

怪獣酋長 ジェロニモン

バトルカード

RR第5弾

5-038

無重力光線：1900
タイリョク：900
ルーレット(時計回りに)：5.2.2.2.2.1
じゃんけんアイコン：パー
テキスト：凶悪な怪獣もジェロニモンの前では敬意を示す。

以下、大怪獣バトルRR以前のカード

怪獣カード

第1弾

怪獣013
スーパーレア

怪獣蘇生：???
アタック：800 ディフェンス：800 スピード：800 パワー：800
コンボ：ダダ

怪獣014

無重力光線：2700
アタック：700 ディフェンス：700 スピード：700 パワー：700
コンボ：メフィラス星人

怪獣015

フェザーショット：2500
アタック：600 ディフェンス：600 スピード：600 パワー：700
コンボ：超コック

第2弾

怪獣077

無重力光線：2700
アタック：700 ディフェンス：700 スピード：700 パワー：700
コンボ：エースキラー

第4弾

レア
怪獣162

怪獣蘇生：???
アタック：800 ディフェンス：1000 スピード：600 パワー：800
コンボ：バルタン星人

EX第6弾

怪獣284

怪獣蘇生：??? (公式HPでは500)
アタック：700 ディフェンス：800 スピード：1000 パワー：800
コンボ：ババルウ星人
タイプ：タクティカル(3)

NEO第1弾

怪獣N018

無重力光線：2700
アタック：1000 ディフェンス：800 スピード：800 パワー：1000
スタミナ：3
コンボ：バルタン星人
得意：毒
苦手：高熱、冷気
タイプ：タクティカル(4)

応援カード

P-005

無重力光線：3100
アタック：1000 ディフェンス：800 スピード：800
コンボ：ダダ

属性情報（EX以前及び応援カード）

必殺技属性：-
得意な属性：-
苦手な属性：-

技カード

089シーリザー
E-032ペギラ
E-047マグニア
E-048タイラント

無重力光線：2700
タイリョク：700
ルーレット(時計回りに)：5.2.2.2.2.1
じゃんけんアイコン：グー

備考

[ウルトラマン](#)に登場した怪獣。

全身が巨大な羽飾りに覆われた派手な姿をしている。

超能力を持ち、死んだ怪獣を蘇生させることができる。

現に[テレスドン](#)や[ドラコ](#)、[ビグモン](#)を復活させており、またそれらをうなり声一つで従わせることのできる実力者だ。

大岩山に潜み、全世界から今まで科学特捜隊やウルトラマンによって倒された60体以上の怪獣を復活させ、総攻撃を仕掛けようと画策した。

毒羽根を念力で飛ばす攻撃でウルトラマンを大いに苦しめたものの、イデ隊員開発の新兵器・スパーク8で爆発四散した。

ジェロニモン初登場のウルトラマン「小さな英雄」は、「ウルトラマンさえいれば科学特捜隊も不要なのではないか」と葛藤するイデ、[再生ドラコ](#)・再生テレスドンと科学特捜隊の大迫力の戦闘シーン等見所満載のエピソードで、本放送時の視聴率は42%を記録した。

大怪獣バトルでは第1段から参戦したがその能力は平均値しかなく、下手に使うと他の怪獣の劣化になってしまう。同じ「ウルトラマン」で登場した[ベムラー](#)とは全く同じスペックと持つ。

しかしジェロニモンには他の怪獣にはない特殊な能力がある。

それが必殺技「怪獣蘇生」。

怪獣蘇生は応援怪獣を復活させつつダメージを与えるという変わった技（必殺技としての威力については後述）

上手く使うと何回でも応援怪獣を使う事ができ、戦術次第では、かなりトリッキーに戦う将来性の高い怪獣だ。

だが、復活させることができるのは、相手に倒された応援怪獣だけである。

[ゾンバイコ](#)や[ザ・ワン](#)などを使って、自分で応援を消してしまうと、復活させることはできない。

応援怪獣が廃止されたNEOでは、石化必殺技や技カードで使用不可能にされた怪獣を復活させる能力に変更された。この場合、怪獣はスタミナ1の状態で復活する。

EXとは違い、自分で使用不可にしたキャラも復活させる事が可能。

だが怪獣蘇生は正直な所NEOになってからはあまり使えない能力になってしまった。

何度でも怪獣の封印状態を解く事ができるが、NEOではダメージがEX前と比較して大きくなった為

そんなに使う機会もないし、わざわざ貯めた必殺技パワーを消費してしまう。

封印を元に戻したらその怪獣がスタミナ1になってしまうのも残念なところだ。
その上、デッキに入れても基本的にステータスが低い為ステータスインフレが進んだNEOでは戦闘で活躍できる見込みが無い。
それに、似たようなステータスを持っているが全ステータスが4桁であり、
なおかつスタミナが4というこちらよりも遥かにチームにとって有益な存在となるブルトンがいるため完全に立場が無くなり
酋長の名も今では皮肉な物となってしまった。
更に封印の解除なら[シリーズ](#)を使ったほうが圧倒的に手っ取り早いのも活躍の場を無くす要因となっている。

封印も廃止されたRRでは、使用後に体力が500前後回復する能力に変更された。

第4弾のジェロニモンも「怪獣蘇生」を使えるカードが登場した。
EX化以前では、最上位必殺技が他の弾でも登場するカードはかなり珍しいかった。
スピードを犠牲にディフェンスを得た。技・応援怪獣タイミングは同じ。
第6弾でも「怪獣蘇生」が、タイプを変更して、しかもノーマルカードで登場。(おまけにステータス+100)
[ゴモラ](#)がそこまで優遇されていないのに、[ダダ](#)とともにここまで待遇がいいのは不思議だ。
スピードが高いがアタックが低い。またスピードゲージがMonster型であるためやや使いにくいだろう。
ノーマルの「怪獣蘇生」の威力は、公式HPでは「500」となっているが、実際のカードにはこれまで通り「???'と書かれて
いる。
旧wikiに「威力が500程度」と書かれたので、当たっていた。

第1弾登場キャラの中で唯一、拡張カード化されていないカードである。(拡張4弾にも登場しない)

第2弾では怪獣蘇生の技カード版シリーズが登場している。
昔はこのシリーズの方が使えないと言われたが、NEO以降はジェロニモンのように、わざわざパーティーに組み込んで、必殺技
を発動させなくても、技カードであるため、強力な怪獣をパーティーに入れつつ安定して使えるため立場はまるで逆転した。

ソフビは新造形。再現が難しい羽もバッチリ再現してある。
それに付いてくるP-005は怪獣蘇生が使えなくなった物の、3100という必殺技の威力を持つ。またアタックが014と比べると+200
となっている。
必殺技の威力見るとベムラーに200劣化しているが決められない必殺技は意味がない。

ちなみにこのジェロニモンは頭に角が二本ついている。原作はもちろん、ソフビにも、第4弾ビジュアルにも角はついていない
理由としては、FERで使用されたポリゴンを(彩色は変更されているものの)流用しているからだと考えられる。
wii版の大怪獣バトル ウルトラコロシウムでは角が消されてオリジナルに近い印象になっている。

「フェザーショット」は連続系必殺技である。