

- クラ
- 印
- 装備品の強化・合成

## クラ

名称	能力値	上限値	最大容量	買値	売値	特殊効果	入手場所	備考
錆びたクラ	1	5	1	60	30	-	チュートリアル/ゲイル市長の記憶	
皮のクラ	2	5	2	100	50	-	ゲイル市長の記憶/ローチェ神父の記憶	
金のクラ	3	5	3	600	300	金	メーアの記憶/炎の守護者/水の守護者	錆びない
火のクラ	3	5	3	600	300	火	落:レッドマシュマロ/フレイアの記憶/炎の守護者/チョコボの思い出	火属性ダメージ軽減
木のクラ	4	8	2	200	100	-	店:ハリーの店/炎の守護者	
毒よけのクラ	5	10	3	300	150	毒	水の守護者/アムーリ??の記憶	毒を防ぐ
めぐすりのクラ	6	4	3	300	150	暗	炎の守護者/水の守護者	暗闇を防ぐ
青銅のクラ	6	10	3	300	150	-	店:ハリーの店/炎の守護者	
水のクラ	8	8	3	900	450	水	水の守護者/落:アイスプリン/チョコボの思い出	水属性ダメージ軽減
銅のクラ	8	12	3	400	200	-	水の守護者	
鉄のクラ	10	14	3	500	250	-	水の守護者	
未熟のクラ	10	15	6	1800	900	未	メーアの記憶/水の守護者	SPが歩いて回復しない
鋼のクラ	12	16	3	?	300	-	水の守護者	
珊瑚のクラ	14	18	4	700	350	-	店:ハリーの店/水の守護者/アムーリ??の記憶	錆びない
重いクラ	15	15	4	?	50	重	水の守護者/シロマの思い出	満腹度が減りやすくなる
眠りよけのクラ	16	10	3	900	450	眠	シロマの思い出/光の守護者	睡眠を防ぐ
軽いクラ	16	12	3	1000	500	軽	アムーリ??の記憶/光の守護者/シロマの悪夢/シロマの思い出	満腹度が減りにくくなる
ミスリルのクラ	16	20	4	800	400	-	アムーリ??の記憶/光の守護者	
聖なるクラ	20	16	3	?	450	聖	光の守護者	呪われない
沈黙よけのクラ	18	15	3	1200	600	黙	光の守護者	沈黙を防ぐ
盗みよけのクラ	18	15	3	?	600	盗	光の守護者	盗み攻撃を防ぐ
ガーネットのクラ	18	22	5	900	450	-	光の守護者	錆びない
雷のクラ	20	16	3	?	750	雷	シロマの思い出/光の守護者 落:イエロープリン	雷属性ダメージ軽減
エメラルドのクラ	20	24	5	1000	500	-	光の守護者	錆びない
氷のクラ	22	20	3	?	?	氷	光/闇の守護者/チョコボの思い出	氷属性ダメージ軽減
サファイアのクラ	22	26	5	1100	550	-	光の守護者	錆びない
ルビーのクラ	24	28	6	1200	600	-	光の守護者	錆びない
命のクラ	25	25	3		600	回	光/闇の守護者	徒歩で回復するHP量が増える
ダイヤのクラ	26	32	6	1300	650	-	闇の守護者	錆びない
プラチナのクラ	28	36	6	1400	700	-	闇の守護者/落:Dエレメンタル	錆びない
土のクラ	30	30	3	1800	900	土	チョコボの思い出(80F~) 落:Dエレメンタル	土属性ダメージ軽減
ダークのクラ	30	38	6	1500	750	-	闇の守護者	
抜き足のクラ	30	30	3	600	300	静	闇の守護者(40F~)/チョコボの思い出(10F~)	眠っている敵を起さなくなる
しんきろうのクラ	30	35	3	1200	600	避	闇の守護者/チョコボの思い出(20F~)	回避率が上がる
技ナシのクラ	30	30	5	?	150	黙(封)	闇の守護者	アピリティが使えなくなる
ルーンのクラ	32	42	6	1600	800	-	闇の守護者	
冷静のクラ	32	35	3	?	600	乱	闇の守護者	混乱を防ぐ
チタンのクラ	34	44	6	2000	1000	-	闇の守護者/チョコボの思い出	
アダマンのクラ	36	46	6	2300	1150	-	チョコボの思い出(20F~)	
クリスタルのクラ	38	48	7	2600	1300	-	チョコボの思い出(20F~)	錆びない
鈍足のクラ	38	45	2	1600	800	遅(牛)	チョコボの思い出	常にスロウ状態になる

名称	能力値	上限値	最大容量	買値	売値	特殊効果	入手場所	備考
のろまよけのクラ	40	60	3	600	300	遅(防)	チョコボの思い出*落:Dエレメンタル	スロウ状態を防ぐ
オリハルコンのクラ	40	52	7	3000	1500	-	チョコボの思い出(30F,40F台)	
ダマスカスのクラ	42	60	7	3400	2266	-	チョコボの思い出(40F~)	
絶対のクラ	45	0	0	900	450	絶・金光/闇の守護者		合成できない
王者のクラ	45	70	7	3800	1900	-	チョコボの思い出(60F~)	
源氏のクラ	46	80	7	4200	2100	-	チョコボの思い出(80F~)	
ヴォルグのクラ	48	90	7	4600	2300	-	チョコボの思い出(90F~)	
オメガのクラ	50	94	7	5000	2500	光・金落:リリス、鉄巨人、:金チョコボの思い出(90F~) チョコボの思い出(95F)破壊神		錆びない

## 印

名称	特殊効果:	備考:
金	錆びない	最初から錆びない効果を持つ装備には不要
火	耐性:火	火属性からのダメージを減少する。氷からは?
水	耐性:水	水属性からのダメージを減少する。火からは?
雷	耐性:雷	雷属性からのダメージを減少する。水からは?
氷	耐性:氷	氷属性からのダメージを減少する。土からは?
土	耐性:土	土属性からのダメージを減少する。雷からは?
光	耐性:全属性	全属性からのダメージを減少する。闇からは?
回	歩いて回復するHPの量UP	1ターンで+1回復。つまり2回復。回復の首輪と重複しない。お勧め
未	歩いてもSPが回復しない	
暗	耐性:暗闇	周囲が見えなくなり、命中が下がる効果を防ぐ
毒	耐性:毒	行動すると回復する代わりにダメージを食らうのを防ぐ
眠	耐性:睡眠	攻撃されるか、一定時間行動不可になるのを防ぐ
乱	耐性:混乱	移動や攻撃の方向がランダムになるのを防ぐ
聖	呪われない	ツメや首輪は問答無用で呪われます
盗	盗まれない	マジックポット、怪盗ヒーローXの盗み攻撃をミスに
黙(防)	耐性:沈黙	アビリティ、本の使用禁止を防ぐ
遅(防)	耐性:スロウ	鈍足状態を防ぐ。お勧め
遅(牛)	スロウ状態になる	スロウ耐性と印の文字が一緒(DS版は「牛」で表示される)
静	寝ている敵を起こさない	最初から寝ている敵が攻撃しない限り起きなくなる。眠らせた敵は起きる。お勧め
避	回避率アップ	回避の首輪と重複しない。ツメの「暗」の印との相性が良い。
黙(封)	全てのアビリティが使用不可能になる	
軽	お腹が減りにくくなる	お腹が減る速度が2ターン遅くなる。ナイトは効果なし。お勧め
重	お腹が減りやすくなってしまふ	
絶	鍛える・合成?	絶対のクラのみ。この印は消すことも出来ない。

## 装備品の強化・合成

鍛冶屋で鍛えることが出来る

費用:(装備品の売値10%)×(修正値)

- ・上限値までは100%成功
- ・上限値の状態で鍛えると約30%の確率で一度だけ上昇する
  - 成功時:補正値が上限+5に上昇し、名前が青色になる(例:木のツメ+8 木のツメ+13)
  - 失敗時:補正値が-3~-5ダウン(例:木のツメ+8 木のツメ+3)
- ・青色になった物をさらに鍛えることは出来ない
- ・失敗時のペナルティは補正値ダウンのみのようで、壊れる等はなさそうでそこから鍛えなおすことも可

・直前にセーブ（失敗）ロードも出来るので、時間をかければ限界値のものも容易に作れる（DS版では直前にセーブが入る）

- 装備品に元から付いている印を外しても、その印の特殊効果は残る
- 例1:貧しいツメの「貧」の印を取り除いても、貧の効果自体は残っている
- 例2:アルテマWやオメガのクラの「光」「金」を消しても、その効果は残ったままですよ。

## 特殊合成

- 火+水+雷+氷+土=光
  - 土のツメ・土のクラよりも早くアルテマWのツメ・オメガのクラを入手する事も多い

## 強い武器を鍛える時は

- +の高い装備を鍛える時はかなりギルがかかるので、ハリーの店で木のツメあるいはクラを複数買い、それを鍛えてからメインの武器と合成すると安くつく。
- なお、クラを買うには、花屋の下のベンチで夜にしてからいけばよい。

### 参考

修正値	木を鍛えて合成する値段
1	1300
2	1410
3	1530
4	1660
5	1800
6	1950
7	2110
8	2280

[装備品の強化・合成の編集](#)