。そこで、敵が5体以上いるうちに、ある程度のダメージをそれぞれに与え、あと一撃で倒せるようにしてから順番にトドメを刺していこう。Rシリーズは前列と後列に3体ずつ並んでいるので、クロノの「回転斬り」で前列と後列を交互に攻撃するのが効率的だ。なお、炎属性のダメージは軽減されるため、「炎炎車輪」は使わないほうがいい。

中央の1体を狙えば、3体同時ダメージを与えていい。

ページの裏側に
メインシナリオ

城立ち! 皇都を平定せよ
帰ってきた王妃
消えた女王
たっ! たいま!
王座継承
両雄を倒して...

不思議の国の工場跡
時の蟲群
真の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とけや封印 呼べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
時の印
運命の時へ...



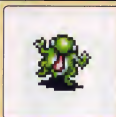
メインシナリオでの出現場所

① スペッキオ (第1段階)

出現No. 126

出現

場所 [その他]時の農楽て



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
9	350	1	253	100	8	10	1	10	50

原始ガエルのような姿をしたスペッキオ。「サンダー」「ファイア」「アイス」を使うが、それぞれのダメージは小さめ。

属性との相性		天	地	炎	氷
天	×1				
地	×1				
炎	×1				
氷	×1				

有効な特殊効果		スリープ	混乱	スロウ	ストップ
スリープ	×	投げ	×	×	×
混乱	×	ベロコン斬り	×	×	×
スロウ	×	ブラックホール	×	×	×
ストップ	×	サーチ	×	×	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種	(なし)
色	(なし)

使用技

①サンダー【魔法/単体/天属性】 ②ファイア【魔法/単体/火属性】
③アイス【魔法/単体/水属性】

② スペッキオ (第2段階)

出現No. 127

出現

場所 [その他]時の農楽て



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
19	800	1	253	100	11	55	1	10	50

マモのような姿をしたスペッキオ。各魔法のダメージが第1段階より大きいほか、「ウォーター」も使うようになった。

属性との相性		天	地	炎	氷
天	×1				
地	×1				
炎	×1				
氷	×1				

有効な特殊効果		スリープ	混乱	スロウ	ストップ
スリープ	×	投げ	×	×	×
混乱	×	ベロコン斬り	×	×	×
スロウ	×	ブラックホール	×	×	×
ストップ	×	サーチ	×	×	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種	(なし)
色	(なし)

使用技

①サンダー【魔法/単体/天属性】 ②ファイア【魔法/単体/火属性】
③アイス【魔法/単体/水属性】 ④ウォーター【魔法/単体/水属性】

③ スペッキオ (第3段階)

出現No. 128

出現

場所 [その他]時の農楽て



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
29	2200	1	253	100	13	150	1	10	50

オウガンのような姿をしたスペッキオ。使用する魔法は第2段階と同じだが、レベルと魔力が高いため、強さは段ちがひ。

属性との相性		天	地	炎	氷
天	×1				
地	×1				
炎	×1				
氷	×1				

有効な特殊効果		スリープ	混乱	スロウ	ストップ
スリープ	×	投げ	×	×	×
混乱	×	ベロコン斬り	×	×	×
スロウ	×	ブラックホール	×	×	×
ストップ	×	サーチ	×	×	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種	(なし)
色	(なし)

使用技

①サンダー【魔法/単体/天属性】 ②ファイア【魔法/単体/火属性】
③アイス【魔法/単体/水属性】 ④ウォーター【魔法/単体/水属性】

④ スペッキオ (第4段階)

出現No. 129

出現

場所 [その他]時の農楽て



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
39	4800	1	253	100	14	120	1	10	50

ギアのような姿をしたスペッキオ。「ファイア」などの単体魔法と、「ファイガ(B)」などの全体魔法を、交互に使ってくる。

属性との相性		天	地	炎	氷
天	×1				
地	×1				
炎	×1				
氷	×1				

有効な特殊効果		スリープ	混乱	スロウ	ストップ
スリープ	×	投げ	×	×	×
混乱	×	ベロコン斬り	×	×	×
スロウ	×	ブラックホール	×	×	×
ストップ	×	サーチ	×	×	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種	(なし)
色	(なし)

使用技

①サンダー【魔法/単体/天属性】 ②ファイア【魔法/単体/火属性】
③アイス【魔法/単体/水属性】 ④サンダガ【魔法/全体/天属性】
⑤ファイガ(B)【魔法/全体/火属性】 ⑥アイスガ【魔法/全体/水属性】

ページ内リンク

- メインシナリオ
- 第5章 暴走する魔王
 - 帰ってきた王妃
 - 消えた女王
 - たたいま!
 - 王国裁判
 - 魔城を越えて
 - 不思議の国の工場跡

- 島の風景
- 魔の村の人々
 - 呪れた伝説の勇者
 - タータとカエル
 - 赤い石 めすらし石
 - 足跡! 道跡!
 - 眠え! グランドリオン
 - 決闘! 魔王城!
 - 荒がつけば原始
 - 大地のおきて
 - 魔法の王国 ジール
 - どや封印 野べよ嵐
 - なげきの山の賢者様
 - 天空で待つものは
 - ラゴスの呼び声
 - 古代の新王
 - 時の印
 - 運命の時へ
 - 星の海の真ん中に

⑥ スペッキオ (第5段階)

出現No. 130

出現場所 [その他]時の屋敷で

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
98	10000	1	127	100	15	125	1	10	70

グランとリオンのような姿をしたスペッキオ。「カオティックゾーン」や「即死技」といった、強力な攻撃を使う。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	X
真	x1		混乱	X	ペロン斬り	X
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

活	(なし)
色	(なし)

使用技	サンダガ【魔法/全体/天属性】 アイスガ【魔法/全体/水属性】 カオティックゾーン【魔法/全体/ダメージ+混乱】
使用技	ファイガ(B)【魔法/全体/火属性】 ダークボム(A)【魔法/円内(敵中心)/真属性】 即死技【魔法/単体/戦闘不能】

⑥ スペッキオ (第6段階)

出現No. 131

出現場所 [その他]時の屋敷で

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
99	20000	1	127	100	16	200	1	10	85

ヌのような姿をしたスペッキオ。魔力が非常に高く、「シャインング」をはじめとする魔法で大ダメージを与えてくる。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	X
真	x1		混乱	X	ペロン斬り	X
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

活	(なし)
色	(なし)

使用技	シャインング【魔法/全体/天属性】 ダークマター【魔法/全体/真属性】 ハレーション【物理/全体/残りHPを1に】
使用技	フレア【魔法/全体/火属性】 しお【単体/HP回復】

VS スペッキオ (第1~第6段階)

パーティを攻撃役と回復役にわけて戦え

スペッキオは、パーティの先頭にいるメンバーのレベルによって姿や能力が6段階に変化する(→P.169)。どの段階でも物理攻撃は効かないので、魔法攻撃を使って戦おう。ちなみに、このバトルでは全滅してもゲームオーバーにはならない。

スペッキオと戦うときのパーティ編成は、攻撃役ひとりと回復役ふたりがベスト。攻撃役にはクロノ、ルッカ、魔王のいずれかが、回復役にはマールとカエルが適任だ。魔法が使えないロボとエイラは、パーティに加えない方が無難。具体的な戦いかたとしては、攻撃役は敵の行動にかかわらずひたすら魔法攻撃をつづけ、回復役のふたりはコマンドを入力せずに待ち、誰かが敵の攻撃を受けたらすぐに回復させればよい。とくに手ごわい第5段階と第6段階のバトルでは、右記の点に注意すること。

パーティ: クロノ+2人(※1)

※1……■【ラゴスの呼び声】以降は「自由」

▼ 味方が倒れたときは、攻撃役も回復役も行ない、体力を立て直そう。

●第5段階との戦いかた
「カオティックゾーン」への対策として、混乱効果を無効にする防具は必須。また、「即死技」は防ぐ方法がないので、「レイズ」を使えるクロノをパーティに加えるか、アテナの水を十分に用意しておこう。

●第6段階との戦いかた
魔法と「ハレーション」を交互に使ってくる(魔法を使う前に、「しお」でこちらのHPを回復してくれることもある)。なかでも、天属性の「シャインング」は威力が非常に大きいため、天属性のダメージを吸収(最低でも軽減)できる防具を装着しておきたい。なお、「ハレーション」でHPがゼロになってしまうことはないので、魔法を受けた直後は回復しなくていい。

▲魔法を受けた直後にHPを回復させても、敵がつかの間のターンに使う「ハレーション」でHPを1にされてしまう。



メインシナリオでの
出現場所

平山

かみの森
まよいの森
恐竜人アクト

プテランの巣
ティラン城

エンハース

ツール宮殿

ドロクイの巣
なげきの山
海底神殿

黒鳥号
北の峰
トルース村の洞山

ガルディアの森

マノッパ修道院
ゼナンの橋

お化けカエル沼

デナド山
魔岩窟
真王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑罰所
メディーナ村

ヘケランの洞窟

16号廃墟
アリスターム
地下水道跡

32号廃墟
プロメテウム
工場跡


死の山
時の扉来て
黒の夢

ラヴツの体内

② ケイブケイオス

図鑑No. 009 出現場所 [現代]ヘケランの洞窟、[未来]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	80	16	200	16	7	7	9	10	30



ヘケランの洞窟に棲む、タコ型の魔物。パーティメンバーの頭に吸いついたり、口から炎やスミを吐き出したりしてくる。


天	×1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ベロロン斬り O スロウ X ブラックホール O ストップ X サーチ O
炎	×1	
火	×1	
水	×1	

EXP	28	薬	(なし)	使用技 炎[魔法/単体/火属性] 吸い付き[物理/単体] すみ[魔法/単体/ダメージ+酸蝕]
お金	35	色	(なし)	
技ポイント	1			

② クライン

図鑑No. 010 出現場所 [現代]ヘケランの洞窟、[未来]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	97	17	253	16	11	5	9	10	50



ケイブケイオスの入ったタコツボ。「ドレイン(B)」と「アスピル」でこちらのHPやMPを吸収してくるので、早めに倒そう。


天	×1	有効な特殊効果 スリープ O 投げ O 混乱 X ベロロン斬り O スロウ O ブラックホール O ストップ O サーチ O
冥	×1	
火	×1	
水	×1	

EXP	34	薬	(なし)	使用技 アスピル[単体/MP吸収] ドレイン(B)[単体/HP吸収]
お金	50	色	プロテクトボール	
技ポイント	2			

② カプトシュリンブ

図鑑No. 011 出現場所 [現代]ヘケランの洞窟

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	88	20	255	16	7	10	9	10	50



青い外殻に覆われたモンスター。頭のツノで相手を突き刺す。防御力がとても高く、物理攻撃でダメージを与えるのは難しい。

天	×1	有効な特殊効果 スリープ O 投げ O 混乱 O ベロロン斬り O スロウ O ブラックホール O ストップ O サーチ O
冥	×1	
火	×1	
水	×1	

EXP	32	薬	(なし)	使用技 角で突く[物理/単体]
お金	45	色	(なし)	
技ポイント	2			

COLUMN TRIGGER コラム・トリガー

ヘケランの洞窟での戦いかた

ヘケランの洞窟に現れる魔物の大半は、防御力が非常に高い。「たたかう」では十分なダメージを与えにくく、基本的に魔法攻撃を使っていこう。なかでも、敵全体を攻撃できるうえにダメージもそこそこ大きい、クロノとロボの連携技「高速回転」がオススメ。なお、魔王のしもべとケイブケイオスはほかの魔物よりも防御力がやや低いため、「たたかう」だけでもそれほど苦労せずに倒せる。



敵が1か所に固まっているときは、連携技「炎車輪」も効果的。

まるまじろR

出現No. 012

出現場所 [現代]ヘケランの洞窟

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
9	50	14	230	14	10	1	8	10	50

魔法攻撃を当てると反撃して
くる。ただし、こちらのレベル
がよほど低くないかぎり、1回
の魔法攻撃で倒すことが可能。

天	x1	スリープ	○	投げ	○
真	x1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

EXP	31	落	ミドルポーション	使用技	①回転ジャンプ(A)[物理/単体] ②回転ジャンプ(B)[物理/単体]
お金	50	色	(なし)		③サンダー[魔法/単体/天属性] ④ファイア[魔法/単体/火属性]
技ポイント	1				⑤アイス[魔法/単体/水属性] ⑥アスピル[単体/MP吸収]

洞窟コウモリ

出現No. 013

出現場所 [現代]ヘケランの洞窟

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	108	5	255	16	13	10	10	10	50

ヘケランの洞窟に棲息するコウモリ。おもに「吸血」を使ってくるが、「怪音波」でこちらを眠らせようとするこも。

天	x1	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	X	サーチ	○

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

EXP	28	落	(なし)	使用技	①怪音波[単体/スリープ] ②吸血[物理/単体]
お金	40	色	(なし)		
技ポイント	1		アテナの水		

BOSS

ヘケラン

出現No. 167

出現場所 [現代]ヘケランの洞窟・ヘケランの間

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
13	2100	40	253	100	16	16	9	10	50

水の力をあやつる魔獣。ときおり反撃体勢をとるほか、自分の残りHPが半以下になると、「はーっ!」を使い出す。

天	x1	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1	ストップ	X	サーチ	X

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

EXP	250	落	(なし)	使用技	①ウォーター[魔法/単体/水属性] ②はーっ! [物理/単体]
お金	1500	色	(なし)		③ネレイドスサイクロン[魔法/単体/水属性]
技ポイント	10				④うおーたがー! [魔法/全体/水属性]

VS

ヘケラン

パーティ：クロノ+2人

反撃体勢をとっているときは攻撃しないように

基本的には魔法攻撃でダメージを与えていけばいいが、ヘケランが反撃体勢をとっているときに攻撃すると「うおーたがー!」で反撃されてしまう。「さあ、攻撃してみろ! そうしたら…」というメッセージが表示されたあとは攻撃をいったん中断し、HPの回復などを行ないつつ相手が反撃体勢を解くのを待とう。「反撃たいせい解除」というメッセージが表示されたのを確認したら、ふたたび魔法攻撃で攻めていけばOKだ。

ヘケランのボス

メインシナリオ

独立王: 獲得2千円

得てきた王妃
誘えた王女
たいたいま!
王国裁判
商標を縫えて
不思議の国の工場の
島の監禁

魔の村の人々

現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
定跡! 追跡!!
脱走! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王国 ジール
とげお封印 野べよ嵐
なげきの山の異者様
天空で待つものは
ラヴオスの呼び声
古代の新王
同の卵
運命の向へ…



メイン/ナリオでの
出現場所

中世 山
かみの森
まよひの森
飛竜人アジト

中世 山
フテランの巣
ネッタン城

中世 山
エンハーダ

中世 山
ソール神殿

中世 山
ドロクイの巣
なげきの山
海底神殿

中世 山
黒島号
北の峰

中世 山
トルス村の真山

中世 山
ガルディアの森
マノリア修道院
ゼナンの橋

中世 山
お化けカエル島

中世 山
デナド山
魔岩窟
魔王城

中世 山
リーネ広場

中世 山
ガルディアの森
空中飛船所
メディーナ村

中世 山
ベクタンC洞窟

中世 山
1号魔城
アリスドーム

中世 山
地下水道跡
32号魔城
プロメテドーム
工場跡


中世 山
死の山
時の鐘来て
黒の夢

中世 山
ラグニアの体内

② スケルトン

通常No. 027 出現場所 [中世]ゼナンの橋

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	110	17	250	16	8	10	9	10	50



 ビネガーの魔力によって動く
白骨の兵士。使ってくる攻撃は
「飛槍(A)」のみだが、防御力が
高いため、あなごれない。

EXP	38	痛	(なし)	使用技	飛槍(A)【魔法 単体】
お金	20	色	(なし)		
技ポイント	2				

② BOSS ビネガー(1回目)

通常No. 168 出現場所 [中世]ゼナンの橋(修復後)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	762	0	127	100	12	10	9	10	100



 魔王三大将軍の筆頭。同時に
現れるスケルトンを、後方から
「サンダー」を使って援護する。
攻撃のペースはやや遅い。

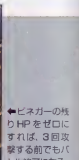
EXP	30	痛	(なし)	使用技	サンダー【魔法/単体/天属性】
お金	100	色	(なし)		
技ポイント	2				

VS ビネガー(1回目)+スケルトンx2~3

アドバンス バルティ クロノ+2人

スケルトンは無視してビネガーだけを狙おう



 ビネガー(1回目)とは二度にわたって戦うことになるが、どちらのバトルもスケルトンを全滅させるか、ビネガーを合計3回攻撃すれば終了する。スケルトンは防御力が極端に高く、魔法攻撃以外ではダメージを与えにくいので、ビネガーを攻撃するほうが簡単だろう。なお、そのときに使う攻撃は、「催眠音波」などのダメージを与えないものでもかまわない。


 ←ビネガーの残りHPをゼロにすれば、3回攻撃する前でもバトル終了になる。

② BOSS ジャンクドラガー・上半身

通常No. 169 出現場所 [中世]ゼナンの橋(修復後)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
13	960	16	127	100	8	7	9	10	50


 スケルトンが合体してできた
怪物の上半身。自分の残りHP
がゼロになると、「MPバスター」
を放ったあとに力尽きる。

EXP	0	痛	(なし)	使用技	炎攻撃【魔法/単体/火属性】	ドレイン(B)【単体/HP吸収】
お金	0	色	(なし)		リプファンク【魔法/単体】	MPバスター【単体/MP全吸収】
技ポイント	0					



6 モンスター

ベーンは敵か?

メインシナリオ

軍兵士! 悪魔の子を
 靡ってきた王妃
 消えた王女
 たたい! 王
 王国敵特
 屍城を越えて
 不思議の国の工場跡
 時の果実で
 魔の村の人々

裁れた伝説の真骨
 テータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 遺跡!!
 戦え! グラントリオン
 気戦! 魔王城!!
 炎がつけば原野
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 賢べよ嵐
 なげきの山の異者様
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の前王
 時の脚
 運命の時へ...
 星の轟の響けよに

BOSS

ジャンクドラガー・下半身

認識No. 170 出現場所 [中世]ゼナンの橋(修復後)



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
13	800	35	175	100	12	7	9	10	50

スケルトンが合体してできた怪物の下半身。上半身が倒されると行動パターンが変化し、危険な攻撃を使い始める。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	x1	敵攻×0.27	x1	敵攻×0.27		X	X	X	X		O	X	X

EXP	350	種	(なし)
お金	1500	色	(なし)
技ポイント	10		

使用技
 ① スカルドロップ【物理/単体】 ② アースクエイク(B)【物理/全体】
 ③ ドレイン(C)【単体・HP全吸収】 ④ ⑤ ⑥ ⑦ ⑧ ⑨ ⑩ ⑪ ⑫ ⑬ ⑭ ⑮ ⑯ ⑰ ⑱ ⑲ ⑳ ㉑ ㉒ ㉓ ㉔ ㉕ ㉖ ㉗ ㉘ ㉙ ㉚ ㉛ ㉜ ㉝ ㉞ ㉟ ㊱ ㊲ ㊳ ㊴ ㊵ ㊶ ㊷ ㊸ ㊹ ㊺ ㊻ ㊼ ㊽ ㊾ ㊿

VS

ジャンクドラガー

パーティ: クロノ+2人

戦いかたは2通りある



上半身から倒す場合は、パーティにマールとルッカを加えて連携技「反作用ボム」を連発するのがオススメ。コマンドの入力はマールが行ない、ルッカが「MPバスター」を受けないようにしたい。その後、クロノの「サンダー」とルッカの「ファイア」で下半身を倒そう。下半身から倒す場合は、クロノが「回転斬り」で上半身と下半身にまとめてダメージを与え、ほかのメンバーが「たたかう」や魔法で下半身を集中攻撃すればいい。



下半身は上半身が倒れた後に出現する。上半身が倒れると下半身のHPが回復する。

BOSS

食用ガエル

認識No. 032 出現場所 [中世]お化けカエルの森



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	150	12	192	19	10	10	10	10	0

こちらの攻撃を受けると「レイン」で反撃してくる。強力な技を使って一撃で倒すか、ソシャックに攻撃してもらおう。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	x0.5	x0.5	x0.5	x0.5		X	X	X	X		O	O	O

EXP	26	種	(なし)
お金	30	色	ミドルボーション
技ポイント	1		

使用技
 ① 押し潰す【物理/単体】 ② レイン【魔法/単体・水属性】

BOSS

ソシャック

認識No. 033 出現場所 [中世]お化けカエルの森



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
13	210	5	127	17	11	35	9	10	50

自分のHPが減ると、食用ガエルを食べると回復する。食用ガエルと一緒に現れたときは、この敵を優先的に攻撃するといひ。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	x1	x1	x1	x1		X	X	X	X		O	O	O

EXP	26	種	(なし)
お金	300	色	(なし)
技ポイント	2		

使用技
 ① かみつく(A)【物理/単体】 ② カエルを食べる【味方単体・HP全吸収】



メインシナリオでの出現場所

- 千尋の山
- かみの森
- まよひの森
- 恐竜人アシト
- ブテランの巣
- ティラン植
- エンハース
- ソール監獄
- ドロクイの巣
- なびきの山
- 海底神殿
- 黒島号
- 北の扉
- トルース村の雪山
- ガルディアの森
- マノリヤ修道院
- ゼナンの橋
- お化けカエル島
- テナドロ山
- 魔石窟
- 魔王城
- リーネの窟
- ガルディアの森
- 空中飛行所
- メディーナ村
- ヘケラの洞窟
- 18号異域
- アリスドーム
- 地下水道
- 32号異域
- プロメテドーム
- 工場跡
- 死の山
- 時の継承
- 黒の夢
- ラゴスの体内

ヌウ 設定No. 125 出現場所 [中世]お化けカエルの森、[原始]かりの森 種族 魔法生物



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	1234	1	127	100	1	10	10	10	50

巨大な頭から細い手足が生えた、謎の生物。「頭突き(B)」を使うものと、「頭突き(D)」を使うものの2種類がいる。

属性との相性	天	地	炎	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×1	×1	×1	×1		×	×	×	×	○	○	○	○

EXP	248	種	(なし)	使用技	頭突き(B) [物理/単体残りHPを1に] 頭突き(D) [単体・1のダメージ]
お金	0	落	(なし)		
技ポイント	30	色	モップ		

* [古代]エンハースと[未来]次元のゆがみに出現する一部のヌウは、魔力1、EXPO、技ポイント0で「色仕掛け」で入手できるアイテムはない

VS ヌウ **パーティ** クロノ+2人(※1)

「頭突き(B)」を使ってくるヌウには要注意

こちらの残りHPを1にする「頭突き(B)」を使うヌウが、ほかのモンスターとともに現れると非常に危険。「頭突き(B)」を受けた直後に別の敵から攻撃されると、ほぼ確実に戦闘不能状態になってしまうからだ。ヌウとほかのモンスターと一緒に出現したら、強力な連携技などでヌウ以外の敵をすばやく全滅させよう。それが無理なときは、パーティ内のひとりが攻撃役、残りふたりが回復役になり、HPを回復させながら戦うのが無難。



※ヌウは最大HPが高いため、短時間で倒すのは難しい。

ベル 設定No. 030 出現場所 [中世]テナドロ山 種族 —



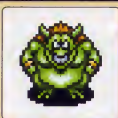
LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
13	94	8	127	17	8	7	9	10	50

魔王軍の見張り役を務める怪鳥。攻撃を受けるとカウンターで「リンリン」を使い、こちらを混乱状態にしようとする。

属性との相性	天	地	炎	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×1	×1	×1	×1		×	×	×	×	○	○	○	○

EXP	27	種	万能業	使用技	リンリン[単体・混乱]
お金	100	落	(なし)		
技ポイント	2	色	(なし)		

オウガン 設定No. 028 出現場所 [中世]テナドロ山、[未来]次元のゆがみ 種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
14	146	5	0	18	15	10	9	10	0

テナドロ山に棲む魔族。パンチをくり出してくるものの、ダメージが小さめなので、倒すのはあとまわしでもOKだ。

属性との相性	天	地	炎	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×1	×1	×1	×1		○	○	○	○	○	○	○	○

EXP	32	種	(なし)	使用技	パンチ(A) [物理/単体]
お金	80	落	(なし)		
技ポイント	2	色	(なし)		

※1……■[ラゴスの呼び声]以降は[自由]



6 モンスター

⑥ オウガンハンマー

図鑑No. 029 出現場所 [中世]デナドロ山、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
14	146	35	240	18	12	10	9	10	75

属性との相性	天	×0.5	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
	真	×0.5		混乱	○	ペロロン斬り	○
	火	×0.5		スロウ	○	ブラックホール	○
	水	×0.5		ストップ	○	サーチ	○

木製ハンマーを持ったオウガン。ハンマーでなくってくるほか、地面をたたいて地震を起こす「クエイクハンマー」を使う。

EXP 32
お金 80
技ポイント 2

種 (なし)
色 プロテクトボール

使用技
ハンマー(B)【物理/単体】
クエイクハンマー【物理/全体/ダメージ+スリッパ】
ワイドハンマー【物理/単体】
クエイクハンマー【物理/全体/ダメージ+スリッパ】

VS オウガンハンマー

パーティ: クロノ+2人(※1)

ハンマーを燃やせば恐れるに足りない

レベルや最大HPなどは通常のオウガンと変わらないものの、防御力と魔法防御が高いうえ、パーティ全員にダメージを与える攻撃を使う。かなり手ごわい相手だが、火属性の攻撃を当てるとハンマーが燃えてなくなり、能力値や使う攻撃が通常のオウガンと同じになる。オウガンハンマーが出現する場所では、火属性の攻撃が得意なルッカをパーティに加えておこう。



◀ 火炎放射でハンマーを燃やしたあと、1たたくだけで攻撃するといい。

⑥ フリーランサー

図鑑No. 031 出現場所 [中世]デナドロ山、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
14	110	20	127	18	8	7	9	10	50

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
	真	×1		混乱	×	ペロロン斬り	○
	火	×1		スロウ	×	ブラックホール	○
	水	×1		ストップ	×	サーチ	○

デナドロ山で修行を積んでいる、鳥人の忍者。手裏剣を投げたり、剣を構えて回転したりしてダメージを与えてくる。

EXP 39
お金 125
技ポイント 2

種 (なし)
色 リリアボール

使用技
旋風剣【物理/単体】
手裏剣(A)【物理/単体】
ため斬り【物理/単体】

BOSS ⑥ グラン

図鑑No. 171 出現場所 [中世]デナドロ山・洞窟



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	1000	28	127	100	7	7	10	10	50

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
	真	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
	火	×1		スロウ	○	ブラックホール	×
	水	×1		ストップ	○	サーチ	×

グランドリオン(の化身である兄弟の兄。パーティメンバーの攻撃を受けると、リオンとの連携技「兄弟X攻撃」で反撃する。

EXP 200
お金 200
技ポイント 2

種 (なし)
色 (なし)

使用技
パンチ(B)【物理/単体】
兄弟X攻撃【物理/単体】
兄弟タイフーン【単体/混乱】

ページの隅から

メインシナリオ

- 輝く! 夢見る子爵
- 帰ってきた王妃
- 消えた王女
- ただいま!
- 王国裁判
- 異域を越えて...
- 不思議の国の工場跡
- 時の果実
- 魔の村の人々
- 疑われた伝説の勇者
- ターゲットカエル
- 赤い石 わずらい石
- 定時! 追跡!!
- 戦え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 気がつけば荒地
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- とけよ封印 噂べよ真
- なげきの山の勇者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 時の碑
- 運命の騎へ...
- 旅の夢の終わりに



BOSS

リオン

出現No. 172 出現場所 [中世]デナドロ山・洞窟
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	1000	18	127	100	9	11	10	10	50

グランドリオンの化身である兄弟の弟。グランとの連携技「兄弟タイフーン」は、相手を混乱状態にする効果を持つ。

属性との相性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天	×1				スリープ	○	○
地		×1			混乱	○	○
炎			×1		スロウ	○	×
氷				×1	ストップ	○	×

EXP	200
お金	200
技ポイント	2

種	(なし)
色	(なし)

使用技 連続パンチ(A)【物理/単体】 兄弟タイフーン【単体/混乱】
連続兄弟X攻撃【物理 単体】

メインシナリオでの出現場所

- 不忠義山
- かりの森
- まよひの森
- 恐竜人アジト
- フタリの楽
- ティラン城
- エンローサ
- シール宮殿
- ドロウイの楽
- なげきの山
- 海賊神殿
- 黒鳥号
- 北の岬
- トリス村の真山
- ガルティアの森
- マノリア修道院
- ゼナの根
- お化けカエル
- デナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルティアの森
- 空中飛船所
- メディーナ村
- ヘケラの洞窟
- 18号飛船
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号飛船
- プロメテドーム
- 工場跡
- 死の山
- 降の黒果て
- 黒の夢
- ランフォスの体内

VS

グラン+リオン



パーティ: クロノ+2人

スリープ状態にしてしまえば勝利は確定

グランカリオンのどちらかを倒せばバトルは終わるが、連続でつぎのバトルへ移行する。バトルの合間にHPの回復は行なえないため、できれば無傷で勝ちたいところだ。もっとも安全な戦いかたは、ルッカの「催眠音波」でグランをスリープ状態にして、リオンだけを攻撃するというもの。グランがスリープ状態だとリオンは攻撃してくなくなるので、以降はダメージを受けずじま。あとは、味方のHPを全回復してからリオンを倒せばいい。



↑「マール」の魔法で「リオン」を睡眠状態にするのですね。

BOSS

グランとリオン

出現No. 173 出現場所 [中世]デナドロ山・洞窟
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
16	3600	40	127	100	11	6	10	10	50

グラン&リオンの兄弟が融合した姿。単巻エネルギーをためたあと「真空波」をくり出し、パーティ全員を攻撃してくる。

属性との相性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天	×0.57				スリープ	×	○
地		×1			混乱	×	○
炎			×1		スロウ	×	×
氷				×1	ストップ	×	×

EXP	500
お金	1500
技ポイント	10

種	(なし)
色	(なし)

使用技 両手チョップ(A)【物理/単体】 両手チョップ(B)【物理/単体】
ハリケーン(A)【物理/単体】 真空波【魔法/全体/天属性】
鎌イタチ【魔法/貫通(直線)/天属性】

VS

グランとリオン



パーティ: クロノ+2人

「真空波」には「かまいたち」で対処

強力な全体攻撃「真空波」を使ってくるが、この技はモーションに入ってから実際に攻撃を行なうまでの時間が長い。そのあいだにクロノの「かまいたち」を当てれば、「真空波」を中断させることができるのだ。「たつまきエネルギーをためている」というメッセージが「真空波」の合図なので、すぐに「かまいたち」で攻撃しよう。そのさい、「かまいたち」以外の攻撃を当てると、「鎌イタチ」で反撃されてしまう点に注意。



↑コマンドを入力する時間は十分にあるので、あせらなくていい。

6 モンスター

⑥ 恐竜人(緑)

出現No. 076 出現場所 [原始]不思議山、恐竜人アジト



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	92	20	200	19	10	7	10	10	30

高い知能を持つ二足歩行の恐竜。「眠り玉」と「連続キック」を交互に仕掛けてくる。周辺の魔物にくらべ、HPがやや低い。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
冥	×1	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

属性との相性
有効な特殊効果

EXP 72
お金 0
技ポイント 2

種 花びら
色 マグマハンド

使用技
④ 眠り玉【魔法/単体/ダメージ+スリープ】 ⑤ 連続キック【物理/単体】

⑥ タッタ

出現No. 078 出現場所 [原始]不思議山、まよいの森、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	196	27	200	19	9	10	10	10	30

小型の恐竜。使ってくる攻撃は「頭突き(A)」だけだが、ダメージは大きめ。数が多いときは、スリープ状態にして戦おう。

天	×1	スリープ	○	投げ	○
冥	×1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	○

属性との相性
有効な特殊効果

EXP 48
お金 0
技ポイント 2

種 角
色 (なし)

使用技
④ 頭突き(A)【物理/単体】

⑥ マモ

出現No. 077 出現場所 [原始]不思議山、まよいの森、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
12	160	20	127	17	11	10	9	10	80

白い体毛に覆われたサル型のモンスター。自分の一番近くにいるパーティメンバーへ向かって、体当たりをくり返す。

天	×1	スリープ	○	投げ	○
冥	×1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	○

属性との相性
有効な特殊効果

EXP 42
お金 0
技ポイント 2

種 花びら
色 (なし)

使用技
④ 体当たり(A)【物理/単体】

COLUMN コラム・トリガー

恐竜型のモンスターは感電させればラクに倒せる

原始に現れるモンスターのうち、タッタ、ドテッカダッタ、キョジョウ、恐竜人(紫)の4体は、「★サンダー」などの天属性の攻撃(「かまいたち」をのぞく)を当てれば感電させることができる。感電は時間がたつと回復するが、そのあいだは攻撃をしてこなくなるうえ、防御力が大幅に下がるのだ。なお、恐竜人(紫)も同様の条件で感電するが、防御力は下がらず、回復するまでの時間も上記の4体より短い。



◆雷属性が高いドテッカダッタとキョジョウは感電させると倒しやすい。

モンスタリオ

- 赤立ち! 夢見子(未来)
- 帰ってきた王冠
- 消えた王妃
- たいたい!
- 王冠奪回
- 序章を越えて
- 不思議の国の工場跡
- 時の扉まで
- 魔の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- ターゲットカエル
- 敵い石 めずらしい石
- 足跡! 追跡!!
- 敵え! グラントリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 翼がつけば原始
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- どけよ封印 野べよ真
- なげきの山の貴族様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の新王
- 時の扉
- 運命の時へ
- 星の夢の扉



原始ガエル

原価No. 079 出陣場所 [原始]かみの森



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
16	100	1	127	20	1	10	10	10	50

天	x1	有効な特殊効果 スリープ ○ 投げ ○ 混乱 ○ ペロロ斬り ○ スロウ ○ ブラックホール ○ ストップ ○ サーチ ○
冥	x1	
火	x1	
水	x1	

※原始ガエルには「牙×2」を落とすもの、「角×2」を落とすもの、「羽×2」を落とすもの3種類が存在し、「羽×2」を落とすものは、命中100、EXP64、「ブラックホール」無効、サーチスコープ無効

EXP 66
お金 0
技ポイント 0

落とす
牙×2、角×2、羽×2
落とす
牙×2、角×2、羽×2

使用技
ベロ【物理/単体】

メインシナリオでの出現場所

不死鳥の森
かみの森
まよいの森
恐竜人アジト

フデランの城
ティラン城

エンハーブ

シール宮殿
ドロクイの黒
なげきの山
海底神殿

黒鳥号
北の岬
トルース村の黒山

ガルディアの森

マリア修道院
ゼナンの橋

お化けカエル森
デナドロ山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中洞窟所
メディーナ村

ヘグランの洞窟

16号産地
アリスドーム
地下水溜池
32号産地
プロメテドーム
工場跡

死の山
時の果実で
黒の夢
ネプティスの体内

レイニー

原価No. 080 出陣場所 [原始]かみの森



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
17	152	1	127	20	1	10	10	10	50

天	x1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ ○ 混乱 X ペロロ斬り ○ スロウ X ブラックホール ○ ストップ X サーチ ○
冥	x1	
火	x1	
水	x1	

※レイニーには「羽×2」を落とすもの、「花びら×2」を落とすもの2種類が存在し、「花びら×2」を落とすものは、攻撃力50、早業さ9、技ポイント2、「ブラックホール」無効

EXP 72
お金 0
技ポイント 0

落とす
羽×2、花びら×2
落とす
羽×2、花びら×2

使用技
伸びる【物理/単体】

ホォーホォ

原価No. 081 出陣場所 [原始]まよいの森、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
15	400	21	127	19	6	7	10	10	50

天	x1	有効な特殊効果 スリープ ○ 投げ ○ 混乱 ○ ペロロ斬り ○ スロウ ○ ブラックホール ○ ストップ ○ サーチ ○
冥	x1	
火	x1	
水	x1	

※ホォーホォには「羽」を落とすもの、「エーテル」を落とすもの2種類が存在し、「エーテル」を落とすものは、攻撃力21、命中19、早業さ6、魔法防御50、「ストップ」無効

EXP 57
お金 0
技ポイント 2

落とす
羽
落とす
エーテル

使用技
爪で引かく【物理/単体】
急降下(A)【物理/単体】
ホォーホォに変身

ポォーポォ

原価No. 082 出陣場所 [原始]まよいの森、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
17	400	28	170	19	15	14	10	10	50

天	x1	有効な特殊効果 スリープ ○ 投げ ○ 混乱 ○ ペロロ斬り ○ スロウ ○ ブラックホール ○ ストップ ○ サーチ ○
冥	x1	
火	0	
水	x1	

※ポォーポォには「炎」を落とすもの、「氷」を落とすもの2種類が存在し、「炎」を落とすものは、攻撃力28、命中19、早業さ15、魔法防御50、「ストップ」無効

EXP 69
お金 0
技ポイント 2

落とす
(なし)
落とす
(なし)

使用技
急降下(A)【物理/単体】
火炎放射(A)【魔法/単体/火属性】
ホォーホォに変身

② バオバオ

図鑑No. 083 出現場所 [原始]まよひの森、恐竜人アジト、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
18	450	31	127	21	11	10	11	10	90

翼と2本のツノを持った、巨大なサル。パーティのひとりを持ち上げ、別のメンバーに投げつけてダメージを与えてくる。

属性との相性	天	冥	火	水
	x1	x1	x1	x1

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	○	○	○	○	○	○	○	○

EXP	123
お金	0
技ポイント	2

種族	牙
色	ルビーベスト

使用技
 投げつけてぶつける【物理/単体】
 引っかく【物理/単体】

VS バオバオ+サルガツサ×1~2 パーティ: クロノ+2人(※1)

サルガツサから倒そう

恐竜人アジトでは、バオバオがかならずサルガツサ(→P.466)とともに出現する。サルガツサがいるときにバオバオを攻撃すると、反撃技「投げてぶつける」でサルガツサを投げつけてられてしまう。まずはサルガツサを全滅させて、バオバオの反撃を封じよう。



↑より安全に戦いたいなら、ルッカの「催眠音波」でバオバオをスリープ状態にし、そのあいだにサルガツサを攻撃するといい。

↑サルガツサは魔法防御が低いため、魔法攻撃を使えば大ダメージを与えられるが、「たまたか」1だけでも簡単に倒せる。

② エイトビートル

図鑑No. 084 出現場所 [原始]恐竜人アジト



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
17	158	27	192	20	8	7	10	10	25

穴を掘る習性を持つオカブトムシ。ラッフルシアがいるときは、「みつを吸う」を使ってラッフルシアのHPを吸収する。

属性との相性	天	冥	火	水
	x1	x1	x1	x1

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×	×	×	×	○	○	○	○

EXP	81
お金	0
技ポイント	2

種族	羽
色	ドリストンガン

使用技
 角で突く【物理/単体】
 みつを吸う【味方単体/HP吸収】

② ラッフルシア

図鑑No. 087 出現場所 [原始]恐竜人アジト



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
17	316	10	64	20	5	5	10	0	50

恐竜人たちが育てている怪植物。自分から行動することなく、こちらの攻撃を受けたときのみ「花粉」で反撃してくる。

属性との相性	天	冥	火	水
	x1	x1	x1	x1

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×	×	×	×	○	○	○	○

EXP	86
お金	0
技ポイント	2

種族	花ひら
色	ドリストンボウ

使用技
 花粉【単体/毒】

ページの目次

- メインシナリオ
- ▼
- 真立ち「夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 羽衣の女王
- たたいま!
- 王国裁判
- 飛城を越えて...
- 不思議の森の工場跡
- 時の飛来者
- 風の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石、ぬすらしい石
- 見参! 進撃!!
- 戦い! フラウドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 気がつけば原始
- 大地のおきて
- 魔法の玉座 ジール
- どけよ封印 呼べよ直
- なげきの山の異者様
- 天空で待つものは
- ラヴオスの呼び声
- 古代の新王
- 時の原
- 運命の時へ...
- 星の原の終わりに

※1... ①【足跡】 ②【進撃】と③【大地のおきて】では「クロノ+エイラ+1人」、④【ラヴオスの呼び声】以降は「自由」



メインシナリオでの出現場所

半島山
かりの森
まよひの森
恐竜アジト

フアランの集
チ・ラン城

エンハーガ

シール宮殿

ドロクイの集
なげきの山
海匠神殿

黒鳥弓

北の碑

トルース村の集山

ガルディアの森

マリア修道院

ゼナンの祠

お化けカエルの森

デナド山

黒岩窟

黒王城

リーネ広場

ガルディアの森

空中刑務所

メディーナ村

ヘケランの洞窟

18号廃墟

アリスドーム

地下水溜池

32号廃墟

プロメテドーム

工場跡

死の山

時の遊楽場

黒の夢

ラゴスの城

② ドデッカダッダ

図鑑No. 085 出現場所 [原始]恐竜アジト

属性 龍

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
18	830	33	230	21	8	25	11	10	40

恐竜アジトに出現するモンスターのなかでは、最大HPと防御力が非常に高い。「★サンダー」で感電させてから倒そう。

属性との相性
天 ×1
冥 ×1
火 ×1
水 ×1

有効な特殊効果
スリープ O 投げ O
混乱 O ペロロン斬り O
スロウ O ブラックホール O
ストップ Oサーチ O

EXP 147
お金 0
技ポイント 2

落とす牙
色 太古の剣

使用技
角で突く【物理/単体】 火炎放射(A)【魔法/単体、火属性】

② サルガッサ

図鑑No. 086 出現場所 [原始]恐竜アジト

属性 龍

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
17	158	27	127	20	5	7	10	10	0

バオバオと一緒に現れるキノコ。「アスピル」でこちらのMPを吸収するが、バオバオが倒されるとすぐに逃げ出す。

属性との相性
天 ×1
冥 ×1
火 ×1
水 ×1

有効な特殊効果
スリープ X 投げ O
混乱 X ペロロン斬り O
スロウ X ブラックホール O
ストップ Xサーチ O

EXP 111
お金 0
技ポイント 2

落とす花びら
色 (なし)

使用技
アスピル【単体、MP吸収】 逃げ出す【自分/バトルから離脱】

BOSS ② ニズベール

図鑑No. 174 出現場所 [原始]恐竜アジト・最深部

属性 龍

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
18	4200	60	252	100	9	33	11	10	100

放電能力を持った、巨大な恐竜人。体当たりなどを仕掛けてくるほか、その場で小さくジャンプして地震を起こす。

属性との相性
天 ×1
冥 ×1
火 ×1
水 ×1

有効な特殊効果
スリープ X 投げ O
混乱 X ペロロン斬り O
スロウ X ブラックホール X
ストップ Xサーチ X

EXP 500
お金 0
技ポイント 10

落とす(なし)
色 サードアイ

使用技
体当たり(A)【物理/単体】 アースクエイク(B)【物理/全体】
電気エネルギーを放出【魔法/全体、天属性】

VS ニズベール

パーティ: クロノ+エイラ+1人

感電させてから攻撃しよう

ニズベールは防御力と魔法防御が高く、ぶつこうに戦っても勝ち目は薄い。しかし、「かまいたち」以外の天属性の攻撃を当てれば感電させることが可能。感電中は何もしでこなくなるうえ、防御力と魔法防御が大きく下がるため、一方的に大ダメージを与えていけるのだ。なお、ニズベールは感電から回復するときに「電気エネルギーを放出」を使う。この攻撃はダメージが大きいので、相手を感電させたあとは味方のHPを回復しておきたい。


★電が感電から回復したあと、再度「★サンダー」で感電させよう。



6 モンスター

⑥ グレミング

出現No. 034 出現場所 [中世] 魔岩窟
種族 ー



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
18	110	17	250	21	16	7	11	10	50


防御力がとても高いうえ、こちらの攻撃を受けると「かみつく(A)」で反撃してくる。魔法攻撃を使って一撃で倒そう。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○

EXP 51 お金 70 技ポイント 2
落 (なし) 色 (なし)
使用技 ④ かみつく(A) [物理/単体]

⑥ ハンブット

出現No. 035 出現場所 [中世] 魔岩窟、魔王城、[古代] 次元のゆがみ
種族 ー



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
19	120	12	127	22	11	7	13	10	30


魔岩窟や魔王城に棲息する吸血コウモリ。「アスピル吸血」を使ってこちらのMPを吸収するため、早めに倒したい。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
真	x1		混乱	×	ペロロン斬り	○
火	x1		スロウ	×	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	×	サーチ	○

EXP 58 お金 70 技ポイント 2
落 (なし) 色 (なし)
使用技 ④ 吸血[物理/単体] ⑤ アスピル吸血[単体/MP吸収]

⑥ 魔王のしもべ・FG

出現No. 036 出現場所 [中世] 魔王城、[未来] 次元のゆがみ
種族 ー



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
19	180	33	127	22	9	4	11	10	50


紫のヨロイを身につけた、魔王の親衛隊。「たたかう」で倒してもいいが、火属性の攻撃なら大ダメージを与えられる。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x4		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○

EXP 93 お金 200 技ポイント 2
落 (なし) 色 (なし)
使用技 ④ ローリングアタック[物理/単体] ⑤ プラッティレイン(A)[魔法/単体/ダメージ+スリッパ] ⑥ ハンマーパンチ[物理/単体]

⑥ ソーサラー

出現No. 041 出現場所 [中世] 魔王城、[未来] 次元のゆがみ
種族 魔法生物



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	220	10	127	23	10	8	11	10	0

すべてのモンスターのHPを回復させたり、全体攻撃の「破壊空間」を使ったりしてくる。最優先で倒すべき相手だ。

天	回復x1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
真	回復x1		混乱	×	ペロロン斬り	○
火	x2		スロウ	×	ブラックホール	○
水	回復x1		ストップ	×	サーチ	○

EXP 111 お金 220 技ポイント 3
落 ミドルエーテル 色 (なし)
使用技 ④ 回復(A) [味方全体/HP回復] ⑤ 破壊空間[魔法/全体/真属性]

へーメスの魔法
メインシナリオ

既立身！ 悪魔と千手眼
帰ってきた王妃
消えた王女
たぐいま
王国裁判
両腕を越えて
不思議の国の工頭達
時の果実
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 ぬすらしい石

冠身！ 盗賊！！
闘え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば原始
大地のおきて
魔王の王国 ジール
どけよ封印 呼べよ星
なげきの山の真骨髄
天空で待つものは
ラヴェスの呼び声
古代の新王
時の卵
運命の時へへ
星の影のほかに

**BOSS****ソイソー・素手**

出現No. 177

出現場所

[中世]魔王城・ソイソーの間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
21	3200	40	127	100	14	6	12	10	50

魔王三大將軍のひとり。剣の使い手だが、本気を出さず素手で戦う。属性を持つ攻撃はダメージを半減されるので注意。

天	×0.5
真	×0.5
火	×0.5
水	×0.5

スリープ	X	投げ	O
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

属性 (なし)
色 (なし)

使用技

①連射突き【魔法/単体】 ②昇天炎舞【物理/単体】
③フレームボマー【魔法/全体/火属性】

BOSS**ソイソー・剣**

出現No. 178

出現場所

[中世]魔王城・ソイソーの間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
22	5200	70	127	100	14	7	12	10	60

本気になって、剣を手にしたソイソー。最大HPと攻撃力が大きく上がったほか、水属性の攻撃を無効にするようになった。

天	×0.5
真	×0.5
火	×0.5
水	0

スリープ	X	投げ	O
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	500
お金	1500
技ポイント	10

属性 (なし)
色 (なし)

使用技

①斬る【物理/単体】 ②鎌イタチ【魔法/貫通(直線上)/天属性】
③全力斬り【物理/単体】 ④乱れ斬り【物理/単体】

VS ソイソー**強敵であるソイソー・剣とのバトルが本番**

ソイソー・素手とソイソー・剣とは、連続して戦うことになる。どちらのバトルでも、敵はおもに物理攻撃を使うので、装備する防具は防御力を重視して選ぼう。この時点では高い防御力を持ち、かつソイソー・素手が力尽きたときに使う「フレームボマー」のダメージを軽減できるルビーベストがオススメだ。それぞれとの戦いかたは、以下のとおり。

●ソイソー・素手との戦いかた

ソイソー・素手は、「連射突き」と「昇天炎舞」を交互に仕掛けてくる。どちらの攻撃もダメージがそれほど大きくないため、パーティメンバーのHPの回復さえおこなえば、あまり苦勞せずに倒せるだろう。

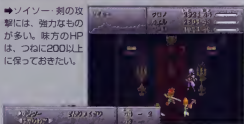
●ソイソー・剣との戦いかた

はじめのうちは「鎌イタチ」をくり返すだけだが、自分の残りHPが半分以下になると攻撃を強力なものに切りかえ、592以下になるとカウンターで「乱れ斬り」を使い出す。最初は味方の残りHPに注意しつつ「たたかう」などで攻撃していこう。敵が「鎌イタチ」以外の攻撃を使いはじめたら、味方の回復がひとりでは間に合わなくなる可能性が高い。以降は、クロノひとりか攻撃を行ない、カエルは回復役に敵したほうが安全だ。

パーティ:クロノ+カエル+1人



◀属性を持つ攻撃は、半減または無効にされてしまうので注意。



◀ソイソー・剣の攻撃には、強力なものが多い。味方のHPは、つねに200以上に保っておきたい。



◀「鎌イタチ」で全員がダメージを受けたときは、「回転オー」などでまとめて回復させるのも手。

メインシナリオでの出現場所

古代

現代

未来

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他

その他



6 モンスター

ページの幅が窄

メインシナリオ

強さよ! 夢見王子様
 得てきた王妃
 消えた王女
 大いまい!
 王宮殿前
 異感を越えて...
 不思議の国の工場跡
 時の産業者
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン

決戦! 魔王!!

気がつけば泉始
 大地のおきて
 魔法の王座 ジール
 とけよ封印 勇べふ
 なびきの山の眞者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の騎へ...
 夢の扉の鍵を手に

BOSS

マヨネー?

回廊No. 175 出現場所 [中世]魔王城・マヨネーの間

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
0	1	1	127	1	100	1	15	1	50

魔王三大将軍のひとり? トドメを刺したメンバーはMPをゼロにされるので、HPを回復する技を持たないクロノが倒そう。

天	×1	スリープ	○	投げ	○
冥	×1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	×

属性との相性

有効な特殊効果

EXP 0 お金 0 技ポイント 0

装 (なし) 色 (なし)

使用技 炎火攻撃【魔法/単体/火属性】 MP/バスター【単体/MP全量収]

BOSS

マヨネー

回廊No. 176 出現場所 [中世]魔王城・マヨネーの間

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
21	4120	45	150	100	10	10	12	0	60

魔王三大将軍のひとり。こちらにステータス変化を起こす魔法を多用してくる。全体攻撃の「トキメキ熱視線」も強力。

天	×0.67	スリープ	×	投げ	○
冥	×0.67	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	×
水	×0.67	ストップ	×	サーチ	×

属性との相性

有効な特殊効果

EXP 500 お金 1000 技ポイント 10

装 (なし) 色 (なし)

使用技 投げキック【物理/単体/ダメージ+スリープ】 風のワルツ【単体/混乱】 レインボーストーム【魔法/全体/ダメージ+高】 红色怪光線【魔法/全体/ダメージ+高】 ハートファイア【物理/単体】 トキメキ熱視線【物理/全体】

VS マヨネー

パーティ: クロノ+カエル+1人

ステータス変化を解除するための準備は万全に

マヨネーの攻撃には、こちらにステータス変化を起こすものが多い。あらかじめ十分な数の万能薬を用意しておき、スリープ状態か混乱状態になってしまったら、すぐに解除したい。マヨネーは自分の残りHPが半以下になると、こちらの攻撃を受けたときに約45%の確率で「トキメキ熱視線」を使って反撃してくる。以降は味方のHP回復を優先させ、味方全員の残りHPが200以上あるときにだけマヨネーを攻撃するようにしよう。

敵は、状態不能状態のメンバーがいいるときは反撃を行なわない。

スカッシャー

回廊No. 039 出現場所 [中世]魔王城、[未来]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
19	120	35	127	22	11	10	11	10	50

パワーアップしたディアブロス。「ソバット」と「新空旋風脚」を使ってくるもの、それほど危険な相手ではない。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
冥	×1	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	×2	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

属性との相性

有効な特殊効果

EXP 114 お金 180 技ポイント 3

装 (なし) 色 (なし)

使用技 ソバット【物理/単体】 新空旋風脚【物理/単体】



メインシナリオでの出現場所

下城山
かみの森
まよひの高
恐竜人アプト

フテランの巣
ティラン城

エンバーサ

シール遺跡

ドロウクの巣
なげきの山
海底神殿

黒龍弓
北の峰

トールス村の墓

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナンの境

おほかカエルの森

テナドロ山
龍岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中神殿所
メディーナ村

ヘケランの洞窟

18号洞窟
アリストーム

地下水道跡
32号洞窟
プロメテドーム
工場跡

元の山
暗の窟
黒の夢
ラヴラスの体内

ジャグラー

回避No. 044 出現場所 [中世]魔王城、[古代]次元のゆがみ
種族 魔法生物



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	450	10	253	23	8	10	11	10	50

魔王城を守護する悪魔。ふだんは「炎」しか使わないが、まるまじボンバーやアウトロウがいると、攻撃方法が変化する。

属性との相性	天	冥	火	水
	×1	×1	×2	×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	×	×	×	×	×	×	○

EXP	128
お金	220
技ポイント	3

聲 (なし)
色 (なし)

使用技
炎[魔法/敵味方単体/火属性]
炎車輪[魔法/円内(敵中心)/火属性]

VS ジャグラー



パーティ: クロノ+カエル+1人(※1)

物理攻撃と魔法攻撃を交互に使い

ジャグラーは、物理攻撃を受けると防御力が253に上がり、魔法防御が50に下がる。逆に、魔法攻撃を受けると魔法防御が100に上がり、防御力が127に下がるのだ。そのため、物理攻撃と魔法攻撃を交互に仕掛けていけば、効率よくダメージを与えられる。バトル開始時の敵は防御力が上がった状態なので、魔法攻撃→物理攻撃→魔法攻撃……の順に使っていくといい。



※アウトロウと一緒にのときは、連携攻撃技「炎車輪」に注意して戦おう。

セーブポイント

回避No. 040 出現場所 [中世]魔王城
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	10	1	253	100	10	10	1	10	50

セーブポイントのような姿のモンスター。防御力が高いものの、最大HPが低く攻撃もしてこないため、簡単に倒せる。

属性との相性	天	冥	火	水
	×1	×1	×1	×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	×	×	×	×	×	×	○

EXP	144
お金	100
技ポイント	2

聲 (なし)
色 (なし)

使用技 (なし)

アウトロウ

回避No. 042 出現場所 [中世]魔王城
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
21	182	40	127	24	10	8	12	10	50

魔王城の警備のために雇われた忍者。ジャグラーがいるときは、こちらの攻撃に対してカウンターで「炎車輪」をくり出す。

属性との相性	天	冥	火	水
	0	×1	0	×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×	×	×	×	×	×	×	○

EXP	104
お金	90
技ポイント	3

聲 (なし)
色 (なし)

使用技
手裏剣[物理/単体] 炎車輪[魔法/円内(敵中心)/火属性]

※1……次元のゆがみで戦うときは「自由」



CHAPTER 6 モンスター

ページの先頭

メインシナリオ

蒼立王！ 皇位を奪った
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま！
 王國裁判
 度越を越えて…
 不思議の國の工場跡
 時の果実で
 魔の村の人々
 眠れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 遺跡！！
 戦え！ グランドリオン
 殺戮！ 魔王軍！！
 武がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 どけよ封印 再びよ風
 なげきの山の勇者様
 天空で待つものは
 ラグスの呼び声
 古代の新王
 時の扉
 運命の時へ…
 星の扉が開く

まるまじボンバー

図鑑No. 043 出現場所 [中世] 魔王城



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
1	99	1	127	100	1	13	6	10	0

天	x4	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	○
異	x4		混乱	X	ペロロン斬り	○
火	x4		スロウ	X	ブラックホール	○
水	x4		ストップ	X	サーチ	○

まるまじろの体内に火薬が詰まった魔物。自分から攻撃を行なうとはなく、ダメージを受けると自爆して消滅する。

EXP	72	落	(なし)
お金	100	色	(なし)
技ポイント	3		

使用技 自爆 味方【魔法/珠方全体/火属性】 自爆 敵【魔法/全体】

VS まるまじボンバー

「自爆」の法則を利用して戦おう

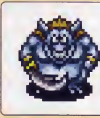
まるまじボンバーは攻撃されるとカウンターで「自爆」を使うが、受けたダメージ量が98以下だった場合はパーティ側ではなくモンスター側へ向かって自爆する。そのため、攻撃力の低いメンバーが「たたかう」などで攻撃すれば、「自爆」をモンスター側へ使うように仕向けることが可能だ。ただし、ジャグラーと一緒に現れた場合は、ジャグラーがバトル開始直後に「炎」でまるまじボンバーを攻撃するので、こちらが「自爆」を受けやすい。



ダメージを与えるに挑戦せよ！
 照り返しを使ってもいい

魔王のしもべ・剣

図鑑No. 037 出現場所 [中世] 魔王城



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
23	390	42	127	25	9	7	12	10	30

天	x4	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
異	吸収x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x4		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x4		ストップ	○	サーチ	○

大刀を持ったオウガン族の戦士。自分以外の魔物がすべて倒されると、範囲攻撃の「回転斬り」を使うようになる。

EXP	127	落	(なし)
お金	170	色	(なし)
技ポイント	2		

使用技 斬る【物理/単体】 鎌イタテ【魔法/貫通(直線上)/天属性】 回転斬り【物理/円内(敵中心)】

魔王のしもべ・弓

図鑑No. 038 出現場所 [中世] 魔王城



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
22	390	28	127	24	10	7	12	10	30

天	x4	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
異	吸収x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x4		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x4		ストップ	○	サーチ	○

ボウガンを持ったオウガン族の戦士。「雉矢連射」を使ってこちらを再状態にしてくる。異以外の属性攻撃にとっても強い。

EXP	113	落	(なし)
お金	210	色	(なし)
技ポイント	2		

使用技 雉矢連射【物理/単体/ダメージ+毒】



メインシナリオでの出現場所

不死の森
かみの森
まよひの森
熟睡人アジト

フテランの巣
ティラン城

エンハーダ

リール宮殿
ドロクイの巣
なげきの山
海証神殿

黒鳥号
北の碑
トルース村の農山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナンの壺

オウバカエルの森
テナドロ山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑部所
メディーナ村
ヘケランの洞窟

18号魔城
アリスドーム
地下水道
32号魔城
プロメテドーム
工場跡

死の山
時の嵐集
黒の夢
ソウスの体内

BOSS **ピネガー(2・3回目)** 出現No. 179 出現場所 [中世]魔王城・ピネガーの間、ピネガーの館・ピネガーの間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
23	1000	1	255	100	1	1	12	10	100

あらゆる攻撃を防ぐバリアに守られたピネガー。このピネガーとは、魔王城とピネガーの館の2カ所で戦うことになる。

天	×0.5	スリープ	×	投げ	○
真	×0.5	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	×0.5	スロウ	×	ブラックホール	×
水	×0.5	ストップ	×	サーチ	×

EXP	0	落とす	(なし)
お金	0	色	ピネガーバント
技ポイント	0		

使用技 [バリアーボンバー【魔法/全体】]

VS **ピネガー(2・3回目)** パーティ: クロノ+カエル+1人(※1)

ピネガーは無視して巻き上げ機やスイッチを攻撃

ピネガーは防御力が高くダメージを与えにくい。攻撃すると「バリアーボンバー」で反撃されてしまう。魔王城でのバトルでは巻き上げ機が、ピネガーの館でのバトルではスイッチが部屋に設置されており、それを攻撃すればバトルが終了するのだ。ちなみに、ピネガーのHPをゼロにすることもできるが、巻き上げ機やスイッチを攻撃するまではバトルが終わらない。



←魔王城のバトルでは巻き上げ機が4段あり、すべてを攻撃する必要がある。

BOSS **魔王(1回目)** 出現No. 180 出現場所 [中世]魔王城・魔王の間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	6666	70	230	100	11	8	11	10	50

中世の魔族たちを支配する王で、あらゆる属性の魔法を使いこなす。防御力が高く、物理攻撃ではダメージを与えにくい。

天	弱×1	スリープ	×	投げ	○
真	弱×1	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	弱×1	スロウ	×	ブラックホール	×
水	弱×1	ストップ	×	サーチ	×

EXP	1500	落とす	(なし)
お金	3000	色	(なし)
技ポイント	15		

使用技 [炎で斬る【物理/単体】] [ヘルガイザー【物理/全体/ダメージ+スリップ】] [タークマター【魔法/全体/異属性】] [炎の呼吸【魔法/単体/ダメージ+自分の能力低下】] [サンダガ【魔法/全体/天属性】] [アスガ【魔法/全体/水属性】] [ファイガ【魔法/全体/火属性】] [タークボム【魔法/円形範囲中/異属性】]

VS **魔王(1回目)** パーティ: クロノ+カエル+1人

敵の魔法と同じ属性の攻撃をしよう

魔王はこちらの攻撃を受けるたびにバリアチェンジして弱点属性を変化させ、弱点となった属性の魔法で反撃してくる。バトル開始時ほどの属性のダメージも吸収されてしまうので、まずは何らかの攻撃を当ててバリアチェンジを使わせよう。以降は「魔王が壺前に使った魔法と同じ属性の攻撃」でダメージを与えていけばいい。その属性の攻撃を使えない場合は、もう一度「たたかう」などを仕掛けて魔王にバリアチェンジをさせればOKだ。



↑HPが残り4500以下になったら魔王は、反撃を行わずにぐらぐらと

※1……ピネガーの館で戦うときは「自由」




6 モンスター

⑥ **サンタナ**

図鑑No. 088

種族 —

出現場所 [原始] プテランの巣、ティラン城、[古代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
23	436	50	100	25	11	10	12	10	90

巨大なサル。自分以外のモンスターがいるときにパーティの攻撃を受けると、モンスターを投げつけて反撃してくる。

天	x1	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロ斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	X	サーチ	○

EXP 123

お金 0

技ポイント 3

落 牙

色 (なし)

使用技

④ 引っかく【物理/単体】 ⑤ 投げてぶつける【物理/単体】


⑥ つかんで落とす(B)【物理/単体】

⑥ **ゲンブ**

図鑑No. 090

種族 —

出現場所 [原始] プテランの巣、[古代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
23	250	35	180	25	1	10	12	10	60

ふだんは岩に化けている。鉱物質のモンスター。こちらの攻撃を受けると本性を現し、火山弾を吐き出すようになる。

天	x1	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロ斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	X	サーチ	○

EXP 94

お金 0

技ポイント 3

落 花びら

色 (なし)

使用技

④ 火山弾(A)【物理/単体/火属性】


*本性を現したゲンブは、防御力135、素早さ16、魔法防御50で、各属性との相性がすべて「0」、倒したときに落とすアイテムはない

⑥ **ティラングライダー**

図鑑No. 089

種族 —

出現場所 [原始] プテランの巣、ティラン城、[古代] [現代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
24	327	55	127	26	15	10	12	10	50

プテランの巣に現れる魔物のなかでは、攻撃力が高め。天属性の攻撃に弱いが、「たたくあ」だけでも比較的ラクに倒せる。

天	x1.33	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロ斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	X	サーチ	○

EXP 129

お金 0

技ポイント 3

落 羽

色 (なし)

使用技


④ つかんで落とす(A)【物理/単体】

⑥ **恐竜人(紫)**

図鑑No. 093

種族 —

出現場所 [原始] ティラン城、[現代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
25	336	40	150	27	11	10	13	10	50

恐竜人(緑)にくらべると最大HPが高い。ドッカンとともに現れたときは、ドッカンをなくって火山弾を吐き出させる。

天	x0.5	スリープ	X	投げ	○
真	x1	混乱	X	ペロロ斬り	○
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1	ストップ	X	サーチ	○

EXP 126

お金 0

技ポイント 4

落 ミドルボーション

色 (なし)

使用技

④ ドッカンを殴る【物理/味方単体】 ⑤ 張り手ラッシュ【物理/単体】

⑥ 火山弾(B)【物理/全体/火属性】

- ページ007から
- メインシナリオ
- ▼
- 作戦1! 聖都を占領
 - 帰ってきた王妃
 - 消えた女王
 - たいたいま!
 - 王国裁判
 - 飛騨を捕えて...
 - 不思議の国の工場跡
 - 時の風果て
 - 島の村の人々
 - 現れた伝説の勇者
 - タータとカエル
 - 赤い石、めずらしい石
 - 足跡! 油断!
 - 戦え! グランドリオン
 - 決戦! 魔王城!!
 - 気がつけば原始
 - 大地のおきて
 - 魔法の王冠 ジェール
 - ときよ封印 勇へよ進
 - なげきの山の賢者様
 - 天空で待つものは
 - ラゴスの呼び声
 - 古代の新王
 - 時の扉
 - 運命の時へ...
 - 幕の幕が落ちる前に



メインシナリオでの出現場所

千鳥橋
かみの森
まよいの森
悪魔人アシト

フタランの泉
ティラン城

エンローサ

シール家殿

ドロウクの森
なびきの山
湖底神殿

鳳鳥号
北の岬
トリス村の裏山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナンの塔

お化けカエルの森

テナト山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中飛船所
メディーナ村

ヘクランの洞窟


1号魔城
リスドーム

地下水道跡
3号魔城
プロメテウム
工場跡

死の山
時の墓東て
影の墓

ヨヴェスの体内

キョジュウ



出現No. 091 出現場所 [原始]ティラン城、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
26	1090	70	230	28	9	15	13	10	30


生命力の強い肉食竜。攻撃すると反撃してくるが、「★サンダー」などで感電させれば、反撃を受けずにすむ(→P.483)。

EXP 253
お金 0
技ポイント 4

種 (なし)
色 ラピス

使用技
 炎放射(B)【魔法/単体/火属性】
 体当たり(D)【物理/単体/残りHPを1に】

ドクカン



出現No. 092 出現場所 [原始]ティラン城、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
24	257	25	127	26	8	10	12	10	50


火山型の魔物。こちらの攻撃を受けるとモンスター側へ、恐竜人(紫)の攻撃を受けるとパーティ側へ、火山弾を吐き出す。

EXP 222
お金 0
技ポイント 7

種 (なし)
色 ラピス

使用技
 火山弾(A)【物理/単体/火属性】
 火山弾(B)【物理/全体/火属性】
 火山弾(C)【魔法/味方全体】

ニズベールR



出現No. 181 出現場所 [原始]ティラン城・3Fニズベールの間

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
27	6500	85	127	100	16	35	13	0	50

防御力を上げる能力を身につけたニズベール。天属性の攻撃を3回受けると、カウンターで電気エネルギーを放出する。

EXP 880
お金 0
技ポイント 15

種 (なし)
色 サードアイ


使用技
 体当たり(A)【物理/単体】
 暴走ニズベール【物理/全体】
 電気エネルギーを相放出【魔法/全体/天属性】
 アースクイク(B)【物理/全体】
 殴る(B)【物理/単体/ダメージ+ストップ】
 臭息ガスR【単体/毒】

VS ニズベールR

パーティ: クロノ+エイラ+1人

防御力を下げてから攻撃しよう

ニズベールRの防御力は、「かまいたち」のをそく天属性の攻撃を受けると下がり、それ以外の攻撃を受けると上がる。また、天属性の攻撃を3回受けると、防御力はもとの値にもどる。基本的には、「★サンダー」や「カミナリ噛み付き」を2回当て、敵の防御力を下げてから強力な連携技で攻撃すればいい。ニズベールRの防御力が上がってきたら、「★サンダー」などで1回攻撃したあと、防御力を下げるところからくり返そう。



配率約にサンダーがみつゝ、天

クワダカメツウ カメツウの卵
カメツウの卵
カメツウの卵
トリルキツク ← かめつうがみつゝ

HP 46
MP 51




6 モンスター

BOSS

アザーラ

図鑑No. 182

出現場所 [原始]ティラン城・尖塔



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	2700	35	230	100	11	5	11	10	30

ティラン城に君臨する、恐竜人たちの族長。ブラックティラノとともに現れ、さまざまな超能力を使って攻撃してくる。


EXP	800	属性	(なし)	使用技	サイコネシス【物理/単体】 デレパシー【単体/スリプ】 アザーラブレイク【物理/全体/ダメージ+スリプ】
お金	0	状態	(なし)	使用技	瞬間移動【物理/単体】
技ポイント	10	色	マジックカプセル	使用技	アザーラブレイク【物理/全体/ダメージ+スリプ】

BOSS

ブラックティラノ

図鑑No. 183

出現場所 [原始]ティラン城・尖塔



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	10500	1	253	100	11	8	11	10	100

体内に火炎をたくわえた、巨大な恐竜。最初は防御しているが、しばらくすると防御を解いて「ティラノ火炎」を吐く。

EXP	1000	属性	(なし)	使用技	火炎放射(A)【魔法/単体/火属性】 咆哮【全体/スリプ】 ティラノ火炎【魔法/全体/火属性】
お金	0	状態	(なし)	使用技	食べる(B)【単体/HP回復】
技ポイント	15	色	パワーカプセル	使用技	咆哮【全体/スリプ】 ティラノ火炎【魔法/全体/火属性】

VS

アザーラ+ブラックティラノ

アザーラは倒さなくてもいい

パーティ: クロノ+エイラ+1人

ブラックティラノは、右下の翼の順で攻撃をくり返す。①~⑥のあいだはダメージをほとんど与えられないので、味方のHPを回復しながら待ち、敵が防御を解いて⑦の攻撃をはじめたら、パーティ全員で集中攻撃しよう。ブラックティラノが「ティラノ火炎」を一度使ったあとは、①~⑥のあいだもある程度ダメージを与えられるようになる。以降は、クロノとエイラはひたすら攻撃をつづけ、残るひとは味方のHP回復に専念するといい。なお、マルの「桃発」やルッカの「催眠音楽」などでアザーラを行動不能にしておけば、アザーラの攻撃をいっさい受けずにすむため、バトルが格段にラクになる。

そのほか、ブラックティラノはアザーラが倒されると①~⑥を行なわなくなるので、バトル開始直後に魔法を連発し、アザーラを先に倒してしまうのも手だ。



↑使ってくる攻撃は、連携技(カミナリ)のみで対応がオススメだ。

○ブラックティラノの行動

① 火炎放射(A)	⑥ 食べる(B)	⑪ 咆哮
② 火炎放射(A)	⑦ 咆哮	⑫ 「ティラノ火炎」
③ 食べる(B)	⑧ 咆哮	⑬ 食べる(B)
④ 火炎放射(A)	⑨ 咆哮	⑭ 食べる(B)
⑤ 火炎放射(A)	⑩ 咆哮	⑮ にもどる

●……防御しつづける攻撃 ●……防御を解いて行なう攻撃
*アザーラが倒されると、①~⑥をくり返すようになる

ヘーンのおかた

メインシナリオ

旅立ち! 夢見る千年史
帰ってきた王冠
消えた王女
たいたいま!
王国裁判
原城を越えて…
不思議の国の工筆家
時の風景
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
氷がつかば原始

大地のおきて

魔法の王国 ジール
とけよ封印 勇べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラゴスの呼び声
古代の新王
石の扉
運命の時へ…
嵐の巻の終わりに

**BOSS****ダルトンゴレム**

出現No. 184

出現場所 [古代]ジール宮殿・女王の間、海底神殿・地下層広間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
34	7000	105	127	100	15	22	15	10	50

自分が受けたものと同じ属性の攻撃を使用する、戦闘用の人形。力尽きたときに放つ「オナラぶー」は、ダメージが小さい。

属性との相性	天	炎	氷	雷	風	毒	重力	睡眠	沈黙	吹き飛ばし	炎	氷	雷	風	毒	重力
天	×1							スリープ	○	投げ	○					
炎		×1						混乱	×	ペロロン斬り	○					
氷			×1					スロウ	○	ブラックホール	×					
雷				×1				ストップ	○	サーチ	×					

EXP	1000
お金	2000
技ポイント	35

種 (なし)
色 マジックカプセル

使用技
 ① 投げ(物理) 単体 残りHPを半減 ② 放電(魔法) 全体/天属性 ③ ダークレイ(魔法) 全体/冥属性
 ④ アイス(魔法) 単体/水属性 ⑤ クォータガ(魔法) 全体/水属性 ⑥ 炎(魔法) 単体/火属性
 ⑦ ファイガ(A)(魔法) 全体/火属性 ⑧ エネルギーボール(A)(物理) 単体 ⑨ オナラぶー(魔法) 全体

VS ダルトンゴレム**火か水属性の攻撃を使っていこう**

ダルトンゴレムとは、ジール宮殿と海底神殿の2カ所で戦うことになる。それぞれの場所での戦いかたは、以下のとおり。ちなみに、ジール宮殿でのバトルでは、負けてもゲームオーバーにならない。

●ジール宮殿での戦いかた

ダルトンゴレムの使う攻撃は、直前に受けた攻撃の属性によって変わる。天属性や冥属性の攻撃、属性のない攻撃を受けたときに使ってくる攻撃は、威力が大きく危険なものが多い。マール、ルッカ、カエルのいずれかをパーティに加え、火属性か水属性の攻撃で攻めよう。火属性のダメージを軽減するルビーベストを持っているなら、それを装備して、クロノとルッカの連携技「ファイアソード」などを使うのがオススメ。そのさい、もうひとりのメンバーは、敵が火属性以外の攻撃を使ってくるように、「ファイアソード」を当てて直前に攻撃するが、攻撃を行わず回復に専念したほうがいい。

●海底神殿での戦いかた

ダルトンゴレムが2体同時に出現するが、この時点なら属性攻撃のダメージを吸収できる防具がある程度そろっているはず。それらの防具を装備して、該当する属性を持つ攻撃でダメージを与えていこう。

パーティ: クロノ+2人

ルビーベストを装備し、敵に火属性の攻撃を使わせるのがコツ。



海底神殿でのバトルは、どちらか1体をスリープ状態にしてからもう1体と戦えば、比較的安全。

ドロクイ

出現No. 094

出現場所 [古代]ドロクイの巢、[未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	830	40	170	31	10	10	14	10	50

パーティの攻撃を受けるたびに攻撃力が上昇する怪物。「色仕掛け」を使えば、貴重なレインボーマットを入手できる。

属性との相性	天	炎	氷	雷	風	毒	重力	睡眠	沈黙	吹き飛ばし	炎	氷	雷	風	毒	重力
天	×1							スリープ	○	投げ	○					
炎		×1						混乱	○	ペロロン斬り	○					
氷			×1					スロウ	○	ブラックホール	×					
雷				×1				ストップ	○	サーチ	○					

EXP	204
お金	450
技ポイント	5

種 (なし)
色 レインボーマット

使用技
① 角で突く(物理/単体) ② 体当たり(A)(物理/単体)

メインシナリオでの出現場所

16号階
からい森
まよひの森
恐竜人アクト

プレタンの泉
ティラン城

エンハーサ

ジール宮殿

ドロクイの巢
なげきの山
海底神殿

黒鳥河

北の岬

トルース村の奥山

ガルディアの森

マノリア修道院

ゼナの洞

おほけカエルの森

テナドロ山

闘雲窟

闘王城

リーネ広場

ガルディアの森

空中刑務所

メディーナ村

ヘケラッパ洞窟

16号階

アリスドーム

地下水道跡

32号階

プロメドーム

王城跡

死の山

時の籠屋

夢の夢

ラヴガスの体内

未来

死の山

時の籠屋

夢の夢

ラヴガスの体内

未来

死の山

時の籠屋

夢の夢

ラヴガスの体内

未来



- ページを飛ばす
- メインシナリオ
- 高立ち、夢見る王子
- 帰ってきた王妃
- 消えた女王
- ただいま!
- 王国転乱
- 英雄を越えて
- 不思議の雲の工場
- 時の農業者
- 真の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- ターゲットカエル
- 赤い石、めずらしい石
- 足跡! 連続!!
- 靴え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 気がつけば涼地
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- とげま封印 勇べよ風
- 空けきの山の真骨様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の断王
- 時の舞
- 運命の輝へ
- 星の影の終わり

BOSS

ドロクイ使い

出現No. 185 出現場所 [古代]ドロクイの巢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
26	1200	65	250	100	10	15	13	10	80

2体のドロクイを役とするジャリアン。防御力が高いうえ、自分たちのHPを回復する技を使うため、長期戦になりやすい。

天	x1	スリープ	X	投げ	O
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1	ストップ	X	サーチ	X

EXP 354
お金 1000
技ポイント 10

種 (なし)
色 スピードカプセル

使用技 小石シュート[物理/単体] 酸雨[魔法/単体/ダメージスリプ] 回復(A)[魔法/全体/HP回復] 体当たり[物理/単体] R体当たり[物理/単体] X体当たり[物理/単体] アースクエイ(A)[魔法/全体] 逃げ出す[バトルから離脱]

BOSS

ドロクイル

出現No. 186 出現場所 [古代]ドロクイの巢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
29	5000	100	150	100	7	10	14	10	50

水の力を宿したドロクイ。ドロクイ使いの「小石シュート」を受けると、こちらに向かって体当たりをくり出す。

天	x1	スリープ	O	投げ	O
真	x1	混乱	O	ペロロン斬り	O
火	x2	スロウ	O	ブラックホール	X
水	0	ストップ	O	サーチ	X

EXP 300
お金 800
技ポイント 8

種 (なし)
色 マーメイドメット

使用技 体当たり(C)[物理/単体] R体当たり[物理/単体] X体当たり[物理/単体] アースクエイ(A)[魔法/全体] 逃げ出す[バトルから離脱]

BOSS

ドロクイR

出現No. 187 出現場所 [古代]ドロクイの巢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
29	5000	100	150	100	7	10	14	10	50

火の力を宿したドロクイ。基本的な能力はドロクイLと同じだが、火属性の攻撃を無効にするかわりに水属性の攻撃に弱い。

天	x1	スリープ	O	投げ	O
真	x1	混乱	O	ペロロン斬り	O
火	0	スロウ	O	ブラックホール	X
水	x2	ストップ	O	サーチ	X

EXP 300
お金 800
技ポイント 8

種 (なし)
色 エリクサー

使用技 体当たり(C)[物理/単体] R体当たり[物理/単体] X体当たり[物理/単体] アースクエイ(A)[魔法/全体] 逃げ出す[バトルから離脱]

アドバンス

VS ドロクイ使い+ドロクイル+ドロクイR

ドロクイたちから先に倒す



パーティ: クロノ+2人



↑ルッカの魔眼が、ドロクイたちの攻撃を感知するのを妨害。

ドロクイL
ドロクイR
ドロクイつかい

クロノ
HP: 105
MP: 394
EXP: 61

ドロクイ使いさえ倒せば勝ちになるが、2体のドロクイがいるときにドロクイ使いを攻撃すると反撃を受けてしまう。まずは2体のドロクイから倒そう。そのさい、ドロクイLには「ファイアソード」、ドロクイRには「アイスソード」を使えば、弱点を突いて大ダメージを与えることができる。2体のドロクイを倒すと、ドロクイ使いは防御力が下がるほか、ある程度時間がたつと逃げしていく(=バトルに勝利できる)ので、それを待つのも手だ。



メインシナリオでの出現場所

予備道

かみの森
まよひの森
遊撃人アジト

ブレランの巣
ティラン様

エンムーサ

シール宮殿

ドロクイの巣
なげきの山
海流神殿

黒鳥号
北の碑
トールス村の山

ガルディアの森

マリア修道院
ゼナの洞

おむけカエルの森

テドロロ山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑務所
メディーナ村

ヘクランの洞窟

16号奥室
アリスドーム
地下水道跡
32号奥室
プロメテウム
工場跡

死の山
霧の崖
黒の夢
ラヴォスの体内

⑥ イワン

出現No. 095 出現場所 [古代]なげきの山、次元のゆがみ、[中世]巨人のツメ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	515	1	140	100	16	10	75	10	100

なげきの山に棲む、岩のような姿の魔物。バトル開始直後に「オールロック」を使い、こちらの技とアイテムを封印する。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	0			
地		0		
炎			0	
氷				0

有効な特殊効果	スリープ	投げ
スリープ	X	○
投げ	X	○
ペロン斬り	X	○
ブラックホール	X	○
サーチ	X	○

EXP	1000	種	ミドルエーテル
お金	0	色	(なし)
技ポイント	100		

使用技

■ オールロック[全体・オールロック] ■ 逃げ出す[自分/バトルから離脱]

VS イワン

パーティ・クロノ+2人(※1)

命中を上げて「たたかう」で攻撃しよう

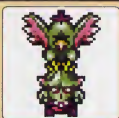
倒したときに得られる経験値と技ポイントがズバ抜けて多いものの、こちらの攻撃をかわしやすいうえ、一定時間が経過すると逃げ出してしまう。バトルがはじまった直後にこちらの技とアイテムは封印されるので、倒すには「たたかう」で地道に攻撃するしかない。攻撃力の高いキャラクターに、命中の上がるヒットリングやリボンをあらかじめ装備させておこう。



◀イワンは「オールロック」を使ったあとは、何の攻撃も行わなくなる。

⑥ バードコマンド

出現No. 096 出現場所 [古代]なげきの山、次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	250	32	127	31	12	12	14	10	50

ジャリアンが移動に利用している、緑色の怪鳥。「キック」と「ブラッディレイン(A)」を交互に使って攻撃してくる。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	X1			
地		X1		
炎			X1	
氷				X1

有効な特殊効果	スリープ	投げ
スリープ	X	X
投げ	X	○
ペロン斬り	X	○
ブラックホール	X	○
サーチ	X	○

EXP	222	種	(なし)
お金	550	色	金剛刺
技ポイント	6		

使用技

■ キック[物理/単体] ■ ブラッディレイン(A)[魔法/単体/ダメージ+スリッパ]

VS バードコマンド

パーティ・クロノ+2人(※1)

大ダメージを与える必要はない

ふだんはジャリアンを持ったまま戦い(そのあいだジャリアンは何もしてこない)、自分の残りHPがゼロになるとジャリアンを残して倒れる。一気に大ダメージを与えたりしてもジャリアンごと倒すことはできないので、MPを温存するために「たたかう」で攻撃しよう。ただし、怒りの腕輪などを利用した反撃でドメを刺せば、ジャリアンごと倒せる。



◀ジャリアンごと倒しても、ジャリアンのふんの経験値などは手に入らない。

※1……■[ラヴォスの呼び声]以降は「自由」

ジャリアン

種族No. 097 出現場所 [古代]なげきの山、次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
28	300	63	127	29	13	13	14	10	50

中世に棲息するジャリーの祖先にあたるモンスター。ジャリーと同じく「小石シュート」と「ジャンプキック(A)」を使う。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
冥	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP 126 お金 300 技ポイント 6

種 (なし) 色 ミドルエーテル

使用技
 ジャンプキック(A)【物理/単体】 小石シュート【物理/単体】

モンクガーゴイル

種族No. 098 出現場所 [古代]なげきの山、次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
31	260	60	100	32	11	12	15	10	50

体術を駆使して戦うガーゴイル。最初は「ソバット」と「チャクラ」を、モンスターの数が減ると「連続技」を仕掛けてくる。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
冥	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP 216 お金 0 技ポイント 6

種 (なし) 色 ビッグハンド

使用技
 ソバット【物理/単体】 チャクラ【物理/単体】
 連続技【物理/単体/残りHPを1に】

アドバース VS モンクガーゴイル

「連続技」を受けないようにして戦おう

モンクガーゴイルの使う「連続技」は、相手の残りHPを1にする効果を持つ。残りHPが1になった直後に別のモンスターの攻撃を受けると、一気に戦闘不能状態になってしまうので要注意。幸いにも、モンクガーゴイルはモンスターの数が3体以下のときにしかこの攻撃を使ってこない。ほかのモンスターと同時に現れたときは、モンクガーゴイルを最優先で倒すといい。

パーティ: クロノ+2人(※1)

カズキ(中)	ゴウ(中)	リサ	—
★アウタ	★アムル	★ク	—
★フロダクト	★ファイカ	46	—

全滅状態になる

←モンクガーゴイルをルッカの「催眠音波」でスリープ状態にして戦うと安全。

高嶺の花

種族No. 099 出現場所 [古代]なげきの山

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
29	250	70	127	30	9	12	14	10	65

「乱れ吹雪」でこちらを混乱状態にしてくる。集団で現れたときは「催眠音波」などで動きを止めておいたほうが無難だ。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
冥	×1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

属性との相性

EXP 253 お金 750 技ポイント 6

種 (なし) 色 エビルスレイヤー

使用技
 回復(A)【味方全体/HP回復】 乱れ吹雪【物理/単体/ダメージ+混乱】

ペーソンの旗幟

メインシナリオ

風立ちし 悪魔の牙を
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま！
 王国総利
 魔城を越えて・
 不思議の国の工藤時
 時の塵果て
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 道標！！
 戦え！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつかば原始
 大地のみで
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 新べよ嵐
 なげきの山の賢者
 天空で待つものは
 ラゴスの呼び声
 古代の新王
 時の扉
 運命の時へ
 風の運りぬく



メインシナリオでの出現場所

▼

千早の洞

かみの窟

まよひの窟

恐竜人アスト

フテランの集

ティランノ

エンハーサ

ジール宮前

ドロクイの集

なげきの山

海蔵神殿

黒鳥河

北の洞

トルス村の龍山

ガルディアの森

マリリア監獄

ゼナンの洞

おひかカエルの森

テドロ山

黒石窟

魔王城

リーネ広場

ガルディアの森

空中刑罰所

メディーナ村

ヘテランの洞窟

16号廃城

アリスドーム

地下水溜池

32号廃城

プロメテウム

工場跡

死の山

時の鐘楼塔

黒の夢

マックスの体内

BOSS

ギガガイア・本体

出現No. 188

出現場所 [古代]なげきの山・山頂



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	9500	50	127	100	7	15	15	10	50

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	魔
天	×1								
地		×1							
炎			×1						
氷				×1					

EXP	3000	落ち	(なし)	使用技	アーム復活回路作動開始[味方全体 / 蘇生]
お金	3000				
技ポイント	30	色	スピードカプセル		

BOSS

ディフェンスアーム

出現No. 189

出現場所 [古代]なげきの山・山頂



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	2000	40	127	100	14	10	15	10	50

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	魔
天	×1								
地		×1							
炎			×1						
氷				×1					

EXP	0	落ち	(なし)	使用技	ウォーターライズ(A) [魔法 / 単体 / 水属性] 防御アームでヘッドを回復[味方単体 / HP回復] ダブルハンドブラスター [魔法 / 全体 / 火属性 / 反撃不可] ダークプラズマ [魔法 / 全体 / 真属性 / 反撃不可]
お金	0				
技ポイント	0	色	(なし)		

BOSS

アタックアーム

出現No. 190

出現場所 [古代]なげきの山・山頂



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	2000	60	127	100	14	10	15	10	50

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	魔
天	×1								
地		×1							
炎			×1						
氷				×1					

EXP	0	落ち	(なし)	使用技	アタックアーム [魔法 / 単体 / 残りHPを半減] ガイアマグナード [魔法 / 全体 / 火属性] ダブルハンドブラスター [魔法 / 全体 / 火属性 / 反撃不可] ダークプラズマ [魔法 / 全体 / 真属性 / 反撃不可]
お金	0				
技ポイント	0	色	(なし)		

VS

ギガガイア



パーティックロノ+2人

アームを破壊してから本体を攻撃しよう

ギガガイアの使ってくる真属性と火属性の攻撃に備えて、パーティメンバーにはレッドプレート、レッドベスト、ブラックプレートを装備させておこう。戦いかたとしては、左右のアームを破壊したあと全員で本体を集中攻撃するのがオススメ。本体はしばらくするとアームを復活させるが、そのつど破壊すれば問題ない。そのほか、強力な連携技で本体だけを狙ったり、「火炎竜巻」などで本体とアームをまとめて攻撃したりするの也有効だ。



↑復活したアームはHPが半分しかないので、前半に破壊できる。

BOSS
ダルトン

回廊No. 191
 出現場所 [古代]ジール宮殿・女王の間

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	3500	20	127	100	1	50	15	10	50

ジール王国の女王に仕える魔道士。はじめのうちは「鉄球」を連発し、自分のHPがゼロになると「オナラぶー」をくり出す。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
冥	x1		混乱	X	ペロロ斬り	O
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X
属性との相性						

EXP 1000
 お金 2500
 技ポイント 30

気 (なし)
 色 特製弁当

使用技
 鉄球【物理/単体/残りHPを半減】
 オナラぶー【魔法/全体】

VS **ダルトン**

パーティ・クロノ+2人

注意すべき攻撃は「オナラぶー」のみ

ふだんのダルトンは攻撃にも反撃にも、こちらの残りHPを半分にする「鉄球」を使う。この攻撃でHPがゼロになることはないので、連携技を連発していこう。ただし、ダルトンは自分のHPがゼロになると「オナラぶー」を使って倒れるため、味方の残りHPは200くらいに保っておきたい。なお、怒りの腕輪などによる反撃でドムを刺せば、「オナラぶー」を受けずにすむ。

←パーティの魔法防御にもよるが、「オナラぶー」で受けるダメージは150ほど。

スカウター

回廊No. 103
 出現場所 [古代]海底神殿

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	300	32	220	31	8	20	14	10	50

海底神殿内を浮遊する魔法生物。天属性以外の魔法攻撃を受けると、ダメージを吸収しうえて「超放電」で反撃する。

天	x1.33	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	X
冥	吸収x1		混乱	X	ペロロ斬り	O
火	吸収x1		スロウ	X	ブラックホール	O
水	吸収x1		ストップ	X	サーチ	O
属性との相性						

EXP 234
 お金 250
 技ポイント 8

落 (なし)
 色 ラピス

使用技
 サンダー【魔法/単体/天属性】
 超放電【魔法/全体/天属性】
 一万ヘルツ【単体/スリープ】
 ミックスデルタ【魔法/全体/冥属性】

VS **スカウター**

パーティ・クロノ+2人

連携反撃技の「ミックスデルタ」が危険

スカウターが一番近くと一番遠くにいるモンスターがスカウターレッドとスカウターブルーだった場合は(どちらが近くでどちらが遠くかは問わない)、天属性以外の攻撃すべてに対して反撃を行なってくる。しかも、そのときは「超放電」のかわりに、強力な全体攻撃「ミックスデルタ」を使うのだ。スカウターレッドやスカウターブルーを先に倒したり、「★サンダー」などで攻撃したりして、「ミックスデルタ」を受けないように戦おう。

←前点である天属性の攻撃を使えば、ダメージを与えられる。

ギールの城から

メインシナリオ

千代子！ 鬼見る千年魔
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま！
 王国結核
 虎輪を越えて…
 不思議の国の工場跡
 時の果実
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 めずらしい石
 足跡！ 追跡！！
 決戦！ グランドリオン
 決戦！ 魔王城！！
 気がつけば即始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 厚べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天宮で待つものは
 ラヴォスの厚ひ声
 古代の新王
 時の扉
 運命の海へ…
 星の夢の終わりに



メインシナリオでの出現場所

不承山
かみの森
まよいの森
恐竜人アシト

原始

フレランの黒
ティラン城

エンハーサ

ジール空院

ドロクイの黒
なびきの山
海底神殿

黒崎号
北の碑
トルース村の黒山

ガルティアの森

マノリア修道院
セナン内境

おひかカエル森

デナドロム
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

中世

ガルティアの森
空中刑部所
メディーア村

現代

ヘケランの洞窟

18号廃墟
アリスドーム
地下水溜り
32号廃墟
プロメドーム
工場跡

未来

死の山
崎の崖来て
黒の夢
ラウフェスの森

その他

スカウターレッド

総画No. 104 出現場所 [古代]海底神殿
種族 魔法生物

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	300	32	220	32	9	60	15	10	50

火の力を持った、赤いスカウター。3種類のスカウターのなかでは魔力が高く、使ってくる魔法攻撃もダメージが大きい。

天	吸収×1	有効な特殊効果 スリープ × 投げ × 混乱 × ベロロン斬り ○ スロウ × ブラックホール ○ ストップ × サーチ ○
異	×1.33	
火	×1.33	
水	吸収×1	

属性との相性

EXP 234 金 250 技ポイント 8
種 (なし) 色 バリアボール
使用技 ブラディレイン(A)【魔法/単体/ダメージ+スリッパ】
フレイムボマー【魔法/全体/火属性】
ミックスデルタ【魔法/全体/真属性】

スカウターブルー

総画No. 105 出現場所 [古代]海底神殿
種族 魔法生物

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	300	32	220	32	10	42	15	10	50

水の力を持った、青いスカウター。「レイン」などの水属性の魔法攻撃を多用するわりに、水属性が弱点となっている。

天	吸収×1	有効な特殊効果 スリープ × 投げ × 混乱 × ベロロン斬り ○ スロウ × ブラックホール ○ ストップ × サーチ ○
異	吸収×1	
火	吸収×1	
水	×1.33	

属性との相性

EXP 234 金 250 技ポイント 8
種 (なし) 色 プロテクトボール
使用技 レイン【魔法/単体/水属性】
ウォータガ【魔法/全体/水属性】
ミックスデルタ【魔法/全体/真属性】

ジールメジ

総画No. 102 出現場所 [古代]海底神殿、[現代]次元のゆがみ
種族 魔法生物

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
34	480	40	127	34	7	7	15	10	70

こちらの技を封印する「ロック」と、威力の大きい「エネルギーボール(A)」が危険。集中攻撃して優先的に倒そう。

天	×1	有効な特殊効果 スリープ ○ 投げ ○ 混乱 ○ ベロロン斬り ○ スロウ ○ ブラックホール ○ ストップ ○ サーチ ○
異	×1	
火	×1	
水	×1	

属性との相性

EXP 322 金 550 技ポイント 8
種 ラビス 色 バリアボール
使用技 隠る(A)【物理/単体】 エネルギーボール(A)【物理/単体】
ロック【単体/ロック】

ミリオン

総画No. 100 出現場所 [古代]海底神殿
種族 魔法生物

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
33	450	76	255	33	16	85	15	10	100

兄のピリオンとともに現れる悪魔。ピリオンの残りHPが半分以下になると、「ブラザーコンバージョン」を使って消滅する。

天	×1	有効な特殊効果 スリープ × 投げ ○ 混乱 × ベロロン斬り ○ スロウ × ブラックホール ○ ストップ × サーチ ○
異	×1	
火	×1	
水	×1	

属性との相性

EXP 303 金 400 技ポイント 8
種 ラビス 色 (なし)
使用技 ブラザーコンバージョン【味方単体/自分を犠牲にしてHP回復】
地獄投げ【物理/単体】 マックスフュージョン【魔法/全体】




6 モンスター

- メインシナリオ
- 真立ち! 夢見る千年祭
- 帰ってきた王妃
- 消えた少女
- たいたいま!
- 王國裁判
- 魔城を越えて...
- 不思議の国の工務課
- 時の扉を開て
- 真の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 むすらい石
- 足跡! 遺跡!!
- 戦え! グランド/ゾン
- 決戦!! 魔王城!!
- 氷がつかば原始
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- どけよ封印 時べよ直
- なげきの山の真骨種
- 天空で待つものは
- ラヴォスの厚い声
- 古代の魔王
- 時の洞
- 運命の扉へ...
- 星の扉の終わりに

⑥ ビリオン

出現No. 101 出現場所 [古代]海底神殿

種族 魔法生物



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
33	450	76	127	33	10	85	15	10	70

ミリオンの兄。つねにミリオンをシールドで守っている。使う攻撃には、パーティ全員にダメージを与えるものが多い。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	○
真	x1		混乱	X	ペロロン斬り	○
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	X	サーチ	○
属性との相性						

EXP 376 お金 400 技ポイント 8

酒 (なし) 色 プロテクトボール


使用技 破壊空間【魔法/全体/真属性】 地獄投げ【物理/単体】 マッスルフュージョン【魔法/全体】

VS ミリオン+ビリオン

パーティ: クロノ+2人

攻撃するときには2体の位置関係に注意

バトルがはじまったときのミリオンはビリオンのシールドに守られており、ダメージをほとんど与えられない。このシールドは、ビリオンを倒してからミリオンに攻撃を1回当てれば破壊できるので、まずはビリオンを集中攻撃して倒そう。ただし、ビリオンを攻撃したさいにミリオンが近くにいると、連携攻撃「マッスルフュージョン」で反撃されてしまう。2体の距離が離れたときを狙って、攻撃を当てていくといい。




↑2体の間を抜けて攻撃すれば、ダメージを与えることができる。

⑥ オーメン

出現No. 106 出現場所 [古代]海底神殿、[現代]次元のゆがみ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	666	80	83	35	10	100	16	10	70

2体以上いると、カウンターで「ビッグトルネード」を使うことがある。連携技などを使い、反撃のスキを与えずに倒そう。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○
属性との相性						

EXP 318 お金 250 技ポイント 8


酒 (なし) 色 (なし)

使用技 棒で殴る(A)【物理/単体】 ビッグトルネード【物理/全体/ダメージ+混乱】

⑥ カーヴィナ

出現No. 107 出現場所 [古代]海底神殿、[現代]次元のゆがみ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早業さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	666	110	83	35	11	100	16	10	50

オーメンと似た性質を持つモンスター。強力な技を使って一撃で倒すが、スリープ状態などにして反撃を封じるといい。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○
属性との相性						

EXP 365 お金 850 技ポイント 8

酒 (なし) 色 (なし)

使用技 斬る【物理/単体】 エックス斬り【物理/単体】



BOSS

ラヴォス(外殻・海底神殿)

原価No. 192

出現

場所 [古代]海底神殿・ラヴォス時空



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	30000	180	127	100	16	2	11	10	50

ラヴォスの外殻。強力な攻撃を多用してくるため、レベルがよほど高くないかぎり勝ち目はないが、負けても物語は進む。

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	X	投げ	X
混乱	X	ペロロン斬り	X
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種 (なし)
色 (なし)

使用技

天から降り注ぐものが世界を滅ぼす【物理/全体】
 ラヴォスニードル【物理/単体】
 カオティックゾーン【魔法/全体/ダメージ+混乱】
 アースクエイク(C)【物理/全体/ダメージ+スリッパ】

VS ラヴォス(外殻・海底神殿)

パーティ:クロノ+2人

「強くてニューゲーム」でなければ倒すのは難しい

ふつうに物語を進めていた場合はまず勝てないので、倒したければ「強くてニューゲーム」(→P.558)で挑もう。ラヴォスの攻撃に耐えるには、HPが600以上、防御力が200以上はほしい。さらに、「カオティックゾーン」対策として、混乱を防ぐ防具が必須だ。あとは、味方全員が技やアイテムでHPを回復しつつ、敵の攻撃に耐え切れる状況でのみ攻撃を仕掛けていけばいい。ヘイスト状態などを味方に発生させておくと、より有利に戦える。



フクロトボールなどで、受けるダメージを減らすのも効果的

ダルトン部隊

原価No. 108

出現

場所 [古代]黒鳥号



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	150	60	127	35	5	10	16	10	50

黒鳥号のクルー。最大HPが低く、使ってくる攻撃もダメージが小さいため、さほど注意する必要のない相手だ。

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	O	投げ	O
混乱	O	ペロロン斬り	O
スロウ	O	ブラックホール	O
ストップ	O	サーチ	O

EXP	377
お金	0
技ポイント	8

種 (なし)
色 (なし)

使用技

棒で殴る(A)【物理/単体】
棒で殴る(B)【物理/単体】

バイト

原価No. 109

出現

場所 [古代]黒鳥号



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	192	40	192	35	9	6	16	10	50

黒鳥号に配備されている、小型のゴーレム。上部のハッチを開いたあと、ミサイルを射出してくる。攻撃のペースは早め。

属性との相性

天	x1
真	x1
火	x1
水	x1

有効な特殊効果

スリープ	X	投げ	O
混乱	X	ペロロン斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	O
ストップ	O	サーチ	O

EXP	378
お金	0
技ポイント	8

種 (なし)
色 (なし)

使用技

ミサイル(B)【物理/単体】

メインシナリオでの出現場所

- 不詳
- かみの森
- まよしの森
- 恐竜人アジト
- プラチナの崖
- ティラノ城
- エンパーサ
- ゾール監獄
- ドロクイの崖
- なげきの山
- 海底神殿
- 黒鳥号
- 北の峠
- トルース村の裏山
- ガルディアの森
- マノリア修道院
- ゼナンの橋
- おむかえカルの森
- テナトロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルディアの森
- 空中刑罰所
- メディーナ村
- ヘラランの洞窟
- 18号廃墟
- アリスドーム
- 地下水道廊
- 32号廃墟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 元々の山
- 騎の墓まで
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

サイト 回廊No. 110 出現場所 [古代]黒鳥号
種族



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	700	1	140	23	16	10	82	10	30

黒鳥号の砲塔。回避が極端に高いうえ、こちらの技とアイテムを封じてくるが、倒せば100もの技ポイントが得られる。

属性	天	冥	火	水
天	0			
冥		0		
火			0	
水				0

属性	スリープ	投げ
スリープ	X	○
投げ	○	X
混乱	X	○
ペロロン斬り	○	X
スロウ	X	○
ブラックホール	○	X
ストップ	X	○
サーチ	○	X

EXP	1500
お金	0
技ポイント	100

第	ミドルエーテル
色	(なし)
使用技	<input type="checkbox"/> オールロック【全体/オールロック】 <input type="checkbox"/> レーザー(A)【魔法/単体/貫属性】 <input type="checkbox"/> 自爆(C)【自分/バトルから離脱】

BOSS **マスターゴレム** 回廊No. 193 出現場所 [古代]黒鳥号・左主翼
種族



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
34	15000	40	127	100	16	18	15	10	50

黒鳥号を守る、最強のゴレム。しかし、高いところが苦手なので、何の攻撃もせず、しばらくすると逃げていく。

属性	天	冥	火	水
天	x1			
冥		x1		
火			x1	
水				x1

属性	スリープ	投げ
スリープ	X	○
投げ	○	X
混乱	X	○
ペロロン斬り	○	X
スロウ	X	○
ブラックホール	X	○
ストップ	X	○
サーチ	○	X

EXP	2500
お金	2000
技ポイント	40

第	(なし)
色	(なし)
使用技	<input type="checkbox"/> 超破壊必殺魔法【何も起こらない】 <input type="checkbox"/> 逃げ出す【自分/バトルから離脱】

BOSS **ダルトンR** 回廊No. 194 出現場所 [古代]黒鳥号(シルバード)
種族



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	2800	20	127	100	10	20	15	10	50

ジールの失踪により、新王となったダルトン。「自分が受けた攻撃の属性と反対の属性」を持つ魔法で反撃を行なう。

属性	天	冥	火	水
天	x1			
冥		x1		
火			x1	
水				x1

属性	スリープ	投げ
スリープ	X	○
投げ	○	X
混乱	X	○
ペロロン斬り	○	X
スロウ	X	○
ブラックホール	X	○
ストップ	X	○
サーチ	○	X

EXP	2500
お金	2000
技ポイント	40

第	(なし)
色	特製弁当
使用技	<input type="checkbox"/> 烈風斬【物理/貫通(距離上)】 <input type="checkbox"/> エネルギーボール(A)【物理/単体】 <input type="checkbox"/> パーストボール(B)【魔法/単体】 <input type="checkbox"/> 鉄球【物理/単体/残りHPを半減】 <input type="checkbox"/> サンドガ【魔法/全体/天属性】 <input type="checkbox"/> アイスガ【魔法/全体/水属性】 <input type="checkbox"/> ファイガ(B)【魔法/全体/火属性】

VS **ダルトンR** **パーティ** 黒鳥号に監禁された3人

こちらの使う攻撃に合わせて防具を決める

ダルトンRは、こちらの攻撃が属性性なら「サンドガ」、火属性性なら「アイスガ」、水属性性なら「ファイガ(B)」、天属性が属性のない攻撃なら「鉄球」で反撃してくる。そこで、「味方の使える属性攻撃とは反対の属性」を吸収または軽減できる防具を装備して戦おう。たとえば、マルがパーティにいる場合は、火属性に強い防具を身につけて水属性の攻撃で攻めればよい。

ダルトンR	HP	5200/55
マール	HP	6141/87
カエル	HP	6021/85
アイテム	エーテル	6021/85



◀「鉄球」を受けなかったために、属性を持たない攻撃を使うのはひかえよう。

ページを閉じた。
メインシナリオ
序章 夢見る千年
帰ってきた王妃
消えた女王
ただいま!
王国裁判
魔城を越えて...
不思議の国の工組
師の魔業
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タークとカエル
赤い石 めずらしい
足跡! 追跡!!
発見! グランドリオ
決戦! 魔王城!!
気がつけば原野
大地のおきて
魔法の王国 シール
とけふ封印 呼べよ魔
なげきの山の賢者
天空で待つものは
ラヴォスの呼び声
古代の新王
時の扉
運命の時へ...
星の夜の終わりに

BOSS

魔王(2回目)

出現No. 195

出現場所 [古代]北の碑



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
37	6666	100	127	100	9	19	16	10	50

中世の魔族たちを支配していた王。1回目に戦ったときより防御力が低いため、物理攻撃でも十分なダメージを与えられる。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロ斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×1	×1	×1	×1	スリープ ×	×	投げ ○	混乱 ×	ベロロ斬り ○	スロウ ×	ブラックホール ×	ストップ ×	サーチ ×

EXP	3000	落	(なし)
お金	4000	色	ラストエリクスー
技ポイント	50		

使用技
 ①② 鎌で斬る[物理/単体] ③④ ファイガ(B)[魔法/全体/火属性]
 ⑤⑥ アイスガ[魔法/全体/水属性] ⑦⑧ サンドガ[魔法/全体/天属性]

VS 魔王(2回目)

魔法攻撃への対策をしておけば苦戦はしない

はじめのうちは「鎌で斬る」をくり返し、自分のHPが残り半分以下になると、魔法も使い出すほか、こちらの攻撃を受けたときに何らかの攻撃で反撃してくる。魔王とのバトルは、クロノとカエルをのぞく3人で戦う場合と、カエル1人で戦う場合があるが(→P.261)、戦いかたは基本的に同じ。味方全員が天属性、火属性、水属性のダメージのいずれかを吸収する防具を装備し、ふつうに戦うだけでそれほど苦勞せずに勝てるはずだ。



★魔王(2回目)は魔法も使うので、魔法攻撃への対策をしておいた方がよい。

イーター

出現No. 071

出現場所 [未来]死の山



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
36	500	84	127	36	9	10	16	10	50

タマゴ型のモンスター。「食べる(A)」をときおりくり出してくるだけだが、受けるダメージが大きいので注意したい。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロ斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×1	×1	×1	×1	スリープ ×	×	投げ ○	混乱 ×	ベロロ斬り ○	スロウ ×	ブラックホール ○	ストップ ×	サーチ ○

EXP	378	落	(なし)
お金	300	色	(なし)
技ポイント	8		

使用技
 ① 食べる(A)[単体/HP吸収]

マカーバ

出現No. 072

出現場所 [未来]死の山



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
37	582	92	127	100	10	5	16	10	50

死の山に住む死神。ひだんはこちらのHPを残り半分にする攻撃を使ってくるが、まれに「ブラッディレイン(A)」を使用する。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロ斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
	×1	×1	×1	×1	スリープ ×	×	投げ ×	混乱 ×	ベロロ斬り ○	スロウ ×	ブラックホール ×	ストップ ×	サーチ ○

EXP	427	落	エーテル
お金	500	色	ハイエーテル
技ポイント	8		

使用技
 ① 刈る(B)[物理/単体/残りHPを半減] ② カマ[物理/単体/残りHPを1に]
 ③ ブラッディレイン(A)[魔法/単体/ダメージ+スリッパ]



6 モンスター

BOSS

ブチラヴォス・口

出現No. 196 出現場所 【未来】死の山・洞窟内部、死の山・洞窟裏(西)、死の山・中腹



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
37	4000	255	127	100	10	15	16	10	50

天	x1	スリープ	X	投げ	X
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	X
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1	ストップ	X	サーチ	X

ラヴォスの幼体の口。攻撃力が極めて高く、危険な攻撃を多用してくる。倒すとかならずエリクサーを落とす。

EXP	747
お金	500
技ポイント	120

落 エリクサー
色 エリクサー

使用技
乱れ吹雪【物理/単体/ダメージ+混乱】
ラヴォスの吐息【魔法/単体/ダメージ+スリープ】
スプレッドボム【魔法/単体/火属性】
ブチラヴォスニードル【物理/全体】

BOSS

ブチラヴォス・殻

出現No. 197 出現場所 【未来】死の山・洞窟内部、死の山・洞窟裏(西)、死の山・中腹



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
37	10000	255	253	100	16	16	16	10	100

天	0	スリープ	X	投げ	X
真	0	混乱	X	ペロロン斬り	X
火	0	スロウ	X	ブラックホール	X
水	0	ストップ	X	サーチ	X

ラヴォスの幼体の外殻。防御力と魔法防御がとても高いうえに、攻撃を受けると「ブチラヴォスニードル」で反撃する。

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

落 (なし)
色 (なし)

使用技
ブチラヴォスニードル【物理/全体】

VS ブチラヴォス

殻にはかまわず口だけを攻撃しよう

パーティ クロノをのぞく3人

ブチラヴォスは口と殻で構成されており、口は「ブチラヴォスニードル」→「スプレッドボム」→「ラヴォスの吐息」→「乱れ吹雪」という行動をくり返す。一方、殻は自分からは攻撃を行わず、攻撃を受けたときのみカウンターで「ブチラヴォスニードル」を使う。

ブチラヴォスと戦うときのパーティ編成は、攻撃役ふたりと、味方全体を回復できる回復役ひとりがおススメ。さらに、混乱効果を持つ「乱れ吹雪」対策として、回復役はサラのお守りなどを装備しておきたい。このバトルは口さえ倒せば勝てるので、殻を無視して、ふたりの攻撃役が口を集中攻撃するとい。そのさい、範囲攻撃や全体攻撃を使うと、殻を巻きこんでしまうので要注意。回復役は味方を回復しつつ、「乱れ吹雪」で誰かが混乱状態になったら、技やアイテムですばやく解除すればOKだ。

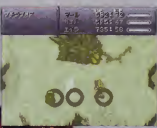


回復役は、敵が「ラヴォスの吐息」を使ったら、つぎにくる「乱れ吹雪」に乗ってコマンドを入力せずに待とう。



レッドベストなどを装備すれば、スプレッドボムを無力化できる。

「ブチラヴォスニードル」は、ダメージが大きい。受けたあとは、すぐに回復しないといけない。



一応、殻も倒せるが、口のHPをゼロにするまでバトルは終わらない。素直に口を攻撃しよう。

ページ移動が
メインシナリオ

序立ち！ 夢見る千姫
帰ってきた王妃
消えた王女
たいたい！
王国裁判
廃城を越えて
不意識の国の工場跡
時の果実
魔の村の人々
隠れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 むずかしい石
定跡！ 道跡！！
戦え！ グランドリオン
決戦！ 魔王城！！
気がつけば原始
大地のおきて
魔法の王道 ジール
どけよ封印 呼ぶよ嵐
なげきの山の冒険者様
天空で待つものは
ラヴォスの野ひ声
古代の新王
龍の卵
運命の時へ…
星の事の終わりに



レーザーサイト

原価No. 075 出現場所 [未来]ジェノサイドーム、[その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	400	1	100	31	10	40	14	10	30

攻撃を受けると自爆し、パーティ全員にダメージを与えてくる。ほかのレーザーサイトを攻撃して自爆を誘うことも。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	x1.33			
地	x1			
炎	x1			
氷	x1			

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
スリープ	X							
混乱	X							
スロウ	X							
ストップ	X							

EXP	346
お金	120
技ポイント	8

種	(なし)
色	ハイボーション

使用技
 レーザー(A)【魔法/単体/真属性】
 レーザー(B)【魔法/敵味方貫通(直線上)】
 自爆(A)【魔法/全体/自爆してダメージ】

メガミュータント・上半身

原価No. 213 出現場所 [その他]黒の夢・上層①



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	4600	35	127	100	10	10	19	10	50

ジールが呼び出した謎の生命体。毒状態やスリープ状態にする技のほか、物理攻撃の「くろくめりつぷす」も強力。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	x1			
地	x1			
炎	x1			
氷	x1			

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
スリープ	X							
混乱	X							
スロウ	X							
ストップ	X							

EXP	900
お金	1500
技ポイント	50

種	(なし)
色	エリクサー

使用技
 ドレイン触手(B)【単体/HP吸収】
 ミュータントガス(A)【物理/全体/ダメージ+毒】
 ミュータントガス(B)【魔法/単体/ダメージ+スリープ】
 くろくめりつぷす【物理/単体】

メガミュータント・下半身

原価No. 214 出現場所 [その他]黒の夢・上層①



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	3850	22	127	100	10	10	19	10	50

上半身とは独立して動く、身体の下半身。全員にダメージを与えつつ混乱状態にする「カオティックゾーン」が脅威だ。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	x1			
地	x1			
炎	x1			
氷	x1			

有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
スリープ	X							
混乱	X							
スロウ	X							
ストップ	X							

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

種	(なし)
色	守りの帽子

使用技
 触手で攻撃【物理/単体】
 カオティックゾーン【魔法/全体/ダメージ+混乱】
 スチルスチーム【全体/スリッパ】

VS メガミュータント

混乱状態になるのを防ぐのが第一

下半身は、最初の行動時と、それ以降は4回行動するたびに、「カオティックゾーン」を使ってくる。この攻撃を受けると確実に混乱させられてしまうので、混乱状態を防ぐ装備品があるなら、パーティメンバーに装備させておきたい。混乱状態を防げないメンバーがいる場合は、下半身に集中攻撃を浴びせてなるべく早く倒し、全員が混乱状態を防げる場合は、全体攻撃を利用して2体同時にダメージを与えていくといいだろう。



上半身は自由に攻撃できるが、下半身は固定位置に攻撃できる。

メインシナリオでの出現場所

かりの森
まよひの森
恐無人アシト

プテランの巣
ティラン城

エンハーサ

ソール宮殿

ドロクイの巣
なげきの山
浦底神殿

黒鳥号
北の岬

トルース村の風山

ガルティアの森

マノリア修道院
ゼナンの洞

お化けカエル沼

テドロ山
魔岩窟
真王城

リーネ広場

ガルティアの森
空中階級所
メディーナ村


ヘケランの洞窟

18号商城
アリスドーム
地下水道
32号商城
プロメテードーム
工場跡

死の山
時の籠屋
黒の夢
ラヴエスの体内

⑥ エューの盾

回廊No. 111 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	110	255	253	43	14	70	19	10	100

黄金製の盾でその身を守るモンスター。盾の陰から顔を出したあとはHPが1になるので、それ以降に攻撃すればOKだ。

天	0	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	X
冥	0		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	0		スロウ	X	ブラックホール	O
水	0		ストップ	X	サーチ	O
属性との相性						

※盾から顔を出している状態のエューの盾は、HP1、防御力127、魔法防御50、お金450、各属性との相性がすべて「×1」で、「色仕掛け」で手に入るアイテムはない


EXP 378
お金 2000
技ポイント 10

種 (なし)
色 マッスルリング

使用技
■ 壁り弾【魔法/単体/ダメージ+スリープ】
■ ロック【単体/ロック】

⑥ ブラックサイト

回廊No. 112 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
44	1245	1	127	42	1	85	18	10	50

使ってくる攻撃は、威力の低めな「レーザー(C)」のみ。「たたく」だけでも、さほど苦勞せずに倒せるだろう。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	O	投げ	O
冥	×1		混乱	O	ペロロン斬り	O
火	×1		スロウ	O	ブラックホール	O
水	×1		ストップ	O	サーチ	O
属性との相性						


EXP 554
お金 400
技ポイント 10

種 (なし)
色 スーパーエーテル

使用技
■ レーザー(C)【魔法/貫通(直線)/真属性】

⑥ ティフ

回廊No. 113 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	2800	30	127	100	12	30	19	10	50

「いすなおとし」のあと、「円月殺法」などで大ダメージを与える。天属性と冥属性のダメージは吸収されるので注意。

天	吸収×1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
冥	吸収×1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	×1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	×1		ストップ	X	サーチ	O
属性との相性						


EXP 850
お金 800
技ポイント 15

種 エリクサー
色 ノヴァーマー

使用技
■ いすなおとし【物理/単体/残りHPを半減】
■ 円月殺法【物理/単体】
■ ハリケーン(B)【魔法/単体】
■ ウイングブロー【物理/単体/ダメージ+混乱】

⑥ ルインゴーレム

回廊No. 114 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
47	2250	22	127	100	12	8	19	10	50

攻撃を2回受けるとカウントダウンを開始し、3カウント後に「MPバスター」を使う。連携技などを利用して手早く倒そう。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
冥	×1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	×1		スロウ	X	ブラックホール	O
水	×1		ストップ	X	サーチ	O
属性との相性						

EXP 755
お金 900
技ポイント 12

種 スーパーエーテル
色 金のイヤリング

使用技
■ ミサイル(C)【魔法/単体】
■ 怪光線【魔法/貫通(対象まで)/真属性】
■ タイムストップ【物理/単体/ダメージ+ストップ】
■ MPバスター【単体/MP全吸収】

ペーシの長かた

メインシナリオ

降参! 悪徳千手杵

帰ってきた王妃

消えた女王

たいたい!

王国裁判

奥城を越えて…

不思議の国の工場の

時の悪魔

真の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 あやらしい石

足跡! 遺跡!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王様!!

究がつけば原始

大地のおきて

魔法の王国 シール

とけよ封印 再びよ風

なげきの山の異名簿

天空で待つものは

ラゴスの呼び声

古代の新王

時の扉

運命の舞へ…

悪の夢の終わりに



メインシナリオでの出現場所

千蔵山

かひの森
まよひの森
恐竜人アサト

ブテランの巣
ティワン結

エンハーサ

ジール宮殿
ドクワイの架
なびきの山
滝底神殿

黒鳥号
北の岬
トルース村の裏山

ガルディアの森

マノリア修道院
ゼナンの墓

おひなカエル

テナド山
魔岩窟
魔王城

リーネ広場

ガルディアの森
空中刑務所
メディーナ村

ヘクランの洞窟

16号廃墟

アリスドーム
地下水道
32号廃墟
プロメテウム
工場跡

死の山
魔の扉
黒の夢

ラヴェツの体内

ウォール

出現No. 115 出現場所 [その他]黒の夢

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
44	1875	255	127	42	9	45	18	10	50

黒の夢を構成している壁の一部分。「色仕掛け」を使えば、有用なアイテムであるスピードカプセルを入手可能だ。

天	×1	スリープ	×	投げ	×
冥	×1	混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

属性との相性

使用技
 ミサイル(C)【魔法/単体】 レーザー(C)【魔法/貫通(直線上)/真属性】
 ダークプラズマ【魔法/全体/真属性/反撃不可】

EXP 800
お金 550
技ポイント 12

種 (なし)
色 スピードカプセル

さまようもの

出現No. 116 出現場所 [その他]黒の夢、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
46	850	22	127	44	16	150	19	10	50

たゆとうものを従えて現れる大きな目玉。バトル開始直後に「オールロック」でこちらの技とアイテムの使用を封じてくる。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
冥	×1	混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	×
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

属性との相性

使用技
 オールロック【全体/オールロック】 フレームボマー【魔法/全体/火属性】

EXP 0
お金 750
技ポイント 0

種 (なし)
色 (なし)

たゆとうもの

出現No. 117 出現場所 [その他]黒の夢、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	1250	50	127	43	16	15	80	10	100

攻撃をいっさい行なわず、バトル開始からある程度時間がたつと逃げ出す。例せば、100もの技ポイントが得られる。

天	0	スリープ	×	投げ	○
冥	0	混乱	×	ペロロ斬り	○
火	0	スロウ	×	ブラックホール	×
水	0	ストップ	×	サーチ	○

属性との相性

使用技
 逃げ出す【自分/バトルから離脱】

EXP 500
お金 0
技ポイント 100

種 (なし)
色 (なし)

VS さまようもの+たゆとうもの

「フレームボマー」は装備品で対処

さまようものが連発する火属性の全体攻撃「フレームボマー」はダメージが大きめだが、バトル中はパーティメンバー全員がオールロック状態になるため、技やアイテムによるHPの回復が行えない。火属性のダメージを吸収または軽減する防具を装備し、途中で逃げ出してしまいうたゆとうものへの攻撃に集中できるようにしよう。たゆとうものには攻撃をかわされやすいので、命中の高いエイラや魔王をパーティに入れておくのがオススメ。

パーティ (自由)

16号廃墟
アリスドーム
地下水道
32号廃墟
プロメテウム
工場跡

死の山
魔の扉
黒の夢
ラヴェツの体内



6 モンスター

MONSTER

⑥ メタルミュー

図鑑No. 118 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
48	1980	20	127	100	13	13	20	10	50

こちらの魔法防御が低いと、「シャイニングビット」が脅威となる。天属性のダメージを吸収できる防具でのごう。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	×1			
地		×1		
炎			×1	
氷				×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	○	○	○	○	○	○	○	○
投げ	○	○	○	○	○	○	○	○
混乱	○	○	○	○	○	○	○	○
ベロロン斬り	○	○	○	○	○	○	○	○
スロウ	○	○	○	○	○	○	○	○
ブラックホール	○	○	○	○	○	○	○	○
ストップ	○	○	○	○	○	○	○	○
サーチ	○	○	○	○	○	○	○	○

EXP	685
お金	1100
技ポイント	16

属性 (なし)
 使用技
 色 スーパーエーテル
 ●ドレイン触手(B)[単体/HP吸収]
 ●プラッディレイン(B)[物理/単体/ダメージナスリップ]
 ●シャイニングビット[魔法/単体/天属性]

⑥ プチアーリマン

図鑑No. 119 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
47	900	1	127	44	8	10	19	10	50

ひたすら「アスピル」をくり返し、こちらのMPを減らしてくる。属性を持たない攻撃を使い、優先的に倒すといいだろう。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	×0.25			
地		×0.25		
炎			×0.25	
氷				×0.25

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	×	×	×	○	×	×	×	×
投げ	×	×	×	○	×	×	×	×
混乱	×	×	×	○	×	×	×	×
ベロロン斬り	×	×	×	○	×	×	×	×
スロウ	×	×	×	○	×	×	×	×
ブラックホール	×	×	×	○	×	×	×	×
ストップ	×	×	×	○	×	×	×	×
サーチ	×	×	×	○	×	×	×	×

EXP	575
お金	0
技ポイント	12

属性 (なし)
 使用技
 色 ゴールドピアス
 ●アスピル[単体/MP吸収]

⑥ ツインカム

図鑑No. 121 出現場所 [その他]黒の夢



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	1500	50	127	39	13	10	17	10	50

共食いする習性を持つ双頭のヘビ。ほかのツインカムがいなくなると、パーティメンバーを攻撃の対象にする。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	×0.02			
地		×0.02		
炎			×1	
氷				×1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	○	○	○	○	○	○	○	○
投げ	○	○	○	○	○	○	○	○
混乱	○	○	○	○	○	○	○	○
ベロロン斬り	○	○	○	○	○	○	○	○
スロウ	○	○	○	○	○	○	○	○
ブラックホール	○	○	○	○	○	○	○	○
ストップ	○	○	○	○	○	○	○	○
サーチ	○	○	○	○	○	○	○	○

EXP	422
お金	400
技ポイント	18

属性 (なし)
 使用技
 色 ラストエリクサー
 ●かみつく(B)[単体/HP全吸収]

VS ツインカム



パーティ (自由)

「かみつく(B)」を受ける前に倒そう

ツインカムが使う「かみつく(B)」は、対象の残りHPをすべて吸収するという危険な攻撃だが、自分以外のモンスターがいいうちは、そちらにしか使わない。バトル開始後しばらくは攻撃を受ける心配がないので、パーティ内にエイラがいるときは、敵が同士討ちをしているあいだに「色仕掛け」でラストエリクサーを奪っておこう。ツインカムが残り1体になったら3人で集中攻撃し、「かみつく(B)」を受ける前にすばやく倒すこと。



はけがる アイテム	はけがる アイテム	クロム アイテム	25773 754:34	25773 765:88
--------------	--------------	-------------	-----------------	-----------------

ベロリンの威力が...

メインシナリオ

- 他立ち! 要領よく進む
- 湧ってきた王妃
- 消えた女王
- たいたい!
- 王国崩壊
- 喪鐘を越えて...
- 不意裏の部の工場跡
- 時の継承者
- 魔の村の人々
- 導かれた伝説の勇者
- タータとカエル
- 赤い石 めずらしい石
- 足跡! 追跡!!
- 戦え! グランドリオン
- 決戦! 魔王城!!
- 歌がつけば原始
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- どけよ封印 輝べよ嵐
- なげきの山の賢者様
- 天空で待つものは
- ラヴオスの呼び声
- 古代の新王
- 時の
- 導きの翼へ...

影の参り地獄に...



メインシナリオでの
出現場所

- 中世
- 現代
- 中世
- 現代
- 未来
- その他

② ダイゴロー

出現No. 120
種族 機械

出現場所 [その他]黒の夢

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
49	1800	32	127	45	12	10	20	10	50

全員を混乱状態にする「♪～♪～♪♪～」を使う。混乱状態を防げる装備品があるなら、かならず装備しておこう。

EXP 728	お金 750	落 スーパーエーテル	使用技 ②♪～♪～♪♪～[全体 混乱]
技ポイント 16	色 特製弁当	有効な特殊効果	②鉄球[物理 単体 残りHPを半減]

② ファットビースト

出現No. 122
種族 —

出現場所 [その他]黒の夢

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
48	2150	128	127	100	12	250	20	10	50

威力の大きい「ピンタ(B)」をくり出してくる魔獣。ただし、こちらから手を出さないかぎりは何もしてこない。

EXP 850	お金 800	落 エリクサー	使用技 ②ピンタ(B)[物理 単体]
技ポイント 20	色 パワーカプセル	有効な特殊効果	

VS ファットビースト

パーティ (自由)

使う攻撃はダメージ重視で

「ピンタ(B)」による反撃しか行なわないが、そのダメージが非常に大きい。3人技など、一撃のダメージ量がもっとも多い攻撃で攻め、反撃される回数をできるだけ減らそう。ただし、買属性の攻撃のダメージは吸収されてしまうので気をつけたい。

↑連携技を使う場合は、防御力の一番高いメンバーがコマンドを入力すると、反撃を受けるダメージを最小に抑えられる。

↑「色仕掛け」を使えば、反撃は受けてしまうものの、パワーカプセルを入手可能。余裕があるなら狙ってみよう。

② ハ

出現No. 123
種族 —

出現場所 [その他]黒の夢、[現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	1050	25	127	43	8	25	19	10	50

魔法攻撃へのカウンターとして「MPバスター」を使う以外は伺もない。「たたかう」をくり返せば、ラクに倒せるはずだ。

EXP 753	お金 1250	落 バリアボール	使用技 ②MPバスター[単体 / MP全吸収]
技ポイント 10	色 マジックリング	有効な特殊効果	



ガズー 回鑑No. 124 出現場所 [その他]黒の夢、[現代]次元のゆかみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
46	1350	24	127	44	1	25	19	10	50

「たたかう」への反撃として使ってくる、一撃必殺の「デス」が危険極まりない。技を利用してダメージを与えていくこと。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
翼	x1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
水	x1		ストップ	X	サーチ	O

属性との相性

EXP 804 種 プロテクトボール 使用技 ④デス[魔法/単体/戦闘不能]
お金 1100 色 マジックカプセル

BOSS
ギガミュタント・上半身 回鑑No. 215 出現場所 [その他]黒の夢・下層②

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	5800	26	255	100	11	35	19	10	65

メガミュタントよりも進化した、謎の生命体。攻撃を受けるたびに、「アスピル触手」でこちらのMPを吸収する。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
翼	x1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X

属性との相性

EXP 1500 高 (なし) 使用技 ④シャイニングビット[魔法/単体/天属性] ⑤スプレッドボム[魔法/単体/火属性] ⑥ミュタントガス(A)[物理/全体/ダメージ+毒] ⑦ミュタントガス(B)[魔法/単体/ダメージ+スリープ] ⑧アスピル触手[単体/MP吸収]
お金 2000 色 ハリアリング

BOSS
ギガミュタント・下半身 回鑑No. 216 出現場所 [その他]黒の夢・下層②

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
47	4950	22	255	100	10	10	19	10	65

最初のうちは、「手裏剣(B)」と「ライフシェイバー」を使う。上半身が倒されると、行動パターンが危険なものに変わる。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
翼	x1		混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X

属性との相性

EXP 0 高 (なし) 使用技 ④手裏剣(B)[物理/単体] ⑤ライフシェイバー[物理/単体/残りHPを1に] ⑥スチルスチーム[全体/スリッパ] ⑦ミュタントガス(A)[物理/全体/ダメージ+毒]
お金 0 色 ヒットリング

VS **ギガミュタント** 回鑑No. 216 出現場所 [その他]黒の夢・下層②

下半身の行動に注意しつつ魔法攻撃で攻める

もっとも警戒すべき攻撃は、下半身が使ってくる「ライフシェイバー」。受けた直後にHPを回復できるよう、パーティ内の最低ひとりまたはコマンドを選ぶ状態にしておく。「ライフシェイバー」を封じてしまえば戦いは非常にラクになるので、攻撃するさいは下半身を優先的に狙うといいが、上半身、下半身ともに防御力が極めて高く、物理攻撃はほとんど通用しない。あらかじめ、魔法攻撃の得意なメンバーでパーティを構成しておきたい。

パーティ (自由)

手裏剣を2回投じられたらライフシェイバーに注意せよ。

HP: 38 / 38
MP: 95 / 95
ATK: 85 / 85

ペーパードラゴン

メインシナリオ

戻り地・遺跡五千円

帰ってきた王妃

消えた女王

ただいま!

王國裁判

所縁を越えて...

不思議の国の工場跡

時の果て

真の村の人々

現れた伝説の勇者

タータとカエル

赤い石 めずらし石

足跡! 通廊!!

戦え! グランドリオン

決戦! 魔王城!!

気がつけば荒地

大地のおきて

魔法の王国 ジール

とけよ封印 勇べよ真

なげきの山の賢者様

天空で待つものは

ラゴスの呼び声

古の覇王

逆命の時へ...

真の夢の終わりに



BOSS

テラミュタント・上半身

出現No. 217 出現場所 【その他】黒の夢・中幹部②



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
48	7800	28	255	100	12	15	20	10	50

究極の進化をとげた、謎の生命体。下半身ももしくはいずれかのパーティメンバーから「ドレイン(A)」でHPを吸収する。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	x1			
地		x1		
炎			x1	
氷				x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	X		X	O	X	X	X	X
投げ								
混乱			X	O				
ペロロン斬り								
スロウ			X	X				
ブラックホール					X			
ストップ							X	
サーチ								X

EXP	2000	落	(なし)	使用技	① エネルギーボール(B)【物理 単体】 ② パーストボール(A)【物理 / 単体】
お金	3800				③ ドレイン(A)【単体 / HP吸収】 ④ カオティックゾーン【魔法 / 全体 / ダメージ+混乱】
技ポイント	100	色	マッスルリング		⑤ 破火山弾【魔法 / 全体 / 炎属性】 ⑥ パレージョン【物理 / 全体 / 残りHPを1に】

BOSS

テラミュタント・下半身

出現No. 218 出現場所 【その他】黒の夢・中幹部②



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
49	20000	28	255	100	16	10	20	10	100

防御力も魔法防御も非常に高い。物理攻撃を受けると、相手の残りHPを1にする「ライフシエイバー」で反撃してくる。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	吸収x1			
地		吸収x1		
炎			吸収x1	
氷				吸収x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	X		X	O	X	X	X	X
投げ								
混乱			X	O				
ペロロン斬り								
スロウ			X	X				
ブラックホール					X			
ストップ							X	
サーチ								X

EXP	0	落	(なし)	使用技	① ライフシエイバー【物理 / 単体 / 残りHPを1に】
お金	0				
技ポイント	0	色	パワーシール		

VS テラミュタント

上半身を狙おう

上半身と下半身のどちらか一方を倒せば、少しあとにもう一方も自動的に力尽きて勝利となる。下半身にはほとんどダメージを与えられないことと、上半身の防御力が非常に高いことを考えると、魔法攻撃で上半身のHPを減らしていくのがベストだろう。

↑全員を混乱状態にする攻撃「カオティックゾーン」に備え、混乱状態を防げる装備品を身につけておきたい。

↑上半身の「ドレイン(A)」で下半身のHPはそううち吸い尽くされるので、弱体化はかかると回復に専念するだけでも勝てる。

BOSS

プチラヴォスR・O

出現No. 219 出現場所 【その他】黒の夢・中幹部④



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
46	10000	255	127	100	12	150	19	10	50

パワーアップしたプチラヴォス。パーティ全員に大ダメージを与える「プチラヴォスニードル乱れ撃ち」を使う。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	x1			
地		x1		
炎			x1	
氷				x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ペロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	X		X	O	X	X	X	X
投げ								
混乱			X	O				
ペロロン斬り								
スロウ			X	X				
ブラックホール					X			
ストップ							X	
サーチ								X

EXP	2450	落	(なし)	使用技	① ウォーカーライズ(B)【魔法 / 単体 / 水属性】
お金	2500				② ダークボム(A)【魔法 / 円内(敵中心) / 炎属性】 ③ 破壊空間【魔法 / 全体 / 炎属性】
技ポイント	120	色	ヘイストメット		④ プチラヴォスニードル乱れ撃ち【物理 / 全体】

- メインシナリオでの出現場所
- 予備山
- かみの窟
- まよいの洞
- 悪魔人アジト
- フランドの森
- ティラン城
- エンハーサ
- シール空島
- 下ロウイの窟
- なげきの山
- 海賊神殿
- 黒島号
- 北の岬
- トルス村の山
- ガルディアの森
- モノリア修道院
- ゼナの窟
- おはかエルの森
- デナド山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ヘケラの洞窟
- 16号監獄
- アリストーム
- 地下水道跡
- 32号監獄
- プロメテウム
- 工場跡
- 死の山
- 時の崖まで
- 黒の夢
- ラヴォスの決戦



6 モンスター

MONSTER

ページの隅から

メインシナリオ

第5話：夢遊千年史

帰ってきた王妃
消えた女王
たのいませ!
王國裁判
廃城を超えて…
不思議の国の工場跡
時の果実で
魔の村の人々
現れた伝説の勇者
タータとカエル
赤い石 めずらしい石
足跡! 追跡!!
戦え! グランドリオン
決戦! 魔王城!!
気がつけば原野
大地のおきて
魔法の王国 ジール
どけよ封印 野べよ嵐
なげきの山の賢者様
天空で待つものは
ラヴスの呼び声
百々の新王
時の鐘

遺物の謎へ…

星の軌跡の先に

BOSS

② プチラヴォスR・殻

図鑑No. 220

出現

場所 [その他]黒の夢・中庭部④

属性



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
46	13500	255	253	100	16	16	19	10	100

プチラヴォスRの身体を保護する殻。攻撃を加えてきた相手に対して「プチラヴォスニードル」で反撃を行なう。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	0			
地		0		
炎			0	
氷				0

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	×	×	×	×	×	×	×	×
投げ								
混乱								
ベロロン斬り								
スロウ								
ブラックホール								
ストップ								
サーチ								

EXP	0
石金	0
技ポイント	0

菜 (なし)
色 プロテクトメット

使用技

② プチラヴォスニードル[物理・単体]

VS プチラヴォスR

異属性のダメージを吸収しながら口だけを攻撃

口が使う攻撃のなかでは、全体攻撃の「プチラヴォスニードル乱れ撃ち」がもっとも強力で、それ以外の3種類の攻撃のうち、2種類が異属性を持つ。味方全員のHPを回復できる技と、異属性のダメージを吸収する防具を用意して挑みたい。あとは、プチラヴォス(→P.487)のときと同様に、殻にはいっさい手を出さず、口だけを攻撃していけばOKだ。



パーティ (自由)



◀「色仕掛け」を使えば、口からも殻からも異質な防具を入手することが可能。

BOSS

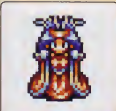
② ジール(1回目)

図鑑No. 221

出現

場所 [その他]黒の夢・魔神器の間

属性



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
48	12000	50	127	100	12	20	20	10	50

古代に存在した国、ジール王国の女王。パーティメンバー全員の残りHPを1にする「ハレーション」を頻りに使う。

属性との相性	天	地	炎	氷
天	×			
地		×		
炎			×	
氷				×

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	×	×	×	×	×	×	×	×
投げ								
混乱								
ベロロン斬り								
スロウ								
ブラックホール								
ストップ								
サーチ								

EXP	0
石金	0
技ポイント	0

薬 ラストエリクサー
色 ラストエリクサー

使用技

② デスキッス[単体・MP吸収] ③ エネルギーボール(B)[物理・単体]
④ ハレーション[物理・全体・残りHPを1に]

VS ジール(1回目)

あわててHPを回復する必要はない

ジールは、「ハレーション」→「デスキッス」(自身のHPが残り半分以下の場合)→「エネルギーボール(B)」、という行動をくり返す。こちらが戦闘不能状態になる可能性がある技は「エネルギーボール(B)」だけだが、この技は残りHPが一番多いパーティメンバーをかならず狙う。したがって、「エネルギーボール(B)」を使われる直前にメンバーひとりのHPを大きく回復するだけで、誰も戦闘不能状態にならずに戦っていけるのだ。



パーティ (自由)



▶攻撃するときは「カエル」をどしどしや「エリクサー」を非常に有効に



BOSS

魔神器

敵No. 222

出現場所 [その他]黒の夢・異空間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
48	18000	100	127	100	11	4	20	10	50

ラヴォスからエネルギーを引き出すために作られた機械。攻撃を受けると自身の攻撃力や防御力を上げる機能を持つ。

属性との相性	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天 ×1	スリープ ×	×	×
冥 ×1	混乱 ×	×	×
火 ×1	スロウ ×	×	×
水 ×1	ストップ ×	×	×

EXP	0	落とす	(なし)
お金	0	色	ラストエリクスー
技ポイント	0		

使用技
 ●ポイントフレア【魔法/単体/火属性】 ●ためていたエネルギーを放出【魔法/全体】 ●静かにたたずんでいる【何も起こらない】 ●攻撃を防御力に変換【自分/防御力上昇】 ●魔法を攻撃力に変換【自分/魔力上昇】

VS 魔神器

パーティ (自由)

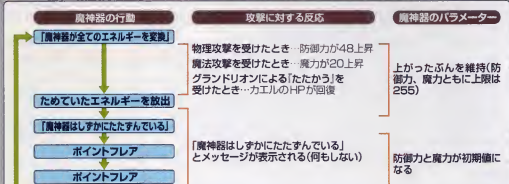
エネルギーを変換していないときに攻撃の狙い目

ジール(1回目)(→P.495)を倒すと、つづけて魔神器と戦うことになる。ジール戦でHPが1になっている場合は、最初にHPを回復しよう。魔神器の行動パターンは、下の図のとおり。敵がエネルギーを変換している最中はHPの回復に努め、「しずかにたたずんでいる」ときに攻めるのが基本だ。なお、エネルギー変換中の魔神器に、グランドリオンを装備したカエルが「たたかう」で攻撃すると、敵の防御力が上がらず、カエルのHPが回復する。



●バトル開始直後に「カエルフレア」を発生させて倒す手もある。

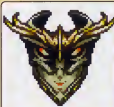
●魔神器の行動と特徴の変化



BOSS ジール(2回目)・顔

敵No. 223

出現場所 [その他]黒の夢・頂上



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	20000	255	127	100	14	15	20	10	50

ラヴォスの力を最大限に取りこんだジール。天、冥、水のいずれかの属性を持つ攻撃をおやつが、そのいずれもが強力だ。

属性との相性	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天 ×1	スリープ ×	×	×
冥 ×1	混乱 ×	×	×
火 ×1	スロウ ×	×	×
水 ×1	ストップ ×	×	×

EXP	0	落とす	(なし)
お金	0	色	ラストエリクスー
技ポイント	0		

使用技
 ●ハレーション【物理/全体/残りHPを1に】 ●ヘブンゲート【魔法/単体/天属性】 ●ダークキア【魔法/全体/冥属性】 ●ヘキサゴンミスト【物理/全体/水属性】 ●MPバスター【単体/MP全吸収】

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所

メインシナリオでの出現場所



ページの見たかた

メインシナリオ

新立ち! 夢見る千年祭
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 たがひま!
 王座奪回
 悪徳を滅えて…
 不思議の機工地帯
 時の果実を
 真の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 闘い石 めすらしん石
 足跡! 追跡!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 虹がつけば原始
 大地のおきて
 魔法の王国 ジール
 とけよ封印 呼べよ重
 なげきの山の真の様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の前王
 陣の扉
 運命の闘へ…
 闇の夢の終わりに

BOSS

ジール(2回目)・右手

出現No. 224

出現場所 [その他] 黒の夢・頂上



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	集まり	魔力	回避	体力	魔法防御
48	28000	34	255	100	11	7	20	10	99

ふだんは「レーザー(C)」のみをくり出す。反撃に使ってくるのは、相手の残りHPを1にする「ライフシェイパー」。

属性との相性	有効な特殊効果	技
天 ×0.02	スリープ X	投げ X
真 ×0.02	混乱 X	ペロロン斬り X
火 ×0.02	スロウ X	ブラックホール X
水 ×0.02	ストップ X	サーチ X

EXP	0	落	(なし)
お金	0	色	プリズムドレス
技ポイント	0	使用技	レーザー(C)【魔法・貫通(直線上)/真属性】 ライフシェイパー【物理・単体/残りHPを1に】

BOSS

ジール(2回目)・左手

出現No. 225

出現場所 [その他] 黒の夢・頂上



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	集まり	魔力	回避	体力	魔法防御
16	28000	34	255	100	11	1	20	10	99

使用する攻撃は、「怪光線」と「MPバスター」の2種類。なお、右手と左手は、顔が倒されると一瞬に消滅する。

属性との相性	有効な特殊効果	技
天 ×0.02	スリープ X	投げ X
真 ×0.02	混乱 X	ペロロン斬り X
火 ×0.02	スロウ X	ブラックホール X
水 ×0.02	ストップ X	サーチ X

EXP	0	落	(なし)
お金	0	色	プリズムメット
技ポイント	0	使用技	怪光線【魔法・貫通(対象まで)/真属性】 MPバスター【単体 MP全吸収】

VS ジール(2回目)



パーティ名 (自由)

全体攻撃のダメージを吸収して危機を回避

魔神器を倒すと、引きつづきこの敵とのバトルに突入する。顔を倒せば勝利となるので、防御力も魔法防御も高い右手と左手は放っておき、顔を攻撃しよう。顔が使ってくる技では、水属性の物理攻撃「ヘキサゴンミス」と真属性の魔法攻撃「ダークギア」という2種類の全体攻撃が脅威。対策として、防御力が低めなメンバーは水属性のダメージを、魔法防御が低めなメンバーは真属性のダメージを吸収できる防具を装備しておきたい。

顔はHPが残り半分以下になると、「ハレーション」→「MPバスター」と行動し、そのあとは攻撃を激化させる。「MPバスター」の直後にラストエリクサーを使ってHPとMPをまとめて回復し(右手か左手の攻撃で誰かが戦闘不能状態になっていたなら、アテナの水→ラストエリクサーの順で使う)、以降の攻撃に備えるといいだろう。

- 「ヘキサゴンミス」で受けるダメージ量の目安
- 「ダークギア」で受けるダメージ量の目安

防御力	ダメージ量
140	550~600
160	450~500
180	360~410
200	270~320

魔法防御	ダメージ量
50	640程度
60	520程度
70	400程度
80	280程度



「ハレーション」のあとは、プロテクト状態やバリア状態になっていてもダメージを減らせなくなる。



「右手と左手に「色仕掛け」を使うと、それぞれプリズムドレス、プリズムメットが入手可能。

↑この手の強弱別な攻撃技を持つ
 ↓この手の強弱別な攻撃技を持つ



BOSS

ラヴォス・外殻 (第1段階～第9段階)

出現No. 226

出現場所 [その他]黒の夢・ラヴォス騎空、ラヴォスの日

ラヴォス(外殻)には10の段階があり、そのうち第1～第9段階のときは、それぞれ攻撃モードが異なる。各段階のパラメーターや使う技などは、バトル開始直前に姿が表示されたボスのものと同じ。ひとつの段階を倒したあとにはメニューが開けるので、必要ならHP&MPの回復や装備の変更などを行ってから、画面上側にいるラヴォスに触れてつぎの段階とのバトルに挑むといい。



◀もともになっているボスが複数の部位にわかれたものである場合は、パーツも同時に出現する。

メインシナリオでの出現場所

6 ラヴォス・外殻の各段階

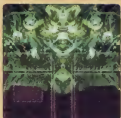
第1段階(ドラゴン戦車) ←P.447



各パーツは、向かって左側が頭部、右側が車輪に相当する。天属性と火属性の攻撃は効果が薄いものの、それらの属性を持たない技や「たたく」で攻めていけば、たとえに苦もなく倒せるだろう。

	本体	左パーツ	右パーツ
HP	266	600	208
属性との相性	天属性軽減	天属性無効 火属性無効	天属性軽減 火属性軽減

第2段階(ガードマシン) ←P.449



中央にいる本体さえ倒せばバトルは終了するが、本体に攻撃を仕掛けると、一撃で倒さないかぎりパーツとの連携反撃技を受けてしまう。慎重にいくなら、左右のパーツから先に倒すといい。

	本体	左パーツ	右パーツ
HP	1200	200	200
属性との相性	火属性無効	—	—

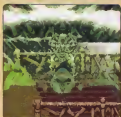
第3段階(ヘケラン) ←P.457



防御力が非常に高く、物理攻撃ではほとんどダメージを与えられないので、魔法攻撃をメインに戦っていこう。相手が反撃態勢に入っているときは、無理に攻撃せず、解除されるまで待つのが無難だ。

	本体
HP	2100
属性との相性	—

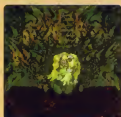
第4段階(ジャンクドラゴン) ←P.458, 459



本体が上半身、パーツが下半身に相当する。本体が力尽きるまぎわに使ってくる「MPバスター」を受けたくなければ、激怒の腕輪などを装備しておき、敵の攻撃への反撃でトドメを刺すといい。

	本体	パーツ
HP	960	800
属性との相性	天属性軽減&吸収 火属性軽減&吸収	冥属性軽減&吸収 水属性軽減&吸収

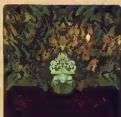
第5段階(グランとリオン) ←P.462



「たつまきエネルギーをためている」とメッセージが表示されて「真空波」を使うモーションに入っているあいだは、「鎌イタチ」で反撃される。「かまいたち」を使い、電音エネルギーをかき消そう。

	本体
HP	3600
属性との相性	天属性軽減

第6段階(ニスベール) ←P.466

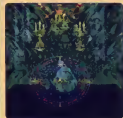


「かまいたち」をのそく天属性の技を当てて防御力や魔法防御を下げないと、かなりの長期戦を強いられる。バトル前にパーティを編成し、天属性の技が使えるメンバーを忘れずに入れておきたい。

	本体
HP	4200
属性との相性	—

- 古代
 - かみの森
 - まよひの森
 - 悪魔人アサト
 - ブテランの巣
 - デモン城
 - エンバーウ
 - ジール高原
 - ドロクイの巣
 - なげきの山
 - 海底神殿
 - 黒鳥号
 - 北の岬
 - トルース村の嵐山
- 中世
 - ガルディアの森
 - マリア修道院
 - ゼナンの橋
 - お化けカエル森
 - テナドロ山
 - 魔性窟
 - 魔王城
 - リーネ広場
- 現代
 - ガルディアの森
 - 空中刑務所
 - メディーナ村
 - ヘケランの洞窟
 - 18号洞窟
 - アリスドーム
 - 地下水道跡
 - 82号洞窟
 - プロメテドーム
 - 工場跡
 - 死の山
 - 時の起程
 - 黒の夢
 - ラヴォスの体内

第7段階(魔王(1回目)) (P.472)



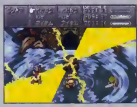
敵がカウンターでバリアチェンジするうちは弱点属性の攻撃を使っていき、呪文を強えしたら物理攻撃で攻めればい。パーティに魔王がいれば、全属性の技を使えるので戦いを有利に進められる。

HP	6666
属性との相性	全属性吸収(「バリアチェンジ」を使うたびに変化)

VS ラヴォス・外殻(第7段階)

弱点属性の見わけかた

魔王(1回目) (→P.472) とのバトルとは異なり、バリアチェンジ時の弱点属性がメッセージで表示されない。ただし、相手のくり出してきた攻撃の属性がそのまま弱点属性となっているので、行動から判別が可能だ。



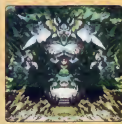
第8段階(アザーラ+ブラックティラノ) (P.475)



本体がブラックティラノ、パーツがアザーラに相当し、本体を倒せば勝利となる。先にパーツを魔法攻撃で倒して本体の防御力と魔法防御を下げ、それから本体を攻撃するのが手取り早いだろう。

	本体	パーツ
HP	10500	2700
属性との相性	—	—

第9段階(ギガガイア) (P.480)



向かって左側のパーツがアタックアーム、右側のパーツがディフェンスアームの役目を果たしており、本体を倒せばバトルが終わる。全体攻撃でパーツを倒しつつ、本体にもダメージを与えていこう。

	本体	左パーツ	右パーツ
HP	9500	2000	2000
属性との相性	—	—	—

BOSS

ラヴォス(外殻・第10段階)

出現No. 227
出現場所 —

【その他】黒の夢・ラヴォス時空、ラヴォスの日



攻撃モードが終了し、本来の能力にもどったラヴォス。「アースクエイク(C)」以外の技は、どれも強力だ。

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	×
冥	×1		混乱	×	ペロロン斬り	×
火	×1		スロウ	×	ブラックホール	×
水	×1		ストップ	×	サーチ	×
属性との相性						

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

者 (なし)
色 (なし)

【天から降り注ぐものが世界を滅ぼす【物理/全体】】 ラヴォスニードル【物理/単体】 【カオティックソーン【魔法/全体/ダメージ+混乱】】 【アースクエイク(C)【物理/全体/ダメージ+スリッパ】】

VS ラヴォス(外殻・第10段階)

威力の大きい物理攻撃に耐えられる装備を

ラヴォス(外殻・第10段階)が使ってくる攻撃の大半は物理タイプなので、防御力を重視して装備を整えておこう。さらに、「カオティックソーン」への対策として、混乱状態を防ぐ防具も身につけておきたい。バトル中は、「天から降り注ぐものが世界を滅ぼす」や「ラヴォスニードル」を受けても倒れないようHPを高めに維持しつつ、ダメージを与えていけばいい。



←受けるダメージが大きい場合は、「プロテクトボール」なども利用しよう。

ページ参照

- メインシナリオ
- ▼
- 飛立ら! 夢いびき千年経
- 帰ってきた王妃
- 消えた女王
- たいぞろ!
- 王冠継承
- 異域を結んで...
- 不思議の国の工場の
- 時の果実
- 隣の村の人々
- 現れた伝説の勇者
- タータニカエル
- 赤い石 めずらし石
- 足跡! 追跡!
- 戦え! グラントリオン
- 決戦! 魔王城!
- 気がつけば原始
- 大地のおきて
- 魔法の王国 ジール
- とけよ封印 砂べい嵐
- なげきの山の異者様
- 天空で待つものは
- ラヴォスの呼び声
- 古代の斬王
- 時の扉
- 運命の時へ...

黒の夢の終わりに

**BOSS****ラヴォス・本体**

出現No. 228

出現場所

[その他]ラヴォスの体内・心臓部



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	異常さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	20000	45	255	100	16	50	20	10	100

これまでに存在したあらゆる生命の遺伝子を持つ、ラヴォスの本体。最初は何もせず、パトルの途中から活動を始める。

属性との相性	天	地	炎	水
天	x1			
地		x1		
炎			x1	
水				x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	x		x		x		x	
投げ		x						x
混乱			x					x
ベロロン斬り				x				
スロウ					x			
ブラックホール						x		
ストップ							x	
サーチ								x

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技

- ①炎無[魔法/全体/火属性] ②邪気[魔法/全体/ダメージ+混乱]
 ③形勢[物理/全体/ダメージ+毒] ④闘炎[魔法/単体/火属性] ⑤魔放[自分/魔力上昇]
 ⑥邪影闘炎[魔法/全体] ⑦本体始動[物理/全体]

- 本体始動を使うと行動パターンが変化し、防御力が127、魔法防御が50になる
 ●左腕と右腕が両方も倒れると行動パターンが変化し、直後の「邪気」を使ったときに防御力が127、魔法防御が50になる

BOSS**ラヴォス・左腕**

出現No. 229

出現場所

[その他]ラヴォスの体内・心臓部



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	異常さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	12000	25	127	100	16	50	20	10	50

ラヴォス本体の左腕にあたる部分。「死遠」で本体のHPを回復したり、右腕と連携して「光破」をくり出したります。

属性との相性	天	地	炎	水
天	x1			
地		x1		
炎			x1	
水				x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	x		x		x		x	
投げ		x						x
混乱			x					x
ベロロン斬り				x				
スロウ					x			
ブラックホール						x		
ストップ							x	
サーチ								x

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技

- ①円月殺法[物理/単体] ②死遠[味方単体/HP回復] ③守封[魔法/単体/ダメージ+耐性消滅]
 ④止気[物理/単体/ダメージ+ストップ] ⑤光破[魔法/全体/反撃不可]

- 右腕が倒れると行動パターンが変化する

BOSS**ラヴォス・右腕**

出現No. 230

出現場所

[その他]ラヴォスの体内・心臓部



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	異常さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	8000	25	127	100	16	50	20	10	50

ラヴォス本体の右腕にあたる部分。パラメーターや攻撃方法は左腕とほぼ同じだが、HPだけは左腕よりやや低い。

属性との相性	天	地	炎	水
天	x1			
地		x1		
炎			x1	
水				x1

有効な特殊効果	スリープ	投げ	混乱	ベロロン斬り	スロウ	ブラックホール	ストップ	サーチ
スリープ	x		x		x		x	
投げ		x						x
混乱			x					x
ベロロン斬り				x				
スロウ					x			
ブラックホール						x		
ストップ							x	
サーチ								x

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技

- ①円月殺法[物理/単体] ②死遠[味方単体/HP回復] ③守封[魔法/単体/ダメージ+耐性消滅]
 ④止気[物理/単体/ダメージ+ストップ] ⑤光破[魔法/全体/反撃不可]

- 左腕が倒れると行動パターンが変化する

メインシナリオでの出現場所

- 不徳山
- まよひの森
- まよひの森
- 恐竜人アサシ
- フテランの巣
- ティラン城
- エンハー
- ジール宮殿
- ドロクイの巣
- なげきの山
- 海龍神殿
- 星島号
- 北の峠
- トリス村の農山
- ガルディアの森
- マノリア修道院
- ゼナの巣
- お化けカルの森
- テナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルディアの森
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ヘケランの洞窟
- 18号洞窟
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号洞窟
- プロメテドーム
- 工場跡
- 死の山
- 時の籠
- 黒の扉
- ラヴォスの体内



6 モンスター

ページの仕組み

メインシナリオ

序立ち! 悪魔の千年史
 帰ってきた王妃
 消えた女王
 ただいま!
 王座継承
 異域を超えて…
 不思議の国の工場跡
 時の嵐来て
 魔の村の人々
 現れた伝説の勇者
 タータとカエル
 赤い石 むずかしい石
 足跡! 追跡!!
 戦え! グランドリオン
 決戦! 魔王城!!
 気がつけば原地
 大地のおきて
 魔法の王国 シール
 なげきの山 呼べよ嵐
 なげきの山の賢者様
 天空で待つものは
 ラヴォスの呼び声
 古代の新王
 時の卵
 運命の間へ…

魔の事の終わりに

アドバンス

VS ラヴォス・本体

パーティ (自由)

両腕を同時に倒すのがポイント

この敵とは物語上の比較的自由的なタイミングで戦えるが(→P.575)、最初の「光破」を受けてパーティが壊滅するようなら、勝ち目はないので出陣したほうがいい。また、ラヴォス・本体を倒すと、引きつぎラヴォス コア(→P.502)とのバトルに突入する。そのあいだにメニューを開くことはできないので、連戦を見すえた準備をしておこう。オスメの装備品や技は、下の表のとおり。

●ラヴォス・本体との戦いかた

最初のうち、敵は左腕と右腕しか行動しないが、バトル開始から一定時間がたつと両腕を倒すと、本体が行動をはじめ。本体さえ倒せば勝利となるものの、行動していない状態の本体にはほとんどダメージを与えられないので、まずは両腕から倒そう。ただし、片腕だけを倒すと、残った腕の行動パターンが危険なものに変化する。HPは左腕のほうが右腕より4000高いので、まずは左腕(向かって右側の腕)だけを攻撃してHPを4000程度減らし、以降は両腕を巻きこめる技で均等にダメージを与えていくといい。残る本体は、ステータス変化への耐性があれば、さほど苦戦せずに倒せるだろう。

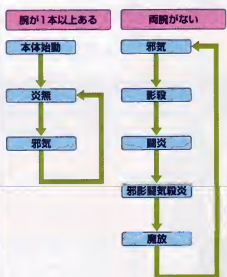
●用意しておきたい装備品や技

- 大半の不利なステータス変化を防げる防具
- 防御力や魔法防御の高い防具(全員の防御力を180以上、魔法防御を90以上にするのが目安)
- 有利なステータス変化を発生させる防具や技
- 全員のHPを大幅に回復できる技
- 敵全体、または横一直線の敵を攻撃できる技
- 通常の防御力(防御力127)のラヴォスに2000以上のダメージを与えられる強力な物理攻撃(「あくろ落ち斬り」など)



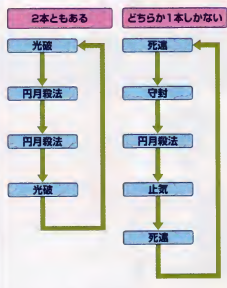
●バトル開始直後、ほぼ確実に最初に行動するのは左腕だ。

○本体の行動



※腕が1本以上あるうちは、本体はバトル開始から一定時間が経過するまで何もしない

○左腕と右腕の行動



※「光破」は、左腕と右腕の連携技



メインシナリオでの
出現場所

- アムル山
- かみの森
- まよひの森
- 悪魔人アジト
- ブテランの巣
- ティラン城
- エンハーガ
- シール宮殿
- ドロウキの巣
- なげきの山
- 洞窟神殿
- 黒鳥号
- 北の峰
- トルス村の雪山
- ガルディアの窟
- マノリア修道院
- セナーの機
- おほなカエドの窟
- デナドロ山
- 魔岩窟
- 魔王城
- リーネ広場
- ガルディアの高
- 空中刑務所
- メディーナ村
- ヘケランの洞窟
- 18号崩壊
- アリスドーム
- 地下水道跡
- 32号崩壊
- プロメテウム
- 工場跡
- 光の山
- 時の果実で
- 黒の夢
- ラヴォスの体内

BOSS

ラヴォスピット

頭数No. 231

出現
場所

[その他]ラヴォスの体内



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	2000	40	127	100	16	40	20	10	50

コアと同じ形をした、ラヴォスピットのビット。全属性のダメージを吸収する性質を持ち、おもに回復技や補助技を使用する。

天	吸収×1
冥	吸収×1
火	吸収×1
水	吸収×1

スリープ	×	投げ	×
混乱	×	ペロロン斬り	×
スロウ	×	ブラックホール	×
ストップ	×	サーチ	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技
 ① 除去【魔法 / 単体】 ② 否定【物理 / 単体】 ③ 守封【魔法 / 単体 / ダメージ+耐性消滅】
 ④ 回復【味方単体 / HP回復】 ⑤ 魔胎【単体 / MP吸収】
 ⑥ 邪光【魔法 / 全体 / ダメージ+スロウ / 反撃不可】 ⑦ 交撃【物理 / 単体】

●センタービットがないときに攻撃を受けると、「交撃」で反撃する

BOSS

センタービット

頭数No. 232

出現
場所

[その他]ラヴォスの体内



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	10000	100	127	100	16	21	20	0	50

中央に位置する、ラヴォスの巨大なビット。攻撃役を担当しており、「時空転換」を行ないつつ多様な技をくり出す。

天	×1
冥	×1
火	×1
水	×1

スリープ	×	投げ	×
混乱	×	ペロロン斬り	×
スロウ	×	ブラックホール	×
ストップ	×	サーチ	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技
 ① 追撃【物理 / 単体】 ② 天立【魔法 / 単体 / 天属性】 ③ 呪声【魔法 / 全体 / ダメージ+ステータス変化】
 ④ 魔皇【魔法 / 全体 / 残りHPを半減】 ⑤ 巨岩【物理 / 全体】 ⑥ 夢無【魔法 / 全体】
 ⑦ 時空転換【物理 / 単体】 ⑧ 邪光【魔法 / 全体 / ダメージ+スロウ / 反撃不可】

備考

BOSS

ラヴォス コア

頭数No. 233

出現
場所

[その他]ラヴォスの体内



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	30000	40	255	100	16	40	20	10	100

ラヴォスの中心核にあたる部分。ふたつのビットのうち、どちらか片方でも倒れると、「命活」を使って復活させる。

天	×1
冥	×1
火	×1
水	×1

スリープ	×	投げ	×
混乱	×	ペロロン斬り	×
スロウ	×	ブラックホール	×
ストップ	×	サーチ	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
落	(なし)
色	(なし)

使用技
 ① 除去【魔法 / 単体】 ② 否定【物理 / 単体】 ③ 命活【味方全体 / 蘇生】 ④ 防御解除【魔法 / 単体 / ダメージ+自分の防御力低下】 ⑤ 防御力回復【魔法 / 単体 / ダメージ+自分の防御力上昇】 ⑥ 邪光【魔法 / 全体 / ダメージ+スロウ / 反撃不可】 ⑦ 交撃【物理 / 単体】

●ラヴォスピットかセンタービットが倒れると、行動パターンは変化する
 ●「防御解除」を使うと、防御力が127、魔法防御が50になる
 ●「防御力回復」を使うと、防御力と魔法防御が初期状態にもどる

VS ラヴォス コア

パーティ員 (自由)

ラヴォスピットに行動させないようにやる

このバトルでは、向かって右側にいるラヴォス コアのみを倒せば勝利となる。ただし、通常の状態のラヴォス コアは、防御力も魔法防御も非常に高い。またにもダメージを与えるには、ラヴォスピットとセンタービットの少なくとも一方を倒し、「防衛解除」を使わせる必要があるのだ。倒しやすなのはHPが低いラヴォスピットのほうだが、属性を持つ技のダメージはどれも吸収されてしまうため、属性のない攻撃を使って倒そう。

以降は、防御力や魔法防御が下がったラヴォス コアを集中攻撃し、「命活」でビットが復活したら、ラヴォスピットを倒すところからくり返せばいい。ただし、ラヴォス コアのHPが少しでも減っていると、ラヴォスピットは最初の行動で「守封」を使う。復活後は連携技などで瞬時に倒し、相手に「守封」を使わせないようにしたい。

●センタービットについて

「時空転換」を使って自分の周囲をいずれかの時代に變化させ、つぎの行動で各時代に対応した技をくり出していく(「天泣」と「墮撃」の前には「時空転換」を使用しない)。最大の脅威は、原始時代に使う「巨岩」。森の背景が見えたらHPを満タンにして、「巨岩」に備えよう。



▲命活の使用前後は、ラヴォス コアの防御力がダウンする

○ラヴォスピットの行動



※「守封」は、ラヴォス コアのHPが満タンのときには使わない

○センタービットの行動



※パターンA~Dのどれかひとつを選んで行動し、各パターンの最後の技を使ったあとは、ふたたびパターンを選び直す
※「巨岩」は、ラヴォスピット、センタービット、ラヴォス コアの連携技



▲時代を古代に変化させたあとの邪岩は、「ラヴォス コア」のHPが満タンになっている場合にのみ使われる技だ

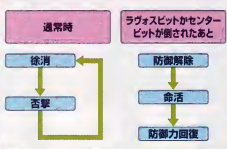


▲防御力が低いメンバーは、「巨岩」対策でプロテクト状態やリザイス状態にしておこう

○「時空転換」で変化した時代と背景の対応

時代	背景
原始	かりの森に似た場所
古代	海底神殿に似た場所
中世	魔王城に似た場所
現代	リーネ広場に似た場所
未来	32号鹿埤に似た場所

○ラヴォス コアの行動



ページおぼろげ

- メインシナリオ
- 新立ち! 華厳寺千年奇
 - 帰ってきた王妃
 - 消えた王女
 - たたいま!
 - 王国裁判
 - 魔城を越えて...
 - 不思議の国の工頭師
 - 時の蟲果て
 - 魔の村の人々
 - 現れた伝説の勇者
 - タータとカエル
 - 赤い石 めずらしい石
 - 足跡! 遺跡!!
 - 眠入! グラントリオン
 - 決戦! 魔王城!!
 - 炎がつけば原始
 - 大地のおきて
 - 魔法の王国 ジール
 - なげかけ印 舞べよ嵐
 - なげきの山の真蒼徒
 - 天空で待つものは
 - ラヴォスの呼び声
 - 古代の新王
 - 時の罫
 - 運命の時へ...

星の夢の終わりに



サンドラゴ

出現No. 050

出現場所

[中世]地底砂漠、[古代]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
28	400	160	100	29	8	27	50	10	50

HPは低めなものの、回避が
高く物理攻撃を当てにくい。
冥属性や水属性の魔法攻撃をメ
インに使っていくといいだろう。

属性との相性
天 ×0.5
冥 ×1
火 ×0.5
水 ×1

有効な特殊効果
スリープ X
混乱 X
スロウ X
ストップ X

投げ O
ペロロン斬り O
ブラックホール O
サーチ O

EXP	348
お金	550
技ポイント	15

種 (なし)
色 プロテクトボール

使用技
 殴る(A)[物理/単体] サンドサイクロン[魔法/単体]
 サンドプレス[単体/範囲] ロック[単体/ロック]

ララカルゴ

出現No. 051

出現場所

[中世]地底砂漠、[古代]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
28	1000	200	192	35	9	10	14	10	50

砂地に棲息するムカデ型のモ
ンスター。水属性の攻撃を受け
ると、以降は防御力が64に低
下するという特徴を持つ。

属性との相性
天 ×0.5
冥 ×1
火 ×0.5
水 ×1

有効な特殊効果
スリープ X
混乱 X
スロウ X
ストップ X

投げ O
ペロロン斬り O
ブラックホール O
サーチ O

EXP	408
お金	600
技ポイント	15

種 ラビス
色 バリアボール

使用技
 ピンタ(A)[物理/単体] 針[物理/単体] コナゴナ[物理/単体]

メルフィック・上半身

出現No. 198

出現場所

[中世]地底砂漠・下層



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	5000	255	250	100	13	30	100	10	65

自分の周囲を砂漠へと変える
モンスターの上半身。身体が砂
でできているため、こちらの攻
撃が当たらないことが多い。

属性との相性
天 0
冥 0
火 0
水 0

有効な特殊効果
スリープ X
混乱 X
スロウ X
ストップ X

投げ O
ペロロン斬り O
ブラックホール X
サーチ X

EXP	500
お金	0
技ポイント	20

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 コアからエネルギーを吸収[味方単体/HP吸収] サンドプレス[単体/範囲]
 スプレッドボム[魔法/単体/火属性] ドレイン格手(B)[単体/HP吸収]
 回転レーザー[魔法/全体/冥属性] ダークフレア[魔法/全体/冥属性]

メルフィック・下半身

出現No. 199

出現場所

[中世]地底砂漠・下層



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	4800	170	250	100	8	30	100	0	65

メルフィックの脚部。上半身
がコアが倒されると速いペース
で攻撃するようになるほか、新
たに「食べる(B)」も使い出す。

属性との相性
天 0
冥 0
火 0
水 0

有効な特殊効果
スリープ X
混乱 X
スロウ X
ストップ X

投げ X
ペロロン斬り O
ブラックホール X
サーチ X

EXP	500
お金	0
技ポイント	20

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 コアからエネルギーを吸収[味方単体/HP吸収]
 サンドサイクロン[魔法/単体] 地震(B)[物理/全体/ダメージ+スリップ]
 食べる(B)[単体/HP吸収]

マルチイベントでの出現場所

聖域

電の聖域

次元のゆがみ

地底砂漠

ピネガーの墓

北の異端(勇者の墓)

巨人のツメ

電の聖域

北の異端(勇者の墓)

カルディア城

次元のゆがみ

ジェノサイドーム

太陽神殿

未来

次元のゆがみ

時の罠



6 モンスター

マールイベント

- 緑の夢
- ビネガーの墓
 - シエノサイドーム
 - 太陽石
 - 勇者の墓
 - 紅色の貝がら
 - 竜の聖域
 - 次元のゆがみ
 - 鈴の窟
 - ULTIMANIAへの手引き

BOSS **メルフィック・コア** 出現場所 [中世] 地底砂漠・下層



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	1000	45	127	100	8	20	14	10	0

天	睡眠×1	スリープ	×	投げ	×
真	混乱×1	混乱	×	ペロロン斬り	○
火	スロウ×1	スロウ	×	ブラックホール	×
水	ストップ	ストップ	×	サーチ	×

メルフィックの全身を制御する核の部分。攻撃はまったく行なわないが、これが失われると、上半身と下半身が暴走する。

属性との相性
有効な特殊効果

VS **メルフィック** パーティ (自由)

コアを倒さないように注意しよう

初期状態の上半身と下半身には、ほとんどダメージを与えることができない。水属性を持つ技を当てれば相手の防御力と回避力が下がるので、そのあとに物理攻撃でダメージを与えていこう。コアを倒すと上半身と下半身が暴走して倒しにくくなるため、コアには攻撃を当てないほうがいいが、上半身も下半身も定期的にコアのHPを吸い取ってしまう。水以外の属性を持つ攻撃を利用し、ときどきコアのHPを回復させておくと安全だ。



↑上半身と下半身が両方とも倒ると「コア」は倒れず暴走する

BOSS **スーパーマヨナー(1回目)** 出現場所 [中世] ビネガーの館・マヨナーの間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	2500	120	127	100	9	15	16	10	50

天	x1	スリープ	○	投げ	○
真	x1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1	スロウ	○	ブラックホール	×
水	x1	ストップ	○	サーチ	×

ふたたびパーティに襲いかかってきたマヨナー。「ハートファイア」を連発するが、その威力はあまり大きくない。

属性との相性
有効な特殊効果

BOSS **スーパーソイゾー(1回目)** 出現場所 [中世] ビネガーの館・ソイゾーの間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	2500	150	127	100	11	10	16	10	50

天	x1	スリープ	○	投げ	○
真	x1	混乱	○	ペロロン斬り	○
火	x1	スロウ	○	ブラックホール	×
水	x1	ストップ	○	サーチ	×

再度パーティの前に立ちちはだかったソイゾー。「鎌イタチ」を使ってくるものの、さほどダメージは受けないはずだ。

属性との相性
有効な特殊効果



6 モンスター

マルチイベント

ボス

ピネガールの墓
ジェノサイドーム
太陽石
勇者の墓
紅色の貴から
竜の聖域
次元のゆがみ
陣の間
ULTIMANIAへの手引き

デバッガープラス

出現No. 073 出現場所 [未来]ジェノサイドーム、[現代]次元のゆがみ
種族 機械



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	1024	100	127	35	6	12	16	10	50

戦闘用に作られた、改良型のデバッガー。ときどき、味方に向かって「レーザー(B)」で攻撃することがある。

属性との相性	天	×1.33	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
真	×1		混乱	×		ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	×		ブラックホール	×
水	×1		ストップ	○		サーチ	○

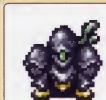
EXP	452
お金	450
技ポイント	8

落	プロテクトボール
色	エリクサー

使用技
① 銃心【物理/単体】 ② 電撃【物理/単体】
③ レーザー(B)【魔法/敵味方貫通(直線上)】
④ 回転レーザー【魔法/全体/真属性】

バージョン4.0

出現No. 074 出現場所 [未来]ジェノサイドーム、[現代]次元のゆがみ
種族 機械



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
38	1024	100	127	37	7	1	17	10	50

「タックル(A)」などによる攻撃のほかに、「ケアルビーム」でHPの回復も行なう。ただし、その回復量は微々たるものだ。

属性との相性	天	×1.33	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
真	×1		混乱	×		ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	×		ブラックホール	×
水	×1		ストップ	○		サーチ	○

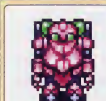
EXP	477
お金	800
技ポイント	8

落	バリアボール
色	エリクサー

使用技
① ケアルビーム【味方単体 HP回復】 ② タックル(A)【物理/単体】
③ 星光線【魔法/貫通(対象まで)/真属性】

BOSS アトロpos 145

出現No. 206 出現場所 [未来]ジェノサイドーム・2Fメインルーム
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
38	6000	38	127	100	11	10	17	10	50

ロボのパートナーとして、ジェノサイドームで製造されたメカ。ロボが使える技の大半を使用でき、さらに自爆機能も持つ。

属性との相性	天	×1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	×1		混乱	○		ペロロン斬り	○
火	×1		スロウ	○		ブラックホール	×
水	×1		ストップ	○		サーチ	×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

落	(なし)
色	(なし)

使用技
① ロケットパンチ【物理 単体】 ② ケアルビーム【味方単体 HP回復】 ③ ロボタックル【魔法 全体 残りHPを半減】 ④ 回転レーザー【魔法 全体 真属性】 ⑤ マシガンパンチ【物理 単体】 ⑥ サークルボム【魔法 円形(自分中心)、火属性】 ⑦ 自爆【魔法 全体 自爆してダメージ】 ⑧ コールキイボイス【物理 スリープ】

VS アトロpos 145



パーティ: ロボ

相手が13回行動するまで待つ

このバトルでは、こちらから攻撃をしなくても、アトロpos 145 が13回目の行動で自爆して、自動的にロボの勝利となる。6回連続で使ってくる「サークルボム」の威力が大きめなので、火属性のダメージに強い防具を装備し、ひたすら回復に専念しよう。



↑アトロpos 145の残りHPをゼロにして倒した場合は、「ロボタックル」や「マシンガンパンチ」を連発するといふ。



↑「コールキイボイス」は、ロボが「ロケットパンチ」を4回使ったあとにのみ、反撃で一度だけくり出してくるという珍しい技。



BOSS

マザーブレン

出現場所 [未来]ジェノサイドーム・2Fメイン
 部屋 No. 207



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
23	5000	1	127	100	13	1	12	10	50

ジェノサイドームのメインコンピュータ。ディスプレイをすべて失うと暴走し、「グレードアップ」などを使うようになる。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無効な特殊効果
天	x1								スリープ X 投げ X
地		x1							混乱 X ベロロ斬り X
炎			x1						スロウ X ブラックホール X
氷				x1					ストップ X サーチ X

EXP	3000
お金	3000
技ポイント	40

痛	(なし)
色	ブループレート

使用技
 ①怪光線【魔法 / 貫通(対象まで) / 真属性】
 ②リプログラミング【物理 / 単体 / ダメージ+混乱】
 ③回転レーザー【魔法 / 全体 / 真属性】
 ④メモリリセット【全体 / ロック】
 ⑤グレードアップ【魔法 / 全体 / ダメージ+自分の能力値を上昇】

BOSS

ディスプレイ

出現場所 [未来]ジェノサイドーム・2Fメイン
 部屋 No. 208



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
38	1	1	127	100	13	33	17	0	50

マザーブレンの周囲に設置されているディスプレイ。「ケアルビーム」でマザーブレンのHPを回復するのが役目。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無効な特殊効果
天	x1								スリープ O 投げ X
地		x1							混乱 O ベロロ斬り X
炎			x1						スロウ O ブラックホール O
氷				x1					ストップ O サーチ X

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

痛	(なし)
色	エリクサー

使用技
 ①ケアルビーム【味方単体 / HP回復】

マルティバントでの出現場所

魔の聖域
 古代
 次元のゆがみ

地空参道
 ビネガーの窟

北の真道(勇者の墓)
 巨人のツメ
 魔の聖域

北の真道(勇者の墓)

ガルドリア城
 次元のゆがみ
 ジェノサイドーム
 太陽神殿

次元のゆがみ
 時の扉

VS

マザーブレン+ディスプレイx3

パーティ: ロボ+2人

ディスプレイを最低ひとつは残しておく

「ケアルビーム」を使うディスプレイを先に倒したくなるが、すべて倒してしまうとマザーブレンが暴走し、時間がたつごとにバロメーターが上昇して最終的には手がつけられなくなる。ディスプレイにはステータス変化を引き起こす攻撃が効くので、最低ひとつはスリープ状態や混乱状態にして、行動を封じたまま残しておくといい。あとは、そのディスプレイを攻撃に巻きこまないことだけに注意すれば、それほど苦労せずに勝利できるだろう。



最低ひとつはスリープ状態にして、暴走を防ぐ必要がある。

BOSS

サン オブ サン

出現場所 [未来]太陽神殿
 部屋 No. 209



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	12000	50	255	100	16	45	17	10	100

モンスター化した太陽石。5体のプロミネンスを従え、ときおり「ルーレットシャッフル」でその並びを入れかえる。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無効な特殊効果
天	0								スリープ X 投げ X
地		0							混乱 X ベロロ斬り X
炎			0						スロウ X ブラックホール X
氷				0					ストップ X サーチ X

EXP	3800
お金	2000
技ポイント	40

痛	(なし)
色	ブラックプレート

使用技
 ①怪光線【魔法 / 貫通(対象まで) / 真属性】
 ②フレア【魔法 / 全体 / 火属性】
 ③ルーレットシャッフル【味方全体 / プロミネンスの位置を入れかえる】

マルチイベント

- 緑の夢
- ヒネガーの館
- ジェノサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の員がら
- 電の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の窟
- ULTIMANIAへの手引き

BOSS

プロミネンス

出現No. 210 出現場所 [未来] 太陽神殿



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	30000	10	254	100	6	125	17	10	99

高温の炎。攻撃を受けるとサン オブ サンにダメージを与える「あたり」と、反撃してくる「はずれ」の2種類の個体がある。

属性との相性	天	真	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
天	吸収×1					×	×		×				
真		吸収×1									×		
火			吸収×1									×	
水				吸収×1					×				×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

派 (なし)
色 エリクサー

使用技 反撃の炎[魔法/単体/火属性]

アドバタイズ

VS サン オブ サン+プロミネンス×5

パーティ (自由)

反撃してこないプロミネンスを狙ってごう

サン オブ サンのHPを10000以下にすれば勝利となるが、こちらの攻撃はほぼすべて効果がない。そのため、単体攻撃を受けたときにサン オブ サンを攻撃する性質を持つ「あたり」のプロミネンスを利用して、ダメージを与えていく必要がある。5体いるプロミネンスのなかから1体だけ「あたり」を探すには、「ルーレットシャッフル」後に全体攻撃を使うのが手取り早い。反撃を行なわない1体が、「あたり」のプロミネンスだ。



↑火属性を吸収または経過できる防具を装備に攻撃は有効になる

サイラス

出現No. 014 出現場所 [現代] 北の廃墟



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	2000	50	255	100	1	50	17	10	100

かつて英雄と呼ばれた男の亡霊。ほぼすべての攻撃を無効にするうえ、攻撃を6回受けるとバトルを強制的に終了させる。

属性との相性	天	真	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
天	0					×	×		×				
真		0					×				×		
火			0				×					×	
水				0					×				×

EXP	0
お金	0
技ポイント	0

派 (なし)
色 (なし)

使用技 怨念[魔法/単体]

ナイトゴースト

出現No. 045 出現場所 [中世] [現代] 北の廃墟(勇者の墓)



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	1280	1	127	39	10	185	17	0	50

物理攻撃をいっさい受けつけない、騎士の幽霊。力尽きるまでに、「怨念」が「MP/スター」を使うことがある。

属性との相性	天	真	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ベロロン斬り	ブラックホール	サーチ
天	×1					×	×		×				
真		×1					×				×		
火			×2				×					×	
水				×1					×				×

EXP	467
お金	400
技ポイント	8

派 ハイエーテル
色 スーパーエーテル

使用技 斬る[物理/単体] ドレイン(B)[単体/HP吸収] 怨念[魔法/単体] MP/スター[単体/MP全吸収]



マルティイベントでの
出現場所

電の聖域

次元のゆがみ

地底砂漠
ピネカーの館

北の異域(勇者の墓)
巨人のツメ
竜の窟

北の異域(勇者の墓)

ガルディア城
次元のゆがみ
ジョノサイドーム
太陽神殿

次元のゆがみ

時の鐘



④ アナトミー

召喚No. 046
種族 ——

出現場所
[中世][現代]北の異域(勇者の墓)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	1450	0	127	0	15	10	17	10	50

確実にミスになる「対る(A)」を多用する魔物。ただし、しばらくすると「三連刈り」でこちらの残りHPを1にしてくる。

天	×1
冥	×1
火	×2
水	×1

有効な特殊効果
 スリープ X 投げ X
 混乱 X ベロロン斬り O
 スロウ X ブラックホール X
 ストップ X サーチ O

EXP	518
お金	700
技ポイント	8

種	(なし)
色	エリクサー

使用技
 対る(A)【物理 単体】 三連刈り【物理 単体 残りHPを1に】
 ドレイン(B)【単体/HP吸収】

④ ポーナム

召喚No. 047
種族 ——

出現場所
[中世][現代]北の異域(勇者の墓)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
20	1450	255	127	23	14	40	11	10	50

自分のHPが残り半分以下まで減ると、身体がバラバラになって何もなくなる。ただし、その状態での防御力は高い。

天	×1
冥	×1
火	×2
水	×1

有効な特殊効果
 スリープ X 投げ O
 混乱 X ベロロン斬り O
 スロウ X ブラックホール X
 ストップ X サーチ O

EXP	474
お金	500
技ポイント	8

種	ラビス
色	エリクサー

使用技
 突く【物理/単体】 突撃(A)【物理 単体】

④ イド

召喚No. 048
種族 ——

出現場所
[中世][現代]北の異域(勇者の墓)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	88	1	127	39	7	115	17	10	99

他者の身体を借りつつ戦う霊霊。「ひょうい」でポーナムに乗り移ると、「ポーナム+イド」というモンスターになる。

EXP	377
お金	650
技ポイント	8

種	(なし)
色	(なし)

使用技
 鎌イタチ【魔法/貫通(直線上)/天属性】 怨念【魔法/単体】
 ひょうい【味方単体 HP回復+ポーナムと合体】

VS イド

乗り移る前に倒そう

パーティ: (自由)

つねにポーナムと一緒に出現するので、「ひょうい」でパワーアップされる前にすばやく倒したい。ただし、イドは物理攻撃を無効にするうえ、魔法防御も非常に高い。HPが低いからと油断せず、MPを惜みず強力で魔法攻撃を使っていくといいだろう。

★「ファイガ」などの火属性の技を使ってポーナムの弱点を突き、先にポーナムを全員倒すという戦法もある。

↑ポーナムが全滅している状態だと、イドの行動はパーティメンバーの攻撃に対するカウンターがメインになる。




6 モンスター

マルチイベント

- 緑の雷
- ピネカーの籠
- ジェムサイドーム
- 木燭石
- 真骨の墓
- 紅色の貴から
- 竜の聖域
- 次元の物がみ
- 時の壁
- ULTIMANIAへの手引き

⑥ ポーンナム+イド 記録No. 049 出現場所 [中世]現代北の高城(勇者の墓)

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
40	1650	255	192	39	14	10	17	10	95




イドの憑依によって、攻撃面も防御面も強化されたポーンナム。火属性が弱点であることは、憑依される前と変わらない。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	○
真	弱弱x1		混乱	X	ベロロン斬り	○
火	x2		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	○

EXP	555	種	(なし)	使用技	④ジャンプ(B)【物理/単体】
お金	500	色	(なし)		
技ポイント	8				

⑥ エイトサウルス 記録No. 052 出現場所 [中世]巨人のツム

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	2250	255	255	35	10	92	16	10	30



原始時代での絶滅をまぬがれた、大型の恐竜。体内に電気エネルギーがたまると、「超放電」を使って放出する。


天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ベロロン斬り	○
火	x1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	584	種	バリアボール	使用技	④打撃攻撃【物理/単体】 ⑤火炎【魔法/単体/火属性】
お金	450	色	ルビーアーマー		④超放電【魔法/全体/天属性】
技ポイント	15				

VS エイトサウルス パーティ○(自由)

天属性の攻撃を2回以上使わないように

防御力が非常に高いが、「かまいたち」以外の天属性の攻撃を当てると感電して防御力が大きく下がるので、それを利用して倒すといい。ただし、防御力が下がったあとは、最初の行動で「超放電」を使うだけでなく、「かまいたち」以外の天属性の攻撃を受けるたびに「超放電」で反撃してくるようになる。天属性の攻撃を使うのは、一度だけにとどめておこう。



④超放電【魔法/全体/天属性】


⑤火炎【魔法/単体/火属性】

⑥アイテム

◀魔法防御はあまり高くないので、魔法攻撃だけを使って倒す手もある。

⑥ エイトニクス 記録No. 053 出現場所 [中世]巨人のツム

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	800	200	192	35	13	85	16	10	30



小型の恐竜。エイトサウルスと似た性質を持つが、体内の電気を放出するさいに使ってくる攻撃は「ちょい放電」だ。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	○	投げ	○
真	x1		混乱	○	ベロロン斬り	○
火	x1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	x1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	412	種	プロテクトボール	使用技	④踏む【物理/単体】 ⑤ちょい放電【魔法/単体/天属性】
お金	360	色	エリクスー		④超放電【魔法/全体/天属性】
技ポイント	10				




マルチイベントでの
出現場所

- 電の聖域
- 次元のゆがみ
- 地獄砂漠
- ピネガールの館
- 主の聖域(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- 主の聖域(勇者の墓)
- カルティア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 次元のゆがみ

④ ティランカイト

図鑑No. 054 出現場所 [中世] 巨人のツメ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
38	950	80	127	37	12	120	17	10	50

天属性のダメージを吸収するほか、魔法攻撃に対して「ウイングブロウ」で反撃してくる。物理攻撃だけで倒すといいたいだろう。

天 ×1	スリープ ○	投げ ×
翼 ×1	混乱 ×	ペロロ斬り ○
火 ×1	スロウ ○	ブラックホール ○
水 ×1	ストップ ○	サーチ ○


EXP 444 弱 (なし) 使用技 つかんで落とす(A)[物理/単体] 急降下(A)[物理/単体]

お金 0 技ポイント 8 色 スーパーエーテル 使用技 ウイングブロウ[物理/単体/ダメージ+混乱]

④ フォシルエイブ

図鑑No. 055 出現場所 [中世] 巨人のツメ

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	1800	180	100	35	12	10	16	10	80

化石になりかけている状態のサル。モンスターが自分だけで、かつパーティとの距離が近いときは「投げる」で反撃する。

天 ×1	スリープ ○	投げ ○
翼 ×1	混乱 ○	ペロロ斬り ○
火 ×1	スロウ ○	ブラックホール ○
水 ×1	ストップ ○	サーチ ○


EXP 533 弱 ラビス 使用技 殴る(A)[物理/単体] 投げる[物理/単体]

お金 450 技ポイント 15 色 ラストエリクスー

BOSS ④ ルスティラノ

図鑑No. 211 出現場所 [中世] 巨人のツメ・最奥部

種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	25000	1	127	100	13	30	16	10	50

サビだらけになりつつも、なお動きつづけるブラックティラノ。「ティラノ火炎」は、だんだんと威力が上がっていく。


天 ×1	スリープ ×	投げ ×
翼 ×1	混乱 ×	ペロロ斬り ×
火 ×1	スロウ ×	ブラックホール ×
水 ×1	ストップ ×	サーチ ×

EXP 3800 弱 (なし) 使用技 食べる(B)[単体/HP吸収] 咆哮[全体/スリッパ]

お金 2000 技ポイント 40 色 レッドプレート 使用技 ティラノ火炎[魔法/全体/火属性]

VS ルスティラノ


アドバンス



パーティ (自由)

火属性のダメージを吸収できないならばやく倒そう

ルスティラノは、基本的に「咆哮」を数回→「ティラノ火炎」→「食べる」を2回→1ループとした行動をくり返す。このうちの「ティラノ火炎」は、行動が1ループするたびに、使うまでの時間が少しずつ短くなるうえ威力が増していくのだ(5ループごとに最初の状態にもどる)。魔法防御が低いと一撃で倒されてしまう恐れがあるので、火属性のダメージを吸収できないメンバーがいるなら、とにかく急いで攻撃していきたい。



↑ 敵のHPを減らすには攻撃してください

BOSS ヤクラ13世

出現場所 [現代]ガルディア城・裁判所



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	18000	200	127	100	14	20	19	10	50

ヤクラ(→P.444)から数えて13代目の子孫。先祖代々のうらみを晴らすべく、クロノたちに襲いかかってくる。

天	x1	スリープ	X	投げ	O
真	x1	混乱	X	ベロロン斬り	O
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1	ストップ	X	サーチ	X

EXP	3500	落	ラストエリクサー	使用技	① 乱れ吹雪【物理/単体/ダメージ+混乱】 ② ヤクラシェイク【物理/全体】
お金	2000	色	ホワイトプレート		③ スピンニードルバージョン13【物理/単体】
技ポイント	40				④ スピンニードルバージョン13乱れ撃ち【物理/全体】

VS ヤクラ13世

パーティ マール+2人

防御力重視の装備で挑む

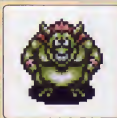
使ってくるのはすべて物理攻撃なので、防具は防御力の高いものを優先的に身につけよう。「乱れ吹雪」への対策として、混乱状態を防げる装備品もあるとベターだ。最初のうちは敵の攻撃が激しくないため、そのあいだに「★ヘイスト」や「★プロテクト」で味方を強化していくといい。敵のHPが残り半分以下になって「スピンニードルバージョン13」などを使い出したら、受けたダメージをこまめに回復しながら戦っていく。



↑ヤクラ13世は、力尽きたときに強力な攻撃を放つので注意。

ヘビーオウガン

出現No. 139 出現場所 [原始]竜の聖域、[現代]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
100	1250	97	90	100	12	33	20	10	50

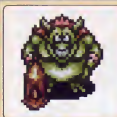
森などに棲息する獣人。「パンチ(A)」と「飛び込みパンチ」で、残りHPが一番少ないメンバーをひたすら攻撃する。

天	x1	スリープ	O	投げ	O
真	x1	混乱	O	ベロロン斬り	O
火	x1	スロウ	O	ブラックホール	O
水	x1	ストップ	O	サーチ	O

EXP	225	落	(なし)	使用技	① パンチ(A)【物理/単体】 ② 飛び込みパンチ【物理/単体】
お金	150	色	(なし)		
技ポイント	5				

ヘビーオウガンハンマー

出現No. 140 出現場所 [原始][中世]竜の聖域、[現代]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	1300	105	90	100	9	44	20	10	50

木槌を武器としているヘビーオウガン。オウガンハンマー(→P.461)と異なり、火属性の攻撃を当てても木槌は燃やせない。

天	x1	スリープ	X	投げ	O
真	x1	混乱	X	ベロロン斬り	O
火	x1	スロウ	O	ブラックホール	O
水	x1	ストップ	X	サーチ	O

EXP	250	落	(なし)	使用技	① ハンマー(B)【物理/単体】 ② 竜巻起こし【物理/単体】
お金	180	色	(なし)		
技ポイント	8				



マルティイベントでの出現場所

- 電の聖域
- 次元のゆかみ
- 地獄砂漠
- ピネガの館
- 光の異境(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の聖域
- 光の異境(勇者の墓)
- ガルティア城
- 次元のゆかみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 次元のゆかみ
- 陣の窟

② ジャリエル

出現No. 133

出現場所 [原始][中世]電の聖域、[古代]次元のゆかみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	900	80	90	100	10	21	20	10	50

オスのジャリー種。「ジャンプキック(B)」や「タコなぐり」など、みずからの肉体を武器とした攻撃を得意とする。

EXP	200
お金	0
技ポイント	6

種	(なし)
色	(なし)

使用技

- キック【物理】単体
- ジャンプキック(B)【物理】単体
- タコなぐり【物理】単体

属性との相性		有効な特殊効果	
天	×1	スリープ	○ 投げ ○
冥	×1	混乱	○ ベロロン斬り ○
火	×1	スロウ	○ ブラックホール ○
水	×1	ストップ	○ サーチ ○

② ジャリアーナ

出現No. 134

出現場所 [原始][中世]電の聖域、[古代]次元のゆかみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	870	75	95	100	10	40	20	10	50

ジャリエルとともに出現することが多い。メスのジャリー種。こちらの攻撃に「ジャンプキック(B)」で反撃してくる。

EXP	200
お金	0
技ポイント	5

種	(なし)
色	(なし)

使用技

- キック【物理】単体
- 地震(A)【物理】全体
- ハートシュート【物理】単体 ダメージ+スロウ
- ジャンプキック(B)【物理】単体

属性との相性		有効な特殊効果	
天	×1	スリープ	○ 投げ ○
冥	×1	混乱	○ ベロロン斬り ○
火	×1	スロウ	○ ブラックホール ○
水	×1	ストップ	○ サーチ ○

VS

ジャリエル+ジャリアーナ

パーティ(自由)

両方そろるとパラメーターがアップ

ジャリエルとジャリアーナと一緒に出現すると、そのバトル中はジャリエルの攻撃力とジャリアーナの防御力が10ずつ上がる。ただし、それらの影響は少ないうえ、出現時にジャンプをしてパラメータを上げる動作が加わるぶん、どちらの敵も攻撃を行なうまでに少し間が空く。そのあいだに全体攻撃を使い、まとめて倒してしまうといいだろう。

ジャリエルとジャリアーナが同時に倒れたときは、最初にジャンプをする。

② オウガンチーフ

出現No. 138

出現場所 [原始][中世]電の聖域、[現代]次元のゆかみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	1600	110	90	100	8	55	20	10	50

黒光りするハンマーを持ったオウガン。物理攻撃には「ローリングハンマー」で反撃してくるので、魔法攻撃を使う。

EXP	250
お金	200
技ポイント	8

種	(なし)
色	(なし)

使用技

- ハンマー(B)【物理】単体
- クエイクハンマー【物理】全体 ダメージ+スリッパ
- ローリングハンマー【物理】全体

属性との相性		有効な特殊効果	
天	×1	スリープ	× 投げ ○
冥	×1	混乱	× ベロロン斬り ○
火	×1	スロウ	○ ブラックホール ○
水	×1	ストップ	× サーチ ○





6 モンスター

- マルティイベント
- 緑の夢
 - ビネカーの館
 - ジェノサイドーム
 - 太陽石
 - 勇者の墓
 - 紅色の貝がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
 - 時の龍
 - LILTIMANEAへの手引き

ミラクルロック 画番No. 135 出現場所 [原始][中世]竜の聖域、[古代]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	2500	100	240	100	16	220	70	10	77

人前にはもったい姿を現さない、岩のモンスター。倒せば大量の経験値やお金に加え、貴重なアイテムが手に入る。

天	x1	スリープ	X	投げ	O
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	O
水	x1	ストップ	X	サーチ	O

EXP 10000 お金 20000 技ポイント 100

落 暈石のかけら 色 (なし)

使用技 **ロック**[単体/ロック] **ドレイン(B)**[単体/HP吸収] **炎山弾(B)**[物理/全体/火属性] **逃げ出す**[自分/バトルから離脱]

VS ミラクルロック アドバイス **パーティ**(自由)

なるべく一撃で決着をつけよう

防御力と回避が高いために物理攻撃ではダメージを与えにくいうえ、自分の行動順がまわってきたときに、一定の確率で逃げ出してしまふ。パーティ全員の実早さをできるだけ上げて3人技を使うなどして、可能なかぎり早く倒そう。なお、「ロック」を使われるとロック状態になって技が使えなくなるので、ステータス変化を防げる装備を全員が身につけておきたい。



←暈石のかけらは、ミラクルロックを倒したときの入手できるアイテム。

ジャックポット 画番No. 137 出現場所 [原始][中世]竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	750	30	250	100	3	15	20	10	50

残りHPが一番少ないメンバーを、「飲み込む」でツボのなかに入れてHPを吸収する。防御力が非常に高いのも特徴だ。

天	x1	スリープ	X	投げ	O
真	x1	混乱	X	ペロロン斬り	O
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	O
水	x1	ストップ	X	サーチ	O

EXP 220 お金 800 技ポイント 6

落 (なし) 色 (なし)

使用技 **飲み込む**[単体/HP吸収] **ブラディレイン(A)**[魔法/単体/ダメージ+スリッパ]

殿様カエル 画番No. 141 出現場所 [原始][中世]竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
28	690	80	0	100	2	13	27	10	85

物理攻撃を受けるたびに自身の防御力上げるが、さほど気にしなくていい。天属性の攻撃が効かない点には注意。

天	0	スリープ	O	投げ	O
真	x1	混乱	O	ペロロン斬り	O
火	x1	スロウ	X	ブラックホール	O
水	x1	ストップ	X	サーチ	O

EXP 290 お金 0 技ポイント 9

落 (なし) 色 (なし)

使用技 **パンチ(A)**[物理/単体] **サンダガ**[魔法/全体/天属性] **睡眠音波**[単体/スリープ] **ウオータガ**[魔法/全体/水属性]



マルティイベントでの
出現場所

電の聖域

次元のゆがみ

地底砂漠
ビネガーの窟

北の異域(勇者の墓)
巨人のツメ
電の聖域

北の異域(勇者の墓)

ガルティア城
次元のゆがみ
ジェノサイドーム
太陽神殿

次元のゆがみ

時の鐘



デスソウル 図鑑 No. 136 出現場所 [原始][中世]電の聖域、[現代][未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	1000	76	115	100	8	60	20	10	50

死者の悪しき魂。全体攻撃の「誘惑」で反撃してくるので、威力の大きな技で攻撃して、反撃を受ける回数を減らそう。

天	×1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ベロロン斬り O スロウ X ブラックホール O ストップ X サーチ O
冥	吸収×1	
火	×1	
水	×1	
属性との相性		

EXP	240	種	(なし)
お金	0	落	(なし)
技ポイント	7	色	(なし)

使用技
 ① 誘惑(A)【物理/単体】 ② ダークフレア【魔法/全体/貫属性】
 ③ すみ【魔法/単体/ダメージ+睡眠】 ④ 怨念【魔法/単体】
 ⑤ 誘惑【物理/全体】

追放者 図鑑 No. 132 出現場所 [原始][中世]電の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	920	75	80	100	7	22	20	10	50

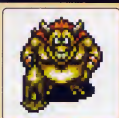
恐竜人の群れから追い出された者。ふつうの恐竜人とは違って天属性のダメージを吸収するため、感電することはない。

天	吸収×1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ベロロン斬り O スロウ X ブラックホール O ストップ X サーチ O
冥	×1	
火	×1	
水	×1	
属性との相性		

EXP	210	種	(なし)
お金	500	落	(なし)
技ポイント	6	色	(なし)

使用技
 ① たたく【物理/単体】
 ② プラティレイン(A)【魔法/単体/ダメージ+スリッパ】

BOSS
オウゴンハンマー 図鑑 No. 234 出現場所 [中世]電の聖域：万年樹の森



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
55	5800	224	220	100	11	130	40	10	70

黄金のハンマーを持つオウゴン。3回攻撃をくり出すたびにしばらくのあいだ反撃体勢をとり、カウンターのみを行なう。

天	×1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ベロロン斬り O スロウ O ブラックホール X ストップ X サーチ X
冥	×1	
火	×1	
水	×1	
属性との相性		

EXP	2000	種	(なし)
お金	10000	落	(なし)
技ポイント	0	色	(なし)

使用技
 ① 黄金ハンマー【物理/単体】 ② 岩落とし【物理/単体】
 ③ ふくろのたかさ【物理/単体】 ④ 突撃(B)【物理/単体/残りHPを1に】

VS **オウゴンハンマー** パーティ○(自由)

最初の一撃だけ物理攻撃を使おう

オウゴンハンマーは、通常時に物理攻撃を受けると防御力を240、魔法防御を50に変化させ、魔法攻撃を受けると攻撃力を10上げる(攻撃力が上がるのは4回までで、5回目以降はメッセージが表示されるが効果はない)。そのため、物理攻撃を1回だけ使って魔法防御を下げてから、魔法攻撃のみ攻めると効率がいい。ただし、相手が反撃体勢をとったら、カウンターを受けないよう、反撃体勢が解除されるまで手を出さないほうが無難だ。



↑ 敵をすりわけてみて動かさなくば、たまたま反撃体勢に入らないかも。



6 モンスター

マルティイベント

- 緑の夢
- ピネガーの魂
- ジュンサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の貝がら
- 電の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の窟
- ULTIMANIAへの手引き

BOSS

番人ヌウ

出現No. 235

出現場所

[原始] 電の聖域：緑山・ふもと



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
27	6100	70	200	100	6	7	30	10	80

自称「緑山の番人」のヌウ。火属性の攻撃に対して「フレア」を使うなど、受けた攻撃の属性によって反撃手段を変える。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×1	×1	×1	×1		×	×	×	×	○	○	×	×

EXP	2500	着	(なし)
お金	0	色	モップ
技ポイント	0		

使用技 ①体当たり(B)【物理/単体】 ②突突き(C)【物理/単体、残りHPを1に】 ③シャイニング【魔法/全体、天属性】 ④ダークマター【魔法/全体、冥属性】 ⑤フレア【魔法/全体、火属性】 ⑥アイス【魔法/全体、水属性】 ⑦催眠術【魔法/スリープ】 ⑧羽閉止【物理/単体、ダメージ+ストップ】

VS 番人ヌウ



パーティ名 (自由)

全員を同じ属性に強くして反撃に備える

番人ヌウの行動のメインは、受けた攻撃と同じ属性の技による反撃。防員でパーティ全員をどれか1種類の属性に強くしておき、その属性を持つ技だけを使っていけば、反撃によるダメージを軽減したり吸収したりしながら戦うことができる。こちらの物理攻撃に対してはステータス変化を起こす技で反撃してくるので、不利なステータス変化の多くを防げるブリスムメットなどの装備品を身につけ、物理攻撃だけで戦うのもひとつの手だ。



↑属性変化(C)で残りHPを1にされたら、すぐ回復しなさい。

グリンバード

出現No. 148

出現場所

[原始] [中世] 電の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
52	750	40	255	100	12	100	25	10	30

緑色の羽毛を持つ鳥。物理攻撃が効かないかわりに魔法防御が低めなので、魔法攻撃を使えば倒すのは簡単だ。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	×1	×1	×1	×1		×	×	○	×	×	×	○	○

EXP	290	着	(なし)
お金	410	色	(なし)
技ポイント	7		

使用技 ①すす攻撃【物理/単体】 ②リンリン【単体/混乱】

ヘラクレカブト

出現No. 147

出現場所

[原始] [中世] 電の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
41	880	70	80	100	8	15	25	10	100

巨大な虫型のモンスター。高性を持つ技ではダメージを与えられない。「たたかう」など、高性なしの攻撃で倒そう。

属性との相性	天	冥	火	水	有効な特殊効果	スリープ	混乱	スロウ	ストップ	投げ	ペロロン斬り	ブラックホール	サーチ
	0	0	0	0		○	×	×	×	×	×	○	○

EXP	300	着	(なし)
お金	880	色	(なし)
技ポイント	8		

使用技 ①体当たり(A)【物理/単体】 ②ダークボム(B)【魔法/円内(敵中心)/冥属性】 ③怪音波【単体/スリープ】



マルティンボートの
出現場所

電の聖域

次元のゆがみ

地獄砂漠
ヒネガーの館

北の魔窟(勇者の墓)
巨人のツメ
電の聖域

北の魔窟(勇者の墓)

カルデア城
次元のゆがみ
ジュンサイトーム
太陽神殿

次元のゆがみ

時の罠

④ おおねずみ

図鑑No. 142

出現場所 [中世]電の聖域、[現代][未来]次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
45	710	60	90	100	16	20	35	6	70

早いペースで行動する、大きなネズミ。耐性が「臭」を確実に毒状態にする「臭臭」などの技をくり出してくる。

属性との相性

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
冥	×1		混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	200
お金	0
技ポイント	7

落	(なし)
色	(なし)

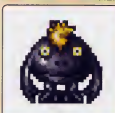
使用技

①かみつき(A)[物理/単体] ②臭臭[単体/毒]
③アスピル[単体/MP吸収]

④ BOSS 達人ヌウ

図鑑No. 236

出現場所 [中世]電の聖域：緑山・山頂



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
25	8800	70	185	100	14	10	45	10	70

気が遠くなるほど長い修行を経て強くなった番人ヌウ。対象を瞬時に倒す強力な攻撃「デスレインボー」を使う。

属性との相性

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
冥	④×1		混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1		スロウ	×	ブラックホール	×
水	×1		ストップ	×	サーチ	×

EXP	3800
お金	0
技ポイント	0

落	(なし)
色	モップ

使用技

①いずちおとし[物理/単体/残りHPを半減] ②落雷[魔法/単体/天降] ③突き(C)[物理/単体/残りHPを1に] ④デスレインボー[魔法/単体/耐耐不能] ⑤北方物理[魔法] ⑥フルパワー[物理/全体] ⑦パワーアップ[魔法/単体/ダメージ+自分の属性との相性変更] ⑧体力吸収[単体/HP吸収]

VS 達人ヌウ



パーティ：(自由)

戦闘不能状態を解除しながら戦うしかない

一撃で戦闘不能状態にしてくる「デスレインボー」は、防ぐ手段がない。これを受けても★レイズや★アレイズですぐに復活できるよう、クロノとマルの両方をパーティに入れておこう。また、攻撃を仕掛けるたびに「体力吸収」で反撃されるので、攻撃はダメージ量を重視して選ぶといい。敵はHPが残り3分の1以下になると天以外の属性のダメージを吸収するようになるが、反撃をしなくなるため、以降はさほど苦労しないはずだ。



★デスレインボーは、HPが1番低いメンバーに集中する。

④ ブラックバット

図鑑No. 143

出現場所 [原始][中世]電の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
55	870	100	80	100	5	10	35	10	50

闇にひそむコウモリ。「超音波」を頻りに使ってくるが、その技でスリープ状態になる確率は低いいため、危険な敵ではない。

属性との相性

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
冥	×1		混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1		スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1		ストップ	○	サーチ	○

EXP	200
お金	0
技ポイント	8

落	(なし)
色	(なし)

使用技

①かみつき(A)[物理/単体] ②超音波[単体/スリープ]

⑥ ダブルヘッダー

出現No. 146 出現場所 [原始]竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
35	920	110	90	100	8	10	50	10	50

火属性の全体攻撃「乱れ火炎」がやや強力。こちらの攻撃をかわしやすいので、魔法攻撃をメインに攻めるといいだろう。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
冥	×1	混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

有効な特殊効果

EXP	380	種	(なし)	使用技	かぶりつく【物理/単体】 火炎放射(A)【魔法/単体/火属性】
お金	600	産	(なし)	乱れ火炎【魔法/全体/火属性】	
技ポイント	9	色	(なし)		

⑥ ゴールドサウルス

出現No. 144 出現場所 [原始]竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
38	1700	80	147	100	7	38	20	10	65

金色に輝く恐竜。ほかの恐竜と異なり、防御力を下げるには、天属性ではなく冥属性の攻撃を当てる必要がある。

天	回避×1	スリープ	○	投げ	○
冥	×1	混乱	○	ペロロ斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	○

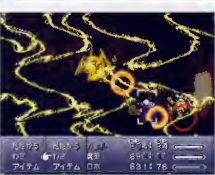
有効な特殊効果

EXP	500	種	(なし)	使用技	かぶりつく【物理/単体/残りHPを半減】 火炎放射(B)【魔法/単体/火属性】 超放電【魔法/全体/天属性】 ロック【単体/ロック】
お金	1000	産	(なし)		
技ポイント	10	色	(なし)		

VS ゴールドサウルス

パーティ(自由)

冥属性の攻撃を使うとバトルが有利に
 ふつうに攻撃をすると「ロック」で反撃されるが、冥属性の技を使うと、反撃を受けないばかりかゴールドサウルスの防御力を下げることができる。これを利用しながら戦っていこう。なお、敵はHPが半分以上減ると行動パターンが変化して反撃を行わなくなるが、より強力な「超放電」や「かぶりつく」を新たに使い出す。ある程度ダメージを与えたら、一気に倒したい。



←ゴールドサウルスは、HPが残り半以下になつた直後に「超放電」を使う。

⑥ プテラニクス

出現No. 145 出現場所 [原始]竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	950	70	97	100	7	65	20	10	95

物理攻撃に対して全体攻撃で反撃を行なううえ、魔法防御が高い。「岩石投げ」などを使って一撃で倒し、反撃を防ごう。

天	×1	スリープ	○	投げ	○
冥	×1	混乱	○	ペロロ斬り	○
火	×1	スロウ	○	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

有効な特殊効果

EXP	430	種	(なし)	使用技	ひっかく【物理/単体】 虹の毒粉【魔法/全体/ダメージ+毒】
お金	0	産	(なし)		
技ポイント	8	色	(なし)		

**BOSS****ディノファンク・兄**

No. 237

出現場所

[原始] 竜の聖域：太古の城・玉座の間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
32	8000	120	150	100	8	11	20	10	60

竜の里を襲撃しようとしていた魔物たちのリーダー。火属性の攻撃を使うほか、弟が倒されると「表裏一体」で復活させる。

天	x1	属性の相性 有効な特殊効果
冥	x0.5	
風	吸収x1	
水	x1.33	

スリープ	X	投げ	O
混乱	X	ヘロロ斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	3100	種	(なし)
お金	0	色	(なし)
技ポイント	0		

使用技
 ツインアタック【魔法 全体/冥属性】 大地震【物理 全体/ダメージ+スリッパ】
 フレア【魔法 全体/火属性】 ボルケーノ【魔法 全体】 タークマター【魔法 全体/冥属性】 表裏一体【味方全体 蘇生】 アスピル【単体/MP吸収】

マルティイベントでの出現場所

竜の聖域

次元のゆがみ

地盤砂漠
ビジネスの窟北の魔城(勇者の墓)
巨人のツメ
竜の聖域

北の魔城(勇者の墓)

カルティア城
次元のゆがみ
ジェノサイドーム
太陽神殿

次元のゆがみ

BOSS**ディノファンク・弟**

No. 238

出現場所

[原始] 竜の聖域：太古の城・玉座の間



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
30	7500	130	160	100	7	13	20	10	55

「表裏一体」を使うのは兄と同様で、パラメーターも似ている。一方、属性との相性や一部の技の属性は兄と正反対。

天	x0.5	属性の相性 有効な特殊効果
冥	x1	
風	x1.33	
水	吸収x1	

スリープ	X	投げ	O
混乱	X	ヘロロ斬り	O
スロウ	X	ブラックホール	X
ストップ	X	サーチ	X

EXP	3100	種	(なし)
お金	0	色	(なし)
技ポイント	0		

使用技
 ツインアタック【魔法 全体/冥属性】 大地震【物理 全体/ダメージ+スリッパ】
 フォークライズ【魔法 単体/水属性】 フォークガ【魔法 全体/水属性】 プリザード【魔法 全体/水属性】
 タークマター【魔法 全体/冥属性】 表裏一体【味方全体 蘇生】 アスピル【単体/MP吸収】

アドバース

VS ディノファンク・兄+ディノファンク・弟

パーティ (自由)

属性を持たない技で兄弟まとめて倒そう

敵はどちらか片方が倒されると、生き残っているほうがつぎの行動で「表裏一体」を使用し、もう片方を復活させる。したがって2体をほぼ同時に倒す必要があるが、属性を持つ攻撃では考えるダメージ量に大きな差が出てしまう。2体とも攻撃できるうえに属性を持たない「ハヤブサ斬り」や「グランドリーム」などの連携技を使うのがオススメだ。それらが使えない場合は、攻撃を兄と弟へ交互に当てるなどして、均等にダメージを与えていこう。

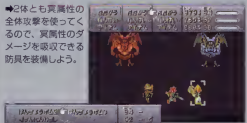
ディノファンク ディノファンク	ロボ カエル マール	HP 9991 281 9344	MP 79 70 81
--------------------	------------------	---------------------------	----------------------

5190 4724

↑バトル前にカエルのHPをあらかじめ200~300程度に減らし、おいて「グランドリーム」を使えば、2~3回の攻撃でカタがつく。



←元には水属性、弟には火属性の攻撃が非常に有効だ。



←2体とも冥属性の全体攻撃を使ってくるので、冥属性のダメージを吸収できる防具を装備しよう。



←敵の行動した直後に全員で攻めれば、ひとりが倒れそこねても、ほかの味方でフォローできる。



6 モンスター

⑥ ポーンナイト

図鑑No. 150 出現場所 [中世] 竜の聖域、[古代] [未来] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	1050	110	100	100	8	110	20	10	40

骨だけになってもなお戦いつづける戦士。「怨念」→「飛槍(B)」→「滝流し」→「槍でつく」の順に攻撃をくり出す。

属性との相性	天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	冥	0		混乱	X	ベロコン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	O

EXP 450
お金 0
技ポイント 6

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 ① 槍でつく【物理/単体】 ② 滝流し【魔法/単体/水属性】
 ③ 飛槍(B)【物理/単体】 ④ 怨念【魔法/単体】

⑥ さまよう魂

図鑑No. 151 出現場所 [中世] 竜の聖域、[古代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	900	90	120	100	11	70	30	10	40

成仏できずに現世を徘徊する魂。物理攻撃を仕掛けるとたまに「吸収」で反撃してくるので、魔法攻撃で攻めるほうが安全だ。

属性との相性	天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	冥	0		混乱	X	ベロコン斬り	O
	火	x1		スロウ	O	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	O

EXP 500
お金 0
技ポイント 7

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 ① 炎【魔法/単体/火属性】 ② 怨念【魔法/単体】 ③ 吸収【単体/HP吸収】

⑥ ガーディアン

図鑑No. 149 出現場所 [中世] 竜の聖域



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
50	2000	180	160	100	7	120	10	10	50

漆黒の武具に身を固めたモンスター。ハンマーを自在に使いこなし、衝撃波を発生させたり震動を起こしたりする。

属性との相性	天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	冥	x1		混乱	X	ベロコン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	O
	水	x1		ストップ	X	サーチ	O

EXP 500
お金 840
技ポイント 8

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 ① ハンマー(B)【物理/単体】 ② 必殺の一撃(B)【物理/全体/ダメージ+スリッパ】 ③ 衝撃波【魔法/単体】

マルチイベント

- ビネガーの謎
- ジェナサイドーム
- 太陽石
- 勇者の墓
- 紅色の貝がら
- 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の罠
- ULTIMANIAへの手引き

BOSS

⑥ 剣帝

図鑑No. 239 出現場所 [中世] 竜の聖域：いにしへの塔・17F



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
5	14500	250	160	100	13	45	20	10	80

生あるものを憎む、剣士の亡霊。多様な剣技による反撃を得るとするほか、天属性の魔法攻撃でダメージを与えてくる。

属性との相性	天	0	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	O
	冥	x1		混乱	X	ベロコン斬り	O
	火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
	水	x1		ストップ	X	サーチ	X

EXP 7000
お金 0
技ポイント 0

種 (なし)
色 (なし)

使用技
 ① 天光【魔法/全体/天属性】 ② 雷雷【魔法/単体/天属性】
 ③ 疾風斬【物理/単体】 ④ ツバメがえし(A)【物理/単体】
 ⑤ ツバメがえし(B)【魔法/全体/天属性】 ⑥ 閃閃【物理/単体】



BOSS

ブレードナイト

出現No. 240
種族 魔物

出現場所 [中世] 竜の聖域：いにしへの塔・17F



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
65	9000	180	100	100	12	100	20	10	50

剣帝のサポート役。ふだんは剣で斬りつけてくるが、剣帝のHPが減っていると「応急手当」で全員のHPを回復する。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天	x1					X	O
地		吸収x1				O	O
炎			x1			O	X
氷				x1		X	X

EXP	1200	落とす	(なし)	使用技	剣攻撃【物理 単体】 斬り斬り舞【物理 単体】 やぶれかぶれ【物理 円内(敵中心)】 応急手当【味方全体/HP回復】 力溜め【自分 攻撃力上昇】
お金	0	色	エリクサー		
技ポイント	0				

マルティンでこの出現場所

- 魔物の聖域
- 次元のゆがみ
- 地獄の魔
- ピネーの窟
- 北の異端(勇者の窟)
- 巨人のツメ
- 魔物の聖域
- 北の異端(勇者の窟)
- カルディア城
- 次元のゆがみ
- ジェノサイドーム
- 太陽神殿
- 未来
- 次元のゆがみ

VS 剣帝+ブレードナイト

ブレードナイトを混乱させたまま放置しよう

ブレードナイトには混乱状態が有効なので、ラクに勝ちたければ、マールの「挑発」などでブレードナイトを混乱させて無力化しよう。あとは、反撃で受けるダメージを回復しつつ剣帝を攻撃していけばOKだ。天属性のダメージを吸収する防具を装備しておけば、「天光」や「真雷」を受けたときにHPを回復できる。剣帝はときおり攻めの構えや守りの構えをとり、攻撃力や防御力を上げるが、上昇量は少なめなので気にせず攻撃していよう。



剣帝は魔法防御が高いので、物理攻撃をメインに攻めていこう。

カオスメイジ

出現No. 152
種族 魔法生物

出現場所 [古代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	1400	80	120	100	8	230	20	10	200

高い魔法防御は、天属性の攻撃を当てれば下げることができる。それ以降、天以外の属性のダメージは吸収されるので注意。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天	x1					X	O
地		吸収x1				X	O
炎			x1			O	O
氷				x1		O	O

EXP	1004	落とす	(なし)	使用技	エネルギーボール(B)【物理 単体】 サイコネシス【物理 単体】 ダークフレア【魔法 全体 真属性】 ロック【単体 ロック】 パリア チェンジ【魔法 単体 ダメージ+自分の属性との相性変更】
お金	760	色	(なし)		
技ポイント	8				

プリザビースト

出現No. 153
種族 魔物

出現場所 [古代] 次元のゆがみ



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	4000	170	140	100	10	120	25	10	60

何らかの攻撃を受けるたびに自分の攻撃力上がる性質を持つ魔獣。「アイスガ」など、水属性の技を多用する。

属性	天	地	炎	氷	有効な特殊効果	スリープ	投げ
天	x1					X	O
地		x1				X	O
炎			x1			O	O
氷				吸収x4		O	O

EXP	2200	落とす	(なし)	使用技	乱れひっかき【物理 単体】 アイスガ【魔法 全体 水属性】 ウォータガ【魔法 全体 水属性】
お金	0	色	(なし)		
技ポイント	0				

BOSS ⑥ **白の影**

更新No. 243 出現場所 [古代]次元のゆがみ・夢のガルディア城

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
90	18000	255	150	100	11	253	55	10	67

マールの影。水属性の「呪氷」でパーティ全員を攻撃してくるほか、自身のHPが少なくなると「大回復」で回復を行なう。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無
	×1	×1.33	×1.33	0	×1	×1	×1	×1	×1

有効な特殊効果

スリープ	×	投げ	○
混乱	×	ベロロン斬り	○
スロウ	×	ブラックホール	×
ストップ	×	サーチ	×

EXP 5000 お金 0 技ポイント 1

種 (なし) 色 ハイストメット

使用技
 炎[魔法/単体/火属性] 呪氷[魔法/全体/水属性]
 大回復[魔法/全体/HP回復]

VS 白の影

連携技で大ダメージを狙え

真属性か火属性の連携技が使えるようにパーティを編成し、敵の弱点を突いて攻撃していこう。白の影は回避が高いが、連携技なら確実に命中させることができる。「呪氷」が水属性の攻撃なので、防具は水属性のダメージを吸収できるものを選ぶのがベストだ。

↑パーティにエラを入れて「色仕掛け」を使えば、ハイストメットが手に入る。貴重なアイテムなので、入手しておきたい。

↑「大回復」ではHPを2500程度回復されるが、反撃をのぞく行動4回に1回のペースでしか使わないため、さほど脅威ではない。

⑥ **ファイアボール**

更新No. 155 出現場所 [現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	1000	100	140	100	10	110	40	10	70

水以外の属性を持つ攻撃のダメージを、2倍にしたうえで吸収する。HPがゼロになったときに自爆するも特徴だ。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無
	吸収×2	吸収×2	吸収×2	×1	×1	×1	×1	×1	×1

有効な特殊効果

スリープ	×	投げ	○
混乱	×	ベロロン斬り	○
スロウ	○	ブラックホール	○
ストップ	×	サーチ	○

EXP 941 お金 0 技ポイント 0

種 (なし) 色 (なし)

使用技
 炎[魔法/単体/火属性] ファイガ(B)[魔法/全体/火属性]
 自爆(B)[魔法/全体]

⑥ **バクエンジュウ**

更新No. 154 出現場所 [現代]次元のゆがみ

LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	3500	180	140	100	9	110	15	10	60

「炎」を使うたびに、自身の魔力がアップする猛獣。こちらの魔法攻撃に対しては、「フレア」でカウンターを行なう。

属性との相性	天	地	炎	氷	風	雷	毒	聖	無
	×1	×1	×4	×1	×1	×1	×1	×1	×1

有効な特殊効果

スリープ	○	投げ	○
混乱	○	ベロロン斬り	○
スロウ	×	ブラックホール	○
ストップ	×	サーチ	○

EXP 2300 お金 0 技ポイント 0

種 (なし) 色 (なし)

使用技
 炎[魔法/単体/火属性] フレア[魔法/全体/火属性]

BOSS

ダルトンG

出現No. 241

属性 —

出現

場所 [現代]次元のゆがみ・黒の洞窟



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
65	26000	140	110	100	11	155	15	10	72

自分で出現させたゲートに吸いこまれ、行方不明となっていたダルトン。HPが減ると、覚醒して大剣にパワーアップする。

属性との相性

天	×1	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
炎	×1		混乱	×	ペロロ斬り	○
氷	×1		スロウ	×	ブラックホール	×
水	×1		ストップ	×	サーチ	×

EXP 6000

お金 0

技ポイント 0

落 (なし)

色 (なし)

①鉄球【物理/単体・残りHPを半減】 ②烈風斬【物理・貫通(直線上)/天属性】 ③エネルギーボール(A)【物理・単体】 ④ヒートファイア(A)【魔法・全体・炎属性】 ⑤ヒートファイア(B)【魔法・全体・炎属性】 ⑥アイスフリーズ(A)【魔法/単体・氷属性】 ⑦アイスフリーズ(B)【魔法/全体・氷属性】 ⑧プラスマサンダー(A)【魔法/全体・天属性】 ⑨プラスマサンダー(B)【魔法/全体・天属性】 ⑩ダークインパルス(A)【魔法/円内(敵中心)・冥属性】 ⑪ダークインパルス(B)【魔法/全体・冥属性】 ⑫覚醒【魔法・単体/ダメージ+自分の属性との相性変更】 ⑬MPバスター【単体・MP全吸収】 ⑭大剣のオナラ【魔法・全体】

VS ダルトンG

冥属性の強力な攻撃で一気に倒そう

ダルトンGがくり出す攻撃の大半は、魔法タイプ。対策として、魔法防御が高い防具やバリア状態になる防具を装備しておこう。敵はHPが残り半分以下まで減るとパワーアップして、反撃で「MPバスター」を使い出すほか、冥以外の属性の攻撃が効かなくなってしまう。そのかわり冥属性が弱点になるので、以降は「オメガフレア」などのダメージの大きい冥属性の技を中心に使い、「MPバスター」を受ける回数をなるべく減らしたい。



▶「パワーアップ」の後は、HPが回復し、攻撃力もアップする。

BOSS 黒の影

出現No. 242

属性 —

出現

場所 [現代]次元のゆがみ・夢のリーネ広場



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
65	20000	255	170	100	11	160	50	10	65

クロノの影。「★シャイニング」に似た「ミストレイジング」など、クロノの技にそっくりな攻撃をくり出してくる。

属性との相性

天	0	有効な特殊効果	スリープ	×	投げ	○
冥	×1.33		混乱	×	ペロロ斬り	○
火	×1		スロウ	×	ブラックホール	×
水	×1		ストップ	×	サーチ	×

EXP 5000

お金 0

技ポイント 1

落 (なし)

色 虹のメガネ

①閃光斬【物理/単体】 ②エナジーウェーブ【魔法・貫通(直線上)/天属性】 ③一刀両断【物理/単体】 ④召雷【魔法/全体・天属性】 ⑤ミストレイジング【魔法/全体・天属性】

VS 黒の影

弱点を突くときは威力の大きい技で

天属性の「ミストレイジング」が脅威で、魔法防御が90以下だと900以上のダメージを受けてしまう。魔法防御が低いメンバーには、優先的に天属性のダメージを吸収する防具を装備させよう。なお、黒の影は冥属性が弱点だが、冥属性の攻撃を受けるたびに魔法防御が5ずつ上がっていくので、威力が低い冥属性の技は多用しないほうが賢明だ。



◀「ファイナルキック」などの冥属性の3人技で攻撃するのがオススメ。

マルチイベント

- 種別
- ビネガーの館
 - ジェンサイドーム
 - 太陽石
 - 勇者の墓
 - 紅色の貝がら
 - 竜の聖域
- 次元のゆがみ
- 時の館
ULTIMANIAへの手引き

⑥ リサーチャー

図鑑No. 157 出現場所 [未来]次元のゆがみ
種族 機械



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	1650	80	100	100	8	70	60	10	50

耐性がない者を確実にスリープ状態にする「超怪音波」などを使う。回避が高いので、かならず当たる技で攻撃しよう。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
異	吸収×1	混乱	×	ベロロン斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	○

EXP	1196	種	(なし)	使用技	隠し針【物理/単体】 エネルギー吸収【単体/HP吸収】 超怪音波【単体/スリープ】
お金	0	色	(なし)		
技ポイント	1				

⑥ プロトタイプ

図鑑No. 156 出現場所 [未来]次元のゆがみ
種族 機械



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	3500	80	240	100	10	60	30	10	50

天属性の攻撃を受けると、防御力が著しく低下する。ただし、一定時間がたつと「超放電」を使い、防御力をもとにもどす。

天	×1.33	スリープ	×	投げ	○
異	×1	混乱	×	ベロロン斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	○	サーチ	○

EXP	1245	種	(なし)	使用技	怪光線【魔法/貫通(対象まで)/異属性】 怪音波【単体/スリープ】 超放電【魔法/全体/天属性】
お金	0	色	(なし)		
技ポイント	0				

⑥ こうてつまじん

図鑑No. 158 出現場所 [未来]次元のゆがみ
種族 —



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
60	10000	150	175	100	8	110	20	10	60

ボスではないものの、HPが飛び抜けて高い。しかも、バトルの途中ですべての属性のダメージを吸収するようになる。

天	×1	スリープ	×	投げ	○
異	×1	混乱	×	ベロロン斬り	○
火	×1	スロウ	×	ブラックホール	○
水	×1	ストップ	×	サーチ	○

EXP	1341	種	(なし)	使用技	ミサイル【物理/単体】 怪光線【魔法/貫通(対象まで)/異属性】 タイムストップ【物理/単体/ダメージ+ストップ】 痛恨の一撃【魔法/全体/残りHPを半減】 自爆【魔法/全体/自爆してダメージ】 パワーアップ【魔法/単体/ダメージ+自分の属性との相性変更】 アスピル【単体/MP吸収】
お金	0	色	(なし)		
技ポイント	0				

VS こうてつまじん

魔法攻撃で手早くダメージを与えていく

物理攻撃を仕掛けると「アスピル」で反撃してくるため、基本的には魔法攻撃でダメージを与えていけばいいが、敵は反撃をのぞいた3回目の行動でパワーアップし、以降は全属性のダメージを吸収する。こうなると魔法攻撃は通用しなくなるので、その前に強力な魔法攻撃を連発してHPを5000以上減らし、パワーアップを防ごう。HPが減少して行動パターンが変わると、敵は反撃を行わなくなり、「痛恨の一撃」を2回放ったのち自爆する。



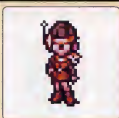
攻撃範囲内に敵がいれば★ブ
ラックホールで一撃を飛ばせる。



BOSS

赤の影

出現No.	244	出現場所	[未来] 次元のゆがみ・夢のルッカの家
種族	—		



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
75	12000	180	150	100	10	180	40	10	78

天	×1	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ヘロロン斬り O スロウ X ブラックホール X ストップ X サーチ X
冥	×1	
火	0	
水	×1.33	
属性の相性		

EXP	5000	弱	(なし)	使用技	射撃(A)[物理・単体] 邪炎[魔法/全体・火属性]
お金	0	色	ノヴァアーマー		エクスポージョン[魔法・全体・火属性]
技ポイント	1				

マルチイベントでの出現場所

- 電の領域
- 次元のゆがみ
- 地獄砂漠
- ピネガの墓
- 北の異端(勇者の墓)
- 巨人のツメ
- 電の領域
- 北の異端(勇者の墓)
- 現代
- ガルディア城
- 次元のゆがみ
- ノヴァサイドーム
- 太陽神殿
- 次元のゆがみ
- 闘の窟

BOSS

エッグマシン

出現No.	245	出現場所	[未来] 次元のゆがみ・夢のルッカの家
種族	—		



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
72	10000	90	190	100	7	100	20	10	80

天	0	有効な特殊効果 スリープ X 投げ O 混乱 X ヘロロン斬り O スロウ X ブラックホール X ストップ X サーチ X
冥	吸収×1	
火	×1.33	
水	×1	
属性の相性		

EXP	250	弱	(なし)	使用技	ポイズンミスト[魔法・全体・ダメージ+毒] フラッシュボム[魔法・全体・ダメージ+眩暈]
お金	0	色	(なし)		ハウリングノイズ[単体・ロック] ブレイク[魔法・単体・ダメージ+耐性消滅]
技ポイント	0				リカバリー[味方全体・HP回復] アスピル[単体・MP吸収]

VS 赤の影+エッグマシン

パーティ: ルッカ+2人

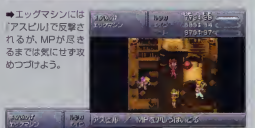
最初に倒すべきはエッグマシン

エッグマシンの攻撃には、何らかのステータス変化を発生させるものが多い。プリズムメットやサラのお守りなどを装備してそれらを防ぎ、赤の影の攻撃への対策として、火属性に強い防具も身につけよう。

装備品でステータス変化を防げるようにしても、残りHPが半分より多いときのエッグマシンは、反撃をのぞいた行動4回ごとに「ブレイク」を使って、誰かひとりのステータス変化への耐性をすべて消滅させる。「ブレイク」を使われる前に、ルッカの「★フレア」や火属性の連携技を使って弱点を突き、エッグマシンを倒そう。残りが赤の影だけになったら、勝ったも同然だ。



火属性の攻撃で、2体まとめてダメージを与えたいのも手。



エッグマシンには「アスピル」で反撃されるが、MPが尽きるまでは気にせず攻めつけよう。



HPを半分以下減らせば、エッグマシンはリカバリーしなくなる。



赤の影は、2回に1回の割合で火属性の技を使う。火属性のダメージを吸収できれば怖くない。



- 陣の夢
- ピネガーの鐘
 - ジェノサイドーム
 - 太陽石
 - 薄青の墓
 - 紅色の貝がら
 - 電の聖域
 - 次元のゆがみ
 - 陣の陣
 - ULTIMANIAへの手引き

BOSS
e 夢喰い

出現No. 246 出現場所 [その他]時の陣・時の陣の彼方



LV	HP	攻撃力	防御力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御
80	32000	230	220	100	16	220	40	10	80

屋に住む人々および星自体の夢や想いなどを喰らおうとする存在。「バリアチェンジ」によって、弱点を刻々と変えていく。

天	x1	有効な特殊効果	スリープ	X	投げ	X
真	x1		混乱	X	ベロロン斬り	X
火	x1		スロウ	X	ブラックホール	X
水	x1		ストップ	X	サーチ	X
属性との相性						

EXP	0
お金	0
技ポイント	0
痛	(なし)
色	(なし)

異次元の闇が星の夢を喰らう【魔法・全体・真属性】 ① カオティックゾーン【魔法・全体・ダメージ混乱】 ② 巨星【物理・単体】 ③ 虚無【魔法・全体】 ④ グラビティホール【魔法・全体・真属性】 ⑤ ジ・エンド・オブ・ザ・ワールド【物理・全体】 ⑥ 呪縛【物理・単体・ダメージストップ】 ⑦ 守封【魔法・単体・ダメージ耐性消滅】 ⑧ 襲撃【物理・全体・ダメージスリッパ】 ⑨ スーパーノヴァ【魔法・全体・天属性】 ⑩ 天鳴【魔法・単体・天属性】 ⑪ パーニングヒート【魔法・全体・火属性】 ⑫ バリアチェンジ【魔法・単体・ダメージ+自分の属性との相性変更】 ⑬ フリーズランス【魔法・全体・水属性】 ⑭ 命封【単体・MP全吸収】 ⑮ 命封【単体・HP吸収】

VS 夢喰い

「守封」を使われる前にHPを全力で減らそう

夢喰いは、下の表の順番で行動する。威力の大きい魔法攻撃に対抗するため全員の魔法防御を99にし、「呪縛」と「カオティックゾーン」への対策として、プリズムメットなどを身につけ不利なステータス変化を防ぎたい。攻撃面を考えると、すべての属性の技が使えるようにパーティを編成するのがオススメだ。バトル開始後は、「守封」を受けてステータス変化への耐性を消される前に、魔法攻撃で敵の残りHPを24000以下にし、行動パターンを変化させよう。以降は、HPをこまめに回復しつつ夢喰いのそとときの弱属性の攻撃を使っていけよう。

●そのほかの倒しかた①

敵のHPが減って行動パターンが変わったら、「グラビティホール」までに誰かひとりを力尽かせよう。弱防具を装備させておけば、実行するのは簡単だ。その後、力尽きたメンバーを復活させれば、敵は「バリアチェンジ」から行動を再開する。これをくり返せば、以降は物理攻撃だけで戦うことが可能。

●そのほかの倒しかた②

夢喰いの最初の攻撃で誰かが力尽ければ、戦闘不能状態を解除しないかぎり、敵はHPが減っても「カオティックゾーン」で反撃しない。バトル前に誰かひとりのHPを1にしておこう。

●夢喰いの行動 (残りHPが24001以上のとき)

順番	使用する技
1	異次元の闇が星の夢を喰らう
2	グラビティホール
3	呪縛
4	魔封
5	パーニングヒート
6	天鳴
7	巨星
8	命封
9	守封

●夢喰いの行動 (残りHPが24000以下のとき)

順番	使用する技
1	バリアチェンジ(全属性を吸収)
2	ジ・エンド・オブ・ザ・ワールド
3	スーパーノヴァ
4	命封
5	襲撃
6	フリーズランス
7	虚無
8	バリアチェンジ(真属性が弱点)
9	グラビティホール

パーティ (自由)



↑夢喰いは、残りHPが24001以上だと物理攻撃に対して「魔封」で、24000以下だとすべての攻撃に対して「カオティックゾーン」で反撃を行なう。



←このメッセージが出てから「グラビティホール」を使われるまでは、敵の防御力が大きく下がる。

*戦闘不能状態のメンバーがいるときは、自身の残りHPに関係なく「巨星」→「命封」→「呪縛」→「天鳴」をくり返す
※最後の技を使ったり、途中で行動パターンが変わったりしたあとは、ふたたび最初の技から使いはじめる

ULTIMANIA への手引き

図鑑完成のススメ

6

メニューから見られる図鑑には、これまでに遭遇してきたモンスターが登録される。すべての敵と出会い、図鑑内に表示される「遭遇率」を100%まで上げてみよう。



二度と会えなくなる一部の敵に注意

ほとんどのモンスターとは、いつでも出会えるか、物語の途中でかならず戦うことになる。そのため、図鑑の「遭遇率」を90%以上にするのは、さほど難しくない(各モンスターの出現場所の詳細はP.441～527を参照)。しかし、なかにはあとからでは図鑑への登録が不可能になる敵、つまりエンカウントせずに物語を進められ、かつ物語が進むと出現しなくなるモンスターも存在する。該当する敵を下にまとめたので、参考にしてほしい。



↑ 深くは「ゲーム」では図鑑の登録はできず、状況が引き継がれるので、難りに遭遇しないよう、なるべく図鑑を完成させておきたい。

とくに注意すべきモンスター

No.014

サイラス



現代の北の鹿嶋におり、グランドリオン(覚醒後)を入手したあとは出現しなくなる。■【勇者の墓】は基本的に中世の北の鹿嶋が舞台となっているため、この敵の存在を忘れがちだ。現代のチョラス町に大工道具を受け取りに行くついでに、会っておくといひだろう。

No.049

ポーンナム+イド



ポーンナムとイドが合体したモンスターで、北の鹿嶋(勇者の墓)に姿を見せる。ポーンナム2体とイド2体が現れたあと、しばらく時間が経過しなければ登場しないので、出会いそびれやすい。この組み合わせのモンスターを全滅させてしまうと、登録は不可能になる。

No.126-131

スペッキオ



あとから戦えなくなる心配はないものの、第6段階と戦うには、最低ひとりの仲間のレベルを99まで上げる必要があるので大変。なお、スペッキオとバトルをすると、その時点の段階より前のスペッキオは自動的に図鑑に登録されるため、戦うのは第6段階だけでもかまわない。

No.195

魔王(2回目)



■【古代の女王】では北の岬で魔王と会話することになるが、その内容がほしいだけではバトルが発生しない。魔王と戦いたい場合は、「今ここでやるか……？」の問いに「はい」と答えよう。ただし、このバトルを行なうと、魔王は仲間になんかなくなってしまふ。

上記以外であとから図鑑に登録できない可能性があるモンスター

図鑑No.	モンスター名	出現場所	戦える時期
006	衛兵	[現代] 空中刑務所	■【王国裁判】でガルディア城から脱出するまで
007	ギア	[現代] 空中刑務所、メディーナ村、 [中世] 魔王城	■【ピネガーの館】が終わるまで
021	コッカドッド	[中世] ガルディアの森	■【ただいま!】が終わるまで
038	魔王のしもべ(弓)	[中世] 魔王城	■【決戦! 魔王城!!】が終わるまで
040	セーブポイント	[中世] 魔王城	■【決戦! 魔王城!!】で魔王城の落とし穴通路にいるピネガーのもとにたどり着くまで
043	まるまじボンバー	[中世] 魔王城	■【決戦! 魔王城!!】が終わるまで
110	サイト	[古代] 黒鳥号	■【古代の女王】でマスターゴーレムと戦うまで
121	ツインカム	[その他] 黒の夢	古代の黒の夢を突破するまで

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

次元の闘技場

ARENA OF THE AGES

7





次元の闘技場ガイド
1



次元の闘技場の遊びかた

… 次元の闘技場では、モンスターを鍛えてほかのモンスターと闘わせるという競技が、日々くり広げられている。冒険の合間にここを訪れ、モンスターの育成とバトルに挑戦してみよう。 …



自分だけのモンスターを育てて闘技場で闘わせよう

次元の闘技場は、DS版「クロノ・トリガー」で追加されたオリジナル要素のひとつ。自分のモンスターを、修行で鍛え上げたりほかのモンスターと闘わせたりして遊べる。ワイヤレス通信を利用して、友だちのモンスターとの対戦も可能だ。

なお、次元の闘技場の内容はゲーム本編から独立しており、ここで育成したモンスターを本編の冒険に連れていったりすることはできない。



次元の闘技場を訪れる



お楽しみ、アタマでつめておられるピロリ子のモンスターだ。まあ、好きなのを遊びな。

育てるモンスターを1体選ぶ(→P.534)



修行でモンスターを育成(→P.536)



ほかのモンスターと闘って賞品を得る(→P.542)



ワイヤレス通信で友だちのモンスターとも闘える

まじりのゴブレット、ギョウゴウ、ハンゾウ、スロウの4隻に決った



次元の闘技場を訪れる方法は2通り

次元の闘技場を訪れるには、タイトル画面で「闘技場」を選べばいいが、時の最果てから行くこともできる。それぞれの方法で訪れたときのちがいは、下記のとおりだ。タイトル画面から訪れる方法は、セーブさえすればどの場所からでも行けるのが利点。ただし、黒鳥号内でセーブしているファイルだと、闘技場で遊べないので注意しよう。



◀タイトル画面から黒鳥号内のセーブファイルを選んで訪れると、トラブルがあったとことで滞るハメに。

◀ 次元の闘技場を訪れる方法とそのちがい

タイトル画面で「闘技場」を選ぶ

行けるようになる時期

はじめてセーブを行なったあと

タイトル画面で「闘技場」を選び、どのセーブファイルで訪れるかを決めると、場内に到着する。クロノたちやモンスターの状態は、選んだファイルに準拠。



◀物語をはじめてすぐにセーブすれば、クロノひとりのうちに訪れることもできる。

時の最果てからゲートに入る

行けるようになる時期

時の最果てで魔法を教わったあと

時の最果てにあるゲートのひとつが、次元の闘技場への入口。ゲーム本編を進める合間に、タイトル画面へもどることなく闘技場に入出りできる。



◀セーブポイントの右上のほうにボツンとあるゲートが、次元の闘技場に通じている。

次元の闘技場の遊びかた

闘技場の施設

育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える
モンスターバトルに挑戦
モンスターリスト

- ▶ 動物
- ▶ 第1成体
- ▶ 第2成体
- ▶ 完全体
- ▶ ボス

ULTIMANIAへの手引き

調教師からの
アドバイス

タイトル画面から訪れたときは出る前にセーブしろよ

タイトル画面から次元の闘技場を訪れた場合は、闘技場から出た時点で、それまでに場内で遊んだ内容が消えてしまう。修行やバトルなどの成果を残しただけ

ば、闘技場内のセーブポイントでセーブすること。なお、時の最果てから訪れた場合は、闘技場を出ても成果が消えることなく時の最果てにもどる。

◀ 遊んだ内容の記録に関する注意点



タイトル画面で「闘技場」を選び、次元の闘技場で遊ぶ



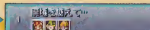
セーブせずに闘技場から出る



闘技場での成果が“なかったこと”になる



闘技場内でセーブ



闘技場での成果が記録される。セーブ地点は「選んだファイルに記録されていた地点」のまま(「次元の闘技場」にはならない)



闘技場を出ても、記録した時点までの行動はセーブファイルに残る



次元の闘技場ガイド

2



闘技場の施設

… 次元の闘技場は、ひとつのマップ内にすべての施設がそろっており、ひとつおりのことが場内で行なえる。それぞれの施設について、何ができるかなどを覚えておこう。 …



闘技場の施設の役割を知ろう

次元の闘技場の構造は、右の写真のとおりシンプル。左端にはワープポイント、右端にはセーブポイントがあり、中央付近に各施設の担当者が立っている。アイテムの売買、修行、バトルを行なうときは、それぞれの担当者に話しかけよう。

次元の闘技場全景



ワープポイント

重なってAボタンを押すと、次元の闘技場から出てタイトル画面(または時の豊果て)にもどる。タイトル画面で「闘技場」を選んで訪れたときに、闘技場内でセーブをせずにもどった場合は、今回の成果が「なかったこと」になる。



調教師

話しかけると、モンスターのパラメーター画面が表示されるほか、「修行させる」「表示切替」「わかる」のコマンドが選べる。それぞれのコマンドで行なえることは、右の表のとおり。なお、次元の闘技場を訪れた時点でモンスターが修行からもどってきたときは、調教師が話しかけてきて、直後にパラメーター画面へ切りかわる。



◆別れるときには真っ黒なゲートが現れ、そこにモンスターが入っていく。

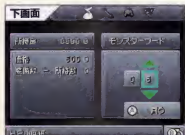
調教師と話して行なえること

項目	行なえること
修行させる	モンスターを修行へと旅立たせる(→P.536)。モンスターが修行中のときは選べない。
表示切替	選ぶたびに、パラメーター画面の下半分に表示される情報が「各種パラメーター」⇔「習得技/使用アイテム」と交互に切りかわる。
わかる	育成中のモンスターと別れる。別れたモンスターは二度ともどってこない。新たなモンスターを育て直すことになる。モンスターが修行中のときは選べない。

アイテム屋(ショップ)



アイテムの売買が行なえる。売っているのは、修行とモンスターバトルで使うアイテム全種類。はじめてモンスターを育てるときに調教師からアイテムのセットをもらえるが、それだけでは足りないのが、必要に応じてここで購入しよう。



↑所持金に余裕がないうちは、本編での買い物に支障が出ないよう、計画的に購入したい。

売っているアイテムの価格とおおまかな効果

アイテム名	購入価格	修行での効果	バトル中の効果
モンスターフード	100G	HP、素早さ、体力を多く上げる	HPを最大値の1~2割ほど回復(※1)
炎の爪	200G	ランダムで、火属性の技を習得するか火属性へ属性変化する	火属性の技(未習得の場合は通常攻撃)を使う
海の牙	200G	ランダムで、水属性の技を習得するか水属性へ属性変化する	水属性の技(未習得の場合は通常攻撃)を使う
龍の眼	200G	ランダムで、冥属性の技を習得するか冥属性へ属性変化する	冥属性の技(未習得の場合は通常攻撃)を使う
光の翼	200G	ランダムで、天属性の技を習得するか天属性へ属性変化する	天属性の技(未習得の場合は通常攻撃)を使う
タカノツメ	400G	力、命中、魔力を多く上げる	6回行動するまで、力が上がる
プロテクトコート	400G	回避、体力、魔法防御を多く上げる	3回行動するまで、受けるダメージ量が7割削になる
野生の力	500G	クラスチェンジが起こりやすくなる	2回行動するまで、クリティカルのダメージ倍増

※1……価格の値が高いほど増える

セーブポイント

通常のセーブポイントと同じ。ただし、セーブしたときに記録されるセーブ地点は、タイトル画面と時の果実でのどちらから訪れたかで異なる。

セーブファイルに記録される地点

どこから訪れたか	記録される地点
タイトル画面から	ファイルに記録されていた地点をそのまま引き継ぐ
時の果実から	次元の闘技場

闘技場係員



モンスター同士が闘う「モンスターバトル」が行なえる。バトルのモードは「コロシアムバトル」と「ワイヤレス通信対戦」の2種類(→P.543)。モンスターが修行中のときは行なえない。



←自分のモンスターを闘わせたいときは、この人物に話しかければいい。

調教師からのアドバイス

モンスター育成の先輩からアドバイスが聞けるぞ

次元の闘技場のなかに、上記の施設担当者のほかに3人の人物がいる。それらの人たちはすべて、自分のモンスターを育てているブリーダー、つまりモンスター育成の先輩にあたるわけだ。彼らに話しかけると、次元の闘技場における「属性」「信頼」「技の習得」に関する基本的な情報を教えてもらえる。システムを理解するためにも、はじめのうちに話を聞いておこう。



←話の内容は、女の子が「技の習得」、青年が「属性」、老人が「信頼」に関するものとなっている。

次元の闘技場の遊びかた

闘技場の施設

育てるモンスターを選ぶ

修行でモンスターを鍛える

モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

▶幼体

▶第1成体

▶第2成体

▶完全体

▶ボス

ULTIMANIAへの手引



次元の闘技場ガイド

3



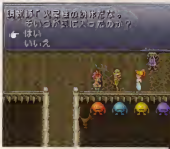
育てるモンスターを選ぶ

... 次元の闘技場を訪れて最初にすべきことは、どのモンスターを育てるかの選択。決めたあとで後悔しないよう、パラメーターなどに関する闘技場独特のシステムを覚えておきたい。 ...



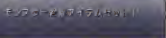
モンスターを選んで育成スタート

はじめて次元の闘技場を訪れたあと、調教師に話しかけると、育てるモンスターを4体のなかから選ぶことになる。それぞれのモンスターのちがいは下にあげたとおりだが、いずれも最初は技をひとつも習得していない。なお、育てているモンスターと別れた場合は、調教師に話しかけてモンスターを選ぶところからやり直しになる。



下に並ぶ4体のモンスターのいずれかに話しかけて「はい」を選ぶと、その1体を育てることに。

→はじめてモンスターを選んだときには、闘技場で使うアイテム8種類を各1個ずつもらえる。



選べるモンスター

	火の幼体 属性 火		水の幼体 属性 水		天の幼体 属性 天		真の幼体 属性 真
HP 1500	HP 1800	HP 1500	HP 1500	HP 200	HP 200	HP 200	HP 200
力 23 命中 20	力 18 命中 23	力 20 命中 18	力 20 命中 18	力 20 命中 18	力 20 命中 20	力 20 命中 20	力 20 命中 20
素早さ 20 魔力 18	素早さ 20 魔力 20	素早さ 23 魔力 20	素早さ 23 魔力 20	素早さ 23 魔力 20	素早さ 20 魔力 20	素早さ 20 魔力 20	素早さ 20 魔力 23
回避 20 体力 23	回避 18 体力 20	回避 23 体力 20	回避 23 体力 20	回避 23 体力 20	回避 20 体力 20	回避 20 体力 18	回避 20 体力 18
魔法防御 20 信頼 15	魔法防御 23 信頼 15	魔法防御 20 信頼 15	魔法防御 20 信頼 15	魔法防御 20 信頼 15	魔法防御 23 信頼 15	魔法防御 23 信頼 15	魔法防御 23 信頼 15
力が高いぶん、通常攻撃で与えるダメージ量が最初から大きめ。	ほかの幼体とくらべるとHPが300も高く、それだけ倒されにくい。	素早さの値が高く、ほかの幼体よりも早いペースで行動することができる。	初期状態では魔力と魔法防御が高め。技による睡れに向いている。				

調教師からのアドバイス

闘技場のモンスターは「クラス」が重要な意味を持つぞ

次元の闘技場で登場するモンスターは、「幼体」「第1成体」「第2成体」「完全体」のいずれかのクラスに属している。それぞれのクラスは右記のような関係になっており、基本的に、上のクラスに属するモンスターほどパラメーターが高い。最初に選べる4体は一番下の「幼体」に属するモンスターだが、クラスは修行で変更することが可能(→P.538)。しかも、変えたクラスに応じたモンスターへと姿も変化する。

クラスの種類



パラメーターの種類や役割は本編とは異なる

モンスターのパラメーターは、調教師と話せば確認できる。各パラメーターの名前はクロノたちのものとかなり似ているが、同名でも役割はちがう場合が多い(下の表を参照)。また、本編に現れるモンスターと、次元の闘技場のモンスターとは、多くの点が異なる。本編で出会ったものと姿や名前が同じモンスターが登場しても、別物と考えたほうがいい。



←クロノたちのパラメーターと同じ名前の項目が多いが、その役割や数値の影響力は大きくちがう。

パラメーター画面の見かた

勝利数
モンスターバトルでの通常勝利数(カッコ内は、そのうちのワイヤレス通信対戦における勝利数)。

直前に行ったこととその結果
「表示切替」を選ぶたびに表示が切りかわる

属性
モンスターが持つ属性。技のダメージ量やクラスチェンジなどに関わる。

最大HP

各種パラメーター
力や体力などの値。いずれも、数値が高いほど、そのパラメーターがおよぼす影響は大きくなる。

習得技 使用アイテム
習得している技の属性および名前と、その技を使うのに必要なアイテム。

7 次元の闘技場

次元の闘技場におけるモンスターのパラメーターの意味

パラメーター	影響をおよぼす要素	パラメーター	影響をおよぼす要素
力	通常攻撃で与えるダメージ量の大きさ	回避	攻撃の避けやすさ
命中	クリティカル発生率	体力	通常攻撃で受けるダメージ量を減らす度合い
素早さ	ATBバーの伸びる速さ	魔法防御	技で受けるダメージ量を減らす度合い
魔力	技で与えるダメージ量の大きさ	信頼	バトル中のアイテムの使用確率/バトル中のモンスターフードの回復量

※いずれも、値が高いほど効果が大きくなる

多くのモンスターは特定の「時代」に属する

パラメーター画面には表示されないが、大半のモンスターはいずれかの時代に属しており、それがモンスターの变化のしかたに影響をおよぼす(→P.538)。どの時代に属するかは、右の表のように、外見や攻撃手段からある程度は判別が可能だ。

時代の種類とそこに属するモンスターの傾向

時代	属するモンスターの傾向	モンスターの一例
原始	巨獣、恐竜、八虫類風のモンスター	キョジョウ
古代	魔法のような技を使うモンスター	マスターメイジ
中世	忍者、拳闘士、まるまじろ型モンスター	ハンゾー
現代	西洋風の騎士、昆虫、女性型モンスター	ミアヌ
未来	ロボット、死者のモンスター	バージョン2.0

次元の闘技場の遊びかた

闘技場の施設

育てるモンスターを選ぶ

修行でモンスターを鍛える

モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

▶ 幼体

▶ 第1成体

▶ 第2成体

▶ 完全体

▶ ボス

ULTIMANIAへの手引き



次元の闘技場ガイド

4



修行でモンスターを鍛える

… モンスターを強くするには、修行をさせればいい。ただし、無計画に修行をさせると、上げたいパラメーターが逆に下がってしまう恐れもある。修行の仕組みを覚えて、計画的に育てていこう。

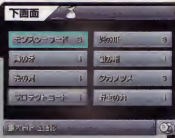


モンスターを修行に送り出そう

調教師と話して「修行させる」を選ぶと、モンスターを修行に送り出すことができる。1回につきアイテムが1個必要になるものの、モンスターのパラメーターを上げるなど、さまざまな効果が得られるので、修行はこまめに行なっていこう。

1 アイテムを持たせる

次元の闘技場で使うアイテムのうち、1個をモンスターに渡す。何も持たせないまま修行に送り出すことはできない。



2 修業する時代を決める

どの時代で修行させるかを選択(古代で修行させたい場合は「古代文明」を選ぶ)。本編でまだ訪れたことがない時代は、「???」と表示されていて選べない。



3 出発

モンスターが修行に旅立ち、帰ってくるまではモンスターバトルなどが行なえなくなる。修行にかかる時間は、プレイ時間で10分。



プレイ時間が10分経過してから次元の闘技場をふたたび訪れる

4 パラメーターが変動して修行からもどってくる

修行時間が過ぎてから改めて次元の闘技場を訪れると、モンスターが帰還し、直後にパラメーター画面が表示される。修行の結果、パラメーターが変動しているほか、下記のうちいずれかひとつが起こっている場合もあるのだ。

起こる可能性があること

- クラスチェンジする(→P.538)
- 新たに技を習得する(→P.541)
- モンスターの属性が変化する(→P.539)
- アイテムを見つける(→P.541)



*具体的な修行の指針を知りたいときは、P.565を参照

修行を行なうと多くのパラメーターが変動する

信頼以外のパラメーターは、修行を行なうことでのみ変動する。変動量は下記のように、モンスターのクラス、修行先の時代、持たせたアイテムの、3つの要素で決まる仕組みだ。修行先の時代と持たせたアイテムによっては、いくつかのパラメーターが下がることもあるので注意。パラメーターを上げる目的で修行させるときは、下がる量も考慮して修行先やアイテムを決めよう。

ランナー
HP : 3241 → 3259
修行から落ちてきました。一段と成長したようです。

力	65 →	命中	21 → 30
素早さ	63 →	魔力	37 → 30
回避	59 →	体力	37 → 41
魔法防御	3 →	信頼	25 → 23

↑ 増えた値、青色は上がった値、赤色は下がった値。

修行後のパラメーターの決まりかた

修行前のパラメーター

+

クラスに応じた変動

+

修行先の時代に応じた変動

+

持たせたアイテムに応じた変動

||

修行後のパラメーター

※青い数字はパラメーターが上がるもの。赤い数字はパラメーターが下がるもの
※各パラメーターの上限は99(HPは9999)
※クラスチェンジが属性変化が起きたときは、それによるパラメーターの変動も反映される(→P.539)。クラスに応じた変動量は、修行に旅立ったときのクラスをもとにして決定

モンスターのクラスに応じてパラメーターが上昇。上がる量は、下表の値の範囲からランダムで決まる。

パラメーター	クラス			
	幼体	第1成体	第2成体	完全体
HP	40~59	20~39	20~39	15~34
力	0~2	3~5	0~2	2~4
命中	1~3	3~5	2~4	0~2
素早さ	1~3	1~3	2~4	3~5
魔力	0~2	1~3	3~5	2~4
回避	1~3	2~4	2~4	3~5
体力	0~2	3~5	0~2	0~2
魔法防御	0~2	1~3	3~5	2~4
信頼	0	0	0	0

修行した時代に応じてパラメーターが変動。値がマイナスの場合は、そのパラメーターが下がる。

パラメーター	原始	時代			
		古代	中世	現代	未来
HP	20	0	0	20	-30
力	3	-3	5	4	0
命中	-3	-3	-2	-3	4
素早さ	3	-2	-2	1	2
魔力	0	3	1	3	-5
回避	1	0	0	1	2
体力	2	-2	-2	-2	5
魔法防御	-5	3	1	-2	-5
信頼	0	0	0	0	-2

持たせたアイテムに応じてパラメーターが変動。修行した時代での変動と同じく、値がマイナスの場合はそのパラメーターが下がる。

パラメーター	アイテム							
	モンスターフード	炎の爪	海の牙	闇の眼	光の翼	タカノツメ	プロテクトコート	野生の力
HP	30	0	0	0	0	0	0	15
力	0	-3	-3	-4	-4	3	-1	3
命中	0	0	0	0	0	3	-1	-2
素早さ	4	0	0	0	0	0	0	2
魔力	0	3	3	4	4	3	-1	-2
回避	0	0	0	0	0	-1	3	3
体力	4	0	0	0	0	-1	3	0
魔法防御	-4	3	3	2	2	-1	3	-2
信頼	0	0	0	0	0	0	0	-5

7 次元の闘技場

次元の闘技場の運営から、闘技場の施設
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える
モンスターバトルに挑戦
モンスターリスト
▶ 幼体
▶ 第1成体
▶ 第2成体
▶ 完全体
▶ ボス
ULTIMANIAへの手引



クラスチェンジでほかのクラスのモンスターに変身する

クラスチェンジが起こったモンスターは、別のモンスターに変身し、パラメーターや習得技もガラリと変わる。クラスチェンジには「クラスアップ」と「クラスダウン」があり、それぞれ下記の条件を満たすと右の表の確率で発生するのだ。なお、習得技の変化のしかたには一定の法則がある(→P.540)。

クラリスのステータス画面。ヘラクレスというモンスターが、レベル30でHPが9792と表示されている。画面下部には「修行から戻って来ました クラスが変化しています」というメッセージが表示されている。

←クラスチェンジが起こると、出発前とは別のモンスターになって帰還する。

条件を満たしたときにクラスチェンジが起こる確率

元のモンスターのクラス	確率	新しいモンスターのクラス	確率
幼体	30% (65%)	第2成体	20% (55%)
第1成体	20% (55%)	完全体	10% (45%)

※()内は野生の力を持たせた場合のもの

クラスチェンジが起きたときの変化

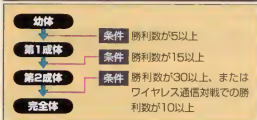
- チェンジ後のクラスと修行先の時代に対応した、同じ属性のモンスター(→P.540)に変身する(※1)
- パラメーターが大きく変動する
- 習得技が「変身後のモンスターが習得できるもの」に入れかわる

※1……属性については、完全体へのクラスアップ時は「属性なし」になり、完全体からのクラスダウン時はランダムで決まる

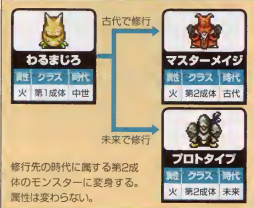
ひとつ上のクラスになる「クラスアップ」

クラスがひとつ上がり、そのクラスに属するモンスターへ変身するのがクラスアップだ。クラスアップの条件を満たすにはモンスターバトルで一定回数勝てばいいが、完全体に変身するときだけは、ワイヤレス通信対戦を利用すれば少ない勝利回数ですむ。

クラスアップが起こるようになる条件



クラスアップによる変身の一例



ひとつ下かふたつ下のクラスになる「クラスダウン」

第2成体または完全体から第1成体へと格下げされ、クラスが下のモンスターに変身するのがクラスダウン。修行をしすぎたりバトルで負けすぎたりすると条件を満たしてしまう。

クラスダウンが起こる条件

以下のすべてを満たす

- モンスターが第2成体か完全体
- 前回のクラスアップから、15日以上修行しているかバトルで5回以上負けている
- そのモンスターが属する時代で修行する

クラスダウンによる変身の一例



属性変化でほかの属性のモンスターに変身する

属性変化が起きたモンスターは、クラスはそのままで、別の属性のモンスターに変身する。ただし、属性変化は発生しにくく、クラスチェンジや技の習得よりも優先順位が低いので、めったに見られない。

炎の属性

モンスター
属性 炎 HP 1900
HP 5190 → 67
変化が起きてきました
変化が元に戻りました

力	70	命中	69	炎	69	炎	69
素早さ	70	威力	69	炎	69	炎	69
回避	69	体力	70	炎	69	炎	69
魔法防御	57	信頼	69	炎	69	炎	69

第2成体のときにかぎり、どんなアイテムを持たせても、属性が変わって修行から帰ってくる可能性がある。

属性変化による変身の一例

	炎の爪を持たせて現代で修行	
属性 炎		属性 炎
クラス 第1成体		クラス 第1成体
時代 原始		時代 現代

炎の爪は対応する属性が火なので、属性変化が起こると火属性のモンスターに変身する。

属性変化が起こる条件

以下の両方を満たす

- 炎の爪、海の牙、闇の眼、光の翼のいずれかを持たせて修行させた
- 修行でクラスチェンジせず技も習得しなかった

条件を満たしたときに属性変化が起こる確率

クラス	確率	クラス	確率
幼体	10%	第2成体	15%
第1成体	10%	完全体	(起こらない)

※第2成体は、条件に含まれないアイテムを持たせたときも、5%の確率で属性変化が起こる。その場合、どの属性になるかはランダムで決定

属性変化が起きたときの変化

- 現在のクラス、アイテムと同じ属性、修行先の時代、の3つに対応したモンスター(→P.540)に変身する
- パラメーターが変動し、習得技が入れかわる

アイテムと属性の対応

炎の爪	海の牙	闇の眼	光の翼
火属性	水属性	冥属性	天属性

調教師からのアドバイス



別のモンスターに変身すると基礎パラメーターが入れかわるぞ

モンスターのパラメーターは、初卵期にあたる「基礎パラメーター」に「育成開始からの変動分」が加わって決まる。クラスチェンジや属性変化によって別のモ

ンスターに変身すると、このうちの「基礎パラメーター」が変身後のモンスターのものに入れかわるため、パラメーターが大きく変動するのだ。

クラスアップによるパラメーター変動の一例

	基礎パラメーター	+	育成開始からの変動分
火の幼体	HP 1500 力 23 命中 20 素早さ 20 威力 18 回避 20 体力 23 魔法防御 20 信頼 15		HP 404 力 17 命中 9 素早さ 22 威力 26 回避 22 体力 7 魔法防御 -4 信頼 18
クラスアップ	バージョン2.0の基礎パラメーターに入れかわる		
バージョン2.0	HP 3000 力 22 命中 20 素早さ 20 威力 24 回避 20 体力 18 魔法防御 27 信頼 15		HP 447 力 22 命中 12 素早さ 29 威力 21 回避 20 体力 12 魔法防御 -9 信頼 11

今回の修行による変動を加えようとして引き継ぐ

※火の幼体が、野生の力を持って未来で修行してクラスアップした場合の例
※パラメーターが上限の99(HPは9999)を超えることはない

次元の闘技場の呼びかけ
調教師の施設
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを進める
モンスターバトルに挑戦
モンスターリスト
▶ 幼体
▶ 第1成体
▶ 第2成体
▶ 完全体
▶ ボス
ULTIMANIAへの手引き



COLUMN コラム・トリガー

クラスや属性などでどのモンスターに変身する？

クラスチェンジや属性変化が起きたとき、次元の闘技場のモンスターがどのモンスターに変身するかは、下の表のようになっている。クラス、属する時代、属

性の3つの要素によって、何に変身するかが決まるのだ。なお、幼体はどの時代にも属さず、完全体は属性がないので、種類ががざられている。

クラス・時代・属性に対応したモンスターリスト

クラス	時代	属性				属性なし
		火	水	冥	天	
幼体	—	火の幼体	水の幼体	冥の幼体	天の幼体	
第1成体	原始	バオバオ	ゴクー	ランナー	タッタ	
	古代	ジャリアーナ	カオスメイジ	ジャリアン	ジールメイジ	
	中世	わるまじろ	まるまじろ	オウガンシャドウ	オウガン	
	現代	ヘラクレス	カプトシュリブ	インナーガード	ホーリーナイト	
	未来	バージョン20	バージョン40	ランサー	ロンギヌス	
第2成体	原始	キョジュウ	イダテン	サンタナ	ギガントサウルス	
	古代	マスターメイジ	ジャリエル	ストンガーゴイル	モンクガーゴイル	
	中世	アウトロウ	ヘビーオウガン	まるましボンバー	フリーランサー	
	現代	ミアンヌ	ブレードナイト	ゴルゴン	エイシビートル	
	未来	プロトタイプ	ボンナイト	マカーバ	アナトミー	
完全体	原始					ゴールドサウルス
	古代					ソウルガーゴイル
	中世					ハンゾー
	現代					メデューサ
	未来					デスサイズ

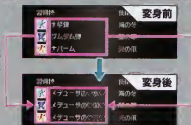
調教師からのアドバイス



ほかのモンスターに変身すると習得技も変わるぞ

モンスターが別の種類に変身すると、習得技は変身後のモンスターが覚えるものに入れかわる。そのさい、「変身前のモンスターが覚えていた技の属性」と同じ属性の技は、最初から覚えている状態になるのだ。

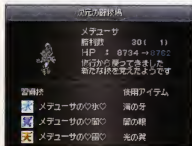
覚えていた技の属性と同じ属性の技は習得すみに



技の種類は変身後のモンスターが覚えるものに

特定のアイテムを持たせると技を習得できる

特定のアイテムを持って修行に出たモンスターは、修行先の時代に応じた確率で技を覚える(右下の表を参照)。習得できる技は、属性ごとに1種類ずつの合計4種類。ただし、4種類目を習得すると、覚えていた技のうち1つが未習得にもどってしまう。



同時に覚えておける技は3種類まで。全種類の技をそえるのは不可能だ。

技を習得する条件

以下の両方を満たす

- 炎の爪、海の牙、闇の眼、光の翼のいずれかを持たせて修行させた
- 修行でクラスチェンジしなかった

条件を満たしたときの修行先の時代に応じた習得確率

原始	古代	中世	現代	未来
5%	50%	35%	35%	5%

持たせたアイテムと習得できる技の属性との対応

炎の爪	海の牙	闇の眼	光の翼
火属性	水属性	冥属性	天属性

まれにアイテムを見つけてくることも

修行でパラメーターの変動しか起らなかったモンスターは、アイテムを見つけて持ち帰ってくることもある。何を見つけてくる可能性があるかは、現在のクラスと修行した時代に応じて決定(下の表を参照)。

アイテムを見つけてくる条件

- 修行でクラスチェンジ、技の習得、属性変化のいずれも起こらなかった



● 古代では、ほかの時代よりも良いアイテムを見つけてくることが多い。

時代ごとの入手できるアイテムと、条件を満たしたときにそれを見つけてくる確率

アイテム名	クラス		
	幼体	成体(1)	完全体
▼原始			
マンモスの刺	5%	5%	—
トリケラプレート	1%	2%	3%
特製弁当	8%	8%	—
花びら	14%	6%	—
牙	—	3%	10%
角	—	3%	10%
羽	—	3%	10%
▼古代			
ギガパワーアーム	2%	3%	3%
デーモンキラー	3%	3%	5%
闇夜の鎌	2%	2%	3%
ヘイストメット	—	—	2%
プリズムメット	—	2%	—
ゴールドピアス	2%	6%	6%
マジックシール	—	—	4%
パワーシール	—	—	4%
特製弁当	8%	8%	—
ラピス	—	1%	4%
パワーカプセル	6%	5%	3%
マジックカプセル	6%	5%	3%
スピードカプセル	6%	5%	3%

アイテム名	クラス		
	幼体	成体(1)	完全体
▼中世			
モップ	2%	2%	3%
木刀	4%	4%	—
ブロンズボウガン	4%	4%	—
エアガン	—	4%	4%
豆鉄砲	2%	2%	—
ブロンズソード	2%	2%	3%
闘着	3%	3%	—
ブロンズアーマー	—	—	1%
マジックシール	—	—	4%
パワーシール	—	—	4%
特製弁当	8%	8%	—
▼現代			
モップ	2%	2%	3%
木刀	4%	4%	—
ブロンズボウガン	4%	4%	—
エアガン	—	4%	4%
パレポリベレー	5%	4%	3%
闘着	3%	3%	—
ブロンズアーマー	—	—	1%
鉢巻	5%	—	—
マジックシール	—	—	4%

アイテム名	クラス		
	幼体	成体(1)	完全体
▼未来			
ブリキンアーム	2%	2%	2%
アイアンメット	2%	2%	3%
リボン	—	3%	3%
サーチスコープ	—	—	5%
マジックシール	—	—	4%
パワーシール	—	—	4%
特製弁当	8%	8%	—
パワーカプセル	3%	5%	6%
マジックカプセル	3%	5%	6%
スピードカプセル	3%	5%	6%

※「—」は確率が0%であることを示す
※1……第1成体、第2成体の両方を指す

次元の闘技場を遊ばせたい

闘技場の施設

育てるモンスターを遊ぶ

修行でモンスターを覚える

モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

▶ 幼体

▶ 第1成体

▶ 第2成体

▶ 完全体

▶ ボス

ULTIMANIAへの手引は



モンスターバトルに挑戦

鍛え上げたモンスター同士がコロシウム内で闘う「モンスターバトル」は、次元の闘技場の華。物語中のバトルとはちがう独特のシステムを理解して、勝利への道を開こう。



闘技場でほかのモンスターと闘おう

闘技場係員に話しかけると、自分のモンスターをモンスターバトルに参加させることができる。バトルをすると、モンスターの信頼が上がるほか、賞品としてアイテムも手に入るのだ。ただし、参加には最大1万Gがかかるので注意しよう。

1 対戦モードを選ぶ

ひとりで遊ぶ「コロシウムバトル」と、友だちと遊ぶ「ワイヤレス通信対戦」のどちらのモードに参加するかを決める。



2 バトルランクを決める

表示される3つのバトルランクのなかから、どれにするかを指定し、選んだバトルランクに応じた参加費用を支払う。



3 対戦相手が決定

コロシウムバトルの場合は相手が自動的に決定。ワイヤレス通信対戦の場合は、受信を行なって相手を決める。



4 バトル



モンスター同士が闘う。バトル中は、アイテムを選ぶことでのみ自分のモンスターの行動をコントロール可能。

どちらかの残りHPがゼロになる

5 終了

先に相手のHPをゼロにしたほうの勝ちとなってバトル終了。賞品が手に入り、モンスターの信頼が変動する。

下画面

おめでとう！
バトルレポート
モンスター賞品

バトル結果を詳しく見る

自動的に選ばれた相手と闘う「コロシアムバトル」

コロシアムバトルは、特定の候補のなかからランダムで選ばれたモンスターと闘う、基本的な対戦モード。バトルランクにもよるが、相手の候補はこちらと同じクラスのモンスターである場合が多い(→P.544)。下記の「ボス」をのぞけば、どの相手もほどほどの強さなので、安心して挑戦できるだろう。

コロシアムバトルの特徴

- こちらのモンスターのクラスと挑戦するバトルランクに応じて、相手の種類とパラメーターの高さ、および相手を使うアイテムが決まる(→P.544、551)
- ボスとのバトルが発生することがある

勝ちつづけているとボスが現れることも

コロシアムバトルで連勝していると、ボスにあたるモンスターが現れることがある。ボスは6種類おり、何が現れるかはこちらのモンスターのクラスで決まるが、いずれも通常の相手より数段強い。



●ボスの強さは別格。少し修行した程度のモンスターではまず勝てない。

ボスが現れるようになる条件

- 自分のモンスターが、クラスを変えずに3連勝以上(第2成体と完全体は5連勝以上)している
- ※ボスと闘ったあとは、連勝数が数直しになる

クラスごとの現れるボス

クラス	現れるボス	出現確率
幼体	ウロボロス	75%
第1成体	R-70Y、またはガーディアン	60%
第2成体	ドクラ、またはファットバースト	60%
完全体	コールドデーモン	50%

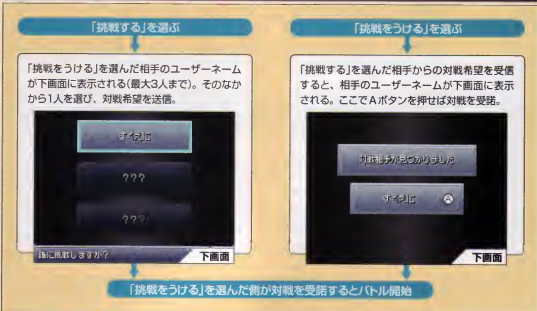
友だちのモンスターと闘う「ワイヤレス通信対戦」

ワイヤレス通信対戦は、ほかの人のモンスターと闘う対戦モード。バトルランクを選んだあと、下記の手順で対戦相手を決めると、バトルがはじまる。なお、相手が決まる前ならば、Bボタンで対戦を中止することが可能(参加費は返却される)。

ワイヤレス通信対戦の特徴

- モンスターのクラスや選んだバトルランクが異なる相手とも闘える
- 選んだバトルランクは勝利時の賞品のみに影響する

ワイヤレス通信対戦でバトルがはじまるまでの流れ



次元の闘技場をめぐって
闘技場の施設
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える
モンスターバトルに挑戦
モンスターリスト
▶ 幼体
▶ 第1成体
▶ 第2成体
▶ 完全体
▶ ボス
ULTIMANIAへの手引き



選べるバトルランクには先頭のキャラクターも関係する

次元の間接場で闘う前には、バトルランクを3段階から選ぶ。表示されるバトルランクは、自分のモンスターのクラスと、パーティの先頭にいるキャラクターのレベルで決まる仕組みだ(右下の表を参照)。

選んだバトルランクは、右記の要素に影響をおよぼす。基本的には、高いバトルランクほど、賞品が豪華なかわりに参加費用が高くなり、コロシウムバトルで現れる相手も強くなると思えばいい。



●モンスターが完全体でパーティの先頭がレベル38以上だと、最高ランクの6が選べる。

ランク1: 30000
ランク2: 50000
ランク3: 100000
← キャンセルする

バトルランクが関係する要素

- 参加費用
- バトルに勝ったときの賞品(ボス出現時をのぞく)
- コロシウムバトルでの相手のパラメーター補正と相手がバトル中に使うアイテム(→P.551)

選ぶことができるバトルランク

モンスターのクラス	先頭キャラクターのレベル			
	1~12	13~23	24~37	38~99
幼体	ランク1~3			
第1成体	ランク2~4			
第2成体	ランク3~5			
完全体	ランク4~6			

バトルランクごとの参加費用

ランク1	ランク2	ランク3	ランク4	ランク5	ランク6
100G	500G	1000G	3000G	5000G	10000G

COLUMN コラム・トリガー

コロシウムバトルで現れる相手モンスターの決まりかた

コロシウムバトルでの対戦相手のモンスターは、こちらのモンスターのクラスと選んだバトルランクに応じて、下の一覧のなかから選ばれる(ボスについては

P.543を参照)。バトルランクにもよるが、基本的には、こちらのモンスターと同じ(またはひとつ下の)クラスのモンスターが現れると思えばいい。

モンスターのクラスと選んだバトルランクに応じた対戦相手

クラス	バトルランク	出現する対戦相手
幼体	ランク1	●火の幼体 ●水の幼体 ●冥の幼体 ●天の幼体
	ランク2	●火の幼体 ●水の幼体 ●冥の幼体 ●天の幼体
	ランク3	●火の幼体 ●水の幼体 ●冥の幼体 ●天の幼体
第1成体	ランク1	●火の幼体 ●天の幼体 ●ヘラクレス ●まるまじろ ●ランナー ●ロンギヌス
	ランク2	●水の幼体 ●冥の幼体 ●わるまじろ ●パージョン4.0 ●ジャリアン ●タッタ
	ランク3	●火の幼体 ●天の幼体 ●パージョン2.0 ●ゴクー ●インナーガード ●ジールメイジ
	ランク4	●バオバオ ●カオスメイジ ●オウガンシャドウ ●ホーリーナイト
第2成体	ランク1	●パージョン2.0 ●ゴクー ●オウガン ●ミアヌ ●ベィオウガン ●ストガーゴイル ●アナトミー
	ランク2	●オウガンシャドウ ●ホーリーナイト ●アウトロウ ●ボーンナイト ●ゴールド ●ギルトザウルス
	ランク3	●カプシュリンブ ●プロトタイプ ●イダテン ●まるまじろ ●モンクガーゴイル
	ランク4	●キョージュウ ●ジャリエル ●マカーバ ●エイシトビートル
	ランク5	●マスターメイジ ●ブレードナイト ●サンタナ ●フリーランサー ●ソウルガーゴイル ●デスサイズ
完全体	ランク1	●キョージュウ ●ジャリエル ●マカーバ ●エンカガゴイル ●ゴールド ●ハンソー ●メデューサ ●デスサイズ
	ランク2	●サンタナ ●フリーランサー ●ソウルガーゴイル ●ハンソー ●メデューサ ●デスサイズ
	ランク3	●アウトロウ ●ボーンナイト ●ゴールド ●ソウルガーゴイル ●ハンソー ●メデューサ
	ランク4	●プロトタイプ ●ゴールド ●ソウルガーゴイル ●メデューサ ●デスサイズ
	ランク5	●ゴールド ●ソウルガーゴイル ●ハンソー ●デスサイズ
	ランク6	●ゴールド ●ソウルガーゴイル ●ハンソー ●メデューサ ●デスサイズ

※それぞれの候補のなかからランダムで1体が出現

バトルはオートで進むがプレイヤーも介入できる

次元の闘技場でバトルはゲーム本編と同じように、ATBバーが満タンになると行動する形式になっている。本編との大きな違いは、プレイヤーがモンスターを直接操作できず、バトルがオートで進ん

でいく点。ただし、「アイテムをモンスターに渡し、それを使った行動をとらせる」という形でモンスターをコントロールできる。なお、アイテムを渡していない場合、モンスターは通常攻撃のみを使う。

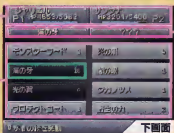
バトル画面の見かた

モンスター名、HP、ATBバー

お互いのモンスターの情報(P1がプレイヤー側で、P2が対戦相手側)。HPは「現在値/最大値」の形で表示される。

アイテム一覧

次元の闘技場で使用できるアイテムの名前と所持数。アイテムを選ぶと、自分のモンスターにそれを渡せる(現在渡してあるものと同じアイテム、所持数がゼロのアイテムは選べない)。



インフォメーション

現在持っているアイテム

モンスターが持っているアイテム(相手のアイテムは「???」と表示)。ATBバーが満タンになったモンスターは、このアイテムを使うことがある。持っておけるアイテムは1個だけで、新たに受け取ったバトルが終わったりすると、持っていたものは消える。

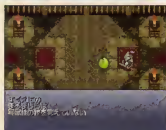
*メニュー「設定」でINFOバーを「ON」にしていると、お互いのモンスターの下に、オレンジ色のHPバーと青色のATBバーが表示される

攻撃手段は通常攻撃と技の2種類

モンスターは、通常攻撃と技を使って相手に攻撃する。無条件でくり出せる通常攻撃に対し、技は使うのに特定のアイテムが必要だが、属性によってダメージが変わるなどの特殊な性質を持っているのだ。

技を使うのに必要なアイテム

火属性の技	水属性の技	風属性の技	天属性の技
炎の爪	海の牙	闇の眼	光の翼



◀こちらのモンスターが技を使うには、その技の習得も必要。未習得だと、アイテムを使っても通常攻撃が出る。

通常攻撃と技のちがひ

おもなちがい	通常攻撃	技
使用条件	(なし)	対応したアイテムを渡してある
属性	(なし)	火、水、風、天のいずれかの属性を持つ
攻撃の威力	6(全モンスターの通常攻撃で共通)	3~8(技ごとに決まっている)
与えるダメージ量を増やす要素	使った側の力(高いほど増える)	使った側の魔力(高いほど増える) / 使った側の属性(技の属性と同じなら2倍に増える)
受けるダメージ量を減らす要素	受けた側の体力(高いほど減る) / 受けた側の防御アップ状態(7割弱に減る)	受けた側の魔法防御(高いほど減る) / 受けた側の属性(技の属性と同じなら半分減る) / 受けた側の防御アップ状態(7割弱に減る)
クリティカル	発生する(攻撃動作が変わり、発生したことが表示されて、ダメージ量が2倍に増える)	発生する(攻撃動作は変わらず、発生したことも表示されないが、ダメージ量が2倍に増える)
ダメージ以外の効果	(なし)	技によっては、不利なステータス変化が相手に発生する



7 次元の闘技場

次元の闘技場の遊び方
闘技場の施設
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える

モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

- ▶ 幼体
- ▶ 第1成体
- ▶ 第2成体
- ▶ 完全体
- ▶ ボス

ULTIMANIAへの手引き

ステータス変化を利用してバトルをより有利に

特定のアイテムや技には、ステータス変化を引き起こす効果もある。ステータス変化には右にあげた6種類があり、有利なものは特定のアイテムを使うと、不利なものは特定の技を受けると、かならず発生するのが特徴。有利なステータス変化は同時にひとつしか発生しないが(発生中の効果を上書きする)、不利なステータス変化は重複して発生する。



↑有利なステータス変化は身体の周囲の色で、不利なステータス変化は表示されるアイコンで、何が発生しているのかを確認できる。

ステータス変化一覧

分類	名前	効果	効果時間
有利なステータス変化	カアップ	力が5上がる 発生させるアイテム タカノツメ	発生中のモンスターが6回行動するまで
	防御アップ	受けるダメージ量が7割弱くなる 発生させるアイテム プロテクトコート	発生中のモンスターが3回行動するまで
	クリティカルアップ	クリティカル発生時に、2倍ではなく4倍のダメージを与える 発生させるアイテム 野生の力	発生中のモンスターが2回行動するまで
不利なステータス変化	スロウ	ATBバーのたまる速度が半分になる 発生させる技 バージョン2.0の「ナバーム」など	発生中のモンスターが2~3回行動するまで
	混乱	アイテムを使用できなくなる 発生させる技 カオスメイジの「マジックシャドウ」など	発生中のモンスターが2~3回行動するまで
	暗闇	命中と回避がゼロになる 発生させる技 アウトロウの「冥府手裏剣」など	発生中のモンスターが2~3回行動するまで

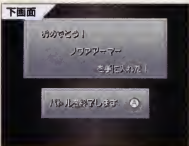
※効果時間は、同じステータス変化が発生すると数え直しになる

※不利なステータス変化が複数発生しているときは、アイコンは「スロウ>混乱>暗闇」の優先順位でひとつだけ表示される

バトルを終えると賞品がもらえて信頼が変動する

バトルの勝敗が決まると、賞品が手に入る。勝利したときの賞品は、対戦モードとバトルランクに応じて、右ページの表のなかから選ばれるのだ。その

ほか、バトルの勝敗によってモンスターの信頼も変動する。変動量は下の表のとおりで、クラスが完全体のときに負けると信頼は下がってしまう。



←勝利したときの賞品は、バトルランクが高いほど豪華かつ種類豊富になる。

バトルの勝敗に応じた信頼の変動量

クラス	変動量		クラス	変動量	
	勝利	敗北		勝利	敗北
幼体	+4	+2	第2成体	+3	+1
第1成体	+3	+1	完全体	+2	-2

敗北したときの賞品

ポーション(どのバトルランクでも同じ)

調教師からのアドバイス

ボスに勝ったときはいつもとちがう賞品になるぞ

コロシウムバトルでボスに勝つと、バトルランクに関係なく、賞品は右の表のなかから選ばれる。注目すべきは、越後屋の財布(→P.428)やウラノスの鏡(→P.430)などが含まれている点。本編開始後すぐに次元の闘技場をはじめれば、物語序盤にこれらを入手可能なのだ。

コロシウムバトルでボスに勝利したときの賞品

賞品	出現確率	賞品	出現確率	賞品	出現確率
モップ	20%	ハデスの鏡	1%	エリクサー	4%
越後屋の財布	10%	アレスの鏡	1%	ラビス	5%
ヌウの奥義	1%	ハイポーション	7%	パワーカプセル	10%
ウラノスの鏡	1%	エーテル	7%	マジックカプセル	10%
ポントスの鏡	1%	ミドルエーテル	6%	スピードカプセル	10%
アグニの鏡	1%	ハイエーテル	5%		



7 次元の闘技場

ARENA OF THE AGES

6 コロシムバトルおよびワイヤレス通信対戦に勝利したときの賞品

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク1		
青銅の刀	6%	6%
アイアンボーガン	4%	4%
豆鉄砲	4%	4%
ハンマーアーム	3%	3%
アイアンソード	3%	3%
ブロンズメット	10%	10%
アイアンメット	—	4%
胴巻	10%	10%
鉢巻	6%	6%
リボン	6%	5%
サーチスコープ	3%	4%
パーサクリング	6%	4%
スピードベルト	6%	4%
ミドルボーション	13%	13%
アテナの水	10%	10%
モンスターフード	10%	10%

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク2		
青銅の刀	4%	5%
鋼鉄の刀	4%	3%
白銀の弓	3%	4%
豆鉄砲	3%	4%
ワンハンドガン	5%	4%
ハンマーアーム	4%	4%
アイアンソード	3%	2%
アイアンメット	4%	4%
バレルリベラー	2%	—
ブロンズアーマー	3%	4%
レディースーツ	2%	3%
アイアンスーツ	—	2%
リボン	—	3%
パワー手袋	5%	4%
プロテクター	5%	4%
サーチスコープ	—	2%
サードアイ	5%	4%
パーサクリング	5%	4%
パワーマフラー	5%	—
スピードベルト	—	4%
ハイボーション	6%	8%
エーテル	5%	8%
ミドルエーテル	5%	—
シェルター	10%	8%
野生の力	12%	12%

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク3		
白銀剣	5%	6%
鋼鉄剣	5%	4%
白銀の弓	5%	5%
ロビンの弓	5%	4%
ブラスマガン	6%	6%
ハンマーアーム	6%	6%
アイアンソード	6%	6%
バレルリベラー	6%	5%
ゴールドヘルム	—	3%
チタンベスト	6%	5%
パワー手袋	3%	4%
プロテクター	3%	4%
マジックスカーフ	5%	3%
銀のイヤリング	3%	—
シルバーピアス	3%	—
サードアイ	5%	3%
パーサクリング	3%	3%
パワーマフラー	5%	3%
スピードベルト	3%	3%
ハイボーション	—	5%
エーテル	4%	6%
ミドルエーテル	7%	7%
シェルター	—	5%
バリアボール	—	2%

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク4		
プロテクトボール	—	2%
パワーカプセル	2%	—
マジックカプセル	2%	—
スピードカプセル	2%	—
紅の剣	5%	5%
マンモスの剣	3%	3%
ロビンの弓	—	2%
ひじりの弓	4%	4%
ブラスマガン	—	2%
ルビーガン	4%	4%
ミラージュハンド	—	5%
ストーンアーム	4%	4%
デスフィンガー	3%	3%
バレルリベラー	—	5%
ゴールドヘルム	5%	4%
ストーンメット	4%	3%
ゴールドスーツ	—	6%
ルビーベスト	—	5%
ダークメイル	—	5%
ホワイトベスト	3%	2%
ブラックベスト	3%	2%
ブルーベスト	3%	2%
レッドベスト	3%	2%
ミストローブ	6%	3%
マジックスカーフ	5%	—
銀のイヤリング	5%	4%
シルバーピアス	5%	4%
魅惑のブラ	2%	—
怒りの腕輪	2%	—
サードアイ	5%	—
パワーマフラー	—	4%
ハイボーション	4%	—
ミドルエーテル	6%	6%
ハイエーテル	10%	8%
特製弁当	—	3%
パワーカプセル	2%	—
マジックカプセル	2%	—
スピードカプセル	2%	—

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク5		
太古の剣	—	4%
新魔刀	5%	—
金剛剣	—	3%
天王剣	—	2%
燕	2%	—
ドリストンボウ	—	4%
コメットアロー	—	2%
ソニックアロー	2%	—
ドリストンガン	4%	4%
メガブラスター	2%	2%
マグハンド	—	4%
メガトンアーム	4%	3%
ビッグハンド	3%	2%
カイザーアーム	2%	—
シャインブレード	4%	—
エビルスレイヤー	—	4%
ルーンブレード	3%	2%
デーモンキラー	2%	—
シャインヘルム	3%	3%
プラチナメット	2%	2%
時の帽子	2%	1%
エターナルメット	3%	2%
レンボーメット	2%	1%
マーメイドメット	—	1%
プロテクトメット	2%	2%
ホワイトプレート	3%	3%
ブラックプレート	3%	3%
ブループレート	3%	3%

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
レッドプレート	3%	3%
プラチナベスト	3%	3%
エターナルスーツ	2%	—
ヒットリング	4%	3%
パワーリング	4%	3%
ゴールドピアス	4%	3%
魅惑のブラ	—	3%
怒りの腕輪	—	3%
ウラノスの鏡	—	1%
ハデスの鏡	1%	—
ハイエーテル	5%	5%
エリクサー	4%	4%
スーパーエーテル	2%	2%
バリアボール	3%	5%
プロテクトボール	3%	5%
パワーカプセル	2%	—
マジックカプセル	2%	—
スピードカプセル	2%	—

賞品	もらえる確率	
	コロシム	ワイヤレス
▼ランク6		
復讐	—	2%
魂丸	2%	—
セイレーン	2%	2%
ウェイブショック	2%	2%
エガパワーアーム	—	2%
テラパワーアーム	2%	—
ブレイブソード	2%	2%
キラークエーン	—	4%
冥王の旗	2%	2%
デスヘルム	—	5%
惑わすの帽子	—	2%
忘れずの帽子	—	2%
ダークヘルム	—	3%
ハイストメット	4%	3%
守りの帽子	—	1%
プリズムメット	—	5%
絶望の兜	4%	3%
天使のティアラ	2%	1%
漆黒の鎧	4%	3%
星屑のケープ	5%	4%
ノウアママー	4%	—
絶望のマント	3%	3%
月光の鎧	3%	3%
プリズムドレス	4%	4%
スピードリング	—	4%
マジックリング	3%	—
バリアリング	4%	3%
金のイヤリング	4%	3%
ゴールドピアス	3%	3%
遊惑の腕輪	4%	3%
マジックリング	—	3%
マジックシール	3%	—
パワーシール	3%	—
太陽のメガネ	—	3%
虹のメガネ	3%	—
スッの装具	1%	—
ポントスの鏡	—	1%
アグニの鏡	—	1%
アレスの鏡	1%	—
エリクサー	4%	4%
スーパーエーテル	6%	6%
ラストエリクサー	3%	2%
バリアボール	2%	—
プロテクトボール	2%	—
パワーカプセル	3%	2%
マジックカプセル	3%	2%
スピードカプセル	3%	2%

- ※6の敵技の威力がた
- 闘技場の精霊
- 育てるモンスターを運送
- 修行でモンスターを鍛える
- モンスターバトルに挑戦
- モンスターリスト
- ▶幼体
- ▶第1成体
- ▶第2成体
- ▶完全体
- ▶ボス
- ULTIMANIAへの手引き



MONSTER LIST

次元の闘技場モンスターリスト

次元の闘技場に登場するモンスターは、ボスを含めると全部で55種類。このリストを活用して、自分のモンスターを何に変身させるかを決めたり、コロシアムバトルで対戦相手の強さを調べたりしてみよう。

モンスターリストの見かた

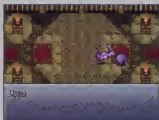


- ① **クラス**……モンスターのクラス。コロシアムバトルのボスには「ボス」と表記。
- ② **モンスターの外見**
- ③ **モンスターの名前**
- ④ **モンスターの属性**……モンスター自身の属性。属性を持たない場合は「属性なし」と表記。
- ⑤ **基礎パラメーター**……ベースとなるパラメーター。これらの値に、プレイヤーが育てている場合は修行での変動分が、コロシアムバトルで対戦相手として現れる場合はバトルランクなどに応じた補正(→P.551)が加わる。
- ⑥ **コロシアムバトルでの出現条件**……プレイヤーのモンスターがどのクラスのときに、どのバトルランクを選ぶと、対戦相手として現れる可能性があるか。
- ⑦ **属する時代**……モンスターが属する時代。
- ⑧ **習得技**……習得できる技(コロシアムバトルで対戦相手が使う技)の属性、名前、攻撃データ。【】内の数字は、技の威力を表す。命中時にステータス変化を起こす技については、ステータス変化の名前を併記。

COLUMN コラム・トリガー

通常攻撃のバリエーション

次元の闘技場に登場するモンスターはいずれも、アイテムを使わないときは通常攻撃をくり出す。通常攻撃のデータは、威力6で属性を持たないなど、すべてのモンスターで共通。しかし、攻撃の名前は、下の表のように多彩なバリエーションがあるのだ。外見が異なるモンスターなら攻撃動作も変わるので、それぞれの動きを観察してみるのもいいだろう。



◀姿がちがうモンスター同士では、たとえ攻撃名が同じでも動作は異なるものになる。

通常攻撃の種類とそれを使用するモンスター

攻撃名	使用するモンスター	攻撃名	使用するモンスター
カマ	●マカーバ ●アナトミー ●デスサイズ	タックル	●バージョン2.0 ●バージョン4.0 ●プロトタイプ
かみつき	●ウロボロス	突き	●ランサー ●ロンギヌス ●ポーンナイト
斬る	●シナガード ●ホーリーナイト ●ブレードナイト	角で突く	●ヘラクレス ●ガトシユリブ ●エイホビートル
尻尾打ち	●キョジュウ ●ギガトサルス ●ゴルドサリス	殴る	●カオスメイジ ●ジールメイジ ●マスターメイジ
ジャンプキック	●ジャリアーナ ●ジャリアン ●ジャリエル	パンチ	●オウゴンバウ ●オウゴン ●ヘビーオウゴン
頭突き	●火の幼体 ●水の幼体 ●冥の幼体 ●天の幼体 ●ランナー ●タッタ ●イダテン	ハンマー	●ガーディアン
スピニングアタック	●わるまじろ ●まるまじろ ●結晶城バナー	引っかき	●バババオ ●ゴクー ●ミアンヌ ●サンナ ●ゴルゴン ●メデューサ
旋風剣	●アウトロウ ●フリーランサー ●ハンゾー	ピンタ	●ファットバースト
ソバット	●ミンガーゴイル ●モクガーゴイル ●カールガーゴイル	暴走	●コールドデーモン
体当たり	●ドクラ	ロボパンチ	●R-70Y



7 次元の闘技場

ARENA OF THE ARES

次元の闘技場の並びから闘技場の施設
 有るモンスターを選ぶ
 修行でモンスターを鍛える
 モンスターバトルに挑戦
モンスターリスト
 ▶ 幼体
 ▶ 第1成体
 ▶ 第2成体
 ▶ 完全体
 ▶ ボス
 ULTIMANIAへの手引き

幼体

火の幼体

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
1500	23	20	20	18	20	23	20	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆幼体(ランク1~3)
 ◆第1成体(ランク1、ランク3)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎ファイアショット[4]
 ウォーターショット[4]
 ダークショット[4]
 サンダーショット[4]

水の幼体

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
1800	18	23	20	20	18	20	23	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆幼体(ランク1~3)
 ◆第1成体(ランク2)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎ファイアショット[4]
 ウォーターショット[4]
 ダークショット[4]
 サンダーショット[4]

真の幼体

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
1500	20	20	23	20	23	20	18	23	15

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆幼体(ランク1~3)
 ◆第1成体(ランク2)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎ファイアショット[4]
 ウォーターショット[4]
 ダークショット[4]
 サンダーショット[4]

天の幼体

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
1500	20	18	23	20	23	20	20	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆幼体(ランク1~3)
 ◆第1成体(ランク1、ランク3)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎ファイアショット[4]
 ウォーターショット[4]
 ダークショット[4]
 サンダーショット[4]

第1成体

バオバオ

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
3300	27	17	22	18	27	27	20	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆第1成体(ランク4)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎球投げ[6]
 氷球投げ[6]
 真球投げ[5]
 毒球投げ[5]

ジャリアーナ

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
3000	22	21	23	25	23	22	22	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 (出現しない)

属する時代: 古代
 習得技:
 炎の玉シュート[6]
 氷玉シュート[5]
 真獣シュート[5]
 雷鳴シュート[6]

わるまじろ

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
2500	22	23	30	20	29	18	16	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆第1成体(ランク2)

属する時代: 中世
 習得技:
 わるまじファイア[4]
 わるまじウォーター[4]
 わるまじダークネス[4]
 わるまじサンダー[4/スロウ]

ヘラクレス

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
2700	30	21	22	21	20	28	18	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆第1成体(ランク1)

属する時代: 現代
 習得技:
 火柱を呼ぶ[4]
 氷塊を呼ぶ[5]
 真龍を呼ぶ[4]
 毒雲を呼ぶ[4]

バージョン2.0

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
3000	22	28	20	24	20	18	27	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆第1成体(ランク3)
 ◆第2成体(ランク1)

属する時代: 未来
 習得技:
 ナバーム[3/スロウ]
 ダムダム弾[5]
 水撃弾[5]
 マシガン[6]

ゴクー

基礎 パラメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
3200	29	17	20	18	27	27	20	15	

コロシアムバトルでの出現条件
 ◆第1成体(ランク3)
 ◆第2成体(ランク1)

属する時代: 原始
 習得技:
 炎球投げ[6]
 氷球投げ[6]
 真球投げ[5]
 毒球投げ[5]



▼ 第1成体

カオスメジ

水



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク4)

真する時代

古代

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3200	20	20	20	32	20	16	30	15

魔法技	マジックファイア[6]	アイスボール[6]
	マジックシャドウ[3/混乱]	ライトニングボール[3/スロウ]

まるまじろ

水



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク1)

真する時代

中世

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	2500	20	23	29	22	30	16	18	15

魔法技	まるまじろファイア[4]	まるまじろウォーター[4]
	まるまじろダークネス[4]	まるまじろサンダー[4]

カプトシュリンブ

水



コロシアムバトルでの出現条件

◆第2成体(ランク3)

真する時代

現代

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3300	28	22	21	20	18	29	20	15

魔法技	火柱を呼ぶ[4]	氷塊を呼ぶ[5]
	真珠を呼ぶ[4]	真珠を呼ぶ[4]

バージョン4.0

水



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク2)

真する時代

未来

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3000	21	29	20	25	20	18	26	15

魔法技	ナバーム[3/スロウ]	水撃弾[5]
	ダムダム弾[5]	マシンガン[6]

ランナー

真



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク1)

真する時代

原始

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	2800	20	20	30	24	27	19	18	15

魔法技	体当たり/火[6]	体当たり/水[5]
	体当たり/真[5]	体当たり/天[6]

ジャリアン

真



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク2)

真する時代

古代

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	2600	25	21	23	20	21	24	24	15

魔法技	火の玉シュート[6]	水玉シュート[5]
	真珠シュート[5]	雷鳴シュート[6]

オウガンシャドウ

真



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク4)
◆第2成体(ランク2)

真する時代

中世

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3500	22	20	20	23	17	27	29	15

魔法技	火の拳[6]	水の拳[6]
	雷の拳[6]	雷の拳[6]

インナーガード

真



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク3)

真する時代

現代

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3200	24	22	26	23	21	21	21	15

魔法技	ファイア・スマッシュ[5]	ウォーター・スマッシュ[3]
	ダーク・スマッシュ[4]	サンダー・スマッシュ[4]

ランサー

真



コロシアムバトルでの出現条件

(出現しない)

真する時代

未来

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	3300	22	21	28	20	29	17	21	15

魔法技	火柱突き[7]	流水突き[4]
	奈落突き[4]	落雷突き[7]

タツタ

天



コロシアムバトルでの出現条件

◆第1成体(ランク2)

真する時代

原始

基礎 バネ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	2900	22	20	30	22	26	20	18	15

魔法技	体当たり/火[6]	体当たり/水[5]
	体当たり/真[5]	体当たり/天[6]



7 次元の闘技場

ARENA OF THE AGES

▼ 第1成体

ジールメジ

基礎/パラメータ: HP 3000, 力 20, 命中 20, 素早さ 20, 魔力 30, 回避 20, 体力 16, 魔法防御 32, 物理防御 15

出現条件: コロシアム/バトルでの出現条件

出現時代: 古代

習得技: マジックファイア[6], アイスボール[6], マジックシャドウ[3・混乱], ライトニングボール[3/スロウ]

◆第1成体(ランク3)

オウガン

基礎/パラメータ: HP 3500, 力 24, 命中 20, 素早さ 20, 魔力 21, 回避 17, 体力 29, 魔法防御 27, 物理防御 15

出現条件: コロシアム/バトルでの出現条件

出現時代: 中世

習得技: 火の拳[6], 水の拳[6], 雷の拳[6], 天の拳[6]

◆第2成体(ランク1)

ホーリーナイト

基礎/パラメータ: HP 3300, 力 23, 命中 22, 素早さ 21, 魔力 26, 回避 21, 体力 21, 魔法防御 24, 物理防御 15

出現条件: コロシアム/バトルでの出現条件

出現時代: 現代

習得技: ファイア・スマッシュ[5], ウォータ・スマッシュ[3], ダーク・スマッシュ[4], サンダー・スマッシュ[4]

◆第1成体(ランク4)
◆第2成体(ランク2)

ロンギヌス

基礎/パラメータ: HP 2800, 力 23, 命中 19, 素早さ 27, 魔力 22, 回避 28, 体力 18, 魔法防御 23, 物理防御 15

出現条件: コロシアム/バトルでの出現条件

出現時代: 未来

習得技: 火柱突き[7], 流水突き[4], 奈落突き[4], 雷落突き[7]

◆第1成体(ランク1)

上級者のための

ULTIMANIA COLUMN

コロシアムバトルでの対戦相手の強さは固定ではない

コロシアムバトルで現れる相手モンスターは、強さや使うアイテムが状況に応じて変化する。具体的には、こちらのモンスターのクラスと選んだバトルランクに

よって、補正テーブルとアイテムテーブルが決定(表1)。それらのテーブルから、パラメーターにかかる補正(表2)と、使うアイテムの種類と確率(表3)が決まるのだ。

【表1】補正テーブルとアイテムテーブルの決まりかた

クラス	バトルランク	補正テーブル	アイテムテーブル
幼体	ランク1	2	1
	ランク2	2, 3	1
	ランク3	2, 3	1
第1成体	ボス	6	2
	ランク1	1, 2	1
	ランク2	1, 2, 3	1
第2成体	ランク3	2, 3	1
	ランク4	2, 3, 4	2
	ボス	6	1
完全体	ランク1	2	2
	ランク2	2, 3	2
	ランク3	2, 3, 4	2
完全体	ランク4	3, 4	3
	ランク5	3, 4	3
	ボス	6	4
完全体	ランク1	5, 6	2, 3
	ランク2	5, 6	2, 3
	ランク3	5, 6, 7	2, 3
完全体	ランク4	5, 6, 7, 8	2, 3
	ランク5	8, 9	2, 3
	ボス	8, 9	2, 3

【表2】補正テーブル別・パラメーターにかかる補正

補正テーブル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法防御	物理防御
1	+100	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10	-10
2	+100	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5	-5
3	—	—	—	—	—	—	—	—	—
4	+200	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5	+5
5	+200	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10	+10
6	+400	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15	+15
7	+1500	+30	—	-20	—	—	+30	-20	—
8	+1500	-10	+30	+30	-10	+30	—	—	+30
9	+2000	—	—	+15	+30	-15	—	+30	+50

*「—」は補正がかからないことを示す

【表3】アイテムテーブル別・使うアイテムの種類と確率

アイテムテーブル	モンスターフード	どのアイテムを使うかの確率 炎の爪、海の牙、 闇の眼、光の真(※1)	タカノツメ	プロテクトコート	野生の力
1	60%	40%	—	—	—
2	5%	95%	—	—	—
3	—	20%	30%	—	50%
4	30%	20%	20%	20%	10%

*数値はおもなかなもの

※1……これらのなかから3種類がバトル開始時に選ばれ、そのうちのいずれかをランダムで使う

*「ボス」はボス出現時を表す
*テーブルに複数の候補がある場合は、そのなかからランダムで決まる

次回の補正や強さの目安
闘技場の補正
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える
モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

▶ 幼体
▶ 第1成体
▶ 第2成体
▶ 完全体
▶ ボス
ULTIMANIAへの引換



キョジュウ

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	5500	37	31	29	33	26	35	30	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク4)
◆完全体(ランク1)

真する時代
原典
習得技
炎放射[5]
地獄の針[6]
アイスピック[5]
天の戦き[6]

マスターメイジ

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4800	30	30	30	38	30	25	37	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)

真する時代
古代
習得技
マジックファイア[6]
マジックシャドウ[3/混乱]
アイスボール[6]
ライトニングボール[3/スロウ]

アウトロウ

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4800	30	34	37	32	35	30	23	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク2)
◆完全体(ランク3)

真する時代
中世
習得技
烈火手裏剣[5]
冥府手裏剣[3/暗闇]
激流手裏剣[5]
轟雷手裏剣[3/混乱]

ミアヌ

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4600	32	31	35	34	30	27	31	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク1)

真する時代
現代
習得技
ミアヌの心炎[3/混乱]
ミアヌの心雷[4]
ミアヌの心雷[4]
ミアヌの心雷[4]

プロトタイプ

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4900	30	34	31	32	31	28	34	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク3)
◆完全体(ランク4)

真する時代
未来
習得技
ナバーム[3/スロウ]
ダムダム弾[5]
水撃弾[5]
マシンガン[6]

イダテン

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4800	30	30	39	30	38	30	23	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク3)

真する時代
原典
習得技
体当たり/火[6]
体当たり/氷[5]
体当たり/氷[5]
体当たり/天[6]

ジャリエル

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4500	30	30	32	32	32	32	32	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク4)
◆完全体(ランク1)

真する時代
古代
習得技
火の玉シュート[6]
氷玉シュート[5]
雷獣シュート[6]
雷獣シュート[6]

ヘビーオウガン

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	4900	30	30	30	30	28	36	36	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク1)

真する時代
中世
習得技
火の拳[6]
雷の拳[6]
水の拳[6]
天の拳[6]

ブレードナイト

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	5000	32	31	31	32	31	31	32	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)

真する時代
現代
習得技
ファイア・スマッシュ[5]
ダーク・スマッシュ[4]
ウォータ・スマッシュ[3]
サンダー・スマッシュ[4]

ポーンナイト

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法耐	物理耐
	3900	32	30	36	32	36	26	31	15

コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク2)
◆完全体(ランク3)

真する時代
未来
習得技
火柱突き[7]
氷柱突き[4]
雷落突き[4]
雷落突き[7]



7 次元の闘技場

次元の闘技場の遊び方
闘技場の施設
育てるモンスターを選ぶ
修行でモンスターを鍛える
モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

- ▷ 幼体
 - ▷ 第1成体
 - ▷ 第2成体
 - ▷ 完全体
 - ▷ ボス
- ULTIMANIAへの手引

サンタナ



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)
◆完全体(ランク2)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	5400	35	25	31	28	37	35	30	15

属する時代
原始

習得技
炎球投げ[6] 水球投げ[6]
氷球投げ[5]

ストンガーゴイル



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク1)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4800	37	35	35	35	25	27	27	15

属する時代
古代

習得技
レッドチャクラム[6] ブルーチャクラム[6]
ブラックチャクラム[3/弱] ホワイトチャクラム[6]

まるまじボンバー



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク3)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4800	31	31	35	30	37	28	28	15

属する時代
中世

習得技
まるまじファイア[4] まるまじウェーター[4]
まるまじダークネス[4] まるまじサンダー[4]

ゴルゴン



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク2)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4700	33	30	36	34	30	26	31	15

属する時代
現代

習得技
ゴルゴンの炎心[5] ゴルゴンの氷心[5]
ゴルゴンの雷心[3/弱] ゴルゴンの雷心[6]

マカーバ



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク4)
◆完全体(ランク1)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	3900	31	30	38	35	31	27	30	15

属する時代
未来

習得技
ブラッディレイン[5] コールドレイン[3/激乱]
パープルレイン[6] ヘプスズレイン[5]

ギガントサウルス



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク2)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	5000	37	30	29	33	25	36	30	15

属する時代
原始

習得技
炎放射射[5] アイスピック[5]
地獄の針[6] 天の轆き[6]

モンクガーゴイル



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク3)
◆完全体(ランク1)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4800	35	35	35	37	27	26	26	15

属する時代
古代

習得技
レッドチャクラム[6] ブルーチャクラム[6]
ブラックチャクラム[3/弱] ホワイトチャクラム[6]

フリーランサー



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)
◆完全体(ランク2)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4800	31	35	37	31	32	30	24	15

属する時代
中世

習得技
炎火手裏剣[5] 激流手裏剣[5]
冥府手裏剣[3/弱] 轟雷手裏剣[3/激乱]

エイストビートル



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク4)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4800	36	33	32	31	30	30	28	15

属する時代
現代

習得技
火柱を呼ぶ[4] 氷塊を呼ぶ[5]
真闇を呼ぶ[4] 轟雷を呼ぶ[4]

アナトミー



コロシアムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク1)

基礎 レベル	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	価格
10	4200	33	30	34	35	31	28	30	15

属する時代
未来

習得技
ブラッディレイン[5] コールドレイン[3/激乱]
パープルレイン[6] ヘプスズレイン[5]



▼ 完全体

ゴールドサウルス



コソシムバトルでの出現条件
◆完全体(ランク1、ランク3~6)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	7500	46	41	34	41	35	45	41	15

真する時代: 原始
魔法技: 炎放射線[5]、地獄の針[6]
物理技: アイスピック[5]、天の裁き[6]

ソウルガーゴイル



コソシムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)
◆完全体(ランク2~6)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	7000	44	43	43	45	36	36	36	15

真する時代: 古代
魔法技: レッドチャクラム[6]、ブルーチャクラム[6]、ブラックチャクラム[3]、輪廻[6]、ホワイトチャクラム[6]

ハンゾー



コソシムバトルでの出現条件
◆完全体(ランク1~3、ランク5~6)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	6500	39	43	43	43	40	39	36	15

真する時代: 中世
魔法技: 烈火手裏剣[5]、真萌手裏剣[3]、輪廻[6]、激流手裏剣[5]、轟雷手裏剣[3]、混乱[6]

メデューサ



コソシムバトルでの出現条件
◆完全体(ランク1~4、ランク6)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	6900	40	39	43	45	40	36	40	15

真する時代: 現代
魔法技: メデューサの炎[6]、メデューサの氷[3]、スロウ[6]、メデューサの雷[7]、メデューサの雷[6]

デスサイズ



コソシムバトルでの出現条件
◆第2成体(ランク5)
◆完全体(ランク1~2、ランク4~6)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	5900	41	41	44	45	42	34	39	15

真する時代: 未来
魔法技: ブラッディレイン[5]、パーブルレイン[6]、コールドレイン[3]、混乱[6]、ヘブズレイン[5]

▼ ボス

ウロボロス



コソシムバトルでの出現条件
◆幼体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	2600	30	27	20	18	20	29	18	50

真する時代: 中世
魔法技: フレイム・バイト[5]、ヘル・バイト[5]、オーシャン・バイト[5]、サンダー・バイト[4]

R-70Y



コソシムバトルでの出現条件
◆第1成体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	4800	24	25	23	24	40	24	28	50

真する時代: 未来
魔法技: ロボタックル・火[6]、ロボタックル・水[6]、ロボタックル・真[5]、ロボタックル・天[6]

ガーディアン



コソシムバトルでの出現条件
◆第1成体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	5600	38	15	18	35	20	40	22	50

真する時代: 現代
魔法技: ヒノカグツチ[8]、キュクロプスハンマー[8]、ウォーターハンマー[8]、トルハンマー[3]、スロウ[6]

ドクラ



コソシムバトルでの出現条件
◆第2成体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	7500	26	30	35	30	30	28	35	50

真する時代: 原始
魔法技: 炎角突き[5]、雷角突き[5]、氷角突き[5]、雷角突き[5]

ファットバースト



コソシムバトルでの出現条件
◆第2成体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	8600	40	25	20	30	30	35	35	50

真する時代: 未来
魔法技: ふぁいーがー1[3]、混乱[6]、うおーたがー1[6]、へるがいざー1[6]、さんだがー1[6]

コールドデーモン



コソシムバトルでの出現条件
◆完全体(ボス)

基礎 ポメータ	HP	力	命中	素早さ	魔力	回避	体力	魔法値	信頼
	9500	44	44	34	44	34	44	44	50

真する時代: 古代
魔法技: インフェルノ[6]、ヘルゲート[6]、アイスストーン[5]、スロウ[6]、アークサンダー[6]



7

次元の闘技場

ARENA OF THE AGES

ULTIMANIA への手引き

7

次元の闘技場 育成&バトル指南

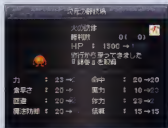


次元の闘技場で勝つための重要なポイントは「修行で効率よく育てる」「強いモンスターにクラスチェンジする」「有効な戦法を知る」の3つ。具体的にどうすればいいかを解説しよう。



修行では重要なパラメーターから上げていく

修行でモンスターを鍛えるときは、最初から全パラメーターをまんべんなく上げるよりも、バトルで影響力が大きいパラメーターから優先して上げるのがオススメ。具体的には、HP、力、魔力を上げていくといい。効率的な育成手順の例を右にまとめたので、参考にしてほしい。パラメーターを上げると並行して、技を覚えさせていくのも忘れずに。とくに、自分の属性と同じ属性の技は、2倍のダメージを与えることができるので真っ先に覚えさせよう。



←最初はHPと力と魔力をおもに上げていく。体力や魔法防御なども下がっても、気にしなくていい。

効率的な育成手順の一例

育成開始

- HP、力、魔力を優先して上げていく。モンスターフードがタカノツメを持たせて、修行先を現代にするのが基本
- 第1成体へのクラスアップは、ボスに勝てるくらい強くなってからが理想的

第1成体へクラスアップしたあと

- 力などに加えて、命中も意識して上げ始める
- 命中を大きく上げたいときは、タカノツメを持たせて修行先を未来にする

力や魔力が60~70に達したあと

- 低いパラメーターを底上げしつつ、各パラメーターの上限を目指す
- アイテムや修行先は、何を上げるかに応じて選ぶ
- クラスアップによるパラメーターの上昇も利用する

上級者のための

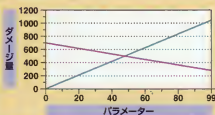
ULTIMANIA COLUMN

体力や魔法防御よりも先に力や魔力を上げる理由

力を上げると通常攻撃の、魔力を上げると技のダメージ量が増えるが、その増加量は、体力や魔法防御を同じ値だけ上げたときにダメージを減らす量よりもずっと大きい(下のグラフを参照)。つまり、体力や魔法

防御よりも先に、力や魔力を上げたほうが手早く強くになれるのだ。なお、ほかのパラメーターについても、詳細な効果を下の表にまとめたので、修行でどのパラメーターを上げるか決めるときの参考にしてほしい。

パラメーターの高さに応じたダメージ量の変化の例



— 相手の体力(魔法防御)が50のときの、自分の力(魔力)の高さに応じた、与えるダメージ量
 — 相手の力(魔力)が50のときの、自分の体力(魔法防御)の高さに応じた、受けるダメージ量

※攻撃の威力が6のときの平均ダメージ量をグラフ化している

ほかのパラメーターの詳細な効果

パラメーター	効果
命中	クリティカルの発生率がこの値に等しい。攻撃の命中率には影響しない
素早さ	値が高いほどATBバーの蓄積ペースを速める。ただし、値が高くなるにつれて、速める度合いが小さくなっていく
回避	相手の攻撃を「回避+2.5」%の確率で回避する
信頼	持っているアイテムを「信頼+3+60」%の確率で使う モンスターフードを使うとHPが最大値の「信頼÷10+10」%回復する

力や魔力の技術の進歩が、闘技場の進化
 育てるモンスターを選ぶ
 修行でモンスターを鍛える
 モンスターバトルに挑戦

モンスターリスト

- ▶ 幼体
- ▶ 第1成体
- ▶ 第2成体
- ▶ 究全体
- ▶ ボス

ULTIMANIAへの手引き

CHRONO TRIGGER ULTIMANIA

CHAPTER

シークレット

S E C R E T

8





SECRET



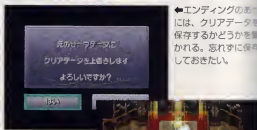
マルチエンディング 完全ガイド

「クロノ・トリガー」のエンディングは、クリアしたときの物語の進行度に応じて内容が変化する。以下で紹介していることを覚えて、すべてのエンディングを見てみよう。

クリア後に楽しめる「強くてニューゲーム」を活用しよう

すべてのエンディングを見るには、ゲームを一度クリアしたあとで遊べるようになる「強くてニューゲーム」でのプレイが欠かせない。

ラヴォスを倒してクリアデータを保存すると、タイトル画面に「強くてニューゲーム」が出現する。これを選び、いずれかのセーブファイルをロードすれば、そのファイルでのパーティの強さを引き継いだ状態で物語を最初からプレイ可能。パーティがとても強いファイルではじめれば、通常のプレイよりもスピーディに物語が進められるうえ、物語の序盤にラヴォスを倒したときのエンディング(→P.560)も簡単に見ることができるのだ。



◆エンディングの表示には、クリアデータを保存するかどうかを問われる。忘れずに保存しておきたい。

◆ロードしたファイルが物語の終盤のものであれば、途中で戦うボスに苦戦を強いられることはまずない。



「強くてニューゲーム」の特徴

1 強さやアイテムを引き継げる

ゲーム開始時のクロノたちのレベル、パラメーター、習得している技は、「強くてニューゲーム」を選んだあとにロードしたセーブファイルのものと同じになる。クロノたちの持ちものも、基本的にはすべて引き継がれるが、下記のものには引き継がれない。

❖ 「強くてニューゲーム」で引き継げないもの

- 折れた剣 ●折れた剣の柄 ●グランドリオン
- 勇者バッジ ●ビネガバンプ ●マヨネーのブラ
- ソイソー刀 ●ソイソー刀2 ●タパンベスト
- タパンスーツ ●タパンメット ●緑の夢
- 仲間の初期装備として入手したアイテム
- [竜の聖域]の依頼・中世③「構づくり」でヌゥに食べさせるアイテム(→P.355)
- 大事なもの(レコーダー、花びら、牙、角、羽のをそく)
- お金 ●リーネ広場のシルバーポイント
- クロノの家のネコとえさ ●ポヨソー人形
- ドッペル人形 ●「バイクレース」のハイスコア
- プレイ時間 ●下画面のガイドマップ
- 次元の闘技場で育てたモンスター

2 リーネ広場からラヴォスのもとへ行ける

「強くてニューゲーム」では、リーネ広場の実験会場に置かれた物質転送シンの右側のポッドのなかで何かが光っている。これを調べると、パーティが新たなゲートに吸いこまれ、移動した先でいきなりラヴォスとのバトルに挑むことができるのだ(→P.575)。



◆この場所に出現するゲートを利用すれば、物語の序盤からラヴォスと戦える。

3 次元のゆがみが最初から出現している

DS版で追加されたダンジョン「次元のゆがみ」が最初から出現している。ただし、古代では残された村で目覚めるまで、現代と未来では黒の夢が出現するまでは入ることができない(→P.296)。



8 SECRET ミュークレット

マルチエンディング発露ガイド
 キャラリーのすべて
 シークレット30
 インタビュー

ラヴォスを倒すタイミングでエンディングが変化

本作には、全部で13種類のエンディングが用意されている。それらのうちのどれが見られるかは、基本的に物語のどのタイミングでラヴォスを倒したかによって決まるのだ(→折りこみポスター)。ただし、ラヴォスはかなり強いうえ、戦える時期もかざられているため、通常のプレイですべてのエンディングを見ることは不可能。003～012のエンディングは、「強くてニューゲーム」で見るといだろう。



←一度見たエンディングはギャラリーに登録され、出現条件などが確認可能。

エンディングリスト

001 時の向こうへ

条件 クロノが復活したあとにラヴォスを倒す

星を救ったクロノとマールは、千年祭の最後を飾るパレードへとくり出す。やがて楽しい時間は過ぎ、仲間たちとの別れの時がやってきた。彼らはゲートが開じる前にそれぞれの時代へ帰らねばならないのだ。



←シルバードが無事なら、ジナとネコを救うために各時代を飛びまわる。

002 再会

条件 黒の夢が出現してから、クロノが復活するまでのあいだにラヴォスを倒す

ラヴォスを倒した一行は、気がつくときの最果てにもどっていた。クロノを助けようというマールの訴えに耳を貸さず、仲間たちは自分の時代へと帰っていく。マールもルッカに説得されて現代へ帰るが……。



←実験会場へ行ってみると、自分の時代へ帰ったはずの仲間たちが……。

COLUMN TRIGGER コラム・トリガー

こまかく変化するエンディングもある

エンディング 001「時の向こうへ」と 002「再会」では、ラヴォスを倒すまでにクロノたちが行ってきたことに応じて、下の表の要素が変化します(各要素には

表内で番号が明るくなっているエンディングが該当)。魔王を仲間にする前やラヴォスと戦う前にセーブしておき、こまかな変化を見くらべてみるのもおもしろい。

001「時の向こうへ」と002「再会」での変化

変化の条件	変化する要素
F [紅色の貝から]をクリアしたか	001 ● ガルディア王と話す家臣
クロノ・トリガーをもらっていたか	001 ● マールが父親を呼ぶときの呼びかた
A [緑の夢]でララを助けたか	001 ● 002 マールたちが去ったあとのハッシュのセリフ
魔王を仲間にしたか	001 ● 002 リーネ広場にいるララの様子
	001 ● 002 自分の時代へ帰る仲間の顔ぶれ
	002 ● マールたちが去ったあとに時の最果てに残るゲートの数
	002 ● リーネ広場にもどってきたカエルの姿(※1)→P.576)
A [緑の夢]をクリアしたか	001 ● 002 スタッフロール中にシルバードが立ち寄る場所とカエルの姿(※1)
シルバードが残っているか	001 ● 002 実験広場でのマールとルッカの会話の内容(※2)
	001 ● 002 スタッフロール中に、シルバードに乗って各時代を訪れるか(※3)、風船につかまって空を飛ばすか

※1……シルバードが残っている場合のみ ※2……002 はシルバードが残っている場合のみ
 ※3……002 では、こちらの場合のみ「THE END」のときにイラスト「星の下で」(→P.567)が表示される



003 ドリームプロジェクト

条件 はじめて中世に行く前か、海底神殿で遭遇したときにラヴォスを倒す

ラヴォスを倒したあと、クロノたちが開発ルームへ移動する。そこでは、スーパーファミコン版「クロノトリガー」の開発スタッフから、開発中の裏話や個人的なエピソードが聞けるのだ(→P.562)。



これはクロノトリガーの開発ルーム。スタッフのみなさんが書いてくれている……

◆スタッフはあちこちにいる。スミズミまで探して話を聞いてみよう。

004 ガルディアを継ぐ者

条件 ◆[ただいま]のあいだ(マールと現代に帰ってからガルディア城を訪れるまで)にラヴォスを倒す

激戦を制してリーネ広場へもどったクロノたちだったが、どうも周囲の人々の様子がおかしい。不思議に思いつつ城へ帰ると、ガルディア王が400年前の先祖の結婚式のフィルムを持ち出してきた。そこには……。



◆スクリーンに映し出された新郎新婦はなんとカエルとリーネ王妃だった!

005 おやすみ

条件 時の最果てで魔法を習得してから、ふたたび中世へ行くまでのあいだにラヴォスを倒す

スタッフロールの横で、ヌッ、茶色のカエル、マモがコミカルな動きを見せる。眠っているヌッを茶色のカエルが何度も起こそうとするのだが……。ちなみに、「THE END」の文字にも唐織りマークがつく。



◆茶色のカエルは、眠っているヌッをあの手この手を使って起こそうとする。

006 伝説の勇者

条件 魔法を習得したあとに中世を訪れてから、タータの家で勇者バッジをもらうまでのあいだにラヴォスを倒す

未来では、機械化されたリーネ広場で、ロボがアトロボスと運命の出会い(?)を果たす。一方、中世では、勇者バッジを拾ったタータが周回し勇者としてあがめられ、ひとりで魔王城へ潜入する。

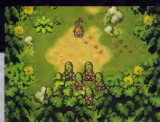


◆魔王城でタータを待ち受けていた「魔王」の正体は、なんと意外にも……。

007 知られざる過去

条件 タータの家で勇者バッジをもらってから、イオカ村でエイラに話しかけるまでのあいだにラヴォスを倒す

途中でラヴォスを倒したことによってクロノたちが知る機会を失った物語が、スタッフロールの合間に描かれる。その内容は、エイラと恐竜人の争い、魔王と三大將軍、お化けカエルの森を去るカエルなど。



◆キノノたちを襲った恐竜人の軍団だったが、エイラに返り討ちにされる。

008 時の中に生きる人々

条件 原始でゲートホルダーを奪回してから、中世でカエルにグランドリオンを渡すまでのあいだにラヴォスを倒す

スタッフロールとともに、本作に登場する脇役たちが表示される。その顔ぶれは、古代の三賢者やサラなどの重要人物から、千年祭のレースに出場する選手のようなチョイ役までさまざまだ。



GRAPHIC DIRECTORS
SHOJIHIKO KAMATA
MITSUAKI HOSEI
YOSHINOBU TAKAHASHI

◆魔王配下の三大將軍のほかにも、シルバードなどの生き物ではないものも。



009 友との誓い

条件 中世でカエルにグラントリオンを渡してから、魔王城で魔王と戦うまでのあいだにラヴォスを倒す

ラヴォスとの戦いのあと、ルッカの家でつくるクロノたち。そんななか、カエルはちよいとヤボ用だと言って出かけていく。彼はサイラスの無念を請うすべく、ひとりで魔王城へ乗りこむのだった。

「カエルは、お前と約束した通り、お前を助けるのだ……！」



◀三大將軍を蹴散らし、カエルは魔王と対峙する。ふたりの戦いの行方は？

010 ディノ・エイジ

条件 魔王と対決後に原始へ飛ばされてから、ティラン城でアザラを倒すまでのあいだにラヴォスを倒す

物語の序盤と同じ光景がくり広げられるが、クロノもジナも町の人々も、みんな恐竜人の姿をしている。クロノたちが原始でアザラを倒さなかったため、人間は恐竜人に滅ぼされてしまったようだ。



◀クロノたちは恐竜人に、リーネ広場の恐竜人は普通の人間に変わっている。

011 予言者が求めるものは…

条件 ティラン城でアザラフを倒してから、海底神殿でラヴォスと遭遇するまでのあいだにラヴォスを倒す(※4)

ラヴォスを倒したあと、カエルは中世にもどり、クロノたちは現代で平和を満喫する。そのころ古代では、謎の予言者となった魔王が、ラヴォスと対決するためにひとりで海底神殿の最深部を目指していた。



◀はたして、魔王はラヴォスを倒し、歴史を変えることができるのだろうか？

012 反省会？

条件 ジール宮殿で女王の間へ入るサラを見てから、魔神廟の扉でペンダントに力を注ぐまでのあいだにラヴォスを倒す

いきなり「THE END」の文字が出たあと、マールとルッカが「反省会」をはじめ。ところがその中身は、物語に登場する男性たちへの感想ばかり。厳しく男性陣を斬りまくるふたりの前にクロノが現れて……。

「マール、カエルさん、お疲れさ……」
「ほんせいまいつてみましょーっ！」



◀このエンディングでは、物語中に一度もしゃべらなかったクロノがしゃべる。

013 夢の終わりしとき

条件 古代、未来にある次元のゆがみをすべて突破したあとに時の輪へ行き、夢喰いととのバトルに勝つ

クロノたちの力をもってしても、夢喰いを倒すことはできなかった。戦いを終えた一行はもとの世界へ、時の輪で出会った魔王は別の次元へ飛ばされてしまう。すべての記憶を失った魔王は……。

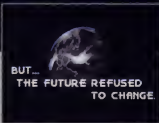


◀このエンディングは本作の続編「クロノ・クロス」とのつながりを感じさせる。

一 バッドエンド

条件 ラヴォス(外殻・第1~第10形態)、ラヴォス・本体、ラヴォス・コア、夢喰い(※5)のいずれかとのバトルに負ける

地上に出現したラヴォスの攻撃を受けて、世界各地は壊滅状態に追い込まれてしまう。アリスドーム地下の情報センターの所長は、ラヴォスによって星が滅ぼされる様子をただ見ていることしかできなかった。



◀最後は、壊滅した星と「しかし、未来は変えられなかった」の英文が表示される。

※4……012「反省会？」が見られる時期は、012「反省会？」が優先される

※5……壊滅した星と英文の画面のみ表示される

マルチエンディング完全ガイド

ギャラリーのすべて
シークレット30
インタビュー



「ドリームプロジェクト」で行ける開発ルームとは？

「強くてニューゲーム」で中世へはじめて行く前にラヴォスを倒すか、[ラヴォスの呼び声]で戦うことになるラヴォス(外殻・海底神殿)を倒し、そのままゲームをクリアすると、スーパーファミコン版の開発スタッフがいる「開発ルーム」に入れる。あちこちのマップに、ゲーム中のキャラクターに扮したスタッフがいるので、話を聞いてまわろう。



◆話しかけるとバグになることも。相手強弱いが、万が一負けの場合はタイトル画面になるので注意。

開発ルーム マップ

時の最果て

スタッフの人数 9人

柵をジャンプで越える

この場所で柵に向かって進むと、柵を跳び越えて、魔王像の姿をしたスタッフ(かとう=加藤正人氏：シナリオ担当)のもとへ行ける。話を聞いたあとには、自動的にもとの場所へ帰ることが可能だ。

扉を開けるには

ドリームプロジェクトの部屋へつづく扉は、最初のうちは閉まっている。P.562～563のマップで名前に★がついているスタッフ全員と話したあと、老人の姿をした「こくぼ けいぞう」と話せば、扉が開くのだ。

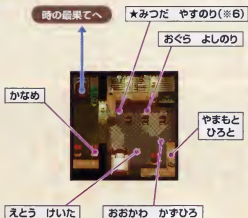


A ハブ

スタッフの人数 6人

B 森

スタッフの人数 6人



※6……話しかけるとしなくなるが、マップを出てもどつてくれればふたたび出現する



8 シークレット

SECRET

マルチエンディング完全ガイド
ギャラリーのすべて
シークレット30
インタビュー

C 神殿

スタッフの人数 6人



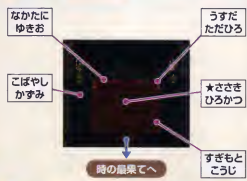
D テント

スタッフの人数 4人



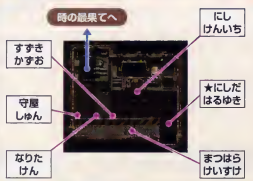
E 城内

スタッフの人数 5人



F 工場

スタッフの人数 6人



G 刑務所

スタッフの人数 4人



H 洞窟

スタッフの人数 5人



I ドリームプロジェクト

スタッフの人数 5人



**5人と話をすると
スタッフロールが……**

ドリームプロジェクトの部屋にいる堀井氏や坂口氏ら5人全員と話すと、スタッフロールが流れる。ただし、スタートから「THE END」が表示されるまでの時間がわずか4秒ほどという、超高速でスクロールするのだ。

※7……話しかけると、クロウリー様+ランサー+魔王のしもべとバトルになり、負けるとゲームオーバーになってタイトル画面にもどる。勝つと「たかはし てつや」以外の3人がいなくなるが、マップを出てもどってくればまたび出現する

SECRET



ギャラリーのすべて

ギャラリーには、物語中に流れたムービーやBGM、戦ったモンスターのデータなどが登録される。冒険を進めてたくさん項目を追加し、ギャラリーの内容を充実させていこう。

ギャラリーはいろいろな情報が見られるデータベース

ゲームを開始してはじめてセーブすると、タイトル画面に「ギャラリー」が追加される。これを選んでセーブファイルロードすれば、ギャラリーを利用できるのだ。ギャラリーの内容は8種類で、それぞれいくつもの項目がある。各項目には「追加される条件」が設定されており、物語を進めて条件を満たすたびに、新たな項目が追加される仕組みだ。どの項目が追加されたかはセーブファイルに記録されていて、「強くてニューゲーム」で物語を最初からはじめた場合も引き継がれる。

ギャラリーの内容

種類	項目数	内容
映画館	10	ゲーム中で流れたムービーを見られる
美術館	30	イラストや原画を見られる
音楽室	69	ゲーム中で流れたBGMを聞ける
道場	116	習得した技のデータを見られる
モンスターデータ	246	出会ったモンスターのデータを見られる
アイテムデータ	259	手に入れたアイテムのデータを見られる
エンディング	13	これまでに見たエンディングについて、見るための条件やコメントを見られる
宝の地図	8	宝箱などからアイテムを入手できる場所を確認できる

*まだ項目がひとつもないものは「???」と表示されて選ぶことができない

ギャラリーでの基本的な画面の見かた

上画面

選んだ項目の内容が表示される。「宝の地図」の場合は、世界地図やナビマップが表示。

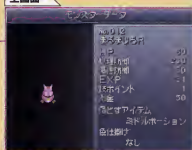
項目リスト

ギャラリーで選べる項目のリスト。追加される条件をまだ満たしていない項目は、名前が「???」と表示されて、選択できない。

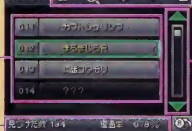
追加された項目の割合

追加される条件を満たした項目の割合。「道場」「モンスターデータ」「アイテムデータ」で表示され、「モンスターデータ」の場合は具体的な数もわかる。

上画面



スクロールバー



下画面

情報の種類や カテゴリーの切りかえ

「モンスターデータ」「エンディング」では、LやRボタンを押すことで、上画面に表示される情報の種類の切りかえが可能。「アイテムデータ」では、同じ操作でアイテムのカテゴリーを切りかえられる。

スクロールバー

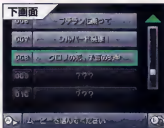
項目のリストを上下にスクロールさせる。▲や▼にタッチすると1項目ずつスクロールするほか、バーに直接タッチするか■にタッチしてスライドさせると、一気にまとめてスクロールさせられる。



8 シークレット

映画館

「映画館」では、ゲーム中に流れたムービーを見ることができる。ムービーは10種類あり、最初は「惑星の想い」しか選べないが、物語を進めたりエンディングを迎えたりして新たなムービーを見れば、それがギャラリーに追加されていく。なお、ムービーの再生中は、Aボタンを押すとムービーのリストに、Bボタンを押すとギャラリーのメニューにもどれる。



◀「せってい」でムービーを「OFF」にしていた場合でも、そこまで物語を進めればギャラリーに追加される。

「映画館」の項目リスト

No.	タイトル	追加される条件
001	惑星の想い	(はじめから出現)
002	壊れたロボとルッカ	■【廃墟を越えて…】でプロメテドーム・入口にいるロボを調べる
003	スーパーガール エイラ	■【赤い石 めずらしい石】でエイラと出会う
004	戦え! グランドリオン	■【戦え! グランドリオン】で魔岩窟の入口を開く
005	魔王登場	■【決戦! 魔王城!!】で魔王城・魔王の間の一番奥へ進む
006	フテランに乗って	■【気がつけば原始】でフテランに乗る
007	シルバード発進!	■【とけよ封印 呼べよ嵐】でシルバードに乗ってタイムワープする
008	クロノの死、予告的の中	■【ラヴォスの呼び声】でラヴォス(外殻・海底神殿)に敗れたあと、ラヴォスに近づく
009	大いなる時の流れ	■【ラヴォス コアを倒してエンディングを見る
010	すれ始めた生命の刻み	■【時の闇】で夢喰いを倒してエンディングを見る

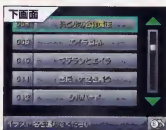


マルチエンディングを全ID
ギャラリーのすべて
シークレット30
インタビュー



美術館

キャラクターの原画やイメージイラストなどを見られるのが「美術館」だ。「美術館」内の項目が追加される条件はさまざまで、物語を進めて新たな仲間を加えたり、ギャラリーの「道場」などに項目を追加したりする必要がある。しかし、それほど難しい条件はないため、ふつうにプレイを進めてエンディングを2回見れば、全項目が追加されるはずだ。



※イラストは全部で30種類。下面のリストでカーソルを合わせると、そのイラストが上面画面に表示される。

「美術館」項目リスト

No.	タイトル	追加される条件	No.	タイトル	追加される条件
001	クロノ	(はじめから出現)	014	宿敵の待つ城へ	「道場」の技習得率が60%以上になる
002	マール		015	時を渡る翼	「アイテムデータ」のアイテム回収率が60%以上になる(※[とけよ封印 呼べよ嵐]でシルバードに乗ってタイムワープしたあと)
003	ルッカ		016	ウェディングセレモニー	
004	ロボ	そのキャラクターが仲間になる(魔王の場合は、北の岬で仲間にするか戦って倒す)	017	クロノ・原画	
005	カエル		018	マール・原画	
006	エイラ		019	ルッカ・原画	いずれかのエンディングを見る
007	魔王		020	ロボ・原画	
008	炎と氷の合体魔法	「音楽室」に21曲以上のBGMが登録される	021	カエル・原画	
009	エイラ登場	「モンスターデータ」の遭遇率が30%以上になる(※[赤い石 めずらしい石]でエイラと出会ったあと)	022	エイラ・原画	
010	ブレランとエイラ	「道場」の技習得率が30%以上になる	023	魔王・原画	
011	酋長、大空を舞う	「アイテムデータ」のアイテム回収率が30%以上になる(※[翼がつけば原始]でブレランに乗ったあと)	024	ダンジョンバトル	
012	シルバード	「音楽室」に42曲以上のBGMが登録される	025	連携攻撃	
013	王女の微笑み	「モンスターデータ」の遭遇率が60%以上になる	026	対魔王戦	
			027	ブレランで飛行	エンディングを2回見る
			028	シルバード発進	
			029	森の中でキャンプ	
			030	星空の下で	





8

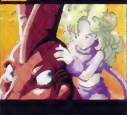
SECRET

シークレット

009 エイラ登場



010 ブテランとエイラ



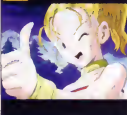
011 酋長、大空を舞う



012 シルバード



013 王女の微笑み



014 宿敵の待つ城へ



015 時を渡る翼



016 ウェディング
セレモニー



017 クロノ・原画



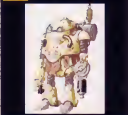
018 マール・原画



019 ルッカ・原画



020 ロボ・原画



021 カエル・原画



022 エイラ・原画



023 魔王・原画



024 ダンジョンバトル



025 連弾攻撃



026 対魔王戦



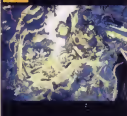
027 ブテランで飛行



028 シルバード発進



029 森の中でキャンプ



030 星空の下で



マルチエンディング完全ガイド

ギャラリーのすべて

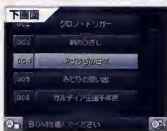
シークレット30

インタビュー



音楽室

ゲーム中に流れるBGMは、「音楽室」でいつでも聞けることができる。「音楽室」の項目は全部で69種類あり、新たなBGMを聞くたびにひとつずつ追加されていくのだ。それぞれのBGMが流れるおもな場所や場面は、下の表のとおり。ちなみに、たとえ聞いていないBGMがあった場合でも、いずれかのエンディングを見た時点で、すべての項目が追加される。



一部のファンファーレなどをのぞき、再生したBGMは最後まで終わるとループしてまた最初から流れる。

「音楽室」項目リスト

No.	タイトル	ゲーム中に流れるおもな場所や場面
001	予感	タイトル画面
002	クロノ・トリガー	タイトルデモ、リーネ広場で消えたマールを追うとき、ポッシュに赤きナイフをもらうとき
003	朝のひざし	オープニングのクロノの家
004	やすらぎの日々	トルース町、パレボリ町、おひげカエルの森・カエルの隠れ家、チャラス町
005	みどりの思い出	現代のワールドマップ、竜の聖城：万年樹の森
006	ガルディア王国千年祭	リーネ広場
007	ゴンザレスのお歌	ゴンザレスに話しかけたとき
008	不思議な出来事	リーネ広場でマールがゲートに吸いこまれるとき、地底砂漠
009	風の憧憬	中世のワールドマップ
010	おやすみ	宿屋で宿泊したとき
011	樹海的神秘	ガルディアの森、おひげカエルの森・森の道、竜の聖城(原始)：大湿原
012	戦い	バトル(通常)、「モンスターデータ」でBOSS以外のモンスターを選んでいるとき
013	ガルディア城 ～勇気と誇り～	ガルディア城、ゼナンの橋(中世)
014	んっ?!	ベックラーの実験小屋でゲームのクリアに失敗したとき
015	マノリア修道院	マノリア修道院・礼拝堂、テナドロ山・洞窟、太陽神殿、フィオナ神殿
016	道行く者へ 祈りを…	マノリア修道院でオルガンを弾いたとき
017	沈黙の光	メディーナ村(■【ビネガーの館】をクリアする前)、地の民の洞窟(入口以外)、死の山、北の廃墟、マザーブレーンとのバトルの前、竜の聖城：竜の細道、暗闇の洞窟
018	ボス・バトル1	バトル(大半のボス)、「モンスターデータ」でBOSSを選んでいるとき(一部をのぞく)
019	カエルのテーマ	■【消えた女王】でカエルがガルディア城から去るとき、魔岩窟の入口を開くとき、グランドリオンが覚醒するとき
020	ファンファーレ1	ヤクラを倒したあと、■【消えた女王】で中世から現代へ帰るとき
021	王国裁判	クロノやガルディア王の裁判のとき、次元のゆがみ(未来)・不思議の町
022	隠された事実	空中刑務所へ連行されるとき、■【紅色の貝がら】でガルディア城・宝物庫へ向かうとき、竜の聖城(中世)：ロングブリッジ
023	危機一髪	ヤクラとのバトルの前、空中刑務所でレッカが登場するとき、工場跡を脱出するとき、黒鳥号でダルトンがシルバードで発進したとき
024	荒れ果てた世界	未来のワールドマップ、次元のゆがみ(現代)・神々の滝
025	過去の謎	封印された扉や宝箱を開けようとしたとき、■【とけよ封印 呼べよ嵐】で未来にある封印された扉のことを思い出したとき
026	16号廃墟	16号廃墟、32号廃墟
027	生きる望みをすてた人々	アリスドーム、プロメテドーム
028	ラヴォスのテーマ	ラヴォスが登場するとき
029	世界最期の日	パーティが全滅したとき、アリスドームでドンに種を渡すとき
030	暴走ロボ軍団ジョニー	ジョニーが登場するとき、次元のゆがみでダルトンが登場するとき
031	バイクチェイス	ミニゲーム「バイクレース」
032	ロボのテーマ	プロメテドームでロボが仲間に加わるとき
033	工場跡	工場跡、ジェノサイドーム、次元の騎技場



8

シークレット

No.	タイトル	ゲーム中に流れるおまな場面や場所
034	戦い2	バトル(次元の闘技場)
035	ファンファーレ2	ベックラーの実験小屋でゲームをクリアしたとき、次元の闘技場でバトルに勝ったとき
036	時の最果て	時の最果て
037	愉快なスペッキオ	メディーナ村(■【ピネガーの館】をクリアしたあと)、スペッキオに話しかけたとき、ベックラーの実験小屋のゲーム【兵士当て】、竜の聖域(原始):竜の里
038	ファンファーレ3	封印された宝箱を開けたとき、貴重なアイテムを入手したとき
039	地下水道	地下水道跡、テナドロ山、魔岩窟、ピネガーの館、次元のゆがみ・名も無き洞窟
040	ボス・バトル2	バトル(グランとリオン戦、アザール戦、サン オブ サン戦、ダルトンG戦など)
041	原始の山	不思議山、ブテランの巣、恐竜人アジト、竜の聖域:緑山、次元のゆがみ(古代)・大渓谷
042	エイラのテーマ	不思議山でエイラと出会ったとき
043	風と空と大地のリズム	原始のワールドマップ、次元のゆがみ(現代)・活火山
044	燃えよ! ポボンガ!	リーネ広場・ダンス会場、イオカ村・村の広場、かりの森(バトル時)
045	魔王城	魔王城・入口をはじめて訪れたとき、時の闇でフォードの男と出会ったとき
046	錯乱の旋律	魔王城
047	魔王決戦	バトル(魔王(1・2回目)戦、ジール(2回目)戦(パーティに魔王がいる場合))
048	歌う山	次元のゆがみ(古代)・氷雪原
049	ティラン城	恐竜人アジトでアザールが登場するとき、ティラン城、竜の聖域(原始):太古の城
050	夜の底にて	プロメテドームでロボを見つけ修理するとき、ロボがRシリーズに変わるるとき、アザールを倒したあと、アトロボス145を倒したあと
051	時の回廊	古代のワールドマップ、ボッシュがグランリオンを修復するとき、次元のゆがみ・ゆがみの道
052	ジール宮殿	ジール宮殿、バトル(ジール(1回目)戦)、次元のゆがみ(未来)・古城、時の闇
053	サラのテーマ	ジール宮殿でサラとジャキが会話するとき
054	封印の扉	監視者のドーム、封印された扉を開けたとき、北の森の遺跡、次元のゆがみ(未来):時空研究所、夢喰いを倒したあと
055	海底神殿	海底神殿、竜の聖域(中世):緑山・洞窟、竜の聖域(中世):いにしへの塔
056	クロノとマール ~遠い約束~	ガルディア城(中世)でマールを助けたとき、クロノ離脱後に時の最果てで老人と話したとき
057	シルバード ~時を渡る翼~	シルバード(改造後)に乗っているとき
058	黒の夢	黒の夢が出現するとき、黒の夢
059	決意	シルバードでラヴオスに突入するとき
060	世界変革の時	バトル(ラヴオス・本体戦、夢喰い戦)
061	ラストバトル	バトル(ラヴオス コア戦)
062	星の祝祭	エンディングでムーンライト・バレードがはじまったあと
063	エピソード ~親しき仲間へ~	エンディングで仲間と別れるとき
064	遥かなる時の彼方へ	エンディング 001「時の向こうへ」、エンディング 002「再会」(シルバードが壊れていない場合)
065	MITSUDA	未使用の効果音(→P.587)
066	ある晴れた日の出会い	ギャラリー
067	散りゆく華	ギャラリー
068	運命へ	ギャラリー、次元の闘技場のバトル準備中
069	やすらぎ ~想いの向こうに~	DS 版制作スタッフのスタッフロール

マルチエンディング完全ガイド
 キャラリーのすべて
 シークレット30
 インタビュー

道場 (具体的な項目はP.76~100を参照)

クロノたちが新たな技を習得すると、その技のデータが「道場」に追加される。データの内容は、その技を使えるキャラクター(2~3人技の場合は必要なキャラクター)、消費MP、技の属性などだ。なお、特定のアイテムを装備することで使える3人技は、そのアイテムを手に入れた時点で「道場」に項目が追加されるようになっている。



↑上面には、選んでいる技についての解説や消費MPなどだけでなく、実際に使ったときの光景も表示される。



モンスターデータ (具体的な項目はP.440を参照)

「モンスターデータ」は、メニューの「モンスター図鑑」と同じ内容で、パーティがこれまでに出会ったモンスターのデータが見られる。各モンスターのデータは右記の3つにわけられており、LやRボタンを押せば、表示されるデータの選択が可能。さらに、バトル中にパラメーターが変わったり、変種が存在したりするモンスターのうち、下の表の4種類は、Yボタンを押せばデータが切りかわるのだ。ちなみに、「モンスターデータ」を見ているあいだは、基本的に下画面で選んだモンスターとのバトルのBGMが流れる。



モンスターを選ぶと、上画面の左側に外見が、右側にデータが表示される。

Yボタンでデータが切りかわるモンスター

No.	モンスター名	切りかわったあと
006	衛兵	盾から顔を出している
080	レイニー	落とすアイテムが異なっている
090	ゲンブ	背中への穴が開いている
111	エイユーの盾	盾から顔を出している

「モンスターデータ」の表示内容

ステータス

HPや防御力といった基本的なパラメーター、倒したときに得られるもの、「色仕掛け」でもらえるアイテム。

HP	20000
物理防御	455
魔法防御	100
EXP	0
ドロップアイテム	なし
落とすアイテム	フクロトポール
色仕掛け	マジックカフセ

属性と出現場所

弱点の属性、ダメージを吸収する属性、無効にする属性の種類、およびそのモンスターが現れるおもな時代と場所。

属性	炎
弱点	炎
吸収	炎
無効	炎
出現場所	中世 地獄宮

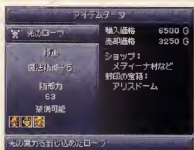
使用技

攻撃するときに使う技、反撃するときに使う技。特殊な効果を持つ技については、効果の内容が併記されている。

炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎
炎の炎	炎の炎

アイテムデータ (具体的な項目はP.416~435を参照)

「アイテムデータ」の項目は、クロノたちが新たなアイテムを手に入れるたびに追加されていく。下画面に表示されるリストは、上からカテゴリーごとにまとまって並んでおり、LやRボタンを押してカテゴリーを選ぶと、それぞれ一番上にあるアイテムにカーソルを移動できる。各アイテムのデータはかなり詳細で、装備したり使ったりしたときの効果をはじめ、値段や入手方法なども表示されるのだ。



武器、頭防具、体防具、アクセサリは、装備可能なキャラクターもわかる。

エンディング (具体的な項目はP.559~561を参照)

本作には13種類のエンディングがあり、新たなものを見てクリアデータを保存すると、それが「エンディング」に追加される。「エンディング」で見られる情報は、「出現条件」と「コメント」の2種類で、LやRボタンを押せば、表示する情報の切りかえが可能。「出現条件」ではそのエンディングになる条件やタイミングが、「コメント」では具体的にいつラヴォスを倒せばいいかのアドバイスが見られるのだ。



上画面には2種類の情報に加え、選んだエンディングの一場面が表示される。



宝の地図

「宝の地図」は、宝箱から拾ったり人からもらったりするアイテムの場所を、実際のマップ上で確認できるというもの。それぞれのマップは時代ごとに分けられており、下の表に書かれた条件を満たすと、対応する時代に含まれたマップが見られるようになる。マップには、右の写真のような2種類のアイコンが表示され、これらにカーソルを合わせるかタッチすれば、アイテムの名前を見たりマップを切りかえたりできるのだ。ちなみに、LやRボタンを押しながら十字ボタンを押すとカーソルを速く動かせるので、広いマップを見るときに利用するといい。

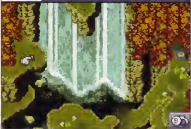
「宝の地図」の下画面の見かた

アイテムがある場所。カーソルを合わせると、そこで手に入るアイテムの名前が表示される。



マップの出入口。カーソルを合わせてAボタンを押せば別のマップに切りかわる(移動先がワールドマップだと、マップを通る画面にもどる)。

下画面 シルバニア



マップを見ているときは、Bボタンを押せばマップを選ぶ画面にもどれる。

「宝の地図」項目リスト

時代	追加される条件	含まれるマップ
原始	①【大地のおきて】で、アザラ+ブラックティラノを倒す	<ul style="list-style-type: none"> ● 不思議山 ● かりの森 ● プランの巣 ● イオカ村のテント ● 恐竜人アジト ● ティラン城 ● まよひの森 ● ラルバ村のやけ跡
古代	②【古代の新王】で、魔王を仲間に加えるか、バトルをして倒す	<ul style="list-style-type: none"> ● エンハーサ ● 地の民の洞窟 ● 残された村 ● カジャール ● ドロクイの巣 ● 黒鳥号 ● ジール宮殿 ● なげきの山 ● 北の岬
中世	③【勇者の墓】をクリアし、なおかつ④【緑の夢】でメルフィックを、⑤【ピネガーの館】でグレートピネガーを、⑥【紅色の貝がら】でルストティラノを倒す	<ul style="list-style-type: none"> ● トルース村の裏山 ● ガルディア城 ● サンドリノ村 民家 ● (ル)ポリ村 村長の家 ● 魔岩窟 ● 地底砂漠 ● 光のほこら ● トルース村の宿屋 ● マノリア修道院 ● フィオナの小屋 ● お化けカエルの森 ● 魔王城 ● 巨人のツメ ● ガルディアの森 ● セナタの橋 ● タータの家 ● デナドロ山 ● 北の廃墟 ● ピネガーのやかた
現代	⑦【緑の夢】と⑧【太陽石】をクリアし、なおかつ⑨【紅色の貝がら】で虹を入手する	<ul style="list-style-type: none"> ● クロノの家 ● トルース町 グッズマーケット ● トルース町 町長のやしき ● (ル)ポリ町 町長のやしき ● ガルディアの森 ● メディナ村 グッズマーケット ● 北の森の遺跡 ● 西の岬 ● トルース町の宿屋 ● ルッカの家 ● リーネ広場 ● メディナ村の宿 ● メディナ村 村長の家 ● ヘケランの洞窟 ● 北の廃墟 ● 呻のうず
未来	⑩【ジェノサイドーム】をクリアし、なおかつ⑪【太陽石】が次元の闘技場で太陽のメガネを入手する	<ul style="list-style-type: none"> ● トランドーム ● アリスドーム ● プロメテドーム ● 死の山 ● バンゴドーム ● 地下水道跡 ● 工場跡 ● 太陽神殿 ● 16号廃墟 ● 32号廃墟 ● 監視者のドーム ● ジェノサイドーム
時の叢果て	ラグオス コアを倒す	● 時の叢果て
黒の夢	ジール(2回目)を倒す	● 黒の夢
EXダンジョン	⑫【時の罫】をクリアする	<ul style="list-style-type: none"> ● 竜の聖域・原始 ● 次元のゆがみ・古代 ● 次元のゆがみ・未来 ● 竜の聖域・中世 ● 次元のゆがみ・現代 ● 時の罫

マルチエンディング完全ガイド
ギャラリーのすべて
シークレット30
インタビュ

SECRET



シークレット30

数千万年の時の流れのはざまには、知られざる秘密の数々がうすもれている。ここでは、実用的なテクニックから、ちょっと笑える珍現象まで、厳選された30の秘密を公開しよう。

01

SFC版やPS版とはこんなにちがう DS版ならではの要素を紹介

追加要素と変更点

DS版「クロノ・トリガー」には、SFC版やPS版にはないさまざまな要素が追加されている。また、メニューの画面構成がちがうなど、大きく変更されている点もあるのだ。DS版の追加要素と、とくに目立つ変更点をまとめて紹介しよう。

●次元の闘技場の追加(→P.530)

モンスターを育成して戦わせる「次元の闘技場」が登場。ほかのプレイヤーと通信対戦もできる。



◀次元の闘技場でのバトルは、ゲーム本編とシステムがまったく異なる。

●新イベント&新エンディングの追加(→P.344、378、408、561)

新たなマルチイベントとして、**G**【竜の聖域】、**H**【次元のゆがみ】、**I**【時の闇】の3つが追加。**I**【時の闇】をクリアすると、本作の続編である「クロノ・クロス」(→P.581)につながる新エンディング「夢の終わり」と見られる。



成程この先で、新たな旅が
庄々よるとして見られる。
この先に広がる、時の闇の扉だ。

◀追加されたマルチイベントに挑戦すれば、新しい物語を楽しむのだ。

●新アイテムの追加(→P.413)

SFC版やPS版にはなかったアイテムが56種類増えた。いずれも、次元の闘技場や追加されたマルチイベントをプレイすると手に入る。

●新モンスターの追加(→P.513~527)

モンスターが40種類追加されている。いずれも、新しいマルチイベントに登場。

●DSならではの操作が可能に(→P.45~60)

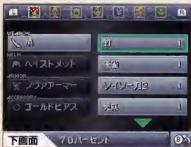
タッチスクリーンに対応しており、ほとんどの操作をタッチでも行なえる。バトルのときは、タッチ操作がしやすい「DS」と、SFC版などに近い「クラシック」のふたつのモードを選択可能(→P.60~61)。



◀「DS」のゲームモードだと、キャラクターやモンスターの姿がバトルゲージに隠されることがなくなる。

●メニューの画面構成の変更(→P.48)

メニューの画面全体の構成が変わり、それとともなって操作方法も大きく変更された。



◀全体的に、タッチでも操作しやすいような画面構成に変えられている。

●アイテム名や技名が漢字に(→P.416~434)

SFC版やPS版ではひらがなで表記されていた技やアイテムの多くが、漢字で表記されるようになった。

●「おまけ」が「ギャラリー」に(→P.564)

PS版にあった「おまけ」は「ギャラリー」という名前に変更。また、PS版では、それまでに迎えたエンディングの種類に応じて、登録される項目が増えたが、DS版では基本的に、ゲーム中に見たものが登録されていくようになっている。



歴史の改変

物語のなかでは、クロノたちが何らかの行動を起こすと、それが後世に影響をおよぼして歴史が変わる、ということが頻繁に起こる。とくに、中世での

行動が現代に影響を与えるパターンが多い。歴史が改変されるおもなケースを、下の表にまとめてみた。このほかにもいろいろあるので探してみよう。

クロノたちの行動で歴史が改変されるおもなケース

のちの時代に影響を与える行動		影響されること	
行動する時代	行動の内容	影響を受ける時代	おもな影響の内容
現代	空中刑務所でフリッツを助ける	未来	● 地下水道跡にフリッツの子孫らしき人物が残した日記が落ちている ● メディーナ村広場にある魔王の像がピネガーの像になる ● ピネガー8世が語る先祖の地位が「魔王の右腕」から「大魔王」に変わる
中世	魔王(1回目)を倒す	現代	● 巨人のツメの宝箱がすでに開けられたあとになっている
原始	ティラン城の宝箱を開ける	中世	● 中身がバージョンアップしている
中世	特定の封印された宝箱の中身をペンダントに反応させる	現代	● 封印された宝箱がなくなっている
中世	特定の封印された宝箱を開ける	現代	● クロノが死ななかったことになる
古代	ラヴオスに立ち向かうクロノをドッペル人形とすりかえる	(すべて)	● クロノが死ななかったことになる
古代	黒の夢の出現を見る	中世 / 現代 / 未来	● 黒の夢が出現している
古代 / 中世 / 現代	黒の夢を消滅させる	行動した時代以降	● 黒の夢は存在していなかったことになる
中世	ロボにフィオナの手助けを許可する	現代	● 砂漠だった場所が森になり、フィオナ神殿が建つ
現代の10年前	ララを事故から助ける	現代	● ララが足にケガをしなかったことになる
中世	■ [ピネガーの館] をクリアする	現代	● メディーナ村広場から像がなくなる ● 魔族が人間に友好的になり、メディーナ村のグッズマーケットで買えるアイテムの値段や宿屋の料金が安くなる ● メディーナ村とトルース町を結ぶ定期船を作る計画が持ち上がる ● ピネガー8世が村長から使用人になる
中世	パレポリ村の村長の家で、ハイパー干し肉をタダでゆする	現代	● がめついで性格だったパレポリ町の町長が善人になる
中世	北の廃墟の床を大工に修理してもらう	現代	● 北の廃墟の床の穴が修理されている
中世	北の廃墟の宝箱を開ける	現代	● 北の廃墟の宝箱がすでに開けられたあとになっている
中世	■ [勇者の墓] をクリアする	現代	● 北の廃墟にある墓の碑文が、サイラスをあざけるものからたたえるものになる ● チョラス町で恐れられていた北の廃墟が勇者の墓としてたたえられるようになる
中世	紅色の貝がらをガルディア21世に預ける	現代	● ガルディア城に宝物庫ができる ● ガルディア33世が紅色の貝がらを売ったというぬれぎぬを着せられ、裁判にかけられる
原始	竜の聖域：万年樹の森で若木に黄金の砂をまく	中世	● 竜の聖域：万年樹の森に、育った黄金の樹から作ったハンマーを持つモンスター(オウゴンハンマー)が現れる
原始	竜の聖域：緑山でハシゴをかける	中世	● 竜の聖域：緑山の壊れているハシゴの隣に、別のハシゴがかかっている
原始	竜の聖域：竜の里・祭壇に虹の原石を置く	中世	● 竜の聖域：竜の里・祭壇に虹の原石が置かれている
原始	竜の聖域(中世)：竜の里・祭壇で虹の原石を手に入れたあと、原始で祭壇から虹の原石を取る	(すべて)	● 中世で手に入れた虹の原石が消滅する



03

物語中の会話の内容は
パーティメンバーしだいが変わる

会話の変化

物語中、下の表にまとめた場面では、そのときのパーティメンバーが誰かによって、メッセージが変化する。「強くてニューゲーム」を何度もくり返すと

きは、毎回別のキャラクターをパーティに入れておくと、いろいろなメッセージを聞いて、物語をより楽しむことができるだろう。

● パーティメンバーによってメッセージが変化する場面

- 1 新しい仲間を連れてトンナと話すとき
- 2 城から去るカエルと話とき
- 3 地下水道群・B2へ下りるとき
- 4 プロメデーラに落ちる仲間を選ぶとき
- 5 ロボがRシリーズに襲われているとき
- 6 Rシリーズを倒したあと
- 7 城の最奥に残る仲間を選ぶとき
- 8 新しい仲間を連れてスベ・キオと話すとき
- 9 次元の扉は進まはじめて訪れたとき
- 10 次元の扉は進まはじめて訪れたとき
- 11 メディーナ村・民家でメディーナ村について説明されたとき
- 12 ヘクランを倒したあと
- 13 タバと話すとき
- 14 ガルディア城(現代)を訪れたとき
- 15 セナの橋でピネガを盗みかかるとき
- 16 テナド川で折れた剣を手に入るとき
- 17 ポッシュの小屋で置き手紙を読んだとき
- 18 折れた剣の柄を手に入れたとき
- 19 ポッシュにグランドリオンへの修復方法を尋ねるとき
- 20 不思議な老人と話し始めて話通したとき
- 21 恐竜を倒したあと
- 22 イオカ村の宴に参加したとき
- 23 夏の空朝に村の広場で目が覚めたとき
- 24 宴の翌日にエトラに話しかけたとき
- 25 まよひの森でエトラがキノを問いただすとき
- 26 ゲートホルダーを取りもどしたとき
- 27 ポッシュとももをグランドリオンを修復するとき
- 28 おバカ工場の森でカエルが仲間に加わるとき
- 29 カエルがクロナたちの魔法を見たとき
- 30 魔王城でマヨネと戦う直前
- 31 魔王城でキノを倒したあと
- 32 魔王城で魔王(2回目)を倒したあと
- 33 イオカ村でエトラに起こされたとき
- 34 ベランの集いでエトラを見つけたとき
- 35 ティラン城でキノを助けるとき
- 36 アザーを倒したあと
- 37 ティラン城でゲートを見つけたとき
- 38 古代に到着したとき
- 39 エンバーでジャキと会ったとき
- 40 ジール神殿で封印された扉を開くとき
- 41 ジール神殿で封印された扉を開けたとき
- 42 古代から盗取されたとき
- 43 北の森の真跡で封印を解いたとき
- 44 シルバードを見つけたとき
- 45 シルバードで発進するとき
- 46 山で山・山頂を訪れたとき
- 47 キガガイアを倒したあと
- 48 ポッシュから赤きナイフを受け取るとき
- 49 海底神殿で魔剣のものとへたどり着いたとき
- 50 海底神殿でラゴスの影に敗れたあと
- 51 残された村の集(国)で再会したとき
- 52 残された村の広場にダルトンが現れたとき
- 53 黒鳥号・監獄監獄で目覚めたとき
- 54 監獄監獄から脱出(石)へ出たとき
- 55 魔剣のフリを手にして監獄監獄から脱出するとき
- 56 伊アクトに集ったとき
- 57 エアダクではじめて遠征口を通過するとき

- シルバードを改造しているダルトンを見たとき
- 黒鳥号で取りもどしてほしいものがある状態で左主室に出たとき
- マスターゴレムと戦う直前
- マスターゴレムと戦ったあと
- ダルトンRと戦う直前
- シルバードを取りもどしたとき
- 北の洞で魔王と話すとき
- 北の洞で魔王(2回目)を倒したあと
- 北の洞で魔王が仲間に加わるとき
- 残された村で男の子と話すとき
- 真の夢と電の魔域のゲートが出現するとき
- 真の夢の森の老人に、時の賢者について尋ねるとき
- 真の夢の森からシルバードが発進するとき
- クロナの家でドット人形を借りるとき
- 死の山でクロノ・トロアを使うとき
- 真の夢でジール(2回目)と戦う直前
- ラゴスを倒れるとき
- ラゴスの外敵と戦う直前
- ラゴスの外敵を倒したあと
- シルバードでラゴスに突入するとき
- ラゴスの外敵を戦った跡にたどり着いたとき
- ラゴスの体内を訪れたとき
- ラゴス本体を倒す直前
- ラゴス コアと戦う直前
- メルフィックが現れるとき
- メルフィックを倒したあと
- メルフィックを倒したあとにフィオナと話すとき
- ピネガの館・エントランスでピネガと話すとき
- ピネガの館でマヨネと話すとき
- ピネガの館でソイゾーと話すとき
- ピネガの館でピネガを倒したあと
- シェンサイドム・入口のコンピュータを調べたとき
- シェンサイドムで2F前部層を訪れたとき
- アトロボスと会ったとき
- マザーブルーを倒したあと
- 鐘菓石を手に入れるとき
- 光のほくら(原始)に鐘菓石を置くとき
- 鐘菓石がなくなっているのを見つけたとき
- 光のほくら(未来)で本鐘菓石を調べたとき
- 北の真境(現代)でサイラスと戦ったあと
- 北の真境(現代)でサイラスの壺を調べたとき
- 巨人のツメがティラン城だと気づいたとき
- 巨人のツメ・最奥部で紅色の貝がらを見つけたとき
- 中世のガルディア王に紅色の貝がらの保護を頼むとき
- ガルディア城(現代)で監獄所から脱出されたとき
- ガルディア城(現代)・宝物庫でリースからの手紙を見つけたとき
- ヤクリ13世を倒してガルディア王からマルルのこを頼まれたとき
- はじめて電の魔域を訪れたとき
- はじめて跡地の壺を訪れたとき

- 大壺を盗取されたとき
- 原始の万年樹の森で魔物の姿を見つけたとき
- 原始の万年樹の森で魔物をすべて退治する前に引き返そうとしたとき
- 原始の万年樹の森の魔物を退治したあと
- 若木を見つけたとき
- 原始の壺の壁で壊れていた恐竜人が出てきたとき
- 中世でモンスターだらけの壺を訪れたとき
- 原始の万年樹の森で魔物を退治したあと
- 中世の壺の壺を訪れたとき
- 中世の万年樹の森の魔物を退治して長生薬を又も話し合ったとき
- 若木に黄金の砂をまいたとき
- 黄金の壺が満たしているのを見つけたとき
- 盗ったオウゴンメンバーを倒したとき
- 善人又も話し合ったとき
- 壊れたハシゴを見つけたとき
- 中世で新しいハシゴを設置しようとしたとき
- 原始で新しいハシゴを設置したとき
- 達人又も倒したとき
- 毎晩の洞窟で寝て引き返すとき
- 毎晩の洞窟で導きの宝珠をあたりを照らすとき
- 大古の城・B2エントランスで魔物を倒したあと
- 大古の城から魔物が攻めてくるのを恐竜人に伝えるとき
- 壺の細道で攻めてくる魔物を倒したとき
- 壺の細道で攻めてくる魔物を倒したあと
- ティンファンク兄弟を倒したあと
- 壺を作りにきた恐竜人の行方を又も調べたとき
- 壺を作りにきた恐竜人から力がある人材について聞かれたとき
- 壺に作り手の手印を調べるとき
- 壺を作りにきた恐竜人に壺を会わせたとき
- スティートバナナを取ってきてと頼まれたとき
- スティートバナナを手に入れたとき
- 壺に食料を運ぶとき
- 壺が完成したとき
- 壺の調査を頼まれたとき
- 剣を調べたあと
- 守り手の石像を見つけたとき
- 壺の調査を終えて壺の壁にどつたとき
- 洞窟研究所で「デー」が閉じこめられたとき
- 洞窟研究所でセキュリティチェックを解除したとき
- 黒の真境でダルトンGが現れたとき
- 黒の真境でダルトンGを倒したあと
- 黒の真境(現代)の真境部に進みかけたとき
- はじめてCOOの影と戦う直前
- 黒の影と戦う直前
- 時の壺を訪れたとき
- 壺の真境でアード家の人物に近づいたとき
- 壺の壁と戦う直前

*1-の記号はその会話が行なわれるエピソードの番号 *赤い文字の会話は、表内とは異なる時期にも行なえる

04

ラヴォスとはいつでも戦える

ラヴォスと戦う方法

本作では、物語を最後まで進めなくても、最終ボスであるラヴォスと戦える。ラヴォスのもとへ行く方法は下の表のようにつかあり、選んだ方法によって、出現する外殻の種類や、ラヴォスの体内にセーブポイントと時の果実までにつながるゲートがあるかどうかなどが変わるのだ。



→シルバード(改造後)を使う場合、乗ったまま体内に突っこみ、機体が壊れてエンディングが変化する。



←一度外殻を倒したあとは、戦った跡からはじまるようになり、バトルをせざるラヴォスの体内へ入れる。

←リーネ広場からラヴォスのもとへ行った場合、第1~第9段階は現れず、いきなり第10段階とバトルになる。

ラヴォスと戦う方法

方法	戦える時期	出現する外殻	セーブポイントとゲート
時の果実まであるバケツを調べる	スペッキオに魔法を使えるようになっていると	第1~第10段階(※1)	ある
シルバード(改造前)でラヴォスの日へ行く	シルバードを入手してから、クロノが消滅するまで	第1~第10段階(※1)	ない
海底神殿の魔神器の窟の奥へ行く(※2)	海底神殿の魔神器の窟の奥へ行ったとき	海底神殿	ない
シルバード(改造後)でラヴォスの日へ行く	北の岬で魔王と再会したあと	(出現しない)	ない
黒の夢を突破する	北の岬で魔王と再会したあと	第1~第10段階(※1)	ある
リーネ広場・実験会場で右のポッドの上にある光を調べる(※3)	リーネ広場・実験会場を訪れたあと(マールに話しかけてから中世へ行くまでのあいだをのぞく)	第10段階(※1)	ない

※1……一度倒したあとは出現しなくなる

※2……物語が特定のところで進むとかならず戦うことになる

※3……「強くてニューゲーム」で開始した場合のみ

05

スペッキオの目をごまかす方法

スペッキオ

クロノたちは、時の果実までではじめてスペッキオに会ったとき「ドアの所からはじめてこの部屋のさくにそって、時計まわりに3回まわる」という指示を出される(→P.168)。魔法を覚えるには指示どおりにする必要があるが、下の図に示した位置を番号順に3回ずつ(①は4回)通過すれば、たとえば図内のルートのような動きかたでもかまわないのだ。

スペッキオの目をごまかすルートの例



06

身体にいい!? HPが回復するギロチン

魔王城の仕掛け

魔王城・ギロチン通路でギロチンに当たると、基本的にはパーティメンバー全員が50(ロボは25)のダメージを受ける。ただし、当たる前の残りHPによっては、HPが特殊な変化をするのだ(下の表を参照)。当たる前の残りHPが256、512、768のいずれかだと、なんとHPが1回復する。

ギロチンによるHPの特殊な変化

当たる前	当たったあと
768~818(ロボは768~793)	769
512~562(ロボは512~537)	513
256~306(ロボは256~281)	257
1~50(ロボは1~25)	1

07

パスコードはボタンを全部押しておけばOK

パスコード

未来の工場跡や10年前のルッカの家などでは、ボタンを押してパスコードを入力する場面がある。じつは、これらのパスコードは、複数のボタンが押されていると、正解のボタンが最優先で受けつけられる。そのため、A、B、X、Y、L、Rの6つのボタンをすべて押しっぱなしにしておけば、正解を知らなくても入力に成功できるのだ。

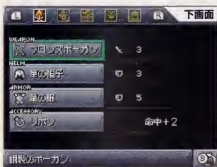
マルチロケイング対応
キャラクターのすべて
シークレット30
インタビュー



08 黒鳥号で装備品を一気に取りもどす方法

黒鳥号

黒鳥号を探索するときは、装備品などを奪われた状態からはじまるため(→P.260)、戦うには装備品をひとりぶんずつ取り返さなければならない。しかし、つかまる前にパーティメンバー全員の武器と防具を弱いものに変えておけば、「アイテム」を取りもどすだけで、全員の強力な装備品を一気に回収可能だ。なお、最初に「アイテム」を取りもどすには、最低でも1回はバトルに勝たなければならないので、パーティにはエラを入れておく必要がある。



↑ 黒鳥号に侵入するときは、黒鳥号のボス「クロノ」に勝たなければならぬ。このとき、黒鳥号のボス「クロノ」に勝たなければならぬ。

09 おやぶんとこぶんの愉快的会話

おやぶんとこぶん

未来の地下水道跡にいる「おやぶん」と「こぶん」は、じつは黒の夢にも登場する。ヌゥの部屋で右側のヌゥに頼んで発着場までもどしてもらうとすると、おやぶんとこぶんが会話をしながら、クロノたちを乗せる射出座席を運んでくるのだ。このときの2匹の会話は、利用する回数が増えるごとに、下の表のように変化していく。

黒の夢でのおやぶんとこぶんの会話

利用回数	会話の内容
1回目	ヌゥにこき使われることにグチをこぼす
2回目	こぶんがおやぶんの夢を尋ねる
3回目	おやぶんがこぶんの夢を尋ねる
4回目以降	ケロケログロク鳴く



←3回目の会話は地下水道跡のクロウリー様と見張りのことも話になる。

10 次元のゆがみでパーティがひとりになる

次元のゆがみ

次元のゆがみ(未来)・時空研究所(排除部屋)でパーティが監禁されると、残りの仲間と新しいパーティを作って、管理者登録ルームを目指すことになる(→P.397)。このとき、クロノがいなくなったままで、魔王を仲間にしておらず、▲【緑の夢】でロボが仲間からはずれている状態だと(→P.299)、新しいパーティはひとりになってしまう。

11 別れたはずのロボがエンディングに現れる

エンディング

クロノや魔王が仲間のなかにいらない状態でエンディングを迎えると、エンディングの内容が変化する(→P.559)。では、▲【緑の夢】でロボが仲間からはずれているときにエンディングを迎えたとどうなるかということ……とくに何も変わらない。いなくなったはずのロボも、何こともなかったかのようにエンディングに登場してくるのだ。



←なぜかエンディングに現れるロボ。フィオナを手伝う仕事はどうした?

12 カエルがもとの姿でエンディングに登場

エンディング

魔王を仲間させず、シルバードが無事な状態でエンディング 002「再会」を迎えると、カエルが人間にもどった姿で現れる。彼の本当の姿を正面から確認できるのは、このパターンでのエンディングだけだ。



←美形の騎士の姿で現れるカエル。彼がじつはハンサムだったと知ったルファは、このあと悪むす正面な感想をもらす。

カプセルの入手方法

パワーカプセル、マジックカプセル、スピードカプセルは、使うとパラメーターが永久にアップするアイテム。これらを大量に手に入れて使えば、仲間

全員の力、魔力、素早さを最高まで上げることも夢ではない。それぞれの入手方法を下の表にまとめたので、集めたいときは参考にしてほしい。

カプセルの入手方法

入手方法	パワーカプセル	マジックカプセル	スピードカプセル
宝箱を開けるか落しているものを拾う	<ul style="list-style-type: none"> ●ガルドアの森(中世) ●マノリア修道院・小部屋(左上) ●ガルドアの森(現代)・森の道 ●プロメテウム・ゲート部屋(→P.160) ●パレポリ村(中世)・グズマーケット ●アリスドーム・封印の宝物庫 ●ドロクイの巣 ●死の山・ふもと ●地底砂漠・上層(メルフィックを倒したあと) ●ジェノサイドーム・2F通路 ●光のほころ(中世) ●勇者の墓(現代)・2F階段 ●巨人のツメ・旧3Fスイッチ部屋 ●巨人のツメ・洞窟③ ●巨人のツメ・旧1F ●次元のゆがみ(古代)・氷雪原(中心地) ●次元のゆがみ(現代)・活火山(火口) ●次元のゆがみ(現代)・活火山(絶壁) 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディーナ村・村長の家2F ●サンドリノ村・民家(→P.180) ●魔王城・マヨナーの間(マヨナーを倒したあと) ●魔王城・おしおき部屋 ●監視者のドーム・通路(シルバードに名前をつけたあと) ●トランドーム・封印の宝物庫 ●なげきの山・山道③ ●海底神殿・上層エレベーター(→P.254~255) ●残された村の家(北)(→P.258) ●黒烏号・エアダクト(アイテムを取りもどしたあと) ●ピネガの館・ギロチン通路 ●ジェノサイドーム・1Fメインルーム ●ジェノサイドーム・2Fメインルーム ●勇者の墓(現代)・サイラスの墓 ●次元のゆがみ(古代)・氷雪原(中心地) ●次元のゆがみ(未来)・時空研究所(ワープ迷路) 	<ul style="list-style-type: none"> ●メディーナ村・村長の家1F ●デナドロ山・山道④ ●カジャール・魔法研究室 ●ガルドアの森(中世)(封印された宝箱) ●黒の夢・中層③ ●黒の夢・中層⑤ ●黒の夢・下層① ●黒の夢・中層② ●ジェノサイドーム・1Fメインルーム ●西の岬 ●次元のゆがみ(古代)・氷雪原(中心地)
誰かからもらう	<ul style="list-style-type: none"> ●ミニゲーム「バイクレース」で1500点以上を出す ●ガルドア城(中世)・謁見の間で料理長からもらう(→P.177) ●スベッキオ(第5段階)を倒す ●スベッキオ(第6段階)を倒す(10個もらえる) ●■【電の聖域】で、依頼・原始②【虹の原石】を終える(2個もらえる) 	<ul style="list-style-type: none"> ●デナドロ山・尾根(西)でマモに4回話しかける ●エンハーサ・秘密の部屋でヌゥ×6を倒す ●カジャール・魔法研究室でヌゥをこちょこちょする(→P.233) ●スベッキオ(第1段階)を倒す ●スベッキオ(第2段階)を倒す ●スベッキオ(第3段階)を倒す ●スベッキオ(第4段階)を倒す ●スベッキオ(第5段階)を倒す ●スベッキオ(第6段階)を倒す(10個もらえる) ●■【電の聖域】で、依頼・原始②【虹の原石】を終える(2個もらえる) 	<ul style="list-style-type: none"> ●エンハーサ・秘密の部屋でヌゥ×6を倒す ●スベッキオ(第5段階)を倒す ●スベッキオ(第6段階)を倒す(10個もらえる) ●■【電の聖域】で、依頼・原始②【虹の原石】を終える(2個もらえる)
「色仕掛け」でもらう	<ul style="list-style-type: none"> ●ブラックティラン ●ファットビースト 	<ul style="list-style-type: none"> ●アザーラ ●ダルトンゴレム ●ガスー 	<ul style="list-style-type: none"> ●ドロクイ使い ●ギガガイア・本体 ●ウォール ●メルフィック・コア
次元の闘技場	<ul style="list-style-type: none"> ●修行(全クラス/古代、未来) ●コロシアムバトル(ランク3~6、ボス) ●ワイヤレス通信対戦(ランク6) 	<ul style="list-style-type: none"> ●修行(全クラス/古代、未来) ●コロシアムバトル(ランク3~6、ボス) ●ワイヤレス通信対戦(ランク6) 	<ul style="list-style-type: none"> ●修行(全クラス/古代、未来) ●コロシアムバトル(ランク3~6、ボス) ●ワイヤレス通信対戦(ランク6)



14 これでも見逃さない 封印された宝箱と扉一覧

封印された宝箱と封印された扉

封印された宝箱と封印された扉は、ペンダントに力を注いだあと(→P.234)に開けられるようになる。封印された宝箱の中身と、封印された扉の先で手に入るものは、下の表のとおりだ。取り残したものがなかうかどうか、これを見てチェックしよう。

● 封印を解くと手に入るもの

場所	手に入るもの
[中世] トルース村の宿屋2F	ブルーベスト
[現代] トルース町の宿屋	ブルーベスト ■ブループレート
[中世] ガルディア城・西の塔4F	レッドベスト
[現代] ガルディア城・西の塔4F	レッドベスト ■レッドプレート
[中世] パレポリ村・村長の家	ブラックベスト
[現代] パレポリ町・町長の屋敷2F	ブラックベスト ■ブラックプレート
[中世] パレポリ村・村長の家	ホワイトベスト
[現代] パレポリ町・町長の屋敷2F	ホワイトベスト ■ホワイトプレート
[中世] 北の鹿墟(勇者の墓)・2F広間	ノヴァアーマー
[現代] 北の鹿墟(勇者の墓)・2F広間	ノヴァアーマー ■月光の鎧
[中世] 北の鹿墟(勇者の墓)・封印の宝物庫	鬼丸
[中世] 北の鹿墟(勇者の墓)・封印の宝物庫	鬼丸 ■朱雀
[中世] 北の鹿墟(勇者の墓)・封印の宝物庫	セイレーン
[現代] 北の鹿墟(勇者の墓)・封印の宝物庫	セイレーン ■ワルキューレ
[中世] ガルディアの森	スピードカプセル
[現代] ガルディアの森・空き地	パワーリング
[現代] ヘケランの洞窟・小空洞(左)	バリアリング+ スピードリング
[中世] 魔岩窟・洞窟内部	マジックリング
[現代] 北の森の遺跡	燕または プロダクトメット(※4)
[未来] ハンゴドーム・封印の宝物庫	魅惑のフラ ハイエーデル 越後屋の財布 ゴールドピアス
[未来] トランドーム・封印の宝物庫	ハイエーデル マジックカプセル 光のローブ エリクサー
[未来] アリスドーム・封印の宝物庫	ヒットリング 金のイヤリング パワーカプセル
監視者のドーム・通路	マジックカプセル(※5)

※2は、バージョンアップ後に手に入るものを表す(→P.46)
 ※4……どちらか片方だけが手に入る(→P.239)
 ※5……シルバードに名前をつけたあとに出現

封印された宝箱

封印された扉

15 ジールからアイテムを 3回手に入れよう

黒の夢

黒の夢を突破すると、その時代およびそれより先の時代から、黒の夢は姿を消す。しかし、それより前の時代の黒の夢は消えないので、「現代→中世→古代」の順に突破すれば、黒の夢の攻略を3回行なうことが可能。同じ宝箱は1回しか開けられず、ほとんどのボスも1回しか出てこないものの、ジール(1回目)、魔神器、ジール(2回目)とはどの時代でもかかわらず戦うことになる。そのため、ジール(2回目)と戦うたびに「色仕掛け」を使えば、プリズムメットとプリズムドレスが3個ずつ手に入るのだ。



●プリズムメットは左手から、プリズムドレスは右手から入手できる。「色仕掛け」のときは反撃に注意しよう。

16 センタービットの動きを しばらく封じられる

ラヴォス コア戦

最終ボス戦では、敵はおもにセンタービットの攻撃で大きなダメージを与えてくる。しかし、「時空転換」で背景に魔神器が見えた直後にラヴォスビットを倒すと、「命活」でラヴォスビットが復活するまでセンタービットは攻撃してこなくなる。こうすれば、しばらくのあいだは安全に戦えるのだ。



●以降も、ラヴォスビットが復活するたびに即座に倒すと、センタービットが行動しなくなる場合がある。

17 プロミネンスに 「あたり」がない!?

サン オブ サン戦

サン オブ サンとともに現れる5体のプロミネンスには、1体だけ「あたり」がいる(→P.509)。しかし、じつは「あたり」が現れるのは、最初の「ルーレットシャフル」のあと。バトル開始直後は、すべてのプロミネンスが「はずれ」になっている。



8 シークレット

マルチエンディング完全ガイド
ギャラリーのすべて
シークレット30
インクビュー

18 倒せないモンスターを強引に倒すとどうなる?

無敵に近いボス

以下に紹介するモンスターには非常にダメージを与えにくい、サイラスをのぞけば強引に倒すことも可能。物理攻撃が効かない相手以外は、ドラゴンピアスなどでクリティカル率を上げて、ロボのゼロクライシスやエイラの剛拳によるクリティカルを狙えば、比較的簡単に倒せるはずだ。

●ビネガー(2・3回目)

倒しても攻撃の対象に選べなくなるだけで、姿も消えない。結局は巻き上げ機やスイッチを攻撃するまでバトルは終わらず、その後の展開も同じだ。

●ブチラヴォスの殿とブチラヴォスRの殿

殿を倒すとロだけがその場に残り、以降、敵はありもしない殿から針を射出するという不思議な攻撃を仕掛けてくる。ちなみに、3体目のブチラヴォスの殿だけは倒しても消えないので、先へ進むための足場がなくなったりはしない。

●ジール(2回目)の右手と左手

倒した手は消えるため、それからあとは、手の攻撃を気にする必要はなくなる。

●プロミネンス

ダメージを与えるほか、魔王の「★ブラックホール」でも倒すことが可能(左下と右下のプロミネンス)のみに属)。5体のプロミネンスをすべて倒すと、サン オブ サンも倒したことになる。

●サン オブ サン

「グランドリーム」か「ポヨソーダンス」なら、少しずつだがダメージを与えることが可能。この方法を使えば、プロミネンスの「あたり」に頼らずサン オブ サンを倒せる。なお、2000以上のダメージを与えれば、まもなくバトルが終わるので、12000あるHPをゼロにする必要はない。

●サイラス

「シippo竜巻」か「ポヨソーダンス」でのみ、わずかにダメージを与えられる。しかし、サイラスを6回攻撃すると、強制的にバトルが終わってしまう。敵のHPは2000あり、レベルと魔力が最高のエイラが虹のメガネを装備していても、6回の攻撃ではダメージ量が2000に届かないため、倒すのは無理だ。



●バトル後にしゃべるのがロボの場合、ダメージを与えても「ダメージアタえられマセン!」と言う。

19 「オールロック」は発動前から効果がある

オールロック状態

イワンやさまようものなどのモンスターは、バトル開始直後に「オールロック」を使ってくるが、素早さ16のキャラクターがバーサクリングを装備していると、それよりも早く攻撃できる場合がある。その一撃で敵を倒せば「オールロック」は使われずにすむものの、じつはバトルがはじまった瞬間にすでにオールロック状態にされており、残念ながら、そのバトルで技やアイテムを使うことはできない。

20 クロノとカエルが攻撃の途中で墜落する

「全力斬り」と「ジャンプ斬り」

クロノが「全力斬り」を使ったときにミスになると(無効な相手に使った場合をのぞく)、ジャンプしたクロノが途中で墜落してしまう。カエルの「ジャンプ斬り」も同様だが、カエルが落下する前に、天井に頭をぶつけたような音もするのだ。



●天井がない屋外の場所であっても、頭をぶつけたような音は聞こえる。

21 ウェッジに注目! 「兵士当て」必勝法

ミニゲーム

リーネ広場・ベッカーの実験小屋で遊べるミニゲームのひとつ、「兵士当て」には必勝法がある。兵士たちの動きには3つのパターンがあるが、ウェッジ(初期状態で右端にいる兵士)の最初の動きを見ただけで、どのパターンになるかがわかるのだ。各パターンごとの兵士の最終的な位置は下の表のとおり。これさえ知っておけば、動きにまどわされず、確実に正解することができる。

兵士たちの最終的な位置	
ウェッジの最初の動き	兵士たちの最終的な位置
右へ行った	左からピエット、ウェッジ、ビッグス
上へ行った	左からウェッジ、ビッグス、ピエット
左へ行った	左からビッグス、ピエット、ウェッジ

22 「Monster退治」の速攻クリア法を伝授

ミニゲーム

リーネ広場・ベックラーの実験小屋で遊べるミニゲーム「Monster退治」は、最速のタイミングで「中央→左→右→左→右→右」の順にバックを飛ばせば、青い光に触れる必要もなくあっという間にクリアできる。操作するときは基本どおり、十字ボタンを斜め上方向に入力するのがコツだ(→P.117)。



▶操作が多少遅れても、左右のバックをあと1回ずつ飛ばすだけで、やはり青い光に触れずにクリア可能。

23 ポゾー人形とドッセル人形の秘密

ミニゲーム

リーネ広場・ベックラーの実験小屋では、ミニゲームをクリアすると、ポゾー人形とドッセル人形という2種類の人形がもらえる(→P.117)。この人形は、パーティの先頭にいるキャラクターに応じて、下の表の場所へ送られるのだ。ちなみに、人形を調べると、ポゾー人形の場合はそのマップを出るまでBGMが特定のものに変化し、ドッセル人形の場合はランダムで選ばれたポーズをとる。

人形が送られる先とポゾー人形によるBGM

キャラクター	送られる先	BGM
クロノ	トルース町・クロノの家2F	クロノとマール～速い約束～
マール	ガルディア城(現代)・王女の側	クロノとマール～速い約束～
ルッカ	ルッカの家・ルッカの部屋	クロノとマール～速い約束～
ロボ	プロメテドーム・入口	ロボのテーマ
カエル	おひなカエルの森・カエルの隠れ家	カエルのテーマ
エイラ	イオカ村・酋長のテント	エイラのテーマ
魔王	北の岬	魔王決戦



▶送られるドッセル人形は、「ドッセルゲーム」をクリアしたときの先頭のキャラクターと同じ姿のもの。

24 トップリーダー必見 ネコが増減する仕組み

ミニゲーム

リーネ広場・ベックラーの実験小屋のミニゲーム「Monster退治」をはじめクリアしたときにはネコがもらえて、クロノの家にいるネコが2匹に増える。これ以降は、ネコのえさ(各種ミニゲームの景品/→P.117)を持っている量に応じて、クロノの家でネコの数が増えたり減ったりするようになるのだ。具体的な仕組みは以下のとおりで、ネコの数が増えていると、シルバードが無事な状態でエンディング001「時の向こうへ」に登場するネコの数も、ある程度多くなる。

ネコの数が増減する仕組み

- パーティがリーネ広場・噴水広場に入るたびに、えさが0~3グラム減る。その結果、えさがなくなった場合は、約4~35%の確率でネコが1匹減る(ネコの数が多いときほど減りやすい)。えさが残っている場合は、0~約7%の確率でネコが1匹増える(えさが多くネコの数が多いときほど増えやすい)
- ネコが増えたあとなどはえさが2~200グラム減る(ネコの数が多いときほど大量に減りやすい)
- ネコ数は1匹が上限、2匹が下限

25 キャラクターの名前を変更している?

名前変更

本作ではキャラクターやシルバードの名前を自分で決めることができ、一度決めたあとでも自由に変更可能(→P.217、240)。名前を変えていると、下記のようなことに影響する。

名前が影響すること

- マールの本名は「名前の最初の3文字」+「ティア」になる
- エイラはクロノを名前の最初の2文字で呼ぶ
- ヤク13世を倒したあとにガルディア城(現代)・大食堂で食べられるようになる。HPとMPが回復する料理の名前は「クロノの名前の最初の2文字」+「スペシャル」になる
- 次元のゆがみ(未来)・不思議の町で出題されるクイズの、キャラクターの名前を含む問題文や選択肢は、変更後の名前がそのまま使われる(→P.410)



▶つけた名前しだいでは、技の説明などが應英モノの文章に変わることも。

26

カーテンや玉座などを調べてみると?

マップ内にあるもの

特定の場所では、マップ内のあるものを調べると、それが動いたり、キャラクターが特別なことをしたりする。そのような場所を訪れたときは、調べて反応を見てみるのもおもしろいだろう。

調べてときに何か起きるものがある場所の一例

場所	起こること
トルース町・クロノの家2F	カーテンを調べると開閉できる
空中刑務所・牢獄通路⑤	男性を調べると白骨化する
ピネガーの館・ベルトンペア通路	滑車の鎖を調べると鎖の上半分が動く
巨人のツム・旧玉座の間	玉座を調べると、先頭のメンバーが玉座にすわって笑う

27

ピアニストが弾く曲はだんだん増えていく

ピアニストの曲

トルース町の宿屋では、ピアニストの女性に1杯おごると曲をプレゼントしてくれるが、彼女のレパトリーには物語が進むと増えていく。増える曲の種類と、曲が増える条件は下の表のとおり。ちなみに、曲が2種類以上になったあとは、ピアニストに1杯おごるたびに、どれを弾くかがランダムで決まる。

増える曲の種類と増える条件

増える曲	増える条件
みどりの思い出	(最初から聞ける)
風の憧憬	4 [ただいま!]で現代へもどる
荒れ果てた世界	9 [魔の村の人々]で現代へもどる
風と空と大地のリズム	12 [赤い石 あずらしい石]で原始へ行く
時の回廊	16 [魔法の王国 ジール]で古代へ行く

27

状況に応じてバトル前後の会話に変化する

敵のセリフ

物語のなかではたくさんのボスと戦うことになるが、一部のバトルでは、状況によってバトル前後の会話が変わる。たとえば、ジール宮殿で行なうダルトンゴーレムとのバトルは、勝敗に関係なく物語が進むものの、勝った場合はダルトンが悔しがるセリフが追加されるのだ。そのほか、ティラン城にいるニズベールは、事前に話しかけていたかどうかで、バトルがはじまるときのセリフが変化する。

29

エイユーの盾に隠された名前の意外な由来とは?

モンスターの名前

黒の夢には、エイユーの盾という変わった名前のモンスターがいる。一見すると「英雄」の盾なのかと思ってしまうのだが、じつは身体の前に構えている金の盾も、名前の由来のひとつ。金の元素記号は「Au」なので、「金の盾→Auの盾→エイユーの盾」となるわけだ。



30

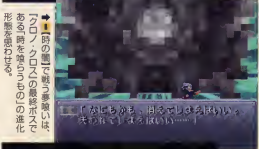
エンディングなどに隠されたもうひとつの「クロノ」への扉

イベント考察

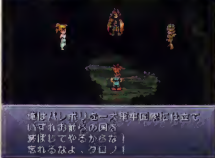
エンディングムービーや、DS版で追加されたマルチイベントには、本編をプレイしただけではわからない部分がある。じつはそれは、「クロノ・トリガー」の続編作品「クロノ・クロス」へのつながりを示唆するもの。同作品は、クロノたちの冒険の20年後の、ガルディア王国がリボリに滅ぼされた世界が舞台となっており、そこへ至る伏線が「クロノ・トリガー」内に示されているというわけだ。



↑エンディングのマルチイベントで登場するのは「クロノ・トリガー」の続編作品「クロノ・クロス」の伏線が隠れている。



↑「クロノ・クロス」の伏線が隠れている。この伏線が「クロノ・クロス」の伏線が隠れている。



↑「クロノ・クロス」の伏線が隠れている。この伏線が「クロノ・クロス」の伏線が隠れている。



『クロノ・トリガー』ストーリープランナー

加藤正人
MAIL INTERVIEW

メー ル イ ン タ ビ ュ ー

たくさんのファンを持つ「クロノ・トリガー」の物語を手がけた、加藤正人氏にメールでのインタビューを敢行！ スーパーファミコン版開発当時のことを中心に質問してみた。

Q 加藤さんにとって「クロノ・トリガー」とは、どんな作品ですか？

いきなりまた、真球と真ん中の質問を(笑)。さて、どう答えたものか。

自分にとって過去のタイトルというのはどれも、「かつて開発に携わった、過去のタイトル」ではないです。実際、本当にそれだけで、それ以上でも以下でもない。で終わりにしてしまうと、さすがに身もフタもないので、どんなゲームであるのかと考えると……。

スーパーファミコンというハードで、おもに小学校高学年層をターゲットとして作られたRPGで、タイムトラベル物として何がやれるか、何をやるべきなのかを、当時自分なりに追求したゲーム、といったところでしょうか。

それまで自分はRPGを制作したことがなくて、アクションゲームやマニアックなキャラクター育成ゲームとかしか作ってなかったのが、RPGとして、ゲームならではの物語、ゲームでしか書けないお話、というものを自分なりに強く意識した。最初のタイトルであるかもしれませんが。

Q スーパーファミコン版の開発は、どのような流れで進められたのですか？

一番最初は、大会議室に50人だか60人だか、開発スタッフ全員が集められて、それぞれ今回どんなゲームが作りたいか、とひとりひとり意見を述べるところからスタートしました。いま考えるとこれは、かなりメチャクチャなんじゃないかという気はしますが(笑)。

僕は子どものころからSFが好きで、なかでもとくにタイムトラベル、タイムパトロール物が大好きだったりしたわけです。当初タイムトラベル物をやろうと思い出したのは企画の別の人間だったのですが、僕はそれに対し異を唱えました。好きであるがゆえに、タイムトラベルをゲームであつかった場合、とんでもない凡作、駄作になりかねない危険性が非常に高いということが見えていたからです。ところが、僕の反対をよそにタイムトラベル物で行こうという意見が大勢をしめ、おまけに気づいたときには、なぜか言い出したその当人ではなく自分が社内のシナリオ担当みたいなことになってしまっていて……。あれは、いったいなんだったんだろう？

それで、最初の1年くらいは、社内でクエストのアイデ

ア等を募っては自分が考えた話と一緒にまとめ、週に1回、堀井さん(堀井雄二氏：スーパーバイザー)のスタジオで数時間の打ち合わせを行っていました。打ち合わせが進んだぶん話を会社に持ち帰って、その話のつづきを考える。さらにいくつか追加のサブクエストの話などを、あとから参加した企画の人たちにも追加補足してもらったり、といった感じでした。

Q スーパーファミコン版開発時のおもしろい裏話があれば聞かせてください

おもしろい裏話ですか……。いや、とくにないです(笑)。ただ黙々と、ひたすらブースで仕事してたよな……。ヘッドホンでプログラム聴きながら。外部を遮断して、ほぼ自分ひとりの世界に閉じこもって仕事していたかもしれません、当時。

ああ、最初の会議にパーティの連携攻撃の案を鉛筆で紙に書いて提出したら、こんな落書き持ってくるなと、プロデューサーの坂口さんに苦笑されました。入社すぐで、自分のブースもパソコンも用意されてなくて、会議用の長いテーブルの上で書いたんですが(笑)。

それから、これもまた全体会議のさいに、主人公が死ぬというアイデアを出したら、会議室全体が一気にドッと笑いに包まれた、なんていう場面もありました。こっちはマジに発言していて、何がおかしいのかな？ と、ひとりキョトンとしてるといった感じでした(笑)。そのとき堀井さんだけは、いや、それおもしろいんじゃない、という反応を返してくれましたが、ちなみに、そのとき自分が考えていた案は、クロノは本当に消滅してしまって、そのあとで過去にさかのぼって、お祭り前夜の時点からクロノをさらってきてとにも斬い、最後のエンディングで、その過去を、さらってきた時点へクロノを送り返す、クロノとはお別れしなきゃいけない、というものだったのですが、この案はボツとなりました(笑)。ハッピーエンドでなきゃダメだ、と。それで、現状の身がわり人形案に落ち着いたというわけです。

さらにまた、途中まではサウンドの光田氏のブースによく足を運んで、作りかけの曲を聴かせてもらっては意見を言ったりしてたのですが、あるとき、光田氏が急に怒り出して。そんなにブーブー文句つけるなら、自分で作れ！ みたいな(笑)。

いや、いまとなってはどれも、いい思い出です。たぶん、





マルチエンディング完全ガイド
 キャラリーのすべて
 シークレット30
 インタビュー

Q タイムトラベル物のシナリオを書くうえで苦労したことは？

15年も前の話ですから、当時話を書くのにどう苦労したかと聞かれても(笑)。

まず、全体の話や個々のクエストに、どう時間的、歴史的なスケールを持たせるか。自分が過去や未来へ、時間を超えて旅をしている。世界、歴史とダイレクトに関わり合いながら生きている。自分と仲間で、世界も歴史も変えることができる。そうしたワクワク感、ドキドキ感を、どれだけ出せるか。そうした点に、頭を悩ませたと思います。

それと、タイムトラベルをテーマにゲームを作る場合、ヘタをするとプレイヤーにとつただの作業ゲームになってしまう危険性が高くなります。過去へ行ってフラグを立てて、現代や未来で、その結果を確認することのくり返し、みたいな。これは、RPG全般に言えることでもあるんですが、突きつめてしまえば、あれをやれ、これを取ってこい、モンスターを倒せといったような、フラグ立てのクエスト、すなわち、お役の連続でしかないわけです。

タイムトラベル物は、プレイヤーに時間軸的にいくつもの異なる世界を行き来させてクエストを達成させなくてはならないので、通常よりも、よわりわりやすくしておかないと、もうどこへ行って何をすればいいのか、全然わからなくなってしまふ。原因と結果を、プレイヤーがより明確にイメージできるように、作っておかないといけない。それが反面、ただのフラグ立ての作業ゲームになってしまう落とし穴となる。そこら辺の、さじ加減だったでしょうか。

Q 思い入れのあるキャラクターは誰ですか？ その理由も教えてください

悩みますが、誰かひとりと言うなら、ルッカでしょうか。彼女のように、甘えず、媚びず、凛として、ひとりり立っているキャラは好きです。それでいて、決して世界や他者をこぼむこともなく、しなやかで、優しい。さらに、ときどきちょっとビントがズレて、ヘンというか、かなり怪しい(笑)。

あとは、魔王やカエルとか。

ロボのデザインも秀逸だと思います。ちゃんと立体化してほしかったけれど、当時はフィギュアの市場もメーカーの技術も、いまのように発達してませんでしたから、というか、いまからでも、どこかで出してくれないかな(笑)。

Q 好きなイベントはどれですか？ その理由も教えてください

マルチエンディングのひとつ、古代編の予言者vsラヴオスでしょうか。世界も歴史も、自分自身すらどうなるうとかまわれない。だが、それでもお前とは決着をつけてやる、という彼の宣言は、一個の生命として最強だと思います。メチャクチャしげれます。自分で作ってあって、なんですか(笑)。

ロボの、砂漠緑化計画も好きですね。歴史を変え、世界を変えるというのは、こういうことであってほしいと思います。

それから、これはオリジナル版の発売当時好きなイベントとしてあげていたのですが、未来でのルッカとロボの出会い。一個の機械でしかない物体に、同じレベルの視点で、あなたは何がしたいの？ と、平気で問いかけられるルッカとか。自分は何がしたいのだろう？ 何をすべきなのか？ 何をしなくてはいけないのか？ ルッカにうながされて、はじめてそうみずからに問うことで、ロボは生まれ変わる、みたいな。

Q DS版の制作決定を聞いたときに、どんなふう感じましたか？

やる以上は、PS版ではなく、オリジナルのスーパーファミコン版の「トリガー」をメインに据えて、そのうえでPS版の追加要素をいまい一度きちんと整理するカタチで見直して、完全版となるようなものを作ってほしい。そんなふうな考え、またスタッフにもそう伝えました。

Q DS版のおマケに「ラジカル・ドリーマーズ」(スーパーファミコンのサテラビュー(※1)で配信された、「クロノ・クロス」の原型となる作品)を収録してほしいか？

いえ、とくに「ラジカル」収録といった要望はなかったと思います。「ラジカル」を入れてしまうと、「トリガー」とはまた別の方向に話が行ってしまう部分があるので。先にも述べたように、今回あくまでオリジナル版の「トリガー」をどうDSに移植するかということを経験から念頭に置いていたので、PS版できちんと整理されていなかった追加要素とも見直して、改めて全体をまとも置してもらっています。

「ラジカル」に関しては、いずれまた何かしら別のカタチでオマケとして収録できれば、といったようなことは話合っていたりしますが、これはまだどうなるかわかりません。あれをあのままのカタチでというのは、個人的には非常に躊躇するものがあるのですが、いまさらあれにどう手を入れるんだ、という話もありますし。

Q この本の読者のかたがたへのメッセージをお願いします

どんなものでも、本気で作られたものには、制作に携わったスタッフひとりひとりのそのときのさまざまな思いが、ぎゅっと、こめられています。そんな、それぞれの思いの結晶が誰かのもとにきちんと届くというのは、とても幸運なことなのだと思います。「トリガー」は、実際の制作期間を入れて数えると、自分にとっては15年以上も前に携わった仕事ということになります。15年……。長い時間、「トリガー」を大切に思いつづけてくれた人たちに、本当にありがとう。

そして、今回はじめて「トリガー」をプレイする人たちは、時空を超えた冒険を、クロノ/ルッカ、マールたちと一緒に、心ゆくまで楽しんでもらえんことを。

世界だって、未来だって、きっと変えられるから。

※1……1995〜2000年に実施された衛星データ放送サービス



マルチエンディング完全ガイド

キャラクターのすべて

ミュークレット30

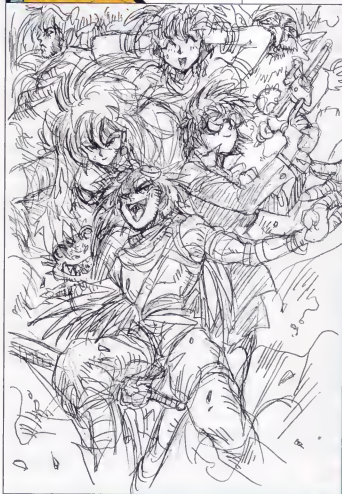
インタビュー

ルッカ(イメージ)



◆発明品を使ったのか、ハデに煙を巻き起こして登場するルッカのイメージ画。本編のルッカよりも暴走しがちな雰囲気？

全員集合



◆ちょっとワイルドなクロノを中心に、主要キャラクターが集結！少年マンガの表紙のような、躍動感に満ちた1枚だ。



『クロノ・トリガー』は、当時の僕の音楽への思いがすべて詰まった作品です

光田康典

INTERVIEW

インタビュー

「クロノ・トリガー」の魅力を語るうえで欠かすことができないのが、光田氏手がけた音楽の数々。スーパーファミコン版の開発当時のエピソードやDS版のサウンドへのこだわりなど、興味深いお話をいろいろとかがってみた。（聞き手：山下 尊）

「粗さ」が『クロノ・トリガー』の音楽の
パワーになっている気がします

—スーパーファミコン版『クロノ・トリガー』は、光田さんのゲーム業界でのデビュー作でもありますが、音楽を担当することになった経緯を改めて教えてくださいませんか？

光田 僕はもともと、曲が作りたくてスクウェア（現スクウェア・エニックス）に入社したんですが、当時のスクウェアには効果音を作る人やサウンドエンジニアをできる人が少なかったこともあって、最初の2年くらいはそういった仕事しかやらせてもらえなかったんです。それである日「曲が書きたいので、どんな作品でもいいからやらせてください」と坂口さん（坂口博信氏：エグゼクティブプロデューサー）のところへ直談判に行きまして。そのときに坂口さんから「じゃあ、これやってみる？」と言われたのが、ちょうどプロジェクトが立ち上がったばかりの『クロノ・トリガー』だったんです。だから、「お前でもければダメなんだ」という感じではなくて、「やりたいたらやってみれば？」みたいな、わりと軽いノリで決まった仕事でした。

—でも、光田さんにとっては、ようやく作曲ができる、待ちに待った作品だったわけですね。

光田 じつは、効果音などの仕事をしていたときも、こっそりと曲を書きためていたんです。ただ、いくら作っても発表できる場がなかったので、その2年間はずこもどかしい思いをしていて。だから、『クロノ・トリガー』の仕事をお願いしたときは、こっそりとばかりに、書きためておいた曲のなかでもお気に入りのものを選んで、ゲームの世界観に合うように仕上げていきました。イメージに合う曲がない場面には、新曲を書き下ろしたりもしましたね。

—この作品のメインテーマである『クロノ・トリガー』も、以前からストックされていた曲なんですか？

光田 あの曲は、『クロノ・トリガー』の開発が本格的にはじまったときに、曲を作れることがうれしくてうれしくて、その気持ちがいっぱいなくて一気に書き上げたものなんです。「じゃあ、まかせたから」と言われた翌日には、ほぼ完成形になっていましたね。イントロの部分の疾走感、僕のなかでたまっていた曲作りへの思いが爆発して生まれたものだと思います。

—ゲームの内容が、いくつもの時代を飛びまわるということで、時代ごとに多彩なジャンルの曲があるのも『クロノ・トリガー』の特徴のひとつになっていますよね。

光田 もともと僕自身、いろいろなジャンルの音楽が好きなので、ひとつのジャンルにしぼらずにさまざまな世界観の曲に挑戦できて、曲作りは結構楽しかったです。ある意味『クロノ・トリガー』は、当時の僕の「こんな音楽をやりたい！」という思いがすべて詰まった作品と言えるかもしれません。いま改めて聴いてみると、粗い部分が多いらあって恥ずかしいんですけど、その粗さがいっぱい意味でパワーになっている気がします。

—光田さんのなかで、作品全体を通しての統一のテーマというのは何でしたか？

光田 ひとつで言えば、「情景が思い浮かべられる音楽」という部分ですね。たとえば、中世の世界マップの曲なら、野原が広がっていて、風車小屋があって……といった情景を、画面を見ないで音楽だけを聴いてもちゃんと思い浮かべられるようなものにしたかったんです。曲としてはある意味ベタな感じになるんですが、そのほうが多くの人に同じ情景をイメージしてもらいやすいし、ゲーム画面と一緒に聴いたときに、そのシーンのイメージをより強くプレイヤーのかたに印象づけることができますからね。それに関しては、『クロノ・トリガー』の仕事をお願いした当初から、絶対にやろうと思っていたことでした。

——光田さんのお気に入りの曲はどれですか？

光田 メインテーマとかも好きですけど、エンディングの「遥かなる時の彼方へ」は、いまの自分には作れない曲かなという意味で、特別な思い出がありますね。あの曲はかなり昔に書いたものが原型になっているんですが、そこにメインテーマのフレーズを混ぜたりして、「長い旅をしてきて、星の未来を救ったことはうれいけど、みんなと別れるのはさびしい」みたいな、言葉では言い表せない、クロノたちのゾーンとくる思いをイメージして作りました。

——あの曲は、ゲーム中のエンディングを実際に見て作られたんですか？

光田 いえ、まだ映像ができていなかったの、企画のかたから聞いた話をもとに僕が先に曲を作って、それに合わせてプログラマーさんが映像をつけています。最後にシルバードで飛びまわると聞いていたので、全編通して疾走感がある曲にしたいなと思って作ったんですけど、映像とうまく合ってくれませんでした。

——ところで、「ギャラリー」の「音楽室」(→P.569)で聴くことができる「MITSUDA」という曲は、ゲーム本編では使われていないようですが……。

光田 あれはもともと、開発ルーム(→P.562)用に作った曲なんです。開発ルームでは自由にいろいろやっていると聞いていたので、僕のコメントが出ているときに流すつもりで作ったものの、結局使われませんでした(笑)。

DS版の音楽のテーマは「スーパーファミコン版と寸分たがわぬデキ」

——今回、13年ぶりにDS版が発売されることを最初に聞いたときは、どんな気持ちでしたか？

光田 結構複雑でしたね。すごくうれしいけど、作曲当時の自分の未熟だった部分がまた世の中に出るのかと思うとイヤだなっていう(笑)。『クロノ・トリガー』をもう一度遊んでくれる人たちがいるという喜びと、恥ずかしいという葛藤の、両方の思いがあります。

——DS版では音楽監修という形で参加されていますが、もっとも力を入れた点はそのあたりですか？

光田 DS版を遊んでくれるプレイヤーのかたって、スーパーファミコン版が発売されたときに小学生や中学生だった子どもたちが大人になって、「ちょっとまた遊んでみるか」という人も多いと思うんです。そういう人たちは、スーパーファミコン版で遊んだときのイメージが鮮明に焼きついているはずなんですよ。プレイヤーのかたはみなさん鋭いですから、音楽のわずかなちがいでもしっかり聞きわけてくるはずなので、それならスーパーファミコン版と寸分たがわぬデキにしよう。ただ、スーパーファミコン版の音はかなり昔の機材で作られたもので、DSでそのまま使う



光田康典
Yasunori Mitsuda

PROFILE
1982年に日スクウェアに入社し、『クロノ・トリガー』で作曲家としてデビュー。1998年からはフリーとなり、ゲーム、アニメ、映画など多方面で活躍中。

ことはできないです。なので、最新のシンセサイザーで使える音のなかから、当時の音にできるだけ近いものを探して、それらを使って曲を鳴らしています。作る側からすると非常に大変な作業なんですけど、ファンのかたの気持ちを考えて、スーパーファミコン版の音楽をそのまま再現するほうが喜んでもらえるんじゃないかなと。

——その一方で、発売から13年たっているということで、スーパーファミコン版を経験していないプレイヤーのかたも多いと思いますが、そのことに関してはいかがですか？

光田 いまのゲームでは、生音がガンガン鳴るのが当たり前になっているじゃないですか。そういう時代のプレイヤーのかたが、8音しかないスーパーファミコンの音楽を聴きながら『クロノ・トリガー』を遊んでみて、どんなふうを感じるのか、すごく興味がありますね。とくに、小学生や中学生で、DS版ではじめて『クロノ・トリガー』を遊んだ人には、メールや僕のホームページの掲示板で感想を聞かせていただけたら、とてもうれしいです。あと、DSは携帯機なので、音量を下げて遊ぶかたも多いと思いますが、ぜひイヤホンをつけて曲を聴きながら遊んでほしいなと。作曲家として、これは心からお願いしたいですね(笑)。

(2008年11月14日 スクウェア・エニックスにて収録)



いまの子どもたちがこの作品の曲をどう感じるのか、すごく興味があります

マルチエンディング完全ガイド
ギャラリーのすべて
シークレット30
インタビュー

CHRONO TRIGGER

クロノ・トリガー アルティマニア インデックス

ULTIMANIA

名前	種別	ページ
[英数字]		
3次元アタック	技	99
3段斬り	技	87
10年前のルッカの家	場所	304
16号廃墟	場所	152
32号廃墟	場所	158
ATBバー	システム	62
EXP	システム	57.64
HP	システム	56
INFOバー	システム	53.60
LV	システム	56.57
MP	システム	56
NEXT	システム	57
R-70Y	モンスター	554
Rシリーズ	モンスター	453
W色仕掛け	技	94
Wケアルガ	技	93
Wボム	技	94

名前	種別	ページ
[あ]行		
アーフィンバルス	技	98
アイアンブーツ	体防具	424
アイアンソード	武器(剣)	420
アイアンボウガン	武器(ボウガン)	417
アイアンメット	頭防具	422
*アイス	技	78
アイクウォーター	技	93
*アイスカ	技	79.88
アイカサウンド	技	90
アイランド	技	90
アイスタックル	技	93
アイテム	コマンド	50
アイテム交換機	施設	192
アイテムデータ	ギャラリー	570
アウロウ	モンスター	470,552
貴の石	アクセサリ	429
赤きナイフ	大事なもの	434
赤の影	モンスター	526
アクセサリ	アイテム	412,427
アグニの鎧	アクセサリ	430
あぐら落ち斬り	技	96
アザラ	キャラクター	38
アゼラ	モンスター	475
アシド	モンスター	452
アタックアーム	モンスター	480
頭防具	アイテム	412,422
アテナの水	消費アイテム	431
アトロボス	キャラクター	38
アトロボス145	モンスター	507
アナミー	モンスター	510,553
あぶり肉	消費アイテム	432
アリドーム	場所	153
アルカリイ	モンスター	452
アルグティ	場所	242
*アレイズ	技	79
アレスの鎧	アクセサリ	430
地無石	大事なもの	434
イーター	モンスター	486
イオカ村	場所	191
怒りの輪舞曲	アクセサリ	428
イダテン	モンスター	552
イド	モンスター	510
移動	システム	53
いにしへの塔	場所	375
命の責者	キャラクター	39
威力	システム	69
色仕掛け	技	65,87,436
イワン	モンスター	478
インナーガード	モンスター	445,550
ヴィーナス	武器(ボウガン)	418
ウェイクタイプ	システム	54
ウェーブショック	武器(杖)	419

名前	種別	ページ
*ウォーター	技	84
*ウォータガ	技	85
ウォール	モンスター	490
海の牙	消費アイテム	432
ウラノスの鏡	アクセサリ	430
ウロボロス	モンスター	554
エアガン	武器(銃)	418
映画館	ギャラリー	565
エイストサウルス	モンスター	511
エイストニクス	モンスター	511
エイストビートル	モンスター	465,553
新兵	モンスター	446
エイユの盾	モンスター	489,581
英雄バッジ	アクセサリ	430
エイラ	キャラクター	32
エーテル	消費アイテム	431
エターナルスーツ	体防具	426
エターナルメット	頭防具	423
越後屋の財布	アクセサリ	428
エッガー	モンスター	451
エクウス斬り	技	91
エッグマシン	モンスター	526
エヒルズレイヤー	武器(剣)	420
エリクサー	消費アイテム	431
エレイン	キャラクター	36
エレキアタック	技	83
エレメントガード	体防具	427
エンカウント	システム	59
エンディング	イベント	558,570
エンハース	場所	231
オウゴン	モンスター	460,551
オウゴンシャドウ	モンスター	550
オウゴンチーフ	モンスター	514
オウゴンハンマー	モンスター	461
黄金の砂	大事なもの	434
黄金のハママー	大事なもの	434
オウゴンハンマー	モンスター	516
お忍びなみ	モンスター	518
オーメン	モンスター	483
オーラ	技	78
オーラビーム	技	93
オールロック	ステータス変化	103,579
お盆	システム	64
お盆立ち	技	96
鬼丸	武器(日本刀)	417
お化けカエルの鎧	場所	181
オメガフレア	技	100
折れた剣	武器(その他)	422
折れた剣の柄	武器(その他)	422
音楽集	ギャラリー	568

名前	種別	ページ
[か]行		
カ-ヴィナ	モンスター	483
ガード	モンスター	521,554
ガードマシン	モンスター	449
カイザーアーム	武器(パーツ)	419
海底神殿	場所	252
回転オーラ	技	90
回転斬り	技	76
回転レーザー	技	82
陸奥ルーラム	場所	562
隠匿	システム	57
カエル	キャラクター	30
カエル落とし	技	85
カエルフlea	技	97
火災車輪	技	90
火災電燈	技	95
火災放射	技	80
カオスメージ	モンスター	522,550
カジャール	場所	232
ガス	モンスター	493
活火山	場所	393
ガッシュ	キャラクター	39

名前	種別	ページ
ガトリングキック	技	96
鐘鳴らし	寄り道	116
カプシューリンブ	モンスター	456,550
鎌	武器	412,421
かまいたち	技	76
神々の酒	場所	391
カミナリ噛み付き	技	92
体防具	アイテム	412,424
かりの森	場所	195
ガルディア21世	キャラクター	37
ガルディア王	キャラクター	36
ガルディア城(現代)	場所	340
ガルディア城(中世)	場所	128
ガルディアの森(現代)	場所	137
ガルディアの森(中世)	場所	127
革の鎧	体防具	424
革の帽子	頭防具	422
監視者	キャラクター	36
監視者のドーム	場所	240
岩石投げ	技	86
完全体	次元の闘技場	534
ギア	モンスター	446
ギンコフing	システム	58
キノ	キャラクター	33
キノブレイズ	技	96
キガガイア	モンスター	480
キガガイアアーム	武器(パーツ)	420
キガミュータント	モンスター	493
キガゴツサウルス	モンスター	553
輝石のかげら	大事なもの	435
北の廃墟(現代)	場所	328
北の廃墟(中世)	場所	326
北の碑	場所	267
北の森の遺跡	場所	239
キッス	技	86
牙	大事なもの	433
ギャラリー	システム	42,564
恐竜	技	87
恐竜人(緑)	モンスター	463
恐竜人(紫)	モンスター	473
恐竜人アジト	場所	197
恐竜ユウゴ	モンスター	474,552
巨人のツメ	場所	335
巨神木	大事なもの	435
キラハークン	武器(鎧)	421
金の石	アクセサリ	429
金の石	アクセサリ	429
金のイヤリング	アクセサリ	428
銀のイヤリング	アクセサリ	428
クローキショット	武器(杖)	419
空中飛行器	場所	142
クワイズアーム	武器(パーツ)	420
クライン	モンスター	456
クラス	次元の闘技場	534
クラスチェンジ	次元の闘技場	538
暗闇	ステータス変化	102,103,546
暗闇の消滅(原始)	場所	362
暗闇の消滅(中世)	場所	373
グラン	キャラクター	37
グラン	モンスター	461
グランドルーム	技	97,100
グランとリオン	モンスター	462
グランドリオン(復讐後)	武器(剣)	421
グランドリオン(復讐前)	武器(その他)	422
グランドリオン(通常)	武器(剣)	420
クリテデータ	システム	558
クリテ/カル	システム	66
クリテ/ソード	モンスター	417
クレタ	モンスター	548
グレートビネガー	モンスター	506
紅の剣	武器(日本刀)	416
グレネンク	モンスター	467
クロウリ様	モンスター	451

名前	種別	ページ
飛鳥号	場所	262,576
飛鳥号乗り場	場所	233
クロノ	キャラクター	22
黒の石	アクセサリ	429
黒の扉	モンスター	524
クロノ・トリガー	大事なもの	433
黒の夢	279	
*ケアル	技	78
*ケアルガ	技	79,85
ケアルガインド	技	93
ケアルガイウェブ	技	95
ケアルビーム	技	82
経験値	システム	57,64
ケイファイオス	モンスター	456
ゲート	設置物	46
ゲートホルダー	大事なもの	433
ゲームモード	システム	52
激怒の瞬間	アクセサリ	428
月光の塵	防具	426
剣	武器	412,420
音笛	システム	54
原産地エール	モンスター	464
剣帯	モンスター	521
剣盾	モンスター	473
攻撃力	システム	56
攻撃	武器(拳)	421
工場跡	場所	164
高速回転	技	91
鍛錬の刀	武器(日本刀)	416
こつてまじん	モンスター	525
氷投げ	技	94
ゴールドサウルス	モンスター	519,554
ゴールドスーツ	防具	425
ゴールドデーモン	モンスター	554
ゴールドピアス	アクセサリ	428
ゴールドヘルム	防具	422
ゴクウ	モンスター	549
古城	場所	403
コックドッド	モンスター	442
理の賢者	キャラクター	39
夢	武器	412,421
コメットアロー	武器(ボウガン)	418
ゴルゴン	モンスター	553
コロシアムバトル	次元の闘技場	543
金剛剣	武器(日本刀)	416
ゴレンス	モンスター	118,441
変身	ステータス	102,103,546

【さ】行

サウルボム	技	43
サチスコープ	アクセサリ	828
サードアイ	アクセサリ	428
サイト	モンスター	485
勝利	イベント	141
催眠音波	技	90
サイス	キャラクター	37
サイス	モンスター	509,579
鏡さの大鏡	武器(鏡)	421
さびついた刀	大事なもの	435
さまよう魂	モンスター	521
さまようもの	モンスター	490
さら	キャラクター	39
サラのお守り	アクセサリ	427
サルガッサ	モンスター	466
サン オブ サン	モンスター	508,579
*サンダー	技	76
*サンダガ	技	77,88
サンナク	モンスター	473,553
サンドラゴ	モンスター	504
サンドリノ村	場所	180
斬魔刀	武器(日本刀)	416
ジール	キャラクター	39
ジール	モンスター	495,496,497,578,579
ジール宮殿	場所	234
ジールメイジ	モンスター	482,551
ジェノサイドーム	場所	312
ゼルトナー	消費アイテム	431
時空研究所	場所	403
次元の闘技場	闘技場	530

名前	種別	ページ
次元のゆかみ(現代)	場所	389
次元のゆかみ(未来)	場所	399
次元のゆかみ(古代)	場所	380
地獄投げ	技	96
漆黒の鎧	防具	426
シッポ電巻	技	87,97
ジノ	キャラクター	36
死の山	場所	272
地獄の光	設置物	46
*シヤニンゴ	技	77
シャインブレード	武器(剣)	420
シャインプレート	防具	425
シャインヘルム	防具	423
ジャキ	キャラクター	39
ジャグラー	モンスター	470
ジャックポット	モンスター	515
ジャボンタックル	技	95
シャボンプレス	技	96
ジャリアーナ	モンスター	514,549
ジャリアン	モンスター	479,550
ジャリー	モンスター	441
ジャリー	モンスター	442
ジャリー	モンスター	442
ジャリエル	モンスター	514,552
ジャリハード	モンスター	444
ジャンクドラゴン	モンスター	458,459
ジャンプ斬り	技	85
鏡	武器	412,418
修行	次元の闘技場	536
消費アイテム	アイテム	412,430
丈夫なつた	大事なもの	435
ショートカットアイコン	システム	48
ショートカット配置	システム	54
食用ガエル	モンスター	459
ジョブ	施設	414
ジョニー	キャラクター	38
シルエト	モンスター	448
シルバード	乗り物	477
シルバースピア	アクセサリ	428
白の石	アクセサリ	429
白の影	モンスター	523
スウィートバナナ	消費アイテム	432
スーパージェル	消費アイテム	431
スーパージェル	技	91
スーパージョー	モンスター	505,506
スーパーマイオネ	モンスター	505,506
スカウター	モンスター	481
スカウターブルー	モンスター	482
スカウターレッド	モンスター	482
スカッシュ	モンスター	469
スカラベ	モンスター	445
すかん	コマンド	51,528
スケルトン	モンスター	458
朱雀	武器(日本刀)	417
スターダスト	武器(ボウガン)	418
スタミナ弁当	大事なもの	435
ステータス変化	システム	101,107
ストーンアーム	武器(パーツ)	419
ストーンメット	防具	422
ストップ	ステータス変化	102,103
ストラクスピ	技	100
ストンゴゴール	モンスター	553
栗原さ	システム	57
スピードカプセル	消費アイテム	432,577
スピードヘルム	アクセサリ	429
スピーリング	アクセサリ	427
スベッキオ	キャラクター	38
スベッキオ	モンスター	169,454,455
スリーブ	ステータス変化	102,103
スリッパ	ステータス変化	103
スロウ	ステータス変化	102,103,546
青銅の刀	武器(日本刀)	416
青竜	武器(日本刀)	417
セイレーン	武器(ボウガン)	418
セブ	コマンド	55
セブ	システム	42,55
セブファイル	システム	46
セブポイント	設置物	42
セブポイント	モンスター	470
せついで	コマンド	52
絶望の光	防具	424

名前	種別	ページ
絶望の鏡	武器(鏡)	422
絶望のマント	防具	421
ゼナの鎧(現代)	場所	126
ゼナの鎧(中世)	場所	179
ゼロウリス	武器(パーツ)	420
ゼンタービット	モンスター	502,578
戦闘術鑑	ステータス変化	103
金力増	技	76
ソイニー	キャラクター	37
ソイニー	モンスター	468
ソイニー	武器(日本刀)	416
ソイニー2	武器(日本刀)	417
そらび	コマンド	49
芸術品	アイテム	412
ソルガーゴイル	モンスター	454
ソーサー	モンスター	467
属性	システム	104,105,106
属性変化	次元の闘技場	539
ソニック	モンスター	459
ソニックアロー	武器(ボウガン)	418

【た】行

タークエターナル	技	100
タークヘルム	防具	423
*スターボム	技	88
*タークマター	技	89
*タークミスト	技	89
タークメイル	防具	425
タータ	キャラクター	37
1階1部屋	次元の闘技場	534
第2階部屋	次元の闘技場	534
大回転斬り	技	91
大回転斬り	技	96
侍魂メンバー	システム	48,55
大工道具	大事なもの	433
大演説	場所	363
太古の城	場所	382
太古の剣	武器(日本刀)	416
タイコウ	モンスター	492
大盗賊	アイテム	359
大事なもの	アイテム	412,433
大臣	キャラクター	106
耐性	システム	105
タイトル画面	システム	42
タイプ	システム	67
大平原	場所	370
タイムゲージ	システム	47
タイムゲート	設置物	46
太陽神殿	場所	319
太陽石	大事なもの	434
太陽のメガネ	アクセサリ	430
体力	システム	57
高級の花	モンスター	479
タカノツメ	消費アイテム	432
宝の地図	ギャラリー	571
宝箱	設置物	46
たなかつ	コマンド	66
達人カウ	モンスター	518
タック	モンスター	463,550
タツ	大事なもの	433
タリン	キャラクター	36
タビンスーツ	防具	426
タビンベスト	防具	425
タビンメット	防具	423
ダブル色揚げ	技	94
ダブル色揚げ	技	93
ダブルヘッダー	モンスター	519
ダブルヘルム	技	94
たゆとうもの	モンスター	490
タルトン	キャラクター	39
タルトン	モンスター	481
タルトンR	モンスター	524
タルトンR	モンスター	485
タルトンゴレム	モンスター	476
タルトン経験	モンスター	484
小さな洞窟	場所	229
地下下水道	場所	156
力	システム	56
チタンベスト	防具	425
地底砂漠	場所	301

名前	種別	ページ
地の民の消滅	場所	242
地の道	場所	230
筑発	技	78
チョラス町	場所	325
チョラス村	場所	324
道破者	モンスター	516
ツインカム	モンスター	491
角	大事なもの	433
燕	武器(日本刀)	417
進くでニューゲーム	システム	42,558
ディアブロス	モンスター	443
ディスプレイ	モンスター	508
ディノファンク	モンスター	520
ディノファンク・弟	モンスター	520
ディノブレード	武器(剣)	421
ディノレザ	体防具	427
ディブ	モンスター	489
ディフェンサー	モンスター	480
ディランカイト	モンスター	512
ディラングライダ	モンスター	473
ディラン城	場所	226
ディラン城跡	場所	221
デーモンキラー	武器(剣)	420
デスサイズ	モンスター	554
デスソウル	モンスター	516
デスファンガー	武器(パーツ)	419
デスヘルム	防具(鎧)	423
鉄拳	武器(拳)	421
デナド山	場所	185
デリッガー	モンスター	452
デリッガープラス	モンスター	507
テラパワーアーム	武器(パーツ)	420
テラミュタント	モンスター	494
デルタストーム	技	99
天王剣	武器(日本刀)	416
天使のディアラ	防具(盾)	424
天の幼女	モンスター	549
天への道	場所	230
剛直	体防具	424
滑溜ココモリ	モンスター	457
溜瀝	ギアラー	569
筒の賢者	キャラクター	39
筒の姫	場所	169
筒の帽子	防具(具)	423
筒の陣	場所	409
轟	ステータス変化	102,103
特製弁当	消費アイテム	431
ドクラ	モンスター	554
ドカン	モンスター	474
ドックルくん	大事なもの	434
ドックル	寄り道	117
ドックル人形	設置物	580
ドデッカダッダ	モンスター	466
殿様カエル	モンスター	515
トマ	キャラクター	37
トマの道	大事なもの	434
ドラゴンアーマー	体防具	426
ドラゴンアーム	武器(パーツ)	420
ドラゴン戦車	モンスター	447
ドラゴンピアス	アクセサリ	430
ドラゴンヘッド	防具(盾)	424
ドラゴントム	場所	151
ドリン	キャラクター	39
トリガ光	防具(具)	423
トリガプレート	体防具	425
ドリストーン	大事なもの	434
ドリステンゴ	武器(銃)	418
ドリステンボウ	武器(ボウガン)	417
トリプルアタック	技	99
トリプルキック	技	92
トルース町	場所	114
トルース村	場所	125
トルース村の裏山	場所	125
ドロクイ	モンスター	476
ドロクイL	モンスター	477
ドロクイR	モンスター	477
ドロクイ(使い)	モンスター	477
ドロクイの巣	場所	244
ドン	キャラクター	38
ドンドラゴ	モンスター	451

名前	種別	ページ
[は]行		
ナイトゴースト	モンスター	509
ナイトメア	武器(鎌)	422
なげきの山	場所	246
謎の老人	キャラクター	38
ナイムボム	技	80
虹	武器(日本刀)	417
虹色のかけら	大事なもの	433
虹の原石	大事なもの	434
虹の罫	場所	334
虹のメガネ	アクセサリ	430
ニスベール	モンスター	466
ニスベールR	モンスター	474
日本刀	武器	412,416
ニューゲーム	システム	42
ヌッ	モンスター	195,231,460
ヌッの興義	アクセサリ	430
ネコ	キャラクター	580
ノヴァアーマー	体防具	426
殖された村	場所	258
ノハ	モンスター	492
数みくらべ	寄り道	119

名前	種別	ページ
[は]行		
バーサク	ステータス変化	103
バーサクリング	アクセサリ	429
バージョン2.0	モンスター	450,549
バージョン3.0	モンスター	453
バージョン4.0	モンスター	507,550
バージョンアップ	システム	46
バーツ	武器	412,419
バーツィメンバー	システム	48,55
バードコマンド	モンスター	478
ハイエーテル	消費アイテム	431
バイクのキー	大事なもの	433
バイクレース	寄り道	159
バィター	モンスター	443
バィター	モンスター	484
ハイパー千両	大事なもの	434
ハイパーシオン	消費アイテム	431
バオバ	モンスター	465,549
襲のかたまり	大事なもの	435
バグ	モンスター	450
バグエンジュウ	モンスター	523
白銀剣	武器(日本刀)	416
白銀の弓	武器(ボウガン)	417
鈴音	アクセサリ	427
ハッシュ	キャラクター	39
ハチスの旗	アクセサリ	430
ハルカールズ記憶	システム	53
ハルルグージ	システム	52
ハルルスピード	システム	52
ハルルヘルプ	システム	53
ハルルメッセージ	システム	52
ハルルモード	システム	52
ハルルランク	次の敵技場	544
花びら	大事なもの	433
羽	大事なもの	433
ハヤブサ斬り	技	92
パラメーター	システム	56
パリア	ステータス変化	103
パリアポール	消費アイテム	428
パリアリング	アクセサリ	431
パレポリベール	防具(盾)	422
パレポリ村	場所	121
パレポリ村	場所	182
パワーカプセル	消費アイテム	432,577
パワーシールド	アクセサリ	429
パワー手錠	アクセサリ	427
パワーマフラー	アクセサリ	429
パワーリング	アクセサリ	428
反撃	システム	68,107,108
バンゴドーム	場所	150
反作用ボム	技	92
反作用ボム2	技	92
反作用ボム3	技	92
ハンソ	モンスター	554
ハンタ	キャラクター	37
悪人ヌッ	モンスター	517

名前	種別	ページ
万能薬	消費アイテム	431
パンフット	モンスター	467
ハンブアーアム	武器(パーツ)	419
★ヒール	技	84
ヒールビーム	技	83
ビエール	キャラクター	36
光の翼	消費アイテム	432
光のほこら	場所	320
光のロブ	体防具	425
美術館	キャラクター	566
ひじりの鳴	武器(ボウガン)	417
飛鳥の卵	消費アイテム	433
引っかき噛み付き	技	86
ビッグノート	技	99
ビッグハンド	武器(パーツ)	419
ビット	モンスター	449
ヒットリング	アクセサリ	428
ビネガ	キャラクター	37
ビネガ	モンスター	458,472,579
ビネガ8世	キャラクター	306,373
ビネガの籠	場所	307
ビネガパンツ	防具(具)	424
火の幼珠	モンスター	549
秘宝珠	大事なもの	434
氷河	技	93
氷河投げ	技	94
氷雷撃	場所	384
遺書封	技	91
ビリヤン	モンスター	483
★フアイア	技	80
フアイアソード	技	90
フアイアロウチ	技	90
フアイアボール	モンスター	523
★フイガ	技	81,88
フイガサークル	技	98
フイガソード	技	90
フイガタックル	技	94
フイナルキック	技	98
フットバースト	モンスター	554
フットビースト	システム	492
フールドラップ	システム	45
フィオナ	キャラクター	37
フィオナ神殿	場所	303
フィオナの小屋	場所	301
封印された宝箱・扉	設置物	46,578
フィッシュエイブ	モンスター	512
アイテム	アイテム	412
不思議の町	場所	401
不思議山	場所	190
プチャリマン	モンスター	491
プチャラミティ	モンスター	445
プチャラヴォス	モンスター	487,579
プチャラヴォスR	モンスター	494,495,579
物理攻撃	システム	67
プテラニクス	モンスター	519
プテラン	乗り物	47
プテランの巣	場所	218
プテラマガン	武器(銃)	418
プテラナベスト	体防具	426
プテラナメット	防具(盾)	423
プテラックサイト	モンスター	489
プテラックテラノ	モンスター	475
プテラックバート	モンスター	518
プテラックプレート	体防具	426
プテラックベスト	体防具	425
★プテラックホール	技	89
プテラトラ	モンスター	448
プテラランサー	モンスター	461,553
プリキーンアーム	武器(パーツ)	419
プリザビースト	モンスター	522
プリズムドレス	体防具	427
プリズムメット	防具(盾)	424
フリッツ	キャラクター	36
プリンセスドレス	体防具	427
ブループレート	体防具	426
ブルーベクトル	体防具	425
★フレイア	技	81
フレイブソウル	アクセサリ	430
フレイブソード	武器(剣)	420
ブレードナイト	モンスター	522,552

名前	種別	ページ
プロテクター	アクセサリ	427
★プロテクト	技	81
プロドット	ステータス変化	103
プロドットコート	消費アイテム	432
プロドットボール	消費アイテム	431
プロドットメット	防具	424
プロタイプ	モンスター	525,552
プロミンクス	モンスター	509,578,579
プロメドーム	場所	160
プロンズアーマー	防具	424
プロンズソード	武器(剣)	420
プロンズボーガン	武器(ボウガン)	417
プロンズメット	防具	422
プロンズソード	技	95
兵士当て	荷役道	117,579
★ヘイスト	技	79
ヘイスト	ステータス変化	103
ヘイストメット	防具	423
ヘケラン	モンスター	474
ヘケランの洞窟	場所	157
ヘッケラー	キャラクター	36
ベックラーの美獣小娘	施設	117
ヘビーオウガン	モンスター	513,552
ヘビオウガンバナー	モンスター	513
ヘラクレスカブト	モンスター	517
ヘラクレス	モンスター	549
ベル	モンスター	460
ベロロン	技	84
ベロロンキック	技	96
ベロロン斬り	技	94
へんせい	コマンド	55
ペンダント	大事なもの	433
防衛力	システム	56
防具	アイテム	412
ホオ・ホオ	モンスター	464
ホオ・ホオ	モンスター	464
ボウガン	武器	412,417
ボーション	消費アイテム	430
ホーリーナイト	モンスター	551
ホーリーナイト	モンスター	521,552
ホーナム	モンスター	510
ホーナム+イデ	モンスター	511
木刀	武器(日本刀)	416
千レキノコ	消費アイテム	432
墓場のケーブ	防具	426
ポッシュ	キャラクター	36,39
ポッシュの小娘	場所	173
炎3個取り	技	95
炎取り	技	95
炎の爪	消費アイテム	432
ポッシュダンス	技	97,100
ポヨソ人形	設置物	580
ホワイトプレート	防具	425
ホワイトベスト	防具	425
ポントスの旗	アクセサリ	430

【ま】行

マーマドメット	防具	423
マール	キャラクター	24
マウスハンター	モンスター	450
魔王	キャラクター	34
魔王	モンスター	472,486
魔王姫	場所	207
魔王のしもべ	モンスター	443
魔王のしもべ-FG	モンスター	467
魔王のしもべ-剣	モンスター	471
魔王のしもべ-弓	モンスター	471
マカーバ	モンスター	486,553
魔岩窟	場所	203
マグマハンド	武器(パーツ)	419
マザーブレン	キャラクター	38
マザーブレン	モンスター	508
マジックカプセル	消費アイテム	432,577
マジックシール	アクセサリ	429
マジックスクーフ	アクセサリ	427
★マジックバリア	技	89
マジックリング	アクセサリ	428
魔杖	武器(杖)	419
マシガン/パンチ	技	83
魔神器	モンスター	496

名前	種別	ページ
マスタークラウン	頭防具	424
マスターゴレム	モンスター	485
マスターレム	モンスター	552
マッスルリング	アクセサリ	429
マッドバット	モンスター	443
悪むの帽子	頭防具	423
マリアの修道院	場所	133
魔法	システム	70
魔法攻撃	システム	67,70
魔法防御	システム	57
魔法剣	武器(杖)	418
マモ	モンスター	463
守りの帽子	頭防具	423
まよいの森	場所	196
マヨナー	キャラクター	37
マヨナー	モンスター	469
マヨナー?	モンスター	469
マヨナーのブラ	アクセサリ	429
魔力	システム	57
まるまじりバー	モンスター	471,553
まるまじりライダー	モンスター	442
まるまじり	モンスター	441,550
まるまじり月	モンスター	467
まるまじりキック	技	85
万年筆の美	消費アイテム	353
万年筆の森(原地)	場所	438
万年筆の森(中世)	場所	369
マンモスの剣	武器(日本刀)	416
ミアンス	モンスター	442,552
ミストロブ	防具	425
水の幼体	モンスター	549
乱れ斬り	技	77
導きの宝珠	大事なもの	435
ミックスデルタ	技	98
緑の夢	アクセサリ	429
緑山(原地)	場所	360
緑山(中世)	場所	371
ミドルエーテル	消費アイテム	430
ミドルボーション	消費アイテム	431
ミュータント	モンスター	449
ミラージュハンド	武器(パーツ)	419
ミラクルショット	武器(銃)	419
ミラクルロック	モンスター	515
ミリオン	モンスター	482
敏感のブラ	アクセサリ	428
ムービー	システム	54
夢幻	武器(日本刀)	417
真王の鎌	武器(鎌)	421
命中	システム	57
真の幼体	モンスター	549
メガトンアーム	武器(パーツ)	419
メガトンボム	技	81
メガブラスター	武器(銃)	418
メガミュータント	モンスター	498
メタルミュー	モンスター	491
メディーナ村	場所	172
メチューマ	モンスター	554
メチュー	システム	48
メニューカーソル記憶	システム	54
メルフィック	モンスター	504,505
モスティ	モンスター	445
モップ	武器(日本刀)	416
モンクゴーゴイル	モンスター	479,553
モンクスター遺骨	荷役道	117,580
モンクスターデータ	キャラリ	570
モンクスターバトル	モンスター	542
モンクスターフード	消費アイテム	432

【や】行

刃の魂	技	91
ヤクラ	モンスター	444
ヤクラ13世	モンスター	513
ヤクラのカギ	大事なもの	414
夜叉	武器(日本刀)	436
野生の力	消費アイテム	432
夜の羽衣	防具	427
夜の瞳	消費アイテム	432
夜の服	武器(鎌)	421
勇者の墓(現代)	場所	328
勇者の墓(中世)	場所	326

名前	種別	ページ
勇者/バツ	アクセサリ	429
夢違い	モンスター	527
幼体	次の競技場	534
予告者	キャラクター	39

【ら】行

楽楽	武器(日本刀)	416
ラインボム	技	97
ラウソク	モンスター	500,575
ラウソク(外敵)	モンスター	484,498,499
ラウソク コア	モンスター	502
ラウソクの体内	場所	291
ラウソクビット	モンスター	502
ラストエリクサー	消費アイテム	431
ラットラー	モンスター	480
ラッフルシア	モンスター	465
ラビス	消費アイテム	431
ララ	キャラクター	36
ララカルゴ	モンスター	504
ラルバ(村のやけ鉢)	場所	217
ランク	次の競技場	544
ランサー	モンスター	446,550
ランナー	モンスター	550
リーネ	キャラクター	37
リーネ広場	場所	116
リオン	キャラクター	37
リオン	モンスター	462
リオンチャー	モンスター	525
リボン	アクセサリ	427
電燈の履	防具	424
電燈の衣	防具	426
電人の服	大事なもの	434
電の星(原地)	場所	357
電の星(中世)	場所	368
電の聖域(原地)	場所	362
電の聖域(中世)	場所	368
電の暗道(原地)	場所	366
電の暗道(中世)	場所	373
リレイズ	ステータス変化	103
ルインゴレム	モンスター	489
ルインストーカー	モンスター	448
ルーンブレード	武器(剣)	420
ルーンテラノ	モンスター	512
ルッカ	キャラクター	26
ルッカの家	場所	120
ルビーアーマー	防具	426
ルビーガン	武器(銃)	418
ルビーベスト	防具	425
★レイズ	技	77
レニー	モンスター	464
レインボーマット	防具	423
レーザーサイト	モンスター	488
レース予想	荷役道	116
レコダー	大事なもの	434
レッドニードル	技	97
レッドプレート	防具	426
レッドベスト	防具	425
レディスーツ	防具	424
レル	システム	56,57
連携技	システム	72
ロイヤルプレート	防具	427
ロードゲーム	システム	42
ロケットパンチ	技	82
ロック	ステータス変化	103
ロボンの弓	武器(ボウガン)	417
ロボ	キャラクター	28
ロボタクトル	技	82
ロンギヌス	モンスター	551
ロングブリッジ	場所	374

【わ】行

ワールドマップ	システム	44
ワイヤレス通信対戦	次の競技場	543
わざ	コマンド	51
技	システム	70
技ポイント	システム	64,71
忘れずの帽子	頭防具	423
ワイルキューレ	武器(ボウガン)	418
わるまじり	モンスター	444,549
ワンハンドガン	武器(銃)	418

SE-MOOK

クロノ・トリガー アルティマニア

©1995, 1999, 2006 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
キャラクター ©1995, 1999 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.
©1995, 1999 バードスタジオ / 集英社

STAFF

企画・制作

株式会社スクウェア・エニックス【<http://www.square-enix.com/jp/>】

編集長 是枝良昌

編集 八重畑義幸 / 鈴木和夫 / 大矢和裕

制作業務 阿部謙一 / 飯坂佳裕 / 大岡俊裕

編集・執筆

株式会社スタジオイベントスタッフ【<http://www.bent.co.jp/>】

山下 章 (Director / インタビュー聞き手)

ベニー松山 (プロローグ / キャラクター / ショートストーリー)

大久綾太 (Sub-Director / クロノ・トリガー入門 / 折りこみポスター)

板場利光 (Sub-Director / メインシナリオ / シークレット / インタビュー構成)

木村昌弘 (キャラクター / ゲームシステム / シークレット)

山中直樹 (ゼリスト / 折りこみポスター)

大出啓太 (メインシナリオ / シークレット)

澤田真之 (マルチイベント)

白崎正悟 (メインシナリオ&マルチイベントSupport)

志賀 修 (アイテム / インタビューSupport)

福井大輔 (モンスター)

末崎進一 (モンスター / マルチイベントSupport)

小石朋仁 (次元の闘技場)

大野優子 (シークレット)

中谷 薫 (Editorial Support)

カバーデザイン

株式会社プランケット・プロジェクト

島田忠司

門倉徳映

本文デザイン・DTP

有限会社キューファクトリー

インタビュー撮影

有限会社ハンド・メイド【<http://www.handmade.co.jp/>】

柴泉 寛

佐々木敏雄

協力

加藤正人

有限会社プロキオン・スタジオ【<http://www.procyon-studio.co.jp/>】

光田康典

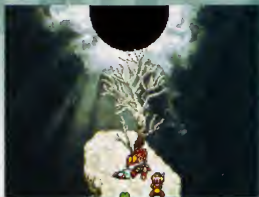
協力・監修

株式会社スクウェア・エニックス 品質管理部

中嶋麻真 / 林 文二 / 秋林伸吾 / 田尻理奈 / 坂本夏子

株式会社スクウェア・エニックス

「クロノ・トリガー」プロジェクトチーム&宣伝部



2009年2月10日 初版第1刷発行

発行人 田口浩司

発行所 株式会社スクウェア・エニックス

T151-8544 東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル

印刷所 共立印刷株式会社

<書籍内容についてのお問い合わせ>

書籍編集部 03-5333-0879

月～金曜日12:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

<販売・営業についてのお問い合わせ>

出版営業部 03-5333-0832

月～金曜日10:00～18:00(祝日及び弊社指定休日を除く)

ゲームの攻略方法やデータなどのご質問については、お答えしておりません。また、攻略以外のお問い合わせの場合でも、ご質問内容によってはお答えできない場合がございますので、あらかじめご了承ください。

※通話料はお客のご負担になります

乱丁・落丁本はお取り替え致します。大変お手数ですが、購入された書店名と不具合箇所を明記して、弊社出版業務部宛にお送りください。送料は弊社負担でお取り替え致します。ただし、古書店で購入されたものについては、お取り替えできません。

本書の内容の一部あるいは全部を無断で転載、複写、複製することは、著作権者および出版者の権利侵害になります。

定価はカバーに表示してあります。

©2009 SQUARE ENIX CO., LTD. All Rights Reserved.

Printed in Japan

ISBN978-4-7575-2469-9 C9476 雑誌62011-98

NINTENDO DS、ニンテンドーDSは任天堂の登録商標です。

日本商標登録 第4841498号、第4853764号

意匠登録 第1259804号、第1260043号

「アルティマニア」は株式会社スクウェア・エニックスの登録商標です。

敵単体を攻撃する技

技名	必要なキャラクター						必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マール	ルッカ	ロボ	カエル	エイラ		
エックス斬り		—	—	—		—	—	[クロノ]回転斬り 2
ドリルキック		—	—	—	—		—	[クロノ]回転斬り 2 [エイラ]まるまじろキック 2
シャボンプレス	—	—	—			—	—	[ロボ]ロボタックル 4 [カエル]★ウォーター 2
大回転蹴り	—	—	—		—		—	[ロボ]ロボタックル 3 [エイラ]まるまじろキック 2
地獄投げ	—	—	—		—		—	[ロボ]マシンガンパンチ 12 [エイラ]岩石投げ 4
シャボンタックル	—	—	—	—			—	[カエル]★ウォーター 2 [エイラ]まるまじろキック 2
あぐら落ち斬り	—	—	—	—			—	[カエル]ジャンプ斬り 4 [エイラ]3段キック 20
避雷針		—	—	—		—	—	[クロノ]★サンダガ 8 [カエル]ジャンプ斬り 4
カミナリ噛み付き		—	—	—	—		—	[クロノ]★サンダー 2 [エイラ]引っかき噛み付き 3
ファイアソード		—		—	—	—	—	[クロノ]全力斬り 4 [ルッカ]★ファイア 2
ファイガタックル	—	—			—	—	—	[ルッカ]★ファイガ 8 [ロボ]ロボタックル 4
炎蹴り	—	—		—	—		—	[ルッカ]★ファイア 2 [エイラ]まるまじろキック 2
炎3段蹴り	—	—		—	—		—	[ルッカ]★ファイガ 8 [エイラ]3段キック 20
レッドニードル	—	—		—		—	—	[ルッカ]★ファイア 2 [カエル]ジャンプ斬り 4
アイスソード			—	—	—	—	—	[クロノ]全力斬り 4 [マール]★アイス 2
刃の滝		—	—	—		—	—	[クロノ]全力斬り 4 [カエル]★ウォーター 2
アイスタックル	—		—		—	—	—	[マール]★アイス 2 [ロボ]ロボタックル 4
氷河	—		—	—		—	—	[マール]★アイスガ 8 [カエル]★ウォータガ 8
トリプルアタック		—	—			—	—	[クロノ]回転斬り 2 [ロボ]ロボタックル 4 [カエル]ベロロン斬り 2
3次元アタック		—	—	—			—	[クロノ]回転斬り 2 [カエル]ベロロン斬り 2 [エイラ]3段キック 20
ストライクスピન	—	—	—				—	[ロボ]ロボタックル 4 [カエル]ジャンプ斬り 4 [エイラ]シッポ電巻 15
								[装備]銀の石

【効果別】連携技リスト

2人技

3人技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
ファイナルキック						[クロノ]★サンダガ [マル]★アिसガ	8 8
ガトリングキック						[エイラ]3段キック [クロノ]★サンダガ [ルッカ]★ファイガ	8 8 8
アークインパルス						[エイラ]3段キック [クロノ]全力斬り [マル]★アイスガ [カエル]ジャンプ斬り	4 4 8 4

3人技

② 対象の先まで直線上を攻撃する技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
プン投げソード						[ロボ]回転レーザー [カエル]へロロ斬り	3 2

2人技

③ 対象を含む横一直線を攻撃する技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
ハヤブサ斬り						[クロノ]全力斬り [エイラ]岩石投げ	4 4
ラインボム						[ルッカ]メガトンボム [カエル]ジャンプ斬り	15 4

2人技

④ 円内(敵中心)を攻撃する技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
反作用ボム						[マル]★アイス [ルッカ]★ファイア	2 2
反作用ボム2						[マル]★アイスガ [ルッカ]★ファイガ	8 8
火炎車輪						[クロノ]回転斬り [ルッカ]火炎放射	2 1
ファイガソード						[クロノ]乱れ斬り [ルッカ]★ファイガ	12 8
ファイアパンチ						[ルッカ]★ファイア [ロボ]ロケットパンチ	2 1
アイスガソード						[クロノ]乱れ斬り [マル]★アイスガ	12 8
氷投げ						[マル]★アイス [エイラ]岩石投げ	2 4
氷河投げ						[マル]★アイスガ [エイラ]岩石投げ	8 4

2人技

⑤ 敵全体を攻撃する技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
スーパーエレキ						[クロノ]★サンダガ [ロボ]エレキアタック	8 17
高速回転						[クロノ]回転斬り [ロボ]回転レーザー	2 3
反作用ボム3						[マル]★アイスガ [ルッカ]★フレア	8 20
火炎電巻						[ルッカ]★ファイガ [エイラ]シッポ電巻	8 10
カエルフレア						[ルッカ]★フレア [カエル]カエル落とし	20 15
アイスウォーター						[マル]★アイス [カエル]★ウォーター	2 2
ボルト						[マル]球発 [ルッカ]電脈音波	1 1
ボルト2						[ルッカ]電脈音波 [エイラ]シッポ電巻	1 10
白の石						[マル]★アレイズ	15
ヒールビーム						[ロボ]ヒールビーム	3
カエル落とし						[カエル]カエル落とし	15
グランドリオン						[ルッカ]金の5、グランドリオン(究極版)	8
ミックスデルタ						[クロノ]★サンダガ [マル]★アイスガ [ルッカ]★ファイガ	8 8 8
デルタストーム						[クロノ]★サンダガ [ルッカ]★ファイガ [カエル]★ウォータガ	8 8 8

3人技

⑥ 円内(自分中心)を攻撃する技

技名	必要なキャラクター					必要な技とアイテム	消費MP
	クロノ	マル	ルッカ	ロボ	カエル		
大回転斬り(※1)						[クロノ]全力斬り [ロボ]回転レーザー	4 3
Wボム(※1)						[ルッカ]メガトンボム [ロボ]サークルボム	15 14
ファイガサークル(※1)						[クロノ]全力斬り [ルッカ]★ファイガ	4 8
回転レーザー						[ロボ]回転レーザー	4

2人技

3人技

※1……誰がコマンドを選んでも、効果範囲の中心はロボになる

※2……80%の確率で混乱状態にする効果もある

各エピソードでの主要行動&エンディング対応チャート

このチャートでは、クロノたちのおおまかな行動の流れと、それぞれの時期に見られるエンディングの番号を示している(各エンディングの内容はP.558を参照)。

エピソード	原典	古代	中世	現代	未来	エンディング
1 [旅立ち！ 夢見る千年旅]						003 (※1)
2 [帰ってきた王妃]						
3 [消えた女王]						
4 [ただいま！]						004 (※1)
5 [王国裁判]						
6 [廃城を越えて…]						
7 [不思議の国の工場跡]						
8 [時の罫茶]						
9 [魔の村の人々]						005
10 [現れた伝説の勇者]						006
11 [タータとカエル]						007
12 [赤い石 めずらしい石]						
13 [足跡！ 追跡!!]						
14 [戦え！ グランドリオン]						008
15 [決戦！ 魔王城!!]						009
16 [気がつけば原典]						010
17 [大地のおきて]						011

- ガルディア城で再会したマールが消えてしまう
- ルッカやカエルとともに、マノリア修道院でリーネ王妃を救出する
- マールと合流して現代へもどる

- リーネ広場でマールと出会い、ルッカの発明品で中世へ飛ぶ

- ガルディア城でマール誘拐容疑をかけられて投獄される
- ルッカの助けを得て脱獄し、マールと合流してガルディアの森のゲートに入る

- アリスドーム地下でラヴォスの災厄の記録を見る
- プロメテドームでロボが仲間になる
- 工場跡で非常電源を入れ、プロメテドームのゲートに入る

時の原典で謎の老人から助言を受けて、現代にもどる

- ヘクランの洞窟を抜け、リーネ広場のゲートに入る

- ガルディア軍に協力し、魔王軍を退けてゼナンの橋を渡る
- 折れたグランドリオンをデナド山で手に入れる
- バシボリ村でタータから勇者バッジをもらう
- カエルの家でグランドリオンの柄を手に入れる

- ボッシュにグランドリオンの修復方法を聞く

- 歓迎の宴でエイラからドリストーンをもらう
- 翌朝、盗まれたゲートホルダーを探しに行く
- 恐竜人アジトでアザーラからゲートホルダーを取りもどす

- ボッシュにグランドリオンを修復してもらう

- グランドリオンを手にしたカエルとともに魔王城へ向かう
- 魔王を追いつめるが、ラヴォスの力で原典に飛ばされる

- エイラとラルバ村の長老との話を聞く
- エイラとともにブレランに乗ってティラン城へ乗りこむ
- ティラン城でアザーラを倒すが、天空からラヴォスが飛来してティラン城が崩滅する
- ティラン城跡に出現したゲートに入り、古代へ飛ぶ

●【魔法の王国 ジール】	<ul style="list-style-type: none"> ●サラが女王の間にいるのを見る ●ペンダントに魔神器の力を入力し、女王の腕の扉を開ける ●ダルトンに捕らわれ、古代から盗取されてグートも封印される 	●監視者のドームで封印された扉を開け、シルバドを手に入れる	●12
●【とけよ封印 呼べよ嵐】	●命の質を解放するためになげきの山へ向かう		●11
●【なげきの山の賢者様】	●命の質音ボッシュを救出する		●100 (※2)
●【天空で待つものは】	●ボッシュから赤きメダラを受け取る		●100 (※2)
●【ラヴォスの呼び声】	●魔神器を止めるために海底神殿の最深部を目指す		●100 (※2)
●【古代の覇王】	●ラヴォスとの戦いに敗れ、クロノは消滅し、古代文庫は破壊する		●100 (※2)
●【古代の覇王】	●改竄されたシルバードを奪還して黒鳥号から脱出する		●100 (※2)
●【古代の覇王】	●北の碑で魔王と再会する		●100 (※2)
●【時の碑】	●時の泉果てで老人からの時紙(クロノトリガー)を受け取る	●監視者のドームでガッシュから、クロノを復活させる方法を聞く	●100 (※2)
●【時の碑】		●クロノの指紋から、リーネ広場で手に入れたクロノのダブル人形を借りる	●100 (※2)
●【時の碑】		●死の山を登り、過去からクロノを助け出す	●100 (※2)
●【運命の時へ〜】		●時の泉果てで老人からラヴォスと会う方法を聞く	●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】	●星の夢を交還し、ジールと魔神器を奪す		●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】	●ラヴォスの体内へ侵入し、ラヴォス コアを奪す		●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】	●ジール西側か残された村で、苗木を残すように助言する	●地底砂漠でメルフィックを倒し、ロボをフィオアの小屋に残す	●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】		●フィオア神殿に安置されているロボを再起動させる	●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】		●森のなかのゲートに入ったルツカが、10年前に母ララを襲った事故に立ち会う	●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】		●マザーレーンを奪す	●100 (※2)
●【星の夢の終わりに】		●太陽神殿で黒黒石を手に入れる	●100 (※2)
●【太陽石】	●光のほこらに黒黒石を置く	●黒黒石がなくなっていることが判明する	●100 (※3)
●【太陽石】	●バレポリ村の村長夫人にハイパー干し肉をタダで譲す	●バレポリ町でハイパー干し肉を買う	●100 (※3)
●【太陽石】	●バレポリ町の町長から黒黒石をもらい、光のほこらにもどす	●太陽石からミラクルショットと太陽のメガネを作る	●100 (※3)
●【太陽石】	●光のほこらで太陽石を手に入れる	●太陽石からミラクルショットと太陽のメガネを作る	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●チョラス村の大火から、道具がなくなった跡を聞く	●チョラス町で大火道具を借りる	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●大火に道具を渡して北の異端の修理を頼む	●北の異端でサイラスの書と話し、グランドリオンを覚醒させる	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●北の異端でサイラスの書と話し、グランドリオンを覚醒させる	●チョラス村でトマから道をもらう	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●チョラス村でトマから道をもらう	●西の碑でトマの書から巨人のツメの場所を聞く	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●巨人のツメで紅色の貝がらを見つけ、ガルディア城で保管してもらう	●ガルディア王を乗船から救い、紅色の貝がらからプリズムドレスかプリズムメットを作る(太陽石があれば、さらに虹のメガネと虹を作る)	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●恐竜を囚らせているモンスターを退治する	●恐竜を囚らせているモンスターを退治する	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●黄金のハンマーを探す	●黒の織茶葉材を探す	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●虹の扉を探す	●スッを元気づける	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●秘宝珠を探す	●機体の建設をしている恐竜を手助けして完成に導く	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●珊瑚の洞窟を調査する	●いにしへの館を調査する	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●太古の城のモンスターを奪す	●ダルトンを選ぶ	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●白の影を奪す	●黒の影を奪す	●100 (※3)
●【勇者の墓】	●時の泉果てから時の扉へ向かい、夢喰いを奪す		●100 (※3)

※黄色のフックは、時の泉果てや黒の夢などでの行動を示す

※1……「強くてニューゲーム」ではじめてのときのみ見られる ※2……ラヴォス(外敵・海底神殿)を倒したときのみ見られる ※3……メインシナリオの進行状況に沿ったエンディングになる ※4……夢喰いを倒すとエンディングになる

郵便はがき

お手数ですが
50円切手をお貼りのうえ
投函してください

151-8544

東京都渋谷区代々木3-22-7
新宿文化クイントビル3階
株式会社スクウェア・エニックス
出版部門 書籍編集部



アルティマニア
愛読者アンケート 係

このたびは「クロノ・トリガー アルティマニア」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。お手数ですが、今後の書籍作りの参考にさせていただきますので、裏面のアンケートにご協力ください。

年齢

性別

男・女

職業・学年

※当てはまるものを選択、もしくはご意見を記入ください。

1 この本の発売を何で知りましたか？（複数回答可）

- 書店店頭 家電量販店・ゲームショップ
コンビニエンスストア 雑誌広告
友人・知人の紹介 インターネット
その他く >

2 この本を購入した理由を教えてください。

- ガイドブックは必ず買うから 自力での攻略に行き詰まったから
知りたい情報があったから（具体的に：)
アルティマニアだから >
その他く

3 SFC版、PS版のクロノ・トリガーはプレイされましたか？

- SFC版のみプレイした PS版のみプレイした
両方プレイした 両方プレイしていない

4 本書の記事内容についての感想をご記入ください。

- ①CHAPTER.1：キャラクター …………… 大満足 満足 不満
 ②CHAPTER.2：ゲームシステム …………… 大満足 満足 不満
 ③CHAPTER.3：メインシナリオ …………… 大満足 満足 不満
 ④CHAPTER.4：マルチイベント …………… 大満足 満足 不満
 ⑤CHAPTER.5：アイテム …………… 大満足 満足 不満
 ⑥CHAPTER.6：モンスター …………… 大満足 満足 不満
 ⑦CHAPTER.7：次元の闘技場 …………… 大満足 満足 不満
 ⑧CHAPTER.8：シークレット …………… 大満足 満足 不満
 ⑨ULTIMANIA への手引き …………… 大満足 満足 不満
 ⑩折り込みポスター：【効果別】連携技リスト …… 大満足 満足 不満
 ⑪折り込みポスター：各エピソードでの主要行動&エンディング対応チャート
 …………… 大満足 満足 不満
 ⑫全体的内容について …………… 大満足 満足 不満
 ⑬価格について …………… 大満足 満足 不満

5 上記の①～⑬の中で不満だったものの理由を具体的に教えてください。
6 この本の内容に対する意見・感想などをご記入ください。



CHRONO クロノ・トリガー
TRIGGER

SQUARE ENIX.

NDS



クロノ・トリガー ULTIMATE アンソロジー

CHRONO TRIGGER

ULTIMATE

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SQUARE ENIX.

NDS



クロノ・トリガー ULTIMATE ANIMATION ARTS

CHRONO TRIGGER
ULTIMANIA

Edited by Studio BentStuff
Published by SQUARE ENIX



SQUARE ENIX.



CHRONO クロノ・トリガー
TRIGGER



9784757524699

ISBN978-4-7575-2469-9

C9476 ¥1900E



1929476019004

SQUARE ENIX.

定価: 本体1,900円 + 税

雑誌 62011-98

「ULTIMANIA」とは、究極の(ULTIMATE)マニア(MANIA)ということ
を意味しており、本書のシリーズでは、ULTIMANIAになるための情報を
徹底網羅した究極の解説書を目指しています。



CHRONO クロノ・トリガー
TRIGGER



9784757524699

ISBN978-4-7575-2469-9

C9476 ¥1900E



1929476019004

SQUARE ENIX

定価: **本体1,900円** +税

雑誌 62011-98